

A KÁRTYAJÁTÉKOK KIRÁLYA

A PÓKER

A PÓKER szabályai

A póker klasszikus szerencsejáték 52 kártyával. A hozzá szükséges játéktudás, szerencse, megérzés és pszichológiai érzék az egyik legélvezetesebb és legnehezebb kártyajátékká teszi.

A póker más ismert kártyajátékoktól jelentősen különbözik. Sem ütés nincs benne, sem kártyakombinációkat nem lehet lerakni.

A pókerben mindenki egyedül játszik. Ideális esetben 5 személy játssza, de lehet 6 vagy 7 is a játékosok száma. Kineveznek egy bankost, aki az alaptéteket, valamint a tételéseket kezeli és ellenőrzi.

A kártyák:

Négy szín van 13 lapon: pikk, káró, treff, kör. Minden szín egyenlő rangú.

A kártyák rangsora: 2 (legalacsonyabb), 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, bubi (J), dáma (Q), király (K), ász (A) (legmagasabb). Az ász a sor elején az egyes szerepét tölti be (legalacsonyabb értékű), tehát két rangja van.

A játék célja:

A játékosok arra fogadnak egymással, hogy jobb lapjaik vannak, mint a többieknek. Az összes tétet az asztal közepén halmozzák fel; a játék célja ennek elnyerése.

Kártyakombinációk:

Minél ritkábban fordul elő egy kombináció, annál értékesebb. A teljesen egyező kombinációk osztályozásra kerülnek. A szabványos pókerjátékokban a kártyakombinációk felülről lefelé az alábbi értékrendet követik:

1. ROYAL FLUSH azaz KIRÁLY SOR FLÖSS – a legmagasabb kombináció, egy szín 5 legmagasabb kártyájából (pl.: kőr 10-től az ászig).
2. STRAIGHT FLUSH azaz SOR FLÖSS – egy szín 5 egymást követő lapja (de nem az ász a legmagasabb, pl. káró 6-tól káró10-ig). Két egyforma kombináció esetén azé ér többet, akinek magasabbak a kártyái.
3. POKER azaz NÉGYES – négy egyforma rangú kártyából áll (pl.: pikk bubik) plusz egy tetszőleges ötödik lapból. Két négyes közül az nyer, amely magasabb rangú kártyákból áll.
4. FULL HAND azaz FULL – három egyenértékű lapból plusz egy párból (két egyenértékű lap) áll (pl.: 3 dáma és 2 nyolcas). Két full közül az nyer, amelyiknél a három egyforma lap magasabb értékű; a Q, Q, Q, 2, 2-es (dáma full) veri a J, J, J, 10, 10-est (bubi full).

5. FLUSH azaz FLÖSS – bármely 5 lap ugyanabból a színből. Két flöss között a legmagasabb értékű lapok döntenek, ha ezek egyformák, a soron következő legmagasabbak és így tovább. Eszerint tehát a Q, 10, 8, 6, 5-ös veri a Q, 10, 8, 6, 4-est.
6. STRAIGHT azaz SOR – 5 egymást követő kártyából áll, melyek nem egyszínűek, a két sor között a nyertest ugyanúgy lehet meghatározni, mint az imént a flössnél.
7. DRILLING – 3 azonos rangú kártyából és két különböző kártyából áll (pl.: káró 7, treff 7, pikk 7, kőr király, treff 6)
8. TWO PAIRS azaz DUPLA PÁR – 2 egyenrangú kártyából és egy ötödik, azokhoz nem passzolóból áll (pl.: J, J, 9, 9, 8). Ha több ilyen is előfordul a játszmaiban, akkor a magasabb párt tartalmazó kombináció, vagy ha megegyezők a párok, a magasabb ötödik lap dönt.
9. ONE PAIR azaz PÁR – ez a leggyengébb kombináció. Két azonos rangú kártya plusz három össze nem illő. Ez utóbbiak döntenek a győztesről, ha két játékosnak egyforma párja van.

/Az alsó-felső játékok esetében ez a rangsor visszájára fordul./

Az osztás:

Az osztó megkeveri a lapokat, és a jobbán ülő játékos emel. Az osztó ezután balról jobbra haladva kiosztja a lapokat egyesével. A legtöbb pókerváltozatban minden játékos 5 lapot kap. A lapokra fogadhatnak egy vagy több körben. A leosztás végén – így nevezik a pókerben az egyes játékokat – az eddigi osztójátékostól balra ülő veszi át az osztást.

A licitálás:

A licitálás a póker kulcseleme. Lehet zsetonokban vagy kis összegű pénzben játszani. Még mielőtt osztanánk és elkezdենék játszani, az összes játékosnak „nyitnia” kell, vagyis le kell tenni egy előzőleg megbeszélte értékű nyitótétet. Addig nem kezdődhet el pókerjáték, míg mindenki le nem tette a nyitótétet.

A licitálásnál is az osztó balján ülő játékos kezd, és a fogadás lehetősége az óramutató járásával egyező irányban vándorol személyről személyre. Az első játékos előtt három lehetőség áll: nem fogad (passzol), feltesz valamilyen tétet a megszabott felső határon belül, vagy dobja a lapjait, és nem vesz részt tovább a partiban.

Ha az első játékos passzol, megteheti ugyanezt a következő is. Ha viszont az első játékos fogadást tett, a második játékos előtt három út áll.

Tartja a tétet feltéve ugyanannyi zsetont az asztalra, mint az első játékos; az előbbinél nagyobb összeget kockáztatva emeli a tétet; vagy dobja lapjait és kiszáll. A játékosnak világosan jeleznie kell a játék folyamán, hogy éppen mit tesz – például így: „tartom a tétet és emelem négyel”, miközben nyolc zsetont pakol az asztalra.

A játék így folyik tovább játékosról játékosra, egészen addig, míg ki nem egyenlítődtek a tétek, vagyis a játékban maradtak által feltett összegek pontosan meg nem egyeznek. Ez az eset akkor áll elő, ha a sor arra a játékosra kerül, aki a legmagasabb tétet tette, és a többiek vagy kiszálltak, vagy tartották. Az emelésre legtöbbször megállapítanak egy felső határt.

Kártyacsere:

Amint az első fogadási fázis egalizálódott, megkezdődik a kártyacsere. Az osztó fogja a paklit, és a még partiban lévő játékosokat felszólítja az eldobásra. A játékosok vagy játékos egy vagy több lapjukat (maximum 4-et!) eldobják (visszaadják), és helyette a pakliból ugyanannyit kapnak. Ha egy játékos nem kér lapot, azt mondja „kiszolgálva”. (Neki vagy teljes kombinációja van, vagy blöfföl!) Érdemes megtartani azokat a lapokat, melyek sikeresnek tűnnek vagy már egy kombináció részét (vagy egészét) képezik.

Cserélni csak egyszer lehet!

Ha túl kevés a kártya a cseréhez, az osztó összeszedi az eldobott kártyákat, összekeveri, baloldali szomszédjával emelteti, és kiosztja.

A felfedés:

A licitálás utolsó körét a felfedés követi, amelyben az összes bennmaradó játékos színnel felfelé lerakja lapjait az asztalra, és a legerősebb kombináció besöpri a felhalmozott tétet.

Minden aktív játékosnak fel kell fednie a lapját! Az a játékos fogja utoljára felfedni lapjait, aki utoljára licitált. Ha csupán egy játékos állta ki a licitet, akkor viheti a tétet, anélkül, hogy kártyáit meg kellene mutatnia. Több bennmaradt játékos közül az nyer, aki a felfedésnél a legmagasabb lapkombinációt tudja bemutatni.

A siker titkai:

Alapvetően két dolgon múlik a siker a pókerben. Az egyik az, hogy meg tudjuk-e helyesen állapítani, vagy legalább megsejteni az esélyeket, a másik, hogy rá tudunk-e érezni a többi játékos vérmérsékletére. A pókerben sok múlik azon, helyesen értékeljük-e saját kártyáinkat. Tisztában kell lennünk azzal, mekkora esélyünk van cserével, vagy új lap húzásával javítani lapjainkon.

PÓKERVÁLTOZATOK

TEXAS:

A texas egyike azoknak a pókerváltozatoknak, melyben lapokat osztanak le az asztal közepére, amelyeket a játékosok a kezükben lévő kártyákkal szabadon felhasználhatnak a minél kedvezőbb ötös kombináció elérésére.

A texasban a játékosok 2-2 lapot kapnak színnel lefelé fordítva, és 5 lapot osztanak ki ugyancsak színnel lefelé az asztal közepére. Ezután fogadókör következik – fogadni kell vagy kiszállni az első körben -, majd felütnek hármat a középben lévő lapok közül. Ezt újabb fogadókör követi, aztán felütik előbb az egyik, majd a másik maradék lapot, fogadókörrel a két felütés között és után. Végül sor kerül a felfedésre.

CINCINATTI:

Ebben a változatban a játékosok 5-5 lapot kapnak színnel lefelé fordítva, és további öt lapot színnel lefelé tesznek az asztal közepére. Ezután egyenként felütik a középső lapokat, a felütések között fogadókört tartva.

OMAHA:

Az omahában a játékosok 5 helyett 4 lapot kapnak, a szokásos ötödik az asztal közepére kerül. A fogadás ugyanúgy kezdődik, mint a texasnál, fogadókörrel az osztás, az első három középső lap felütése, és külön-külön az ötödik felütése után. Az omaha megkülönböztető jegye, hogy a játékosoknak úgy kell kirakniuk az öt lapból álló kombinációikat, hogy ebből kettő a kezükben, három pedig az asztal közepére tett kártyák között legyen.

Jó szórakozást kíván a REGIO Játékkereskedés!