

Antes de dar las cartas todos los jugadores que deseen recibir carta tendrán que realizar su apuesta de "ante".

El "croupier" colocará la "mano" en el primer puesto que estuviera ocupado a su derecha, tras lo cual, repartirá dos cartas tapadas, distribuidas de una en una a cada jugador, siguiendo el sentido contrario de las agujas del reloj, y empezando por el jugador que ostente la "mano".

Al finalizar descubrirá la primera carta de las cinco comunes, situándola en el centro de la mesa.

A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la "mano". Una vez realizadas las apuestas, descubre la segunda carta de las cinco comunes.

Seguidamente comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y empieza el último turno de apuestas.

Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por el jugador que realiza la última apuesta más alta, y se paga el bote al ganador o se reparte entre los ganadores si hay diversas jugadas del mismo valor.

Como especialidad de las combinaciones posibles de las normas generales del póquer en esta variedad de juego prevalece el "Color" al "Full".

Artículo 128. Errores e infracciones en el juego.

Además de los contemplados en las normas generales se deberán aplicar en los errores en el reparto y en los errores del "croupier" los siguientes:

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los casos siguientes, todas las cartas han de ser recogidas por el "croupier", quien debe iniciar de nuevo el reparto de cartas:

- a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden establecido.
- b) Si un jugador recibe más o menos de las dos cartas que le corresponden.
- c) Si aparece alguna carta descubierta.
- d) Si durante el transcurso del reparto, el "croupier" lanza una carta dirigida a un jugador fuera de los límites de la mesa se dará "mano" nula.

2. Errores del "croupier".

a) Si el "croupier" descubre más de una carta de las comunes, en un intervalo de apuestas, se considera válida la primera y la otra se aparta, el "croupier" colocará el resto de las cartas resto de las cartas comunes que faltaran por salir boca abajo junto a las ya descubiertas y a continuación realizará una mezcla tipo "Chemin de Fer" de la carta apartada junto con las que hubieran quedado sin salir en el mazo las agrupará sin levantarlas del paño cortará y pondrá la carta boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

b) Si alguna de las cartas comunes fuera girada prematuramente por le "croupier", no estando cerrada la ronda de apuestas la carta no tendrá validez, el "croupier" la apartará y colocará el resto de las cartas comunes que faltarán por salir boca abajo junto a las ya descubiertas, y a continuación realizará una mezcla tipo "Chemin de Fer" de la carta apartada junto con las que hubieran quedado sin salir en el mazo, las agrupará sin levantarlas del paño cortará y pondrá la carta boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

SECCIÓN 11. RULETA DE LA FORTUNA

Artículo 129. Descripción del juego.

La Ruleta de la Fortuna es un juego de azar de los llamados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador y la posibilidad de ganar depende del movimiento de una rueda giratoria.

Artículo 130. Elementos del juego.

1. Mesa de juego.

Es de forma similar a la mesa del Black-Jack, aunque de dimensiones más reducidas, en la que están marcados los tipos de apuestas en un número determinado de espacios que corresponden a los nombres de las diferentes jugadas que el jugador puede escoger para apostar: 24, 15, 7, 4, 2 y figura (existen dos), y sus premios correspondientes.

La mesa debe tener una caja para el anticipo, el pago de las apuestas ganadoras y la recogida de las apuestas perdedoras y otra caja para dar cambio a los jugadores.

2. Rueda giratoria.

Con un diámetro no inferior a 150 centímetros, está situada detrás de la mesa y a una altura que sea claramente visible para los jugadores. Contiene dos círculos concéntricos compuestos por 54 casillas, separadas entre ellas por dos pivotes rígidos, en los que hay, en el orden, número y la frecuencia correspondientes, los símbolos de las diferentes combinaciones posibles y sus respectivos premios.