

# Texas Poker de contrapartida

## I. Denominación.

El Texas Póker de contrapartida es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento siendo el objetivo del juego superar la jugada que obtenga el croupier, existiendo varias combinaciones ganadoras. Para todo lo no previsto en materia de personal son aplicables las normas del poker de contrapartida.

## II. Elementos del juego.

### 1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como la carta más alta detrás de la K, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

### 2. Mesa de Juego.

Será de similares características que las de «Black Jack», con las casillas divididas en tres espacios, uno para la postura «Ante», otro para la «2.ª Apuesta» y un tercero para una apuesta adicional llamada «Texas Bonus» TXB. En el centro de la mesa deberá leerse la frase: «La Banca Juega con pareja de 4 ó superior». Este tipo de juego se podrá realizar en mesas con paños reversibles.

## III. Jugadores.

1. **Sentados.** El número de jugadores a los que se les permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un número máximo de nueve.

2. **Jugadores de pie.** Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de este y en todo caso con la aprobación del personal de supervisión de juego, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a tres. El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

## IV. Reglas del juego.

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

- a) **Escalera Real de color.** Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo. (ejemplo: As, K, Q, J y 10 de trébol).
- b) **Escalera de color.** Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo. (Ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol).
- c) **Póker.** Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor. (Ejemplo, 4 Reyes).
- d) **Full.** Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (Ejemplo: 3 sietes y 2 ochos).
- e) **Color.** Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (Ejemplo: As, 4, 7, 8 y Q, de trébol).
- f) **Escalera.** Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo. (Ejemplo: 7, 8, 9, 10 y J).
- g) **Trío.** Es el formado por tres cartas de un mismo valor. (Ejemplo: tres Damas).

# Texas Poker de contrapartida

**h) Doble pareja.** Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior. (Ejemplo: 2 Reyes y 2 Jotas).

**i) Parejas.** Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (Ejemplo: 2 Damas).

**j) Cartas mayores.** Cuando no se producen ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del croupier. Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente.

## V. Tablas de pagos.

La tabla de pagos de la apuesta «Ante» es la siguiente:

Escalera Real 100 a 1

Escalera de Color 20 a 1

Póker 10 a 1

Full 3 a 1

Color 2 a 1

Escalera o jugada menor 1 a 1

La tabla de pagos de la apuesta «Texas Bonus» TXB es la siguiente:

Color o jugada superior 25 a 1

Desde pareja de Ases a Escalera 7 a 1

Las posturas en la «2.ª Apuesta» siempre que resulten ganadoras se pagarán a la par, 1 a 1.

## VI. Desarrollo del Juego.

Para recibir cartas cada jugador realizará, dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa de juego, su apuesta en la casilla destinada para tal fin llamada «Ante». Asimismo, podrá realizar una apuesta

adicional llamada TXB (Texas Bonus) en la casilla marcada con estas siglas. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va mas» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la Banca, hasta completar la distribución de las dos cartas para cada mano y para la Banca. Acto seguido el croupier descubrirá las tres primeras cartas comunes denominadas «Flop». A partir de ese momento, después de ver sus cartas los jugadores tienen dos opciones, «ir» o «retirarse». Si el jugador desea continuar deberá doblar su apuesta inicial de «Ante» en la casilla denominada «2.ª Apuesta». Si el jugador decide renunciar a continuar en la jugada anunciará «No Voy». En ese caso el jugador perderá la apuesta de «Ante» y la apuesta de TXB, si este la hubiera realizado.

Después de que los jugadores se hayan decidido por «IR» o «RETIRARSE», el croupier anunciará: ¿Algún ganador del Texas Bonus?

Si hubiese ganadores se procederá a descubrir sus cartas pagando las efectivamente ganadoras y retirando las apuestas perdedoras. Aquel jugador que apostando al TXB tuviese una combinación de pareja de Ases o jugada superior con las primeras cinco cartas, las dos suyas y las tres descubiertas en el «Flop», resultará ganador del juego «TEXAS BONUS» cobrando la cantidad establecida en la tabla de pagos para este tipo de apuesta.

Seguidamente, el croupier descubrirá dos cartas más, comunes a todos los jugadores, llamadas «Turn y River» las cuales colocará seguidas a las anteriores llamadas «flop». Acto seguido, el croupier descubrirá sus dos propias cartas que habrá permanecido tapadas hasta ese momento. Cada mano, las de los jugadores y la del croupier, se conformará con la mejor combinación posible entre las dos cartas propias y las cinco comunes para todos. Para entrar

# Texas Poker de contrapartida

en el juego el croupier, deberá tener, como mínimo en su jugada, una pareja de cuatros o combinación superior. Si el croupier no entra en juego, deberá pagar la apuesta de «Ante» de acuerdo con las tablas de pago correspondientes a esta apuesta. La «2.ª Apuesta» permanecerá igual, ni gana ni pierde.

Si el croupier entrase en juego, comparará su jugada con la de los jugadores y podrán darse los siguientes casos:

- Si el croupier y cualquier otro participante tuvieran las mismas cartas, no hay ni ganadores ni perdedores, empatan por lo que se mantienen las apuestas.
- Si el croupier tuviese mejor juego que el jugador, este último perderá las apuestas de «Ante» y «2.ª Apuesta».
- Si el jugador tuviese mejor juego que el croupier, entonces el jugador cobrará el «Ante» de acuerdo a la tabla de pagos establecida para tal fin. La «2.ª Apuesta» siempre se pagará a la par (1 a 1).

## VII. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El director de Juego podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas en función de la banda de fluctuación que tenga autorizada para ello por el órgano directivo competente en materia de juego.

El máximo de las apuestas será de 5 a 50 veces el mínimo establecido en la correspondiente autorización; pudiendo fijarse la banda de fluctuación del «Ante» y la del «TXB» de forma distinta e independiente en cuanto a límites mínimos y máximos.

## VIII. Disfunciones del juego.

### 1. Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se dieran alguno de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido un error en el reparto y en estos casos, todas las cartas serán recogidas por el croupier y se iniciará una nueva «mano».

Los casos que se tendrán en cuenta son los siguientes:

- Si los jugadores no reciben las cartas en la forma y el orden establecido reglamentariamente.
- Si un jugador recibe más o menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de que comiencen las apuestas.
- Si aparece alguna de las cartas pertenecientes al croupier descubiertas.
- Si se descubre que falta alguna de las cartas que componen la baraja.
- Si se descubre que la baraja es defectuosa.

### 2. Errores del crupier.

Si el crupier anuncia una mano errónea, se considerará que «las cartas hablan por sí solas», y se tendrá en cuenta la combinación de las mismas existentes encima de la mesa.

### 3. Errores del jugador.

- Si un jugador pone en contacto, voluntariamente o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador, les serán, a ambos, retiradas sus cartas y no podrán seguir participando en la mano. De repetirse esta situación con alguno de los mismos implicados, el personal de supervisión de juegos podrá expulsarlos de la mesa.
- Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego seguirá siendo válido.