

Základní pravidla pokeru

Obecně lze o pravidlech pokeru říci, že:

- se vždy hraje s balíčkem **52 karet** ve čtyřech barvách - **kříže** (clubs), **káry** (diamonds), **srdce** (hearts), **piky** (spades) - v hodnotách **eso (Ace)**, **král (King)**, **královna (Queen)**, **kluk (Jack)**, **10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2**
- partie pokeru se dělí na několik sázkových kol, při nichž hráči sází do **společného banku** (pot) a dostávají nebo si vyměňují karty, počet kol závisí na konkrétní variantě pokeru
- hra probíhá **po směru hodinových ručiček**
- vybraní hráči musí na začátku partie umístit do společného banku **povinné sázky** (blinds či ante)
- na začátku každého kola je rozdán předem určený počet karet, buď **do ruky** (vidí je jen hráč, tzv. hole cards) nebo **na stůl** (vidí je všichni, tzv. community cards)
- jakmile je hráč na řadě, může si vybrat z následujících možností - pokud nikdo před ním nevsadil, může zůstat ve hře **bez vsazení** (check), **složit karty** (fold) nebo **vsadit** (bet), pokud některý z hráčů před ním vsadil, může **dorovnat sázku** (call), **zvýšit ji** (raise) nebo **složit karty** (fold)
- na konci posledního sázkového kola zbylí hráči ukáží své karty a ten s nejlepší výherní kombinací získává bank (u her typu Hi-Lo dostává půlku banku i hráč s kombinací nejnižší)

Sázení

- **buy-in**: počáteční vklad do celé hry nebo částka, kterou je třeba zaplatit jako zápisné do turnaje. Může být předem stanoven, neomezen nebo omezen minimem či maximem. Ve většině her si hráč nemůže v průběhu partie dokoupit či půjčit žetony. Musí počkat po skončení aktuální partie nebo až prohraje všechny své žetony (po té, co šel all-in). V některých hrách není možné žetony dokupovat vůbec.
- sázezí kolo končí v momentě, kdy poslední hráč dorovná poslední sázku, to znamená, že všichni hráči, kteří zůstávají ve hře, vložili do banku stejné množství žetonů. Všechna dorovnání nebo navýšení sázek jsou umístěna na stůl před každého hráče. Je tak hned vidět, kdo kolik vsadil. Poté, kdy se kolo sázek ukončí, stáhne dealer všechny sázky do banku.
- v limitních (limit) hrách je velikost první sázky (bet) a případných navýšení (raise) konstatní a počet navýšení (raise) pro jedno kolo může být omezen (př.: na 3 navýšení = první vsazení a dvě navýšení), pokud však zůstanou ve hře už jen dva hráči (heads-up), limit na počet navýšení se nemusí uplatnit
 - **Příklad**: limitní hra 10/20 Kč s 3 navýšeníma. Sázkové kolo s nižšími limity. První hráč, pokud chce vsadit (u Texas Hold'em se blindy počítají jako úvodní sázka) musí vsadit do banku 10 Kč, to je první navýšení. Následující hráč, chce-li zůstat ve hře, může buď dorovnat 10 Kč nebo zvednou sázku o dalších 10 Kč, tedy na 20 Kč. Předpokládejme, že sázku zvedne, to je druhé navýšení. Další hráč v pořadí, pokud chce zůstat ve hře, může dorovnat 20 Kč nebo zvednout sázku o dalších 10 Kč, tedy na 30 Kč. Opět předpokládejme, že hráč zvedne sázku, to je konečné třetí navýšení. Další hráči, pokud chtějí zůstat ve hře, mohou již pouze dorovnávat sázku 30 Kč. U kol s vyššími limity, se sází stejným způsobem, pouze v násobku 20 Kč.
- ve hrách, kdy je sázka omezena aktuální výší banku (pot-limit), můžete, když jste na

řadě, vždy vsadit nebo zvýšit sázku až do výše banku

- **Příklad:** jsou-li blindy 10-20 Kč a vy si přejete zvýšit sázku o celý bank (raise the pot, maximální možná sázka), pak dorovnáte 20 Kč a poté zvednete sázku o dalších 50 Kč (10 Kč small blind + 20 Kč big blind + vaše dorovnání 20 Kč = 50 Kč).
- v bezlimitních hrách (no-limit) můžete kdykoliv během hry vsadit jakoukoliv sázku
- pokud všichni hráči stojí (check), aktuální sázkové kolo končí a pokračuje se dál
- **all-in:** vedlejší bank (sidepot) vzniká ve chvíli, kdy některý z hráčů vsadí všechny své žetony. To může být součástí strategie hráče nebo v případě, že chce zůstat ve hře, ale nemá již potřebný počet žetonů na dorovnání sázky. V turnajích je běžné, že all-in jde i více hráčů současně. Postup při vyhodnocování výherních kombinací je následující. Obecně platí, že hráč bojuje pouze o ten bank, do kterého vložil žetony (peníze). Pokud vyhrál hráč, který vsadil nižší počet žetonů, vyhrává pouze sumu, kterou vsadil, doplněnou o dorovnávací sázky protihráčů. Zbývající žetony v banku získává hráč, který měl druhou nejlepší kombinaci. Při více hráčích je situace totožná, pouze vzniká více vedlejších banků.
- **Příklady:** situace pro dva hráče - oba all-in. První z hráčů vsadil 25 Kč, druhý 35 Kč. V hlavním banku je tedy 50 Kč (2x25 Kč), ve vedleším 10 Kč. Pokud vyhraje první hráč, získává hlavní bank, tedy 50 Kč, vedlejší bank vyhrává automaticky druhý hráč. Vyhraje-li druhý hráč, získává oba banky.

Situace pro tři hráče - první a druhý all-in. První z hráčů vsadil 25 Kč, druhý 35 Kč a třetí dorovnal 35 Kč (nešel all-in). V hlavním banku je tedy 75 Kč (3x25 Kč) a soupeří o něj všichni tři hráči, ve vedleším je 20 Kč a soupeří o něj pouze druhý a třetí hráč. Nejprve se vyhodnotí kombinace druhého a třetího hráče, vítěz bere vedlejší bank. Poté se vyhodnotí kombinace všech tří hráčů, vítěz bere hlavní bank.

Situace pro čtyři hráče: první, druhý a třetí all-in. První z hráčů vsadil 25 Kč, druhý 35 Kč, třetí 45 Kč a poslední (nešel all-in) dorovnal 45 Kč. V hlavním banku je tedy 100 Kč (4x25 Kč) a soupeří o něj všichni čtyři hráči, v prvním vedleším banku je 30 Kč (3x10 Kč) a soupeří o něj pouze druhý, třetí a čtvrtý hráč, v druhém vedleším banku je 20 Kč (2x10 Kč) a soupeří o něj pouze třetí a čtvrtý hráč. Nejprve se vyhodnotí kombinace třetího a čtvrtého hráče (druhý vedlejší bank), poté druhého, třetího a čtvrtého hráče (druhý vedlejší bank) a nakonec se vyhodnotí kombinace všech čtyř hráčů a vítěz bere hlavní bank.

Five Card Draw poker

Ve Five Card Draw dostává každý hráč pět karet, z nichž si tři může v průběhu hry vyměnit. Bank vyhrává hráč s nejvyšší kombinací.

Pravidla pro povinné sázky (Ante):

Five Card Draw poker se obvykle hraje s ante přibližně ve výši od 1/6 do 1/3 nižšího limitu sázek. Ante je povinná pro všechny hráče a vkládá se před zahájením každého kola. Nezapočítává se do sázek (bet).

Krok po kroku

Zahájení hry (1. kolo sázek)

Každá partie Five Card Draw pokeru začíná povinnými sázkami (ante). Poté je po směru hodinových ručiček každému hráči po jedné kartě rozdáno pět karet do ruky (hole cards). Ve stejném pořadí pak hráči sází a mají možno dorovnat (call), navýšit (raise) nebo složit karty (fold). V prvním kole není možno stát (check).

Výměna karet (2. kolo sázek)

Hráči, kteří zůstali ve hře, si mohou vyměnit jednu, dvě nebo tři karty ze své ruky za nové. Pokud máte v ruce eso, můžete si vyměnit karty čtyři, je však obvyklé, že eso musíte ukázat. Máte-li již po prvním kole dostatečně dobré karty, nemusíte možnosti výměny využít. Poté následuje další kolo sázek, hráči mají možnost, pokud ještě nikdo nevsadil, stát (check), složit karty (fold) nebo vsadit (bet). Pokud již bylo vsazeno, může dorovnat (call), navýšit (raise) nebo složit karty (fold).

Ukázání karet (showdown)

Po ukončení sázek ukážou hráči své karty. Hráč s nejlepší výherní kombinací vyhrává bank.

Varianty

Five Card Double Draw poker

Jedinou odlišností oproti klasické verzi Five Card Draw je, že hráči mají možnost vyměnit si své karty dvakrát. Logicky se tedy i počet sázkových kol zvyšuje o jedno.

Lowball poker

Jedinou odlišností oproti klasické verzi Five Card Draw je, že bank vyhrává hráč s nejnižší kombinací (tou nejlepší z nízkých je 5 4 3 2 A). Postupky (straight) a barvy (flush) se nezapočítávají.

Limit Five Card Draw

varianta pokeru, kdy je stanovena minimální i maximální sázka, stejně jako počet navýšení sázek (bet).

No Limit Five Card Draw

varianta pokeru, kdy není stanovena ani maximální sázka, ani počet navýšení sázek (bet).

Pot Limit Five Card Draw

varianta pokeru, kdy je možno sázet až do výše banku (potu) v daném okamžiku.

Seven Card Stud poker

Každý hráč postupně dostane sedm karet - čtyři jsou vyloženy na stůl barvou nahoru, tři má v ruce. Posloupnost hráčů ve hře určují jejich karty. Výherní kombinace může být sestavena z pěti libovolných karet. Bank vyhrává hráč s nejvyšší kombinací.

Pravidla pro povinné sázky

Ante

Seven Card Stud se obvykle hraje s ante přibližně ve výši od 1/6 do 1/3 nižšího limitu sázek. Ante je povinná pro všechny hráče a vkládá se před zahájením každého kola. Nezapočítává se do sázek (bet).

Bring-in

Po rozdání prvních karet (jedna na stůl barvou nahoru, dvě do ruky) musí hráč s nejnižší kartou na stole vložit do banku úvodní sázku (bring-in), obvykle ve výši 1/2 - 2/3 nižšího limitu sázek. Pokud má stejnou kartu více hráčů, rozhoduje barva. Nejnižší jsou kříže (clubs), následují káry (diamonds), srdce (hearts) a nejvyšší jsou piky (spades). Bring-in je regulární sázkou, je ji tedy možno dorovnat (call) nebo navýšit (raise).

Krok po kroku

V Seven Card Stud pokeru je pět kol sázek – v prvních dvou se sází v násobcích spodního limitu sázek, během dalších tří v násobcích horního limitu sázek.

Zahájení hry (1. kolo sázek)

Každá partie Seven Card Stud pokeru začíná povinnými sázkami (ante). Poté jsou po směru hodinových ručiček každému hráči (začíná se od hráče, který je od rozdávajícího vlevo) postupně rozdány první tři karty (rozdávají se po jedné) – dvě do ruky (hole cards), třetí je vyložena na stůl barvou nahoru (door card). Hráč s nejnižší kartou na stole vloží do banku úvodní sázku (bring-in). Další hráči sází po směru hodinových ručiček a mají možno dorovnat (call), navýšit (raise) nebo složit karty (fold). Až poprvé přijde řada na hráče, který vložil úvodní sázku, má možnost stát (check) čímž ukončí 1. kolo sázek, navýšit (raise) anebo složit karty (fold).

4th street (2. kolo sázek)

Rozdávající sejme jednu kartu a pak každému hráči rozdá čtvrtou kartu, opět vyloženou na stůl barvou nahoru (fourth street). První sází hráč s nejvyšší kartou z vyložených na stole, další pokračují po směru hodinových ručiček. Hráči mohou stát (check), pokud před nimi nikdo nevsadil, vsadit (bet), složit karty (fold), dorovnat (call), navýšit (raise) či složit karty (fold). Pokud některý z hráčů vytvoří pár, může využít možnosti vsadit horní limit povolených sázek. Další hráči (ti méně šťastní bez páru) tak mohou učinit až v následujícím kole.

5th street (3. kolo sázek)

Rozdávající sejme jednu kartu a pak každému hráči rozdá pátou kartu, opět vyloženou na stůl barvou nahoru (fifth street). Pořadí sázek a možnosti jsou stejné jako v předchozím kole s jedinou změnou. Sázky se zvyšují na horní limit hry.

6th street (4. kolo sázek)

Rozdávající sejme jednu kartu a pak každému hráči rozdá šestou kartu, opět vyloženou na stůl barvou nahoru (sixth street). Pořadí sázek a možnosti akcí jsou stejné jako v předchozím kole.

7th street (5. kolo sázek)

Rozdávající sejme jednu kartu a pak každému hráči rozdá sedmou kartu, tentokrát do ruky (seventh street). Pořadí sázek a možnosti jsou stejné jako v předchozím kole.

Výjimka: jestliže až do šesté karty hrálo osm hráčů, kteří mají nyní dostat svou poslední kartu hry, zbývá v balíčku pouze jedna karta. To je z toho důvodu, že $8 \times 6 = 48$ karet + 3 sejmuté karty, které jsme sejmuli při 4th, 5th a 6th street, to je dohromady 51 karet. V tomto případě, kdy již nezůstává dost karet na to, aby každý hráč dostal poslední kartu, vypočítá se, zda sejmuté karty plus jakékoli karty v balíčku umožní, aby svou poslední kartu dostal každý hráč. Jestliže krupiér může dát poslední kartu každému hráči, učiní krupiér tak, že vezme všechny sejmuté karty plus všechny zbývající karty v balíčku, zamíchá je a potom každému hráči dá poslední kartu. Pokud však krupiér dojde k závěru, že není možné, aby každý hráč dostal svou vlastní kartu, vezme všechny sejmuté karty, zamíchá je a obrátí společnou kartu ("community card"). Odložené karty hráčů, kteří skončili, již nemohou být ve hře použity.

Hra končí ve chvíli, kdy poslední z hráčů dorovná sázku. To, který hráč musí ukázat své karty jako první, určí hráč, který byl první na tahu, nebo hráč, který zahájil poslední sázku, přisadil nebo předtím zvýšený vklad ještě jednou zvýšil. To prostě znamená, že ten, kdo byl při 7th street na řadě jako poslední, musí ukázat své karty jako první. Jestliže hráč, který byl na tahu, oznámil check a všichni hráči oznámili check, pak by měl hráč, který měl poslední možnost vsadit si, karty vyložit jako první. Jestliže hráč oznámí check a další hráč si vsadí, pak hráč, který vsadil, vyloží své karty jako první. Jestliže hráč oznámil check, další vsadil a potom si další hráč přisadil, vykládá své karty jako první hráč, který si přisadil.

Varianty Seven Card Stud poker

Seven Card Stud Low (Razz)

Cílem Razzu je sestavit co nejnižší kombinaci (nejlepší nízka je 5 4 3 2 A). Jedinou odlišností oproti Seven Card Stud je pořadí při sázení. Sázku bring-in vkládá hráč s nejvyšší kartou (nikoli nejnižší), sázky v dalších kolech pak začínají hráči s kombinací nejnižší (tedy opět naopak ve srovnání se Seven Card Stud).

Seven Card Stud 8 or Better

Hraje se na dvě výherní kombinace – vysokou (high hand) a nízku (low hand). V nízké lze použít pouze karty s hodnotou 8 a nižší. Kombinace lze sestavit z libovolných pěti karet, přičemž jakoukoli z nich lze použít v obou kombinacích současně. Bank se dělí mezi hráče s nejvyšší a nejnižší kombinací. Pokud nikdo nemá nejnižší kombinaci, vyhrává celý bank hráč s kombinací vysokou.

Five Card Stud

Mezi Five Card Stud a Seven Card Stud pokerem je jediný zásadní rozdíl. Ve Five Card Stud pokeru dostane každý hráč postupně pouze pět karet - čtyři jsou vyloženy na stůl barvou nahoru, jednu má v ruce.

Limit Seven Card Stud

varianta pokeru, kdy je stanovena minimální i maximální sázka, stejně jako počet

navýšení sázek (bet).

No Limit Seven Card Stud

varianta pokeru, kdy není stanovena ani maximální sázka, ani počet navýšení sázek (bet).

Pot Limit Seven Card Stud

varianta pokeru, kdy je možno sázet až do výše banku (potu) v daném okamžiku.

Texas Hold'em poker

Cílem v Texas Hold'emu je sestavit co nejlepší výherní kombinaci pěti karet složenou z libovolných sedmi karet - z pěti společných a dvou vlastních a vyhrát tak bank se sázkami všech hráčů (pot).

Stručný popis průběhu hry

Partie začíná povinnými sázkami, poté dostane každý hráč do ruky dvě karty (hole cards), dalších pět je postupně vykládáno na stůl barvou nahoru a jsou společné pro všechny hráče. První tři ze společných karet (flop) jsou vyloženy najednou, čtvrtá (turn) a patá (river) jednotlivě. Hráč má možnost zůstat ve hře bez vsazení (check), dorovnat sázku (call), vsadit (bet), zvýšit sázku hráče před sebou (raise) nebo složit karty (fold). Partie pokeru končí ukázáním karet zbývajících hráčů a porovnáním výherních kombinací (showdown). Hráč s nejvyšší kombinací vyhrává bank (pot).

Pravidla pro povinné sázky (Blind)

V Texas Hold'em se povinná sázka nazývá blind. Small blind (malá sázka naslepo) platí pouze pro prvního hráče po směru hodinových ručiček za rozdávajícím (dealer), big blind (velká sázka naslepo) platí pouze pro druhého hráče po směru hodinových ručiček za rozdávajícím. Small blind má obvykle výši poloviny nižšího limitu hry, big blind odpovídá nižšímu limitu hry.

- **Příklad:** hraje-li Texas Hold'em 10/20 Kč, pak je small blind 5 Kč a big blind 10 Kč.

Krok po kroku

Zahájení hry (1. kolo sázek)

Každá partie Texas Hold'em začíná povinnými sázkami (blind). Poté dostane každý hráč dvě karty (rozdané po jedné, první kartu obdrží hráč na small blindu), které ostatní nevidí (hole cards). První na řadě je hráč následující za big blindem, tedy třetí hráč za dealerem. Hráči mohou buď dorovnat sázku (call), zvýšit sázku (raise) nebo složit karty (fold). Jelikož je na stole sázka (big blind), není možné zůstat ve hře bez vsazení (check) s výjimkou hráče na big blindu (pokud všichni hráči maximálně dorovnali (call), může hráč na big blindu, když na něj přijde poprvé řada, položit (fold), zvýšit (raise) nebo zůstat ve hře bez vsazení (check), což ukončí první kolo sázek).

Flop (2. kolo sázek)

Dealer sejme jednu kartu a na stůl vyloží tři karty barvou nahoru (flop). Sázkové kolo

začíná první hráč vlevo od dealera, který zůstává ve hře. Každý z hráčů může karty na stole, spolu s těmi co má v ruce, použít k vytvoření výherní kombinace. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole. Dokud nikdo nevsadí, je možno zůstat ve hře bez vsazení (check), po sázce je možno pouze dorovnat sázku (call), zvýšit sázku (raise) nebo složit karty (fold).

Turn (3. kolo sázek)

Dealer sejme kartu a přidá na stůl čtvrtou kartu (turn). I tuto kartu lze použít k vytvoření výherní kombinace. Při a po turnu se sázky zvyšují na horní hranici limitu hry. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole.

River (4. kolo sázek)

Dealer sejme kartu a přidá na stůl pátou kartu (river), poslední kartu, kterou lze použít k vytvoření výherní kombinace. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole. Po skončení tohoto kola se ukáží karty a vítěz vyhrává bank. Novým dealerem se stává hráč sedící po levici aktuálního dealera.

Varianty Texas Hold'em pokeru

Limit Texas Hold'em

varianta pokeru, kdy je stanovena minimální i maximální sázka, stejně jako počet navýšení sázek (bet).

No Limit Texas Hold'em (NLH)

varianta pokeru, kdy není stanovena ani maximální sázka, ani počet navýšení sázek (bet).

Pot Limit Texas Hold'em

varianta pokeru, kdy je možno sázet až do výše banku (potu) v daném okamžiku.

Omaha poker

Mezi pokerem Omaha a Texas Hold'em jsou dva zásadní rozdíly. Na začátku partie Omaha pokeru dostane každý hráč do ruky 4 karty (v Texas Hold'em jen dvě) a výherní kombinace musí být sestavena přesně ze dvou karet v ruce a tří karet společných (v Texas Hold'em z karet libovolných). Vše ostatní je totožné s Texas Hold'em.

Krok po kroku

Samotný průběh hry, kola sázek i výherní kombinace jsou totožné s Texas Hold'em poker.

Varianty Omaha pokeru

Omaha Hi-Lo (8 or Better)

Oblíbenou verzí je Omaha Hi-Lo (8 or Better). Hraje se na dvě výherní kombinace – vysokou (high hand) a nízkou (low hand). Obě musí být sestaveny přesně ze dvou karet

v ruce a tři karet společných. Karty v obou kombinacích mohou být společné. Bank se dělí mezi hráče s nejvyšší a nejnižší kombinací. Pokud nikdo nemá nejnižší kombinaci, vyhrává celý bank hráč s kombinací vysokou. Nízký list má nárok na výhru tehdy, když se skládá z pěti nepárových karet s hodnotou osm nebo nižší. Pro hodnocení nízkého listu není relevantní postupka (straight) ani flush. Vyhrává ten nízký list, který má nejnižší vysokou kartu. Pokud u vysokých karet dojde ke shodě, vyhrává list s další nejnižší možnou vysokou kartou atd. Esa lze použít jako nejnižší karty.

Limit Omaha

varianta pokeru, kdy je stanovena minimální i maximální sázka stejně jako počet navýšení sázek (bet).

No Limit Omaha

varianta pokeru, kdy není stanovena ani maximální sázka, ani počet navýšení sázek (bet).

Pot Limit Omaha

varianta pokeru, kdy je možno sázet až do výše banku (pot) v daném okamžiku.

Výherní kombinace v pokeru

Partie pokeru končí dvěma způsoby. Buď jeden hráč donutí sázkami ostatní hráče složit karty a vyhrává bank bez nutnosti ukázat karty, nebo v posledním kole zůstane více hráčů. Ti pak ukážou karty a porovnájí své výherní kombinace (showdown). Hráč s nejvyšší kombinací vyhrává bank (pot).

Přehled výherních kombinací

Výherní kombinace jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší. Nerozlišují se barvy karet.

royal flush

nejvyšší výherní kombinace v pokeru – královská barva – postupka s esem, všechny karty ve stejné barvě

straight flush

postupka v barvě - pět po sobě následujících karet, všechny ve stejné barvě, postupka zakončená vyšší kartou vyhrává

four of a kind (poker)

čtveřice karet se stejnou hodnotou, v případě rovnosti kombinací vyhrává vyšší čtveřice

full house

trojice (three of a kind) a dvojice (a pair) dohromady, v případě rovnosti kombinací vyhrává hráč s vyšší trojicí

flush

pět karet stejné barvy, v případě rovnosti kombinací vyhrává hráč s nejvyšší kartou v barvě

straight

postupka - pět po sobě následujících karet, v případě rovnosti kombinací vyhrává postupka zakončená vyšší kartou

three of a kind (trips)

trojice – tři karty se stejnou hodnotou, v případě rovnosti kombinací vyhrává vyšší trojice

two pair

dva páry čili dvě dvojice karet se stejnou hodnotou, v případě rovnosti kombinací vyhrává vyšší pár z obou dvojic, je-li vyšší pár stejný, rozhoduje nižší pár, je-li i nižší pár stejný, rozhoduje zbývající karta

pair (one pair)

jeden pár čili dvojice karet se stejnou hodnotou, vyšší pár poráží pár nižší, při rovnosti párů rozhoduje zbývající karta v ruce (kicker)

high card

v případě, že nemáte žádnou z výše uvedených kombinací, počítá se pouze nejvyšší karta

Mají-li dva nebo více hráčů stejnou výherní kombinaci složenou ze stejných karet (např. všichni mají postupku zakončenou Q), dělí se bank rovným dílem mezi ně. Nerozlišuje se barva karet.

Mají-li dva nebo více hráčů stejnou výherní kombinaci složenou z různých karet (např. trojice es, trojice osmiček atd.), vyhrává bank kombinace nejvyšších karet.

Barvy od nejsilnější k nejslabší: piky (spades), srdce (hearts), káry (diamonds), kříže (clubs)

Porovnávání výherních kombinací

Výherní kombinace v pokeru se sestavují z pěti karet. Postupuje se následovně. Nejprve se vyberou karty, jenž tvoří pokerovou kombinaci (pár, trojice atd.), které se doplní nejvyššími kartami z ruky i na stole (pokud hraje typ pokeru, kde jsou společné karty).

Například v Texas Hold'em tedy může hráč sestavit výherní kombinaci z:

1. obou karet v ruce a tří karet na stole
2. jedné karty v ruce a čtyř karet na stole
3. žádné karty v ruce a pěti karet na stole

Skutečnost, že výherní kombinace obsahuje přesně pět karet, hraje velkou roli například

v situaci, kdy se na stole objeví čtyři karty v barvě, a vy máte v ruce eso v barvě. Pokud bude flush nejsilnější kombinací, porazíte i hráče se dvěma kartami v barvě.

Kicker

Kicker je karta, která rozhoduje o vítězi, jestliže mají dva nebo více hráčů stejnou výherní kombinaci. Kicker je nejvyšší karta, která není vázána v žádné pokerové kombinaci a která doplňuje pěti vybraných karet. Kicker může být vybrán jen z karet v ruce. S kickerem se setkáte, pokud máte v ruce čtveřici (four of a kind), trojici (three of a kind), dva páry (two pair), pár (pair) nebo pouze vysokou kartu (high card). V případě postupky (straight), barvy (flush), postupky v barvě (royal a straight flush) a full house se kicker nevyskytuje, rozhoduje nejvyšší karta v kombinaci.

- **Příklad:** hráč A má K-8, hráč B drží K-3 a na stole je 6-6-A-7-2. Pětice nejlepších karet hráče A je 6-6-A-K-8, pětice hráče B je 6-6-A-K-7. Oba hráči mají pár šestek, kicker A a K mají společný, tedy rozhoduje poslední karta z pěti. Vítězí hráč A s vyšším kickerem (8 proti 7).

Příklady porovnávání výherních kombinací

Kombinace jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší:

Royal flush (postupka v barvě zakončená esem): nejsilnější pokerová kombinace. Postupka v barvě zakončená esem jako nejvyšší kartou. Kicker v tomto případě neexistuje. U Texas Hold'em je zcela vyloučena situace, aby ji měli dva hráči současně.

Straight flush (postupka v barvě): postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. Kicker v tomto případě neexistuje. U Texas Hold'em je zcela vyloučena situace, aby dva hráči měli současně stejnou postupku. Sice mohou mít postupku v barvě, avšak jeden ji bude mít vždy zakončenou vyšší kartou.

Čtveřice (čtyři karty stejné hodnoty): hráč s vyšší čtveřicí vyhrává. U čtveřice je logicky vyloučeno, aby ji měli dva hráči ze stejných karet, přesto i zde může vzniknout situace, kdy rozhoduje kicker. Tou situací je vzácný případ, kdy se všechny čtyři karty objeví mezi společnými kartami na stole. Pokud je i kicker stejný, dělí se bank rovným dílem mezi hráče (split pot).

- **Příklad:** hráč A má 5-3, hráč B drží Q-10 a na stole je J-4-J-J-J. Pětice nejlepších karet hráče A je J-J-J-J-5, pětice hráče B je J-J-J-J-Q. Vítězem je hráč B s kickerem Q.

Full house (trojice a dvojice): hráč s vyšší trojicí vyhrává, v případě rovnosti rozhoduje dvojice, je-li i ta stejná, dělí se bank rovným dílem mezi hráče (split pot). Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Příklad:** hráč A má A-Q, hráč B drží Q-7 a na stole je Q-Q-3-K-3. Pětice nejlepších karet hráče A je stejná jako pětice hráče B, tedy trojice Q a pár 3. Bank se dělí rovným dílem mezi oba hráče.

Flush (karty v barvě): Flush s vyšší kartou vyhrává. Vyhrává hráč s vyšší kartou v barvě. Pokud mají hráči stejné karty, pouze v jiné barvě, dělí se bank rovným dílem mezi ně (split pot). Kicker v tomto případě neexistuje. U Texas Hold'em, pokud mají oba

hráči stejnou nejvyšší kartu (karta leží na stole a je tedy společná pro oba hráče), pak se poměruje druhá nejvyšší karta. Je-li i ta stejná, poměruje se další karta v řadě atd. Pokud je na stole všech pět karet v barvě a ani jeden z hráčů nemá kartu v barvě, dělí se bank rovným dílem mezi ně (split pot).

- **Příklad #1:** hráč A má A-10, hráč B drží 8-9 a na stole je K-10-7-J-3. Pětice nejlepších karet hráče A je A-K-10-7-3 v barvě, pětice nejlepších karet hráče B je K-10-9-8-7 v barvě. Vítězí hráč A, jelikož jeho flush je zakončen vyšší kartou, esem.
- **Příklad #2:** na stole je 7-J-Q-K-A, hráč A má 5-8, hráč B má 9-J. Vyhrává hráč B, ačkoli má jen jednu kartu v barvě. Jeho pětice nejlepších karet je A-K-Q-J-9, hráč A má A-K-Q-J-8. Devítka hráče B poráží osmičku hráče A.

Postupka: postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. Pokud mají oba hráči stejnou postupku, dělí se bank rovným dílem mezi ně (split pot). Kicker v tomto případě neexistuje. Speciální kartou je z pohledu postupky eso. Lze ho použít ve dvou případech. Nejen k sestavení A-K-Q-J-10, ale i A-2-3-4-5.

- **Příklad:** hráč A má A-2, hráč B drží 7-6 a na stole je K-5-10-3-4. Pětice nejlepších karet hráče A je postupka A-2-3-4-5, pětice hráče B je taktéž postupka 7-6-5-4-3. Vítězí hráč B s postupkou zakončenou vyšší kartou.

Trojice: hráč s vyšší trojicí vyhrává. Mají-li dva nebo více hráčů stejnou trojici, rozhoduje kicker. Pokud je i vyšší kicker stejný, rozhoduje nižší kicker. Je-li i nižší kicker stejný, dělí se bank rovným dílem mezi hráče (split pot).

- **Příklad:** hráč A má A-J, hráč B drží A-3 a na stole je A-6-A-K-10. Pětice nejlepších karet hráče A je A-A-A-K-J, pětice hráče B je A-A-A-K-10. Oba hráči mají trojici es, stejný je i vyšší kicker, rozhoduje tedy nižší kicker. Vítězí hráč A s jéčkem nad hráčem B s desítkou.

Dva páry: hráč s vyšším párem vyhrává. Mají-li dva nebo více hráčů stejný vyšší pár, rozhoduje pár nižší. Mají-li oba páry stejnou hodnotu, rozhoduje kicker. Pokud je i kicker stejný, dělí se bank rovným dílem mezi hráče (split pot).

- **Příklad #1:** hráč A má K-J, hráč B drží K-8 a na stole je 10-2-K-2-7. Pětice nejlepších karet hráče A je K-K-2-2 a J kicker, pětice nejlepších karet hráče B je K-K-2-2 a 10 kicker. Oba hráči mají dva páry (K a 2), ale bank vyhrává hráč A s vyšším kickerem (J proti 10).
- **Příklad #2:** hráč A má J-3, hráč B má K-3 a na stole je A-3-5-8-5. Pětice nejlepších karet hráče A je A-5-5-3-3, pětice nejlepších karet hráče B je A-5-5-3-3. Oba hráči mají dva páry i stejný kicker (eso). Vítězem jsou tedy oba a bank se dělí rovným dílem mezi ně (split pot).

Pár: hráč s vyšším párem vyhrává. Mají-li dva nebo více hráčů stejný pár, opět rozhoduje kicker. Pokud je nejvyšší kicker stejný, rozhoduje vyšší kicker. Je-li vyšší kicker stejný, rozhoduje nižší kicker. Je-li i ten stejný dělí se bank rovným dílem mezi hráče (split pot).

- **Příklad:** hráč A má A-K, hráč B má K-J a na stole je 2-8-K-Q-10. Pětice nejlepších karet hráče A je A-K-K-Q-10, pětice hráče B je K-K-Q-J-10. Oba hráči mají pár K, rozhoduje tedy kicker. Vítězem je hráč A, jehož kicker je eso a poráží hráče B, jehož kicker je Q.

High card: nemá-li ani jeden z hráčů výherní kombinaci, rozhoduje kicker, tedy nejvyšší karta v pěti vybraných karet, která není vázána v pokerové kombinaci. Pokud jsou nejvyšší karty shodné, rozhodují nižší, dokud se nevyčerpá všech pět karet. Je-li všech pět karet stejných, dělí se bank rovným dílem mezi hráče (split pot).

- **Příklad:** hráč A má K-Q, hráč B drží A-3 a na stole je 4-9-10-8-6. Pětice nejlepších karet hráče A je K-Q-10-9-8, pětice hráče B je A-10-9-8-6. Ani jeden z hráčů nemá pokerovou kombinaci, rozhoduje tedy kicker. Vítězem je hráč B, jehož eso, poráží K hráče A.

Dealing

Základní úkony dealera

Vždy před zahájením hry zkontrolujte používané karty. Prohlédněte, jestli nejsou poškozené, což by mohlo usnadnit jejich rozpoznání. V neposlední řadě se přesvědčte, jestli je balíček kompletní!

Naučte se správně míchat karty. Existuje několik způsobů jak míchat hrací karty, ale běžně se používají dva nejrozšířenější. Tzv. „Overhand Shuffle“, který budete pravděpodobně dobře znát a při kterém jsou karty míchány jednou rukou, přičemž druhá míchané karty zachycuje. Tento způsob se ovšem v kasinech nepoužívá. Naprosto běžným, nejpoužívanějším a bezpečným způsobem mícháním je tzv. „Table Riffle Shuffle“, kdy při míchání leží karty po celou dobu na stole ve dvou balíčcích a navzájem se promíchají za rohy.

Snímání karet

Po míchání přijde na řadu snímání karet (cutting). Nikdy nezapomeňte na to, abyste zamíchaný balíček správně a podle předem stanoveného vzoru „sejmuli“, „skopli“, „zlomili“. Je to dostatečná ochrana proti tomu, kdyby si chtěl dealer balíček namíchat podle vlastní potřeby a následně toho sám nebo s pomocí jiného smlouveného hráče využít k získání výhody. Tento úkon může provést např. hráč sedící vedle dealera, ale bohatě postačí, když to jasně a zřetelně provede dealer sám. Jednoduše uchopíte část zamíchaného balíčku, sejmete ji a položíte vedle. Poté uchopíte zbývající karty na stole a položíte je na již sejmuté. Po této proceduře již karty nemícháte, pouze rozdáváte! Důležitým prvkem je to, abyste první část karet po sejmutí odložili na předem připravenou tzv. slepou kartu, která tak při další manipulaci zůstává jako poslední karta vespod balíčku a zabrání zahlednutí plnohodnotné karty, které by mohlo některým hráčům přinést výhodu. Kromě toho zabraňuje i tzv. rozdání spodní karty z balíčku, což je jedna z nejběžnějších metod podvodu při karetních hrách. Jako slepá karta poslouží například „žolíky“ nebo čistá karta, která se obvykle dodává v každém originálním balení. Někteří dealeři mají pro tento účel speciálně vyrobené plastové nebo kovové destičky o velikosti hrací karty, které se se zbývajícími kartami nepletou při manipulaci před a při míchání. Elegantní řešení je slepit k sobě lícem dva žolíky.

Rozdávání karet

Správná technika rozdávání je velmi náročná. Dokonalé mechanické zvládnutí zabere spoustu času. Karty při něm dealer vystřeluje prostřednictvím rozdávající ruky tak, že dává kartě rotaci, která usnadňuje let karty vzduchem. Pro domácí hru vám bude stačit rozdat karty ve správném pořadí po jedné tak, aby je při rozdávání nikdo nezah-

édl. Začínáte hráčem po levici a postupujete ve směru hodinových ručiček. Snažte se přesně přidělovat jednotlivé karty tak, aby bylo zcela jasné, kterému hráči náleží. Hráči své karty nechávají na stole až do chvíle, kdy jsou rozdány všem u stolu a je zřejmé, že nikomu žádná karta nechybí. Pokud se tak stane, dostává tento hráč další nadcházející kartu (nebo karty) z balíčku. Pokud dojde k nechtěnému otočení karty, nebo pokud vám karta upadne např. pod stůl, vždy kartu vyřadte z momentálně rozdáváné partie, a to i když máte dojem, že ji nikdo nezahlédl. Jednoduše jasně všem hráčům kartu ukažte a oznamte, že je z nejbližší hry vyřazena.

„Pálení“ karet

Hodně důležitým prvkem při pokročilé hře je i tzv. spálení karty. Ve své podstatě jde o další prvek, který znesnadňuje nečistou hru. Dealer před každým vyložením společných karet nebo karty na stůl, tedy před rozdáním flopu, turnu a riveru nejdříve odloží a tím i vyřadí ze hry kartu, která je v balíčku úplně nahoře. Někdy může být tato karta na očích hráčům poměrně dlouho, podle toho, jak dlouho trvá dealerovi uzavření předchozího sázkového kola a manipulace se složenými kartami. Po tuto dobu by mohlo být lehce patrné jakékoliv záměrné označení této karty a zneužití této informace některým z hráčů nebo dokonce více hráči. Dealer tudíž horní kartu „spálí“ a až poté začne rozdávát.

Shrnutí nejdůležitějších fází dealingu ve hře Texas Hold'em:

1. Každá nová partie zahajuje bezprostředně po vyplacení výher z partie předchozí. Dealer shrne všechny karty do středu stolu, nahodile je kruhovými pohyby obou rukou promíchá a zkontroluje, jestli jsou všechny otočeny rubovou stranou vzhůru. Potom karty srovná do balíčku a připraví k míchání. Pokud se ve hře používá žeton s označením DEALER a karty rozdává stále tatáž osoba, přesune se v tento moment „button“ o jednu pozici po směru hodinových ručiček.
2. Po zamíchání dealer karty, pokud možno ustáleným způsobem, sejme na předem připravenou slepou kartu nebo její náhražku.
3. Dealer rozdává každému hráči počínaje hráčem po jeho levici (nebo po levici hráče s označením DEALER) po jedné kartě a tento postup zopakuje tak, aby měl každý hráč jasně přidělené dvě hrací karty otočené rubovou stranou vzhůru. Při nechtěném otočení kterékoliv rozdáváné karty dealer tuto kartu ukáže všem hráčům a odloží ji na stůl rubem vzhůru a tím ji vyřadí ze hry.
4. Dealer zkontroluje, zda byly vsazeny patřičnými hráči povinné základní sázky (blindy nebo ante) a dohlédne na regulérnost prvního sázkového kola.
5. Dealer dohlédne na to, aby všichni hráči, kteří své karty složili a další hry se neúčastní, odložily tyto karty jasně a zřetelně před sebe a okamžitě je sesbírá a uloží na stůl do nepoužívané hromádky.
6. Dealer „spálí“ horní kartu v balíčku pro rozdávání tím, že ji zasune opět rubem vzhůru pod balíček nepoužívaných vyřazených karet.
7. Dealer vyloží flop tím způsobem, že zřetelně vyloží tři horní karty postupně do středu stolu na sebe rubem nahoru a pak je jediným pohybem otočí a palcem rozhrne tak, aby byly seřazené a dobře viditelné ve středu hracího stolu.
8. Dealer dohlédne na regulérní průběh sázek a sesbírá další složené karty, které přiřadí do vyřazené hromádky na stole.
9. Dealer znovu „spálí“ horní kartu s balíčku pro rozdávání a vyloží na stůl čtvrtou kartu – turn. Dealer dohlédne na regulérní průběh sázek a sesbírá další složené

karty, které přiřadí do vyřazené hromádky na stole.

10. Dealer naposledy „spálí“ horní kartu a vyloží na stůl poslední společnou kartu – river. Poté odloží zbylé karty pro rozdávání na stůl, mírně je rozhrne a přiklopí „sle-pou“ kartou ze spodu balíčku nebo její náhražkou tak, aby se s těmito kartami už nemohlo manipulovat či aby nedošlo k nechtěnému promísení s aktivními kartami ve hře. Tím si dealer zároveň uvolní obě ruce pro manipulaci se složenými kartami, určení výherní kombinace a manipulaci s žetony. Po vyplacení výher partie končí a plynule navazuje další.

Chování při pokeru

Zakázané chování

Nikdy se nedotýkejte cizích žetonů a karet!

String raising (postupné navýšení sázky)

Velmi obvyklý nešvar při jakékoliv živé hře. Na první pohled vypadá nevinně, ale může dotyčnému přinést značnou výhodu. Jedná se o porušení pravidla, že každý hráč má v daném kole hry nárok pouze na jeden herní úkon, tedy buď dorovnat (call), zůstat ve hře bez vsazení, pokud nikdo nevsadil (check), vsadit (bet), navýšit sázku (raise) nebo složit (fold). Ohlásit v jednom kole více herních úkonů je nepřípustné, neboť umožňuje lépe přečíst protihráče. String raising popisuje situaci, kterou jste možná viděli ve filmu, kde se používá ke zvýšení napětí. „Dorovávám“, zazní chladnokrevně, následuje dramatická pauza a přichází úder: „...a navyšuji 100 000!“ Toto je string raising a je nepovolený. V klidu navýšenou sázku hráči vraťte a upozorněte ho na porušení pravidel. Stejně postupujte i ve chvíli, kdy hráč na poslední chvíli změní své rozhodnutí: „Skládám. Anebo ne! Dorovnáám.“ Nebo v případě, kdy chce opakovaně navýšit v jediném kole: „Zvyšuji na 5 000! Anebo ne. Na 10 000!“

Vsadit více, než kolik má hráč v dané chvíli k dispozici

Někdo z hráčů začne vytahovat peněženku a navyšovat sázku hotovými penězi, někteří budou prosit o možnost zaskočít si pro hotovost do auta nebo dokonce do bankomatu. V nejběžnějším případě začne hráč vzrušeně prosit o půjčku nejbližšího sedícího hráče, který je v ten moment už mimo hru. Ve hře se striktně držte pravidla, že se hraje v každé partii jen s tím, co má každý hráč před sebou na stole. Již samotná základní sázka, blindy a maximální buy-in určují, v jakých sférách se vaše hra bude pohybovat a každý z hráčů má možnost se na to předem připravit.

Povolené chování

Check-raising (sandbagging – „pytlování písku“)

Jedná o běžně používanou strategii, kdy se hráč nejdříve sázky zdrží (check), počká na sázky hráče nebo hráčů následujících a poté jejich sázku navýší. Někteří hráči považují tento styl za nečistý a nekorektní. Vzdáleně jim připomíná nepovolený string raising a mohou se hlavně na nižších úrovních proti tomuto způsobu sázek ohradit. Check-raising je však naprosto v pořádku, navíc funguje jako vysoce účinný taktický prvek.

Omezený počet navyšování

Pokud si zvolíte Limit variantu pokeru, nezapomeňte se předem dohodnout, kolikrát je

možné navýšit základní sázku během jednoho sázkového kola. Běžné je maximálně trojí navýšení, ale v některých kasínech umožňují pouze dvě nebo naopak až čtyři. V No Limit pokeru je toto pravidlo samozřejmě nepodstatné. Neomezený počet navýšení se vztahuje taktéž na heads-up turnaje a cash games.

Půjčování žetonů nebo peněz

Ačkoli není možno vsadit více, než kolik má hráč v dané chvíli k dispozici, existuje možnost půjčit si určitý obnos od některého ze spoluhráčů nebo naopak někomu v této prosbě vyhovět mimo hru. V domácí hře se slušnou úrovní by k tomu však mělo docházet jen vzácně, rozhodně by se nemělo jednat o samozřejmost. Žádost o půjčku žetonů proto můžete s klidem odmítnout. Při organizaci vaší domácí hry dejte raději každému hráči možnost si žetony dokoupit (re-buy).

Nevhodné chování

Neskrývejte karty ani žetony

Přehnané skrývání karet či dokonce žetonů je jeden z největších nešvarů domácí hry, který je často k vidění u začátečníků. Všichni hráči ve hře by měli jasně vidět, kdo má složeno a kdo je stále ve hře. Zrovna tak by měl mít každý hráč možnost alespoň pohledem se přesvědčit o tom, kolika žetony disponují jeho protihráči.

Nechte hovořit karty

Možná jste už podobnou situaci zažili. Poslední hráči ukončují po riveru sázky, chvilka napětí a přichází showdown. Jeden z hráčů vhodí divoce své karty na stůl, zakřičí „Postupka!“ a vrhne se na hromadu žetonů uprostřed. Ostatní jen částečně překvapeně, částečně zmateně přihlíží. Byly byste překvapení, kolikrát v této situaci dojde k omylu. Proto nejprve nechte hovořit karty! Po ukázání karet dobře porovnejte všechny výherní kombinace, nespěchejte. Nechte všem u stolu dost času k tomu, aby si karty prohlédli a o výherní kombinaci tak nebude pochyb.

Nepředbíhejte akci

S tímto prohrěškem se velmi často setkáte i v kasínech. Pramení většinou z nepozornosti nebo vůbec z neschopnosti hráče soustředit se na hru. Jakákoliv akce provedená dříve než v momentě, kdy jste právě na řadě, mění situaci v sázkovém kole. Často ne moc výrazně a většinou se tím znevýhodňuje samotný hříšník, může však dojít i k jiným situacím. Platí pravidlo, že je lepší se nechat k akci vyzvat, než jednat s předstihem. To platí i pro složení karet. Neměli byste skládat karty mimo své pořadí. Vaše předčasné složení karet dává ostatním hráčům informaci, na niž by neměli mít v tomto časovém okamžiku nárok.

Skryté karty jsou pro ostatní hráče tabu

Pokud hráč vyhraje partii, aniž by musel své karty ukázat, nemůžete ho nutit k tomu, aby je ukázal. To platí i o kartách složených v průběhu hry.

Neukazujte karty, které skládáte

Řada začínajících hráčů má v živé hře tendenci ukazovat skládané karty. Dělají to ze dvou důvodů. Buď znechuceně odkryjí slabé karty, aby dali ostatním najevo, že jim

prostě „nic pořádného nepřijde“, nebo naopak složí v napjaté chvíli veřejně Q-Q, aby předvedli, jak skvělou mají intuici a schopnost číst protihráče s vyšší šancí na výhru. Obojí je možná navenek efektivní, ale naprosto nepřijatelné a hrubě ovlivňuje další průběh partie. Vaše karty tedy skládejte takovým způsobem, aby nedocházelo ani k jejich nechtěnému otočení.

Kdo na riveru ukazuje karty jako první

Toto pravidlo je jedno z těch opravdu základních, ale přesto se na něj často zapomíná. Je přitom velmi jednoduché a naprosto logické. Při ukázání karet po riveru (showdown) obrací karty jako první ten, jehož sázka nebo navýšení bylo ostatními hráči dorovnáno. U domácí hry se stává, že je to mylně vyžadováno po hráči na pozici small blind.

Nezpomalujte odkrytí vašich karet

Jedná se o jednu z největších zlomyslností v živém pokeru. V praxi jde o to, že hráč, který má ukázat karty jako poslední, celou akci pozdrží tak, že navenek působí, jakoby uznal svou porážku. Vyčká na okamžik, kdy se soupeř už už se šťastným úsměvem sápe po žetonech, v poslední chvíli však vítězoslavně ohromí všechny u stolu a vytasí své trumfy. Neméně trapnou obdobou je i odkrytí pouze jediné karty a předvedení té druhé, výherní, až se značným odstupem.

Nemluvte v probíhající partii o kartách, které jste složili

Můžete vzít jed na to, že se podobné situace dříve či později dostanete. Složíte dvě bezcenné karty a již flop z nich udělá „utopený poklad“. A vy máte tak nepotlačitelné nutkání to sdělit ostatním! Myslím, že vám už nemusím zdůrazňovat, jak silně můžete ovlivnit zbytek partie a jak můžete třeba jen nechtěně dostat některé hráče do obrovské výhody. Profesionální hráči sice mnohdy mluví o kartách, které drží, aby zmátli soupeře, ale nikdy nepadne ani slovo o tom, co právě složili.

Každý hráč má právo kdykoli ukončit hru a opustit stůl

Bezpochyby jedno z nejčastěji diskutovaných společenských pravidel pokeru. V cash games je svaté právo každého hráče opustit hru v jakémkoliv okamžiku. Hráč si prostě posbírá své žetony, poděkuje, popřeje spoluhráčům hodně štěstí a může odkráčet bez jakýchkoliv výčitek svědomí. Zcela odlišná je situace při turnajích. Možnost předčasného opuštění turnaje není v žádném případě pravidlem! V oficiálním turnaji je úplně jedno, jaký je důvod odejít, nikdo na to nebere ohledy. Pokud musí některý z hráčů odejít, může tak po domluvě učinit. Opouští-li hráč hru z nevypláceného místa, jeho žetony propadají do banku na předem stanovené výhry. Pokud je hráč ve chvíli odchodu ze hry na vyplácené pozici, odnáší si odpovídající výhru. Nezapomeňte ovšem, že se hráči vyplácí obnos, který odpovídá pozici, z které hru opouští, i kdyby byl momentálně v počtu žetonů vedoucím hráčem. Jeho žetony si zbývající hráči dělí rovným dílem a pokračují v turnaji.

Slangové názvy startovních kombinací:

A-A – American Airlines nebo Pocket Rockets (rakety v kapse)

A-K – Big Slick

A-Q – Big Chick (angl. ptáče, kuřátko, kotě, hovorové označení pro pěknou mladou ženu)

K-K – Cowboys (kovbojové) nebo King Kong

K-Q – Marriage (manželství)

K-J – Kojak (jméno detektiva v oblíbeném televizním seriálu) nebo King John

Q-Q – Ladies (dámy)

Q-J – Maverick

J-J – Hooks (háky, avšak hook znamená také past, což je trefný popis této kombinace pro hráče, který ji drží)

J-A – Jackass (hříčka, slovo vzniklo spojením názvů karet Jack a Ace, jackass=hlupák)

J-5 – Jackson Five (název hudební skupiny bratrů Jacksonových)

10-10 – Dimes (desetník, desetcentová mince)

10-2 – Doyle Brunson (legendární americký hráč pokeru, který s touto kombinací dvakrát vyhrál světový šampionát)

9-9 – German Lesbian nebo Virgin (angl. panna, vtípek, anglicky vyslovený název kombinace znamená v němčině "ne, ne")

9-2 – Montana Banana (Montana je stát na severu USA, říká se, že prý budou dříve v Montaně růst banány než tato kombinace někomu pomůže k výhře)

8-8 – Snowman (sněhulák) nebo Two Fat Ladies (dvě tlust'ošky)

7-7 – Hockey Sticks (hokejky)

6-6 – Kicks nebo Route 66 (dálnice spojující východ a západ USA)

6-9 – Big Lick, Dinner for Two nebo The Big Lover (vysvětlení názvu úzce souvisí s oblíbenou sexuální pozicí)

5-5 – Presto nebo Speed Limit (omezení rychlosti na 55 mph)

4-5 – Colt 45 nebo Jesse James (desperát, bankovní lupič a legenda Divokého západu byl touto zbraní zabit)

3-3 – Crabs (krabi, pokud trojku otočíte, připomíná pohled na kraba z boku)

2-2 – Ducks (kachny) nebo Pocket Swans (labutě v kapse)

Historie pokeru

Kdy a z čeho vznikl poker? Odborníci se nemohou shodnout. Přesto se má za to, že princip sázení na karty vznikl kolem 15. století v podobě perské hry As Nas. Ve stejné době se v Evropě rozvíjí hry pokeru podobné. Tři karty a různé jejich kombinace využívala hra primero ve Španělsku, Itálii a Francii. Když se k tomu přidalo blufování a sázení, vznikl v Anglii brag a Německu poschen. Oklikou se hra pod názvem poque dostává zpět do Francie a odtud počátkem 19. století putuje do Ameriky. Právě tam se poker mění do podoby, jak ho známé dnes. Po Spojených státech se šířil díky mississippiským parníkům, jejichž posádka si tak krátila dlouhou cestu. Začaly se objevovat nové a nové varianty pokeru. Nejznámější a nejoblíbenější Texas Hold'em vznikla zřejmě v roce 1919 z hry Wild Widow a je zkratkou slov Hold Me Darling.