

ZASADY GRY W POKERA

Celem gry w pokera jest wygranie puli. Każdy z uczestników gra na własną rękę, i aby wygrać potrzebuje odpowiedniej kombinacji pięciu kart oraz taktyki licytacji i wnoszenia stawek do puli. W grze wykorzystuje się talię 52 kart podzielonych na cztery kolory: piki, kiery, kara, trefle. W pokerze rangi wszystkich kolorów są takie same (jednakowe starszeństwo). W każdym kolorze jest 13 kart, które tworzą porządek według starszeństwa: As (ranga najwyższa), Król, Dama, Walet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 (ranga najniższa), przy czym As może również przyjmować w układzie rangę najniższą, zastępując niejako jedynekę. W instrukcji przyjęto następujące oznaczenia kart: As – A, Król – K, Dama – Q, Walet – J, 10 – T. W Polsce popularna jest także gra 32 kartami – odrzuca się wtedy karty młodsze od 7.

Poniżej przedstawiono kombinacje pięciu kart tworzących układy pokerowe (począwszy od najstarszego). Wylosowanie poszczególnych kombinacji określa odpowiednie prawdopodobieństwo - im jest ono mniejsze, tym wyższa ranga kombinacji, a w konsekwencji jej wartość w grze. Podana zasada porządkowania kombinacji dotyczy wyłącznie jednokrotnego losowania – bez dobierania kart.

POKER (ang. straight flush) – sekwens kart jednego koloru. Wśród pokerów o starszeństwie decyduje ranga najstarszej karty. Najstarszy poker (AKQJT) nazywany jest pokerem królewskim. W przypadku najmłodszego pokera (5432A) as zastępuje jedynekę.

KARETA (ang. four-of-a-kind) – 4 karty tej samej rangi, np. cztery walety + dowolna inna karta; wśród karet o starszeństwie decyduje ranga kart tworzących kwartet.

FUL (ang. full house) – 3 karty tej samej rangi + 2 karty innej, jednakowej rangi; wśród fuli o starszeństwie decyduje ranga kart tworzących tercet.

KOLOR (ang. flush) – 5 kart jednego koloru nie będących sekwensem; wśród kolorów o starszeństwie decyduje ranga najstarszej karty, a gdy są równe, drugiej w kolejności itd.

STRIT (ang. straight) – sekwens pięciu kart nie w jednym kolorze; wśród stritów o starszeństwie decyduje ranga najstarszej karty.

TRÓJKA (ang. three-of-a-kind) – 3 karty tej samej rangi i 2 dowolne inne karty różnej rangi; wśród trójek o starszeństwie decyduje ranga kart tworzących tercet.

DWIE PARY (ang. two pairs) – 2 karty tej samej rangi + 2 karty tej samej rangi, różnej od rangi kart poprzedniej pary + dowolna karta, która nie tworzy trójki z żadną z tych par; wśród kombinacji dwóch par o starszeństwie decyduje: a) ranga kart starszej pary, b) gdy 2 kombinacje mają taką samą starszą parę – ranga kart młodszej pary, c) gdy 2 kombinacje mają po 2 takie same pary – ranga piątej karty.

PARA (ang. pair) – 2 karty tej samej rangi i 3 karty innych rang różniących się między sobą; wśród par o starszeństwie decyduje ranga kart dubletu, a gdy 2 kombinacje mają te same pary – ranga najstarszej karty z pozostałych, ewentualnie drugiej w kolejności lub trzeciej.

BRĄK PARY – 5 kart, które nie tworzą żadnej z wyżej przedstawionych kombinacji; o starszeństwie decyduje ranga najstarszej karty, ewentualnie drugiej w kolejności itd.

W przypadku, gdy wylosowane karty są następnie wymieniane (II faza pokera) zmienia się przedstawiona wyżej hierarchia kombinacji: kolor jest starszy od fula. Pozostałe elementy uporządkowania zachowują swoją kolejność.

Zasady licytacji i wnoszenie stawek – I faza

Przed rozdaniem kart każdy z graczy wnosi do puli uzgodnioną stawkę (ang. ante) np. wyrażoną w sztonach. Pulą zarządza rozdający (ang. dealer), zwany także bankierem. Daje on karty do przełożenia

graczowi po prawej stronie i rozdaje je po jednej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdemu graczowi po 5 kart. Resztę na razie odkłada. Gracze oglądają karty nie pokazując ich przeciwnikom. Gracz siedzący po lewej stronie rozdającego jest „na forancie” tzn. rozpoczyna licytację. Może otworzyć (ang. bet) lub czekać (ang. check). Czekać nie wnosi stawki do puli, ale może to zrobić później; otwierając – wnosi. W wersji gry z 32 kartami obowiązuje zasada, że na otwarcie trzeba mieć co najmniej parę króli, którą należy zachować do końca rozdania i pokazać. Jeżeli gracz „na forancie” nie otworzył, prawo otwierania przechodzi na sąsiada z jego lewej strony itd. Jeżeli w pierwszej rundzie licytacji wszyscy gracze zadeklarowali czekanie, karty należy potasować i ponownie rozdać. W takim przypadku nie wycofuje się stawek z puli. Tym razem rozdaje gracz następny w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Po ponownym rozdaniu kart następuje kolejna licytacja zgodnie z zasadą opisaną wyżej. Jeżeli w trakcie licytacji jeden z graczy otworzy, nikt następny nie ma już prawa czekać, ma natomiast trzy inne możliwości:

- Spasować (ang. fold) – odkłada wówczas swoje karty i nie uczestniczy już w tym rozdaniu.
- Dodać do puli (sprawdzić, ang. call) – wnosi wówczas do puli taką wielokrotność stawki, która zrówna go z graczem, który wniósł najwięcej.
- Przebić (ang. raise) – tzn. podwyższyć wartość dotychczasowego maksymalnego wkładu (zarówno innego gracza jak i własnego); odpowiedzią pozostałych graczy na przebicie jest rezygnacja z gry albo dodanie do puli, lub też kolejne przebicie (ang. re-raise) itd.

Pierwsza faza pokera trwa do momentu, aż wyrównają się wkłady graczy, którzy zamierzają dalej uczestniczyć w grze. Ma to miejsce wówczas, gdy licytacja dochodzi do gracza, który wniósł najwięcej, a pozostali wypadli z gry lub wyrównali do maksymalnego wkładu. Na ogół na przebijanie nakłada się ograniczenia.

Wymiana kart – II faza

Po wyrównaniu wkładów do puli zaczyna się wymiana kart, którą prowadzi rozdający. Każdy gracz może odłożyć jedną lub więcej kart (maksymalnie cztery). W zamian otrzymuje od rozdającego tę samą liczbę kart pobranych z reszty (magazynu) odłożonej po rozdaniu w I fazie. Gracz może zrezygnować z wymiany oświadczając, że nie ma takiej potrzeby (wylosował w I fazie kombinację odpowiadającą mu lub blefuje). Wymieniając karty dąży się do określonej kombinacji lub również blefuje. Karty wymienia się tylko jednokrotnie. Jeżeli w magazynie zabraknie kart do wymiany należy zebrać karty odłożone dotychczas przez graczy, dobrze potasować, dać do przełożenia graczowi z lewej strony od rozdającego i wykorzystać jako wtórny magazyn dla dalszej wymiany.

Odkrywanie kart

Gracze, którzy uczestniczą w dalszej grze, po dokonanej wymianie przystępują do licytacji zgodnie z zasadami określonymi w I fazie. Po jej zakończeniu, jeżeli do puli nie wniesiono żadnej stawki, karty ponownie się rozdaje zachowując pulę dla następnego rozdania. Mogą uczestniczyć w nim również gracze, którzy odpadli w trakcie licytacji poprzedniego rozdania pod warunkiem, że wyrównają swoje wkłady do puli. W przypadku, gdy w trakcie licytacji w II fazie dojdzie do wnoszenia, tzn. do dodawania i przebijania, po jej zakończeniu gracze zobowiązani są do ujawnienia swoich kart aby porównać poszczególne kombinacje. Gracz, który kończy licytację ostatnim wkładem do puli, ujawnia karty na końcu. Jeżeli w wyniku licytacji w puli pozostał tylko jeden gracz – zabiera ją i nie musi ujawniać swoich kart. W przypadku, gdy gracze odkryją swoje karty, pulę wygrywa ten, kto ma kombinację „najstarszą”. Ujawnienie kart może nastąpić również poprzez deklarowanie kombinacji, co uatrakcyjnia nieco grę i umożliwia wprowadzenie dodatkowych zasad określających weryfikację deklarowanych kombinacji.

ZASADY POKERA TEXAS HOLD'EM

Texas Hold'em jest jedną z najpopularniejszych odmian pokera. Gra składa się z czterech rund licytacji i jest rozgrywana przez od dwóch do dziesięciu graczy. Pokerowe pojęcia, układy kart wraz z ich starszeństwem są takie same jak w zasadach pokera przedstawionych powyżej (ful zachowuje starszeństwo nad kolorem).

Przebieg gry

Dwaj gracze siedzący na lewo od rozdającego zaczynają grę wykładając w ciemno ustaloną stawkę. Gracz siedzący bliżej rozdającego wyklada tzw. małą ciemną (ang. small blind), a siedzący dalej – dużą ciemną (ang. big blind). Rozdający (dealer) zmienia się przy każdej rozgrywce (wskazuje go „żeton rozdającego”).

Każdemu graczowi rozdaje się po dwie karty (ang. pocket cards). Pierwszą rundę rozpoczyna gracz na lewo od dużej ciemnej, który może: spasować (fold), dodać do puli (call) lub przebić (raise). W pierwszej rundzie licytacji, każdy gracz może raz dodać do puli i trzykrotnie podbić stawkę. Na tym etapie gracze nie mogą czekać (check), ponieważ ciemne (blind) są traktowane jako otwarcie (bet), a nie jako stawki wejściowe (ante). W drugiej rundzie wykładany jest flop, czyli trzy karty wspólne (ang. community cards). Gracze rozpoczynają wtedy drugą licytację, mogąc: czekać, pasować, podbijać lub dodawać do puli. W trzeciej rundzie wyłożona zostaje czwarta karta wspólna – turn, po czym następuje licytacja. W czwartej rundzie wyłożona zostają piąta karta wspólna – river, po czym rozpoczyna się ostatnia runda licytacji. Na końcu zawodnicy, którzy pozostali w grze wyłaniają z dwóch swoich kart i pięciu kart wspólnych najlepsze pięcio-kartowe układy. Zwycięzca zabiera pulę. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma takie same zwycięskie układy, pula jest dzielona między nich po równo.

Wskazówki

Każdy gracz zna pięć z siedmiu kart już w drugiej rundzie licytacji, co pozwala oszacować jak silny może być końcowy układ.

Pas bywa dobrym rozwiązaniem. Nie traci się dużo, jeśli szybko wycofa się z gry, gdy karty są słabe.

ZASADY OMAHA POKER

Zasady gry w Omaha Poker oraz Omaha High/Low są podobne do zasad Texas Hold'em. Pokerowe pojęcia, układy kart wraz z ich starszeństwem są takie same jak w zasadach pokera przedstawionych wcześniej. W Omaha Poker może grać od dwóch do dziesięciu graczy. Uwaga: Aby grać w Omaha Poker, trzeba mieć wystarczająco dużo żetonów, aby móc wyłożyć w ciemno (blind bets) i następnie licytować.

Przebieg gry

Dwaj gracze siedzący na lewo od rozdającego zaczynają grę poprzez wyłożenie w ciemno ustalonej stawki. Gracz siedzący bliżej rozdającego wykłada tzw. małą ciemną (ang. small blind), a siedzący dalej – dużą ciemną (ang. big blind). Rozdający (dealer) zmienia się przy każdej rozgrywce (wskazuje go „żeton rozdającego”).

Każdemu graczowi rozdaje się po cztery karty (pocket cards). Pierwszą rundę rozpoczyna gracz na lewo od dużej ciemnej, który może: spasować (fold), dodać do puli (call) lub przebić (raise). W pierwszej rundzie licytacji każdy gracz może raz dodać do puli i trzykrotnie podbić stawkę. Na tym etapie gracze nie mogą czekać (check), ponieważ ciemne (blind) są traktowane jako otwarcie (bet), a nie jako stawki wejściowe (ante). W drugiej rundzie wykładany jest flop, czyli trzy karty wspólne (community cards). Gracze rozpoczynają wtedy drugą licytację, mogąc: czekać, pasować, podbijać lub dodawać do puli. W trzeciej rundzie wyłożona zostaje czwarta karta wspólna – turn, po czym następuje licytacja. W czwartej rundzie wyłożona

zostaje piąta karta wspólna – river, po czym rozpoczyna się ostatnia runda licytacji. Na końcu zawodnicy, którzy pozostali w grze wyłaniają najlepsze pięciokartowe układy. Na kombinacje te muszą się składać: dwie z czterech kart własnych i trzy z pięciu kart odkrytych na stole. Zwycięzca zgarnia pulę. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma takie same zwycięskie układy, pula jest dzielona między nich po równo.

Wskazówka

Słabe układy mogą okazać się niewystarczające. W tej odmianie pokera ułożenie pięcio-kartowej kombinacji dokonuje się aż z dziewięciu kart, w związku z tym częściej występują mocne układy kart.

OMAHA HIGH/LOW POKER

Omaha High/Low jest popularną wersją pokera Omaha. W tej odmianie wygrywa zarówno najwyższy (ang. high) jak i najniższy (ang. low) układ – pula dzielona jest na pół.

Tak jak w pokerze Omaha, do danego układu gracz musi użyć dwóch swoich kart i trzech wspólnych. Dla wysokiego i niskiego układu można używać różnych kart. Jeden gracz może mieć zarówno najniższy jak i najwyższy układ, wygrywając całą pulę. Jeśli nikomu nie uda się uzyskać układu kwalifikującego się jako niski, całą pulę dostaje najwyższy układ.

Niski (low) układ nie może zawierać: kart o randze wyższej niż 8, par ani starszych kombinacji. Jedynym wyjątkiem jest strit 5432A (as liczony, jako 1), który jest najcenniejszym możliwym niskim układem. Jest on także stritem dla wysokiego układu – można zatem wygrać całą pulę tym jednym układem.

Przykłady

Przy porównaniu niskich układów wygrywa najstarsza najstarsza karta. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma taką samą najstarszą kartę,

analogicznie porównuje się kolejne karty. Na poniższych przykładach pokazano tę zasadę.

Gracz 1: 8, 6, 4, 2, A

Gracz 2: 7, 6, 4, 3, 2

Wygrywa gracz 2, ponieważ 7 jest słabszą najstarszą kartą.

Gracz 1: 8, 6, 4, 2, A

Gracz 2: 8, 7, 4, 3, A

Wygrywa gracz 1, ponieważ 6 jest słabszą kolejną najstarszą kartą.

Gracz 1: 8, 6, 4, 2, A

Gracz 2: 8, 6, 3, 2, A

Wygrywa gracz 2, ponieważ 3 jest słabszą kolejną najstarszą kartą.

Gracz 1: 8, 7, 6, 4, 2

Gracz 2: 8, 7, 6, 5, 3

Wygrywa gracz 1, ponieważ 4 jest słabszą kolejną najstarszą kartą.

Gracz 1: 8, 6, 5, 4, 2

Gracz 2: 8, 6, 5, 4, A

Wygrywa gracz 2, ponieważ As (liczony jako 1) jest słabszą kolejną najstarszą kartą.

Wskazówki

Omaha High/Low wymaga dużych umiejętności, więc warto poćwiczyć zanim zagra się na poważnie.

Gdy na stole nie ma trzech kart wspólnych o randze równej 8 lub niższej, żaden gracz nie ułoży niskiego układu.