

j) "Pareja". Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor.

k) "Carta más alta". Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

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.

El establecimiento, a discreción, anunciará antes del inicio de la partida a los jugadores el porcentaje de comisión, que como máximo podrá ser de hasta el 5 por 100 de las apuestas ganadoras.

3. Significados:

a) Ganancia: la apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el casino.

b) Pérdida: se pierde la apuesta.

c) Partida nula: el cliente recupera íntegramente la apuesta.

Artículo 76. Desarrollo del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atenderán a las normas del Reglamento de casinos de juego.

El "croupier" pasará la baraja a un cliente para que la "corte". A continuación y antes de repartir las cartas, los jugadores efectuarán las apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites máximos y mínimos de cada mesa de juego. Seguidamente, el "croupier" cerrará las apuestas con el "no va más", cogerá un cubilete, que contendrá los tres dados, lo sacudirá, arrojando los dados encima de la mesa, y, finalmente, anunciará la suma de los dados, para determinar quién recibe la primera "mano".

La posición del "banquero" para siete posiciones y seis jugadores será siempre 1, 8 ó 15. El "croupier" contará desde la posición del "banquero". Una vez realizada esta operación, el "croupier" colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en el sentido de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

El "croupier" mezclará las cartas y confeccionará tantas "manos" de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo, a continuación, comprobará las cartas que sobran y las colocará en el contenedor de los naipes usados.

Podrán constituirse en "banca" tanto el "croupier" como cualquier jugador. Para ello, se ofrecerá la "banca" a cada jugador, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso, se ofrecerá al siguiente jugador. El "croupier" deberá aceptar la "banca" cuando le llegue el turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a los jugadores y así sucesivamente. Quien ostente la "banca" será identificado con un círculo blanco.

Cada jugador compondrá dos "manos": la "mano" baja o pequeña de dos cartas, y la "mano" alta o grande de cinco cartas.

La "mano" alta deberá ser de mayor valor que la "mano" baja.

El "croupier" no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la "banca", hayan establecido sus "manos" en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo.

A continuación, el "croupier" dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos "manos" enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba.

Las "manos" de quien ostente la "banca" se compararán en primer lugar con las del "croupier".

Caso 1: si las dos "manos" del cliente ganan a las dos "manos" del "croupier", se produce ganancia.

Caso 2 y 2 bis: si el cliente gana sobre una de las dos "manos" del "croupier", mientras pierde la otra, se produce partida nula.

Caso 3 y 3 bis: si el cliente gana sobre una "mano", pero tiene igualdad en la otra, se produce partida nula.

Caso 4 y 4 bis: si el cliente pierde una "mano" y tiene igualdad en la otra, pierde.

Caso 5: si el cliente tiene igualdad en ambas "manos", pierde.

Caso 6: si el cliente pierde en las dos "manos", pierde.

Cuando el "croupier" haya resuelto el caso del cliente número 1 pasará al número 2 y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas.

Las "manos" ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el "croupier" les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

Artículo 77. Observaciones.