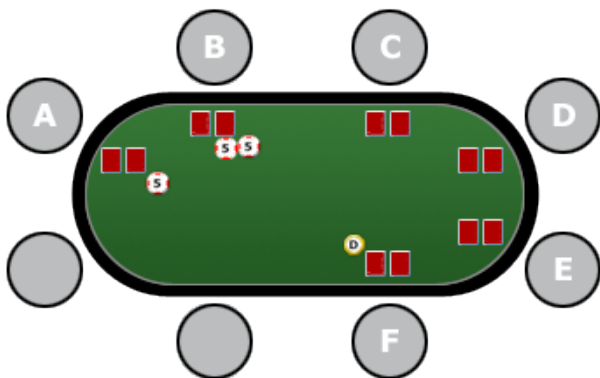


## ОСНОВЫ

Техасский Холдем - это карточная игра с общими картами для всех игроков, которые сдаются на стол рубашкой вниз. Каждый игрок получает две карманные или закрытые карты, используя которые, совместно с пятью общими картами, необходимо составить лучшую комбинацию из пяти карт.

Игрок, который последним получает карты, считается дилером и маркируется специальным батоном дилера. По окончании сдачи батон переходит по часовой стрелке к следующему игроку.



## ВНЕСЕНИЕ БЛАЙНДОВ

Большинство сдач в покере начинается с обязательного внесения ставок. Это делается для того, чтобы в каждой раздаче было ради чего играть. Холдем играется с двумя блайндами (ставка до сдачи карманных карт). Два игрока слева от дилера вносят блайнды. Малый блайнд вносится первым игроком, а большой блайнд - вторым. Большой блайнд всегда равен минимальной ставке для стола, а малый блайнд - половине минимальной ставки.

В течение раунда торговли все игроки по очереди могут сделать одно из следующих действий:

<b>Bet</b>	Положить деньги в банк
<b>Call</b>	Повторить/уравнять ставку другого игрока
<b>Fold</b>	Сбросить карты и не участвовать в розыгрыше банка
<b>Check</b>	Не делать ставки и пропустить ход (если нет ставок)
<b>Raise</b>	Увеличить ставку другого игрока
<b>Re-raise</b>	Увеличить увеличение ставки другим игроком

## ПЕРВЫЙ РАУНД - ПРЕФЛОП, СДАЧА КАРТ

После того как внесены блайнды, дилер сдает по две карты на руки каждому игроку. Карты сдаются по часовой стрелке. Эти две карты называются “закрытыми картами” или “карманными картами”.

Получив на руки две карты, игроки принимают решение, хотят ли они делать ставки. Начинает игрок, сидящий по левую руку от игрока, внесшего большой блайнд. В первом раунде нельзя делать чек (Check), но можно выбирать одно из следующих

действий: сделать ставку (Bet), уравнять ставку (Call), поднять ставку (Raise) или сбросить карты (Fold). Все игроки должны поставить одинаковую сумму, чтобы иметь возможность продолжить игру. То есть, если один игрок поднимает ставку, то остальные игроки должны уравнять или поднять его ставку, или сбросить карты (закончить раунд).

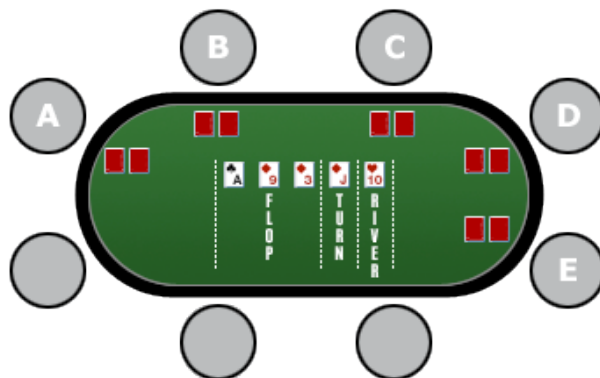
## ВТОРОЙ РАУНД - ФЛОП

Дилер сдает три карты на стол - это флоп. Эти три карты являются общими и могут использоваться вместе с двумя карманными картами любым из игроков.

Оставшиеся игроки начинают второй раунд торговли. Этот раунд начинает первый игрок по левую руку от дилера. На этом этапе можно делать следующее: чек (Check), сделать ставку (Bet)/поднять ставку (Raise), уравнять ставку (Call) или сбросить карты (Fold).

Все игроки должны поставить в банк одинаковую сумму или сбросить карты, прежде чем начнется следующий раунд.

Это правило относится ко всем ставкам и повышениям для всех последующих раундов.



## ТРЕТИЙ РАУНД - ТЕРН

Дилер сдает четвертую общую карту на стол, и теперь все игроки имеют по 6 карт. Начинается очередной раунд торговли.

## ЧЕТВЕРТЫЙ И ПОСЛЕДНИЙ РАУНД - РИВЕР

Дилер сдает пятую и последнюю общую карту на стол. Начинается очередной раунд торговли.

## ВСКРЫТИЕ КАРТ

В конечном счете, можно использовать пять карт из семи. Это значит, что каждый игрок может собрать комбинацию из 5 карт, используя две карманные карты и пять общих карт на столе. Игроку можно даже не использовать свои карты, если он не хочет - можно “играть борд”, если там собрана лучшая комбинация. Оставшиеся игроки показывают карты и определяется победитель. Если игрок показывает свои карты и Вы видите, что Ваша комбинация хуже, Вы можете выбирать, показывать карты или просто сбросить их.

## РАНГ КАРТОЧНЫХ КОМБИНАЦИЙ

1. Флеш рояль - самая старшая комбинация покера. Она состоит из ТКДВ10 одной масти. Так как все масти равны, флеш рояли всех мастей равны.

2. Стрит флеш - пять карт одной масти подряд, например, 76543 червей. Туз может быть самой младшей картой, чтобы составить самый младший стрит флеш - 5432Т.

3. Каре - четыре карты одного достоинства в сопровождении "кикера", например, 44442. Старшинство комбинации определяется по четырем одинаковым картам - так, 44442 старше 3333Т.

4. Фулл-хаус - три карты одного ранга вместе с двумя картами другого ранга, например, 777ВВ. Старшая комбинация определяется по трем одинаковым картам - так, 44422 старше 333ТТ.

5. Флеш - пять карт одной масти, например, ТВ942 червей. Старшая комбинация определяется по старшей карте, а затем по следующей старшей карте - так, ТВ942 старше ТВ876. При ничьей масть значения не имеет.

6. Стрит - пять карт подряд, например, 76543. Тузы могут быть самыми старшими или самыми младшими картами, чтобы составить стрит ТКДВ10 и 5432Т. Стриты "Around the corner" (рваные), как например, 32ТКД не разрешены.

7. Тройка, три карты одного ранга и два кикера разного ранга, например, ККК84. Старшая комбинация определяется по трем картам, так ККК84 старше QQQAК, но QQQAК старше QQAА7.

8. Допер - две карты одного ранга, две карты другого ранга и кикер третьего ранга, например, КК449. Старшая комбинация определяется по старшей паре, затем по младшей паре и, наконец, по кикеру, так КК449 старше любой из этих трех комбинаций - ДДВВТ, КК22Д, и КК445.

9. Пара - две карты одного ранга и три кикера различных рангов, например ТТК53. Старшая комбинация определяется по паре, затем по каждому кикеру по очереди, так ТТК53 старше ТТК52.

10. Старшая карта - любая рука, в которой нет ни одной из вышеперечисленных комбинаций, например, КВ542 различных мастей. Старшинство комбинации определяется по старшей паре, затем по второй карте и так далее, как для флешей. При ничьей масть значения не имеет.

При ничьей масть значения не имеет, также как и значение всех последующих карт; лишь пять лучших карт каждой руки используются для определения старшей комбинации. При ничьей банк делится поровну между выигравшими руками.

## АББРЕВИАТУРЫ ЧАТА В ОНЛАЙН ПОКЕРЕ

nh Хорошая рука (Nice hand)  
 vnh Очень хорошая рука (Very nice hand)  
 gg хороший ход (Good going)  
 lol громкий смех (Laughing out loud)  
 ty Спасибо (Thank you)  
 wp Хорошо сыгранно (Well played)

## ВОЗМОЖНЫЕ ШАНСЫ

- **Флеш (все карты одной масти):** если у Вас на руках 4 карты одной масти, то Ваши шансы собрать флеш на терне или ривере составляют 35%.
- **Открытый Стрит (например: 5678, где Вам нужна 4 или 9):** Ваши шансы собрать стрит на терне или ривере составляют 31,5%.
- **Внутренний Стрит (например: 4578, где Вам нужна 6):** Ваши шансы собрать такой стрит на терне или ривере составляют 16,5%.
- **Тройка (три карты одного ранга):** Ваши шансы собрать тройку на терне или ривере, имея пару на флопе, равны 8,4%.

## ВАЖНОСТЬ СТАРТОВОЙ РУКИ

Две карманные карты (или закрытые карты) отличают вашу руку от рук ваших противников. От того, как хорошо вы научитесь использовать их, зависит ваш успех в игре. К примеру, с двумя тузами на стартовой руке у вас намного больше шансов выиграть, чем с комбинацией 7-3. Играйте с хорошей стартовой рукой, а с плохой - сбрасывайте карты. Однако, хорошая комбинация может превратиться в плохую и наоборот, в зависимости от места в игре. Смотрите 'ПОЗИЦИОННОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО' ниже.

**ЛУЧШИЕ 20 СТАРТОВЫХ РУК** (буква 's' означает, что обе карты одной масти всегда лучше, чем карты разных мастей)

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	

## ПОЗИЦИОННОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

В покере "дальнее" место за покерным столом дает игроку огромное преимущество. Более "дальнее" место дает Вам возможность увидеть действия Ваших соперников, перед тем как Вы сделаете свое. Если вы хотите стать успешным игроком, Вы должны в полной степени научиться использовать позиционное преимущество.

## УМЕНИЕ СБРОСИТЬ КАРТЫ

Не важно, какой идет круг торговли, если у Вас на руках ничего нет и мало шансов собрать более-менее приличную комбинацию, сбросьте карты, если, конечно, Вы не собираетесь блефовать!

Хотите узнать больше? Зайдите на [www.europoker.com/ru/poker-school](http://www.europoker.com/ru/poker-school) - здесь собрано множество советов, стратегий и руководств для других игр!