

g) "Trío". Es la combinación formada por cinco cartas que contienen dos cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja (ejemplo: 3 Damas, un 7 y un 2). Se paga tres veces la apuesta.

h) "Doble pareja". Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos pares de cartas del mismo valor entre sí, pero distinto entre cada par (ejemplo: 2 Reyes, 2 sietes y un As). Se paga 2 veces la apuesta.

i) "Pareja". Es la combinación formada por dos cartas de igual valor y tres cartas diferentes (ejemplo: 2 Damas, un 6, un 9 y un As). Se paga una vez la apuesta.

j) "Jugada mínima" (o As y Rey). Es la combinación formada por un As y un Rey y las otras tres cartas diferentes. En esta jugada habrá de determinarse cuál de las "manos" es superior, si la del jugador o la de la "banca", comparando para eso las tres cartas restantes y resultando ganadora la "mano" que tenga la carta mayor (ejemplo: 1 As, 1 Rey, un 6, un 2 y una Dama).

k) "Cartas mayores". Es el factor determinante del desempate en una combinación igual. El desempate lo marcará la carta de mayor valor, bien sea de las jugadas ya definidas o de las cartas fuera de la combinación, si a su vez fuesen iguales se atenderán las siguientes y así sucesivamente.

Las reglas de pago de todas las combinaciones ganadoras se expondrán en cada mesa de juego.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará la apuesta cuando su combinación sea superior a la del "croupier", perdiendo en caso contrario y conservando su apuesta, pero sin ganar premio alguno en caso de empate.

## 2. Empates.

Cuando el "croupier" y el jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta que tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

Cuando ambos tengan "Póquer", ganará el formado por las cartas de valor más alto (ejemplo: 1 póquer de Reyes supere a uno de Damas).

Cuando ambos tengan "Full", ganará quien tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

Cuando ambos tengan "Escalera", de cualquier tipo, ganará quien tiene la carta de valor más alto.

Cuando ambos tengan "Color", ganará quien tiene la carta de valor más alto, según lo descrito para las "cartas mayores".

Cuando ambos tengan "Trío", ganará quien tenga la combinación formada por las cartas de valor más alto, igual que en la combinación de póquer.

Cuando ambos tengan "Doble pareja", ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor. Si coincidiese, se estará a la segunda pareja y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.

Cuando ambos tengan "Pareja", ganará aquél que la tenga de mayor valor y, si coincidiese, se atenderá a la carta de mayor valor, según el concepto de "Cartas mayores".

## 3. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos en cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino, por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

### 4. Bandas de fluctuación para la apuesta inicial.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20, 25 ó 30 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas, de conformidad con lo dispuesto en el número anterior.

Las bandas de fluctuación autorizadas deberán estar expuestas en las mesas en las que se desarrolle el juego.

## Artículo 60. Desarrollo del juego.

### 1. Extracción y distribución de naipes.

Las cartas se extraen del depósito, se desempaquetan y se barajan, según las reglas contenidas en la normativa aplicable para los casinos de juego de Melilla.

El resto de las operaciones será determinado por el jefe de mesa, según las instrucciones de la dirección de juego, sin que éstas puedan contravenir las disposiciones legales y reglamentarias. Dentro de estas operaciones, deberá necesariamente establecerse el sistema de control de seguridad de los naipes.

En caso de que ningún jugador quisiera "cortar", lo hará el propio "croupier".

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, dentro de los límites máximos y mínimos de cada mesa de juego. Seguidamente el "croupier" cerrará las apuestas con el "no va más" y comenzará la distribución de naipes del reverso, de uno en uno y boca abajo, a cada jugador, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, hasta reunir cinco cartas dándose cartas para la "banca" que se da descubierta sólo esta primera, a cada jugador y a la "banca".