




Ogólne zasady pokera

Jeżeli zdecydowałeś się zacząć grać w pokera, powinieneś zapoznać się z jego podstawowymi zasadami. W przyszłości da ci to szansę na zostanie tak dobrym graczem jak Phil Ivey czy Daniel Negreanu.

W turniejach i grach na pieniądze na całym świecie zasady są na różne sposoby dostosowywane. Jednak podstawa zawsze pozostaje ta sama. Dlatego też powinieneś poważnie potraktować poniższe zasady i dokładnie je przestudiować przed na początku gry.

Ważne kombinacje kart w kolejności rosnącej:

 <p>NEJVYŠŠÍ KARTA</p>	<p>Wygrywa gracz, który nie zdołał ułożyć żadnej innej kombinacji. Zwycięzcą zostaje gracz z najwyższą kartą.</p>
 <p>JEDEN PÁR</p>	<p>Wygrywa gracz, który ma jedną parę, np. AA</p>
 <p>DVA PÁRY</p>	<p>Wygrywa gracz, który ma dwie pary, np. QQ i 77</p>
 <p>TROJICE</p>	<p>Wygrywa gracz, który ma trzy takie same karty, np. JJJ</p>
 <p>FLUSH</p>	<p>Wygrywa gracz, który ma brudnego strita, np. 5, 6, 7, 8, 9 – każda karta w innym kolorze</p>
 <p>FULL HOUSE</p>	<p>Wygrywa gracz, który ma trzy takie same karty i jedną parę, np. KK i 888</p>
 <p>FOUR OF A KIND</p>	<p>Wygrywa gracz, który ma 4 karty tego samego koloru, np. AAAAA</p>
 <p>STRAIGHT FLUSH</p>	<p>Wygrywa gracz, który utworzy czystego strita, czyli strita tego samego koloru. np. serca 6, 7, 8, 9, 10</p>
 <p>ROYAL FLUSH</p>	<p>Strit królewski składa się z kart tego samego koloru, tworzących sekwencję 10JQKA</p>

Wejście do gry Kup W

Przystępując do gry, zakup jak najwięcej żetonów odpowiadających konkretnej grze. Jeżeli kasyno nie zaznaczy inaczej, maksymalna liczba żetonów wynosi sto razy więcej niż maksymalny limit zakładu.

Pierwszy zakup żetonów nazywa się buy-in. Możesz kupić więcej żetonów w trakcie gry, zawsze po zakończeniu rundy. Te inne zakupy nazywane są kupić ponownie.

Gracz, który jest zmuszony przenieść się do innego stołu o tym samym limicie, ponieważ przy obecnym stole nikt już nie gra, może kontynuować grę z tą samą liczbą żetonów, nawet jeśli jest ona niższa od minimalnego wpisowego. Gracz, który zdecyduje się na dobrowolną zmianę stołu, musi posiadać minimalną kwotę wpisowego, aby móc wejść do nowego stołu.

Zakłady i podwyżki zakładów

Podwyżki stawek są dozwolone we wszystkich grach, poza pewnymi formami zakładów typu lowball.

W grach No-Limit i Pot-Limit zakłady nie podlegają żadnym ograniczeniom (dotyczy to jedynie wysokości puli).

W przypadku gry w Limit Poker z trzema lub większą liczbą graczy, którzy nie grają all-in, obowiązują następujące zasady:

- a) gra z trzema lub więcej rundami licytacji pozwala na nieograniczone obstawianie i trzykrotne podwyżki stawek.
- b) gra, w której są tylko dwie rundy obstawiania (np. lowball lub draw) pozwala na nieograniczone obstawianie i cztery podbicia

Można obstawiać bez ograniczeń w tzw. gry w heads-up do momentu zamknięcia zakładów. Po zamknięciu zakładów nie można obstawiać ani opuścić gry.

W grach, w których ustalono limit zakładów, jeśli gracz postawi wszystkie swoje żetony, a stawka ta będzie niższa od stawki, którą sprawdził, zakład ten nie jest uznawany za nowy zakład i nie pozwala graczom, którzy już sprawdzili, na ponowne postawienie zakładu. Zakład all-in, który stanowi połowę pierwotnego zakładu, jest zatem uważany za pełny zakład, a gracz może spasować, sprawdzić lub podbić.

Każdy zakład musi być co najmniej taki sam, jak zakład, który gracz sprawdza, w przeciwnym razie może zostać podbity. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy gracz nie posiada zbyt wielu żetonów i jego zakład jest all-in.

Najmniejszą wartością żetonu, na który można postawić zakład, jest wartość najmniejszego żetonu używanego do ante, blindów, rake'u lub inkasa (niektóre gry mają specjalne zasady, które nie pozwalają na używanie żetonów przeznaczonych na opłatę kasyna w grze. Na przykład, jeśli zdecydujesz się dać napiwek kelnerce w formie żetonu, nie możesz już grać tym żetonem.). Mniejszych wartości żetonów nie da się wykorzystać nawet w dużych ilościach, dlatego należy je zamienić na większe pomiędzy rundami. Jeśli jednostką zakładu jest dolar lub więcej, to mniejsze wartości nie są rozgrywane. Gracz, który decyduje się na all-in, musi postawić wszystkie swoje żetony, bez względu na ich wartość.

Słowa, których używasz do opisu swojego zachowania, są uważane za wiążące. Jeśli w trakcie gry czekasz, pasujesz, obstawiasz, sprawdzasz lub podbijasz, musisz podjąć działanie.

Dotykając stołu, potwierdzasz swój dalszy udział w grze.

W oficjalnych pokojach pokerowych nie do pomyślenia jest świadoma ponowna gra po wykonaniu określonej czynności. Na przykład gracz, który sprawdził grę, nie może już w tej rundzie obstawiać ponownie. Każde ogłoszenie akcji poza turą gracza jest uważane za wiążące, chyba że gracz grający po sprawcy wykroczenia wykonał akcję.

Jeżeli gracz stawia zakład lub sprawdza zakład poprzez umieszczenie swoich żetonów na stole w puli, działanie to uznaje się za wiążące i nie można go cofnąć. Jeśli nie zauważyłeś zwiększenia ilości żetonów w puli, możesz zabrać swoje żetony i rozważyć ponownie swoje następne działanie, w zależności od tego, którzy gracze będą grać po Tobie.

Jeśli przesuńiesz swoje żetony do przodu i zareaguje inny gracz, będziesz musiał dokończyć swoją akcję. Dotyczy to pokera z limitem.

Zawsze są umieszczane w tym samym czasie. Jeśli zdecydujesz się postawić określoną liczbę żetonów, nie do pomyślenia jest postawienie zakładu w więcej niż jednym ruchu. Możesz jednak uniknąć problemów z obstawianiem, mówiąc głośno z góry, o jaką kwotę podbijesz pulę i dopiero wtedy przesuwasz swoje żetony. Ten ruch już jest nie musi to być zrobione za jednym razem. Postawienie większej liczby żetonów niż wynosił poprzedni zakład jest uważane za podbicie (nie dotyczy to sytuacji, gdy sprawdzasz zakład, stawiając żeton o wyższej wartości).

Jeśli postawisz żeton o wyższej wartości niż zakład na stole i nie ogłosisz podbicia, Twoje działanie zostanie uznane za sprawdzenie. Przykład: w grze \$3/\$6 inny gracz kładzie na stole żeton o wartości 25 dolarów. Tę akcję uważa się za opcję kupna po cenie 6\$.

Wszystkie zakłady i wezwania z nieprawidłową liczbą żetonów muszą zostać skorygowane tylko wtedy, gdy błąd zostanie wykryty przed zakończeniem rundy licytacji. Obejmuje to obstawianie niższych kwot niż zakład, który jest sprawdzany (nie dotyczy all-ina) lub odwrotnie, obstawianie wyższych kwot na niższe stawki bez ostrzeżenia o podwyżce.

Pokazywanie kart

Jeśli gracz twierdzi, że wygrał, musi pokazać, jakie karty trzyma w ręku.

Krupier wywołania zwycięzcę na podstawie najlepszej kombinacji kart na stole i kart w ręku. Jednak gracze są odpowiedzialni za trzymanie swoich kart do momentu, aż krupier wskaże zwycięzcę. Wszelkie informacje dotyczące zawartości kart, które gracz trzyma w ręku, nie są uważane za wiążące. Jednak celowe blefowanie na koniec gry, mające na celu zmuszenie gracza z wygrywającą ręką do spasowania, jest uważane za nieetyczne i może skutkować walkowerem. pokój.

Każdy gracz, krupier lub osoba obserwująca grę, która zauważy niewłaściwe zachowanie, takie jak umieszczenie niewłaściwej liczby żetonów w puli lub nieprawidłowe ustalenie wygrywającej kombinacji, ma obowiązek zgłosić ten incydent.

Przed wyłonieniem zwycięzcy puli, wszystkie niezwykłe kombinacje znalezione na stole są usuwane.

Każdy z graczy, który brał udział w rozgrywce, może chcieć zobaczyć karty, które zostały wywołane, nawet jeśli były spasowane. Jeśli ktoś inny niż zwycięzca chce to zobaczyć, ręka zostaje spasowana; jeśli zwycięzca chce to zobaczyć, obie ręce są aktywne.

Jeśli w trakcie gry pokażesz swoje karty innemu graczowi, pozostali gracze przy stole mają prawo zobaczyć również te karty. Dozwolone jest pokazanie swoich kart graczowi, który został wyeliminowany z gry. Karty te należy pokazać innym graczom dopiero po zakończeniu gry.

Jeżeli w ostatniej rundzie licytacji wszyscy gracze sprawdzają (lub grają all-in), to gracz, który zawsze rozpoczyna rundę, pokazuje swoje karty jako pierwszy. Jeżeli obstawianie odbywa się w rundzie finałowej, gracz, który rozpoczął obstawianie lub podniósł stawkę, pokazuje swoje karty jako pierwszy. Aby przyspieszyć grę, gracz, który myśli, że ma wygrywającą kombinację, może pokazać swoje karty, nie czekając na swoją kolej. Jeśli rozgrywana jest również pula poboczna, gracze mogą pokazać swoje karty niezależnie od graczy, którzy grają all-in i o pulę główną.

Radzenie sobie z błędami

Poniższe sytuacje uważa się za błędy krupiera popełnione przed rozpoczęciem gry przez graczy. (Jeśli gracze już grali, muszą grać tak, jak opisano na końcu tego akapitu.

- a) Graczowi rozdaje się pierwszą lub drugą kartę odkrytą.
- b) Podczas rozdania odkryto dwie lub więcej kart.
- c) Z talii były widoczne co najmniej dwie karty.
- d) Rozdano dwie lub więcej kart dodatkowych.
- e) Krupier rozdał jednemu graczowi niewłaściwą liczbę kart.
- f) Karta jest rozdawana w nieprawidłowej kolejności (jeśli jednak karta została odwrócona, jest używana jako karta spalona).
- g) Przycisk umieszczono w niewłaściwym miejscu.
- h) Pierwsza karta została rozdana niewłaściwemu graczowi.
- i) Kartę rozdano pustemu krzesłu lub osobie, która nie gra.
- j) Gracz ma prawo do otrzymania kart tylko wtedy, gdy siedzi przy stole lub postawił blind lub ante.

W grach Stud grę uznaje się za zakończoną w momencie, gdy dwóch graczy rozegra swoje rozdania po postawieniu podstawowych, wymaganych zakładów. W grach guzikowych grę uważa się za zakończoną w momencie, gdy dwóch graczy rozegra swoje karty po obstawieniu blindów. Po rozegraniu gry nie można przyznać się do błędu krupiera. Gra zostanie zakończona, a zwroty nie będą dokonywane.

Zasady gry w Texas Hold'em

Poker Texas Hold'em jest podobny do Seven-Card Stud, ale zamiast siedmiu kart każdy gracz otrzymuje dwie karty i wspólnie z pozostałymi graczami grają pięcioma odkrytymi kartami położonymi na stole.

Chociaż bardzo łatwo nauczyć się zasad i zrozumieć podstawy gry, większość profesjonalnych graczy w pokera potwierdzi, że osiągnięcie biegłości w tej grze zajmuje całe życie. Pierwszym krokiem jest zrozumienie zasad gry w Texas Hold'em.

Podstawowe zasady

1. Jeden z graczy pełni rolę rozdającego (tę pozycję nazywamy rozdającym). Po każdej rundzie pozycja ta przechodzi na kolejnego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

2. Kolejni dwaj gracze siedzący bezpośrednio po lewej stronie rozdającego nazywani są małymi blindami i dużymi blindami. Obaj gracze stawiają ustaloną wcześniej kwotę jeszcze przed rozdaniem kart. To właśnie te zakłady (=blindy) zachęcają graczy do dalszego obstawiania, nawet jeśli mają dobrą rękę.
3. Każdemu graczowi rozdawane są dwie karty, jedna zakryta.
4. Na stół rozdaje się kolejno pięć kart, które są wspólne dla wszystkich graczy, którzy grali w danej turze. pozostać w grze (sprawdzali blindy i zakłady). Najpierw na stole wykładane są trzy pierwsze karty. Te karty razem tworzą flopa. Następnie dodawana jest czwarta karta, zwana turnem, i na końcu piąta, zwana riverem.
5. W pokerze Texas Hold'em są cztery zakłady ogółem. Pierwszy raz ma miejsce tuż po rozdaniu kart, a potem zawsze po flopie, turnie i riverze.
6. Pierwszy zakład stawia gracz znajdujący się bezpośrednio za graczem, który postawił dużą ciemną. W kolejnych rundach obstawianie rozpoczyna osoba siedząca po lewej stronie przycisku. Zakłady są kontynuowane zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dopóki nie powróci gracz, który rozpoczął zakład.
7. Istnieje kilka sposobów na wygraną. Jeśli ktoś obstawia, a pozostali nie sprawdzają, ten gracz wygrywa pulę. Jeśli ktoś sprawdza zakład, zwycięzcę wyłania się na podstawie najlepszej kombinacji pięciu kart, jaką gracz utworzy ze swoich dwóch kart i pięciu kart położonych na stole.

Tworzenie najlepszej kombinacji

W Texas Hold'em można wykorzystać maksymalnie pięć z siedmiu dostępnych kart. Oznacza to, że gracz może wykorzystać obie karty, tylko jedną lub stworzyć najlepszą kombinację, korzystając wyłącznie z kart znajdujących się na stole.

Przykład:

Gracz A



Gracz B



Brzdęknięcie



Zakręt



Rzeka



Wynikowa ręka gracza A



Wynikowa ręka gracza B



Zasady dotyczące nietypowych sytuacji w Texas Hold'em

1. Załóżmy, że krupier przypadkowo pokazał pierwszą kartę podczas rozdania. Uważa się to za nieuczciwą transakcję. Następnie odkłada tę kartę do talii i ponownie tasuje karty. Jeśli przypadkowo odkryje inną kartę niż pierwsza, kontynuuje rozdawanie. Na koniec odrzuca odwróconą kartę jako kartę spaloną i zastępuje ją wierzchnią kartą z talii. Gracz nie może zatrzymać odkrytej karty.

Jeśli uda mu się odkryć więcej niż jedną kartę, musi powtórzyć rozdanie.

2. Jeżeli krupier odkryje więcej niż trzy karty na flopie, musi rozdać flopa ponownie. Mimo że jest oczywiste, które karty są dodatkowe.
3. Jeśli krupier pokaże karty na flopie przed zakończeniem obstawiania lub położy więcej kart, wówczas odkłada karty z flopa do talii, pomijając kartę spaloną, i tasuje je. Następnie

Rozda nowy flop, bez spalonej karty.

4. Jeśli krupier położy na stole czwartą kartę przed zakończeniem obstawiania, karta ta zostaje odrzucona do końca rundy, nawet jeśli gracz, który nie zakończył obstawiania, chciał spasować.

Po zakończeniu zakładów krupier odkrywa nową kartę.

Po zakończeniu trzeciej rundy licytacji (po turze) krupier tasuje karty, łącznie z kartą odrzuconą.

Spalone karty nie są dodawane do talii, pozostają na stole. Piątą kartę odwraca się, nie odkładając spalonej karty.

5. Jeśli rozdający rozda pierwszemu graczowi dodatkową kartę (po tym, jak wszyscy gracze otrzymają swoje karty początkowe), karta ta wraca do rozdającego, który używa jej jako karty spalonej. Jeśli przypadkowo rozda więcej niż jedną kartę, jest to błędne rozdanie i całe rozdanie musi zostać powtórzone.

6. Jeżeli gracz chce grać wyłącznie kartami znajdującymi się na stole i nie chce pokazywać swoich kart, musi to zgłosić przed rozpoczęciem gry, odrzucając karty.