

Правила покера.Ру / Правила игры в покер Техасский холдем /Texas Hold'em

Техасский Холдем -это самая популярная и легкая версия игры в покер.

Игрокам раздают по две карты втемную, а на столе раскладывается пять общих карт. Игроки могут составлять пятикарточную комбинацию из своих одной или двух карт вместе с общими картами, или вообще не использовать свои карты.

Игра состоит из четырех раундов торговли, которая передвигается по часовой стрелке вокруг стола и начинается с позиции возле фишки дилера, которая передвигается на один шаг влево после каждой партии. В интерактивных играх фишка дилера заменяет «настоящего» дилера.

Блайнды (Ставки вслепую)

Перед началом игры два игрока слева от дилера делают ставки вслепую (блайнды), называемые так в силу того, что игроки не имеют возможности видеть карты. Блайнды производятся для того, чтобы обеспечить необходимую сумму в банке на момент начала игры. Игрок слева от дилера делает малую ставку (малый блайнд), а игрок справа делает большую ставку (большой блайнд).

Пре-флоп

Игрокам раздается по две закрытых карты. После раздачи карт, первый игрок слева от большого блайнда начинает первый круг торговли. Этот игрок, называемый «стрелок» (первый начинающий участник) может: Принять ставку (Call) согласиться с суммой ставки, Поднять ставку (Raise) увеличить сумму ставки, либо Сбросить карты (Fold) сбросить карты и выйти из игры. Когда торговля возвращается к игроку, сделавшему большой блайнд, он может пропустить ход или остаться в игре, ничего не добавляя в банк. Однако, если оппонент поднял ставку, у игрока, сделавшего большой блайнд, есть три варианта: он может сбросить карты, принять ставку или поднять ставку еще раз.

Флоп

Флоп – три общие карты, выкладываемые в открытую на столе, а также следующий за этим раунд торговли. Игроки могут использовать их для составления пятикарточных комбинаций.

Терн (Поворот)

Четвертая карта сдается в открытую, после чего начинается предпоследний круг торговли.

Ривер

Сдается последняя, пятая общая карта, затем следует последний круг торговли

Вскрытие карт

Если в игре осталось больше одного игрока, происходит вскрытие карт и выбирается самая высокая рука (смотрите Достоинства карточных комбинаций). Если два игрока собрали одинаковые комбинации, банк делится между ними.

Правила покера Омаха /Omaha/

Игрокам раздают по четыре закрытые карты, а на столе раскладывается пять общих карт. Для составления своей комбинации игроки обязаны использовать две карманные и три общие карты.

Игра состоит из четырех раундов торговли, которая передвигается по часовой стрелке вокруг стола. Торговля начинается с позиции возле фишки дилера, которая передвигается на один шаг влево после каждой партии. В интерактивных играх фишка дилера заменяет «настоящего» дилера.

Блайнды (Ставки вслепую)

Перед началом игры два игрока слева от дилера делают ставки вслепую (блайнды), называемые так в силу того, что игроки не имеют возможности видеть карты. Блайнды производятся для того, чтобы обеспечить необходимую сумму в банке на момент начала игры. Игрок слева от дилера делает малую ставку (малый блайнд), а игрок справа делает большую ставку (большой блайнд).

Пре-флоп

Игрокам раздается по четыре закрытых карты. После раздачи карт первый игрок слева от большого блайнда начинает первый раунд торговли. Этот игрок, называемый «стрелок» (первый начинающий участник) может: Принять ставку (Call) согласиться с суммой ставки, Поднять ставку (Raise) увеличить сумму ставки, либо Сбросить карты (Fold) сбросить карты и выйти из игры. Когда торговля возвращается к игроку, сделавшему большой блайнд, он может пропустить ход или остаться в игре, ничего не добавляя в банк. Однако, если оппонент поднял ставку, у игрока, сделавшего большой блайнд, есть три варианта: он может сбросить карты, принять ставку или поднять ставку еще раз.

Флоп

Флоп – три общие карты, выкладываемые в открытую на столе, а также следующий за этим раунд торговли. Игроки могут использовать их для составления пятикарточных комбинаций.

Терн (Поворот)

Четвертая карта сдается в открытую, после чего начинается предпоследний круг торговли.

Ривер

Сдается последняя, пятая общая карта и следует последний круг торговли.

Вскрытие карт

Если в игре осталось больше одного игрока, происходит вскрытие карт и выбирается самая высокая рука (смотри Рейтинг покерных рук). Если два игрока собрали одинаковые комбинации, банк делится между ними

Правила покера Омаха Хай-Лоу /Omaha Hi-Low/

Эта игра практически идентична обыкновенной игре Омаха, за исключением того, что банк делится между сильной рукой (как и в обыкновенной Омахе) и слабой рукой (которая состоит из пяти карт, достоинством от восьмерки и ниже см. Рейтинг покерных рук).

Игрокам раздают по четыре закрытые карты, а на столе раскладывается пять общих карт. Для составления своей комбинации игроки обязаны использовать две карманные и три общие карты.

Игра состоит из четырех раундов торговли, которая передвигается по часовой стрелке вокруг стола и начинается с позиции возле фишки дилера, которая передвигается на один шаг влево после каждой партии. В интерактивных играх фишка дилера заменяет «настоящего» дилера.

Блайнды (Ставки вслепую)

Перед началом игры два игрока слева от дилера делают ставки вслепую (блайнды), называемые так в силу того, что игроки не имеют возможности видеть карты. Блайнды производятся для того, чтобы обеспечить необходимую сумму в банке на момент начала игры. Игрок слева от дилера делает малую ставку (малый блайнд), а игрок справа делает большую ставку (большой блайнд).

Пре-флоп

Игрокам раздается по четыре закрытых карты. После раздачи карт, первый игрок слева от большого блайнда начинает первый круг торговли. Этот игрок, называемый «стрелок» (первый начинающий участник) может: Принять (Call) согласиться с суммой ставки, Поднять ставку (Raise) увеличить сумму ставки, либо Сбросить карты (Fold) сбросить карты и выйти из игры. Когда торговля возвращается к игроку, сделавшему большой блайнд, этот игрок может пропустить ход или остаться в игре, ничего не добавляя в банк. Однако, если оппонент поднял ставку, у игрока, сделавшего большой блайнд, есть три варианта: он может сбросить карты, принять ставку или поднять ставку еще раз.

Флоп

Флоп – три общие карты, выкладываемые в открытую на столе, а также следующий за этим раунд торговли. Игроки могут использовать их для составления пятикарточных комбинаций.

Терн (Поворот)

Четвертая карта сдается в открытую, после чего начинается предпоследний круг торговли.

Ривер

Сдается последняя, пятая общая карта и следует последний круг торговли.

Вскрытие карт

Если в игре остался более чем один игрок, происходит вскрытие карт. Игроки показывают свои карты; сильная рука берет половину банка, слабая рука берет вторую половину

банка. Один и тот же игрок может иметь как сильную, так и слабую руку. Если сильной руки нет ни у кого, банк снимает тот игрок, чьи карты оказались выше достоинством.

Правила игры в покер Пятикарточный дро-покер /5 Card Draw/

Дилер

В Пятикарточном дро-покере (5 Card Draw) виртуальный дилер обозначается дилерской фишкой (Dealer Button). По завершении текущей игры фишка дилера передвигается к следующему по часовой стрелке активному игроку, который и будет исполнять роль дилера в следующей игре.

Блайнды (blinds)

В Пятикарточном дро-покере в начале игры необходимо сделать две обязательные ставки: малый (Small Blind) и большой блайнд (Big Blind). Перед сдачей карт, игрок, сидящий слева от дилера, должен поставить малый блайнд (Small Blind) и следующий по очереди игрок должен поставить большой блайнд (Big Blind).

Блайнды рассматриваются как “живые” ставки. Если Вы поставили блайнд, то Вам потребуется только покрыть разницу, если таковая имеется, между блайндом и текущей ставкой. Игроки, ставившие блайнды, также имеют право отвечать на ставки, поднимать их или пасовать, когда до них по кругу доходит очередь.

Схема игры

Каждый игрок получает 5 закрытых карт.

Обмен (Draw)

После первого круга торговли игроки могут заменить одну или несколько карт полученных при первой раздаче. Каждый игрок имеет 30 секунд, чтобы сбросить карты. Если игрок не сбрасывает карты в течение 30 сек, он будет поставлен в позицию пат (pat) (заменено 0 карт). Такой игрок не сможет делать или повышать ставки после обмена. Для того, чтобы обменять карты, нажмите на них мышью. Как только Вы завершите выбор карт, нажмите на кнопку “Discard”. Карты, которые Вы отметите для обмена, будут показаны серым цветом. До нажатия на кнопку “Discard” Вы можете изменить свой выбор, просто щелкнув на серую карту еще раз.

Порядок ставок

В Пятикарточном дро-покере (5 Card Draw) 2 круга торговли. Первый круг торговли идет после сдачи карт игрокам. В этом круге первую ставку делает игрок, сидящий слева от игрока, поставившего большой блайнд. В следующем круге торговли, после обмена карт, первым делает ставку активный игрок, сидящий слева от дилера. Все игроки, ставившие и не ставившие блайнды, имеют право поднимать ставки.

Вскрытие карт (showdown)

Когда круги торговли заканчиваются, происходит вскрытие карт и определение победителя.

Лучшая комбинация из 5 карт является выигрышной. Если два или более игроков показывают равные комбинации, банк делится поровну.

Первым вскрывает свои карты игрок, который последним делал или поднимал ставку в последнем круге торговли. Если никто не делал и не поднимал ставку в последнем круге, тогда первым карты вскрывает активный игрок, сидящий слева от дилера.

Недостаточно карт (Insufficient cards)

В очень редких случаях может остаться недостаточно карт для обмена. В этом случае сброшенные карты перетасовываются и используются, чтобы закончить обмен. Игрок никогда не получит назад свои собственные карты, но может получить карты, сброшенные другим игроком.

Правила покера Американца

Пожалуйста, обратите внимание на то, что Американца играется с французской колодой из тридцати двух карт от семерки до туза. В Американце А-7-8-9-10 считается низшим стритом, а А-К-Q-J-10 – высшим стритом. По сравнению с «нормальными» ранжированиями рук здесь существует отличие - флеш бьет фулл-хаус!

Игроки

В одной игре может участвовать до 6 игроков.

Крупье

Карты раздаются по часовой стрелке, начиная с первого активного игрока от коробки с фишками.

Анте

Американца играется с анте. Перед раздачей любых карт каждому игроку необходимо поставить анте.

Раздача

Каждый игрок получает 2 карты: одну втемную и одну – в открытую. Карта, получаемая первой – «закрытая», ее не могут видеть другие игроки. Они обозначаются серым фоном. После этого остаются еще 3 карты, раздаваемые в открытую на столе каждому оставшемуся игроку.

Бринг-ин

Игрок, демонстрирующий высшую руку после раздачи, должен сделать обязательную ставку (бринг-ин), которая равняется 2 ставкам анте, или сделать ставку, превышающую ее, если это допускается лимитом. В целях определения бринг-ина ближайшие по рангу карты различаются по мастям в следующем порядке: пики, червы, бубны и трефы (в порядке убывания). После начального бринг-ина или ставки игра продолжается по часовой стрелке до завершения ставок круга.

Порядок ставок

В Американце существует 4 круга торговли. Первый круг торговли проводится после того, как каждый игрок получает свои две первые карты. Затем каждому игроку раздаются 3-я, 4-я и 5-я карты, и начинается очередной круг торговли.

Вскрытие карт

Если после того как были розданы все карты, больше ставок не делается, проводится вскрытие карт и определение победителя (считая кикеры). Лучшая рука из 5 карт выигрывает банк. Два или более игрока, предъявляющие одинаковые руки, делят банк между собой. В случае наличия нечетной фишки она переходит к игроку, ближе всего сидящему к коробке с фишками. При ставке на пятой карте игрок, сделавший последнюю ставку или рейз, показывает свою руку первым. При отсутствии дальнейших ставок первым свою руку показывает первый оставшийся игрок, сидящий слева от крупье.

Ранжирование рук в Американце

1. Флеш-Рояль
2. Стрит флеш
3. Каре
4. Флеш
5. Фулл-хаус
6. Стрит
7. Триплет
8. Две пары
9. Пара
10. Туз-король

Правила игры в трехкарточный покер

В этой довольно простой, но оригинальной разновидности покера и дилер, и игроки получают всего по три карты. Такой покер называют трёхкарточным. Значащих комбинаций только пять: самая старшая - стрит-флеш, далее по убыванию следуют тройка, стрит, флеш и, наконец, пара. Комбинация 3-2-A считается младшим стритом.

Не следует удивляться, что тройка старше, чем стрит, а стрит старше флеша. При установлении старшинства по-прежнему учитывается частота появления той или иной комбинации, но с раскладами из трёх карт дело обстоит не так, как с 5-карточными. Из 52 карт колоды можно образовать 22100 различных 3-карточных раскладов. Перед началом игры каждый игрок делает, как обычно, исходную ставку ANTE (хотя есть и другие возможности, о которых мы вскоре узнаем). Дилер раздаёт карты взакрытую. Ни открытой карты дилера, ни замены карты у игрока в этом варианте покера не существует. Дилер "играет", начиная с пустой комбинации, возглавляемой дамой. Посмотрев три своих карты, Вы можете либо отказаться от игры, что приводит к потере ставки ANTE, либо поднять ставку. В последнем случае по правилам трехкарточного покера ставка BET составляет не двойную ставку ANTE, а одинарную.

Если у дилера "нет игры", ваша ставка ANTE оплачивается 1:1. Если дилер "играет", то при проигрыше Вы теряете ставки в обоих боксах, а при выигрыше каждая ставка будет оплачена 1:1. Кроме того, существует в трехкарточном покере призовая выплата по ставке ANTE, но на неё можно претендовать, получив одну из трёх самых высоких покерных комбинаций:

Стрит-флеш 4:1

Тройка 3:1

Стрит 1:1

Существенно, что эту выплату Вы получите независимо от карт дилера. Есть у него "игра" или он "не играет", пришла к нему комбинация старше вашей или младше - призовая выплата Вам обеспечена. Однако по ставке BET никаких дополнительных выплат не предусмотрено.

Перед раздачей карт в трехкарточном покере вместе со ставкой ANTE (и даже вместо неё) можно сделать другую ставку, которая называется PAIR-PLUS. Соответствующие игровые фишки кладутся в кружочек над боксом ANTE - в стандартном оазисе здесь делают ставки на бонус. И действительно, ставка PAIR-PLUS во многом напоминает ставку на бонус: по сути игрок заключает пари, что ему на руки придёт значащая комбинация. Размер этой ставки никак не связан с величиной ставки ANTE. Диапазон и той, и другой ставки за игровым столом - один и тот же (например, от \$10 до \$500).

Если Вы получили пустую комбинацию, ставка PAIR-PLUS тут же теряется. Такая же участь постигнет вас, если Вы вздумаете отказаться от подъёма ставки ANTE на значащей комбинации (на самом деле, подобный отказ крайне невыгоден). Но во всех остальных случаях ваша ставка будет оплачена независимо от тех карт, которые достались дилеру. Таблица соотношений чаще всего выглядит так:

Стрит-флеш 40:1

Тройка 20:1

Стрит 5:1

Флеш 4:1

Пара 1:1

Максимальная выплата стола в трёхкарточном покере не устанавливается - сколько Вы выиграете, столько и получите. Добавим, что игроков, как правило, не ограничивают в количестве боксов и разрешают вести игру на любых боксах, не занятых другими

игроками. Если за столом находится несколько игроков, между ними возможен легальный обмен информацией.

Правила игры в Карибский пиратский покер

Что такое Карибский пиратский покер?

Карибский пиратский покер — это настольная игра на основе покера против заведения с возможностью выиграть прогрессивный джек-пот.

Если вам известны комбинации покерных рук, правила игры в Карибский пиратский покер достаточно просты. Цель игры — обыграть дилера, собрав лучшую пятикарточную покерную руку, или рискнуть и предположить, что у дилера вообще нет квалифицированной руки. Квалифицированная рука — это рука, содержащая по меньшей мере пару или комбинацию «туз — король».

Карибский пиратский покер играется стандартной 52-карточной колодой. В начале игры в Карибский пиратский покер каждый игрок делает первоначальную ставку. Всем игрокам и дилеру сдаются по пять закрытых карт. Перед тем как игроки посмотрят свои карты, дилер открывает одну из пяти своих карт. После просмотра карт игроки должны на основе информации о достоинстве своей руки и открытой дилером карты решить, спасовать или повысить первоначальную ставку. Вторая ставка называется рэйзом. В Карибском пиратском покере повышение ставки всегда означает удвоение первоначальной ставки. Ни больше, ни меньше. Рэйз ВСЕГДА удваивает сумму первоначальной ставки.

Игра в Карибский пиратский покер может пойти по одному из следующих семи сценариев:

- Игрок думает, что его рука хуже, чем у дилера, и пасует, лишаясь первоначальной ставки — анте.

- У игрока нет квалифицированной руки, но он предполагает, что у дилера ее также нет (не забывая о том, что одна карта дилера открыта), и повышает ставку, блефуя. В руке дилера нет покерной комбинации, поэтому игрок получает выигрыш 1:1 (исходя из суммы первоначальной ставки). Рэйз возвращается.

- У игрока нет квалифицированной руки, но он предполагает, что у дилера ее также нет, и повышает ставку, блефуя. К сожалению, рука дилера является квалифицированной, поэтому игрок лишается обеих ставок: первоначальной и рэйза.

- Рука игрока содержит покерную комбинацию, и он повышает свою ставку. В руке дилера нет покерной комбинации, поэтому игрок получает выигрыш 1:1 (исходя из суммы первоначальной ставки). Рэйз возвращается.

- Рука игрока содержит покерную комбинацию, и он повышает свою ставку. В руке дилера также имеется покерная комбинация, но рука игрока ее бьет. Игрок получает выплату 1:1 (исходя из суммы первоначальной ставки), а также выигрывает рэйз. Количество выплат рэйза зависит от выигрышной руки игрока. См. таблицу выплат.

- Рука игрока содержит покерную комбинацию, и он повышает свою ставку. К сожалению, после раскрытия дилером своих карт выясняется, что он имеет лучшую руку. Игрок теряет как анте, так и рэйз.

- Рука игрока содержит покерную комбинацию, и он повышает свою ставку. Дилер открывает ТОЧНО такую же руку (за исключением мастей). Объявляется ничья, и игроку возвращается его ставка. Примером ничьи является ситуация, когда игрок и дилер имеют по две пары «туз — король» и даму. Таким образом, в Карибском пиратском покере можно выиграть с любой рукой, предположив, что дилер не имеет квалифицированной руки. Однако это очень рискованная стратегия.

Прогрессивный джек-пот!

Сделайте специальную ставку на джек-пот перед каждой сдачей и получите шанс выиграть прогрессивный джек-пот. Ставка разыгрывается отдельно и не зависит от руки

дилера. Если игроку сдана рука, которая позволяет получить джек-пот, выигрыш прибавляется к сумме других выигрышей с данной рукой. Наличие или отсутствие в руке дилера покерных комбинаций не влияет на получение выигрыша. Для получения всей суммы джек-пота необходимо собрать роял-флэш любой масти.

Таблица выплат в Карибский пиратский покер

ДЖЕК-ПОТА	ВЫПЛАТА СО СТАВКИ	ВЫПЛАТА
Туз и король	1:1	-
Пара	1:1	-
Две пары	2:1	-
Тройка	3:1	-
Стрит	4:1	-
Флэш	5:1	50 x ставка джек-пота
Каре	20:1	100 x ставка джек-пота
Стрит-флэш	50:1	10 % от джек-пота
Роял-флэш (любой масти)	100:1	100 % от джек-пота

Особые правила выплат джек-пота

В случае получения джек-пота двумя игроками, играющими с одинаковыми лимитами, во время одной раздачи (что маловероятно) применяются следующие правила.

Все фиксированные выплаты джек-пота (флэш, фулл-хауз и каре) всегда выплачиваются полностью. Джек-поты выплачиваются справа налево (со стороны игрока). Таким образом, если двое игроков выигрывают джек-пот во время одной раздачи, игрок, сидящий правее, получит текущую сумму джек-пота. Игроку, находящемуся левее, выплачивается первоначальная сумма джек-пота.