



# Instrucciones / Español

Número de cartas: 28

Se utilizan 27 de las 28 cartas DAKER con diseño propio y original, que contiene cada una de ellas dos valores de los que integran los dados de póker, lo que le hace exclusivo y diferente a cualquier otro.

La utilización de las cartas DAKER con dos valores, 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, que le pueden incluso sorprender

## MODALIDADES DE JUEGO:

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

## 1.- DAKER

### 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 "ciega pequeña" y "ciega grande"  
· 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 "ciega pequeña", que será la apuesta mínima con que se abra la ronda, antes de proceder a barajar las cartas y darlas a cortar a su compañero de juego. Ambos jugadores rotan en cada partida 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)

La jugada que no contenga por lo menos un par, no tiene valor.

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 mayor 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 se juegan cuatro rondas de apuestas:

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

## 7.- Inicio

Designado el repartidor (Dealer), los dos primeros jugadores situados a la izquierda del repartidor deberán poner las apuestas ciegas. El primero la ciega pequeña y el siguiente la ciega grande (cuyo valor será el doble de ciega pequeña) y que será la apuesta mínima con que se abra la ronda.

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

Una vez puestas las ciegas, 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 la mesa (boca abajo) y 2º.- Tres por 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 jugador que puso la ciega grande. Este jugador no puede pasar. Solo puede retirarse, igualar la apuesta de la ciega grande o subir.

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

A continuación, se levanta la primera carta de las comunitarias y dará comienzo la segunda ronda de apuestas. Empieza con el primer jugador que siga en juego situado a la izquierda del repartidor (Dealer). 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.

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 ronda anterior.

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

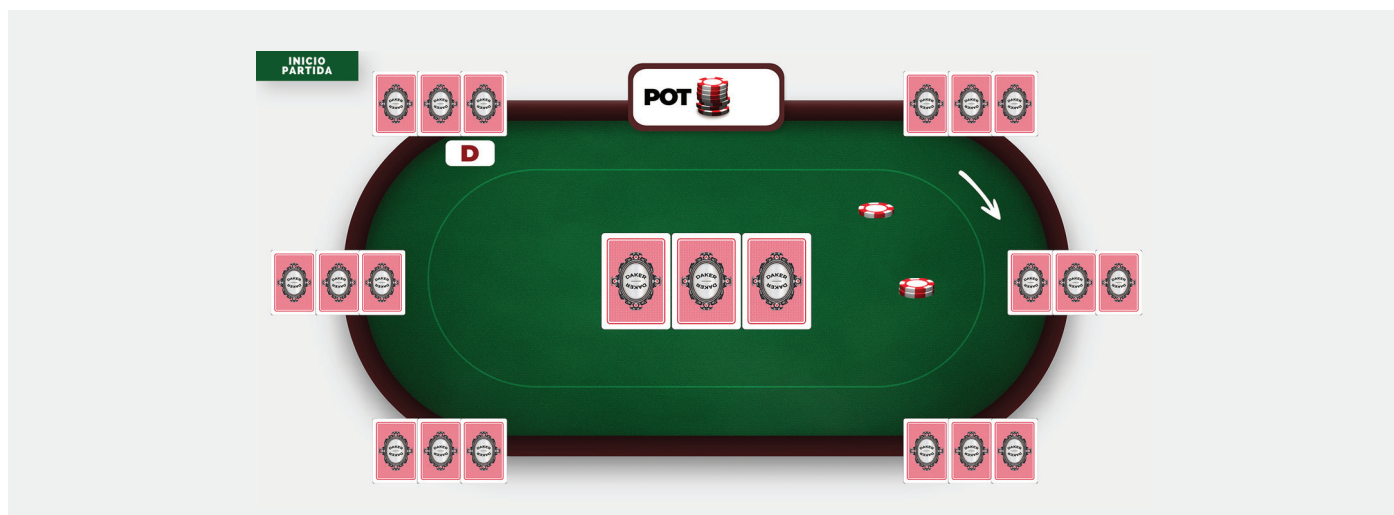
Una vez finalizada la última ronda de apuestas, se enseñan las cartas si todos los jugadores pasan y no realizan ninguna apuesta o caso de realizarse, si ha igualado la apuesta uno o varios jugadores.

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

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

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

## Ejemplo de partida / desarrollo partida de 6 jugadores



**PRIMERA RONDA**

POT 10

IGUALA

IGUALA

RETIRA

IGUALA

IGUALA

QQ

**SEGUNDA RONDA**

POT 10

PASA

PASA

PASA

PASA

QQ

**TERCERA RONDA**

POT 18

IGUALA

APUESTA-2

RETIRA

IGUALA

IGUALA

QQ

**CUARTA RONDA**

POT 26

IGUALA

RETIRA

RETIRA

APUESTA - 4

QQ



## 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 Póker Daker.

Los jugadores sólo podrán utilizar uno de los dos valores de la 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:

- 1º.- Cuando los jugadores dispongan de sus cinco primeras cartas.
- 2º.- 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 del 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, subir o retirarse, y así sucesivamente hasta finalizar en el dealer o en el jugador que realizó la mayor subida, de forma que todos los jugadores que no se han retirado contribuyan al bote con la misma cantidad.

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

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

Cada jugador podrá descartarse si lo desea de 1 ó 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, que se jugará de igual manera que la primera. 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.

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

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

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 descarte de dos cartas máximo.

Los jugadores sólo podrán utilizar uno de los dos valores de la carta.

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

Igual que las que hemos visto en el Póker Daker.

#### 3.- Cómo jugar

Previamente se acordará la concesión que se otorgará 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), finalizada ésta todos los jugadores muestran sus cartas.

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

### Ejemplo "Game Round" DAKER

1

#### "GAME ROUND" CON CARTAS DAKER

Los jugadores sólo podrán utilizar uno de los dos valores de la carta.  
(Cinco cartas más opción de descarte de 2 cartas)

2

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



3



4



5





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

(R=♠ -- N=♣)

|    | REPOKER |    | POKER |    | FULL         |    | PAREJA |
|----|---------|----|-------|----|--------------|----|--------|
| 1  | AAAAA   | 31 | RRRRN | 61 | RRRNN        | 89 | KK     |
| 2  | KKKKK   | 32 | NNNNA | 62 | NNNAA        | 90 | QQ     |
| 3  | QQQQQ   | 33 | NNNNK | 63 | NNNKK        | 91 | JJ     |
| 4  | JJJJJ   | 34 | NNNNQ | 64 | NNNQQ        | 92 | RR     |
| 5  | RRRRR   | 35 | NNNNJ | 65 | NNNJJ        | 93 | NN     |
| 6  | NNNNN   | 36 | NNNNR | 66 | NNNRR        |    |        |
|    | POKER   |    | FULL  |    | TRIO         |    |        |
| 7  | AAAAK   | 37 | AAAKK | 67 | AAA          |    |        |
| 8  | AAAAQ   | 38 | AAAQQ | 68 | KKK          |    |        |
| 9  | AAAAJ   | 39 | AAAJJ | 69 | QQQ          |    |        |
| 10 | AAAR    | 40 | AAARR | 70 | JJJ          |    |        |
| 11 | AAAN    | 41 | AAANN | 71 | RRR          |    |        |
| 12 | KKKKA   | 42 | KKKAA | 72 | NNN          |    |        |
| 13 | KKKKQ   | 43 | KKKQQ |    | DOBLE PAREJA |    |        |
| 14 | KKKKJ   | 44 | KKKJJ | 73 | AAKK         |    |        |
| 15 | KKKKR   | 45 | KKKRR | 74 | AAQQ         |    |        |
| 16 | KKKKN   | 46 | KKKNN | 75 | AAJJ         |    |        |
| 17 | QQQQA   | 47 | QQQAA | 76 | AARR         |    |        |
| 18 | QQQQK   | 48 | QQQKK | 77 | AANN         |    |        |
| 19 | QQQQJ   | 49 | QQQJJ | 78 | KKQQ         |    |        |
| 20 | QQQQR   | 50 | QQQRR | 79 | KKJJ         |    |        |
| 21 | QQQQN   | 51 | QQQNN | 80 | KKRR         |    |        |
| 22 | JJJJA   | 52 | JJJAA | 81 | KKNN         |    |        |
| 23 | JJJJK   | 53 | JJJKK | 82 | QQJJ         |    |        |
| 24 | JJJJQ   | 54 | JJJQQ | 83 | QQR          |    |        |
| 25 | JJJJR   | 55 | JJJRR | 84 | QQNN         |    |        |
| 26 | JJJJN   | 56 | JJJNN | 85 | JJRR         |    |        |
| 27 | RRRRA   | 57 | RRRAA | 86 | JJNN         |    |        |
| 28 | RRRRK   | 58 | RRRKK | 87 | RRNN         |    |        |
| 29 | RRRRQ   | 59 | RRRQQ |    | PAREJA       |    |        |
| 30 | RRRRJ   | 60 | RRRJ  | 88 | AA           |    |        |

(Juega con responsabilidad - ver instrucciones)