

1. Reparto de cartas y asignación de la "mano"

Al principio de cada partida el "croupier" señala claramente con una pieza redonda ("marca") quién tiene la "mano", colocándola delante del jugador. La "mano" irá rotando, en el sentido de las agujas del reloj, cada vez que proceda a un nuevo reparto de cartas.

El "croupier" debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja, barajarlas por lo menos tres veces, de manera que no sean vistas por los jugadores, con el siguiente orden: mezclar (tipo Chemin de Fer), agrupar, barajar.

Las cartas también pueden ser barajadas por cualquier jugador, pero el último barajado, en la forma prevista en el párrafo anterior, siempre lo realiza el "croupier", que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la "mano" para que proceda al corte o tala.

Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes prescripciones:

1º. Se cortará el mazo de cartas barajadas con una sola mano.

2º La dirección del corte debe ser recta, alejándose del cuerpo.

3º La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se reúnan otra vez.

4º La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

Una vez que se haya realizado el corte, todos o alguno de los jugadores, dependiendo de la modalidad de póquer de que se trate, que participan en la jugada deben realizar previamente una serie de apuestas determinadas por el casino (apuesta inicial) que pueden ser distintas dependiendo del lugar que ocupan respecto a la "mano". Acto seguido el "croupier" reparte las cartas.

El "croupier" debe tener cuidado al dar las cartas de que no sean vistas por los otros jugadores. Por eso, al repartirlas, no pueden levantarlas, sino deslizarlas sobre la mesa.

2. Proceso o turnos de apuestas.

A continuación se inician las apuestas y el "croupier" va indicando a quién le corresponde apostar, según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado "bote".

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

a) "Retirarse" y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las que se están usando en el juego. En este caso el "croupier" retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira, no puede participar en el bote, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otros jugadores.

b) "Pasar". El jugador al que le llegue su turno de apostar, podrá no hacerlo diciendo "paso", siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas.

c) "Reservarse". Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla, si lo desea.

d) "Cubrir la apuesta", metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la de cualquier otro jugador pero no superior.

e) "Subir la apuesta", introduciendo en el bote el número de fichas que estime oportuno para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la modalidad de póquer de círculo y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado, pero en el caso de que sólo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas, todos los jugadores que permanezcan en juego ("activos") deben haber puesto el mismo valor de fichas en el "bote", excepto si su resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la "mano" y se lleva el "bote" sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el "croupier" introduce las fichas en el "bote" y no ha habido objeciones por parte del jugador.