



## *Indice*

- Reglas de juego
- Comandos
- Menú

# Reglas del juego

## Introducción

En este juego de cartas no solo interviene la suerte del jugador sino también la capacidad de éste de hacer creer a sus adversarios que dispone de un juego mejor que el que realmente tiene.

Solo podrán ganar la mano quienes hayan asistido a todas las apuestas o que se encuentren en situación de restado. Por tanto una de las estrategias del jugador consiste en tirar a los jugadores arriesgando en los envites.

Una vez se igualan los envites, los jugadores que optan a la jugada muestran sus cartas, ganando aquel que consigue mejor jugada siguiendo este orden: Escalera de color, poker, color, full, escalera, trio, figuras, doble pareja, pareja y nada

- Inicio del juego
- Como se apuesta
- Descarte
- Quién gana



## Quien gana



Este juego esta preparado para jugar un número predeterminado de manos que se puede elegir en el menu Opciones.

Al finalizar el juego, el dinero ganado, asi como el número de partidas ganadas se guardan en un fichero y se acumulan a los datos anteriores, siempre y cuando el nombre del jugador sea el mismo.

El contenido de este fichero se puede ver, asi como sus gráficas correspondientes, pulsando la opcion Miscelanea.

## Como se apuesta

Lógicamente solo al usuario se le permite elegir la apuesta que va a realizar ya que el resto de jugadores son controlados por el ordenador y sus apuestas dependerán de su juego y su capacidad de realizar faroles.

El usuario podrá aumentar, igualar o retirarse los botones asignados a este fin:



Solo en el caso de encontrarse restado se podrán continuar la jugada sin igualar la apuesta.

La cantidad a apostar no podrá superar en ningún caso el dinero disponible, siendo esta la única limitación del restado.

El turno se establece siguiendo el sentido contrario de las agujas del reloj y se irán efectuando las apuestas hasta que todos los jugadores que asisten tengan las apuestas igualadas

## Que es el restado

El número que situado a la izquierda de la tabla es el dinero que tiene disponible cada jugador mientras que al otro lado aparece el dinero que lleva gastado el mismo.

La cantidad apostada por cada jugador no puede en ningún caso sobrepasar su dinero disponible y, cuando apuesta todo se dice que esta restado y puede ver la jugada sin necesidad de apostar más. En este caso, suponiendo que gane la jugada, solo podrá llevarse de cada jugador la cantidad apostada por el, siendo, en el caso de que sobre dinero, el segundo ganador (que todavía posea resto) el que se lleve el sobrante. En caso de que aún sobre será del tercero y sucesivamente.

Cuando un jugador pierde el resto automáticamente se le añaden 1000 pts que se descontarán del dinero gastado.

Si está activo el botón **ñ** puede incrementar el resto de cada jugador.

Si el botón del resto está activo se puede incrementar el resto de cada jugador pulsando sobre él. Si pulsamos la tecla *shift* mientras pulsamos el ratón conseguiremos el resto máximo.

## Jugadas

Las jugadas que se pueden formar en el poker son las siguientes:

- **Pareja**

Esta es la mínima jugada que se puede llamar jugada y en ella solo tienes dos cartas iguales :



- **Doble pareja**

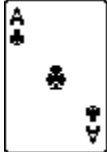
Se consigue con dos parejas y puede considerarse ganadora si se juega con todas las cartas. En caso de empate gana el que tenga la pareja mayor. Si perdura se analiza la pareja pequeña y, si también son iguales, se analiza la quinta carta:





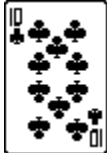
- **Figuras**

Si todas las cartas son superiores a la J y no forman una jugada mayor  
En caso de empate gana quien tenga dos parejas



- **Trio**

Dispones de tres cartas iguales y las demás diferentes. Puede considerarse una jugada ganadora

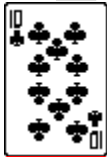






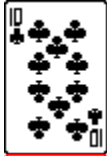
- **Escalera**

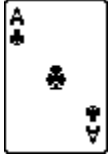
Las cartas son correlativas , pudiendo, el **as**, ligar al principio del **dos** (si se juegan con todas las cartas) o antes del **siete** (si se juega a partir del **siete**) o detrás de la **K** (en las dos formas). En caso de empate gana la escalera mas alta



- **Full**

Se consigue cuando se tiene un trio y una pareja. No hay posibilidad de empate:





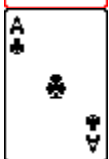
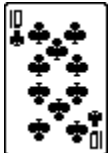
- **Color**

Todas las cartas son del mismo palo y no forman escalera. Si hay empate gana la carta mas alta. Cuando juegan todas las cartas esta jugada es menor que el full:



- **Poker**

Se tienen cuatro cartas iguales





- **Escalera de color**

Es la jugada máxima y se consigue cuando todas las cartas son del mismo palo y forman escalera





Tenga en cuenta que el orden de las cartas de mayor a menor es el siguiente:  
*As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2*



Permite elegir la apuesta a realizar. El límite inferior es la apuesta ya realizada y el límite superior es el resto que se disponga en ese momento. Los jugadores que quieran mantenerse en juego deberán igualar su apuesta

Iguala la apuesta máxima.

Nota: Si se apuesta todo el resto y no se llega a la apuesta máxima se considera que se iguala la apuesta y en caso de ganar se cobrará una parte proporcional a la misma

En caso que no quiera continuar en el juego pulse este comando. Perderá todas las opciones de ganar la mano.



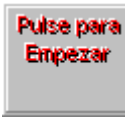
## Inicio del juego

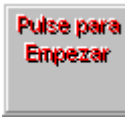
Lo primero que le pedirá el programa al empezar el juego es el nombre del jugador. Si juega varias partidas con este nombre podrá ver las estadísticas y la evolución del jugador a lo largo de varias partidas.

La pantalla, se carga por defecto con las siguientes opciones:

- Número de cartas: **a partir del siete**, con lo que se contribuye a mejorar la posibilidad de ligar mas frecuentemente
- Dinero inicial por jugador: **10.000 pts**
- Numero de manos: **20**.

Todas estas posibilidades se pueden modificar pulsando en el menu Opciones.



Una vez cargada la pantalla aparece en el centro del tapete el botón  que al pulsarlo se barajarán las cartas.

La primera apuesta la realiza el jugador que esta abajo (el usuario) con 500 pts. El turno es para el jugador de la derecha o jugador 1 que decidirá si iguala, sube o se retira de la apuesta. Sucesivamente iran hablando los jugadores que todavia esten en juego hasta que se igualen las apuestas.






## Descarte

Una vez se han igualado las apuestas se procede a descartarse de las cartas a fin de conseguir una jugada mejor.



Para ello, cuando aparece en la pantalla el botón , se eliminan las cartas que se desean cambiar pulsando con el ratón sobre ellas.

*Nota: Para evitar el problema que no haya cartas para descartarse solo se permitirá como máximo tres cartas para cambiar. Cuando se juega a partir del siete puede ocasionar que al descartarse de mas de 3 cartas se provoque un cuelgue del ordenador debido a que no hay suficientes cartas para todos.*

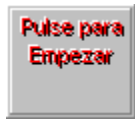
En la pantalla aparecerá el número de descartes que realiza cada jugador.

Cuando se han señalado las cartas que se desean cambiar se pulsará la tecla central, procediéndose entonces a una nueva apuesta

pulse una vez halla elegido las cartas que desee cambiar



## Comandos



boton de arranque

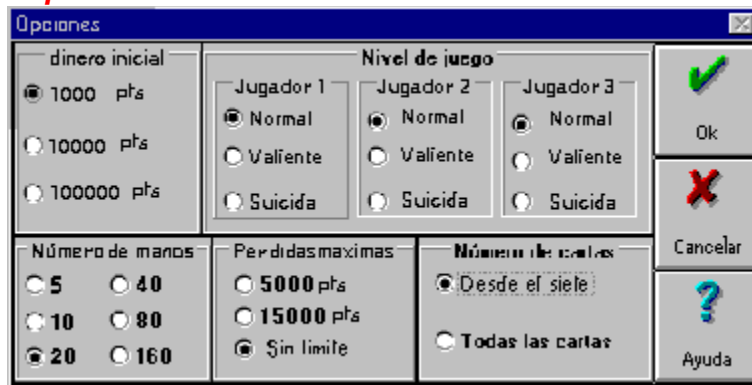


boton de cambio



Comandos del jugador nº **0**

## Opciones



Mediante esta ventana se pueden elegir los parametros iniciales de juego:

- **Dinero inicial**

Tenemos tres opciones: *1000, 10000, 100000* y será el resto que todos los jugadores sacarán inicialmente.

- **Nivel de juego**

Podemos elegir la forma de jugar que cada jugador tendrá a la hora de plantear las partidas. Tiene tres posibilidades: Normal, Valiente, Suicida

- **Número de manos**

Para evitar suspicacias, el numero de manos vendrá determinado de antemano. El valor por defecto son 20 partidas

- **Pérdidas máximas**

Esta opcion te permite elegir el dinero maximo que puedes perder por partida de forma que esta se termine cuando se pierda lo escogido .

- **Número de cartas**

Podemos escoger entre jugar con toda la baraja o a partir del siete.

Notar que si jugamos con todas las cartas el full vale mas que el color



## Menu

iniciar	
miscelanea	
opcion	
Fin	Shift+F4

\* Iniciar

\* Miscelanea

\* Opciones

Con esta opción restauramos los valores iniciales de la partida y comenzamos de nuevo

## Miscelanea



El cuadro de gráficos consta de los siguientes elementos:

El cuadro de gráficos consta de los siguientes elementos:

- \* Estadística de 3000 partidas con las jugadas obtenidas
- \* Estadística con las jugadas ganadoras para ese jugador concreto
- \* Cuadro con los diferentes jugadores para un nombre de participante concreto. (Tenga en cuenta que las partidas se acumulan siempre que el nombre del participante sea el mismo.)





