

Al "Pai Gow Poquer" se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un comodín ("Joker"), éste puede ser usado únicamente como un As, para completar una "escalera", un "color" o una "escalera de color".

2. Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del Veintiuno o "Black Jack", pero con el tapete propio del juego en el cuál habrá señaladas hasta un máximo de 6 casillas, con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la "mano" grande y otra para a "mano" pequeña.

La mesa de juego además dispondrá de una bandeja como las de Veintiuno o "Black Jack" para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados.

Se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 20 a 25 mm de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente para ser sacudidos antes de ser tirados.

4. Distribuidor o "sabot".

Será de las mismas características y cumplirá los mismos requisitos que los utilizados en el Black Jack.

Artículo 73. Personal.

1. Jefe de Mesa.

Es la persona encargada de la supervisión y dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar.

También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas vacantes.

Estas funciones se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien la dirección de juego podrá acordar un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. "Croupier".

Es la persona responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, así como de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida.

Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

Cada mesa de juego tendrá a su cargo a un "croupier".

Artículo 74. Jugadores.

Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis.

Cada "mano" de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

Artículo 75. Reglas de juego.

1. Combinaciones ganadoras.

Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

- a) "Cinco Ases". Es la formada por cinco Ases (ejemplo: cuatro Ases más el "Joker").
- b) "Escalera de color Real". Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.
- c) "Escalera de Color". Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 8, 9, 10, Jota y Dama).
- d) "Póquer". Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro 2).
- e) "Full". Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del anterior.
- f) "Color". Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: 8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).
- g) "Escalera". Es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.
- h) "Trío". Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja.
- i) "Doble Pareja". Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor.