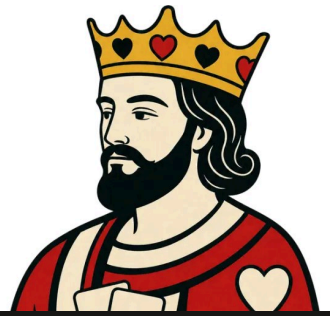
Pokeo | TEXAS HOLD'EM Y CUALQUIER OTRA VARIANTE

Tabla de manos de póker

La jerarquía de las diez jugadas, de la que más gana a la que menos. Cada una gana a todas las que tiene debajo.



#	JUGADA	UN EJEMPLO	CON CINCO CARTAS SALE
01	**Escalera real** También flor imperial As, rey, reina, jota y diez del mismo palo.	A♠ K♠ Q♠ J♠ 10♠	1 de cada **649.740**
02	**Escalera de color** Cinco cartas seguidas del mismo palo.	9♥ 8♥ 7♥ 6♥ 5♥	1 de cada **72.193**
03	**Póker** Las cuatro cartas de un mismo valor.	Q♣ Q♦ Q♥ Q♠ 7♠	1 de cada **4.165**
04	**Full** Un trío y una pareja a la vez.	8♠ 8♥ 8♦ 3♣ 3♠	1 de cada **694**
05	**Color** Cinco cartas del mismo palo, sin ir seguidas.	A♦ J♦ 8♦ 5♦ 2♦	1 de cada **509**
06	**Escalera** También corrida, escala Cinco valores seguidos de varios palos. El as va arriba o abajo.	10♣ 9♦ 8♠ 7♥ 6♣	1 de cada **255**
07	**Trío** También tercia Tres cartas del mismo valor.	5♠ 5♥ 5♦ K♣ 9♦	1 de cada **47**
08	**Doble pareja** Dos parejas de valores distintos.	J♠ J♣ 4♦ 4♥ A♣	1 de cada **21**
09	**Pareja** Dos cartas del mismo valor.	A♥ A♠ 9♣ 6♦ 3♠	1 de cada **2,4**
10	**Carta alta** Ninguna de las anteriores: manda tu carta más alta.	K♦ J♠ 8♥ 4♣ 2♦	1 de cada **2,0**

Frecuencias exactas, contadas sobre las 2.598.960 manos posibles de cinco cartas. De ahí sale el orden: gana la jugada que sale menos.

Si dos llegan con la misma jugada

1 Manda el kicker

Tú: K♦ K♠ A♠ 9♣ 7♦ — GANA

Rival: K♦ K♣ Q♥ 9♣ 7♦

Pareja de reyes contra pareja de reyes: decide la carta siguiente más alta. Tu as gana a su reina.

2 El palo no desempata

♠ = ♥ = ♦ = ♣

Los cuatro palos valen lo mismo y picas no gana a corazones. El palo solo sirve para formar color.

3 Bote partido

Tú: 10♥ 9♣ 8♦ 7♠ 6♥ — ½

Rival: 10♠ 9♣ 8♦ 7♠ 6♦ — ½

Si las cinco cartas de los dos valen lo mismo, aunque cambien los palos, el bote se reparte a partes iguales.