



Instrucciones / Español

Número de cartas: 28

Se utilizan 27 de las 28 cartas DAKER, que contiene cada una de ellas dos valores de los que integran los dados de póker.

La utilización de los valores y jugadas del póker de dados, facilita desde el inicio que el jugador pueda disponer de mejor juego y un mayor número de variación de combinaciones de jugada durante la partida

MODALIDADES DE JUEGO:

- 1.- DAKER POKER.
- 2.- DAKER 5 CARTAS CON DESCARTE.
- 3.- "GAME ROUND" DAKER.

1.- DAKER POKER

1.- Introducción

Número de jugadores: De dos a ocho.
Número de cartas por jugador: Tres.
Número de cartas comunitarias: Tres.
Rondas de apuestas: Cuatro.
Partidas: Con límite o sin límite de apuestas.

2.- Objetivo

Hacer el juego de mayor valor y ganar el "Pot".

3.- Reglas previas

Se juega con 27 cartas de las 28 que tiene la baraja "DAKER"

La carta "DAKER" se utiliza como botón de crupier por el encargado de repartir las cartas (Dealer) y que situará delante de su posición.

En segundo lugar, como en cualquier modalidad de juego de póker, es necesario que los jugadores antes de empezar a jugar se pongan de acuerdo sobre:

- Distribución de los jugadores en la mesa.
- Designación del jugador encargado de repartir en primer lugar las cartas.
- Valor de las fichas que se van a utilizar.
- Valor de la apuesta mínima inicial de la mesa.
- Número de partidas que se van a jugar, tiempo u hora de terminación.

IMPORTANTE: Número de partidas o puntos para ser declarado ganador cuando se juegue con menores.

Las apuestas en cada ronda podrán ser "con límite" o "sin límite" según se acuerde.

Cuando jueguen 2 jugadores, el repartidor (Dealer) deberá poner primero en la mesa la apuesta acordada de apertura, antes de proceder a barajar las cartas y darlas a cortar a su compañero de juego. Ambos jugadores rotan en cada partida o mano de juego el turno de repartidor.

En el juego "DAKER" los jugadores sólo podrán utilizar **uno de los dos valores de la carta**. Es decir, en ningún caso se podrá realizar una jugada utilizando los dos valores de una misma carta.

4.- Jerarquía de los valores de las cartas.

De mayor a menor:
A, K, Q, J, Rojo, Negro.

5.- Jerarquía de combinaciones.

De mayor a menor, en orden descendente:

- 1º.- POKER REAL O REPOKER (CINCO IGUALES)
- 2º.- POKER (CUATRO IGUALES)
- 3º.- FULL (TRES IGUALES Y UN PAR)
- 4º.- TRIO (TRES IGUALES)
- 5º.- DOBLE PAREJA (DOS PAREJAS)
- 6º.- PAREJA (DOS IGUALES)
- 7º.- CARTA CON VALOR MAYOR

Si dos o más jugadores hacen un juego de igual valor, gana el que tenga mayor jerarquía

En caso de identidad de jugada (juego de igual jerarquía) se aplicará lo siguiente:

- 1.- En caso de identidad entre dos jugadas de POKER se estará al valor de la quinta carta que utilice cada jugador, venciendo el que tenga el valor superior. Si a pesar de ello se mantiene el empate, se repartirán el bote.
- 2.- En las combinaciones de PAREJA, DOBLE PAREJA y TRIO, el resto de cartas que no se utilicen para formar la jugada no se considerarán para desempatar.

Así, si dos o más jugadores hacen un juego de PAREJA, DOBLE PAREJA o TRIO, de igual jerarquía, se repartirán el bote.

En cada mano cada jugador recibe tres cartas y a su vez, en la mesa se muestran sucesivamente otras tres cartas comunes para todos los jugadores.

La jugada final de cada jugador vendrá dada por la mejor combinación que pueda formar con sus tres cartas (que sólo él conoce) y dos de las cartas comunitarias (obligado).

6.- Apuestas.

En cada partida o mano de juego, se juegan cuatro rondas de apuestas:

- 1ª.- Antes de mostrar las cartas comunitarias.
- 2ª.- Después de mostrar la primera carta comunitaria.
- 3ª.- Después de mostrar la segunda carta comunitaria.
- 4ª.- Después de mostrar la tercera y última carta comunitaria.

7.- Inicio

El repartidor (Dealer) pondrá en la mesa la apuesta inicial.

En cada nueva partida o mano de juego, el turno de repartidor rota al siguiente jugador en sentido de las agujas del reloj.

Una vez puesta la apuesta inicial, el repartidor barajará las cartas y se las dará a cortar al jugador situado a su derecha. A continuación, repartirá las cartas en el siguiente orden: 1º.- Tres cartas comunitarias en el centro de la mesa (boca abajo) y 2º.- Tres por cada jugador (una a una, que sólo cada uno de ellos conocerá).

8.- Rondas de apuestas

La primera ronda se inicia cuando los jugadores dispongan de sus tres cartas en la mano (las tres cartas comunitarias todavía no se han descubierto).

Los jugadores juegan por turno.

El primero en hablar será el jugador situado a la izquierda del Dealer. Este jugador no puede pasar. Solo puede retirarse, igualar o subir la apuesta inicial.

El turno pasa entonces al siguiente jugador situado a su izquierda, que podrá retirarse, igualar o subir; y así sucesivamente hasta finalizar en el Dealer (si nadie ha subido la apuesta inicial) o en el jugador que realizó la primera o última subida, de forma que contribuyan al bote con la misma cantidad de fichas todos los jugadores que no se retiren

A continuación el Dealer levanta la primera carta de las comunitarias y dará comienzo la segunda ronda de apuestas. Empieza el jugador situado a la izquierda del Dealer y en caso de haberse retirado con el primer jugador que siga en juego situado a su izquierda. Las opciones disponibles para este jugador serán: Retirarse, pasar o apostar. En caso de que el jugador se retire o pase, el siguiente jugador tendrá las mismas opciones que el primero. Si el primer jugador apuesta, el segundo jugador tendrá la opción de retirarse, igualar o subir, y así sucesivamente todos los jugadores.

Finalizada la segunda ronda de apuestas, se levanta la segunda carta comunitaria y dará comienzo la tercera ronda de apuestas que se jugará de la misma forma que la anterior.

Por último, se levanta la tercera carta comunitaria y se procederá a jugar de igual manera la cuarta y última ronda de apuestas.

Una vez finalizada la última ronda de apuestas, se enseñan las cartas si todos los jugadores pasan y no realizan ninguna apuesta o caso de realizarse, si ha igualado la apuesta uno o varios jugadores.

En caso de que un jugador haya apostado y no le vean la apuesta, gana la partida y no tendrá que mostrar sus cartas.

Finalizada la partida o mano de juego, el bote (Pot) acumulado se adjudica al jugador con la mejor jugada.

En caso de empate entre jugadores (la misma jugada), se repartirán el bote (Pot) entre ellos.

2.- DAKER 5 CARTAS CON DESCARTE

1.- Introducción

Número de jugadores: de 2 a 4

Número de cartas por jugador: Cinco cartas más opción de descarte de dos cartas máximo.

Rondas de apuestas: Dos

Partidas: Con límite o sin límite de apuestas.

2.-Objetivo

Hacer el juego de mayor valor y ganar el bote de la mesa.

3.- Jerarquía de valores de las cartas y combinaciones:

Igual que las que hemos visto en el Daker póker.

Los jugadores solo podrán utilizar uno de los dos valores de cada carta.

La jugada final de cada jugador vendrá dada por la mejor combinación que pueda formar con las cinco cartas que disponga al finalizar la segunda ronda.

4.- Apuestas

En cada partida se juegan dos rondas de apuestas:

- 1ª.- Cuando los jugadores dispongan de sus cinco primeras cartas.
- 2ª.- Después de realizado su descarte todos los jugadores.

5.- Reparto de cartas y primera ronda de apuestas

Designado el repartidor (Dealer) todos los jugadores deberán poner en la mesa la apuesta mínima que se determine antes de recibir sus cartas.

En cada partida el turno de repartidor rota al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Una vez depositada la apuesta en la mesa, el Dealer barajará las cartas y se las dará a cortar al jugador situado a su derecha. A continuación repartirá cinco cartas (boca abajo) a cada jugador en el sentido de las agujas del reloj empezando por su izquierda (de una en una o de dos en dos y una para terminar).

Repartidas las cartas, comenzará la **primera ronda de apuestas** con el jugador situado a la izquierda del Dealer. Este jugador podrá retirarse, pasar o apostar. El turno pasa entonces al siguiente jugador situado a su izquierda que podrá pasar si el primero ha pasado, igualar, retirarse o subir la apuesta, y así sucesivamente hasta finalizar en el Dealer o el jugador que realice la última subida, de forma que todos los jugadores que no se hayan retirado contribuyan al bote con la misma cantidad.

6.- Ronda de descarte y segunda ronda de apuestas.

Finalizada la primera ronda de apuestas, **comienza el descarte por parte de todos los jugadores que se mantienen en juego, empezando por el primer jugador que siga en juego situado a su izquierda del Dealer.**

Cada jugador, por turno, podrá descartarse si lo desea de 1 o 2 cartas como máximo, o si se considera “servido” no realizar ningún descarte. Las cartas del descarte se irán dejando en el centro de la mesa (boca abajo) sin que nadie las pueda ver. Si el repartidor (Dealer) se queda sin cartas en el mazo cogerá las cartas descartadas por los jugadores hasta ese momento y las mezclará de nuevo para proseguir con el reparto.

Una vez finalizado el descarte, se procederá a jugar la **segunda (y final) ronda de apuestas**, empezando por primer jugador que siga en juego a la izquierda del Dealer. Se enseñan las cartas si todos los jugadores pasan y no se realiza ninguna apuesta, o caso de realizarse, si la han igualado uno o varios jugadores.

En caso de que un jugador haya apostado y no le vean la apuesta, gana la partida y no tendrá que mostrar sus cartas.

El bote (Pot) acumulado se adjudica al jugador con la mejor jugada.

En caso de empate entre jugadores (la misma jugada), se repartirán el bote (Pot) entre ellos

3.- “GAME ROUND” DAKER

1.- Introducción

Número de jugadores: de 2 a 4 (Más de 4 participantes: jugar partidas separadas y desempate de los ganadores de cada partida)

Número de cartas por jugador: Cinco cartas más opción de de descarte de dos cartas máximo.

Los jugadores sólo podrán utilizar uno de los dos valores de cada carta

2.- Jerarquía de valores de las cartas y combinaciones:

Igual que las que hemos visto para el Daker póker.

3.- Cómo jugar

Previamente se acordará la concesión que se otorgara al ganador o lo que tendrá que hacer o invitar el que pierda la partida.

Los jugadores reciben cinco cartas, seguidamente se realiza la ronda de descarte (con opción de una o dos cartas máximo), finalizada ésta todos los jugadores muestran sus cartas.

Si dos o más participantes empatan (con jugada de mayor valor o de menor, según la opción de juego acordada), jugarán nuevamente entre ellos para determinar el resultado.

TABLA DE JUGADAS DE MAYOR VALOR A MENOR, EN ORDEN DESCENDENTE

	REPOKER		POKER		FULL		DOBLE PAREJA
1	A A A A A	31	▼▼▼▼▼	61	J J J ▼▼	90	Q Q ▼▼
2	K K K K K	32	▼▼▼▼A	62	J J J ▼▼	91	J J ▼▼
3	Q Q Q Q Q	33	▼▼▼▼K	63	▼▼▼A A	92	J J ▼▼
4	J J J J J	34	▼▼▼▼Q	64	▼▼▼K K	93	▼▼▼▼
5	▼▼▼▼▼	35	▼▼▼▼J	65	▼▼▼Q Q		PAREJA
6	▼▼▼▼▼	36	▼▼▼▼▼	66	▼▼▼J J	94	A A
	POKER	37	A A A A	67	▼▼▼▼▼	95	K K
7	A A A A K	38	K K K K	68	▼▼▼A A	96	Q Q
8	A A A A Q	39	Q Q Q Q	69	▼▼▼K K	97	J J
9	A A A A J	40	J J J J	70	▼▼▼Q Q	98	▼▼
10	A A A A ▼	41	▼▼▼▼	71	▼▼▼J J	99	▼▼
11	A A A A ▼	42	▼▼▼▼	72	▼▼▼▼▼		UNA CARTA
12	K K K K A		FULL		TRIO	100	A
13	K K K K Q	43	A A A K K	73	A A A	101	K
14	K K K K J	44	A A A Q Q	74	K K K	102	Q
15	K K K K ▼	45	A A A J J	75	Q Q Q	103	J
16	K K K K ▼	46	A A A ▼▼	76	J J J	104	▼
17	Q Q Q Q A	47	A A A ▼▼	77	▼▼▼	105	▼
18	Q Q Q Q K	48	K K K A A	78	▼▼▼		
19	Q Q Q Q J	49	K K K Q Q		DOBLE PAREJA		
20	Q Q Q Q ▼	50	K K K J J	79	A A K K		
21	Q Q Q Q ▼	51	K K K ▼▼	80	A A Q Q		
22	J J J J A	52	K K K ▼▼	81	A A J J		
23	J J J J K	53	Q Q Q A A	81	A A ▼▼		
24	J J J J Q	54	Q Q Q K K	83	A A ▼▼		
25	J J J J ▼	55	Q Q Q J J	84	K K Q Q		
26	J J J J ▼	56	Q Q Q ▼▼	85	K K J J		
27	▼▼▼▼A	57	Q Q Q ▼▼	86	K K ▼▼		
28	▼▼▼▼K	58	J J J A A	87	K K ▼▼		
29	▼▼▼▼Q	59	J J J K K	88	Q Q J J		
30	▼▼▼▼J	60	J J J Q Q	89	Q Q ▼▼		