

- a) "Escalera real de color". Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, K, Q, J y 10.
- b) "Escalera de color". Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor.
- c) "Póquer". Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.
- d) "Full". Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores.
- e) "Color". Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.
- f) "Escalera simple". Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.
- g) "Trío". Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja.
- h) "Doble pareja". Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.
- i) "Pareja". Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tienen que ser, como mínimo, Jota (J).

La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:

- a) "Pareja de J o mayor": 1 a 1.
- b) "Doble pareja": 2 a 1.
- c) "Trío": 3 a 1.
- d) "Escalera simple": 5 a 1.
- e) "Color": 8 a 1.
- f) "Full": 11 a 1.
- g) "Póquer": 50 a 1.
- h) "Escalera de color": 200 a 1.
- i) "Escalera real de color": 500 a 1.

Se pagará únicamente la máxima jugada.

Artículo 68. Máximos y mínimos de las apuestas.

#### 1. Normas generales.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos para cada mesa.

Se entiende que el máximo y el mínimo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites máximos y mínimos de las apuestas, según la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

#### 2. Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

La banda de fluctuación autorizada deberá estar expuesta en las mesas en las que se desarrolle el juego.

#### 3. Anticipos.

El importe del anticipo que recibirá cada mesa de Trijóker de la caja central del casino al comienzo de cada partida, será como mínimo el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa. El mencionado anticipo estará constituido exclusivamente por fichas y placas.

#### 4. Documentación contable del juego.

Será de aplicación lo previsto en la normativa aplicable para los casinos de juego en Melilla.

#### Artículo 69. Desarrollo del juego.

##### 1. Extracción y distribución de naipes.

La extracción de naipes del depósito, el desempaquetado y la mezcla de los mismos se atenderán a las reglas contenidas en la normativa aplicable en el Reglamento de casinos de juego.

##### 2. Intervalos o turnos de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el "croupier" propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento.

Cuando las apuestas estén efectuadas y el "croupier" haya anunciado el "no va más", éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda.

Seguidamente, el "croupier" colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda.