

2 - 6  
8 - 99  
10 min. - ∞

**Spielanleitung****Seite 2 - 6****Playing instruction****page 6 - 10****Règle du jeu****page 10 - 14****Instrucciones del juego****página 14 - 18****Spilleregler****side 18 - 22****Instrukcja gry****strona 22 - 26**

## Poker

Im Grunde ist Poker ein sehr einfaches Spiel. Spieler zahlen über mehrere Runden hinweg Wetteinsätze in einen zentralen Pott ein, den am Ende der Spieler mit der höchsten Kartenkombination gewinnt. Obwohl es hunderte Spielvariationen gibt, folgen die meisten jedoch demselben Spielmuster.

### Dealer Button

Das Recht oder die Pflicht, die Karten auszuteilen (die Position des Dealers einzunehmen) wird normalerweise reihum gewechselt – optisch markiert durch einen Chip, der weitergereicht wird. In einem Casino übernimmt diese Funktion üblicherweise ein Hausdealer, der alle Blätter (im Englischen „hands“) austeilte. Der englische Begriff „hand“ bezeichnet dabei nicht nur ein einzelnes Blatt sondern auch eine gesamte Spielerunde vom Austeilen bis zum Showdown.



### Die Poker-Währung: Chips

Es gibt 5 farbige Chips mit unterschiedlichen Werten:



Weiß = 1



Rot = 5



Blau = 10



Grün = 25



Schwarz = 100



### Blindeinsätze (Blinds)

Für jedes Blatt müssen die Spieler einen Grundpott bilden, den „blind“. Man setzt sozusagen blind bevor man überhaupt Karten erhält. Da nun immer Chips im Pott sind, ist der Anreiz, nicht zu passen, höher. Immer der erste Spieler links vom Dealer setzt den Small Blind, der halb so hoch ist wie der Big Blind. Der zweite Spieler links vom Dealer setzt den Big Blind. Die Mitspieler müssen den Big Blind entweder mitgehen (call), erhöhen (raise) oder aussteigen (fold). Der Spieler mit dem Small Blind muss, um mitzugehen, nur den Differenzbetrag zum Big Blind einsetzen.

### So wird gepokert

Nachdem der Grundpott von jedem Spieler gesetzt wurde, geht es los. Der Dealer mischt die Karten und teilt aus. Jetzt beginnt das eigentliche Spiel: In mehreren Runden setzen die Spieler Beträge, die sich an eigenen oder neu aufgedeckten Karten orientieren. Dabei müssen die Einsätze des vorigen Spielers bedient werden (man muss den gleichen Betrag setzen). Sonst muss der Spieler, der nicht mithalten kann oder will, aus der Runde ausscheiden. Am Ende der letzten Runde steht der Showdown: Die Spieler decken ihre bislang verdeckten Karten auf und vergleichen ihre Blätter. Der Spieler mit der höchstwertigen Kartenkombination (in manchen Spielformen kann es auch die niedrigste sein) gewinnt das Spiel und den Pott.

### Bluffen und gewinnen

Wenn ein Spieler einen Einsatz bringt und dieser von keinem anderen Spieler bedient wird, ist die Runde zu Ende. Der Spieler mit dem unbedienten Einsatz gewinnt den Pott – keine Karte wird aufgedeckt. Diese Option, einen Pott ohne Aufdecken der eigenen Karten zu gewinnen, eröffnet unzählige Möglichkeiten: Die bekannteste unter ihnen ist das Bluffen – einfach beschreiben das hohe Setzen, obwohl man eigentlich niedrige oder oftmals gar keine hochwertigen Karten besitzt. Diese Technik stammt vom Poker und ist bis heute zentraler Bestandteil des Spiels.

### Alles auf eine Karte (All in)

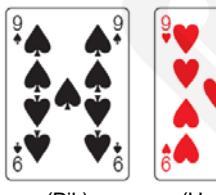
Wenn man nicht mehr genügend Chips hat, um die Einsätze mitzugehen, oder auch wenn man ein sehr gutes Blatt hat oder einfach nur bluffen will, kann man „all in“ gehen und alle seine restlichen Chips in den Pott geben. Die Mitspieler müssen jetzt nur die Anzahl der Chips, die mit „all in“ gesetzt wurden, setzen. Nach „all in“ bleibt man im Spiel, auch wenn man weitere Erhöhungen nicht mehr mitgehen kann. Sollte man am Schluss dann das höchste Blatt haben, bekommt man von den verbleibenden Mitspielern nur den Wert des „all in“. Der Spieler mit dem zeithöchsten Blatt bekommt den restlichen Pott.

## Poker-Blätter

Ein Poker-Kartenspiel besteht aus 52 Karten. Die Karten unterscheiden sich durch ihr Symbol und ihre Wertigkeit bzw. Rangfolge. Die Karten werden in 4 Farben geteilt und jede Farbe hat 13 Ränge.

### Die 4 Farben

Die 4 Farben bzw. Symbole haben den gleichen Wert. Keine Farbe ist höher als die andere.



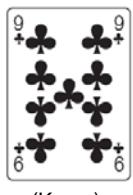
(Pik)



(Herz)



(Karo)



(Kreuz)

### Die Rangfolge

Beim Poker hat das Ass den höchsten Wert und die 2 den niedrigsten. Das Ass kann auch als niedrigste Karte verwendet werden um eine Straße zu bilden.



(Ass)



(König)



(Dame)



(Bube)



(Zehn)



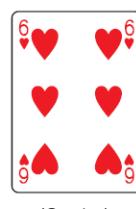
(Neun)



(Acht)



(Sieben)



(Sechs)



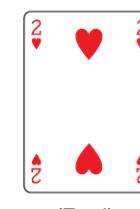
(Fünf)



(Vier)



(Drei)



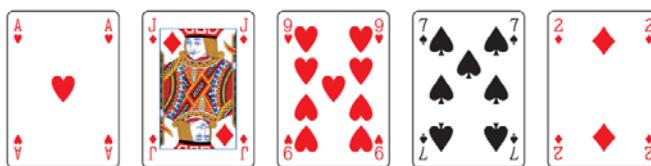
(Zwei)

**Poker-Blätter**

Ein Poker-Blatt (Kartenkombination) für den Showdown besteht aus Ihren fünf besten Karten. Die nachfolgende Liste beschreibt sie von der niedrigsten bis zur höchsten Kombination.

**1. Höchste Karte**

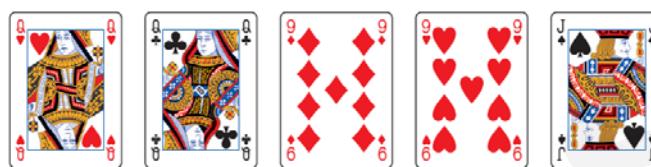
Das Blatt mit der höchsten Karte gewinnt.

**2. Ein Paar**

Zwei Karten gleichen Ranges. Sollten zwei Spieler ein Paar gleichen Ranges aufweisen, gewinnt der Spieler mit der höchsten weiteren Karte.

**3. Zwei Paare**

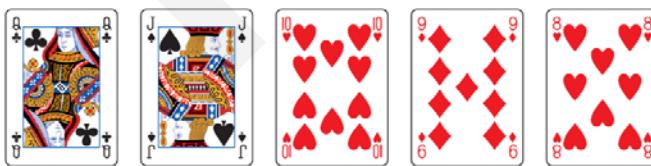
Je ein Paar zweier gleichrangiger Karten. Sollten zwei Spieler zwei Paare aufweisen, gewinnt das höchstrangige Paar.

**4. Drilling**

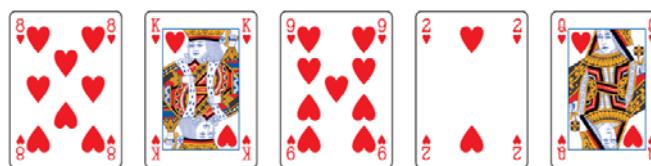
Drei Karten gleichen Ranges.

**5. Straße**

Fünf Karten in aufsteigender Reihenfolge, egal von welcher Farbe.

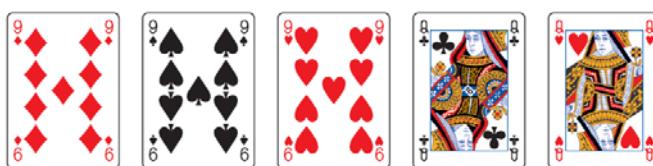
**6. Flush**

Fünf Karten von der gleichen Farbe, der Flush mit der höchstrangigen Karte gewinnt.



**7. Full House**

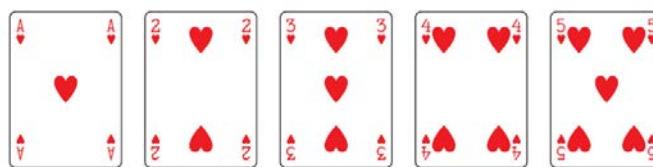
Ein Drilling plus ein Paar. Sollten mehrere Spieler ein Full House aufweisen, gewinnt der höchstrangige Drilling.

**8. Vierling**

Vier Karten gleichen Ranges.

**9. Straight Flush**

Eine Straße mit Karten gleicher Farbe.

**10. Royal Flush**

Eine Straße mit Ass, König, Dame, Bube und 10 von einer Farbe.



## So wird Texas Hold'em gespielt

Bei Texas Hold'em erhält jeder Spieler zwei verdeckte Karten (Pocket-Cards). Im weiteren Verlauf des Spiels werden insgesamt fünf Gemeinschaftskarten (Community-Cards) offen ausgegeben, zuerst drei, dann zwei weitere in einzelnen Runden. Zwischen jeder dieser drei Ausgaben findet eine Wettrunde statt. Die Spieler können die Community-Cards zusammen mit beiden, einer oder keiner ihrer Pocket-Cards verwenden, um ein Pokerblatt zu bilden.

### Blinds und Wetteinsätze

Jede Runde bei Hold'em beginnt mit dem Grund-Einsatz zweier Blinds (eine Wette vor der Ausgabe der Pocket-Cards). Die ersten beiden Spieler links vom Dealer setzen die Blinds. Der Small Blind wird von dem ersten Spieler eingesetzt, der Big Blind vom zweiten. In Heads-up-Spielen, in denen nur zwei Spieler gegeneinander spielen, setzt der Spieler der nach dem Dealer an der Reihe ist, den Big Blind. Sobald die erste Wettrunde beendet ist, werden drei Karten auf dem Tisch aufgedeckt – dies ist der „Flop“. Dann beginnt die zweite Wettrunde mit dem ersten noch im Spiel befindlichen Spieler links vom Geber. Nach der zweiten Wettrunde wird die vierte Community-Card ausgegeben, diese heißt „Turn“. Die dritte Wettrunde beginnt mit dem ersten noch im Spiel befindlichen Spieler links vom Geber. Die fünfte und letzte Community-Card heißt „River“. Jetzt wird die Runde durch die vierte und letzte Wettrunde beendet, beginnend wiederum mit dem ersten noch im Spiel befindlichen Spieler links vom Geber. Wenn nach der Wettrunde mehr als ein Spieler im Spiel bleibt, kommt es zum Showdown.

### Pocket-Cards und Community-Cards

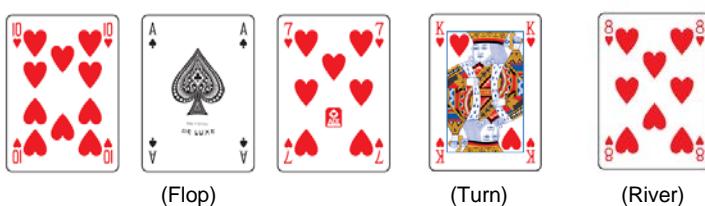
Pocket-Cards sind die zwei Karten, die jeder Spieler verdeckt auf der Hand hält. Community-Cards sind die fünf Gemeinschaftskarten, die im Laufe des Spiels offen auf dem Tisch liegen.

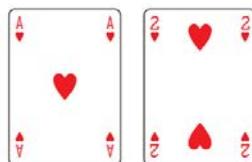
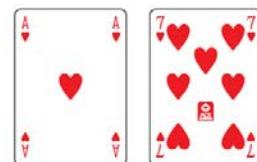
Ein Spieler kann eine beliebige Kombination der Karten benutzen, um sein bestes Blatt zusammenzustellen:

- 2 Pocket-Cards und 3 Community-Cards.
- 1 Pocket-Card und 4 Community-Cards.
- Keine Pocket-Card und 5 Community-Cards. Dies wird auch als „playing the board“ bezeichnet.

### Hold'em Blatt Beispiel:

Das Board: (Flop, Turn, River)



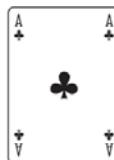
**Ihr Startblatt:****Ihr Blatt:***Ihr bestes Blatt ist ein Flush: Ass, König, 8,7 u. 10***Das gegnerische Startblatt:****Das gegnerische Blatt:***Das beste Blatt Ihres Gegners ist ein Drilling: König, König, König, Ass und 8*

In diesem Beispiel haben Sie eine Karte aus Ihren Pocket-Cards benutzt und 4 Community-Cards. Ihr Gegner benutzte 2 Pocket-Cards und 3 Community-Cards. Da ein Flush höher ist als ein Drilling, würden Sie diese Runde gewinnen.

Haben zwei oder mehrere Spieler die gleichen Blätter, wird der Pott gleichmäßig zwischen ihnen aufgeteilt.

### Weitere Beispiele:

**Beispiel 1:**



(Pocket-Cards)

(Community-Cards)

Bei diesem Blatt wäre die bestmögliche Kombination ein Flush mit Kreuz. Die höchste Karte hier wäre das Ass.

**Beispiel 2:**

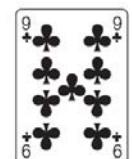


(Pocket-Cards)

(Community-Cards)

Hier ist das beste Blatt ein Pärchen Könige mit einer Dame als entscheidende Karte bei Gleichstand.

**Beispiel 3:**



(Pocket-Cards)

(Community-Cards)

In diesem Fall ist das beste Blatt eine Straße mit dem König als höchste Karte. Hier werden die Pocket-Cards komplett vernachlässigt. Leider können auch alle anderen Mitspieler die Community-Cards verwenden. Falls ein anderer Mitspieler ein Ass hat, ist dessen Blatt höher!

### Ein paar Tipps zur Poker-Strategie

#### Wenige Runden spielen

Ein typischer Anfängerfehler ist jener, beinah jede Runde mit einer halbwegs vielversprechenden Karte zu spielen und auf einen guten Flop oder gute Karten des Gebers zu hoffen. Dies ist ein ziemlich direkter Weg ins Verderben. Tatsächlich gibt es eine ganze Reihe von Blättern, die niemals oder nur äußerst selten gespielt werden sollten. Gewöhnen Sie sich an, bei solch schlechten Blättern sofort zu passen und Ihre Chips für die guten Blätter aufzusparen. Ein gutes Beispiel hierfür sind aufeinanderfolgende Karten (z. B. 4 und 5) mit verschiedenen Farben oder eine Kombination von einer hohen und einer niedrigen Karte.

#### Ein gutes Startblatt nutzen

Lassen Sie Ihren Gegner niemals kostenlos aufgedeckte Karten sehen. Mit einem guten Startblatt sollten Sie die Einsätze umgehend erhöhen und Ihre Gegner so zu hohen Einsätzen zwingen, um den Flop sehen zu können. Dadurch vermeiden Sie, von Gegnern mit schlechten Karten unter Druck zu geraten.

#### Viele Chips helfen

Haben Sie sich auch schon immer gefragt, warum der Großteil des Geschehens aus den Wetteinsätzen besteht? Sie können ständig erhöhen und dadurch Gegner regelrecht aus dem Spiel drängen, weil diese nicht riskieren bzw. es sich nicht leisten können, bei jeder Erhöhung mitzugehen. Im Verlauf solcher Runden werden Sie feststellen, dass Ihre Gegner Sie gewähren lassen oder sogar passen sobald Sie erhöhen. Dies sollten Sie allerdings nicht immer voraussetzen – irgendjemand WIRD irgendwann Ihr Blatt herausfordern!

**Sich Zeit nehmen**

Ein häufig begangener Fehler ist, sich durch das hohe Tempo unter Druck setzen zu lassen. Es gibt ein Zeitfenster innerhalb dessen Sie sich entscheiden können bevor Sie handeln. Obwohl Sie natürlich nicht wie ein Anfänger aussehen wollen, sollten Sie sich dennoch die nötige Zeit nehmen und keine übereilten Entscheidungen treffen, nur um den erfahrenen Spielern einen Gefallen tun zu wollen.

GB

**Poker**

Poker is basically a very simple game. Players pay their bets into a central pot over several rounds, which is won at the end by the player with the highest combination of cards. Although there are hundreds of playing variations, most follow the same pattern of play.

**Dealer button**

The right or obligation to deal the cards (to take up the position of the dealer) is normally rotated – visually marked by a chip which is passed on. In a casino, this function is normally carried out by a casino employee, who deals all hands. The term hand refers not only to an individual player's hand but also to the whole round from the deal to the showdown.

**The poker currency: chips**



White = 1



Red = 5



Blue = 10



Green = 25



Black = 100

DEALER

SMALL BLIND

BIG BLIND

**Blinds**

For every hand the players must form a basic pot, the "blind". A so-called blind is set before the cards are dealt. As now the pot always contains chips, the incentive not to pass is higher. The player to the immediate left of the dealer always places the small blind, which is half as big as the big blind. The second player to the left of the dealer places the big blind. The other players must either meet (call) the big blind, increase it (raise) or drop out (fold). The player with the small blind must only bet the difference to the big blind in order to call.

**How to bet**

After the basic pot has been placed by every player, the game starts. The dealer shuffles the cards and deals. Now the actual game begins: Over several rounds the players bet amounts based on their own cards or new cards turned face up. The bets of the previous player must be met (the same amount must be bet). Otherwise the player who cannot or does not want to match the bet is eliminated from the round. At the end of the last round there is the showdown: The players reveal their cards which they have thus far concealed and compare their hands. The player with the highest value card combination (in some playing variations it may also be the lowest) wins the game and the pot.

**Bluff and win**

When a player places a bet and it is not called by another player, the round is over. The player with the uncalled bet wins the pot – no card is turned over. This option of winning a pot without revealing your own cards opens up countless possibilities: The most well-known of these is bluffing – described simply, this is bidding high although you have low or often no high value cards. This technique comes from poker and is still a central part of the game today.

**All in (betting everything on one hand)**

If a player no longer has enough chips to call the bets, or also if he/she has a very good hand or simply wants to bluff, the player can go "all in" and put all his/her remaining chips in the pot. The other players now only have to bet the number of chips which was bet with "all in". After "all in", the player remains in the game even if he/she cannot call further raises. If this player then has the highest hand at the end, he/she only receives the value of the "all in" from the remaining players. The player with the second highest hand receives the rest of the pot.

**Poker hands**

A pack of poker cards consists of 52 cards. The cards differ in suit and value or rank. The cards are divided into 4 suits and each suit consists of 13 different values.

**The four suits**

The four suits have the same value. No suit is higher than another.



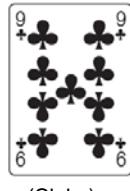
(Spades)



(Hearts)



(Diamonds)



(Clubs)

**The order**

In poker the ace has the highest value and the 2 the lowest. The ace can also be used as the lowest value card to form a run.



(Ace)



(King)



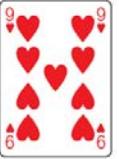
(Queen)



(Jack)



(Ten)



(Nine)



(Eight)



(Seven)



(Six)



(Five)



(Four)



(Three)



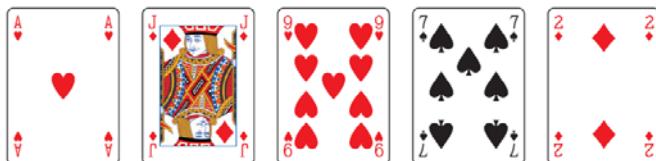
(Two)

**Poker hands**

A poker hand (card combination) for the showdown consists of your five best cards. The following list describes them in order from the lowest to the highest combination.

**1. Highest card**

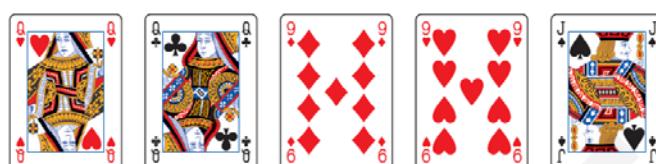
The hand with the highest card wins.

**2. One pair**

Two cards of the same value. If two players have one pair of the same value, the player with the highest next card wins.

**3. Two pairs**

Two pairs of cards of the same rank in each case. If two players have two pairs, the highest ranking pair wins.

**4. Three of a kind**

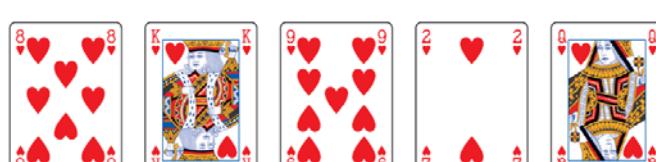
Three cards of the same value.

**5. Straight**

Five cards of any suit in ascending order.

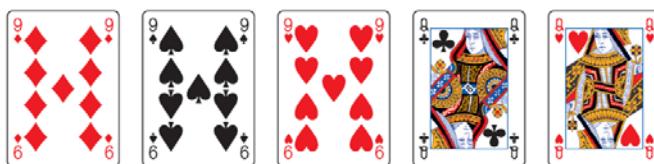
**6. Flush**

Five cards of the same suit, the flush with the highest ranking card wins.



**7. Full house**

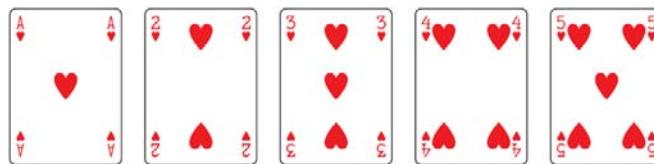
Three of a kind and a pair. If more than one player has a full house, the highest ranking three of a kind wins.

**8. Quads/four of a kind**

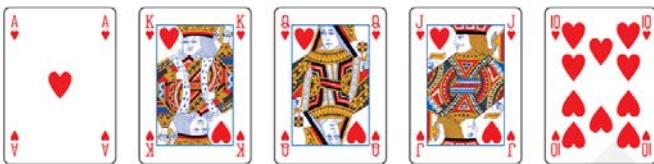
Four cards of the same value.

**9. Straight flush**

A straight with cards of the same suit.

**10. Royal flush**

A straight with ace, king, queen, jack and 10 of one suit.

**How to play Texas Hold'em**

In Texas Hold'em each player receives two cards face down (pocket cards). In the further course of the game, a total of five community cards are dealt face up, first three, then two more in individual rounds. Between each of these three deals a betting round takes place. The players can use the community cards together with two, one or none of their pocket cards in order to form a poker hand.

**Blinds and bets**

Each round of Hold'em begins with a basic placing of two blinds (a bet before the pocket cards are dealt). The first two players to the left of the dealer place the blinds. The small blind is placed by the first player, the big blind by the second. In a heads up game, where only two players are playing against each other, the player whose turn it is after the dealer places the big blind. As soon as the first betting round is over, three cards are turned face up on the table – this is the "flop". Then the second betting round begins with the first player still in the game to the left of the dealer. After the second betting round, the fourth community card is dealt. This is called the "turn". The third betting round begins with the first player still in the game to the left of the dealer. The fifth and last community card is called "river". Now the round is ended with the fourth and last betting round, beginning again with the first player still in the game to the left of the dealer. If after the betting round more than one player is still in the game, there is a showdown.

**Pocket cards and community cards**

Pocket cards are the two cards dealt face down to each player and kept concealed in the hand. Community cards are the five cards which are dealt face up on the table in the course of the game.

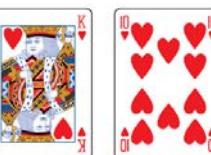
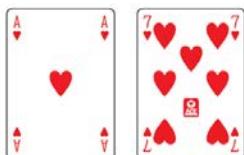
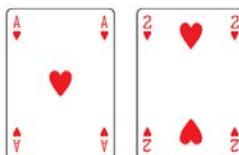
A player can use any combination of the cards to compile his/her best hand:

- 2 pocket cards and 3 community cards.
- 1 pocket card and 4 community cards.
- No pocket card and 5 community cards. This is also referred to as "playing the board".

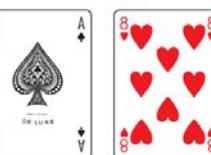
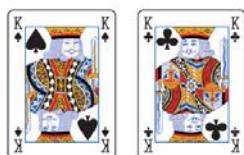
**Example Hold'em hand**

The board: (Flop, Turn and River)



Your starting hand:Your hand:

Your best hand is a flush: Ace, King, 8, 7 and 10

The opponent's starting hand:The opponent's hand:

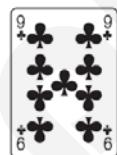
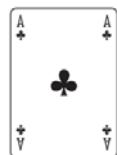
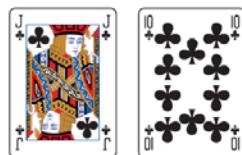
The best hand of your opponent is three of a kind: King, King, King, Ace and 8

In this example you have used one of your pocket cards and 4 community cards. Your opponent used 2 pocket cards and 3 community cards. As a flush beats three of a kind, you win this round.

If two or more players have the same hand, the pot is evenly shared between them.

## More examples

**Example 1:**



(Pocket Cards)

(Community Cards)

In this hand the best possible combination is a flush with clubs. The highest card here is the ace.

**Example 2:**

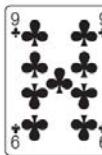
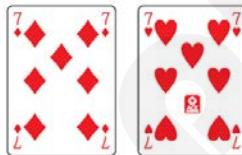


(Pocket Cards)

(Community Cards)

The best hand here is a pair of Kings with a Queen as the deciding card in the event of a tie.

**Example 3:**



(Pocket Cards)

(Community Cards)

In this case the best hand is a straight with the King as the highest card. Here the pocket cards are completely ignored. Unfortunately, all other players can also use the community cards. If another player has an ace, this hand is higher!

## A few tips on poker strategy

### Play a few rounds

A typical beginner's mistake is to play nearly every round with one more or less promising card and to wait for a good flop or good cards of the dealer. This is a fairly direct route to disaster. In fact there are a lot of hands that should never or only very rarely be played. In the case of such bad hands, make a habit of passing immediately and saving your chips for the good hands. A good example of this is consecutive cards (e.g. 4 and 5) of different suits or a combination of a high and low card.

### Using a good starting hand

Never let your opponent see cards turned face up for free. With a good starting hand you should immediately raise the bets and thus force your opponents to place high bets in order to see the flop. In this way you prevent yourself from being put under pressure by opponents with bad cards.

### Lots of chips help

Have you ever wondered why most of what happens consists of the bets? You can constantly raise and thus force opponents right out of the game because they do not want to risk or cannot afford to call every raise. In the course of such rounds you will realise that your opponents leave you alone or even pass as soon as you raise. However, you should not always assume that this is the case – sooner or later someone WILL call your hand!

## Take your time

A frequent mistake is to let yourself be put under pressure by the high speed of play. There is a time window in which you can decide before you act. Although you naturally do not want to look like a beginner, you should still take the necessary time and do not make any hasty decisions just to do experienced players a favour.

FR

## Poker

Au fond, le poker est un jeu très simple. Au cours de plusieurs tours de table, les joueurs payent des mises dans un pot au centre de la table que gagnera à la fin le joueur ayant la meilleure combinaison de cartes. Bien qu'il existe des centaines de variantes du jeu, la plupart suivent cependant le même modèle.

### Bouton du dealer (donneur)

Le droit ou l'obligation de distribuer les cartes (prendre la position de dealer) change normalement à tour de rôle – le dealer est identifié visuellement par un bouton qui sera passé ensuite au dealer suivant. Dans un casino, cette fonction est généralement assurée par un croupier qui distribue toutes les mains (en anglais « hands »). Le terme anglais « hand » ne désigne pas seulement une main isolée, mais aussi un tour entier depuis la distribution jusqu'à l'abattage ou showdown.

DEALER

### La monnaie du poker : les jetons

Il y a des jetons de couleur de valeurs différentes :



Blanc = 1



Rouge = 5



Bleu = 10



Vert = 25



Noir = 100

### Les blindest (mises forcées)

Pour chaque main, les joueurs doivent constituer un pot de départ, la « blinde ». On mise en quelque sorte à l'aveugle avant même d'avoir reçu des cartes. Du fait qu'il y a toujours des jetons dans le pot, l'incitation à ne pas passer est d'autant plus grande. C'est toujours le joueur à gauche du dealer qui mise la petite blinde, elle équivaut à la moitié de la grande blinde. Le deuxième joueur à gauche du dealer mise la grosse blinde. Les autres joueurs doivent soit suivre la grosse blinde (call), soit relancer (raise) ou passer (fold). Pour suivre, le joueur avec la petite blinde doit compléter sa mise en payant la différence de montant avec la grosse blinde.

SMALL BLIND

BIG BLIND

### Comment jouer au poker

Après que chaque joueur ait misé pour le pot de départ, le jeu peut commencer. Le dealer mélange les cartes et les distribue. Le véritable jeu commence maintenant : sur plusieurs tours, les joueurs misent des sommes en fonction de leurs propres cartes ou des cartes qui viennent d'être dévoilées. Pour continuer à jouer, les mises du joueur précédent doivent être suivies (on doit miser le même montant). Sinon le joueur qui ne peut pas ou ne veut pas suivre doit quitter la partie (« se coucher »). A la fin du dernier tour a lieu le showdown (abattage des cartes) : les joueurs dévoilent leurs cartes jusque là cachées et comparent leurs mains. Le joueur qui a la plus haute combinaison de cartes (dans certaines formes du jeu, ce peut être aussi la plus faible) gagne le tour et le pot.

### Bluffer et gagner

Lorsqu'un joueur fait une relance et que celle-ci n'est suivie par aucun autre joueur, le tour est terminé. Le joueur dont la relance n'est pas suivie gagne le pot – aucune carte n'est alors dévoilée. Cette option de gagner un pot sans dévoiler ses propres cartes ouvre des possibilités innombrables: la plus connue d'entre elles est le bluff – en termes simples, miser fort, bien que l'on ait à vrai dire des cartes basses, voire pas du tout de cartes hautes. Cette technique vient du poker et constitue jusqu'à aujourd'hui une composante essentielle du jeu.

### Tout sur une carte (All in)

Si l'on n'a plus suffisamment de jetons pour suivre les mises ou même si l'on a une très bonne main, ou si l'on veut tout simplement bluffer, on peut faire un « all-in » et mettre tous ses jetons restants dans le pot. Les autres partenaires doivent alors miser seulement le montant des jetons qui a été misé avec le « allin ». Après un « all-in », on reste dans le jeu, même si l'on ne peut plus suivre d'autres enchères. Si au final il s'avère que l'on a la meilleure main, on ne reçoit des joueurs restants que la valeur du « all-in ». Le joueur avec la deuxième meilleure main remporte le reste du pot.

## Les mains au poker

Un jeu de cartes de poker est composé de 52 cartes. Les cartes se différencient par leur symbole et leur valeur ou leur rang. Les cartes sont divisées en 4 couleurs et chaque couleur se compose de 13 rangs.

### Les 4 couleurs

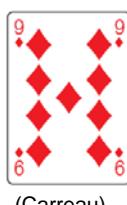
Les quatre couleurs ou symboles sont de valeur égale.



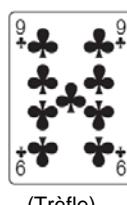
(Pique)



(Coeur)



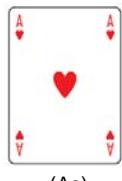
(Carreau)



(Trèfle)

### Le rang

Au poker, l'as a la plus haute valeur et le deux la plus basse. L'as peut aussi être utilisé comme la carte la plus basse pour former une quinte.



(As)



(Roi)



(Dame)



(Valet)



(Dix)



(Neuf)



(Huit)



(Sept)



(Six)



(Cinq)



(Quatre)



(Trois)



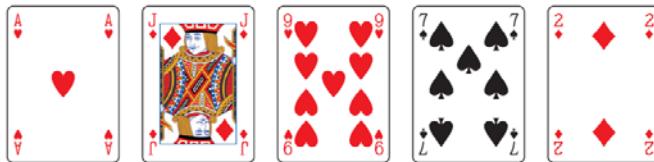
(Deux)

**Les mains au poker**

Une main de poker (combinaison de cartes) est composée au showdown de vos cinq meilleures cartes. La liste suivante les décrit de la combinaison la plus faible à la combinaison la plus haute.

**1. Carte haute**

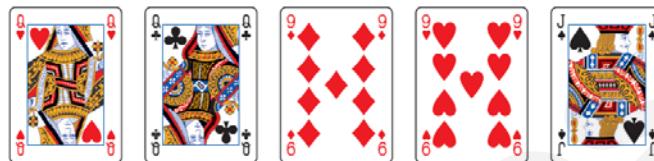
La main avec la plus haute carte gagne.

**2. Paire**

Deux cartes de même rang. Si deux joueurs présentent une paire de même rang, c'est le joueur qui a la plus haute autre carte qui gagne.

**3. Deux paires**

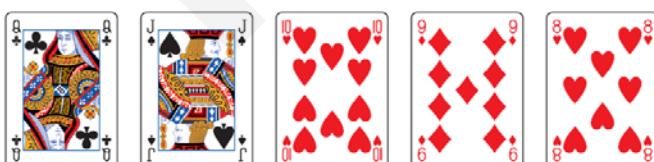
Deux paires de deux cartes de même rang. Si deux joueurs présentent deux paires, c'est la paire la plus haute qui gagne.

**4. Brelan**

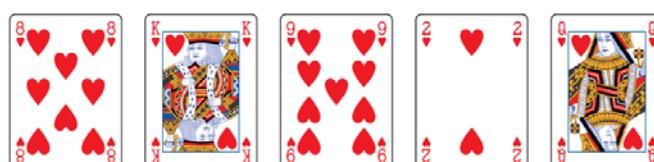
Trois cartes de même rang.

**5. Quinte**

Cinq cartes qui se suivent en ordre croissant, quelle que soit la couleur.

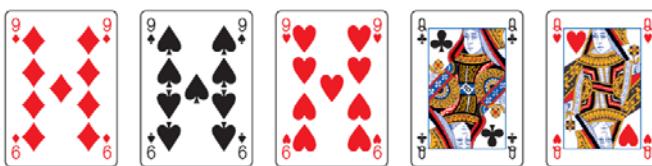
**6. Flush**

Cinq cartes de la même couleur, le flush avec la carte la plus haute gagne.



**7. Full House**

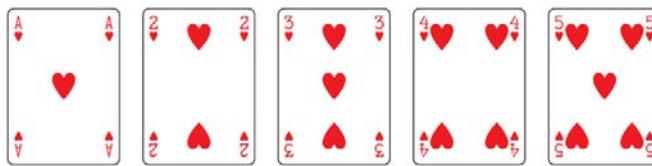
Un brelan + une paire. Si plusieurs joueurs présentent un full house, c'est le brelan dont le rang est le plus haut qui gagne.

**8. Carré**

Quatre cartes de même rang.

**9. Quinte flush**

Une quinte avec des cartes de la même couleur.

**10. Quinte flush royale**

Une quinte composée de la suite : As, Roi, Dame, Valet et 10, de même couleur.

**Comment jouer au Texas Hold'em**

Au Texas Hold'em, chaque joueur reçoit deux cartes couvertes (pocket-cards). Dans le déroulement ultérieur du jeu, cinq cartes communes (community-cards) sont distribuées faces découvertes, d'abord trois, puis deux autres dans des tours différents. Entre chacune de ces trois donnes, il y a un tour de mise. Les joueurs peuvent utiliser les cartes communes en combinaison avec les deux, une seule ou aucune de leurs pocket-cards pour composer une main de poker.

**Blindes et mises**

Chaque tour du Hold'em commence avec la mise de départ de deux blindes (une mise avant la distribution des pocket-cards). Les deux premiers joueurs à gauche du dealer misent les blindes. La petite blonde est mise par le premier joueur, la grosse blonde par le deuxième. Dans les jeux en face à face (heads-up), dans lesquels deux joueurs seulement jouent l'un contre l'autre, le joueur dont c'est le tour après celui du dealer mise la grosse blonde. Dès que le premier tour de mise est terminé, trois cartes sont découvertes sur la table – c'est le « flop ». Commence alors le deuxième tour de mise avec le premier des joueurs encore restants dans le jeu en partant de la gauche du dealer. Après le deuxième tour de mise, la quatrième carte commune est distribuée, celle-ci est appelée « tournant » (« turn »). Commence alors le deuxième tour de mise avec le premier des joueurs encore restants dans le jeu en partant de la gauche du dealer. La cinquième et dernière carte commune est appelée « rivière » (« river »). Maintenant le jeu se termine par le quatrième et dernier tour de mise en commençant à nouveau par le premier des joueurs encore restants dans le jeu à gauche du dealer. S'il reste plus d'un joueur dans le jeu après le tour de mise, on procède à l'abattage (showdown).

**Pocket-cards et community-cards**

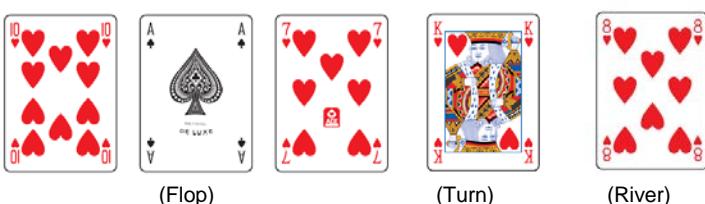
Les pocket-cards sont les deux cartes que chaque joueur tient cachées dans la main. Les community-cards sont les cinq cartes communes qui sont placées faces découvertes sur la table au cours du jeu.

Un joueur peut utiliser une combinaison quelconque de ces cartes pour composer sa meilleure main :

- 2 pocket-cards et 3 community-cards.
- 1 pocket-card et 4 community-cards.
- Aucune pocket-card et 5 community-cards. Cela est aussi appelé « playing the board » (jouer le tableau).

**Exemple de main de Hold'em**

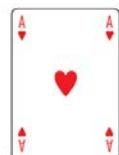
Le board : (Flop, Turn et River)



(Flop)

(Turn)

(River)

Votre main de départ :Votre main :

Votre meilleure main est un flush : As, Roi, 8, 7 et 10

La main de départ adverse :La main adverse :

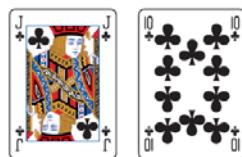
La meilleure main de votre adversaire est un brelan : Roi, Roi, Roi, As et 8

Dans cet exemple, vous avez utilisé une carte de vos pocket-cards et 4 cartes communes. Votre adversaire a utilisé 2 pocket-cards et 3 community-cards. Comme un flush est plus fort qu'un brelan, vous gagnerez ce jeu.

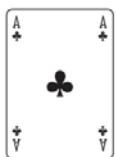
Si deux ou plusieurs joueurs ont les mêmes mains, le pot est partagé entre eux à parts égales.

### Autres exemples

**Exemple 1 :**



(Pocket-cards)



(Community Cards)



(Community Cards)



La meilleure combinaison possible pour cette main serait un flush à trèfle. La plus haute carte ici serait l'as.

**Exemple 2 :**



(Pocket Cards)



(Community Cards)



Ici, la meilleure main est une paire de roi avec une dame comme carte décisive en cas d'égalité.

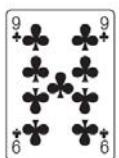
**Exemple 3 :**



(Pocket Cards)



(Community Cards)



Dans ce cas, la meilleure main est une quinte avec le roi comme carte la plus haute. Ici les pocket-cards sont complètement laissées de côté. Hélas, tous les autres joueurs peuvent aussi utiliser les cartes communes. Si l'un des autres partenaires a un as, sa main est meilleure !

### Quelques conseils de stratégie pour le poker

#### Jouer peu de tours

Une faute typique de débutant est de jouer presque tous les tours avec une carte à potentiel moyen et d'espérer un flop ou de bonnes cartes distribuées par le dealer. Cela vous mène presque tout droit à votre perte. Il y a en effet toute une série de mains qui ne devraient jamais, ou seulement très rarement, être jouées. Prenez l'habitude de passer tout de suite quand vous avez d'aussi mauvaises mains, et d'économiser vos jetons pour les bonnes mains. Un bon exemple en sont des cartes qui se suivent (par ex. 4 et 5) avec des couleurs différentes ou une combinaison d'une carte haute avec une carte basse.

#### Mettre à profit une bonne main de départ

Ne laissez jamais votre adversaire voir gratuitement des cartes découvertes. Avec une bonne main de départ, vous devriez immédiatement augmenter les mises et contraindre vos adversaires à des mises élevées pour pouvoir voir le flop. Vous éviterez ainsi que des adversaires avec de mauvaises cartes vous mettent la pression.

**Beaucoup de jetons, ça aide**

Vous êtes-vous déjà demandé pourquoi les mises constituent un facteur essentiel du jeu ? Vous pouvez relancer constamment et de ce fait pousser littéralement les adversaires à sortir du jeu parce que ceux-ci ne peuvent pas risquer, ou n'ont pas les moyens, de suivre chaque enchère. Au cours de tels jeux, vous constaterez que vos adversaires vous laissent faire ou bien passent dès que vous enchérissez. Toutefois, ne vous attendez pas à ce que cela soit toujours le cas – quelqu'un DEFIERA à coup sûr votre main à un moment donné !

**Prendre son temps**

Une erreur fréquemment commise est de se laisser mettre la pression par un rythme de jeu rapide. Vous disposez d'un créneau de temps pendant lequel vous pouvez mûrir votre décision avant de jouer. Même si, bien sûr, vous ne voulez pas avoir l'air d'un débutant, vous devriez quand même vous laisser le temps nécessaire et ne pas prendre de décision trop hâtive uniquement pour satisfaire les joueurs expérimentés.

**Póker**

ES

En general, el póker es un juego muy sencillo. Durante varias rondas, los jugadores realizan apuestas en el centro de la mesa, que al final se llevará el jugador que obtenga la combinación de cartas más alta. Aunque existen cientos de variaciones, la mayoría sigue el mismo patrón de juego.

**Botón del repartidor (dealer button)**

Por lo general, el derecho o la obligación de repartir las cartas (asumir la función de repartidor) va cambiando por turnos. Visualmente, esto se representa a través de una ficha que se va pasando de un jugador a otro. En los casinos, esta función la asume normalmente el crupier, que reparte todas las cartas y organiza las manos ("hands", en inglés). En inglés, el término "hand" se utiliza tanto para designar una jugada individual como para referirse a la ronda completa o mano, desde que se reparten las cartas hasta que se muestran en la confrontación final.

DEALER

**La divisa del póker: las fichas**

Existen cinco fichas de colores con distintos valores:



Blanco = 1



Rojo = 5



Azul = 10



Verde = 25



Negro = 100

SMALL BLIND

BIG BLIND

**Apuestas ciegas (blinds)**

En cada mano, los jugadores deben formar un bote inicial, denominado "ciega". Podemos decir que se encuentran "a ciegas" antes de recibir ninguna carta. Puesto que en este momento el bote siempre cuenta con fichas, el hecho de no pasar tiene más aliciente. La ciega pequeña (*small blind*) corresponde siempre al jugador situado a la derecha del repartidor; ésta equivale a la mitad de la ciega grande (*big blind*). El segundo jugador, a la izquierda del repartidor, coloca la ciega grande. Ante la ciega grande, los jugadores pueden ir, subir o no ir. Para ir, el jugador con la ciega pequeña solo tiene que apostar la diferencia con respecto a la ciega grande.

**Así se juega al póker**

Una vez que todos los jugadores hayan puesto el bote inicial, comienza la partida. El repartidor baraja las cartas y las reparte entre los jugadores. Aquí es cuando empieza realmente el juego: durante varias rondas, los jugadores apuestan sumas en función de sus propias cartas o de las cartas descubiertas. Para ello, hay que seguir las apuestas del jugador anterior (se debe apostar la misma cantidad). De lo contrario, el jugador que no pueda o no quiera seguir la apuesta deberá abandonar la ronda. Al final de la última ronda, llega el momento de mostrar las cartas: los jugadores descubren sus cartas y comparan sus jugadas. El jugador que tenga la combinación de mayor valor (en algunas versiones, puede ser también la de menor valor) gana el juego y el bote.

**Farolear y ganar**

Si un jugador hace una apuesta y ninguno la sigue, la ronda se termina. El jugador mencionado se llevará el bote sin necesidad de mostrar ninguna carta. La opción de ganar un bote sin descubrir las propias cartas ofrece múltiples posibilidades: la más conocida es tirarse un farol, es decir, apostar alto aunque se tengan cartas de poco o ningún valor. Esta técnica procede del póker y sigue siendo una parte esencial del juego.

**Apostarlo todo (all in)**

Si un jugador no tiene más fichas para seguir las apuestas o también si tiene una mano muy buena o desea simplemente farolear, se puede hacer *all in*, es decir, colocar en el centro de la mesa todas las fichas que le quedan. Los jugadores que sigan activos tendrán entonces que apostar, como mínimo, el mismo número de fichas que se han dispuesto al hacer *all in*. El jugador que hace *all in* puede permanecer en el juego aunque ya no logre igualar las apuestas más altas que se sigan realizando. Si al final resulta que éste tiene la jugada más alta, solo recibirá del resto de los jugadores el valor correspondiente a su *all in*. El jugador que haya subido más la apuesta se quedará con el resto del bote.

**Jugadas de póker**

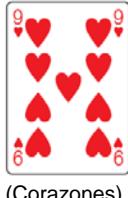
La baraja de póker está formada por 52 cartas. Estas cartas se diferencian entre sí por su palo y su valor u orden. Las cartas se clasifican en cuatro palos de trece números cada uno..

**Los cuatro colores**

Los cuatro colores o palos tienen el mismo valor. Ningún color es superior a otro.



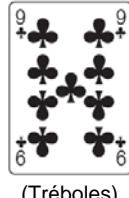
(Picas)



(Corazones)



(Diamantes)



(Tréboles)

**Orden de las cartas**

En el póker, el as tiene el valor más alto y el dos, el más bajo. El as también se puede utilizar como la carta más baja para formar una escalera.



(As)



(Rey)



(Reina)



(Sota)



(Diez)



(Nueve)



(Ocho)



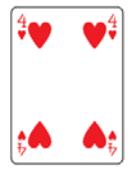
(Siete)



(Seis)



(Cinco)



(Cuatro)



(Tres)



(Dos)

**Jugadas de póker**

La jugada de póker (combinación de cartas) para la confrontación final se forma con las cinco mejores cartas. La siguiente lista describe las distintas jugadas posibles, desde la combinación más baja hasta la más alta.

**1. Carta alta**

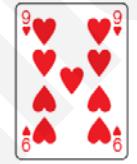
Gana el jugador que tenga la carta más alta.

**2. Pareja**

Dos cartas del mismo valor. Si hubiera dos jugadores con una pareja del mismo valor, ganará el que tenga la siguiente carta más alta.

**3. Doble pareja**

Dos parejas de cartas del mismo valor. Si coinciden dos jugadores con doble pareja, ganará el que tenga la pareja más alta.

**4. Trío**

Tres cartas del mismo valor.

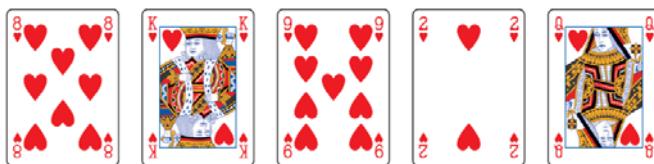
**5. Escalera**

Cinco cartas consecutivas, sin importar el palo.

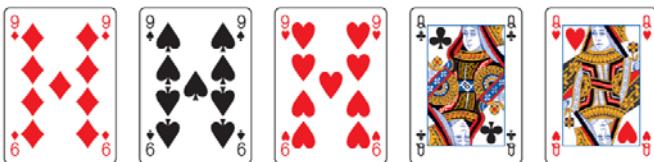


**6. Color**

Cinco cartas del mismo palo; gana el que tenga la carta más alta.

**7. Full**

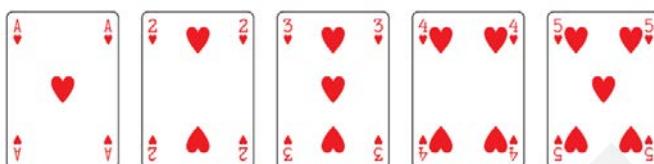
Combinación de un trío y una pareja. Si hubiera varios jugadores con full, gana el que tenga el trío más alto.

**8. Póker**

Cuatro cartas del mismo valor.

**9. Escalera de color**

Una escalera de cartas del mismo palo.

**10. Escalera real**

Escalera formada por As, Rey, Reina, Sota y Diez, del mismo palo.

**Así se juega al Texas Hold'em**

En el Texas Hold'em, cada jugador recibe dos cartas cubiertas (cartas de bolsillo). Durante el desarrollo del juego, se colocan visibles cinco cartas comunitarias en total; primero, tres, y luego, otras dos, en rondas individuales. Entre cada una de estas tres fases, se realiza una ronda de apuestas. Para formar una mano de póker, los jugadores pueden utilizar sus cartas comunitarias junto con dos, una o ninguna de sus cartas de bolsillo.

**Apuestas ciegas y apuestas iniciales**

Todas las rondas del Hold'em empiezan con una apuesta inicial de dos ciegas (una apuesta antes del reparto de las cartas de bolsillo). Los dos primeros jugadores situados a la izquierda del repartidor colocan las ciegas. La ciega pequeña corresponderá al primer jugador, y la ciega grande, al segundo. En los juegos denominados "heads-up", en los que solo se enfrentan dos jugadores, será el siguiente al repartidor quien coloque la ciega grande. En cuanto haya finalizado la primera ronda de apuestas, se colocan tres cartas descubiertas sobre la mesa, que forman el llamado "flop". En ese momento, el primer jugador activo que se encuentre a la izquierda del repartidor dará comienzo a la segunda ronda de apuestas. Tras la segunda ronda de apuestas, se reparte la cuarta carta comunitaria, denominada "turn". La tercera ronda de apuestas empieza por el primer jugador activo que se encuentre a la izquierda del repartidor. La quinta y última carta comunitaria se conoce con el nombre de "river". La ronda terminará con la cuarta y última ronda de apuestas, empezando de nuevo por el primer jugador activo situado a la izquierda del repartidor. Si tras la ronda de apuestas queda más de un jugador, se procede a mostrar las cartas para la confrontación final.

**Cartas de bolsillo y cartas comunitarias**

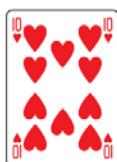
Las cartas de bolsillo son dos cartas que cada jugador sostiene sin que las vean los demás. Las cartas comunitarias son las cinco cartas que se van descubriendo sobre la mesa a lo largo del juego.

Cada uno de los jugadores podrá combinar las cartas como desee para formar su mejor mano:

- Dos cartas de bolsillo y tres cartas comunitarias.
- Una carta de bolsillo y cuatro cartas comunitarias.
- Ninguna carta de bolsillo y cinco cartas comunitarias. Esto también se conoce como "playing the board".

## Ejemplo de una mano en el Hold'em

Mesa: (Flop, Turn y River)



(Flop)

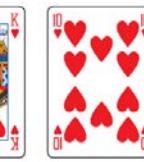


(Turn)



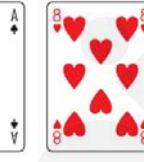
(River)

Su mano inicial:



La mejor jugada posible es un color: As, Rey, Ocho, Siete y Diez

Mano inicial del contrincante:



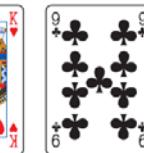
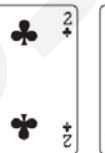
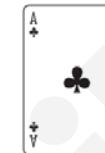
La mejor jugada de su contrincante es un trío: Rey, Rey, Rey, As y Ocho

En este ejemplo, usted ha utilizado una de sus cartas de bolsillo y cuatro cartas comunitarias. Su contrincante ha utilizado dos cartas de bolsillo y tres cartas comunitarias. Puesto que un color vale más que un trío, usted ganaría esta ronda.

Cuando dos o varios jugadores tienen la misma jugada, el bote se reparte entre ellos a partes iguales.

## Otro ejemplos

Ejemplo 1 :

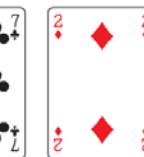
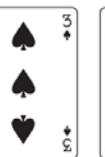


(Cartas de bolsillo)

(Cartas comunitarias)

En esta jugada, la mejor combinación posible sería un color de tréboles. La carta más alta sería el as.

Ejemplo 2 :



(Cartas de bolsillo)

(Cartas comunitarias)

Aquí la mejor jugada sería una pareja de reyes, con una reina como carta decisiva en caso de empate.

Ejemplo 3 :



(Cartas de bolsillo)

(Cartas comunitarias)

En este caso, la mejor jugada sería una escalera, con el rey como carta más alta. En este caso, se prescindiría de todas las cartas de bolsillo. El problema es que otros jugadores también pueden utilizar las cartas comunitarias. Si otro jugador tuviera un as, su jugada sería más alta.

## Estrategias para jugar al póker

### Jugar pocas rondas

Un fallo típico de principiante es jugar en todas las rondas con una carta más o menos prometedora, esperando que el repartidor saque un buen *flop* o una buena carta. Esta estrategia nos conducirá al desastre. De hecho, existe una larga serie de jugadas que nunca o casi nunca salen. Acostúmbrate a pasar inmediatamente de las malas manos y a ahorrar sus fichas para las buenas. Un buen ejemplo de ello son cartas consecutivas (p. ej. un cuatro y un cinco) de distinto palo o una combinación de una carta alta y una más baja.

### Aprovechar una buena mano inicial

Nunca muestre sus cartas gratuitamente a su contrincante. Con una buena mano inicial, deberá subir inmediatamente las apuestas para obligar a su contrincante a apostar alto para poder ver el *flop*. De este modo, evitará sentirse presionado por contrincantes con malas cartas.

### Muchas fichas ayudan

¿Se ha preguntado alguna vez por qué la mayor parte de lo que ocurre se basa en las apuestas? Se puede subir constantemente para forzar a los contrincantes a abandonar el juego al no poder éstos arriesgarse o permitirse seguir todos los aumentos de la apuesta. En el transcurso de estas rondas, se dará cuenta de que sus contrincantes le dejan jugar libremente o incluso pasan en cuanto usted sube la apuesta. De todos modos, no debe confiar totalmente en esta estrategia, ya que siempre habrá alguien que en algún momento decida desafiarle.

### Jugar con calma

Un fallo muy frecuente es agobiarse por el tiempo y actuar con precipitación. Recuerde que puede disponer de un intervalo de tiempo para tomar sus decisiones antes de actuar. Aunque, naturalmente, no deseé que los demás lo vean como un principiante, es recomendable que se tome su tiempo y evite tomar decisiones precipitadas solo por complacer a los jugadores más experimentados.

## Poker

I grunden er poker et meget enkelt spil. I løbet af flere runder satser spillerne i en central pulje, som spilleren med den højeste kortkombination til sidst vinder. Selvom der findes hundredvis af spillevariationer, følger de fleste dog detsamme spilmønster.

### **Dealer Button**

Retten eller pligten at uddele kort (at indtage dealerens position) går normalt på skift – optisk markeret af en jeton, som rækkes videre. I et kasino overtages denne funktion normalt af en housedealer, som uddeler hver hånd (på engelsk "hands"). Det engelske begreb "hand" betegner dermed ikke kun en enkelt hånd, men en hel spillerunde fra uddeling til showdown.

DK

### **Poker-valuta: Jetoner**

Der findes 5 farvede jetoner med forskellige værdier:



Hvid = 1



Rød = 5



Blå = 10



Grøn = 25



Sort = 100

### **Blinds-indsats (bunds)**

For hver hånd skal spillerne danne en grundpulje, "blind". Man satser så at sige blindt, før man overhovedet får sine kort. Da der nu altid er jetoner i puljen, er ønsket om ikke at passe højere. Det er altid den første spiller til venstre for dealeren, som sætter Small Blind, som er halvt så stor som Big Blind. Den anden spiller til venstre for dealeren sætter Big Blind. Medspillerne skal enten gå med med Big Blind (call), forhøje (raise) eller passe (fold). Spilleren med Small Blind skal kun satse differencebeløbet til Big Blind for at gå med.

### **Sådan spilles højt spil**

Når alle spillere har satset i grundpuljen, går det løs. Dealeren blander kortene og deler ud. Nu begynder det egentlige spil: I flere runder satser spillerne beløb, som retter sig efter egne eller nye kort på bordet. Indsatsen fra den forrige spiller skal følges (man skal satse det samme beløb). Ellers skal spilleren, som ikke kan eller vil holde med, gå ud. Showdown finder sted i slutningen af sidste runde: Spillerne viser deres hidtil skjulte kort og sammenligner deres hånd. Spilleren med den højeste kortkombination (ved nogle spilformer kan det også være den laveste) vinder spillet og puljen.

### **Bluffe og vinde**

Hvis en spiller laver en indsats og denne ikke følges op af nogen anden spiller, Bluff and win! er runden slut. Spilleren med denne indsats vinder puljen – der vises ingen kort. Denne mulighed for at vinde puljen uden at vise sine egne kort, åbner op for utallige muligheder: Den meste kendte er at bluffe – enkelt beskrevet at satse højt, selvom man egentlig har dårlige kort. Denne teknik stammer fra poker og er indtil i dag en central bestanddel af spillet.

### **Alt på et kort (all in)**

Hvis man ikke længere har nok jetoner nok for at følge med indsatsen, eller hvis man har en meget god hånd eller blot vil bluffe, kan man gå "all in" og satse alle sine resterende jetoner i puljen. Medspillerne skal nu blot satse antallet af jetoner, som blev satset med "all in". Efter "all in" bliver man i spillet, også selvom man ikke længere kan gå med i flere forhøjelser. Har man til sidst den bedste hånd, får man kun værdien af "all in" af de resterende medspillere. Spilleren med den næstbedste hånd får resten af puljen.

## **Poker-hånd**

Et pokerkortspil består af 52 kort. Kortene adskiller sig ved deres symbol og deres værdi eller rangfølge. Kortene deles i 4 farver og hver farve har 13 pladser.

### **De 4 farver**

De 4 farver eller symboler har den samme værdi. Ingen farve er højere end den anden.



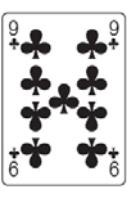
(Spar)



(Hjerter)



(Ruder)



(Klør)

**Rangfølgen**

Ved poker har esset den højeste værdi og 2 den laveste. Esset kan også bruges som laveste værdi for at lave straight.



(Es)



(Konge)



(Dronning)



(Knægt)



(Ti)



(Ni)



(Otte)



(Syv)



(Seks)



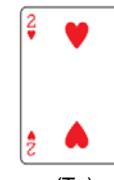
(Fem)



(Fire)



(Tree)



(To)

**Poker-hænder**

En poker-hånd (kortkombination) til showdown består af de fem bedste kort. Den efterfølgende liste beskriver kombinationerne fra den laveste til den højeste.

**1. Højeste kort**

Hånden med det højeste kort vinder.

**2. Et par**

To ens kort. Hvis to spillere har et par med samme værdi, vinder spilleren med det højeste næste kort.

**3. To par**

To gange to ens. Hvis to spilleren har to par, vinder parret med den højeste værdi.

**4. Tre ens**

Tre ens kort.

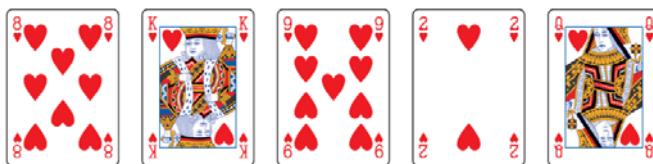
**5. Straight**

Fem kort i rækkefølge uanset farve.

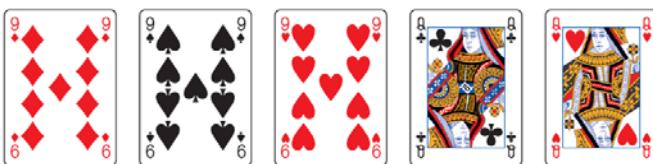


**6. Flush**

Fem kort af samme kulør, Flush med kortet med den højeste værdi vinder.

**7. Full House**

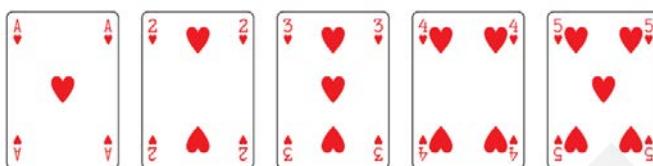
Tre ens plus et par. Hvis flere spillere har full house, vinder de tre ens med den højeste værdi.

**8. Fire ens**

Fire ens kort.

**9. Straight Flush**

Fem kort i rækkefølge i samme kulør.

**10. Royal Flush**

Fem kort med es, Konge, Dronning, Knægt og 10 i samme kulør.

**Sådan spilles Texas Hold'em**

Ved Texas Hold'em får hver spiller to skjulte kort (Pocket-Cards). I spillets videre forløb uddeles i alt fem fælles kort (Community-Cards), først tre, så to mere i enkelte runder. Mellem hver af disse tre uddelinger finder en satsningsrunde sted. Spillerne kan bruge Community-Cards'ene sammen med begge, det ene eller ingen af deres Pocket-Cards for at danne en pokerhånd.

**Bunds og indsats**

Hver runde ved Hold'em begynder med en grundindsats af to blinds (en satsning før uddeling af Pocket-Cards'ene). De to første spillere til venstre for dealeren sætter blinds'ene. Small Blind sættes af den første spiller, Big Blind af den anden. I Heads-up-spil, hvor kun to spillere spiller mod hinanden, sætter spilleren, som kommer efter dealeren, Big Blind. Så snart den første satsningsrunde er afsluttet, lægges tre kort på bordet – det kaldes "flop". Så begynder den anden satsningsrunde med den første spiller til venstre for dealeren, som stadig er med i spillet. Efter den anden satsningsrunde uddeles det fjerde Community-Card, det hedder "Turn". Den tredje satsningsrunde begynder med den første spiller til venstre for dealeren, som stadig er med i spillet. Det femte og sidste Community-Card hedder "river". Nu afsluttes runden af den fjerde og sidste satsningsrunde, igen med den første spiller til venstre for dealeren, som stadig er med i spillet. Hvis der efter satsningsrunden er mere end en spiller tilbage i spillet, er det tid til showdown.

**Pocket-Cards og Community-Cards**

Pocket-Cards er de to kort, som hver spiller holder skjult i hånden. Community-Cards er de fem fælles kort, som i løbet af spillet er lagt åbent på bordet.

En spiller kan bruge en vilkårlig kombination af kortene for at sammensætte sin bedste hånd:

- 2 Pocket-Cards og 3 Community-Cards.
- 1 Pocket-Card og 4 Community-Cards.
- Intet Pocket-Card og 5 Community-Cards. Dette betegnes også som "playing the board".

## Eksempel på Hold'em-hånd

Boardet: (Flop, Turn og River)

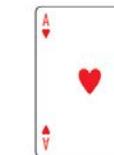
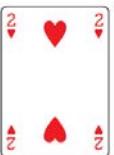


(Flop)

(Turn)

(River)

Din starthånd:



Din bedste hånd er en Flush: Es, Konge, 8, 7 og 10

Modstanderens starthånd:



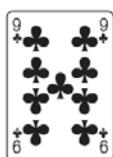
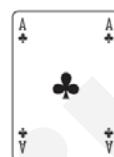
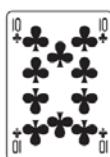
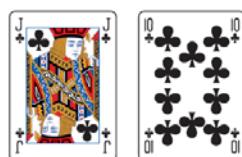
Modstanderens bedste hånd er tre ens: Konge, Konge, Konge, Es og 8

I dette eksempel har du brugt et kort fra Pocket-Cards og 4 Community-Cards. Din modstander har brugt 2 Pocket-Cards og 3 Community-Cards. Da en flush er højere end tre ens, har du vundet denne runde.

Hvis to eller flere spillere har samme hånd, deles puljen ligeligt mellem dem.

### Andre eksempler

Eks. 1 :

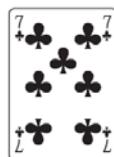
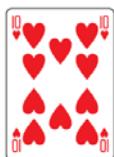


(Pocket-cards)

(Community Cards)

Ved denne hånd ville den bedste kombination være en flush med klør. Det højeste kort ville her være esset.

Eks. 2 :

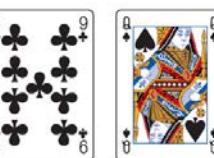


(Pocket Cards)

(Community Cards)

Her er den bedste hånd et par konger med en dronning som det afgørende kort, hvis det står lige.

Eks. 3 :



(Pocket Cards)

(Community Cards)

I dette tilfælde er den bedste hånd en straight med kongen som det højeste kort. Her bruges ingen Pocket-Cards. Desværre kan alle andre medspillere også bruge Community-Cards'ene. Hvis en anden spiller har et es, er dennes hånd bedre!

## Et par tip til pokerstrategien

### **Spil få runder**

En typisk begynderfejl er at spille stort set hver runde med et delvist godt kort og håbe på en god flop eller gode kort fra dealeren. Det er den direkte vej i fordærv. Der er en lang række kort, som aldrig eller kun yderst sjældent bør spilles. Vær dig til straks at passe ved sådanne kort, og gem dine jetoner til bedre kort. Et godt eksempel er kort i rækkefølge (f.eks. 4 og 5) med forskellige farver eller en kombination af et højt og et lavt kort.

### **Brug en god starthånd**

Lad aldrig modstanderen se skjulte kort gratis. Med en god starthånd bør du omgående øge indsatsen og tvinge modstanderne til en høj indsats for at kunne se floppen. Derved undgår du at blive sat under pres af modstandere med dårlige kort.

### **Mange jetoner hjælper**

Har du altid spurgt dig selv, hvorfor en stor del af spillet består af satsninger? Du kan konstant øge og dermed tvinge modstanderen ud af spillet, fordi denne ikke vil risikere noget, eller ikke kan gå med ved alle forhøjelser. I løbet af sådanne runder vil du konstatere, at dine modstandere lader dig få din vilje eller sågar passer, så snart du øger. Men det skal du ikke altid forvente – der er altid en, som på et eller andet tidspunkt vil udfordre din hånd!

### **Giv dig tid**

En hyppig fejl er at lade sig sætte under pres af det høje tempo. Der er en tidsramme, inden for hvilken du skal beslutte dig, før du handler. Selvom du naturligvis ikke vil ligne en nybegynder, bør du stadig tage dig den nødvendige tid og ikke træffe overilede beslutninger, blot for at gøre de erfarene spillere en tjeneste.

## Poker

PL

W gruncie rzeczy Poker jest bardzo prostą grą. W trakcie wielu rund gracze wkładają swoje stawki do centralnej puli, wygrywanej na końcu gry przez gracza z najwyższą kombinacją kart. Mimo istnienia setek wersji gry, większość grających postępuje według tego samego wzorca.

### **Żeton krupierski Dealer**

Prawo czy też obowiązek rozdawania kart (przyjęcie funkcji Dealera) jest zwykle kolejno zmieniane – wizualnie naznaczone żetonem, który jest przekazywany dalej. W kasynie funkcję tę przyjmuje przeważnie rozdający, który rozdaje karty, tworząc ich kombinacje (angl. „hands”). Angielskie określenie „hand” określa nie tylko pojedynczą rękę, lecz także całą rundę od rozdania do pokazania kart (Showdown).



### **Pokerowa waluta: Żetony**

Istnieje 5 kolorowych żetonów o różnych wartościach:



Biały = 1



Czerwony = 5



Niebieski = 10



Zielony = 25



Czarny = 100



### **Zakłady w ciemno (Bunds)**

Dla każdej gry, grający muszą stworzyć podstawowy zakład, „ciemną”. Stawia się w ciemno, zanim karty zostaną rozdane. Ponieważ w puli zawsze są żetony, zachęta do niepasowania jest odpowiednio wyższa. Pierwszy gracz z lewej strony Dealera stawia Małą Ciemną, która stanowi połowę wartości Dużej Ciemnej. Drugi gracz z lewej strony Dealera stawia Dużą Ciemną. Pozostali gracze wchodzą (call), podbijają (raise) lub pasują (fold). Gracz z Małą Ciemną aby wejść musi postawić jedynie różnicę do Dużej Ciemnej.

### **Tak gra się w Pokera**

Po ustaleniu puli podstawowej przez każdego z graczy, zaczyna się gra. Dealer tasuje i rozdaje karty. Teraz rozpoczyna się właściwa gra: Gracze w kilku rundach dokonują zakładów, wedle wartości własnych lub nowo odkrytych kart. Przy czym należy stosować stawki poprzedniego gracza (należy obstawić tą samą kwotę). W przeciwnym razie gracz, który nie może lub nie chce dotrzymać kroku, wypada z danej rundy. Na końcu ostatniej rundy następuje Showdown: grający odkrywają swoje do tej pory zakryte karty i porównują rozdania. Gracz z najwyższą kombinacją kart (w niektórych odmianach gry może być również najwyższa) wygrywa grę i pulę.

### **Blefować i wygrywać**

Jeżeli jeden z graczy wnosi stawkę, która nie jest podbijana przez pozostałych, kończy się runda. Gracz z niepodbitą stawką wygrywa pulę – żadna kart nie zostaje odkryta. Opcja ta, wygranej puli bez odkrywania własnych kart, otwiera wiele możliwości: Najbardziej znane pośród nich jest blefowanie, czyli w uproszczeniu, obstawianie wysokiego zakładu, mimo że posiada się właściwie słabe lub często nie posiada sie żadnej wysokopunktowanej kombinacji kart. Technika ta pochodzi od Pokera i do dzisiaj stanowi jej centralną część składową.

### **Wszystko na jedną kartę (All in)**

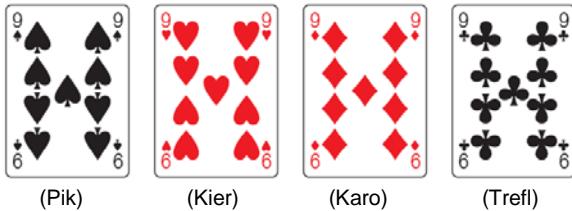
Gracz z niewystarczającą ilością żetonów do dokonywania zakładów, lub z bardzo dobrym rozaniem, czy też chcący po prostu blefować, może zagrać o wszystko i dorzucić do puli wszyskie swoje pozostałe żetony. Pozostałym gracjom pozostaje już tylko postawienie takiej samej ilości żetonów, która została wrzucona do puli „Wszystko na jedną kartę“. Po „all in“ gracz pozostaje w grze, nawet wtedy, gdy nie jest już w stanie przebiąć. Osoba z najwyższym rozaniem na końcu, otrzymuje od pozostałych graczy tylko zawartość puli „all in“. Grający z drugim rangą układem zabiera pozostałą pulę.

## Poker-Kombinacje kart

Talia pokerowa składa się z 52 kart. Karty różnią się od siebie symbolami i wartością, ewentualnie hierarchią. Karty podzielone są na 4 kolory po 13 kart.

### **4 kolory**

4 kolory, czy też symbole posiadają równą wartość. Żaden kolor nie jest wyższy od drugiego.



(Pik)

(Kier)

(Karo)

(Trefl)

**Starszeństwo kart**

W Pokerze najwyższą wartością posiada As, a 2 najniższą. As może zostać użyty również jako najniższa karta w stricie.



(As)



(Król)



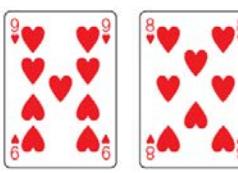
(Dama)



(Walet)



(Dziesięć)



(Dziewięć)



(Siedem)



(Sześć)



(Pięć)



(Cztery)



(Trzy)



(Dwa)

**Poker-Kombinacje kart**

Rozdanie Pokera (kombinacja kart) do Showdown składa się z pięciu najlepszych kart. Poniższa lista przedstawia ich ranking od najniższej do najwyższej.

**1. Wysoka karta**

Wygrywa rozdanie z najwyższą kartą.

**2. Para**

Dwie karty o tej samej wartości. Jeżeli dwóch graczy posiada parę o tej samej wartości, wygrywa gracz z wyższą następną kartą.

**3. Dwie pary**

Dwie pary kart o tej samej wartości w jednym rozdaniu. Jeżeli dwóch graczy posiada dwie pary, wygrywa para wyższa.

**4. Trójka**

Trzy karty o tej samej wartości.

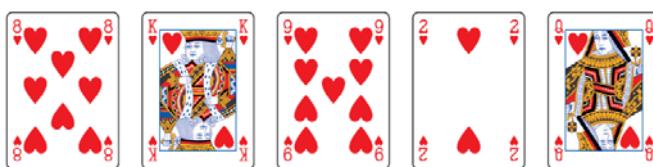
**5. Strit**

Pięć kolejnych kart, nieważne w jakich kolorach.

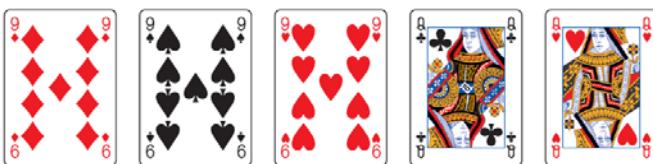


**6. Kolor**

Pięć kart w tym samym kolorze. Wygrywa kolor z najwyższą kartą.

**7. Full**

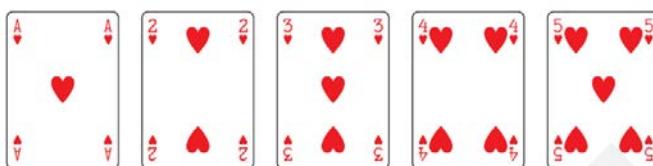
Trójka plus Para. Jeżeli większa ilość graczy ma Fulla, wygrywa najwyższa Trójka.

**8. Karta**

Cztery karty tej samej rangi.

**9. Poker**

Strit z kart o tych samych kolorach.

**10. Poker Królewski**

Strit z Asem, Królem, Damą, Waletem i Dziesiątką w jednym kolorze.

**Tak się gra w Texas Hold'em**

W Texas Hold'em każdy z graczy otrzymuje dwie zakryte karty (Pocket-Cards). W dalszym przebiegu gry rozdane zostaje pięć kart wspólnych (Community-Cards), w pierwszej kolejności trzy, następnie dwie pozostałe w pojedynczych rundach. Między każdym z trzech rozdań, odbywa się licytacja. Aby stworzyć pokera gracze mogą używać tylko kart wspólnych, lub też kart wspólnych z obiema lub jedną własną.

**Blindy i Zakłady**

Każda runda w Hold'em rozpoczyna się od zakładu podstawowego dwóch ciemnych (blind) (Jedną licytację przed rozdaniem Pocket-Cards). Ciemne wkładane są do puli przez dwóch pierwszych graczy siedzących po lewej stronie Dealera. Mała ciemna wkłada pierwszy, Dużą ciemną drugi gracz. W pojedynku (Hands up), w którym bierze udział tylko dwóch graczy, Dużą ciemną wkłada gracz następny w kolejce po Dealerze. Po zakończeniu pierwszej licytacji, na stole odkryte zostają trzy karty – jest to „Flop”. Następnie rozpoczyna się druga licytacja z pierwszym grającym graczem znajdującym się po lewej stronie od Rozdającego. Po drugiej licytacji wyłożona zostaje czwarta wspólna karta (Community-Card), która nosi nazwę „Turn”. Trzecia licytacja rozpoczyna się od pierwszego grającego gracza znajdującego się po lewej stronie od Rozdającego. Piąta i zarazem ostatnia wspólna karta (Community-Card) nosi nazwę „River”. Teraz dana runda zostaje zakończona czwartą i ostatnią licytacją, która rozpoczyna się ponownie od grającego gracza po lewej od Rozdającego. Jeżeli po ostatniej licytacji w grze zostaje więcej niż jeden gracz, następuje Showdown.

**Pocket-Cards i Community-Cards**

Pocket-Cards to dwie karty, które każdy z graczy trzyma ukryte w dłoni. Community-Cards to pięć kart wspólnych, które w trakcie gry leżą odkryte na stole.

Gracz może używać dowolnej kombinacji kart, tak aby stworzyć możliwie najlepszy układ kart:

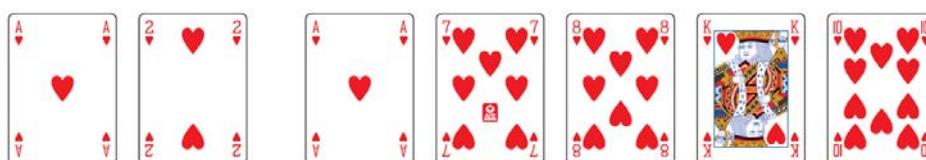
- 2 Pocket-Cards i 3 Community-Cards.
- 1 Pocket-Card i 4 Community-Cards.
- 0 Pocket-Card i 5 Community-Cards. Układ określany mianem „playing the board”.

## Przykład rozdania w Hold'em

**Stół:** (Flop, Turn i River)

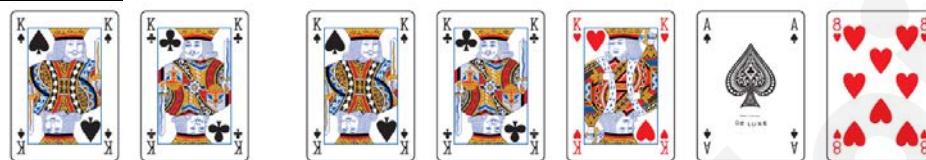


**Początkowa:**



Najlepsze rozdanie w Kolorze: As, Król, 8, 7 i 10

**Początkowa przeciwnika:**



Najlepsze rozdanie przeciwnika Trójka: Król, Król, Król, As i 8

W tym przykładzie użyta została jedna z Pocket-Cards i cztery Community-Cards. Przeciwnik użył dwóch Pocket-Cards i trzech Community-Cards. Ponieważ Kolor jest wyższy niż Trójka, wygrałby pierwszy układ..

Jeżeli dwóch lub więcej graczy posiada taki sam układ kart, pula zostaje równo rozdzielona między nich.

### Inne przykłady

**Przykład 1:**



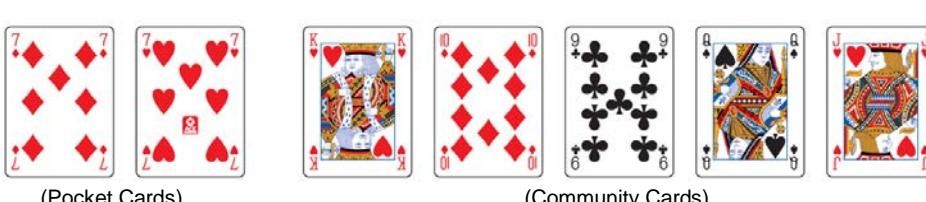
W tym rozdaniu najlepszą z możliwych kombinacji jest Kolor z Treflem. Najwyższą kartą jest As.

**Przykład 2:**



Tutaj najlepsza jest Para z Króli z Damą, która jest kartą decydującą przy remisie.

**Przykład 3:**



W tym przypadku najlepszym układem jest Strit z Królem, jako najwyższą kartą. Nie używa się tutaj w ogóle Pocket-Cards. Niestety wszyscy pozostali gracze mogą użyć kart wspólnych. Jeżeli któryś z graczy posiada Asa, jego układ jest wyższy!

## Kilka wskazówek do strategii Pokera

### Grać mało rund

Typowym błędem nowicjuszy jest rozgrywanie prawie wszystkich rund za pomocą niewiele obiecującej karty w nadziei na dobry Flop czy też dobrą kartę Rozdającego. Takie postępowanie prowadzi zwykle bezpośrednio do porażki. Istnieje duża gama układów, które nie powinny być wcale lub sporadycznie grane. Należy przyzwyczać się do pasowania przy złych kartach i oszczędzania żetonów na układy korzystne. Dobrym przykładem na to są kolejne karty (np.: 4 i 5) o różnych kolorach lub kombinacja jednej wysokiej i jednej niskiej karty.

### Wykorzystać dobrą początkową

Nie pozwolić przeciwnikom na darmowe obejrzenie odkrytych kart. Dysponując dobrą początkową należy natychmiast podbić stawki zmuszając ich w ten sposób do wysokiego licytowania i do wyłożenia Flopa. Pozwala to na uniknięcie nacisku ze strony przeciwników ze słabymi kartami.

### Duża ilość żetonów pomaga

Zastanawialiście się, dlaczego dużą część wydarzeń stanowią licytacje? Będziecie mogli stale podbijać stawkę i tym samym wypierać przeciwników z gry, ponieważ nie będą oni chcieli lub mogli ryzykować brania udziału w każdej licytacji. W trakcie takiej rozgrywki można stwierdzić, że przeciwnicy będą pozwalać na podbijanie albo wręcz spasują. Nie można jednak zakładać, że tak będzie zawsze – ktoś kiedyś BĘDZIE chciał zobaczyć Wasze karty!

### Nie śpieszyć się

Często popełnianym błędem jest poddawanie się naciskom przeciwników poprzez szybkie tempo gry. Istnieje przedział czasowy, w którym można podjąć decyzję o dalszym postępowaniu. I chociaż nikt nie chce wyjść na nowicjusza, należy zostawić sobie niezbędnego czasu i nie podejmować pochopnych decyzji, tylko po to by wyjaśnić przysługę doświadczonym graczom