

MANUAL DE JUEGO DEL TEXAS HOLDEM BONUS

I) Denominación

Es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de Contrapartida en que los jugadores juegan contra el establecimiento ganador, existiendo varias combinaciones ganadoras. El objetivo del juego consiste en conseguir, con las dos cartas propias y las cinco comunes, una combinación de cartas de valor más alto que el de la banca.

Para todo lo no previsto en materia de personal son aplicables las normas del póker de contrapartida.

II. Elementos del juego

a) Cartas o naipes

Al póker se juega con una baraja de las denominadas francesas de 52 cartas, similares en características a las utilizadas en el black-jack. El valor de las cartas ordenadas de mayor a menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El As puede utilizarse como carta más pequeña delante del dos o como más alta detrás de K.

c) Mesa de juego

Será de las mismas medidas y características que las de black-jack, con capacidad de hasta nueve jugadores. Cada zona del jugador deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas («ante», «flop», «turn» y «river») y otra para una apuesta adicional llamada Bonus. Tendrá cinco casillas para colocar las cinco cartas comunes (tres para el flop, una para el turn y otra para el river) así como dos casillas para las cartas de la banca.

GLOSARIO

- 1ª (primera) - Apuesta Inicial Ante
- 2ª (segunda o flop) - Doble de la Apuesta Inicial
- 3ª (tercera o turn) - Igual de la Apuesta Inicial (no es obligatorio)
- 4ª (cuarta o river) - Igual de la Apuesta Inicial (no es obligatorio)
- Mano - Combinación de las cartas del jugador.
- A) combinación de cartas que no participan en la 2ª apuesta (no va).
- B) las cartas del jugador que participan en la 2ª apuesta (va).
- Mano Nula - Juego invalidado
- Bonus - La jugada del bonus será considerada como una apuesta extra. Los pagos serán según la tabla del bonus.
- Apertura - Cuando se conoce el resultado final de las distintas combinaciones.

REGLAS ESPECÍFICAS DEL TEXAS HOLDEM BONUS

1. Manejo de las cartas

Los jugadores no podrán tener las cartas fuera de los límites de la mesa o debajo de ella. Las cartas tendrán que estar siempre encima de la mesa. Solamente el titular de la casilla y el croupier podrán tocar las cartas.

2. Distribución de los naipes

La distribución de los naipes se efectuará en el mismo sentido de las manecillas del reloj.

3. ORDEN DE LAS COMBINACIONES

- **Carta Alta:** Combinación formada por la carta más alta.
- **Pareja:** Dos cartas con un valor equivalente (ejem. dos reyes).
- **Doble Pareja:** Dos parejas diferentes en una jugada. (ejem. par de jotas y par de sietes).
- **Trio:** Tres cartas de igual valor (ejemp. tres reinas) en una jugada.
- **Escalera:** Cinco cartas correlativas no del mismo palo (ejemp. cinco de corazones, seis de picas, siete de corazones, ocho de diamantes, nueve de picas). El as puede utilizarse como la carta de más valor (más que el rey) o de menos (menor que el dos). Si hay más de una jugada de escalera, la carta mayor decidirá.
- **Color:** Cinco cartas del mismo palo que no forman escalera (ejemp. tres, seis, siete, nueve y diez de diamantes). Si hay más de una jugada de color, la carta mayor decidirá.
- **Full:** Jugada formada por tres cartas de un mismo valor y un par (ejemp. Tres nueves y un par de ases). Si hay más de una jugada de Full, ganará el trio más alto.
- **Póker:** Cuatro cartas de un mismo valor en una jugada (ejemp. cuatro reinas). Si hay más de una jugada de Póker, ganará la combinación más alta.
- **Escalera de color:** Cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemp. seis, siete, ocho, nueve y diez de trébol) Si hay más de una jugada con Escalera de Color, ganará la jugada con las cartas más altas.
- **Escalera real:** Diez, jota, reina, rey y as del mismo palo.

4. Número de jugadores

El juego podrá empezar con un jugador que puede jugar hasta el máximo de la casilla como titular de la misma, y hasta un total de 7 jugadores titulares, cada uno de su respectiva casilla.

Durante la partida los jugadores no podrán intercambiar información relativa al valor de sus cartas.

Podrán participar un máximo de siete jugadores y cada jugador solo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada mientras dure la mano.

No se admite la participación de jugadores de pie en torno a la mesa

5. Enseñar el juego

Ver el Juego. El orden de la apertura es primero la mano de la banca y a continuación la casilla 7 hasta la 1.

Si existiese alguna duda en cuanto al número correcto de cartas, el croupier deberá comprobar todo el mazo contando las cartas. El croupier avisará discretamente al J.M. si sospecha que las cartas están marcadas o tienen imperfecciones.

6. Mínimo/Máximo

El máximo de la mesa es 20 veces el mínimo.

Las apuestas mínimas y máximas son las siguientes:

"1ª" Mínimo	"1ª" Máximo	2ª- Apuesta Mínima	3ª-Y 4ª- Apuesta Máxima
5 €	100 €	200 €	100 €
10 €	200 €	400 €	200 €
20 €	400 €	800 €	400 €

7. Mesas con Bonus o apuesta especial

Para jugar al Bonus se pueden utilizar fichas con un valor inferior al mínimo de la mesa, dependiendo los pagos de la tabla que se fijara.

EL JUEGO

1. Cartas nuevas y procedimiento de barajado

a. Una vez cumplidos los procedimientos de apertura de mesa, se comprobarán las barajas de cartas en presencia del Jefe de Mesa para cerciorarse de que están completas y no están ni dañadas ni marcadas. A continuación, el mazo de cartas se dispondrá en forma de abanico con objeto de verificar que están completas y no están dañadas o marcadas.

Si faltase alguna carta o tuviesen imperfecciones, se comunicará al Subdirector.

b. Al inicio de cada sesión se hará la ensalada con las cartas y a continuación se barajará.

c. Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta supondrá la anulación de toda la jugada.

2. Apuestas

En el póker Texas Holdem Bonus el jugador tendrá las siguientes opciones de apostar:

- 1ª Apuesta - Ante
- 2ª Apuesta - Flop
- 3ª Apuesta - Turn
- 4ª Apuesta - River
5. Bonus en caso de haberlo

1ª Apuesta

Los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los mínimos y máximos de la mesa antes de la distribución de los naipes.

2ª Apuesta

Si el jugador decide jugar contra el croupier (va), deberá colocar el doble de la apuesta inicial en la casilla correspondiente a la casilla FLOP.

3ª Apuesta

Si el jugador decide jugar EL TURN tiene que apostar lo mismo cantidad del apuesta inicial antes que el croupier destapa la cuarta carta. Los jugadores no están obligados apostar.

4ª Apuesta

Si el jugador decide jugar EL RIVER tiene que apostar lo mismo cantidad del apuesta inicial antes que el croupier destapa la quinta carta. Los jugadores no están obligados apostar.

(Los clientes pueden apostar en la quinta sin haber apostado en la cuarta previamente)

3. Reparto de cartas

a. Reparto inicial

El croupier invitará a los jugadores a que coloquen la apuesta anunciando "Hagan sus apuestas".

Comprobaciones:

- Si se necesita cambio
- que las apuestas estén colocadas correctamente
- que tienen bastante fichas sobre la mesa para la segunda apuesta
- los mínimos/máximos

Antes de repartir las cartas, el croupier anunciará el "no va mas" y pasará su mano por encima de los casilleros para demostrar que el momento de apostar está terminado.

4 BARAJAR

El crupier, tras comprobar que están la totalidad de los naipes de la baraja, procederá a barajarlos según procedimiento en cada mano:

Ensalada de naipes

- Barajar – Barajar – Barajar
- Cortar – Cortar - Cortar

Finalmente procederá al corte depositando los naipes sobre la carta de corte, quedando las cartas listas para dar.

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes condiciones:

1. Usar una sola mano
2. La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo
3. La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan reunido otra vez
4. La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte

El crupier debe tener cuidado al dar las cartas de que no sean vistas por los otros jugadores, por ello, al repartirlas no puede levantarlas, sino deslizarlas sobre la mesa

En el caso de que al cortar quedase al descubierto alguna carta del mazo deberá barajarse de nuevo.

Barajador Automatico

Los nuevos mazos de cartas (un mazo rojo y un mazo azul) se barajarán primero, siguiendo el método de póker, antes de colocarlos en el barajador automático. Cuando el primer mazo está barajado se colocará el segundo mazo.

Los jugadores deberán tener siempre las cartas encima de la mesa y de tal forma que ningún otro jugador pueda verlas.

Desarrollo del juego

Después de haber mezclado los naipes, el croupier propondrá a los Jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada «ante» en la casilla marcada con la misma denominación.

También podrá hacer una apuesta «Bonus» colocándola en la casilla designada en el tapete. La resolución de la apuesta «Bonus» no está condicionada a ninguna de las otras apuestas hechas por el jugador y sus cartas permanecerán en la mesa a la espera de la resolución de la apuesta «Bonus» al finalizar la mano.

Cuando las apuestas están efectuadas y el croupier haya comunicado el «no va más», comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda.

Seguidamente colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda. A continuación repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha. Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta flop que será de dos veces la apuesta ante o retirarse, perdiendo la apuesta ante.

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión acerca de si hacer una apuesta flop o retirarse, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá las tres cartas comunes y las pondrá boca arriba en el área marcada para el flop.

El croupier preguntará entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta flop si quieren pasar o apostar (por la misma cantidad del ante) antes de descubrir la cuarta carta turn. Si el jugador decidiese pasar seguirá en el juego sin hacer la apuesta turn.

Una vez que todos los jugadores hayan decidido apostar o pasar, el Croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada turn. El croupier preguntará a cada participante con una apuesta flop Si quieren pasar o apostar antes de descubrir la quinta carta river. Si el jugador decide apostar debe hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta ante en el área marcada como river. Si el jugador decide pasar seguirá en el juego.

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el Croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la Última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada river.

Una vez que todas las cartas se hayan repartido, el croupier mostrará sus dos cartas y dirá cual es la mejor mano de cinco cartas del póker, usando las dos cartas del croupier y las cinco comunes, de acuerdo con lo establecido en el apartado 5 del presente juego. Por turnos el croupier mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor mano de cinco cartas.

El croupier dirá el ranking de manos de los jugadores, si la mano de póker del croupier es más alta que la del jugador, este perderá lo que apostó en el ante, flop, y en caso de haber apostado, la turn y river.

Si la mano del jugador es igual a la del croupier, la mano empata y las apuestas ante y flop se le devolverán al jugador, así como las turn y river en caso de haberlas efectuado.

Si la mano del jugador es superior a la del croupier, la apuesta flop del jugador, y en caso de haber apostado, la turn y river, ganarán y se pagará uno a uno.

Si la mano del jugador que gana al croupier es escalera o mejor, su ante ganará y se le pagará uno a uno. Sin embargo, si la mano es menor de escalera, su ante no se pagará.

Apuesta adicional «Bonus». el jugador que ha hecho una apuesta Bonus ganará si las dos cartas solas forman una de las siguientes manos y se pagarán conforme al siguiente cuadro de pagos abajo.

Apuesta Especial o Bonus

La apuesta se hace en una casilla especial. La apuesta será permitida solamente para el jugador que ya ha apostado en la 1ª y antes de recibir las cartas.

Esta jugada será considerada como una apuesta extra que optará a la siguiente tabla de premios:

- As-As Croupier As-As Jugador paga 1.000 a 1
- As-As paga 30 a 1
- As-K (mismo palo) paga 25 a 1
- As-Q o As-J (mismo palo) paga 20 a 1
- As-K (distinto palo) paga 15 a 1
- K-K; Q-Q; J-J paga 10 a 1
- As-Q o As-J (distinto palo) 5 a 1
- Pareja (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 o 10) paga 3 a 1

Los pagos de la As-As – As-As deberán de ser autorizados por la DJ.

4. Opciones de los jugadores

El jugador no va

Cuando el jugador deje sus cartas boca abajo detrás de la 1ª Apuesta significará que no continúa en el juego porque su mano no tiene interés.

El croupier retirará la apuesta de izquierda a derecha con su mano izquierda y en caso necesario con ambas y las cartas con la derecha.

La apuesta perdedora se colocará en la bandeja y las dos cartas se abrirán en forma de abanico para comprobar que el número es correcto y a continuación se colocarán en el cajetín de descartes.

El jugador va

El jugador colocará el doble de la 1ª apuesta en la casilla para 2ª apuesta (Flop), colocando las fichas en la casilla Flop.

El croupier deberá comprobar que la apuesta de los jugadores es el doble de la 1ª apuesta (Ante)

Después el Flop el croupier abre las apuestas por el Turn.

El jugador colocará sus fichas por el mismo valor que el ante en la casilla Turn.

Esta apuesta es opcional.

Después el Turn el croupier abre las apuestas por el Flop.

El jugador colocará sus fichas por el mismo valor que el ante en la casilla Flop.

Esta apuesta es opcional.

La mano se jugará siempre a la combinación más alta posible, incluso si el titular de la casilla no se ha dado cuenta de la combinación.

5. Las cartas del croupier

Cuando todos los jugadores hayan colocado sus apuestas, el croupier dará la vuelta a sus cartas, dejándolas próximas entre si. cantando su juego y en caso de tener jugada adelantará las cartas para distinguir claramente el juego.

6. La Banca

El croupier anunciará su jugada, según el procedimiento. A continuación y desde la casilla 7 a la 1 con la mano derecha descubrirá el juego de los jugadores, cogiendo sus cartas con un impulso de tal forma que pueda volver las cartas y comprobar el juego sin desplazar ni tocar las fichas con el fin de comparar la jugada de la mano con la banca y determinar si el jugador gana, pierde o empata.

7. El jugador gana

Se pagará la 1ª apuesta (Ante) solo si el jugador tiene Escalera o superior.

El Flop, Turn y River se paga a la par

Las jugadas ganadoras se pagarán tras la "apertura" y a continuación se retirarán los naipes al cajetín de descartes verificando que no falta ninguna carta, actuando casilla por casilla.

8. El jugador pierde

Las apuestas perdedoras se llevarán a la bandeja con la mano izquierda o ambas manos si fuera necesario e inmediatamente después los naipes se depositarán en el cajetín de descartes con la mano derecha, salvo cuando una jugada en curso haya ganado según la tabla de apuestas al Bonus especial.

En caso de que el cliente nos indique claramente que su jugada pierde no sera necesario volver sus cartas para comprobar su juego.

Las jugadas ganadoras en las apuestas al Bonus permanecerán descubiertas sobre la mesa hasta que el jefe de mesa determine que sean retiradas.

9. Empate

Un empate significa que el titular de la casilla y el croupier tienen la misma combinación con independencia del palo o color. Las cinco cartas se contarán en el caso de empate, quedando las apuestas en su lugar. Las cartas se comprobarán contándolas y a continuación se colocarán en el cajetín de descartes.

10. Sin juego

Si no hay ningún cliente que juegue contra el croupier colocará sus cartas en el cajetín de descartes y comenzará el procedimiento de barajado.

Si durante una sesión no hay juego se cubrirá el anticipo con la bandeja.

11. Reconstrucción

Si, como resultado de una discusión, resultara necesario reconstruir las cartas utilizadas en la jugada anterior, esta reconstrucción solamente se podrá llevar a cabo en presencia del Jefe de Mesa y después de informar a la DJ.

PERSONAL

El jefe de mesa será responsable simultáneamente de hasta un máximo de cuatro mesas contiguas homogéneas o hasta de dos no homogéneas entre las de Black Jack, Poker y Mini Punto y Banco. Habrá un croupier por cada mesa.

Errores e infracciones en el juego

- a) Si alguna de las cartas repartidas al croupier se mostrara antes de que todos los jugadores hayan retirado sus cartas o hecho una apuesta flop, turn o river, se anulará la mano.
- b) Una carta que aparece boca arriba en la baraja durante el reparto no se usará en esa mano y se colocará en el descartador. Si aparece más de una carta boca arriba en la baraja durante el reparto, se anulará la mano y se volverán a barajar todas las cartas.
- c) Una carta que se extraiga por error sin ser vista se usará como si fuera la siguiente carta de la baraja.
- d) Si un jugador recibe un número incorrecto de cartas se anulará la mano de ese jugador y se volverá a barajar. Si se reparte un número de cartas incorrectas al croupier se anulará la mano, excepto en el caso de que el croupier se pueda repartir el número de cartas correcto sin alterar la secuencia de las cartas, siempre y cuando, esas cartas, no se hayan girado ya boca arriba.