

Póker.

Póker með 5 póker teningum

Hver póker teningur hefur sex tákna frá spilastokk þ.e.ás, kóngur, drottning, gosi, tía og nía. Það eru engin takmörk fyrir fjölda leikmanna. Leikmaður gerir með því að kasta þessum fimm teningum. Leikmaður má taka þá teninga frá og kasta aftur. Hver leikmaður má kasta þrisvar í hverri umferð. Þegar fyrsti leikmaður er orðinn ánægður með sín köst og útkomuna í þeim reyna aðrir leikmenn að gera í jafn mörgum köstum og fyrsti leikmaður gerði. Þannig að fyrsti leikmaðurinn stýrir þeim fjölda kasta sem gera má í hverri umferð.

Póker samstæður frá lágu í hátt eru:

EITT SETT(One Par) Það eru tveir eins t.d. tveir kóngar vinna tvær tíur.

TVÖ SETT (Two Pairs) Það eru tvö sett af tveimur mismunandi t.d. tveir kóngar og tvær tíur. Hæstu pörin vinna. Þar af leiðandi eru tveir kóngar og tvær níur hærri en tveir gosar og tvær tíur.

ÞRÍR Í RÖÐ (Three of a kind) Þrír með því sama t.d. þrír kóngar.

BEINN (Straight) Þ.e. nía, tía, gosi, drottning, kóngur, í röð.

FULL HÚS (Full house) Þ.e. þrír í röð og tveir eins. t.d. þrír gosar og tvær tíur.

BEINN HÁR (Straight flush) tíá, gosi, drottning, kóngur ás, í röð.

FJÓRIR AF SAMA (Four of a kind) T.d. fjórar drottningar.

PÓKER Fimm af því sama t.d. 5 gosar.

Leikmaður með hæsta skorið vinnur. Þegar tveir eða fleiri eru jafnir verður að spila umferðina aftur. Sá leikmaður sem er með lægsta skorið eftir umferðina byrjar næstu umferð.

BLEKKINGA PÓKER (Lier dice) Í þessu spili eru reglurnar þær sömu og hér á undan en þó með eftirfarandi breytingu og viðbót. Leikmenn kasta fimm pókera teningunum og halda niðurstöðu kastsins fyrir sig án þess að aðrir leikmenn sjái niðurstöðuna. Þannig að hugsanleg niðurstaða er sögð með teningana falda fyrir öðrum.

Að spila lyga póker með teningnum: Notið kastdós eða eitthvað líkt. Fyrsti leikmaður hristir teningana og kastar þeim og felur undir kastdósinni. Hann skoðar teningana án þess að aðrir sjá. Ef hann óskar getur hann kastað tvísvar aftur. Þeir teningar sem

er kastað í annað og þriðja sinn og ekki notaðir, skulu ávalt vera á borðinu þannig að allir sjái. Hann rennir síðan dósinni með teningunum undir og þeim sem eru á borðinu til leikmanns „nágranna“ sé á vinstri hönd og „tilkynnir“ honum hvað sé undir dósinni. Nágranninn sem fær dósina getur annað hvort samþykkt eða haft sínar efasemdir. Sagði fyrsti leikmaðurinn satt eða var hann að blekkja. Þegar nágranninn efast um tilkynninguna segir hann „blekking“ og lyftir dósinni. Ef niðurstaðan er jöfn eða jafnvel hærri en tilkynningin var borgar nágranninn í pottinn. Ef niðurstaðan er hinsvegar lægri en fyrsti leikmaðurinn tilkynnti þá borgar hann í pottinn. Sá sem tapar byrjar næstu umferð.

Ef nágranninn samþykkir að það hafi verið rétt sem honum var sagt er hann sá eini sem má sjá þá teninga sögnina sem eru undir dósinni. Ef það eru teningar fyrir utan dósina eru þeir að sjálfsögðu sýnilegir öllum leikmönnum. Nágranninn má núna ef hann vill kasta einum eða fleirum teningum sem eru fyrir utan dósina. Nágranninn er sá eini sem má kasta. Hann tilkynnir (sannleikanum samkvæmt eða ekki) samsetninguna (raðir eða röð) af teningunum. Dósinni með teningunum undir er síðan ýtt til næsta leikmanns. Tilkynningin verður að vera hærri en sú síðasta, þ.e. annaðhvort hærri í sömu samsetningu t.d. eitt par af kóng, ef síðast leikmaður hefur tilkynnt eitt par af goса eða hætti sögn. Leikurinn heldur áfram á þenna hátt þar til einhver leikmaður

ákveður að hann hafi verið blektur.

Ef ekki, þá í gegnum hærri niðurstöður í sömu samsetningu eða í gegnum hærri samsetningu, á endanum verður hæð mögulegu samsetningu kannski náð þ.e. fimm ásar (poker ases) Nágranninn getur neitað þessu ef hann heldur að hann hafi verið blektur. En hann getur einnig samþykkt tilkynninguna en í því tilfelli hefur hann rétt til að kasta póker ásunum, með því að nota einn eða fleiri teninga (það er útilokað að kasta hærra en fimm ásum). Ef honum tekst þetta, á leikmaðurinn sem tilkynnti póker ásana, að borga veðmálið í pottinn. Leikmaður sem hefur ekkert eftir til að veðja með dettur út. Síðasti leikmaðurinn sem hefur eitthvað á hendi vinnur pottinn.

PÓKER MEÐ 32/33 SPILUM

Leikur með þremur til fjórum leikmönnum spilað með 32 spilum, án jokers.

1. Spilin verður að stokka vel og gefin síðan eitt og eitt réttsaelis þar til allir hafa fengið fimm spil að meðtoldum gjafaranum. Leikmenn verða að bíða þar til allir hafa fengið öll sín spil. Spilin sem eftir er spilabankinn.

2. Sögn, umferð 1

Leikmaður til hægri við þann sem gefur byrjar. Það fer eftir spilunum sem hann hefur, sem hann ákveður hvort hann segir pass eða spilar. Ef hann ákveður

að spila, þá borgar hann umsamið veðmál í pottinn. Leikmaðurinn sem er næst gjafaranum getur gert einn af þessum þremur möguleikum:

- a.** Pass. Og þarf ekki að borga veðmálið í pottinn en getur beðið frekari þróunnar í spilinu.
- b.** Halda áfram. Leikmaður sem heldur áfram borgar jafnhátt veðmál og fyrri leikmaður (menn)
- c.** Hækkar veðmálið. Leikmaður sem hækkar veðmálið borgar hærra í pottinn en þeir leikmenn sem hafa áður gert. Öðrum leikmönum er heimilt að segja pass. Ef þeir gera það ekki verða þeir að hækka sitt veðmál í það sama og greiða í pottinn og fyrri leikmaður yfirveðjaði.

En: hvað sem gerist, öll veðmál verða að fara í pottinn og vera þar.

3. Að skipta út spilum á hendi.

Þá byrjar gjafarinn á þeim sem átti hæsta veðmálið og spyr hvern leikmann hvað mörgum spilum þeir vilji skipta út. Leikmenn segja hvað mörgum spilum þeir vilji skipta út og á sama tíma setja þeir þau spil á borðið á hvolfi. Gjafarinn lætur þá fá sama fjölda til baka. Honum ber að klára alla leikmenn en er sjálfur síðastur. Ef stokkurinn klárast þá er þeim spilum sem búið er að skila safnað aftur saman og stokkað vel og síðan gefið. Leikmaður sem hefur áður passað getur ennþá ákveðið ef hann vill halda áfram. Hann verður þá að borga sömu upphæð og aðrir þeir sem eru ennþá með í umferðinni. Á þeim tímapunkti, ef

hann óskar eftir getur hann einnig skipt út einu eða fleiri spilum.

Athugið: Leikmaður er ekki krafinn um að skita út spili. Hann ræður því alfarið

4. Sögn umferð 2

Leikmaður sem átti hæsta boð í fyrstu umferð byrjar. Hann getur sagt pass eða hækkað sig. Leikmaður á eftir honum getur einnig passað eða hækkað boðið. Þegar einn leikmaður hefur hækkað verða hinir annaðhvort að passa eða hækka veðmálið í það sama og síðasti.

5. Þetta er hvernig leikmenn ná hæsta boði. Allir leikmenn nema einn hafa oft passað á meðan. Þessi leikmaður vinnur þá pottinn. Hann þarf ekki að sýna hendi, vegna þess að líklega hefur hann ekki haft góð spil og hann hefur blekkt til að hræða aðra. En það bara hans mál og ekki annara.

6. Ef það eru fleiri en einn leikmaður eftir en enginn þeirra vill hækka veðmálið, þá getur sað sem hækkaði veðmálið í síðustu umferðinni sagt að hann vilji sjá spilin. Leikmaður sem hefur blekkt og vill ekki sýna hvað hann hefur á hendi, getur lagt sín spil á borðið og viðurkennt ósigur. Ef þessi leikmaður hins vegar heldur að hann eigi góða möguleika á að vinna, getur hann samþykkt beiðni fyrri leikmanns og sýnt sín spil.

Fyrri leikmaður verður nú að sanna að hann hafi

unnið með því að sýna sín spil. En ef hann sér að hann hafi tapað getur farið svo að hann vilji ekki sýna sín spil og þar með viðurkennt ósigur sinn.

7. Samsetningin

Þær eru eftirfarandi frá lágu upp í hátt.

EITT PAR (One par) Tvö spil af sama. T.d. tveir kóngar sigra tvær tíur.

TVÖ PÖR (Two pair) tvö sett af tveimur spilum eins. T.d. tveir kóngar og tvær tíur.

Hæstu pörin vinna. Þar af leiðandi eru tveir kóngar og tvær níur hærri en tveir gosar og tvær tíur. Ef tvö hæstu pörin hafa sömu gildi, þegar t.d. báðir leikmenn hafa two kóniga þá er það gildi hins parsins sem ræður hver er sigurvegari.

ÞRÍR Í RÖÐ. (Three of a kind). T.d. þrír kóngar.

BEINN (Straight) Fimm spil í röð en ekki í sama lit. Hæsta röð vinnur t.d. tía, gosi, drottning, kóngur ás.

FULLT HÚS (Full house) Þrjú spil af sama og eitt par. T.d. þrír gosar og tvær níur. Gildi þeirra spila sem eru þrjú af sama ræður hver vinnur.

EINLIT HöND (One suit) Fimm spil í sama lit, en þurfa ekki að vera í röð. Ef það eru tveir með einlita hönd með sömu tvö topp spilin þá er það gildi þriðja spilsins sem vinnur.

PÓKER (Poker) Fjögur spil af því sama t.d. 4 drottningar.

BEIN EINLIT HöND (Straight flush) Allt í sama lit og í röð. Lægri röðin víkur fyrir hærri. T.d. 7, 8, 9,

10, gosi tapa fyrir drottningu og kóngi.

KONUNGLEG RÖÐ (Royal flush). Það er röð í sama lit frá tíu til ás.

8. Leikmaður með hæsta gildi vinnur pottinn. Þegar tveir leikmenn hafa sama gildi er pottinum skipt á milli þeirra. Athugið: Sigurvegarinn getur auðvitað einnig verið sá sem aðrir leikmenn héldu að hefði mesta gildi á hendi. Þ.e. sá leikmaður sem er bestur í að blekkja hina.

9a. Það er hægt að spila með 33 spilum þ.e. með jókernum og gildir hann þá sem hvaða spil sem er sem leikmanninn vantar. Það er útilokað að hafa 5 spil í því sama. Sögn án jokers vinnur ávalt á móti hönd sem hefur joker í staðinn miðað við sama gildi.
b. Allar útgáfur eru mögulegar til að spila. Ef leikmenn þekkjast ekki er ráðlagt að ákveða fyrirframm hvaða leikreglum skal spila eftir.

Fatapóker (Strip Poker)

Fatapóker er leikinn á anna hátt en venjulegur póker – það eru enginn veðmál. Sá leikmaður sem tapar í umferð afklæðist einni flik. Leikmaður tapar eða vinnur (eftir smekk) sem stendur eftir NAKINN.