

JUEGO DE CARTAS DAKER

INSTRUCCIONES

Formato de juego

Se utilizan 27 de las 28 cartas DAKER, que contiene cada una de ellas dos valores de los que integran los dados del Póker. 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 durante la partida.

♦ MODALIDADES DE JUEGO ♦

— INSTRUCCIONES —

1.-



DAKER DICE:

juega al póker de dados de siempre, ahora con más estrategia con la baraja Daker.

(no pretende sustituir al póker de dados)

2.-



DAKER POKER:

mantiene la esencia de valores y jugadas del póker de dados, con más estrategia.

Estupendo para jugar partidas informales.

(No pretende sustituir al póker tradicional)

3.-



DAKER 5 CON DESCARTE:

similar al Daker Dice, con 2 rondas de apuestas con fichas sin valor.



DAKER®



TABLA DE JUGADAS

INSTRUCCIONES

PRESENTACIÓN DE JUGADAS:

El jugador antes de presentar su jugada al resto de jugadores, dispondrá del valor que utilice de cada carta en la parte superior.

JERARQUÍA DE VALORES

A > **K** > **Q** > **J** >  > 

JERARQUÍA DE JUGADAS

RANKING	JUGADA	DESCRIPCIÓN
 1 	REPOKER	CINCO IGUALES 
 2 	PÓKER	CUATRO IGUALES 
 3 	FULL	TRES IGUALES Y UN PAR 
 4 	TRÍO	TRES IGUALES 
 5 	DOBLE PAREJA	DOS PAREJAS 
 6 	PAREJA	DOS IGUALES 

En caso de empate entre dos o más jugadores, se repartirán el bote.

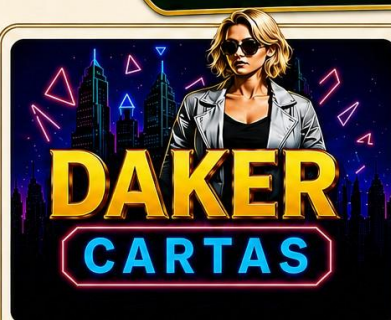


DAKER®



◆ REGLA FUNDAMENTAL ◆

INSTRUCCIONES



Cada carta DAKER contiene dos valores.
**SOLO PUEDE UTILIZARSE UNO DE ELLOS
PARA FORMAR UNA JUGADA.**

No está permitido utilizar simultáneamente
ambos valores de una misma carta.

DESEMPATES

- ★ **REPOKER:** gana el repoker de valor superior.
- ★ **POKER:** se compara la quinta carta utilizada.
- ★ **FULL:** gana el Full formado por valores superiores.
- ★ **TRÍO:** gana el Trío de valor superior.
- ★ **DOBLE PAREJA:** gana la combinación con parejas de valor superior.
- ★ **PAREJA:** gana la pareja de valor superior.
- ★ **CARTA ALTA:** gana la carta de mayor valor.

MODALIDAD

DAKER DICE

INSTRUCCIONES

1 PRESENTACIÓN

- ▶ Juego social para disfrutar en familia y con amigos.
- ▶ **Número de jugadores:** 2 o más.
- ▶ **Edad:** A partir de 10 años.
- ▶ **Objetivo:** Conseguir la jugada de mayor valor y ganar la partida.

2 MODOS DE JUEGO



1 A UNA RONDA

Se juega una única ronda.
Gana el jugador que consiga la mejor jugada.

2 RONDAS CONTINUAS

Los jugadores que ganan cada ronda se **salvan**.
El resto continúa jugando nuevas rondas hasta que solo queden dos jugadores para disputar la final.

3 A VARIAS PARTIDAS

Gana el primer jugador que consiga el número de partidas acordado antes de comenzar el juego.

SE JUEGA POR TURNO DE UNO EN UNO.

En caso de empate, se resolverá según la **TABLA DE DESEMPATES**.

3 DESARROLLO DEL JUEGO



1 REPARTO

El jugador recibe 5 cartas Daker.

2 DESCARTE

El jugador puede descartarse de un máximo de 2 cartas o al completo de las 5 cartas, cuando considere que incluso utilizando 2 cartas de descarte no tiene opción a jugada ganadora. Las variadas combinaciones de DAKER pueden sorprender incluso al propio jugador y aumentar la diversión.

3 NUEVAS CARTAS

El jugador recibe nuevas cartas para completar nuevamente su mano de cinco cartas.

4 PRESENTACIÓN

Presenta su mejor jugada.

5 SIGUIENTE TURNO

El turno pasa al siguiente jugador, que seguirá el mismo procedimiento.

4 DURANTE LA PARTIDA

- ▶ Todos los jugadores podrán ver las cartas y seguir las jugadas de cada participante, haciendo el desarrollo de la partida más dinámico e interactivo.

EMPATE EN JUGADA GANADORA: Los jugadores juegan una partida de desempate.



DAKER DICE: Simplicidad, estrategia y diversión en cada partida.
Cinco cartas que pueden cambiarlo todo.



DAKER®



◆ EL JUEGO QUE DESAFÍA TU ESTRATEGIA ◆

DAKER POKER
Y 5 CON DESCARTE

◆ UN JUEGO SIN FRONTERAS. ◆

MODALIDAD DAKER PÓKER

INSTRUCCIONES

1 PRESENTACIÓN



Juego social para jugar en familia y con amigos.



Edad: A partir de 14 años.



N.º de cartas por jugador: Tres.



N.º de cartas comunitarias: Tres.



Rondas de apuestas: Cuatro.



Se juega con fichas sin valor.

2 OBJETIVO

Hacer la jugada de mayor valor y ganar el "Pot".

- Jerarquía de valores de las cartas y combinaciones: la indicada en la Tabla Daker.
- En las combinaciones de PAREJA, DOBLE PAREJA y TRÍO, las cartas restantes que no se utilicen para formar la jugada no se tendrán en cuenta para desempatar.
- Si dos o más jugadores obtienen una jugada de la misma jerarquía, se repartirán el bote.

La jugada final de cada jugador vendrá determinada por la mejor combinación que pueda formar con sus tres cartas (que solo él conocerá) y dos cartas comunitarias (de uso obligatorio).

3 APUESTAS

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

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

5 FIN DE LA PARTIDA

- Gana el jugador que obtenga la jugada de mayor valor.
- Si un jugador realiza una apuesta y ningún rival la iguala, gana la partida y no tendrá que mostrar sus cartas.
- En caso de empate entre jugadores, se repartirán el bote.

4 JUEGO

INICIO:

El repartidor (Dealer) pondrá sobre la mesa la apuesta inicial que se haya acordado.

(El turno del repartidor rota en el sentido de las agujas del reloj al comenzar cada nueva partida o mano de juego).

A continuación, baraja las cartas y las reparte en el siguiente orden:

- 1º Tres cartas comunitarias en el centro de la mesa (boca abajo).
- 2º Tres cartas para cada jugador, una a una, que solo cada uno de ellos conocerá.

COMIENZAN LAS RONDAS DE APUESTAS

El primero en hablar será el jugador situado a la izquierda del repartidor. No puede pasar; únicamente puede retirarse, igualar o subir la apuesta inicial.

En las siguientes rondas comienza el mismo jugador y, si se hubiera retirado, hablará el primer jugador que continúe en juego situado a la izquierda del repartidor.



DAKER PÓKER: Mantiene la esencia de los valores y jugadas del póker de dados, incorporando una mayor estrategia, lo que lo convierte en un juego ideal para partidas informales.

NO PRETENDE SUSTITUIR AL PÓKER TRADICIONAL TEXAS HOLD'EM.

MODALIDAD

DAKER 5 CARTAS CON DESCARTE

INSTRUCCIONES

1 PRESENTACIÓN



Juego social para jugar en familia y con amigos.



Edad: A partir de 14 años.



N.º de jugadores: De 2 a 4.



N.º de cartas por jugador: Cinco.



Rondas de apuestas: Dos.



Ronda de descarte: Una.



Se juega con fichas sin valor.

2 OBJETIVO



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

3 JERARQUÍA DE VALORES Y COMBINACIONES

- Jerarquía de valores de las cartas y combinaciones. (Las indicadas en la Tabla Daker).
- En las combinaciones de PAREJA, DOBLE PAREJA y TRÍO, el resto de cartas que no se utilizan para formar la jugada no se considerarán para desempatar.
- Si dos o más jugadores hacen un juego de igual jerarquía, se repartirán el bote.

4 APUESTAS



Se juegan dos rondas de apuestas:

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

La jugada final de cada jugador vendrá dada por la mejor combinación que pueda formar con sus cinco cartas, una vez finalizada la ronda de descarte.

5 JUEGO

- Se designa el repartidor (Dealer) antes de recibir las cartas, en cada partida el turno de repartidor rota al siguiente jugador en sentido de las agujas del reloj.
- Todos los jugadores deberán poner en la mesa la apuesta mínima que se acuerde.
- El repartidor baraja las cartas y reparte cinco cartas (boca abajo) a cada jugador empezando por su izquierda (de una en una o de dos en dos y una para terminar).
- Empieza la primera ronda de apuestas con el jugador situado a la izquierda del repartidor (podrá pasar, retirarse o apostar) y sucesivamente todos los jugadores hasta finalizar en el Dealer o el jugador que realizó la última subida de forma que todos los jugadores que no se hayan retirado contribuyan al bote con la misma cantidad de fichas.

RONDA DE DESCARTE:

- Empieza por el primer jugador que siga en juego situado a la izquierda del repartidor.
- 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 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.
- Finalizado el descarte se juega la segunda (y final) ronda de apuestas.
- Gana el jugador que obtenga la jugada de más valor. 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 dos o más jugadores, se repartirán el bote.

6

DAKER 5 CARTAS CON DESCARTE: Mantiene la esencia de valores y jugadas del póker de dados, con más estrategia, estupendo para jugar partidas informales.

NO PRETENDE SUSTITUIR AL PÓKER TRADICIONAL TEXAS HOLD'EM

