

Zasady pokera – talia

Talia składa się z 52 kart w 4 kolorach. W każdym kolorze jest 13 kart o różnej wartości (od najsłabszej dwójki do najsilniejszego asa).

Cztery kolory

Wszystkie kolory są tej samej wartości. Znaczy to, że np. z czterech asów w różnych kolorach żaden nie jest silniejszy od pozostałych.

Wartości kart

Normalnie najwyższą (najsilniejszą) kartą w pokerze jest as, a najniższą (najsłabszą) jest dwójka. As może być jednak także użyty jako karta jeszcze niższa, jak ma to miejsce w stricie 5432A, gdzie reprezentuje on nieobecność w talii jedynek.

Hierarchia układów (a zarazem tzw. rąk)

Karty, które gracze mają w ręce, tworzą układy podpadające pod którąś z kategorii, takich jak strit, trójka czy dwie pary. Gdy dochodzi do końcowego wyłożenia kart, zwycięża gracz, który nie spasował w trakcie którejś z licytacji i ma najsilniejszą rękę (najlepszy układ kart). W przypadku, gdy gracze mają taki sam układ, o zwycięstwie decyduje zazwyczaj siła ich pozostałych kart (tych spoza układu, tzw. kickerów). W tabeli na następnej stronie przedstawione są układy w kolejności od najsilniejszego do najsłabszego.

Poker

Na pokera składa się 5 kolejnych kart tego samego koloru. Poker z asem (AKQJ10) jest najsilniejszy i nazywany jest pokerem królewskim. Najsłabszy poker to układ 5432A.

Kareta

Kareta to cztery karty tej samej wartości. Z dwóch karet zwycięża ta ułożona z silniejszych kart. Jeśli dwie karety złożone są z kart o tej samej wartości (co jest jednak możliwe tylko, gdy gra się więcej niż jedną talią), to o zwycięstwie rozstrzyga wysokość piątej karty, zwanej z angielska *kicker*. W naszym przypadku *kickerem* jest król.

Ful (full)

Na fula składa się trójka plus para. Gdy stają naprzeciw dwa fule, to wygrywa ten z silniejszą trójką. Gdy trójki są równej siły (możliwe, gdy więcej niż jedna talia), to o zwycięstwie rozstrzyga siła pary. Ful znany jest też jako *boat*.

Kolor

Na kolor składa się, jak wskazuje nazwa, pięć kart tego samego koloru. Gdy stają przeciw sobie dwa kolory, zwycięża ten z najwyższą kartą. Gdy mają te same najsilniejsze karty, rozstrzyga wysokość drugich w kolejności kart. Gdy i te są równe, decydują trzecie karty itd.

Strit

Na strita składa się 5 kolejnych kart. Z dwóch stritów silniejszy jest ten z najwyższą kartą. Gdy te są równe, rozstrzyga kolejna z najwyższych kart itd. Najsilniejszy układ tego rodzaju to AKQJ10, a najslabszy to 5432A (zwany czasem z angielska *wheel*).

Trójka

Trzy karty tej samej wartości to trójka. Jeśli dwóch graczy ma trójki, o wygranej decyduje wysokość kart je tworzących. Gdy te są równe (możliwe przy dwóch taliach), rozstrzyga najwyższa z dwóch pozostałych kart. Gdy i te są równe, decyduje wysokość piątej karty. Gdy w Texas Hold'em tworzymy trójkę z dwóch własnych kart i jednej z kart wspólnych, sytuację tę określa się jako *set*.

Dwie pary

O wygranej decyduje najwyższa para. Gdy ta jest u graczy równa, decyduje wartość kart tworzących drugą parę. Gdy i ta jest taka sama, rozstrzyga siła piątej karty.

Para

Gdy gracze mają taką samą parę, decyduje najwyższa z pozostałych kart. Gdy jest ona równa, rozstrzyga kolejna karta. W sytuacji, gdy i ta karta jest równa, o zwycięstwie decyduje wartość ostatniej karty.

Wysoka karta

W przypadku, gdy gracze nie posiadają żadnego z powyższych układów, o wygranej decyduje najwyższa karta. Gdy jest ona równa, decyduje kolejna itd.

ZASADY TEXAS HOLD'EM, OMAHA, OMAHA HIGH-LOW, SEVEN CARD STUD, FIVE

CARD STUD

TEXAS HOLD'EM POKER

Texas Hold'em (teksański klincz) to jedna z najszybszych odmian pokera. Tak jak w innych odmianach gracze usiłują zakończyć rozdanie z najsilniejszą ręką, aby zgarnąć pulę. Liczba graczy waha się od 2 do 10. Jest to obecnie jedna z najpopularniejszych odmian w tzw. poker roomach.

Zasady gry

Dwóch graczy siedzący na lewo od zawodnika rozdającego karty (ang. dealer) zobowiązanych jest do wpłacenia stawek w ciemno w ustalonej z góry wysokości. Pierwszy z nich (siedzący najbliżej rozdającego) wpłaca tzw. małą ciemną (ang. small blind), a drugi tzw. dużą ciemną (ang. big blind). Zazwyczaj duża ciemna jest dwukrotnie większa od małej ciemnej. Rozdający zmienia się co rozdanie, a jego pozycję wskazuje specjalny znacznik (ang. button) w kształcie litery D. Jest on przesuwany do kolejnych graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Ma to miejsce nawet wówczas, gdy rozdającym w rzeczywistości jest krupier lub gdy karty przydziela komputer.

Na początku każdy z graczy otrzymuje po 2 karty tylko do własnego wglądu – tzw. karty zakryte lub karty własne (ang. pocket cards). Pierwszą rundę licytacji rozpoczyna zawodnik siedzący na lewo od osoby, która wpłaciła dużą ciemną (zajmuje pozycję zwaną „under the gun” – „na muszce”, w skrócie UTG). Może on otworzyć, czyli wejść do licytacji, stawiając pierwszy zakład (ang. bet), spasować (ang. fold) albo podbić stawkę (ang. raise).

Uwaga: W pierwszej licytacji obstawianie może być ograniczone do wniesienia pierwszego zakładu (bet) i trzech podbić (raise). Gracze nie mogą czekać (check), gdyż mała i duża ciemna traktowane są, jak wniesione do puli zakłady, a nie jak ante (obowiązkowa stawka, którą wszyscy wpłacają do puli przed rozdaniem).

Przed rozpoczęciem drugiej rundy licytacji na stół kładzione są trzy karty wspólne, zwane z angielska *flop*. Teraz gracze mogą już nie tylko – jak poprzednio – spasować lub przebić, ale także – w zależności od sytuacji – czekać (ang. *check*) lub wejść (ang. *call*).

Uwaga terminologiczna: czasem zarówno „check”, jak i „call” oddaje się jako „sprawdzam”. W tym ujęciu check to sprawdzenie poprzez czekanie – gdy nikt nie dołożył wcześniej nic więcej do puli, a call to sprawdzanie przez wyrównanie do puli. Skutek obu zagrań jest ten sam – gracz ma wymaganą kwotę w puli i może dalej uczestniczyć w licytacji. „Bet” (także 1-bet) oddaje się jako „otwieram”, „obstawiam”, ale także jako „zagrywam”. W odniesieniu do „raise” (także 2-bet) stosuje się zamiennie terminy „podbić”, „przebić”, choć czasem się je rozróżnia, „przebicie” rezerwując dla „reraise” (także 3-bet) – kolejnego podniesienia stawki.

W trzeciej rundzie licytacji do trzech kart wspólnych na stole (*common cards*) dokładana jest czwarta, zwana z angielska *turn*. Licytacja przebiega, jak w rundzie poprzedniej.

Licytacja wygląda, jak poprzednio także w czwartej rundzie, gdy do kart wspólnych dokładana jest piąta karta, zwana z angielska *river*. Jest to jednak ostatnia runda, więc na jej końcu zawodnicy, którzy nie spasowali i pozostali w grze, tworzą najlepszy układ, wybierając dowolnych 5 kart z wszystkich siedmiu (2 kart własnych i 3 kart wspólnych). Po pokazaniu kart wygrywa ten z nich, którego układ jest najsilniejszy. Zwycięzca zgarnia pulę.

Uwaga: Jeśli w grze pozostał tylko jeden gracz, a pozostali spasowali, to wygrywa on niezależnie od siły swych kart i nie musi ich pokazywać.

Jeśli dwóch lub więcej graczy ma karty równej mocy, to pulę dzielą równo pomiędzy siebie.

Aby zwiększyć szansę zwycięstwa, należy rozważyć, co następuje:

- Na początku drugiej rundy znane jest już 5 spośród 7 kart, co daje możliwość wstępnego oszacowania, jak silną rękę możemy uzyskać.
- Każda kolejna runda przynosi więcej informacji, jakie układy możemy skompletować (eliminując pewne możliwości, a dookreślając inne).
- Gdy ocenimy własne karty jako słabe, zawsze możemy spasować. Im wcześniej to zrobimy, tym mniej stracimy.

OMAHA POKER

To odmiana pokera zbliżona do Texas Hold'em. Zasadnicza różnica polega na tym, że zamiast dwóch kart zakrytych, gracze dysponują czterema. Układ tworzą, wybierając 2 spośród swych 4 kart zakrytych oraz 3 spośród 5 kart wspólnych. Zwiększa to liczbę kombinacji do wyboru, przez co przeciętna ręka w Omaha jest silniejsza niż w Texas Hold'em (częściej zdarzają się silne układy).

Zasady gry

Dwóch graczy siedzący na lewo od rozdającego wpłaca małą i dużą ciemną. Rozdający zmienia się co rozdanie, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, a jego pozycję wskazuje specjalny znacznik (ang. button) w kształcie litery D.

Na początku każdy z graczy otrzymuje po 4 karty, których nie widzą pozostali (pocket cards). Pierwszą rundę licytacji rozpoczyna zawodnik siedzący na lewo od osoby, która wpłaciła dużą ciemną. Może on otworzyć (bet), spasować (fold) albo podbić (raise).

Uwaga: W pierwszej licytacji obstawianie może być ograniczone do wniesienia pierwszego zakładu (bet) i trzech podbić (raise).

W drugiej rundzie licytacji na stół kładzione są trzy karty wspólne (flop). Teraz gracze mogą już nie tylko spasować lub podbić (przebić), ale także – w zależności od sytuacji na stole – czekać (check) lub wejść (call).

W trzeciej rundzie na stół wykładany jest *turn* – czwarta karta wspólna. Następnie ma miejsce licytacja, jak w rundzie poprzedniej.

W czwartej i ostatniej rundzie do kart wspólnych dokładany jest *river* – piąta z kart widocznych dla wszystkich. Zawodnicy, którzy nie spasowali i pozostali w grze, tworzą najlepszy układ, wybierając 2 spośród swoich 4 kart zakrytych oraz 3 spośród 5 kart wspólnych. Pulę zgarnia gracz z najsilniejszym układem po wyłożeniu kart.

Uwaga: Jeśli w grze pozostał tylko jeden gracz, a pozostali spasowali, to wygrywa on niezależnie od siły swych kart i nie musi ich pokazywać.

Jeśli dwóch lub więcej graczy ma karty równej mocy, to pulę dzielą równo pomiędzy siebie.

Wskazówki

- Para wśród 4 kart zakrytych (pocket cards) nie jest tak silna, jak w Texas Hold'em, więc warto dobrze przemyśleć wchodzenie z nią do gry.
- Jako że ogółem jest 9 kart, z których w Omaha tworzy się układ, to częściej niż w Texas Hold'em, zdarzają się strity i kolory.

OMAHA HIGH/LOW POKER

Omaha High / Low to popularna wersja odmiany Omaha. Polega na tym, że wygrywa zarówno najsilniejsza, jak i najsłabsza ręka. Pulę po połowie dzielą pomiędzy siebie posiadacze najlepszego układu wysokiego (high) i najlepszego układu niskiego (low) (stąd nazwa Omaha High/Low). Słaba ręka musi zawierać 8 lub lepiej (co w tym wypadku oznacza karty niższe niż 8) i nie może zawierać nawet pary. Gdy żaden z graczy nie pokaże słabej ręki, która spełnia to kryterium, to całą pulę zgarnia najsilniejsza ręka. Może też zdarzyć się tak, że ten sam gracz wygra obie ręce (słabą i silną), dlatego że oba układy może zbudować z innych dostępnych kart.

Strategia i wskazówki

Gracz 1: 8, 6, 4, 2, A **Gracz 2:** 7, 6, 4, 3, 2

Gracz 2 zwycięża, gdyż 7 to najniższa wysoka karta (mniejsza od 8).

Gracz 1: 8, 6, 4, 2, A **Gracz 2:** 8, 7, 4, 3, A

Gracz 1 zwycięża, gdyż 6 to kolejna najniższa wysoka karta (mniejsza od 7)

Gracz 1: 8, 6, 4, 2, A **Gracz 2:** 8, 6, 3, 2, A

Gracz 2 zwycięża, ponieważ 3 jest mniejsze od 6

Gracz 1: 8, 7, 6, 4, 2 **Gracz 2:** 8, 7, 6, 5, A

Gracz 1 zwycięża, ponieważ 3 jest mniejsze od 5

Gracz 1: 8, 6, 5, 4, 2 **Gracz 2:** 8, 6, 5, 4, A

Gracz 2 zwycięża ponieważ as w tym przypadku jest mniejszy od 2
(traktuje się go jak jedynekę).

Strity nie są traktowane jak słaba karta, która może wygrać. Jedynym wyjątkiem jest najniższy strit o postaci 5, 4, 3, 2, A (tzw. wheel). Jest on zaliczany do wysokich układów, ale jest też traktowany jako najlepszy niski układ, dzięki czemu jest jedynym, który umożliwia wygranę obu rąk – najniższej i najsilniejszej – jednocześnie.

Uwaga: Spotykane są też zasady, gdzie wszystkie strity i kolory mogą być kwalifikowane zarówno jako niskie, jak i wysokie układy, dając możliwość zgarnięcia całej puli.

Omaha high/low wymaga wielu umiejętności, dlatego przed poważną rozgrywką warto go solidnie przemyśleć i przećwiczyć.

Wskazówka

Jeśli w trzech kartach odkrytych nie ma żadnej karty od 8 w dół, to ułożenie odpowiedniego niskiego układu nie jest możliwe, więc gra toczy się już tylko o najwyższy układ.

SEVEN CARD STUD POKER

Seven Card Stud to gra dla od 2 do 8 graczy, w której cierpliwość i umiejętności

stanowią łącznie wielki atut. W każdym stadium gry (gdy pojawiają się kolejne karty) odbywa się 5 rund obstawiania.

Uwaga: Aby wejść do gry, trzeba mieć środki wystarczające zarówno na ante, jak i zakłady w ciemno. Wysokość ante jest ustalona z góry, a gdy stawki wejściowe to 0,50/1.00, ante się nie wprowadza.

Każdy z graczy dostaje najpierw po trzy karty: dwie zakryte i jedną odkrytą. Zawodnik z najniższą kartą odkrytą znajduje się na pozycji otwarcia (ang. bring-in), co zobowiązuje go do rozpoczęcia licytacji. Przebiega ona zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a jej uczestnicy mogą pasować, wchodzić, podbijać bądź czekać.

Po zakończeniu pierwszej rundy licytacji każdy gracz otrzymuje kolejną kartę odkrytą (ang. fourth street). Licytację zaczyna gracz, którego karty odkryte mają najwyższą wartość pokerową.

Ta sama sytuacja powtarza się dla kolejnych dwóch kart odkrytych (fifth street i sixth street).

Jako ostatnią (ang. seventh street) otrzymują gracze kartę zakrytą. Licytacja przebiega, jak poprzednio, jednak na niej rozgrywka się kończy i następuje wyłożenie kart.

Wskazówki

- Wysoka para jest warta obstawiania, chyba że przeciwnik gra agresywnie i zdaje się mieć bardzo mocną kartę.
- Fifth Street to moment przełomowy. Ponieważ stawki się podwajają w każdej rundzie, to dobry moment, aby przemyśleć dalszy udział w licytacji i ewentualnie się wycofać, minimalizując starty.
- Doradza się spasowanie, gdy widoczne karty któregoś z graczy biją całą naszą rękę na danym etapie rozgrywki.

- Jeśli chcemy skompletować strita, należy bacznie obserwować, czy odpowiednie karty nie są wśród odkrytych kart przeciwników.
- Nie należy bać się pasować. Seven Card Stud Poker to gra oparta na cierpliwości, nie warto tracić wszystkiego w szaleńczym, acz nierozważnym ataku.

FIVE CARD STUD POKER

W Five Card Stud zwycięstwo zależy zarówno od kart, które otrzymali gracze, jak i od tych na stole. W ciągu czterech rund obstawiania gracze muszą ocenić wzajem siłę swoich kart.

Uwaga: Aby wejść do gry, trzeba mieć środki wystarczające zarówno na ante, jak i zakłady w ciemno. Wysokość ante jest ustalona z góry, a gdy stawki wejściowe to 0,50/1.00, ante się nie wprowadza.

Gracze otrzymują po dwie karty: jedną zakrytą, drugą odkrytą (widoczną dla pozostałych). Gracz z najniższą kartą odkrytą znajduje się w pozycji bring-in, wobec czego rozpoczyna licytację.

Kolejna karta, jaką otrzymują gracze, także jest odkryta. Następuje kolejna runda obstawiania, a po nim gracze otrzymują kolejną odkrytą kartę. Cykl ten powtarza się do momentu, gdy każdy gracz ma cztery odkryte karty i jedną zakrytą. Rozpoczyna się ostatnia runda licytacji, która wyłania zwycięzcę.

Wskazówka

- Należy uważnie obserwować odkryte karty przeciwników. Pozwolą nam się zorientować, gdy staniemy na straconej pozycji, gdyż potrzebne nam karty otrzymał już ktoś inny.

PODSTAWY LICYTACJI

Bet (otwarcie) to pierwszy zakład. Odtąd każdy zawodnik, jeśli chce pozostać w grze,

musi wyrównać stawkę zakładu lub ją przebić. W innym wypadku pasuje.

Check (czekanie) pozwala pozostać w grze bez konieczności wnoszenia nowego zakładu. Jest to jednak możliwe tylko wtedy, gdy przed nami nikt nie podniósł stawki.

Fold (spasowanie) to wycofanie się z dalszej licytacji, co wiąże się z utratą środków, które włożyliśmy do puli.

Call (wchodzenie) to wyrównanie do stawki, którą podbił któryś z graczy przed nami. Jeśli ostatni zawodnik w stosownej rundzie licytacji nie przebije, a tylko wyrówna do stawki, następuje sprawdzenie i gracze pokazują swe układy (ang. showdown).

Raise (podbicie) to zwiększenie poprzedniego zakładu. Kolejni zawodnicy, jeśli chcą pozostać w grze, muszą wejść z zakładem równym naszemu podbiciu lub je **przebić (reraise)**. Czasem terminy „przebicie” i „podbicie” używane są zamiennie, wobec czego mamy cały system kolejnych (ponownych) przebić (podbić). W terminologii angielskiej mowa czasem w tym kontekście o 1-bet, 2-bet itd.

Czasem nie nakłada się żadnych ograniczeń na liczbę kolejnych przebić (reraise), czasem określa się limit kolejnych przebić na 4 lub inną liczbę.

Showdown oznacza pokazanie zakrytych kart graczy i wyłonienie zwycięzcy. Gdy ma miejsce remis pulę dzieli się równo pomiędzy zwycięzców. W *poker roomach* uprzednio potrącona zostanie stosowna opłata.

Win By Default ma miejsce w sytuacji, gdy spasowali wszyscy poza jednym graczem. Nie ma on obowiązku pokazania swoich kart. Tym sposobem nie jest zmuszony ujawniać taktyki, którą obrał w tym rozdaniu.

Check-raise odnosi się do sytuacji, gdy mamy mocną kartę i chcemy na niej dużo ugrać. Nie ograniczamy się wówczas do czekania lub wchodzenia, ale przebijamy

stawkę, aby jak najbardziej podnieść wysokość puli. Jest to rzecz jasna ryzykowne, jako że przeciwnik niemal zawsze może mieć mocniejszą kartę i nas przebić, zmuszając do kolejnego przebicia z naszej strony.

Check-and-call ma miejsce wówczas, gdy posiadając przyzwoitą kartę, a jednocześnie sądząc, że istnieje duże ryzyko, iż przeciwnik ma lepszą, unikami przebijania stawki, pozostając jednak w grze.

Blinds (ciemne) zapobiegają zasiadaniu do stolika bez konsekwencji. Skoro bowiem istnieje możliwość pasowania, to dlaczego nie korzystać z niej stale, aż do momentu, gdy uzyskamy naprawdę mocną kartę? Instytucja ciemnych sprawia, że przynajmniej co pewien czas musimy płacić, chcąc uczestniczyć w grze. Ciemne wplacają gracze na lewo od rozdającego oraz jego sąsiad z lewej. Zazwyczaj duża ciemna jest dwa razy większa od małej, jednak w grach z limitem często są one sobie równe. Kolejni gracze mogą wejść do gry pod warunkiem, że wplacą równowartość dużej ciemnej. Gracz, który wplacił małą ciemną musi wyrównać stawkę do wielkości dużej ciemnej, jeśli chce pozostać w grze.

Pozycja w licytacji jest bardzo istotna, gdyż w pokerze wielką rolę odgrywa informacja, a tę ma się ty pełniejszą, im dalej się siedzi od osoby rozpoczynającej licytację. Poza pierwszą rundą licytacji jest nią gracz siedzący na lewo od rozdającego. Jego zasób wiedzy jest zatem z konieczności najmniejszy, więc zajmuje trudną pozycję.

LIMIT POKER, NO-LIMIT POKER AND POT-LIMIT POKER

LIMIT POKER

Jego istotę określa jego nazwa. Wielkość zakładów jest z góry ustalona.

Nie mamy możliwości przebicia w dowolnej chwili za wszystko. Limit dotyczyć może jednak nie tylko wysokości zakładów, lecz także liczby rund licytacji lub obu tych

kwestii naraz.

Jakie dokładnie są minimalne i maksymalne wielkości otwarcia, podbić i kolejnych przebić – to rzecz zróżnicowana i każdorazowo określają ją odrębne, dodatkowe zasady. Jeśli dla przykładu w grze typu 1-2 limit, wartość zakładu w preflopie i flopie wynosi 1 żeton, to w turnie i riverze wynosi już 2 żetony.

NO-LIMIT POKER

Ze wszystkich struktur obstawiania gry typu no-limit są pod wieloma względami najbardziej wymagające. Strategia, konsekwencja i zimna krew są w nich szczególnie istotne, jako że potencjalnie w każdym rozdaniu możemy zgarnąć całą pulę, ale też wszystko stracić. Nie ma górnego limitu zakładów, jednak może wystąpić limit dolny (np. 1 żeton dla prefolpa i flopa, a 2 dla turna i rivera).

A co w sytuacji, gdy któryś z graczy postawił 200, a my mamy jedynie 100? Możemy postawić wszystko (ang. all-in), jeśli jednak wygramy, to od oponenta otrzymamy tylko 100. Gdy dwóch zawodnik postawiło 200, a my 100, to w razie wygranej otrzymamy po 100 od każdego z nich, a pozostałe 200 (ang. sidepot) zgarnie ten z nich, który miał silniejszą rękę.

Posiadanie dużej liczby żetonów jest sporym atutem w grach typu no-limit. Aby nie stwarzać od początku dużej nierównowagi szans, poker roomy często stosują zasadę górnego limitu w liczbie żetonów, z jakimi gracze przystępują do gry. Rzecz jasna w grach tego rodzaju nasza przewaga wzrasta wraz z ze wzrostem liczby żetonów, które wygraliśmy od przeciwników.

POT-LIMIT POKER

Gry typu pot-limit są szczególnie popularne w Europie, wielu wybiera je też, grając w pokera online. Dolne limity zakładów są zazwyczaj takie, jak w no-limit. Górny limit wyznacza aktualna wielkość puli – zakład nie może jej przekroczyć.

Wielu ludzi postrzega gry po-limit jako bardziej ekscytujące niż te typu limit, ale nie

tak ryzykowne jak no-limit. To prawda, trzeba jednak pamiętać, że nazbyt ostrożna gra w pot-limit może okazać się pułapką. Nie możemy przecież ciągle pasować, czekając na zarazem silną rękę i odpowiednią wysokość puli, aby pójść na całość. Jak każda odmiana pokera, także i pot-limit wymaga strategii, która odpowiadała będzie jej swoistości.

PODSTAWOWE TERMINY POKEROWE

Blind (small blind/big blind): mała i duża ciemna to wymuszone zakłady, które zastępują ante, czyli obowiązkową stawkę dla wszystkich (czasem jednak zdarza się, że obowiązuje zarazem ante i ciemne). Małą ciemną wpłaca pierwszy gracz na lewo od rozdającego, a dużą jego sąsiad z lewej.

Board Cards: odkryte karty na stole, z których korzystają wszyscy gracze.

Draw: ma miejsce wtedy, gdy czekamy na karty, które stworzą odpowiedni układ. Jeśli np. nasze karty zakryte to 10 i 9, a we flopie są QJ2, to w turnie lub riverze liczymy na króla lub 8, aby skompletować odpowiedniego strita (lub kolor, gdy w kartach zakrytych i flopie był ten sam).

Flop: trzy pierwsze karty wspólne dla wszystkich graczy.

Implied odds: Wymagają rozważenia, jak dużo żetonów będziemy w stanie uzyskać od przeciwnika, jeśli pojawi się pasująca nam karta. Określają relację wielkości przewidywanej wygranej do wartości zakładów, które trzeba wnieść do puli. Przy ich obliczaniu wykorzystuje się przewidywaną wartość przyszłych zakładów przeciwników, a nie tylko te zakłady, które już znajdują się w puli. Odróżnia to je od tzw. tzw. pot odds, które omówione są poniżej.

Pot Odds: Pomagają w odpowiedzi na pytanie, czy warto wchodzić do gry.

Przykładowo mamy asa i dwójkę karo. Na stole są siódemka, szóstka i król (przy czym

6 i 7 są także w kolorze karo). Wiemy wówczas, że pozostało jeszcze 9 kart w tym kolorze (13 ogółem minus nasze dwie minus dwie na stole). Szansa trafienia koloru wraz z dodaniem kolejnej karty wynosi w takiej sytuacji około 18%. Załóżmy, że w puli jest 100 żetonów. Dotąd się do niej nie dokładaliśmy, a żeby wejść musimy dorzucić 10 żetonów i jesteśmy ostatnim graczem w rundzie (po nas nikt już nie dokłada do puli). Mając 18% szans na wygraną (przyjmując, że kolor oznaczałby wygraną), zwyciężamy średnio w 18 ze 100 takich rozdań. Wygramy zatem 1800 żetonów (swoich 10 nie liczymy, gdyż o nie się nie wzbogacimy, bo już są nasze). Gdy podzielimy tę liczbę przez 100, otrzymamy 18, czyli średnią wygraną dla takiego rozdania. Skoro jednak mamy 18% szans na wygraną, to ryzyko przegranej wynosi 82%. Przegrywamy jednak nie 100 żetonów, a 10 (tyle, ile postawiliśmy). W 100 grach przegramy przeciętnie 820 żetonów, czyli średnio 8,2 na rozdanie. Teraz trzeba już tylko odjąć te wielkości od siebie. $18 - 8,2 = 9,8$. Tyle żetonów średnio wygramy, wchodząc do gry, czyli suma strat i zysków w wielu takich rozdaniach zbliża się do 9,8, czyli jest na plusie. Ryzyko jest zatem opłacalne i w długiej serii rozdań zyskamy na takim posunięciu. Gdy wartość średniej przegranej przewyższa wartość przeciętnej wygranej, jest rzecz jasna odwrotnie i do gry wchodzić nie warto.

Powyższe obliczenia nie biorą pod uwagę faktu, że pula może wzrosnąć, ale także tego, że szanse trafienia koloru są w istocie dużo większe, gdy uwzględnić dodanie do kart wspólnych rivera (piątej karty). Rachunki te stanowią zatem tylko idealizację pewnego konkretnego momentu gry, w oderwaniu od szeregu innych jej aspektów. Ponadto prawdopodobieństwo trafienia oblicza się zwykle w przybliżeniu, mnożąc liczbę outów razy dwa. Wszystkich rozpatrywanych kart nie jest już jednak w tym przypadku 50, a 47 (52 – 2 nasze – 2 na stole), zatem 9 na 47 kart sprzyja temu, abyśmy zyskali kolor. Ujmując rzecz procentowo, jest to *de facto* nie 18% a 19,15%.

Limit Poker: w grach z limitem nie mamy możliwości przebicia w dowolnej chwili za wszystko. Limit dotyczyć może wysokości zakładów i/lub liczby rund licytacji. Dla przykładu, w Fixed Limit Texas Holdem 2/4 w pierwszych dwóch rundach (preflop i flop) możemy przebijać o dokładnie 2 i nie więcej niż 3 razy. W kolejnych dwóch

rundach licytacji (turn i river) musimy przebijać już o 4, również nie więcej niż 3 razy.

Longhand: rozgrywka, w której udział bierze co najmniej 7 osób.

Outs: liczba kart, które wzmocnią nasz układ. Jeśli np. w ręce mam 10 i 9, a we flopie są QJ2, to nasz układ wzmocni król lub 8. W talii są 4 króle i 4 ósemki, więc liczba tzw. outów wynosi w tym przypadku 8.

Pozycja: im więcej informacji mamy do dyspozycji, tym łatwiej podjąć właściwą decyzję. Dlatego właśnie najlepszą pozycję zajmuje osoba obstawiająca jako ostatnia, a najgorszą ta, która musi podejmować decyzję jako pierwsza w danej rundzie licytacji. Poza samym początkiem to rozdający obstawia ostatni, zatem to on zajmuje najlepsze miejsce przy pokerowym stole. Siedzący na lewo od rozdającego w pierwszej rundzie zmuszony jest wpłacić zakład w ciemno, a w każdej kolejnej obstawia jako pierwszy, zatem to jego pozycja jest najgorsza.

Preflop: pierwsza licytacja po otrzymaniu przez graczy kart do ręki, a przed pojawieniem się na stole pierwszych kart wspólnych (flopa).

River: piąta, a zarazem ostatnia wspólna karta wykładana na stół (po turnie).

Shorthand: gra, w której uczestniczy co najwyżej 6 osób.

Turn: czwarta z kart wspólnych, wykładana na stół po flopie.

POKEROWA STRATEGIA – MYŚLEĆ JAK POKERZYSTA

CZTERY KLUCZOWE ZDOLNOŚĆ

Zawodowi pokerzyści zazwyczaj opisywani są za pomocą słów *tight* i *aggressive*.

Wprawdzie nie rozgrywają wielu rąk, ale gdy już grają, to tak, jakby trafił im się nuts (najlepszy możliwy układ w danym momencie).

Jest to jednak bardzo ogólny opis i jako taki niewiele właściwie mówi. Nie jest też słuszny w odniesieniu do każdych okoliczności, co szczególnie uwidacznia się w grach typu no limit. Gracze będący jednocześnie typu *loose* (rozgrywający bardzo dużo rozdań) i *aggressive* (często przebijają, a rzadko sprawdzają) mogą być w nich bardzo niewygodnymi przeciwnikami. Dlatego prawdziwy pokerowy mistrz to ktoś, kto opanował cztery kluczowe zdolności.

#1. Zmysł matematyczny

- Dobremu pokerzyście nieobcy jest rachunek prawdopodobieństwa. Wie na przykład, że szansa na trafienie seta na flopie, gdy mamy już parę, wynosi około jeden do ośmiu. Dokonywanie takich szacunków za pomocą obliczeń nie jest rzecz jasna najprostsze na świecie, jednak warto prześledzić zasady, na jakich się opierają, nim wejdziemy do gry o dużą stawkę. Na szczęście im więcej gramy, tym bardziej praktyka pomaga nam w nabyciu umiejętności szacowania prawdopodobieństwa. Jeśli bowiem z obliczeń wynika, że szansa trafienia jakiegoś układu wynosi przykładowo 10%, to grając często, z czasem przekonamy się, że rzeczywiście pojawia się on średnio raz na 10 takich sytuacji.
- Dobry pokerzysta zna wagę tzw. outów – kart, które wzmocnią jego rękę. Gdy pomnoży się ich liczbę przez dwa, to otrzyma z grubsza procent określający szansę trafienia takiej karty w kolejnym etapie rozgrywki. Procent ten będzie jednak tym większy, im mniejsza ogólna liczba kart, z których dobierana będzie interesująca nas karta. Dla przykładu, szansa trafienia jednej z dwóch sprzyjających nam kart jest większa, gdy ogółem wchodzących w grę kart jest 46, niż gdy jest ich 50. Tylko w tym drugim wypadku wynosi ona 4%, co można obliczyć, mnożąc przez 2 liczbę outów (w tym wypadku dwóch).
- Dobry pokerzysta wie, że pełniejszy obraz niż rozważanie outów, daje myślenie w kategoriach tzw. odds. Jak postąpimy, wiedząc że mamy 20% szans trafienia karty, która potrzebna jest nam do układu? Rozsądnie jest porównać tę wartość z pewną inną liczbą. Otrzymamy ją, dzieląc wysokość zakładu, który musimy postawić, aby pozostać w grze, przez wielkość puli w riverze (którą, będąc na wcześniejszym etapie rozgrywki, trzeba po prostu spróbować przewidzieć). Przykładowo, dla zakładu

równego 50, a wysokości puli równej 250, wyniesie on 0,2. Zapomnijmy chwilowo, że czym innym procent, a czym innym liczba i przyjmijmy dla uproszczenia, że 0,2 odpowiada w tym momencie 20% i wartości te są sobie równe. Gdyby pierwsza z nich była większa od drugiej, to od pozostania w grze należałoby się raczej wstrzymać. Im jest mniejsza, tym korzystniejsze jest pozostawanie w grze. W naszym przypadku zatem, jeśli wysokość koniecznego zakładu to 50, a wielkość puli jest większa od 250, zalecane jest wejście do gry. Jeśli natomiast przy tej samej wysokości zakładu i tej samej szansie trafienia układu (20%), wielkość puli jest mniejsza, warto rozważyć pas.

- Nie tu miejsce, aby szczegółowo analizować zasady tego typu obliczeń. Warto jednak je zgłębiać, gdy chce się bardziej wniknąć w złożony świat pokera.

#2. Dyscyplina

- Dobry pokerzysta, w przeciwieństwie do pŁotki, nie liczy jedynie na szczęście. Ma swoją strategię i konsekwentnie ją realizuje. On po prostu chce wygrać całą rozgrywkę, dlatego patrzy na grę całościowo, a nie tylko jako luźny zbiór niezależnych rozdań. Nie liczy na to, że w każdym rozdaniu karty będą mu idealnie „wchodziły”. Wie jednak, że rozumnie liczyć może na to, iż żadnemu z przeciwników również taki nieprawdopodobny ciąg trafów się nie przydarzy.

- Dobry pokerzysta wie, że każda odmiana pokera to inne wyzwanie. Nie jest czymś sensownym mechaniczne przenoszenie tego rodzaju dyscypliny, jaka jest w grach typu no-limit na te z limitem i odwrotnie. Zdyscyplinowana gra z limitem nie polega na rozgrywaniu wielu rąk, lecz raczej jest oczekiwaniem na te, które niosą sporą szansę zwycięstwa. Gracz nade wszystko nie chce dopuścić do stopniowej i postępującej utraty swych środków, które potem mozolnie będzie musiał odbudować. W grach typu no-limit znacznie bardziej obawia się utraty wszystkiego w jednym rozdaniu. Może jednak pozwolić sobie na rozgrywanie większej liczby rąk.

- Zdyscyplinowany gracz jest w stanie szybko uzmysłwić sobie, że grozi mu tilt, czyli czas podejmowania nieprzemyślanych decyzji pod wpływem emocji, i w porę ochŁonąć. Nie obarcza innych za swe błędy, lecz wyciąga z nich wnioski.

#3. Psychologia

- Dobry pokerzysta nie jest skoncentrowany tylko na swoich kartach. Nawet jeśli w

życiu nie widzi nikogo poza sobą, to w momencie gdy zasiada do stołu, inni interesują go niezmiernie. Che przeniknąć ich sposób myślenia, aby móc ocenić, z jakimi kartami wchodzi do gry, jaki układ zamierzają osiągnąć i jakim dysponują podczas ostatniej rundy licytacji. Trzy pytania stale zaprzętają jego uwagę:

A) Co mają przeciwnicy?

B) Co myślą na temat moich kart?

C) Co myślą na temat moich przewidywań, co do ich kart?

- Odpowiedzi na te pytania to rzecz kluczowa, ale kwestią nawet większej wagi jest umiejętne manipulowanie odpowiedziami na te same pytanie, których pozostali gracze udzielają sobie w stosunku do nas. Sztuka dezinformacji to w pokerze podstawa. Jeśli przeciwnicy wzajem wiedzieliby, jakie mają karty, gra nie miałaby sensu. Czy gramy agresywnie, czy ostrożnie? Czy podejmujemy decyzje szybko, czy po długim namyśle? Wybór dyktują nie tylko karty, ale i nasze próby rozgryzienia oponentów oraz chęć wprowadzenia ich w błąd. Dobry blef może w pokerze rozstrzygnąć o wszystkim.

- Doświadczony pokerzysta wie, że psychologia odgrywa znacznie większą rolę, gdy nie ma limitu zakładów. Gry z limitem to w dużo większym stopniu matematyczna kalkulacja prawdopodobieństwa układów, dlatego rozgrywka tego typu z komputerem byłaby raczej beznadziejnym przedsięwzięciem, jednak w grach bez limitu – już niekoniecznie bylibyśmy spisani na straty.

#4. Dobre oszacowanie ryzyka w stosunku do możliwej wygranej

- Dobry pokerzysta skłonny jest podejmować ryzyko, jednak tylko wtedy, gdy przewyższa je potencjalna wygrana. Nie jest więc ryzykantem, a raczej kimś, kto obiera strategię obliczoną na wiele rozdań i konsekwentnie ją realizuje, wiedząc, że prawdopodobieństwo będzie mu na dłuższą metę sprzyjać.

- Sukces w realizacji strategii zależy od trafnej kalkulacji w każdym rozdaniu i zimnej głowy. Tę ostatnią łatwo stracić, gdy mamy przed oczami sporą kwotę. Dlatego warto pamiętać, że myśląc stale o żetonach w puli, zaczynamy popełniać błędy i przegrywamy.