

Póker

2-10 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Larga

Tener la mano de 5 cartas con mejor rango o engañar a todos para que se retiren.

PREPARACIÓN

- Baraja un mazo estándar de 52 cartas.
- Reparte 2 cartas ocultas boca abajo a cada jugador.
- Coloca apuestas de pequeño y gran ciego.

PUNTUACIÓN

- Escalera Real > Escalera de Color > Cuatro del mismo rango > Casa Llena.
- Color > Escalera > Tres del mismo rango > Dos Pares > Un Par.
- Carta alta desempata cuando no se forma ninguna combinación.

Consejo: Presta atención a los patrones de apuestas de los oponentes antes de mirar las cartas comunitarias.

EN TU TURNO

- Pasa, apuesta, sube la apuesta, iguala o retírate.
- Se reparten 3 cartas comunitarias (flop), luego 1 (turn), luego 1 (river).
- Ronda de apuestas después de cada reparto.
- La mejor mano de 5 cartas de 7 cartas disponibles gana.

Póker es un juego de cartas popular jugado en todo el mundo, conocido por su profundidad estratégica y aspectos psicológicos. Los jugadores compiten para hacer la mejor mano o para engañar a sus oponentes para que se retiren. Con numerosas variantes como Texas Hold'em y Omaha, Póker ofrece emoción y desafío sin fin.

Jugadores

2-10 jugadores

Mazo de cartas

Mazo estándar de 52 cartas

Objetivo

El objetivo del Póker es ganar fichas o dinero teniendo la mano con mejor rango al final de las rondas de apuestas. Los jugadores logran esto haciendo la mejor mano o convenciendo a sus oponentes de que se retiren.

Combinaciones de manos de póker

1. **Escalera Real:** A, K, Q, J, 10, todos del mismo palo
2. **Escalera de Color:** Cinco cartas consecutivas del mismo palo
3. **Cuatro del mismo rango (Quads):** Cuatro cartas del mismo rango
4. **Casa Llena:** Tres cartas de un rango y dos cartas de otro rango
5. **Color:** Cinco cartas del mismo palo, no en secuencia
6. **Escalera:** Cinco cartas consecutivas de palos diferentes
7. **Tres del mismo rango (Trips o Set):** Tres cartas del mismo rango
8. **Dos Pares:** Dos conjuntos de pares, cada uno de un rango diferente
9. **Un Par:** Dos cartas del mismo rango
10. **Carta Alta:** Cuando no se forma otra mano, la carta más alta en la mano determina el ganador

Preparación

1. Baraja el mazo estándar de 52 cartas.
2. Determina el repartidor para la primera mano.
3. Cada jugador recibe un conjunto de fichas o dinero para comenzar.

Jugabilidad

1. **Rondas de Apuestas:** El juego consiste en múltiples rondas de apuestas. Antes de que se repartan las cartas comunitarias, los jugadores hacen apuestas basadas en sus dos cartas privadas iniciales (cartas ocultas). Se reparten tres cartas comunitarias boca arriba, seguidas por otra ronda de apuestas. Se reparte una carta comunitaria más con una ronda de apuestas, luego una carta comunitaria final y una ronda de apuestas final.
2. **Rangos de Manos:** Las manos se clasifican de mayor a menor, con combinaciones como Escalera Real, Escalera de Color, Cuatro del mismo rango, etc. Los jugadores buscan hacer la mejor mano posible usando sus cartas ocultas y las cartas comunitarias.
3. **Ganador del Bote:** El jugador con la mano con mejor rango al final de la ronda de apuestas final gana el bote. Si solo queda un jugador después de que otros se retiren, gana el bote sin revelar su mano.
4. **Estrategias de Apuestas:** Los jugadores pueden pasar, apostar, subir la apuesta, igualar o retirarse durante las rondas de apuestas. El farol es una estrategia clave, convenciendo a los oponentes de que tienes una mano más fuerte de la que realmente tienes.

Acciones de Apuestas

- **Apuesta:** Un jugador pone fichas en el bote, indicando confianza en la fortaleza de su mano. Hacer una apuesta obliga a otros jugadores a igualar la apuesta (llamando), subir la apuesta o retirarse.
- **Subida:** Un jugador aumenta el monto de la apuesta actual, indicando mayor confianza o el deseo de hacer un farol. Los jugadores posteriores deben igualar el monto aumentado, subir nuevamente o retirarse.
- **Igualada:** Igualar significa emparejar la apuesta o subida actual. Al igualar, un jugador se mantiene en la mano y continúa compitiendo por el bote.
- **Retirarse:** Retirarse es renunciar a la mano de un jugador y a cualquier ficha ya contribuida al bote. Es una decisión estratégica utilizada para minimizar pérdidas y conservar fichas para manos más fuertes.
- **All-In:** Hacer all-in es cuando un jugador apuesta todas sus fichas restantes. Aún es elegible para ganar la porción del bote a la que contribuyó. Otros jugadores pueden continuar apostando entre sí en un bote secundario.

Variantes

- Las variantes populares incluyen Texas Hold'em, Omaha, Seven-Card Stud y más.
- Cada variante tiene reglas únicas para repartir cartas, apostar y rangos de manos.

Consejos y estrategias

- Domina el arte del farol para mantener a los oponentes adivinando.
- Comprende el concepto de probabilidades del bote para tomar decisiones de apuestas informadas.
- Presta atención a las tendencias y patrones de apuestas de los oponentes.
- La práctica y la experiencia son esenciales para mejorar tus habilidades de Póker.

Consejos y estrategia

Domina el arte del farol para mantener a los oponentes adivinando. El tiempo es crucial; sabe cuándo retirarse y cuándo subir la apuesta.

Comprender las tendencias de tus oponentes es clave. Presta atención a los patrones de apuestas y lenguaje corporal para obtener una ventaja.