

"Color". Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: 5, 7, 10, dama (Q) y as de tréboles). En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el "color" es más importante que el "full".

"Escalera". Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota (J)).

"Trío". Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (ejemplo: Tres 8, un 7 y un 2).

"Figuras". Es la combinación formada por cinco cartas que debe ser As, Rey (K), Dama (Q) o Jota (J). Esta combinación sólo se utiliza en la variedad de póquer cubierto con cinco cartas.

"Doble pareja". Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor (ejemplo: dos 6, dos Jotas (J) y un as).

"Pareja". Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: dos 4, un 6, un 9 y un as).

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

## 2. Empates.

Cuando dos o más jugadores tienen la misma jugada, gana quien tenga la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando dos o más jugadores tienen "Póquer", gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: Un póquer de Reyes (K) supera a uno de Damas (Q)).

Cuando dos o más jugadores tienen "Full", gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

Cuando dos o más jugadores tienen "Escalera", de cualquier tipo, gana aquél que la complete con la carta de mayor valor.

Cuando dos o más jugadores tienen "Color", gana el que tiene la carta de valor más alto.

Cuando dos o más jugadores tienen "Trío", gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

Cuando dos o más jugadores tienen "Figuras", gana el que tiene la pareja más alta y, si coincide, se considera la carta de valor más alto.

Cuando dos o más jugadores tienen "Doble Pareja", gana el jugador que tiene la "Pareja" formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda "pareja" y, en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

Cuando dos o más jugadores tienen "Pareja", gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

## 3. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos de la banda de fluctuación autorizada al casino de juego.

a) Normas generales sobre estos límites.

El máximo y el mínimo de la mesa dependen de la modalidad de póquer que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40 por 100 del máximo y el "ante" (apuesta inicial) será como máximo un 50 por 100 del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1º "Split limit": el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

2º "Bote" con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.

3º "Bote" sin límite: no existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales.

El director del casino de juego, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa, una vez puesta en funcionamiento, anunciándolo previamente a los jugadores.

## Artículo 105. Desarrollo del juego.

Para que la partida pueda empezar es condición indispensable que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

En el caso de que el número de jugadores descienda por debajo de la citada cifra, deberá suspenderse el desarrollo de las partidas hasta que halla cuatro jugadores.