

8.2. Prohibiciones. Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

4.4. PAI GOW PÓKER O PÓKER CHINO.



I. Denominación.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas, con las cuales tiene que hacer dos “manos”: una de dos cartas (“mano” pequeña o baja) y otra de cinco cartas (“mano” grande o alta).

Tiene por objeto superar, con las dos “manos” establecidas del jugador, las dos “manos” de la Banca. Ambas “manos” del jugador deberán ser superiores a las “manos” respectivas de la Banca. Si una “mano” del jugador obtuviera la misma puntuación que la de la Banca, se considerará igualdad, y la Banca gana todas las igualdades. Si un jugador ganara una “mano”, pero perdiera la otra, se considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas. La mayor “mano” posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos Ases, y la más alta de cinco cartas, cinco Ases. Las “manos” ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

II. Elementos del juego.

1. Cartas. Al Pai Gow Póker se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un Joker.

Éste puede ser usado únicamente como un As, para completar una escalera, un color o una escalera de color.

2. Mesa de juego: será de medidas y características similares a las usadas en el juego del Veintiuno o “Blackjack”, pero con el tapete propio del juego en el cual habrá señaladas hasta un máximo de 6 casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la “mano” grande y otra para la “mano” pequeña.

Además dispondrá de una bandeja como las de Veintiuno o “Blackjack”, para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados: se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 20 a 25 mm de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser tirados.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá a su servicio un croupier y un Jefe de Mesa.

1. Jefe de Mesa. Le corresponderá la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas vacantes. Podrá existir un jefe de mesa por cada cuatro mesas de naipes.

2. Croupier. Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

3. Jugadores. Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis.

Cada “mano” de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

IV. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

1. Cinco Ases: es la formada por cinco Ases (cuatro Ases más el Joker o comodín).

2. Escalera Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.

3. Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota y Dama).