

REGLAS DE JUEGO

FIRST PERSON VIDEO POKER



Objetivo del juego

First Person Video Poker es una variante de póker muy popular entre los jugadores. El objetivo es conseguir la mejor mano posible de cinco cartas al final de la ronda.

Se reparten cinco cartas iniciales y el jugador puede retenerlas o cambiarlas por cartas nuevas. Cuando termina la ronda, las ganancias de los jugadores se pagan dependiendo del valor de su mano y la tabla de pagos que hayan elegido en el juego.

Reglas del juego

Se juega con una baraja estándar de 52 cartas, que se usa durante la fase de reparto, y varias barajas estándar más, una por cada mano y jugador en la fase de resultados. Las barajas que se usan para cada mano están en orden aleatorio y se componen de las cartas que quedaron en la baraja inicial después repartir las cinco cartas iniciales.

Cada jugador puede jugar con un máximo de 100 manos y elegir su propia tabla de pagos. De forma predeterminada, los jugadores empiezan con cero manos.

Ronda de juego

Los jugadores seleccionan el importe de su apuesta, la tabla de pagos y el número de manos, utilizando los botones +1, +10, MÁX y DESHACER.



El número máximo de manos que se pueden seleccionar es 100 y el importe de la apuesta se aplica a cada una de las manos seleccionadas. El número total de manos y la apuesta total se muestran en pantalla.

Ejemplo: el jugador decide apostar 1 € y selecciona 20 manos. El importe total de su apuesta es 20 €.

La tabla de pagos predeterminada es “Jotas o superior”, pero el jugador puede elegir la tabla de pagos que quiera de entre estas cinco opciones:

- Jotas o superior (Jacks or Better)
- Dieces o superior (Tens or Better)
- Doses comodín (Deuces Wild)
- Póker de bonificación (Bonus Poker)
- Bonificación doble doble (Double Double Bonus)

Para comenzar, el jugador tiene que elegir al menos una mano con la que jugar para que se active el botón “REPARTIR”.



Después de hacer clic o tocar sobre el botón “REPARTIR”, el jugador recibe las primeras cinco cartas, que se muestran boca arriba. En la mitad inferior de la pantalla se muestra la mano de cinco cartas repartida (denominada “Mano principal”) y en la mitad superior de la pantalla se muestran las manos virtuales seleccionadas por el jugador, boca abajo.



A continuación, el jugador elige con cuál de las cinco cartas repartidas se queda y cuáles cambia. Los jugadores pueden conservar entre ninguna y cinco de las cinco cartas repartidas.

Para ayudar al jugador a decidir, una línea resalta qué cartas de la mano principal debe conservar, dependiendo de la estrategia predeterminada de las tablas de pago elegidas por el jugador. El jugador puede seguir la sugerencia o ignorarla.



Ten en cuenta que la estrategia predeterminada de la tabla de pagos no siempre es la estrategia óptima.

Para retener una carta el jugador tiene que hacer clic sobre ella o tocarla, de esta forma desaparece el estado “RETENER” (HOLD) que aparece debajo de ella y se muestra el estado “RETENIDA” (“HELD”) sobre ella.

Las manos adicionales de la mitad superior de la pantalla muestran las cartas que el jugador decidió retener. Todas las cartas que no estén marcadas con la palabra HELD (retenida) se sustituyen por cartas nuevas. Cada mano tiene su propia baraja.

Tras un periodo de inactividad, si no se retiene ni se toca ninguna carta, se toma la decisión predeterminada en nombre del jugador:

- Si el jugador no ha hecho clic en “REPARTIR” antes del periodo de inactividad, la partida finaliza sin apuestas.
- Si el jugador ha hecho clic en “REPARTIR” pero no retuvo ninguna carta antes del periodo de inactividad, se activa automáticamente la estrategia predeterminada de la tabla de pagos elegida.
- Si el jugador ya ha hecho clic en “REPARTIR” y ha elegido las cartas que quiere conservar, se tendrá en cuenta su decisión y el juego continuará en consecuencia.

Estrategia predeterminada

La estrategia predeterminada se utiliza para ayudar al jugador a decidir qué cartas debe conservar. También se utiliza en caso de inactividad del jugador.

La estrategia predeterminada depende de la tabla de pagos:

Jotas o superior

1. Siempre se retiene un escalera de color o superior.
2. Si tienes cuatro cartas para conseguir color, se retienen las cuatro.
3. Si tienes cualquier pareja o superior, se retienen esas cartas.
4. Si tienes cuatro cartas para conseguir una escalera, se retienen las cuatro. Si es posible formar dos escaleras, se retiene la que tenga la carta más alta.
5. Si tienes una jota o superior, se retiene la carta más alta.
6. No se retiene ninguna carta.

Dieces o superior

1. Siempre se retiene un escalera de color o superior.
2. Si tienes cuatro cartas para conseguir color, se retienen las cuatro.
3. Si tienes cualquier pareja o superior, se retienen esas cartas.
4. Si tienes cuatro cartas para conseguir una escalera, se retienen las cuatro. Si es posible formar dos escaleras, se retiene la que tenga la carta más alta.
5. Si tienes un 10 o una carta superior, se retiene la carta más alta.
6. No se retiene ninguna carta.

Doses comodín

1. Si tienes cuatro doses* o una mano superior, se retienen todas las cartas.
2. Si tienes tres doses y un 10 o una carta superior, se retienen esas cuatro cartas.
3. Si tienes escalera de color o superior, se retienen las cinco cartas.
4. Si tienes tres doses, se retienen.
5. Si tienes un trío o superior, se retienen esas cartas.
6. Si tienes un dos, se retiene.
7. Si tienes cuatro cartas para ir a por escalera o color, se retienen las cuatro.
8. Si tienes una pareja, se retienen esas cartas.
9. No se retiene ninguna carta.

* Dos: una carta con valor 2, también conocida como “comodín”.

Póker de bonificación

1. Siempre se retiene un póker o superior.
2. Si tienes tres ases, se retienen los tres.
3. Si tienes cualquier pareja o superior, se retienen esas cartas.
4. Si tienes cuatro cartas para conseguir color, se retienen las cuatro.
5. Si tienes cuatro cartas para conseguir una escalera, se retienen las cuatro. Si es posible formar dos escaleras, se retiene la que tenga la carta más alta.
6. Si tienes una jota o superior, se retiene la carta más alta.
7. No se retiene ninguna carta.

Bonificación doble doble

1. Siempre se retiene una escalera real o de color.
2. Siempre se retienen cuatro ases con un kicker 2, 3 o 4.
3. Si tienes 4 ases, se retienen.
4. Siempre se retienen cuatro doses, treses o cuatros con un kicker de as, 2, 3 o 4.
5. Si tienes cuatro doses, treses o cuatros, se retienen.
6. Si tienes cuatro cartas para conseguir color, se retienen las cuatro cartas de ese palo.
7. Si tienes cualquier pareja o superior, se retienen esas cartas.
8. Si tienes cuatro cartas para conseguir una escalera, se retienen las cuatro. Si es posible formar dos escaleras, se retiene la que tenga la carta más alta.
9. Si tienes una jota o superior, se retiene la carta más alta.
10. No se retiene ninguna carta.

Cartas comodín

Todos los doses se consideran comodines, independientemente del palo. Cada comodín puede sustituir a cualquier carta de la baraja inicial de 52 cartas.

Resultado del juego

Una vez tomada la decisión, las cartas que el jugador decide no conservar se cambian por cartas nuevas para formar nuevas manos de cinco cartas. Si el jugador decide no quedarse con ninguna de las

cartas, se cambian todas. A continuación, tiene que hacer clic o tocar el botón “ROBAR”.



El resultado se muestra en la pantalla y se resaltan las manos ganadoras del jugador.



La tabla de pagos muestra con qué frecuencia se obtuvo cada tipo de mano, cuál fue su pago y las ganancias totales del jugador en esa ronda.

ROYAL FLUSH.....	800x
STRAIGHT FLUSH.....	500x
4 ACES, 2/3/4 KICKER.....	400x
4 2S/3S/4S, A/2/3/4 KICKER.....	160x
4 ACES, 5+ KICKER.....	160x
4 2S/3S/4S, 5+ KICKER.....	80x
9 OTHER FOUR OF A KIND.....	50x
5 FULL HOUSE.....	9x
FLUSH.....	6x
STRAIGHT.....	4x
4 THREE OF A KIND.....	3x
3 TWO PAIR.....	3x
JACKS OR BETTER.....	3x

USTED GANA

5341 €



Manos ganadoras

Las cartas se clasifican según su valor en orden descendente: As (alto o bajo), Rey (K), Reina (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

Un As puede ser la carta de mayor valor en una escalera de A, K, Q, J, 10 o la de menor valor en una de 5, 4, 3, 2, A.

Manos posibles (de mejor a peor):



Escalera real es una escalera de color que incluye el as, el rey, la reina, la jota y el 10, todos del mismo palo.



Escalera de color es una mano que incluye cinco cartas seguidas, todas del mismo palo, por ejemplo: 9, 8, 7, 6 y 5 de corazones.



Póker es una mano que incluye las cuatro cartas de un valor y cualquier otra carta. Por ejemplo, cuatro ases en una mano sería póker.



Full es una mano compuesta por tres cartas iguales de un valor y dos cartas iguales de otro valor, por ejemplo: tres reyes y dos seises.



Color es una mano compuesta por cinco cartas del mismo palo, pero que no van seguidas, por ejemplo: cinco cartas de tréboles.



Escalera es una mano compuesta por cinco cartas consecutivas de al menos dos palos distintos, por ejemplo 9, 8, 7, 6 y 5 de dos palos o más.



Trío es una mano compuesta por tres cartas del mismo valor y dos cartas que no son de ese valor ni iguales entre sí. Por ejemplo, un jugador que tenga tres reyes en la mano tendría un trío.



Dobles parejas es una mano compuesta por dos cartas del mismo valor y dos cartas de otro valor (que coinciden entre sí pero no con la primera pareja), más cualquier carta que no sea de ninguno de los dos valores anteriores, por ejemplo: dos ases y dos reyes.

Pagos

Cada mano paga solo por la clasificación más alta de la tabla de pagos elegida.

Ejemplo: si el jugador elige la tabla de pagos Jotas o superior y tiene una pareja de ases y una pareja de ochos, esta combinación puede ser Dobles parejas o Jotas o superior. Por lo tanto, al jugador se le paga el pago de Dobles parejas, ya que Dobles parejas es mejor que Jotas o superior.

Jotas o superior

Mano	Pago
Escalera real	800x
Escalera de color	50x
Póker	25x
Full	9x

Mano	Pago
Color	6x
Escalera	4x
Trío	3x
Doble pareja	2x
Jotas o superior*	1x

Dieces o superior

Mano	Pago
Escalera real	800x
Escalera de color	50x
Póker	20x
Full	6x
Color	5x
Escalera	4x
Trío	3x
Doble pareja	2x
Dieces o superior*	1x

Doses comodín

Mano	Pago
Escalera real natural*	800x
Cuatro doses*	200x
Escalera real con comodín*	25x
Repóker*	15x
Escalera de color	9x
Póker	4x
Full	4x
Color	3x
Escalera	2x
Trío	1x

Póker de bonificación

Mano	Pago
Escalera real	800x
Escalera de color	50x
4 ases*	80x
4 doses, treses o cuatros*	40x
Otro tipo de póker*	25x
Full	8x
Color	5x
Escalera	4x
Trío	3x
Doble pareja	2x
Jotas o superior	1x

Bonificación doble doble

Mano	Pago
Escalera real	800x
Escalera de color	50x
4 ases, kicker 2/3/4*	400x
4 doses, treses o cuatros, kicker as/2/3/4*	160x
4 ases, kicker 5+*	160x
4 doses, treses o cuatros, kicker 5+*	80x
Otro tipo de póker	50x
Full	9x
Color	6x
Escalera	4x
Trío	3x
Doble pareja	1x
Jotas o superior	1x

*



Jotas o superior: una mano que contiene una pareja de jotas de cualquier palo o una pareja de cartas de valor superior a la jota (por ejemplo, dos reinas) de cualquier palo.



Dieces o superior: una mano que contiene una pareja de dieces de cualquier palo, o una pareja de cartas de valor superior (por ejemplo, dos reyes) de cualquier palo.



Escalera real natural: una escalera de color real formada sin comodines (doses).



Cuatro doses: una mano que contiene cuatro doses.



Escalera de color con comodín: una escalera real en la que una de las cartas ha sido sustituida por un comodín (por ejemplo, el as de picas, el rey de picas, la reina de picas, un dos que funciona como comodín y un 10 de picas).



Repóker: una mano que contiene cinco cartas del mismo valor (por ejemplo, cinco treses).



Cuatro ases, kicker 2/3/4 es una mano compuesta por cuatro ases en la que el kicker es un dos, un tres o un cuatro.



Cuatro ases, kicker 5+ es una mano compuesta por cuatro ases en la que el kicker es un cinco o una carta superior.



Cuatro doses, tresses o cuatros: una mano compuesta por cuatro doses, cuatro tresses o cuatro cuatros.



Cuatro doses, tresses o cuatros, kicker as/2/3/4 es una mano compuesta por cuatro doses, tresses o cuatros en la que el kicker es un dos, un tres, un cuatro o un as.



Cuatro doses, tresses o cuatros, kicker 5+ es una mano compuesta por cuatro doses, tresses o cuatros en la que el kicker es un cinco o una carta superior.



Otro tipo de póker: un póker que no está formado por cuatro ases ni por cuatro doses, treses o cuatros.

El pago máximo depende de los multiplicadores de la mano ganadora en la tabla de pagos elegida.

Ten en cuenta que cualquier fallo anula la ronda de juego y todos los pagos eventuales de la ronda. Las apuestas serán devueltas.

Retorno al jugador

El porcentaje de retorno al jugador (RTP) varía en función de la tabla de pagos seleccionada y requiere una estrategia óptima.

Tabla de pagos	RTP
Jotas o superior	99.54%
Dieces o superior	97.96%
Doses comodín	98.91%
Póker de bonificación	99.17%
Bonificación doble doble	98.98%

Realización de apuestas

El panel LÍMITES DE APUESTA muestra los límites de apuestas mínimas y máximas permitidas en la mesa, que de vez en cuando pueden cambiar. Abre el Límite de Apuesta para revisar tus límites actuales.

First Person Video Poker 5–1000 €

Para poder participar en la partida debes contar con fondos suficientes para cubrir las apuestas. Puedes ver tu SALDO actual en tu pantalla.

SALDO
100.000 €

Para apostar, selecciona el valor de tus manos. Pulsa o haz clic en "+" o "-" en el botón VALOR para aumentar o reducir el valor. Ten en cuenta que el valor seleccionado se aplicará a todas tus manos.



Tras hacer una apuesta válida, haz clic/toca el botón “REPARTIR” para comenzar a repartir.



Haz clic o toca el botón REAPOSTAR para repetir la apuesta de la ronda de juego anterior, añadiendo el mismo importe de apuesta y número de manos. Este botón está disponible después de cada ronda de juego. Si cambias la tabla de pagos y usas el botón REAPOSTAR, la tabla de pagos quedará definida en tu selección actual.



El botón DESHACER elimina la última acción sobre la mano.

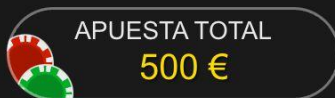


Puedes hacer clic o tocar el botón DESHACER varias veces para eliminar todas las manos añadidas, una a una, en el orden inverso en el que se añadieron. Puedes eliminar todas las manos manteniendo pulsado el botón DESHACER.

Los jugadores pueden cambiar la tabla de pagos predeterminada haciendo clic o tocando el botón CAMBIAR que está situado junto al nombre de la tabla de pagos. Al hacerlo, se abrirá la selección de tablas de pagos. Para elegir una, haz clic o toca el botón SELECCIONAR.



El indicador APUESTA TOTAL muestra la suma total de las apuestas realizadas en la partida actual.



Sonido

El botón SONIDO activa/desactiva todos los efectos de sonido y voces del juego. Ten en cuenta que los sonidos volverán a activarse automáticamente en cuanto cambies de mesa.



Puede modificar estos ajustes más tarde haciendo clic en el botón CONFIGURACIÓN.

Historial de juego

El botón HISTORIAL abre una ventana en la que se recogen todas las partidas que ha jugado y los resultados obtenidos.



Puedes revisar la actividad anterior en:

- HISTORIAL DE CUENTA: muestra el historial completo de la cuenta en una lista de fechas, juegos, importes apostados y pagos. La última partida completada aparece en lo alto de la lista.
- HISTORIAL DE JUEGO: muestra el historial relacionado con un juego determinado cuando haces clic/tocas el juego en la columna JUEGO.

Depósito y retirada

El botón CAJERO abre la ventana de cajero/banca para el ingreso y retirada de fondos.



Juego responsable

El botón JUEGO RESPONSABLE permite acceder a la página que describe la política de juego responsable. Esta página muestra información y enlaces de utilidad acerca del uso responsable del juego online, y le informa sobre cómo limitar las sesiones de juego.



Política de Desconexiones

En caso de que se produzca una desconexión después de hacer una apuesta, pero antes de hacer clic o tocar en el botón REPARTIR, se te devolverá tu apuesta. Si se produce una desconexión después de hacer una apuesta y hacer clic o tocar en el botón REPARTIR, se conservarán las cartas siguiendo la estrategia predeterminada y el generador de números aleatorios del juego decidirá el resultado del juego. Después de reconectar, podrás ver el resultado del juego en la ventana del Historial.

Ten en cuenta que si el jugador está en la mesa pero no juega (no hace ni cambia apuestas, no hace clic ni toca el botón REPARTIR ni toma ninguna decisión), también se considerará una desconexión.

Más juegos

Puedes seleccionar el botón En Directo durante el tiempo de apuesta.



Si haces clic o tocas el botón En Directo, pasarás directamente a la mesa de Video Poker en vivo.

El botón SALÓN está disponible en todo momento y en todos los juegos.



Te permite cambiar fácilmente la mesa de juego o seleccionar cualquier otro juego en primera persona. No abandonarás la partida actual hasta que hayas seleccionado la partida nueva a la que quieres unirte. Puedes usar el botón SALÓN para explorar otros juegos mientras juegas tu partida actual.

Teclas de acceso directo

Las teclas de acceso directo pueden utilizarse para aplicar rápidamente funciones del juego útiles.

TECLA	FUNCIÓN
Teclas numéricas de 1 en adelante	Selecciona la ficha deseada en la pantalla de fichas. La tecla «1» corresponde a la ficha más a la izquierda con el valor más bajo. La tecla «2» selecciona la siguiente ficha de mayor valor, y así sucesivamente.
BARRA ESPACIADORA	Permite repetir la apuesta más reciente. Pulsa la BARRA ESPACIADORA una segunda vez para doblar tu apuesta.
CTRL+Z (CMD+Z), SUPRIMIR, RETROCESO	Deshacer la última apuesta. Pulsa durante 3 segundos para eliminar todas las apuestas.
ESC	Cuando corresponda, la tecla ESC puede utilizarse para: <ul style="list-style-type: none">• Salir de pantalla completa

TECLA	FUNCIÓN
	<ul style="list-style-type: none">• Cerrar una ventana emergente abierta (Historial, Cómo jugar, Configuración, etc.)

OK

 **JOKERBET**