



g a m e s

Texas Hold'em Poker



Características del juego

Juega mano a mano contra el crupier
El crupier se califica siempre
Apuesta opcional en Turn y River

Objetivo

El objetivo del juego Texas Hold'em es conseguir el jugador la mejor mano posible de póker respecto al crupier, utilizando las dos cartas que se le reparten más las cinco cartas comunes en la mesa para obtener la mejor mano de póker de cinco cartas.

Se juega con 1 baraja de 52 cartas que se barajan antes de cada partida. Las clasificaciones de mano estándar de póker Texas Hold'em se utilizan para evaluar las manos (ver Valores de las manos).

Pantalla y Botones de Juego

El jugador cuenta con unas fichas para seleccionar los importes de apuestas, los recuadros de apuesta y unos botones que se visualizan únicamente cuando puedan utilizarse. El jugador, durante todo el

desarrollo de la partida, contará con el área de mensajes en la barra inferior del juego.



Para visualizar más información relativamente a los límites de las apuestas, ir con el ratón sobre la placa Table Limits & Payouts.

La apuesta inicial se coloca en el círculo ANTE. Por cada apuesta colocada se utilizará la ficha seleccionada del contenedor.

Al colocar apuestas, se visualizan los botones VOLVER, ELIMINAR APUESTAS y REPARTIR.



Por el botón VOLVER se retiran las apuestas individualmente, empezando por la última apuesta colocada en la mesa.



Por el botón ELIMINAR APUESTAS se retiran todas las apuestas colocadas en la mesa.



Por el botón REPARTIR se empieza la partida, el importe apostado se quita del saldo y se reparten las cartas.

Durante la partida los botones RETIRARSE, IR FLOP, PASAR, APUESTA TURN y APUESTA RIVER se visualizan únicamente cuando puedan utilizarse (detalles en la sección Cómo jugar).



El botón RETIRARSE terminará la mano y las apuestas y cartas sobre la mesa serán barridas.



El botón IR FLOP colocará la apuesta Ante adicional 2x en el círculo IR FLOP.

El botón PASAR continúa el juego sin realizar ninguna apuesta adicional.



El botón APUESTA TURN coloca una apuesta Ante 1x en el círculo APUESTA TURN.



El botón APUESTA RIVER coloca una apuesta Ante 1x en el círculo APUESTA RIVER.

Al acabarse la partida, se visualizan los botones NUEVA PARTIDA y REPETIR APUESTAS.



El botón REPETIR APUESTAS quita de la mesa las apuestas anteriormente colocadas y permite repetirlas.



El botón NUEVA PARTIDA quita de la mesa las apuestas anteriormente colocadas y permite cambiar el importe y el tipo de apuesta que se quiera colocar.

Cómo jugar

1. Elegir el valor de la ficha con la que se quiere jugar.
2. Coloca tu apuesta Ante, teniendo en cuenta que se te pedirá hacer una apuesta Flop de 2 veces tu Ante si decides jugar la mano contra el crupier.
3. Seleccionar el botón REPARTIR para empezar la mano. Al jugador se le repartirán 2 cartas descubiertas, al crupier 2 cartas cubiertas. Algunos combos de cartas bien reconocidos tienen sobrenombres (ver el Glosario de Texas Hold'em), que se mostrarán en el juego.
4. El jugador tiene la opción de Retirarse (seleccionar Retirarse) o seguir jugando (seleccionar Flop). Al seleccionar Flop, se reparten 3 cartas comunes descubiertas. El botón RETIRARSE terminará la mano y las apuestas y cartas sobre la mesa serán

barridas. El botón IR FLOP colocará la apuesta Ante adicional 2x en el círculo IR FLOP, la apuesta se eliminará de tu saldo y las primeras 3 cartas comunitarias (el "Flop") se repartirán boca arriba en el centro de la mesa. El ranking de tu mano basado en tus cartas ocultas y tus cartas flop se mostrará en el juego.

Antes de que se complete la mano, se repartirán 2 cartas comunitarias adicionales. La cuarta carta se llama "Turn" y la quinta se llama "River".

5. Es posible elegir apostar por el Turn o Pasar para seguir sin colocar apuestas adicionales. Esta apuesta te da la oportunidad de aumentar el monto total de tu apuesta cuando confías en el potencial de tu mano para ganar contra el crupier.

El botón PASAR continúa el juego sin hacer ninguna apuesta adicional, la carta Turn se reparte boca arriba en el medio de la mesa. El botón APUESTA TURN coloca una apuesta Ante 1x en el círculo APUESTA TURN, la apuesta se elimina de su saldo y se reparte la carta Turn. Se mostrará su ranking de manos actualizado.

6. El jugador tiene la opción de colocar una apuesta River o Pasar para seguir sin colocar apuestas adicionales. si se coloca una apuesta River, se reparte una 5 carta común descubierta y se comparan la mano del jugador con la mano del crupier.

El botón PASAR concluye el juego sin hacer ninguna apuesta adicional, la carta River se reparte boca arriba en el medio de la mesa. El botón APUESTA RIVER coloca una apuesta Ante 1x en el círculo APUESTA RIVER, la apuesta se elimina de tu saldo y se reparte la carta River. Se mostrará tu ranking de manos actualizado.

7. Tus cartas se moverán a la mesa y se revelarán las cartas del crupier. Considerando las 2 cartas iniciales del jugador y las 5 cartas comunes, el sistema identificará la mejor combinación de póker de 5 cartas tanto para el jugador como para el crupier. La mejor combinación de 5 cartas gana. Las combinaciones estándares se toman como referencia. Nota: La apuesta Ante paga únicamente si la combinación obtenida es una Escalera o más.

Las manos con valor igual se consideran empates. En estas manos las 5 cartas tienen el mismo valor. Los cuatro palos tienen el mismo valor.

La Tabla de Pagos a continuación indica los pagos por los posibles resultados del juego.

Pagos

--	--	--

Tipo de apuesta	Empate	Mano ganadora
Ante (cuando tu mano es más baja que una escalera)	La apuesta se devuelve	La apuesta se devuelve
Ante (cuando tu mano es más alta que una escalera)	La apuesta se devuelve	1:1
Flop (2x Ante)	La apuesta se devuelve	1:1
Turn (1x Ante)	La apuesta se devuelve	1:1
River (1x Ante)	La apuesta se devuelve	1:1

Valor de las manos

Rango de la mano	Descripción de las manos
Escalera Real	10, J, Q, K, As del mismo palo
Escalera de color	Una escalera completada con cinco cartas del mismo palo. Si el jugador y el crupier obtienen una escalera color, ganará quien tenga la mano de valor más elevado.
Póker	Cuatro cartas del mismo valor. Si ambos el crupier y el jugador tienen el mismo póker, gana quien entre las demás cartas tenga la más alta.
Full	Tres cartas de un valor y dos de otro. Si ambos el crupier y el jugador tienen un full, ganará la mano con el trío más alto. Si ambos el crupier y el jugador tienen lo mismo trío, gana quien tenga la pareja más alta.
Color	Cinco cartas del mismo palo. Si hay más de 1 color, la mano que suma el total más elevado resultará ganadora.
Escalera	Cinco cartas, de cualquier palo, en secuencia. El As puede

	utilizarse para completar tanto la escalera más elevada (10, J, Q, K, A) como la escalera más baja (A, 2, 3, 4, 5). Si ambas manos tienen una escalera, la escalera con la(s) carta(s) más alta(s) gana.
Trío	Tres cartas del mismo valor. Si ambos el crupier y el jugador tienen lo mismo trío, gana quien entre las demás cartas tenga la más alta. Si ambas manos tienen los mismos tres de un tipo, la(s) carta(s) externa(s) más alta(s) gana(n).
Dos Parejas	Dos parejas de cartas del mismo valor. Si el crupier y el jugador obtienen dos parejas, gana la mano con el valor de pareja más elevado. Si ambos tienen la misma pareja, ganará quien tenga la segunda pareja más alta. Si tienen las mismas dos parejas, gana quien tenga la quinta carta (kicker) con el valor más elevado. En caso de empate de todas las 5 cartas, la mano acaba por un empate y al jugador se les devuelven todas las apuestas.
Pareja	Dos cartas del mismo valor. Si ambos el crupier y el jugador tienen la misma pareja, gana quien entre las demás cartas tenga la más alta. Si ambas manos tienen el mismo par, la(s) carta(s) externa(s) más alta(s) gana(n).
Carta Alta	Una mano sin ninguna de las otras combinaciones especificadas arriba. Si ambas manos son cartas altas, gana la que tenga la(s) carta(s) más alta(s). As es la carta más alta posible.

Glosario Texas Hold'em

As + As = Bullets

As + As = Bullets

As + Jota = Ajax

K + K = Cowboys

K + Q = Marriage

K + J = Kojak

K + 9 = Canine

Q + Q = Ladies

Q + J = Maverick

Q + 7 = Computer Hand

J + J = Jokers

J + 9 = T.J. Cloutier

J + 5 = Jackson

10 + 5 = Five and dime

10 + 2 = Doyle Brunson

9 + 9 = Meat hooks

8 + 8 = Snowmen

7 + 7 = Hockey Sticks

7 + 2 = The Hammer

5 + 5 = Speed Limit

5 + 4 = Jesse James

4 + 4 = Sailboats

2 + 2 = Ducks

Barra de Menú

La barra de menú en la parte inferior de la pantalla del juego contiene las siguientes pantallas y botones:



Balance: 111.94

La pantalla de SALDO muestra la cantidad total de dinero disponible para hacer apuestas, que es la suma de efectivo y dinero de bonificación jugable. El botón de FLECHA a la izquierda de la pantalla de SALDO abre un panel que muestra el desglose de saldos (detalles a continuación) y sólo está presente cuando las promociones están activas en el sitio web.

Cash	100.94
Playable bonus	11.00
Pending bonus	0.00
FPP	358

Efectivo: dinero depositado en el sitio web o dinero de bonificación que se ha convertido en dinero real después de cumplir con los requisitos de apuesta.

Bono jugable: dinero que se puede usar para hacer apuestas pero que no se puede retirar del sitio web hasta que se cumplan los requisitos de apuesta.

Bono pendiente: no se puede utilizar para hacer apuestas o ser retirado del sitio web hasta que se cumplan los requisitos de apuesta.

FPP: puntos de fidelidad que se obtienen al jugar juegos.

REGISTER NOW

Al jugar en modo demostración con una cuenta de invitado, la sección de saldo se reemplaza con un enlace REGISTRARSE AHORA que abre el formulario de registro, lo que te permite inscribirte en el sitio web.

WIN REAL MONEY!

Cuando se juega en modo demo como usuario registrado, la sección de saldo se reemplaza por un enlace ¡GANA DINERO REAL! que te permite cambiar al modo de dinero real.



El botón JUEGOS abre un menú de juego que te permite cargar un nuevo juego.



El botón VOLUMEN abre un panel que te permite configurar el volumen del audio del juego.



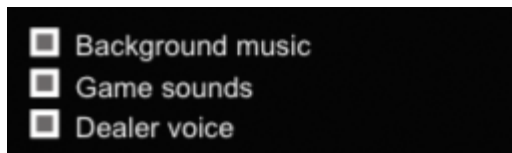
Un solo clic en el botón VOLUMEN silenciará todo el audio del juego. Al hacer clic en el botón otra vez, restaurarás el volumen a su configuración predeterminada.



El botón MENÚ abre un menú interno que contiene enlaces a las reglas del juego y varias otras páginas en el sitio web.



El botón CONFIGURACIÓN abre un panel en el que se pueden administrar varias configuraciones del juego:



Música de fondo: opción para silenciar sólo la música de fondo para el juego en cuestión.

Sonidos del juego: opción para silenciar sólo los sonidos del juego para el juego en cuestión.

Voz del crupier: opción para silenciar sólo la voz del crupier.

RTP

RTP juego: 98.06%

El retorno al jugador (RTP) es el porcentaje del importe total apostado que se le devuelve al jugador en ganancias. Este porcentaje depende de las reglas del juego, de la probabilidad de ocurrencia de un evento y se calcula aplicando la estrategia de juego óptima.

El valor RTP reportado es un número teórico basado en múltiples resultados. Los resultados individuales pueden variar.

A menos que se especifique lo contrario, el RTP del juego incluye características del juego tales como juegos de bonificación, tiros libres/manos, incrementos de jackpot, etc. Para los juegos con jackpots, consulta la sección de administración de saldo de Jackpot para obtener información específica sobre el incremento de jackpot que se incluye en el RTP general del juego que se muestra arriba.

Información general

Las funcionalidades, los ajustes y las características del juego están sujetas a los Términos y Condiciones de este sitio web. La utilización del juego, tanto en modalidad dinero real o diversión, está sujeta a dichos términos y condiciones.

Toda mano/partida sin acabar debe poderse restaurar y debe cargarse automáticamente al primer acceso a cualquier juego. En la sección "Mi cuenta" está disponible la lista de los juegos pendientes. Una mano/partida se consideran sin terminar cuando a) las apuestas pendientes aún deben resolverse o b) donde razonablemente posible, el servidor detecte que el jugador no ha visualizado correctamente el resultado final del juego a pesar de que las ganancias ya se hayan acreditado.

El malfuncionamiento del hardware/software de juego cancelará todos los pagos relativos al juego; todas las apuestas se devolverán después de realizar los controles necesarios.