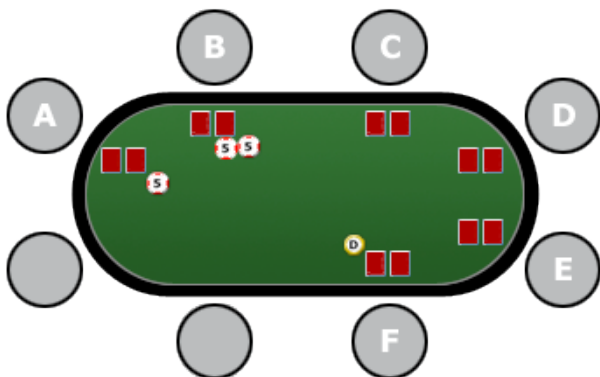


PODSTAWY

Texas Hold'em jest wariantem pokera w rozdaniu którego jest 52 karty. W Texas Hold'em gracze korzystają z tzw. kart wspólnych (ang. community cards) czyli pięciu odkrytych kart leżących na stole. Na początku każdej rundy wszyscy gracze otrzymują od rozdającego po dwie karty zakryte (ang. pocket cards lub hole cards). Zwycięża gracz, któremu uda się stworzyć z zakrytych i wspólnych kart najsilniejszy, pięciokartowy układ.

Rozdający karty jest oznaczony znaczkami dealera i otrzymuje karty jako ostatni przy stole. Pod koniec każdego układu znaczkami dealera jest podawany do następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



ZAKŁADY W CIEMNO

Gra w pokera Texas Hold'em rozpoczyna się przeważnie od obowiązkowego wnoszenia zakładów w ciemno przez wszystkich graczy. W ten sposób powstaje pula wyjściowa. W tym wariantcie pokera gracze wnoszą dwa zakłady w ciemno (ang. big blind i small blind) - zanim otrzymają dwie zakryte karty. Wnoszenia zakładów w ciemno rozpoczyna się zawsze od tych dwóch graczy, którzy siedzą po lewej stronie dealera. Niższy zakład w ciemno (ang. small blind) wnosi pierwszy gracz, wyższy zakład w ciemno (ang. big blind) wnosi drugi gracz. Zakład „Big blind” stanowi zawsze minimalną stawkę, która obowiązuje przy stole. Zakład „Small blind” stanowi połowę kwoty zakładu „Big blind”.

PIERWSZA RUNDA - RUNDA PRZED FLOPEM, ROZDAWANIE KART

Po wniesieniu zakładów w ciemno, dealer rozdaje po dwie karty dla każdego z graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Karty znane są pod nazwą „hole cards” lub „pocket cards”.

Następnie gracze decydują czy chcą wnieść stawkę do puli. Pierwsza runda licytacji rozpoczyna się od gracza, który siedzi po lewej stronie gracza, który wniósł zakład „Big blind”. W pierwszej rundzie gracz nie może czekać (ang. check), lecz może wnieść stawkę (ang. bet), dorównać do stawki poprzedniego gracza (ang. call), podbić stawkę (ang. raise) lub spasować (ang. fold). Wszyscy gracze powinni wnieść tą samą kwotę do puli. Jeśli jeden z graczy podbije stawkę, kolejni gracze muszą dorównać lub wnieść wyższą stawkę lub mogą spasować (wtedy odpadają z gry).

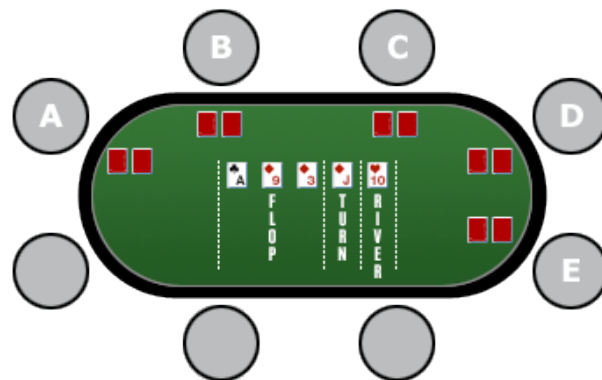
DRUGA RUNDA - FLOP

Dealer kładzie trzy wspólne karty na stół. Druga runda licytacji znana jest pod nazwą „Flop”. Każdy z graczy próbuje stworzyć układ za pomocą dwóch zakrytych kart i trzech wspólnych kart.

Pierwszy gracz siedzący po lewej stronie dealera rozpoczyna drugą rundę licytacji. Gracze mogą wykonać następujące ruchy: „check”, „bet/raise”, „call” lub „fold”.

Wszyscy gracze muszą wnieść tą samą kwotę do puli lub spasować zanim runda dobiegnie końca.

Od tego momentu zasada znajdująca się powyżej dotyczy każdej kolejnej rundy.



TRZECIA RUNDA - TURN

Dealer rozdaje czwartą wspólną kartę. Karta nosi nazwę „Turn”. Rusza trzecia runda licytacji podczas której każdy z graczy ma sześć kart do dyspozycji.

CZWARTA I OSTATNIA RUNDA - RIVER

Dealer rozdaje piątą i ostatnią kartę. Wtedy odbywa się czwarta zarazem ostatnia runda licytacji zwana „River”.

WYŁOŻENIE KART - SHOWDOWN

Aby stworzyć układ każdy z graczy ma dyspozycji pięć z siedmiu kart. Oznacza to, że każdy z graczy próbuje uzyskać jak najsilniejszy pięciokartowy układ, który składa się z dwóch zakrytych i pięciu wspólnych kart. Gracz może korzystać oczywiście tylko ze wspólnych kart jeśli zechce. Może użyć pięciu kart na stole w showdown, jeśli tworzą one kombinacje kart z własną kartą. Pozostali gracze wykładają swoje karty na stół, aby ustalić zwycięzcę puli. Jeśli jeden z graczy pokaże swój układ a inny gracz ma słabszy układ, nie jest on zobowiązany do wyłożenia kart.

RANKING UKŁADÓW KART



1. **Royal flush** (Poker Królewski) - najwyższy układ składający się z AKQJ10 jednego koloru. Każdy Poker Królewki jest tyle samo wart, niezależnie od koloru.



2. **Straight flush** (Poker) - układ składający się z pięciu kart jednego koloru jak np. 76543 kier. As może uzupełnić układ jak np. 5432A - wtedy jest mowa o najniższym pokerze.



3. **Four of a kind** (Kareta) - układ składający się z czterech kart o tej samej wartości i dowolnej piątej karty zwanej "kickerem" jak np. 44442. Liczy się wartość Czwórki - zatem układ 44442 jest wyższy niż 3333K.



4. **Full house** (Ful) - układ składający się z trzech kart o tej samej wartości i dowolnej pary o innej wartości jak np. 777JJ. Liczy się wartość Trójki - zatem układ 44422 jest wyższy niż 333AA.



5. **Flush** (Kolor) - układ składający się z pięciu kart jednego koloru jak np. AJ942 kier. Liczy się wartość kart rozpoczynając od najwyższej karty i zaliczając dwie kolejne karty - zatem układ AJ942 jest wyższy niż AJ876. Kolor nie ma wpływu na wartość układu.



6. **Straight** (Strit) - układ składający się z pięciu kart ułożonych po kolei jak np. 76543. As może być użyty do stworzenia zarówno możliwie najwyższego jak i najniższego strita jak np. AKQJ10 i 5432A. Strity typu "Around the corner" jak np. 32AKQ są niedozwolone.



7. **Three of a kind** (Trójka) - układ składający się z trzech kart tej samej wartości i dwóch innych kart, które nie są parą ani nie zawierają czwartej karty tej samej wartości jak np. KKK84. Liczy się wartość Trójki - zatem układ KKK84 jest wyższy niż QQQAK, a układ QQQAK jest silniejszy niż QQQA7.



8. **Two pair** (dwie pary) - układ składający się z dwóch kart tej samej wartości, dwóch kart o innej wartości i dowolnej piątej karty o zupełnie innej wartości jak np. KK449. Liczy się wartość kart rozpoczynając od najwyższej pary, potem niższej pary i piątej karty czyli kicker - zatem układ KK449 jest wyższy niż QQJJA, a układ KK22Q jest silniejszy niż KK445.



9. **One pair** (Para) - układ składający się z dwóch kart wraz z trzema innymi kartami, które nie tworzą ze sobą żadnego układu o wyższej wartości, jak np. AAK53. Liczy się wartość kart rozpoczynając od pary, zaliczając potem każdego kickera w turnie - zatem układ AAK53 jest wyższy niż AAK52.



10. **High card** (Wysoka karta) - układ, kiedy gracz nie ma żadnego z powyższych układów jak np. KJ542 różnych kolorów. O zwycięstwie zdecydowanie czyja karta jest wyższa, a jeżeli są takie same to druga, potem trzecia, czwarta itd. Kolor nie ma wpływu na wartość układu.

Możliwy remis nie może być podważony przez kolor karty lub inne karty spoza 5-karcianego układu pokerowego. Liczy się tylko najlepszych pięć kart każdego układu. W przypadku remisu, pula zostaje podzielona równo na wszystkich zwycięzców.

SKRÓTY UŻYWANE PODCZAS CZATOWANIA

nh	Nieżła ręka (Nice hand)
vnh	Bardzo dobra ręka (Very nice hand)
gg	Dobrze idzie (Good going)
lol	Śmiać się do rozpuku (Laughing out loud)

MOŻLIWOŚĆ UZYSKANIA DANEJ KOMBINACJI

- **Flush (pięć kart jednego koloru):** jeśli masz na ręce cztery karty, szansa na uzyskanie koloru w trakcie „turn” lub „river” wynosi 35,0%.
- **Open-ended Straight (strit bez końcowej karty jak np. 5678 - brakuje 4 lub 9):** szansa uzyskania strita w trakcie „turn” lub „river” wynosi 31,5%.
- **Inside Straight (dopełnienie strita jak np. 4578 - brakuje 6):** Szansa uzyskania tego układu w trakcie „turn” lub „river” wynosi 16,5%.

WARTOŚĆ KART WYJŚCIOWYCH

Każdy gracz rozpoczyna grę posiadając dwie zakryte karty. Już na początku gry możesz mieć szczęście i dostać dobre karty. Sprytna strategia gry jest podstawą. Z kombinacją dwóch asów (AA) masz większe szanse na wygraną niż z następującymi kartami 7-3. Zastanów się czy opłaca Ci się pozostać w grze. Jeśli masz mocne karty na ręce nie rezygnuj z dalszej gry. Pasuj jeśli masz słabe karty. Pamiętaj jednak, że nigdy nie będziesz w stanie przewidzieć kolejności kart z którymi będziesz mógł stworzyć układ. Słaba karta może okazać się dobrą kartą w zależności od przebiegu gry - przeczytaj poniżej akapit dotyczący 'POZYCJI GRACZA PRZY STOLE'.

TOP 20 NAJLEPSZYCH UKŁADÓW (literka 's' oznacza, że obie karty są w tym samym kolorze czyli stanowią zawsze lepszą kombinację wyjściową niż dwie karty w różnych kolorach).

1. AA	8. AJs	15. QJs
2. KK	9. AK	16. KTs
3. QQ	10. KQs	17. 88
4. JJ	11. ATs	18. QTs
5. AKs	12. KJs	19. A9s
6. TT	13. AQ	20. AJ
7. AQs	14. 99	

POZYCJA GRACZA PRZY STOLE

W pokerze pozycja gracza odgrywa centralną rolę. Sytuacja jest najkorzystniejsza jeśli gracz znajduje się jak "najdalej" od rozdającego. W ten sposób gracz może obserwować ruchy innych graczy zanim będzie musiał wykonać swój ruch. Staniesz się dopiero wtedy pokerowym specem jeśli będziesz w stanie wykorzystać fakt odległego miejsca przy stole.

SPASOWAĆ

Niezależnie od rundy licytacji powinieneś spasować jeśli czujesz, że masz słabe karty. Nie pasuj tylko wtedy jeśli umiesz blefować!

Wejdź na www.europoker.com/pl/poker-school. Tam otrzymasz bezcenne wskazówki, poznasz fascynujące strategie gry i dowiesz się wiele ciekawych rzeczy na temat innych gier!