Pókerkészlet

- **Játékszabályok**
- **A játék alapjai**
- **Taktika**
- **A játék menete**

Tchibo GmbH D-22290 Hamburg • 71872AB6X6III

Pókerszabályok

A kártyacsomag

A kártyacsomag 52 lapból áll. 4 szín található benne, ezek mindegyikéhez 13 lap tartozik. A szokványos pókerjátékhoz nem szokták használni a jokerlapokat.

A négy szín

A négy színnek ugyanolyan értéke van.
Ez azt jelenti, hogy például a pikknek nem magasabb az értéke, mint a kőrnek.

A lapok erőssége

A pókerben az ász értéke a legmagasabb, a kettes értéke a legalacsonyabb. Az ász azonban használható legalacsonyabb értékű lapként is az 1(A)-2-3-4-5 sorhoz.

A lapkombinációk erőssége („Hand Rankings")

A pókerben a lapkombináció 5 játéklapból áll, amelyet „pókerkéznek" is neveznek. Minden pókerkéz különböző lapkombinációkból áll, pl. „Straight Flush", „Full House" stb., vagy egymástól teljesen független lapokból.

Az a játékos nyer, akinek a kezében a legerősebb lapkombináció van. Ha a játékosok kezében ugyanolyan erősségű lapkombináció van, az nyer, akinél erősebb a „kísérőlap".

Erre a „Kicker" megnevezést is használják. Ha a legerősebb kísérőlap nyílt „közös lapként" az asztalon található, vagy minden játékosnak ugyanolyan kísérőlap van a kezében, a játék döntetlennel végződik, és a nyereményt felosztják.

A következő részben áttekintjük az egyes kategóriákat növekvő erősség szerint.

A lapok erőssége

One Pair	Két azonos erősségű lap.
Two Pairs	Két csoport két azonos erősségű lap.
Three of a Kind	Három azonos erősségű lap.
Straight	Növekvő értékű lapok sora, például 8-9-10-J-Q vagy 2-3-4-5-6. Az ász lehet a sor (straight) legalacsonyabb (1) vagy legmagasabb értékű (A) lapja. Az ász nem állhat a sor közepén, ezért a J-Q-K-1(A)-2 érvénytelen pókerkéznek számít. A lapokat nem kell sorrendben a kézben tartani.

Flush	Öt azonos színű lap.
Full House	Három azonos erősségű lap és egy pár („Pair") a kézben.
Four of a Kind	Négy azonos erősségű lap (ezt a kombinációt „pókernek" is nevezik).
Straight Flush	Olyan sor („Straight"), amelyben minden lap azonos színű.
Royal Flush	Olyan sor („Straight"), amelyben a 10-J-Q-K-A lapok azonos színűek.

A játék alapjai: Pókerkifejezések

All-in

Ez a kifejezés az összes zsetonnal való tétrakást vagy téttartást jelenti.
Ha valamelyik másik játékos több zsetont tesz meg, mint amennyi az adott játékos rendelkezésére áll, a „no-limit-hold'em" típusú játéknál ennek ellenére lehetséges az összes zseton tétként való megtétele. Ekkor a játékos az ellenfél zsetonjainak azon részéért játszik, amelyet saját maga is megtett.

Bet

Zsetonok lerakása tétként. A többi játékos tartja, emeli a tétet, vagy dobja a lapját.

Blind Buttons (Little Blind/Big Blind/Missed Blind)

Kényszertétek a „Texas Hold'em" játékban. Az osztótól („Dealer") balra lévő játékos fizeti az alacsonyabb kényszertétet, a „kis vakot" („Little Blind"), a következő játékos a magasabb kényszertétet, a „nagy vakot" („Big Blind").
Ha valamelyik játékos elmulasztja azt a játékot, amelyben vakot kellett volna tennie, az osztó a „Missed Blind" koronggal jelöli meg helyét. Ha a játékos újból bekapcsolódik a játékba, pótolnia kell a vakot.

Bluff

Blöffölésnek nevezik, ha valakinek csak gyenge lapja van, ennek ellenére részt vesz a tétrakásban. A játékos ekkor arra számít, hogy a többi játékos dobja lapját. A blöffölés célja, hogy a többi játékost a játék feladására kényszerítse, és így a blöffölő játékos megnyerje a játékot.

Board Cards/Community Cards

Így nevezik az asztal közepén elhelyezkedő lapokat, amelyeket „közös lapként" valamennyi játékos használhat lapkombinációk kialakítására.

Dealer Button

Az „osztó korongja" mutatja, hogy sorrendben mely játékos osztja a lapokat.

Call

A játékos tartja az előtte a közös kasszába tett tétet. Ehhez legalább a megtett összeget kell ismételten megtenni. Lehetséges azonban az is, hogy valaki emeli a tétet, vagy dobja a lapját.

Check

Nem kerül sor tétrakásra. A játékos kivárja, hogy a következőkben mi történik az asztalnál. Ha valamelyik következő játékos emeli a tétet, a játékban maradáshoz legalább tartani kell a megtett tétet. Kivárni a második körtől lehet.

Flop

Az első három „közös lap".

Fold

A játékos úgy dönt, hogy nem tartja az ellenfél tétjét, és dobja lapját.

Hole Cards

A játékos kezében lévő két zárt lap.

Position:

A pókerasztalnál elfoglalt pozíció függ az osztó, illetve az osztó korongjának pozíciójától.

- Az osztónak van a legjobb pozíciója, mivel minden körben utolsóként kerül sorra.
- A „kis vakot" fizető játékos van a legrosszabb pozícióban, mivel neki mindig elsőként kell lépnie.

Raise

A játékos emeli az egyik előtte lévő játékos tétjét.

River

Az ötödik és egyben utolsó „közös lap".

Turn

A negyedik „közös lap". A „Flop" után és a „River" előtt osztják.

Under the Gun (UTG)

A „nagy vakot" fizető játékos utáni pozíció, amelyben különösen nagy a döntéskényszer.

A hívás alapjai

Bet

Az adott játékos megteszi az 1. tétet a körben. A játékban maradáshoz a következő játékosoknak fizetniük kell a játékos tétjét (= „Call").

Check

A kivárás („Check") csak akkor lehetséges, ha ebben a körben az adott játékos előtt még senki sem hívott („Bet"). A játékos kivárja, hogy mi következik utána, és nem tesz tétet. Ha a játékost követően hívásra kerül sor, a játékban maradáshoz e kör végén be kell fizetnie az adott játékos tétjét.

Fold

A játékos úgy dönt, hogy nem játssza meg, hanem dobja a kezében lévő lapokat. Ekkor a közös kasszát („Pot") már nem nyerheti meg.

Call

A játékos pontosan a tét zsetonértékét teszi az asztalra. Így játékban marad, és az osztó a következő lapot osztja, hacsak nem emel valamelyik utána következő játékos.

Raise

A játékos emeli a tétet. A tét típusától függően ez jelentheti a tét, legfeljebb a közös kassza vagy legfeljebb a játékos összes meglévő zsetonjainak összegét. A többi játékosnak a játékban maradáshoz tartania („Call") vagy emelnie („Raise") kell a tétet.

Showdown

A terítésre akkor kerül sor, ha több mint egy játékos aktív még az utolsó tétkör után. A játékosok felfedik a lapokat, és a legjobb pókerkéz nyer. Két vagy több játékos közti döntetlen esetén a közös kasszát azonos arányban felosztják. Ha nem lehet pontosan felosztani, az első pozícióban lévő játékos kapja a fennmaradó zsetonokat („Old Chip").

Automatikus nyerés

Ha az utolsó tétkör után már csak egy játékos aktív, automatikusan megnyeri a közös kasszát. A győztes pókerkezet nem kell felfednie.

Taktikák

Reraise

Ráemelésnek nevezzük, ha az adott játékos előtti valamelyik játékos emeléssel nyitotta a játékot, az adott játékos azonban olyan erősnek ítéli saját lapkombinációját, hogy ismételten emeli a tétet. Ezzel ellenfelét arra kényszeríti, hogy legalábbis tartsa az általa megtett tétet, ezáltal növekszik a közös kassza és az esetleges nyeremény is.

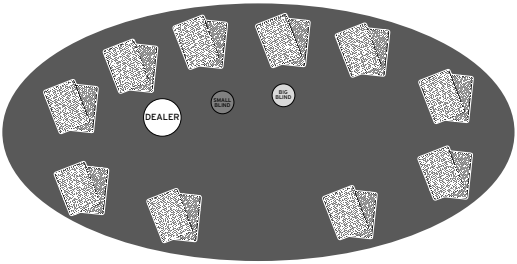
Check-raise

Ez a taktika nagyon jól működik, ha az adott játékos után agresszív játékos következik. Az adott játékosnak nagyon erős lapja van, és szeretné növelni a közös kasszát.
A játékos kivár, és reméli, hogy az egyik utána következő játékos tétet tesz meg, így még egyszer emelhet.

A passzemelés („Check-raise") a közös kassza növelésének fontos eszköze. A taktika azonban csak akkor működik, ha az adott játékos után tét következik!

Blinds

A kényszertétek célja, hogy a játékosokat tétrakásra kényszerítse, mivel különben a játék nem működne megfelelően. A játékosok ellenkező esetben csak legerősebb lapjaikra tennének, nem alakulna ki izgalmas versengés.



Minden játékban az osztótól balra lévő játékos teszi az első körben a „kis vakot", az utána következő játékos a „nagy vakot". A kényszertétek pozíciója az osztó pozíciójával együtt halad a játékosok körében az óramutató járásával egyező irányba.

A játékosok a játék előtt megegyeznek a „kis vak" összegében, pl. 5 pókerdollárban. A „nagy vak" értéke általában a duplája szokott lenni, tehát 10 pókerdollár. A kényszertéteket tevő játékosoknak az első kör végén legalább a legmagasabb tét összegét meg kell tenniük, hogy játékban maradjanak.

Position

A kényszertétek minden körben továbbhaladnak eggyel az óramutató járásával egyező irányba. Az osztótól balra elhelyezkedő személy fizeti a „kis vakot", a tőle balra lévő személy pedig a „nagy vakot".

Az első tétkörben a „nagy vakot" fizető játékostól balra lévő játékos teszi meg az első nem kényszerített tétet. Ezt a pozíciót nevezik „Under the Gun" (=UTG) pozíciónak is, mivel itt a döntéskényszer nagyon jelentős. A „nagy vakot" fizető játékos dönt utoljára.

A következő tétkörökben azonban a „kis vakot" fizető játékos kezd.

E két pozíciót a következő pozíciók követik a 10 játékosból álló asztalnál:

3 korai pozíció (= „early position" vagy EP),

3 belső pozíció (= „middle position" vagy MP) és

2 hátsó pozíció (= „late position" vagy LP).

A két utolsó pozíció neve „Cutoffseat" (az osztótól jobbra lévő pozíció) és „Button" (osztó).

A pozíció gyakran döntő szerepet tölt be a játékban.
A pókerben az információ sok pénzt érhet. A hátsó pozícióban elhelyezkedő játékos rendelkezik a legtöbb információval a többi játékosra, illetve addigi tevékenységükre vonatkozóan.

Ha valaki az adott játékos előtt tette meg tétjét, információkat szolgáltat a játékos részére, amelyekre annak saját tétjéhez szüksége van. Ugyanakkor tétjét úgy teszi meg, hogy nem tudja, hogy őt követően mi fog történni.

A Texas Hold'em játék leírása

Ez az egyik legkedveltebb pókerjáték, amelynek számos variációja van. A játék célja megszerezni minden zsetont a legjobb pókerkézzel vagy blöffölés segítségével.

A játék 4 tétkörből áll, és 2-10 játékos játszhatja.

FIGYELEM: Ne játsszanak igazi pénzben. Ennek oka, hogy ...
... egyrészt tilos,
... másrészt elronthatja a szórakozást, ha a társaságban valaki valóban pénzt veszít.

Előkészületek

Minden játékos a lehetőleg kör alakú asztalnál ül.

A következő zsetonok állnak rendelkezésre:

Piros:	5 pókerdollár
Kék:	10 pókerdollár
Zöld:	25 pókerdollár
Fekete:	100 pókerdollár

- A pókerdollár kitalált pénznem. Tetszés szerint választható más pénznem is, pl. a pókertallér.
- Sok játékos esetén csökkenthető a zsetonok száma, és esetleg bank nélkül is folytatható a játék.

Minden játékos kap

- 20 darab 5 dolláros játékzsetont
- 15 darab 10 és 25 dolláros játékzsetont

A további meglévő zsetonok a bankba kerülnek.

Meg kell határozni a kártyaosztó („Dealer") személyét:

- Az első kör előtt minden játékos kap egy nyílt lapot. A legértékesebb lappal rendelkező játékos lesz az első osztó.
- Az osztó minden körben változik az óramutató járásával megegyező irányba haladva.

A következőképpen kell elhelyezni a korongokat: „Dealer" (kártyaosztó), tőle balra „Little Blind" és mellette „Big Blind".

Kezdődhet a játék!

1. tétkör

Meg kell keverni a lapokat, és az óramutató járásával egyező irányba haladva minden játékos megkapja az első lapot, majd a második lapot.

A zárt lapok megnevezése „Hole Card" vagy „Pocket Card", ezeket csak az adott játékos nézheti meg.

Az osztó utáni első játékos beteszi a „kis vakot" (= alacsonyabb kényszertét), amelynek értéke 5 pókerdollár.

Az osztót követő második játékos beteszi a „nagy vakot" (= magasabb kényszertét), amelynek értéke 10 pókerdollár.

Ezt követően minden játékos egymás után játszik.
Az osztót követő harmadik játékos kezd.

A játékos ...

... dobhat („fold") úgy, hogy a lapot lefelé fordítva leteszi, és ezzel a játékos számára a kör befejeződik,

... tarthatja a tétet („call"), tehát legalább annyi pókerdollárt tesz meg, mint amennyit az előtte lévő játékos,

... emelheti a tétet („raise"), tehát az előtte lévő játékosnál több pókerdollárt tesz meg. Ekkor a játékos először leteszi az asztalra az előző tétnek megfelelő zsetonokat, majd mellé helyezi az új zsetonokat.

Ha például valamelyik játékos 5 pókerdollárt tett meg, utána azonban egy másik játékos 10 pókerdollárra emelte a tétet, neki is legalább 10 pókerdollárra kell emelnie tétjét, ha sorra kerül, vagy dobnia kell.

Ha a játékos dobja lapját, megtett zsetonjait elveszti.

Ha valamennyi játékos ugyanazt az összeget tette meg, a zsetonok a közös kasszába kerülnek, és következik a második kör.

Ha senki sem emelte a tétet, akkor kizárólag a „nagy vakot" megtevő játékos emelhet még.

2. tétkör

A második tétkörben az osztó három közös lapot (=„Board Card", „Community Card") fed fel és tesz az asztal közepére. E három lap megnevezése „Flop".

A kártyacsomag legfelső lapját lefelé fordítva félreteszik, majd ezt követően felfedik a három közös lapot.

Így elkerülhető, hogy az első tétkör lapkombinációi láthatóvá váljanak nem megfelelő mértékben megkevert lapok esetén.

Ekkor kezdődik a második tétkör, ahol nincsenek kényszertétek.

A „kis vak" pozíciójában lévő (az osztót követő) játékos kezdi a tétkört.

A még játékban lévő résztvevőknek lehetőségük van a tétet tartani, emelni vagy dobni.

További lehetőség a kivárás („Check"). Ekkor a játékos nem tesz be zsetont. Mihelyt azonban valamelyik játékos tétet tesz, kivárásra már nincs lehetőség: a tétet tartani

kell, lapot kell dobni, vagy emelni kell a tétet.

Ha valamennyi játékos ugyanazt az összeget tette meg, a zsetonok a közös kasszába kerülnek, és következik a harmadik kör.

3. tétkör

A harmadik tétkörben további közös lapot fednek fel. A negyedik közös lap neve „Turn".

A kártyacsomag legfelső lapját ismét lefelé fordítva félreteszik, majd ezt követően felfedik a következő lapot.

Ezután elkezdődik a harmadik tétkör, amely a második tétkörrel azonos módon zajlik le.

Akkor fejeződik be, ha minden játékos ugyanazt az összeget tette meg.

4. tétkör

A negyedik tétkörben felfedik az ötödik közös lapot. Az ötödik közös lap neve „River".

Most öt lap helyezkedik el felfedve az asztal közepén. Majd elkezdődik a negyedik tétkör, amely a harmadik tétkörrel azonos módon zajlik le.

Akkor fejeződik be, ha minden játékos ugyanazt az összeget tette meg.

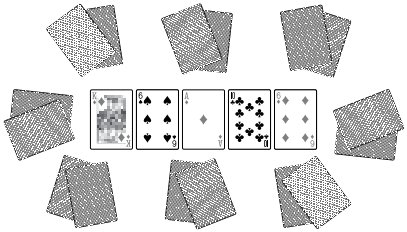
Idő előtti befejezés

Ha valamelyik játékos emeli a tétet, és az összes többi dobja lapját, a játékos megnyeri a kört. Nem kell megmutatni lapjait, automatikusan nyer.

Valamennyi lapot lefelé fordítva visszaadják.

Showdown

Ha az utolsó körben legalább két játékos ugyanannyi tétet tett meg, terítésre („Showdown") kerül sor, és meg kell mutatni a lapokat.



Ennek során a megmaradt játékosoknak két „zárt lapjukból“ („Hole Card”), valamint az asztalon lévő nyílt közös lapokból a legjobb lapkombinációt kell kialakítaniuk.

Legfeljebb öt lapot használhatnak fel.

A showdown a következőképpen zajlik:

- Az utoljára tétet emelő játékosnak kell megmutatnia először lapjait. Ha egyik játékos sem emelt, az osztót követő első (a „kis vakot” fizető) játékosnak kell először megmutatnia lapjait.
- Az óramutató járásával egyező irányba haladva az összes többi játékosnak meg kell mutatnia lapjait, illetve ki kell szállnia, és lefelé fordítva vissza kell adnia lapjait.
- A közös kasszát a legjobb lapkombinációval rendelkező, illetve az utolsó aktív játékos nyeri.
- Ha több játékosnak is ugyanolyan jó lapjai vannak, a közös kasszát felosztják. Valamennyi játékos ugyanannyit nyer.
- Ha nem lehet pontosan felosztani a közös kasszát, az első pozícióban lévő játékos kapja a fennmaradó zsetonokat („Old Chip“).

Ha a közös kassza üres, kezdődhet a következő játék.
A következő játékos megkapja az osztó korongját, amely arra utal, hogy ő lesz a következő játékban az osztó.

Tippek

- A második körben az adott játékos számára fontos összesen hét lap közül nem kevesebb, mint öt már látható. Ezáltal jó áttekintés áll rendelkezésére arra vonatkozóan, hogy milyen erős, illetve milyen erőssé válhat saját lapkombinációja.
- Mérlegelni kell, hogy mennyire illenek a közös lapok a saját zárt lapokhoz. Várhatóan milyen lapkombinációk alakíthatók ki velük?
- Gyorsan meg kell válni a gyenge lapoktól. Ha valaki idejében kiszáll a játékból az értéktelen pókerkézzel, nem lesz nagy a vesztesége.
- Rengeteg különböző játékvariáció létezik. Az új játék előtt a játékosoknak meg kell egyezniük, hogy melyik variációt kívánják játszani, illetve melyiket nem.
  Az interneten és a könyvesboltokban is találhatók leírások a játékhoz.

FIGYELEM! Nem alkalmas 36 hónapos kor alatti gyermekek részére. Apró részek. Fulladásveszély.

CE

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

Cikkszám: HU 298 124