

En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

Al finalizar el primer intervalo de apuestas, el "croupier" da a cada jugador una tercera carta, en este caso descubierta, con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar cada intervalo de apuestas el "croupier" da una cuarta, igualmente descubierta, a cada jugador, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas el "croupier" da una quinta carta descubierta, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

El jugador que haya realizado el último incremento mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y, por turno, los restantes jugadores. Una vez que el "croupier" haya constatado que todos los jugadores han podido ver las caras de al "mano" ganadora, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva "mano".

Artículo 122. Reglas de juego. Máximos y mínimos.

Los límites de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida por la dirección del casino entre los tres límites establecidos en las normas generales, con la única peculiaridad del Limitado o "limit".

El Limitado o "limit" sucederá en el caso de que las dos primeras cartas descubiertas de cualquier jugador sean una pareja, se podrá jugar con el límite más alto, si algún jugador ejerciera este derecho todos los incrementos serán proporcionales a dicho nivel.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

Artículo 123. Errores e infracciones en el juego.

En cuanto a los errores e infracciones en el juego se procederá, de acuerdo con lo establecido en las normas generales, con las siguientes peculiaridades:

1. Errores de reparto.

En el caso de que las dos primeras cartas queden descubiertas se anula la "mano".

2. Errores del "croupier".

Si el "croupier" se equivoca al designar el jugador que debe hacer la apuesta obligada en la primera ronda y éste actúa antes de que se advierta el error, la apuesta se dará por buena y la acción continúa.

Si el "croupier" "quema" dos cartas en una ronda o deja de "quemar" alguna, las cartas serán rectificadas siempre que sea posible, pero no anulan la "mano".

3. Errores del jugador.

Si un jugador por error descubre su carta cubierta, debe cubrirla de nuevo porque el juego sigue siendo válido.

Si un jugador descubre su carta tapada sin haber igualado una apuesta pretérita, renuncia a la jugada y se le anula la "mano".

Si un jugador no está presente en la mesa cuando llega su turno, perderá su "ante" y su apuesta obligada si le correspondiera.

#### **SUBSECCIÓN 11. PÓQUER DE CÍRCULO, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE PÓQUER SINTÉTICO.**

Artículo 124. Descripción del Juego.

El póquer sintético es una variante de póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí.

El objeto del juego es alcanzar la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el "croupier" a cada jugador y tres de las cinco cartas alineadas sobre la mesa de juego que son comunes a todos los jugadores.

Artículo 125. Elementos del juego.

El póquer sintético se juega con 28 cartas, en lugar de las 52 cartas que tiene una baraja inglesa completa y sólo se utiliza el As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia.

El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la del Rey (K).

Artículo 126. Reglas de juego. Máximos y mínimos de las apuestas.

El casino de juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas, de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

Los máximos y mínimos fijados deberán estar a la vista del público.

Artículo 127. Desarrollo del juego.

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores.