

Zestaw do gry w pokera



- **Zasady**
- **Podstawy**
- **Taktyka**
- **Wprowadzenie do gry**

Zasady gry w pokera

Talia kart

Talia składa się z 52 kart. Występują 4 kolory po 13 kart. Do „zwykłego” pokera nie są potrzebne jokery.

Cztery kolory

Wszystkie cztery kolory mają taką samą wartość. Oznacza to, że np. piki nie są wyższe od kierów.

Kolejność kart

W pokerze najwyższą wartość ma as, a najniższą dwójka. Asa można jednak używać także jako najniższej karty, aby utworzyć strita 1(A)-2-3-4-5.

Ranking kart w ręku („Hand rankings”)

W pokera gra się 5 kartami, które nazywa się także „ręką”. Każda ręka składa się z różnych kombinacji kart, np. pokera („straight flush”), fula („full house”) lub z kart nietworzących żadnych układów.

Ten gracz, który ma najwyższy układ kart w ręku, wygrywa. Jeśli gracze mają w ręku układy kart o takiej samej wartości, decydujące jest, kto ma wyższą kartę dodatkową.

Jest ona również nazywana „kicker”. Jeśli najwyższa karta dodatkowa leży odkryta jako „wspólna karta” na stole lub jeśli wszyscy gracze mają takiego samego kickera w ręku, dochodzi do remisu i tym samym do podziału wygranej.

Poniżej przedstawiamy przegląd różnych układów kart w kolejności od najniższego do najwyższego.

Ranking

Para (One Pair)	Dwie karty takiej samej wartości.
Dwie pary (Two Pairs)	Dwie grupy po dwie karty takiej samej wartości.
Trójka (Three of a Kind)	Trzy karty takiej samej wartości.
Strit (Straight)	Układ kart ułożonych po kolei, np. 8-9-10-W-D lub 2-3-4-5-6. As może być w stricie (Straight) najniższą kartą (1) lub najwyższą kartą (A). As nie może znajdować się w środku strita, dlatego układ W-D-K-1(A)-2 nie jest dozwolony. Karty w ręku nie muszą być uporządkowane.

Kolor (Flush)	Pięć kart tego samego koloru.
Ful (Full House)	Trzy karty takiej samej wartości plus para (Pair) w jednym ręku.
Kareta (Four of a Kind)	Cztery karty takiej samej wartości (nazywane też „czwórka”).
Poker (Straight Flush)	Strit (Straight), w którym wszystkie karty są jednego koloru.
Poker królewski (Royal Flush)	Strit (Straight) składający się z 10-W-D-K-A, w którym wszystkie karty są jednego koloru.

Podstawy: Pokerowe ABC

All-in

Gra „all-in” oznacza „postawienie wszystkich swoich żetonów” lub „wniesienie zakładu wszystkimi swoimi żetonami”. Jeśli inny gracz postawi więcej żetonów niż mają Państwo do dyspozycji, to w „No-Limit-Hold'em” nadal mają Państwo możliwość wejścia „all-in”. Gra się wtedy tylko o taką część żetonów przeciwników, którą samemu się postawiło.

Wniesienie zakładu (bet)

Dołożenie żetonów do puli. Inni gracze mogą dołożyć taką samą ilość, podwyższyć ją lub wycofać się (spasować).

Żetony zakładów w ciemno (small blind/ big blind/ missed blind)

„Wymuszone” zakłady w ciemno w grze „Texas Hold'em”. Gracz po lewej stronie dealera (= rozdającego) płaci „small blind” (= małą ciemną), a gracz obok niego „big blind” (= dużą ciemną).

Jeśli gracz opuści rozdanie, w którym miał wnieść do puli zakład w ciemno, jego miejsce jest oznaczane żetonem „missed blind”. Gdy gracz wróci do gry, musi uzupełnić zakład w ciemno.

Blef (bluff)

Jeśli mają Państwo słabe karty w ręku i mimo to wnoszą zakład, zachowanie takie jest zwane „blefowaniem”. W takiej sytuacji liczą Państwo na to, że inni gracze wycofają się. Celem blefu jest skłonienie innych graczy do rezygnacji i tym samym doprowadzenie do wygranej.

Board cards/community cards

Tak nazywają się karty, które leżą na środku stołu i jako „karty wspólne” mogą być używane przez każdego gracza do tworzenia układów kart.

Dealer button

Żeton „dealer” wskazuje, który z graczy ma rozdawać karty.

Call

Wniesienie zakładu o takiej samej wysokości, jak zakład wniesiony przez poprzedniego gracza do puli. Aby pozostać w puli, konieczne jest wniesienie przynajmniej takiego samego zakładu. Można go jednak także podwyższyć lub wycofać się.

Czekanie (check)

Brak zakładu. Przeczekanie, co się następnie stanie na stole. Jeśli następny gracz podbije stawkę, konieczne jest przynajmniej wniesienie takiej samej kwoty, aby pozostać w grze. Możliwe od drugiej rundy.

Flop

Pierwsze trzy „wspólne karty”.

Fold (spasowanie)

Decyzja o niewnoszeniu zakładu równego zakładowi przeciwnika i wycofanie się z gry.

Hole cards

Dwie zakryte karty w ręku gracza.

Pozycja

Pozycja przy stole pokerowym, która zależy od pozycji dealera (= rozdającego) lub jego żetonu.

- „Dealer” (rozdający) ma najlepszą pozycję, ponieważ w każdej rundzie może reagować jako ostatni.
- „Small blind” ma najgorszą pozycję, ponieważ zawsze musi reagować jako pierwszy.

Podbicie (Raise)

Podwyższenie zakładu wniesionego poprzednio przez innego gracza.

River

Piąta i ostatnia „wspólna karta”.

Turn

Czwarta „wspólna karta”. Rozdawana po „flopie” i przed „riverem”.

Under the Gun (UTG)

Pozycja po „big blindzie” - presja decyzyjna jest tu szczególnie duża.

Podstawy zakładów

Wniesienie zakładu (bet)

Wnoszą Państwo pierwszy zakład danej rundy zakładów. Aby pozostać w grze, następnii gracze muszą zapłacić wniesiony przez Państwa zakład (call).

Czekanie (check)

Czekanie możliwe jest tylko wtedy, gdy w danej rundzie gry nie wniesiono przed Państwa kolejną żadnego zakładu (bet). Przeczekują Państwo, co zrobią następnii gracze i nie wnoszą zakładu. Jeśli po Państwa kolejce wniesiony zostanie zakład (bet), muszą Państwo wyrównać ten zakład na końcu tej rundy zakładów, aby pozostać w grze.

Spasowanie (fold)

Decydują się Państwo na rezygnację z dalszej gry i wycofują się. W takiej sytuacji nie jest już możliwe wygranie puli.

Call

Kładą Państwo na stół żetony o wartości zakładu. W ten sposób pozostają Państwo w grze i rozdawana jest następna karta, chyba że któryś z następnych graczy zgłosi „raise”.

Podbicie (raise)

Podwyższają Państwo zakład. W zależności od wariantu maksymalny zakład może oznaczać pulę lub wszystkie pozostałe żetony. Pozostali gracze muszą sprawdzić (call) lub ponownie podbić stawkę (raise), aby pozostać w grze.

Wyłożenie kart (showdown)

Jeśli po ostatniej rundzie zakładów w grze pozostaje jeszcze więcej niż jeden gracz, dochodzi do „showdownu”. Karty są odkrywane, a najlepsza ręka wygrywa.

W przypadku remisu pomiędzy dwoma graczami lub większą ich liczbą, pula jest dzielona na równe części. Jeśli nie jest możliwy dokładny podział, gracz na pierwszej pozycji otrzymuje pozostały żeton (old chip).

Wygrana standardowa

Jeśli po ostatniej rundzie zakładów pozostał tylko jeden aktywny gracz, wygrywa on pulę „standardowo”. Nie musi on pokazywać zwycięskiej ręki.

Taktyka

Kolejne podbicie stawki (reraise)

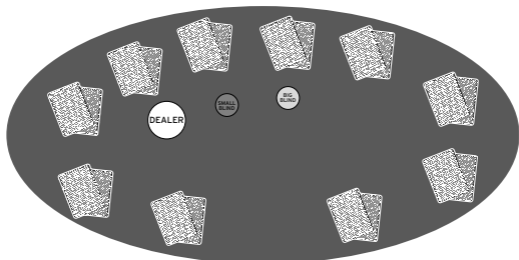
Jeśli ktoś przed Państwem rozpoczyna grę podbiciem (raise), ale Państwo uważają, że Państwa karty są tak mocne, że można ponownie podwyższyć zakład, mówi się o „reraise”. Tym samym zmuszają Państwo przeciwnika do wniesienia do puli zakładu przynajmniej o wysokości Państwa stawki i podwyższają w ten sposób pulę oraz możliwą wygraną.

Czekanie-podbicie (check-raise)

Ta taktyka sprawdza się bardzo dobrze, gdy za Państwem znajduje się agresywny gracz. Mają Państwo bardzo silną rękę i chcą Państwo zwiększyć pulę. Zgłaszają Państwo „check” i mają nadzieję, że jeden z graczy za Państwem wniesie zakład, aby później móc go ponownie podwyższyć. „Check-raise” jest ważnym narzędziem do zwiększania puli. Ta taktyka jest jednak skuteczna tylko wtedy, gdy jeden z kolejnych graczy wniesie zakład!

Zakłady „w ciemno” (blindy)

Służą one do „zmuszenia” graczy do zakładów, ponieważ inaczej gra nie funkcjonowałaby prawidłowo. Gracze wnosiliby wówczas zakłady tylko przy najsilniejszych kartach, nie dochodziłoby do ciekawych rozgrywek.



W każdym rozdaniu gracz znajdujący na lewo od rozdającego wnosi w pierwszej rundzie tzw. „small blind” (małą ciemną), a kolejny „big blind” (dużą ciemną). Pozycja zakładów w ciemno przesuwa się wraz z pozycją rozdającego w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Przed rozpoczęciem gry gracze umawiają się, że „small blind” (mała ciemna) będzie wynosić np. 5 dolarów pokerowych. Z reguły „big blind” (duża ciemna) wynosi dwukrotność „small blind” (małej ciemnej), czyli 10 dolarów pokerowych. Gracze z zakładami w ciemno na końcu pierwszej rundy muszą wnieść przynajmniej kwotę najwyższego zakładu, aby pozostać w grze.

Pozycja

Zakłady w ciemno (blindy) przesuwać się w każdym rozdaniu w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Osoba na lewo od rozdającego płaci „small blind” (małą ciemną), a osoba na lewo od gracza z „small blindem” płaci „big blind” (dużą ciemną).

W pierwszej rundzie zakładów gracz na lewo od gracza z „big blindem” (dużą ciemną) zaczyna od pierwszego „wolnego” zakładu. Pozycja ta jest również nazywana „Under the Gun” (= UTG), ponieważ presja jest tu bardzo duża. Gracz wnoszący „big blind” (dużą ciemną) decyduje jako ostatni.

W następnych rundach zakładów rozpoczyna jednak gracz, który wniósł „small blind” (małą ciemną) do puli. Po tych dwóch pozycjach następują przy kompletnie obsadzonym stole z 10 graczami:

- 3 wczesne pozycje (= „early position” lub EP),
 - 3 średnie pozycje (= „middle position” lub MP) oraz
 - 2 późne pozycje (= „late position” lub LP).
- Dwie ostatnie pozycje są również nazywane „cutoffseat” (pozycja na prawo od rozdającego) i „button” (rozdający).

Pozycja ma często decydujące znaczenie. W pokerze informacja może być warta wiele pieniędzy. Na późniejszej pozycji posiada się najwięcej informacji o graczach lub ich działaniach, które mają wcześniej miejsce.

Jeśli ktoś przed Państwem wnosi zakład, udziela Państwu tym samym informacji, która jest potrzebna do wniesienia własnego zakładu. Równocześnie wnosi on zakład, nie wiedząc, co się stanie po jego ruchu.

Wprowadzenie do gry „Texas Hold'em”

Jest to jedna z najbardziej ulubionych gier przy stole pokerowym, przy czym jest wiele jej wariantów.

Celem gry jest uzyskanie wszystkich żetonów dzięki najlepszej karcie lub blefowaniu.

Gra składa się z czterech rund zakładów. Może brać w niej udział 2-10 graczy.

UWAGA: Nie należy grać na prawdziwe pieniądze. Ponieważ ...
... jest to niedozwolone,
... może zepsuć zabawę, gdy pierwsza osoba przy stole naprawdę straci pieniądze.

Przygotowania

Wszyscy gracze siedzą przy (najlepiej okrągłym) stole.

Do dyspozycji są następujące żetony:

Czerwone:	5 dolarów pokerowych
Niebieskie:	10 dolarów pokerowych
Zielone:	25 dolarów pokerowych
Czarne:	100 dolarów pokerowych



- „Dolar pokerowy” jest walutą wymyśloną. Może się ona równie dobrze nazywać np. „talarem pokerowym”.
- W przypadku dużej liczby graczy można zmniejszyć ilość żetonów i ewentualnie zrezygnować z banku.

Każdy gracz otrzymuje

- 20 żetonów o wartości 5
- 15 żetonów o wartości 10 i 25.

Pozostałe żetony przechodzą do banku.

Ustalić osobę, która będzie rozdawać karty („dealera”).

- Przed pierwszą rundą każdy gracz otrzymuje jedną odkrytą kartę. Najwyższa karta = pierwszy dealer.
- Rozdający zmienia się w każdym rozdaniu w kierunku ruchu wskazówek zegara.

Położyć odpowiednio żetony: „dealer” (rozdający karty), na lewo od niego „small blind” (mała ciemna) i obok „big blind” (duża ciemna).

Można zaczynać!

Pierwsza runda zakładów

Karty są tasowane i wszyscy gracze dostają w kierunku ruchu wskazówek zegara pierwszą kartę, a następnie drugą.

Te zakryte karty są nazywane również „hole cards” lub „pocket cards” i tylko dany gracz może je oglądać. Pierwszy gracz po rozdającym musi wnieść „small blind” (małą ciemną) w wysokości 5 dolarów pokerowych.

Drugi gracz po rozdającym wnosi „big blind” (= dużą ciemną) w wysokości 10 dolarów pokerowych.

Wszyscy gracze muszą teraz po kolei grać. Rozpoczyna trzeci gracz po rozdającym.

Każdy gracz może teraz ...

- ... wycofać się (fold), oddając zakryte karty – runda jest zakończona dla tego gracza,
- ... wnieść zakład (call), czyli postawić przynajmniej tyle samo „dolarów pokerowych”, co gracz przed nim,
- ... podbić stawkę (raise), czyli postawić więcej „dolarów pokerowych” niż gracz przed nim. W tym celu kładzie się najpierw taką samą ilość żetonów na stole, a następnie dodaje się nowy stos żetonów.

Jeśli na przykład jeden z graczy dodał do puli 5 dolarów pokerowych, ale gracz po nim podbił stawkę do 10 dolarów pokerowych, musi on również podwyższyć do przynajmniej 10 dolarów pokerowych, gdy nadejdzie jego kolej, lub wycofać się.

Jeśli gracz wycofa się, jego postawione żetony „przepadają”.

Jeśli wszyscy gracze wnieśli zakłady w tej samej wysokości, żetony przechodzą do puli i następuje druga runda.

Jeśli żaden z graczy nie podbił stawki, gracz, który wniósł „big blind” (dużą ciemną), może jako jedyny podwyższyć jeszcze stawkę.

Druga runda zakładów

W drugiej rundzie zakładów trzy „wspólne karty” (board cards, community cards) są odkrywane przez rozdającego, który kładzie je odkryte na środku stołu. Te trzy karty nazywa się „flop”.

Górna karta talii kart jest przy tym odkładana na bok i dopiero potem odkrywane są trzy wspólne karty.

Dzięki temu zapobiega się sytuacji, że w przypadku niewystarczająco potasowanych kart mogą zostać jeszcze odkryte układy z pierwszej rundy zakładów.

Rozpoczyna się druga runda zakładów, nie ma zakładów „w ciemno” (blindów).

Gracz na pozycji „small blinda” (za rozdającym) rozpoczyna rundę zakładów.

Każdy uczestnik, który jest jeszcze w grze, ma ponownie możliwość wniesienia zakładu, podwyższenia lub wycofania się.

Inną możliwością jest przeczekanie (check). W takim przypadku nie dodaje się żetonów. Jednak gdy jeden z graczy wnieśli zakład, nie jest już możliwe przeczekanie: konieczne jest wtedy wyrównanie zakładu, wycofanie się lub podwyższenie.

Jeśli wszyscy gracze wnieśli zakłady tej samej wysokości, żetony przechodzą do puli i następuje trzecia runda.

Trzecia runda zakładów

W trzeciej rundzie zakładów odkrywana jest kolejna „wspólna karta”. Ta czwarta karta jest nazywana „turn”. Górna karta talii kart jest przy tym ponownie odkładana na bok i dopiero potem odkrywana jest kolejna karta. Następnie zaczyna się trzecia runda zakładów, która wygląda jak druga runda zakładów.

Kończy się, gdy wszyscy gracze postawią taką samą kwotę.

Czwarta runda zakładów

W czwartej rundzie zakładów odkrywana jest piąta „wspólna karta”. Ta piąta karta jest nazywana „river”. Odkrywana jest piąta karta. Następnie zaczyna się czwarta runda zakładów, która wygląda jak trzecia runda zakładów.

Kończy się, gdy wszyscy gracze postawią taką samą kwotę.

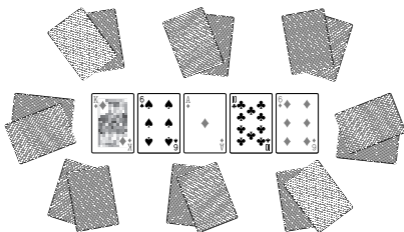
Przedwczesne zakończenie

Jeśli gracz podbija stawkę i wszyscy pozostali wycofują się, gracz ten wygrywa rozdanie. Nie musi on pokazywać swoich kart i wygrywa „standardowo”.

Wszystkie karty są oddawane zakryte.

Showdown (wyłożenie kart)

Jeśli przynajmniej dwóch graczy postawiło taką samą kwotę w ostatniej rundzie zakładów, dochodzi do „showdownu” i konieczne jest odkrycie kart.



Przy tym każdy z pozostałych graczy musi utworzyć najlepszy układ kart spośród swoich dwóch „hole cards” oraz pięciu odkrytych „wspólnych kart”, leżących na stole. Dozwolone jest użycie maksymalnie pięciu kart.

Tak wygląda „showdown”:

- Gracz, który jako ostatni podbił stawkę, musi pokazać swoje karty jako pierwszy. Jeśli żaden z graczy nie podbił, pierwszy gracz (small blind) po rozdającym musi pokazać swoje karty jako pierwszy.
- Wszyscy pozostali gracze muszą kolejno w kierunku ruchu wskazówek zegara pokazywać swoje karty lub wycofywać się i oddawać karty zakryte.
- Gracz z najlepszą ręką lub jedyny aktywny jeszcze gracz wygrywa pulę.
- Jeśli kilku graczy ma tak samo dobre karty, pula zostaje podzielona. Wszyscy gracze wygrywają tyle samo.
- Jeśli nie jest możliwy dokładny podział, gracz na pierwszej pozycji otrzymuje pozostały żeton (old chip).

Gdy pula jest pusta, może zacząć się następna runda gry. Następny gracz otrzymuje żeton rozdającego, który oznacza go jako następnego rozdającego.

Porady

- Nie mniej niż pięć spośród łącznie siedmiu kart jest już odkrytych w drugiej rundzie zakładów. Pozwala to na dobrą orientację, jak silna jest własna ręka lub jak silna może być.
- Należy zastanowić się, jak dobrze „wspólne karty” pasują do własnych „hole cards”. Jakie układy kart mogą ewentualnie utworzyć?

- Należy szybko pozbyć się słabych kart. Nie przegraj Państwo zbyt dużo, jeśli wystarczająco wcześnie wycofają się Państwo z gry, mając bezwartościowe karty.
- Istnieje wiele różnych wariantów gry. Przed nową rundą należy uzgodnić, jaki wariant ma być grany, a jaki nie.
Zasady gry można znaleźć w Internecie lub dobrze zaopatrzonej księgarni.



OSTRZEŻENIE! Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Drobne elementy. Niebezpieczeństwo udławienia.



CE

Made exclusively for:
Tchibo GmbH, Überseering 18,
22297 Hamburg, Germany
www.tchibo.pl

Numer artykułu: PL 298 124