

**SZURDI ANDRÁS**

**PÓKERKÖNYV**

**KEZDŐKNEK ÉS HALADÓKNAK**

© Szurdi András, 1995

---

Ezúton szeretném köszönetemet kifejezni a könyv megírásához nyújtott hasznos segítségükért:

- Dr. Sár Csabának jogi vonatkozásokban,
- Tichy Eszternek matematikai kérdésekben,

- valamint feleségemnek, hiszen soha nem születhetett volna meg ez a könyv az ő türelmes szeretete nélkül, amellyel ott ült mögöttem sok-sok éjszakán át a pókerasztalnál. Ha mégsem volt velem, bármilyen későn értem haza, ébren várt, és nem kaptam szemrehányást tőle, bármennyit vesztettem. Emlékszem, egyszer, amikor telefonhoz hívtak, megkértem, hogy üljön be helyettem a partiba. Életében először játszott önállóan pókert, és rögtön kíméletlen, dörzsölt, öreg rókák közé került. Nem látszott ugyan rajta, de talán izgult is egy kicsit emiatt. Mire azonban visszajöttem, megduplázta a pénzünket (6. Fejezet). Kösz Juli.

a szerző

---

## TARTALOM

### 1. FEJEZET

#### **Póker? Mi az a póker?**

### 2. FEJEZET

#### **Ismerkedés a kártyával**

Póker szótár

### 3. FEJEZET

#### **A szabályok**

### 4. FEJEZET

#### **Egy kis matematika**

### 5. FEJEZET

#### **Ahány ház, annyi szokás**

### 6. FEJEZET

#### **Az ellenfelek etetése - szigorúan szabad**

### 7. FEJEZET

#### **A póker nem vérre megy, csak pénzre**

A pókerjátékos tízparancsolata

### 8. FEJEZET

#### **Változatok egy témára**

Stud póker

Egyéb pókerváltozatok

### 9. FEJEZET

#### **Mindenki a saját szerencséjének a kovácsa**

### 10. FEJEZET

#### **Gazdálkodj okosan!**

### 11. FEJEZET

#### **Csalhatatlanok, csalók és csalódottak**

## F Ü G G E L É K

A pókerjáték eredete

Póker szótár

A póker és a törvény

Táblázat-összefoglaló

## 1. FEJEZET

### Póker? Mi az a póker?

**Póker:** - kártyajáték, két vagy több játékos részvételével, akik fogadásokat kötnek a kezükben tartott kártyák értékére.

OXFORD Advanced Learner's Dictionary (1993)

Valószínűleg lesznek olvasók, akik máris gondterhelten ráncolják a homlokukat, és rosszállóan csóválni kezdik a fejüket, mert nem szeretnek és soha nem is szoktak fogadásokat kötni. Legalábbis ezt hiszik magukról. Szerintem tévednek. Nincs olyan ember, aki valamilyen formában ne kötné nap mint nap fogadásokat. Nézzünk egy egyszerű példát:

Soha Pál komolytalan dolognak tekint a szerencsejátékokat, nem szeret kockáztatni, nem jár lóversenyre, és a lottóra is sajnálja a pénzt. Reggel azonban, mielőtt munkába indul, meghallgatja az előrejelzést, és gondosan megvizsgálja a felhőket az égen, hogy vigyen-e magával esernyőt vagy sem. Aztán beül a kocsijába, és megpróbálja eltalálni a legjobb útvonalat. Ha sikerül, büszke magára, amikor viszont dugóba kerül, bosszankodik, hogy rosszul választott.

Soha Pál tehát minden reggel legalább két fogadást köt, egyiket a természettel, másikat a forgalmi viszonyokkal. Alaposan megfontolja a körülményeket, mielőtt eldöntené, hogy mire fogad, mert ha veszít, elázik vagy elkésik a munkahelyéről. Ráadásul nem is szeret veszíteni.

Mindenki, még Soha Pál is, rengeteg döntést hoz az életében, aprókat és nagyokat, és ilyenkor tulajdonképpen minden alkalommal fogadást köt arra, hogy jól döntött-e. Nincs ez másként a pókerben sem, csak annyi a különbség, hogy a pókert nem muszájból, hanem kedvtelésből játsszuk.

A póker ugyanis elsősorban játék. Szórakoztató játék, kikapcsolódás és pihentető élvezet. Igaz, hogy pénzt nyerünk vagy veszítünk közben, de legalább a tétet mi magunk határozhatjuk meg.

Tévedés lenne azt hinni, hogy pókerezni csak magas alapon, kizárólag gazdag emberek szoktak, akiknek a pénz nem számít. Tudomásom szerint még sohasem készült erről felmérés, mégis úgy vélem, hogy a póker egyike a legelterjedtebb társasjátékoknak a világon. Miből gondolom ezt?

A hetvenes évek elején, Budapesten egy külvárosi moziban régi, amerikai, western filmet vetítettek. A kora délutáni időpont dacára tele volt a nézőtér. A film legizgalmasabb jelenetében, egy igazi vadnyugati kocsmában, a főhős vérre menő pókeresatába keveredett gonosz ellenfelével. Felvette az öt lapját, és kártyás nyelven szólva lassan gusztálni (vagy ahogy mondani szoktuk, skubizni) kezdte őket. Egymás után jelent meg a közeli képen egy Bubi, még egy Bubi, egy Dáma, még egy Bubi és végül még egy Dáma. A vegyes, alkalmi közönség ekkor egy emberként hördült fel a moziban: - Full! -, és ez nekem többet mondott bármilyen felmérésnél.

A pókert tehát már akkor is sokan ismerték, és sokan ismerik ma is, de kevesen tudják igazán jól játszani. Pedig érdemes megtanulni, mert a jó pókerjátékos könnyebben és gyorsabban dönt az életben, emberismerete és önismerete a pókerpartik során szerzett tapasztalatokkal gazdagabb, tágabb és mélyebb az átlagosnál.

Ráadásul a pókert bárhol, bármikor lehet játszani, nem kell hozzá más, csak néhány vállalkozó szellemű játékos meg egy pakli kártya.

„Manapság a póker messze a legnépszerűbb kártyajáték az egész világon, akár a pénzt tekintjük mércének, amely naponta gazdát cserél, akár a játékosok számát. Harminc éve a póker még egyértelműen férfias játéknak számított; ma viszont már valószínűleg több nő pókerezik mint férfi, és ez főként annak a nagyszámú, szórakoztató, új pókerváltozatnak köszönhető, melyekkel a játék az elmúlt húsz évben gyarapodott.” - írja John Scarne a „Játékok Enciklopédiája” című könyvében, a pókerről szóló rész bevezetőjében. Ő csak tudja, hiszen a terebélyes könyv szerzőjeként, tudományos alaposággal vizsgálta meg egyenként a világban fellelhető szinte összes kártyajátékot.



A borús vasárnap délután méla unalmát a telefon csengése veri szét. Soha Pál nem hisz a csodában, és ezért észre sem veszi, amikor megtörténik vele.

- Halló Pali! - liheg a kagylóba izgatottan a sógora, Nyúl Jenő. - Mit csinálsz ma este?
- Arra gondoltam, hogy megnézem a tévét, aztán lefekszem aludni, ahogyan szoktam - morogja értetlenül Soha Pál. - Miért kérdezed? Valami baj van?
- Megígértem, hogy elviszlek magammal pókerezni. Szükségünk lett egy negyedekre - magyarázkodik zavartan a sógor.
- Pókerezni? - Soha Pál elcsodálkozik. - Azt nem is tudok.
- Ne törődj vele! - lelkesedik Nyúl Jenő. - Hatra odajövök hozzád, és hozok kártyát is magammal. Egy-két óra alatt megtanítalak mindenre. Gyerekjáték az egész!
- De én nem vagyok már gyerek! - szabódik Soha Pál. - Mi ez a marhaság, Jenő? Te titokban kártyázni szoktál?
- Csak egyszer egy héten - mentegetőzik önkéntelenül Nyúl Jenő -, és nincs benne semmi titok. Meglátod, nagyon jópofa a társaság. El kell jönnöd velem, nem hagyhatsz benne a pácban!

Így találkozik Soha Pál egy ártatlannak induló vasárnapon életében először a kártyával.

## 2. FEJEZET

### Ismerkedés a kártyával.

**Póker - Három v. több személy által francia kártyával játszott szerencsejáték.**

Magyar Értelmező Kéziszótár (1982)

A pókert általában *francia kártyával* játsszák, amelyben négy „szín” van.

♠	<b>pikk</b> a legerősebb szín (fekete)
♥	<b>kőr</b> a következő szín (piros)
♦	<b>káró</b> , gyengébb, mint a kőr (piros)
♣	<b>treff</b> , a leggyengébb szín (fekete)

Ezek tehát nem valódi *színek*, hanem a lapok sarkainál látható ábrák nevei (♠, ♥, ♦, ♣). Egy 52 lapos pakliban mind a négy színből azonosan 13 **figurát** találunk, melyek erősrendben:

<b>Ász, Király, Dáma, Bubi, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2</b>
--

Két azonos figura esetében a szín dönt, ezért a ♠Ász erősebb, mint a ♥Ász. Így, a pakliban a legerősebb lap a ♠Ász, és a leggyengébb lap a ♣2.

Ugyanilyen kártyával játszanak még sok más játékot, mint például a römit, a kanasztát, a bridzset. Ezek azonban olyan elemeket is tartalmaznak (pakliból húzás, lerakás, ütés stb.), melyek a pókerben egyáltalán nem szerepelnek.

Lehet egy vagy több Dzsókert (angolul Joker) is belekeverni a pakliba, ez a pókerben külön megegyezés tárgya a játékosok között. Az eredeti kártyacsomag két vagy három bohócfigurát ábrázoló Dzsókert tartalmaz, ennek a lapnak az a különleges tulajdonsága, hogy a játékos tetszése szerint helyettesíthet vele bármilyen más kártyát, amelyre szüksége van (5. Fejezet).

A pókerjáték a múlt század első felében született valahol Amerikában, ám azóta különböző változatai szinte az egész világot meghódították. Jó néhány európai országban, közöttük Magyarországon is elsősorban az a változat terjedt el, melyben a hatost és az annál kisebb lapokat kiveszik a pakliból.

Az így kialakított 32 lapos pakli hasonlít az úgy nevezett „magyar” kártyára, ezért nálunk, ha a szükség úgy hozza, „magyar” kártyával is lehet pókerezni.

Ilyenkor a ♠=piros, ♥=tök, ♦=makk, ♣=zöld, ennek megfelelően a legerősebb lap a piros Ász (=♠Ász), a leggyengébb pedig a zöld hetes (=♣7) lesz.

Ez a változat nem különbözik alapvetően a világ többi részén játszott 52 lapos pókertől, bár az esélyek és a végső értékelés némileg más. Aki azonban egyszer már jól megtanult 32 lapos pókert játszani, annak nem okoz komoly gondot az átállás az 52 lapos változatra. A játékot persze a lapok számán túl is sokféle módon lehet változtatni, és az érdekesebb variációkról külön fejezet szól majd a könyvben (8. Fejezet).

Amivel azonban most fogunk foglalkozni, az a Magyarországon közismert:

### 32 lapos pakliból osztott, ötlapos, egy cserés póker.

Mint nevéből is világosan kiderül, ebben a játékban a játékosok (többnyire négy játékos), öt-öt lapot kapnak az osztás során, mindössze egyetlen alkalommal cserélhetnek (egy, kettő vagy három lapot), és a végső értékelésben is öt lappal vesznek részt. Ekkor összehasonlítják egymással a szemben álló lapokat, és az erősebb lap legyőzi a gyengébbeket.

### A lapok erejét a bennük található alakzatok, konfigurációk adják:

#### 1. Semmi lap

- az öt kártya között semmilyen, pókerben érvényes összefüggés nincs. Például: ♠Ász, ♣Bubi, ♣10, ♦8, ♥7.

#### 2. Egy pár

- két azonos nagyságú, különböző színű kártya. Például: Ász pár = ♣Ász - ♠Ász, nyolcas pár = ♥8 - ♦8, Bubi pár = ♠Bubi - ♣Bubi és így tovább. Nyolc különböző nagyságú pár lehetséges hetestől Ászig (7, 8, 9, 10, Bubi, Dáma, Király, Ász), és ezek közül értelemszerűen a hetes pár a leggyengébb, az Ász pár pedig a legerősebb.

Amikor a játékos lapjában egy pár és három összefüggéstelen, közömbös kártya van, akkor lapjának ereje - egy pár.

#### 3. Két pár

- az öt lapban két különböző pár található és egy ötödik, közömbös kártya. Például: ♥Bubi, ♠Bubi, ♣8, ♥8, ♦Király. A két pár nevét az erősebb pár határozza meg. Így tehát létezik Ász két pár, Király két pár, Dáma két pár, Bubi két pár stb. A legerősebb két pár az Ász - Király két pár (♣Ász, ♠Ász, ♦Király, ♥Király, ♠9), a leggyengébb pedig a nyolcas két pár (♠8, ♦8, ♣7, ♥7, ♠Dáma).

Amikor a játékos lapjában két pár és egy ötödik közömbös kártya van, akkor a lap ereje - két pár.

#### 4. Drill

- három azonos nagyságú, különböző színű kártya. Például: Ász drill = ♣Ász - ♥Ász - ♠Ász, kilences drill = ♦9, ♥9, ♠9 és így tovább. Nyolc különböző nagyságú drill lehetséges hetestől Ászig (7, 8, 9, 10, Bubi, Dáma, Király, Ász), és ezek közül értelemszerűen a hetes drill a leggyengébb, az Ász drill pedig a legerősebb.

Amikor a játékos lapjában egy drill és két összefüggéstelen, közömbös kártya van, akkor a lap ereje - drill.

## 5. Sor

- az öt kártya sorba rakható úgy, hogy a következő mindig pontosan eggyel kisebb legyen az előzőnél. Például: ♠Dáma, ♥Bubi, ♣10, ♠9, ♦8. Sor tetejének a benne található legnagyobb kártyát hívjuk és teteje szerint öt különböző sor lehetséges. Ász, Király, Dáma, Bubi, 10 - Király, Dáma, Bubi, 10, 9 - Dáma, Bubi, 10, 9, 8 - Bubi, 10, 9, 8, 7 - 10, 9, 8, 7, Ász (ez a legkisebb sor, melyben az Ász a hatost helyettesíti és minisor a neve). Az Ászig tartó sor erősebb mint a Királyig tartó, az viszont erősebb mint a Dámáig tartó és így tovább.

Amikor a játékos öt kártyája sort alkot, lapjának ereje - sor.

## 6. Full

- az öt kártyában egy drill és egy pár van. Például: ♣Ász, ♦Ász, ♥Ász, ♥10, ♠10 (Ász drill + tízes pár). A fullok nevét a bennük található drill határozza meg, így tehát létezik Ász full, Király full, Dáma full stb.

Amikor a játékos öt kártyája egy drill és egy pár, lapjának ereje - full.

## 7. Szín (flös)

- mind az öt, egyébként összefüggéstelen kártya egyszínű. Például: ♥Király, ♥Bubi, ♥10, ♥8, ♥7. A flösök nevét a kártyák színe határozza meg, van pikk flös (♠), kőr flös (♥), káró flös (♦) és treff flös (♣).

Amikor a játékos öt kártyája mind egyszínű, lapjának ereje - flös (szín).

## 8. Póker

- négy azonos nagyságú, különböző színű kártya. Például: Ász póker = ♣Ász, ♦Ász, ♥Ász, ♠Ász, kilences póker = ♣9 ♦9, ♥9, ♠9 és így tovább. Nyolc különböző nagyságú póker lehetséges hetestől Ászig (7, 8, 9, 10, Bubi, Dáma, Király, Ász), és ezek közül értelemszerűen a hetes póker a leggyengébb, az Ász póker pedig a legerősebb.

Amikor a játékos lapjában egy póker és egy közömbös kártya van, akkor a lap ereje - póker.

## 9. Royalflös (színsor)

- az öt kártya sorban van (5. - Sor) és mind az öt kártya egyszínű. Legerősebb (♠Ász, ♠Király, ♠Dáma, ♠Bubi, ♠10) az Ászig tartó pikk Royalflös és leggyengébb (♣10, ♣9, ♣8, ♣7, ♣Ász) a treff mini-Royalflös. Van, ahol csak az Ásszal végződő színsort hívják Royalflösnek, a kisebbek neve színsor vagy sorflös (angolul Straight Flush), de mi hazai szokás szerint **minden egyszínű sort Royalflösnek fogunk nevezni**.

Amikor egy játékos mind az öt kártyája egyszínű és ráadásul sorban is van, lapjának ereje - Royalflös (színsor).



Lapunk értéke tehát a benne található alakzatoktól függ. Ezt azonnal látjuk, amint felvesszük osztás után az öt kártyát. Később azonban még egy csere is következik, és ennek során megváltozhat, javulhat lapunk értéke. Egy, két vagy három felesleges kártyát eldobhatunk (ezeket ellenfeink nem látják), és helyettük a pakliból újakat kapunk. Így alakul ki lapunk végleges ereje, amit az értékelésnél összehasonlítunk a többiek lapjával.

Többnyire egyértelmű, hogy melyik kártyák feleslegesek. Például két pár mellett az ötödik lap, egy pár mellett a 3 közömbös lap stb. Előfordul azonban, hogy egy pár, illetve drill mellé mégis megtart egy felesleges lapot a kezében a játékos - ezt hívják sleppelésnek. A sleppelést taktikai megfontolások indokolják (az ellenfél becsapása), a javulás esélye viszont ilyenkor csökken.

**A pókerben előforduló lapértékek, a legerősebbtől a leggyengébbig:**

### I. TÁBLÁZAT

<b>Royalflős (sorflős, színsor)</b> (angolul - Royal flush, straight flush)	<b>5 egyszínű lap, zárt sorban</b> pl.: ♠8, ♠9, ♠10, ♠Bubi, ♠Dáma
<b>Póker</b>	<b>4 egyforma figura</b> pl.: ♠10, ♥10, ♦10, ♣10
<b>Flős (vagy Szín)</b> (angolul - flush)	<b>5 egyszínű lap</b> pl.: ♠7, ♠9, ♠10, ♠Bubi, ♠Ász
<b>Full</b> (angolul - full hand)	<b>3 egyforma + 2 egyforma figura</b> pl.: ♠8, ♥8, ♦8 + ♣Bubi, ♦Bubi
<b>Sor</b> (angolul - straight)	<b>5 lap, zárt sorban</b> pl.: ♠7, ♣8, ♣9, ♥10, ♦Bubi
<b>Drill</b>	<b>3 egyforma figura</b> pl.: ♠Király, ♥Király, ♦Király
<b>Két pár</b>	<b>2 egyforma + 2 egyforma figura</b> pl.: ♠Dáma, ♥Dáma + ♦9, ♣9
<b>Egy pár</b>	<b>2 egyforma figura</b> pl.: ♠Ász, ♥Ász
<b>Semmi</b>	<b>nincs benne semmilyen alakzat</b> pl.: ♠7, ♥9, ♣10, ♦Bubi, ♣Ász

Előttünk van tehát a francia kártya, amelyből kivettük a kis lapokat, egészen a hetesig, mielőtt azonban elkezdenénk a játékot, ismerkedjünk meg a pókernyelvben használatos legfontosabb fogalmak nevével és jelentésével:

## Póker szótár

(megtalálható a Függelékben is)

<b>Alap</b>	osztáspénz, amit az osztó tesz a kasszába, osztás előtt.
<b>Bemenet</b>	egy lap hiányzik valamelyik ötlapos alakzathoz (sor, szín vagy színsor), lehet sorbemenet, színbemenet vagy Royalflös-bemenet (4. Fejezet).
<b>Blöff</b>	egy játékos azt színleli, hogy jobb lapja van, mint amelyet a valóságban a kezében tart (6. Fejezet).
<b>Csere</b>	az első licit befejezése után következik, az osztás sorrendjében (3. Fejezet).
<b>Csip</b>	angolul <b>chip</b> , és zsetont (játékpénzt) jelent, pókerben a legkisebb lehetséges hívás összege (6. Fejezet).
<b>Cukassza</b>	senki nem viszi ki a kasszát, és így a következő osztás is ugyanazért a kasszáért megy.
<b>Eldobom</b>	a játékos eldobja a lapját, és kiszáll a játékból.
<b>Elosztás</b>	valaki véletlenül több vagy kevesebb lapot kap az osztás során (7. Fejezet).
<b>Emelés</b>	az osztó jobb oldalán ülő játékos leemel egy tetszőleges adagot a pakli tetejéről, és ez a pakli aljára kerül, csökkentve a csalás lehetőségét (11. Fejezet) .
<b>És...</b>	megadja a hívott összeget, és rá fog hívni (3. Fejezet).
<b>Hívás</b>	az összeg megnevezése, amiben fogadni akar a játékos.
<b>Játszma</b>	egyetlen leosztás.
<b>Javulás</b>	ha csere után a lap erősebbé válik (4. Fejezet).
<b>Kassza</b>	<b>1.</b> a játékosok által az asztal közepére helyezett, hívott és megadott összegek; <b>2.</b> olyan hívás melynek összege a kasszában levő pénzzel megegyezik.
<b>Keverés</b>	az osztó megkeveri a kártyákat osztás előtt.
<b>Kibic</b>	szurkoló, aki nem vesz részt a partiban és a pénze sem forog kockán, csak nézi a játékot (7. Fejezet).
<b>Licit I.</b>	a játékosok balról jobbra, az osztás sorrendjében, egymás után nyilatkoznak a fogadás összegéről.
<b>Licit II.</b>	csere után a játékosok újra nyilatkoznak az új fogadás összegéről, de ezúttal nem az osztás sorrendjében, hanem úgy, hogy az előző licit legnagyobb hívója legyen az utolsó nyilatkozó (3. Fejezet).
<b>Megadom</b>	megadja a hívott összeget, de nem hív rá.

<b>Minisor</b>	a leggyengébb sor, melyben az <b>Ász</b> a hatost helyettesíti, <b>Ász, 7, 8, 9, 10.</b>
<b>Mondás</b>	lehet passz, megadás, hívás vagy visszahívás.
<b>Nyitáskényszer</b>	az első hívó számára kötelező, minimum laperő, melynél nagyobb lapja lehet, de kisebb nem (3. Fejezet).
<b>Osztás</b>	laponként egyesével balra, az óramutató járásával megegyező irányban történik.
<b>Parti</b>	<b>1.</b> jelentheti a játék folyamatát; <b>2.</b> vagy a résztvevő játékosokat; <b>3.</b> vagy csak egyetlen leosztást.
<b>Passz</b>	nem hív összeget, illetve kiszáll a játékból (3. Fejezet).
<b>Sleppelés</b>	cserénél egy felesleges kártya megtartása, az esélyek miatt, vagy az ellenfél megtévesztésére (4. Fejezet).
<b>Sorbemenet</b>	<b>1.</b> alul-felül nyitott sorbemenet: 4 lapból álló zárt sor, melyhez akár alul, akár felül csatlakozhat egy cserével szerzett kártya és valódi 5 lapos sor lesz belőle (Dáma, Bubi, 10, 9). <b>2.</b> Egy oldalon nyitott sorbemenet: 4 lapból álló zárt sor, melyhez a csere során csak alulra vagy csak felülre csatlakozhat 5 lapos sort alkotó kártya (Ász, Király, Dáma, Bubi). <b>3.</b> Lukas sorbemenet: 4 lap, egy híján zárt sorban (Király, Bubi, 10, 9).
<b>Ráhívás</b>	lásd <b>Visszahívás.</b>
<b>Skubizás</b>	a kiosztott kártyalapok lassú és gondos megtekintése, a póker egyik legizgalmasabb mozzanata (gusztálásnak is hívják).
<b>Ülésrend</b>	tőlem jobbra a játékos <i>alattam</i> , tőlem balra pedig <i>fölöttem</i> ül. Ennek komoly jelentősége van a pókerben, és bizonyos idő eltelte után bárki kérhet helyre húzást, ami rendszerint ülésrend-cserével jár (3. Fejezet).
<b>Vaklicit</b>	a játékosok balról jobbra, az osztás sorrendjében „vakon” nyilatkoznak a fogadás összegéről, mielőtt még megnéznék a lapjukat (5. Fejezet).
<b>Visszahívás</b>	a hívott összeg megadása után újabb összeg hívása, az <b>És...</b> kötőszó vezeti be (Ráhívásnak, illetve Emelésnek is nevezik).

### **3. FEJEZET**

#### **A szabályok**

**A pókernek nincsenek nemzetközileg szabályozott formái, helyi szokások, szabályok érvényesülnek.**

**Dr. Widder Lajos - *Az ultitól a bridzsig***

#### **Mielőtt a parti elkezdődik:**

Az első és legfontosabb szabály, hogy mielőtt elkezdünk egy partit, állapodjunk meg a pontos szabályokban, amelyek szerint játszani fogunk. A póker ugyanis tétre megy, és a félreértés pénzbe kerül. Jobb előre tisztázni a legkisebb részletet is egymás között, mint később, játék közben veszekedni rajta.

Az alábbi szabályok közül egyik sem szentírás, csupán az ismert és általánosan elfogadott szokásokat mutatják be. Szabadon lehet változtatni rajtuk, ha a partiban résztvevő összes játékos egyetért a módosítással.

#### **A játékosok:**

A pókert rendszerint négyen játsszák, de játszhatják hárman vagy akár ketten is. Ha négynél többen szeretnének játszani, vissza kell tenni kisebb lapokat a pakliba (6, 5, 4 stb.), úgy, hogy minden játékosra legalább nyolc lap jusson, 5 lap osztáskor, és 3 lap mint cserelehetőség.

#### **Ülésrend:**

A játékosok helyhúzással döntenek el, hogy ki hová üljön. Sorban húznak egy-egy lapot a pakliból, és aki a legnagyobb kártyát húzza, az választ helyet először. A következő nagyságú kártya tulajdonosa választ utána, és így tovább. Aki a legkisebb lapot húzta, az a maradék helyre ül, és az osztást is ő kezdi. Ő lesz az első osztó.

#### **Az osztás:**

Az osztás a pókerben körbejár, az óramutató járásával megegyező irányban. A mindenkori osztó beteszi az alapot, az osztáspénzt, melynek összege megállapodás kérdése (vannak pókertársaságok, ahol minden játékos betesz a kasszába egy bizonyos összeget osztás előtt, ebben a könyvben azonban az egyszerűség kedvéért mindig az osztó fogja befizetni az alapot). Ezután az osztó megkeveri a paklit, majd odanyújtja az alatta ülő játékosnak, emelésre. Emelés után már nem keverhet. Egyesével oszt, balról jobbra, az óramutató járásával egyező irányban. Öt-öt kártyát ad minden játékosnak, akik nem nyúlhatnak a lapjaikhoz az osztás befejezése előtt. Ez fontos szabály, különben elosztás esetén, ha valaki kevesebb vagy több lapot kapott, nem lehet helyrehozni a hibát. Ha az elosztás csak később, parti közben derül ki, az osztónak be kell fizetnie a kasszát (7. Fejezet).

### Az első licit:

Osztás után, az osztótól balra ülő játékos kezdi a licitet, és a licit körbemegy. Az első hívás összege megegyezés tárgya, hiszen ilyenkor a kasszában még csak az osztáspénz van. A következő összeget már szabály köti, általában a kassza a felső határ (lehet persze a kassza fele vagy a kassza duplája is).

A játékosok sorban eldöntik, hogy hívnak (pénzt raknak a kasszába) vagy passzolnak. Amíg senki nem hívott, büntetlenül lehet passzolni, hívás után azonban a soron következő játékosoknak már meg kell adniuk a hívott összeget, ha játékban akarnak maradni. Ilyenkor a passzolás egyenlő a kiszállással. Ha viszont mindenki passzol, ingyen következik a lapcsere.

A hívást azonban nemcsak megadni lehet, hanem vissza is lehet rá hívni. A soron következő játékosnak az összes előző hívást meg kell adnia, azután ő is visszahívhat. Így nő a kassza. A visszahívás persze nem veszélytelen dolog, mert arra megint vissza lehet hívni. Ha csak megadom a hívást, az eredeti hívó már nem emelheti a tétet. Nézzünk egy példát:

Soha Pál (**osztó**)

Kemény Ede (**10+20 Ft**)

**Kassza = alap +10+(10+20)**

Nyúl Jenő (**passz**)

Hopp Béla (**10 Ft**)

Soha Pál osztott, Nyúl Jenő passzolt, Hopp Béla hívott 10 forintot, Kemény Ede pedig megadta a tétet, és ráhívott 20 forintot. Most következik Soha Pál, akinek a 30 forintot meg kell adnia, ha játékban akar maradni. Rá is hívhat, ha jó a lapja, akkor viszont még hárman is visszahívhatnak neki. Mondjuk, hogy Soha Pál óvatos, és csak megadja a tétet. Ekkor Nyúl Jenő nyilatkozik. Még ő is megadhatja a 30 forintot, hiszen amikor passzolt, nem volt előtte hívás. Ha viszont most passzol, kiszáll a játékból. Legyen neki is jó lapja, és adja meg ő is a tétet! Ekkor a helyzet a következő:

Soha Pál (**30 Ft**)

Kemény Ede (**10+20 Ft**)

**Kassza = alap +10+(10+20)  
+30+30**

Nyúl Jenő (**30 Ft**)

Hopp Béla (**10 Ft**)

Most Hopp Bélán a sor, 20 forintot kell megadnia, hogy játékban maradjon. Amennyiben csak megadja a hívást, az első licitkör véget ér és osztás következik. Vissza is hívhat azonban, ha akar - hiszen az ő hívására Kemény Ede ráhívott. Legyen Hopp Bélának is jó lapja, például egy Dáma drill! Mennyit hívhat? Ha az alap 10 forint volt, a kassza most 110 forint, ehhez jön még 20 forint, amit meg kell adnia ráhívás előtt. Ez összesen 130 forint (30 forint mindenkitől + 10 forint alap - stimmel!). Hopp Béla nem akar cápának látszani, és csak 50 forintot hív vissza. Ekkor következik Kemény Ede. Megadja az 50 forintot, és ezzel már 230 forint lesz a kassza. Ő is újra hívhat, mert most már neki is visszahívtak. Ő viszont keményebben hív vissza, 100 forintot tesz a kasszába, hátha valaki megijed és kiszáll a partiból.

Soha Pál (30 Ft)

Kemény Ede (180 Ft)

**Kassza = alap+10+  
(10+20)+30+30+30  
+50+50+100**

Nyúl Jenő (30 Ft)

Hopp Béla (80 Ft)

Soha Pálnak meg kéne adnia mind a 150 forintot, hogy játékban maradjon, de sajnálja a pénzét, és inkább eldobja a lapját. Nyúl Jenő se bátrabb, ő is passzol és kiszáll. Ők ketten tehát elveszítettek 30-30 forintot játék nélkül, még a csere előtt. Hopp Béla viszont megadja a 100 forint ráhívást, de nem hív rá újabb összeget. Ezért aztán már Kemény Ede sem hívhat többet, az első licitkör véget ér, és a csere következik.

### **A csere:**

Csak azok a játékosok cserélnek, akik az első licit után állva maradtak (nem szálltak ki, megadták az összes hívást, tehát részt vesznek a további játékban). A csere az osztás sorrendjében történik. A soron következő játékos a kezében tartott öt lapból egyet, kettőt vagy hármat lefelé fordítva az asztalra helyez, és ezek helyett fog új lapokat kapni az osztótól, a pakliból. Az eldobott lapokat az osztó a pakli alá helyezi, ahhoz már nem nyúlhat senki, még az a játékos sem, aki ezeket a lapokat eredetileg letette.

A cseréből fontos következtetéseket lehet levonni, előnyben van tehát az a játékos, aki később cserél és látja, hogy előtte a többiek mennyit cseréltek. Mik ezek a következtetések?

Példánkban ketten maradtak állva a partiban, ők fognak most cserélni. Elsőnek Hopp Béla tesz le két kártyát az asztalra. Soha Pál két másikat oszt neki, a pakli tetejéről. Ebből Kemény Ede már tudja, hogy ellenfelének nincs sora, fullja vagy színe. Ezekben az esetekben ugyanis nem kellett volna egyetlen lapot sem cserélnie. Ha két párja lett volna, csak egy lapot kér (a fullhoz) - tehát Hopp Béla valószínűleg drillről indult, és ahhoz cserélt. Kemény Ede kezében három nyolcas van, ami szintén drill, de elég kicsi (azaz hat erősebb drill van még fölötte és csak a hetes drill gyengébb nála). Csere előtt végiggondolja az esélyeit (4. Fejezet). Kérhet két lapot, vagy egyet, és ha szerencséje van javulni fog a lapja. Kemény Ede azonban úgy véli, jobban jár, ha egyáltalán nem kér lapot. Ekkor ugyan biztos nem javul a lapja, viszont Hopp Béla azt fogja hinni, hogy legalább sora, esetleg fullja vagy színe van. Kemény Ede tehát úgy tesz, mintha erősebb lapja lenne, mint amilyen a valóságban van. Ez a blöff egy fajtája (6. Fejezet).

### **A második licit:**

Csere után a második és egyben végső licit következik. Az első licit utolsó hívója (aki a legnagyobb összeget hívta, amit a többiek már csak megadtak) megvásárolta magának azt a jogot, hogy a második licitben ő legyen az utolsó megszólaló. Ez is előnyökkel jár, mert a hívásokból ugyancsak következtetni lehet a hívó lapjára. Hopp Béla Dáma drillje nem javult a cserével, ráadásul neki kell először nyilatkoznia. Elhiszi, hogy ellenfelének erősebb lapja van, hiszen egyet sem cserélt, azt gondolja ebből, hogy legalább egy sor (vagy full vagy szín) áll a Dáma drilljével szemben, ezért passzol. Kemény Ede ebből már sejti, hogy Hopp Béla nem javult, tehát továbbra is nyugodtan színleli, hogy csuda jó lapot tart a kezében, és 300 forintot hív.

Soha Pál (**kiszállt**)

Kemény Ede (**300 Ft**)

**Kassza = alap+420+300**

Nyúl Jenő (**kiszállt**)

Hopp Béla (**passz**)

**A játszma vége, értékelés:**

Most újra Hopp Bélán a sor. Mójában áll megadni a 300 forintot, sőt még rá is hívhatna. Ő azonban nem bíz benne, hogy nyerhet, azt hiszi, hogy ellenfelénél legalább egy sor van, ezért eldobja a lapját - azaz megint passzol. És itt következik az egyik legfontosabb szabály, amely a pókert megkülönbözteti az összes többi kártyajátéktól:

**Ha egy játékos hívását az ellenfelek közül senki nem adja meg, övé lesz a kassza (és ez már az első licitkörben is érvényes), függetlenül attól, hogy milyen lap van a kezében!**

Sőt, még a kártyáit sem kell megmutatnia a többieknek, csak besöpri a pénzt, és jöhet az új osztás. Ez a szabály lehetővé teszi, hogy a jó játékos gyenge lapjárassal is nyerhessen. Kemény Ede például nyolcas drilljével elviheti a kasszát, hiába van ellenfelének Dáma drillje, mert Hopp Béla **nem adta meg a hívást**.

Ha viszont példánkban Hopp Béla megadta volna a 300 forintos hívást, a lapok összehasonlítása következne. Kemény Edének be kellene mutatnia mind az öt lapját, és kiderülne, hogy csak egy nyolcas drill van a kezében. Ekkor Hopp Béla erősebb öt lapjának bemutatásával (Dáma drill) magának követelhetné a kasszát.

**Amikor két lapot összehasonlítunk, az egyik mindig erősebb, a pókerben soha nincs két egyforma lap.**

Ezt a következő szabály biztosítja:

**A./** Két **semmi lap** közül az az erősebb, amelyikben nagyobb figura van. Két semmi lap csatája akkor szokott előfordulni, amikor valamelyik vakmerő játékos nagy önbizalommal, semmi lappal blöfföl, de olyan gyanakvó természetű ellenfélre talál, aki ugyancsak semmi lappal megadja a hívását. Például:

1. ♣Ász, ♦Bubi, ♠9, ♠8, ♥7

2. ♥Király, ♣Dáma, ♣10, ♦9, ♠7

- itt az **1.** lap nyer, hiszen Ász van benne, míg a **2.** lapban csak Király. Ha azonban mind a két semmi lapban azonos értékű a legnagyobb figura, akkor a következő figura nagysága számít, és így tovább, lefelé. Például:

1. ♣Ász, ♦Dáma, ♠10, ♠9, ♥8

2. ♥Ász, ♣Dáma, ♣10, ♦9, ♠7

- itt négy figura teljesen azonos, ezért az ötödik lap fog dönteni az **1.** játékos javára, hiszen a nyolcas nagyobb mint a hetes. Ha viszont mind az öt figura azonos nagyságú, akkor a legnagyobb figura színe dönti el az értékelést. Például:

1. ♣ Ász, ♦ Dáma, ♠ 10, ♠ 9, ♥ 8

2. ♥ Ász, ♣ Dáma, ♣ 10, ♦ 9, ♠ 8

- itt már a legnagyobb figura, az Ász színe lesz a döntő, és ezzel a 2. játékos nyer (hiszen a ♥ erősebb szín, mint a ♣ - lásd 2. Fejezet).

**B./** Ha mind a két ellenfél lapjában összesen egy-egy *pár* van, a nagyobb figurákból alkotott pár az erősebb. Így, az Ász pár jobb mint a Király pár, de az jobb mint a Dáma pár stb. A legerősebb tehát az Ász pár, a leggyengébb pedig a hetes pár. Két egyforma *egy pár* csatája esetén a párok mellett található három, egyébként közömbös melléklap dönt, a semmi lapoknál ismertetett szabály szerint (A. pont). Például:

1. ♣ Ász, ♦ Ász, ♣ Dáma, ♠ 9, ♥ 8

2. ♥ Ász, ♠ Ász, ♠ Bubi, ♦ 10, ♠ 7

- ebben az esetben az 1. játékos nyer, mert a Dáma nagyobb, mint a Bubi.

1. ♣ Ász, ♦ Ász, ♣ Bubi, ♠ 10, ♥ 8

2. ♥ Ász, ♠ Ász, ♠ Bubi, ♦ 10, ♠ 7

- most a három melléklap közül kettő azonos nagyságú (Bubi és 10), tehát a soronkövetkező harmadik melléklap alapján nyer az 1. játékos, mert a nyolcas nagyobb, mint a hetes.

1. ♣ Ász, ♦ Ász, ♣ Bubi, ♠ 9, ♥ 8

2. ♥ Ász, ♠ Ász, ♠ Bubi, ♦ 9, ♠ 8

- itt viszont minden melléklap egyforma nagyságú, ezért a ♠ Bubi színe lesz a döntő a 2. játékos javára (lásd A. pontot a semmi lapokról).

**C./** *Két párok* találkozásánál, a magasabb figurákból álló pár dönt. Például:

1. ♣ Király, ♦ Király, ♠ 10, ♠ 10, ♥ 9

2. ♥ Ász, ♠ Ász, ♣ 7, ♦ 7, ♠ Dáma

- ebben az esetben a 2. játékos nyer, mert az erősebb pár nála Ász, és ilyenkor a második pár nagysága már nem számít. Egyforma *két párok* esetén viszont, az ötödik, egyébként közömbös lap dönt:

1. ♣ Dáma, ♦ Dáma, ♠ 10, ♠ 10, ♥ Király

2. ♥ Dáma, ♠ Dáma, ♣ 10, ♦ 10, ♠ 7

- természetesen az 1. játékos a nyerő, mert az ötödik lap, a Király nagyobb mint 2. játékos ötödik lapja, a hetes. Ha véletlenül még a két ötödik lap is azonos nagyságú, akkor a színük fogja eldönteni az értékelést.

1. ♣ Dáma, ♦ Dáma, ♠ 10, ♠ 10, ♥ Bubi

2. ♥ Dáma, ♠ Dáma, ♣ 10, ♦ 10, ♠ Bubi

- itt már a 2. játékos nyer, hiszen a két teljesen azonos nagyságú lapban az ötödik kártya, a ♠ Bubi erősebb, mint ellenfele ♥ Bubija (a színe miatt).



**D./** Két drill csatájában egyszerű a helyzet, mert az alakzatban szereplő figura nagysága dönt. Az Ász drill jobb mint a Király drill, az viszont jobb mint a Dáma drill és így tovább. A legerősebb drill tehát ezek szerint az Ász drill, a leggyengébb pedig a hetes drill. Például:

1. ♣Ász, ♦Ász, ♥Ász, ♠9, ♥8
2. ♥Dáma, ♠Dáma, ♣Dáma, ♦10, ♠7

- világos, hogy az 1. lap erősebb mint a 2. lap és nyer.

**E./** Két sor találkozásánál a sorok teteje (legnagyobb lapja) dönt. Például:

1. ♣Király, ♣Dáma, ♦Bubi, ♠10, ♠9
2. ♥Dáma, ♠Bubi, ♣10, ♦9, ♠8

- ebben a csatában az 1. lap nyer, mert Király a sor teteje. Egyforma sorok esetén, a sorok legmagasabb lapjának színe dönt.

1. ♣Dáma, ♦Bubi, ♠10, ♠9, ♥8
2. ♥Dáma, ♠Bubi, ♣10, ♦9, ♠8

- ennél a két azonos nagyságú sornál a Dáma színe dönt a 2. játékos javára.

**F./** Két full esetében a drillek nagysága dönt (D. pont szerint). Például:

1. ♣Ász, ♦Ász, ♥Ász, ♠8, ♥8
2. ♥Dáma, ♠Dáma, ♣Dáma, ♦10, ♠10

- az 1. játékos Ász fullja legyőzi a 2. játékos Dáma fullját.

**G./** Két szín csatája esetén különös helyzet áll elő, mert a nemzetközi szabályok szerint a semmi lapokhoz hasonlóan (A. pont) a figurák nagysága dönt és ugyanezt a szabályt tartja mérvadónak Dr. Widder Lajos: „Az ultitól a bridzsig” című egyetlen, mai napig használatos magyar szakkönyve is.<sup>1</sup> Például:

---

<sup>1</sup> Ezzel szemben az általunk tapasztalt hazai gyakorlat gyakran egy másik szabályt használ. Eszerint két flős (szín) közül az a jobb, amelyik erősebb színű. Így a pikk flős mindenképpen nyer bármelyik másik flős ellen, függetlenül attól, hogy milyen nagyságú kártyák szerepelnek a két lapban. Például:

1. ♣Ász, ♣Bubi, ♣10, ♣8, ♣7
2. ♥Király, ♥Dáma, ♥Bubi, ♥9, ♥7

- ebben a már előbb is említett esetben, nem az 1. lap nyer, hiába van benne Ász, hanem a 2. lap, az erősebb a pikk (♠) szín miatt.

Két flős találkozása egyáltalán nem ritka esemény, és egy 5-6 órán át tartó pókerpartiban nagy valószínűséggel elő fog fordulni, ezért mindenképpen ajánlatos előre megállapodni abban, hogy a két egymással ellentétes szabály közül melyiket tekintjük érvényesnek. (A színsorrend: pikk♠, kőr♥, káró♦, treff♣.)

1. ♣Ász, ♣Bubi, ♣10, ♣8, ♣7
2. ♥Király, ♥Dáma, ♥Bubi, ♥9, ♥7

- ebben az esetben az 1. játékos nyer, hiszen lapjában Ász van, míg a 2. játékos legnagyobb lapja csupán Király. Ha viszont mind az öt figura egyforma, a színsorrend válik döntővé. Például:

1. ♣Ász, ♣Bubi, ♣10, ♣8, ♣7
2. ♥Ász, ♥Bubi, ♥10, ♥8, ♥7

- itt a 2. lap nyer, hiszen a kőr (♥) erősebb szín mint a treff (♣).

**H./** Két Royalflös (színsor) találkozása esetén hasonló problémák merülnek fel, mint két flösnél, mert a nemzetközi szabályok szerint a sor teteje azaz legnagyobb lapja a döntő.<sup>2</sup> Például:

1. ♣Király, ♣Dáma, ♣Bubi, ♣10, ♣9
2. ♥Dáma, ♥Bubi, ♥10, ♥9, ♥8

- a két játékos közül az 1. a nyerő, hiszen Királyra végződik a színsora, míg a 2. játékosé csak Dámára.

1. ♣Király, ♣Dáma, ♣Bubi, ♣10, ♣9
2. ♥Király, ♥Dáma, ♥Bubi, ♥10, ♥9

- ebben az esetben az 2. játékos nyer, mivel a két sor egyforma nagy, viszont a kőr szín (♥) erősebb mint a treff (♣).

### **Értékelés, ha kettőnél többen igénylik a kasszát:**

Ha egy partiban többen is megadják az utolsó hívást, akkor ezek a játékosok sorban, egymás után bemutatják mind az öt lapjukat, és a legerősebb lap nyer. Bármelyik játékosnak joga van arra, hogy ebben az összehasonlításban ne vegyen részt, és eldobja a lapját anélkül, hogy megmutatná a többieknek (ez általában akkor szokott előfordulni ha blöffölt), de ebben az esetben nyilvánvalóan veszített, és nem igényelheti a kasszát.

---

<sup>2</sup> A hazai gyakorlatban ezzel szemben sokan itt is a szín erősséget tartják elsődlegesnek. Ez a probléma azonban már korántsem annyira komoly mint két flösnél, hiszen két Royalflös találkozása olyan ritka (és drága) esemény a pókerben, hogy a játékosok többnyire előre megegyeznek abban, hogy ilyenkor elosztják a kasszát kétfelé, függetlenül attól, ki lenne a nyertes.

Mindkét szabály szerint létezik azonban a pókerben egy abszolút verhetetlen lap: az Ászig tartó pikk Royalflös „♠Ász,♠Király,♠Dáma,♠Bubi,♠10”. Ezt elkerülendő ki lehet kötni, hogy a mini-Royalflös „10, 9, 8, 7, Ász” gyengébb ugyan, mint a Bubi végű „Bubi, 10, 9, 8, 7” (illetve Dáma vagy Király végű), de erősebb, mint az Ász végű „Ász, Király, Dáma, Bubi, 10” Royalflös. Így senki nem mehet biztosra, azaz kizárhatjuk az abszolút lap lehetőségét.

### **Új játszma, új osztó:**

Pókerben az osztás körbejár. Ez azt jelenti, hogy a játszma végén az eddigi osztó baloldalán ülő játékos válik az új osztóvá. Összeszedi a kártyát, beteszi a kasszába az alapot, keverni kezd stb. A mindenkori osztó egyben az adott játszma felügyelője és pénztárosa is. Figyeli, hogy ki következik soron, ki van még játékban, és kinek mennyit kell betennie a kasszába. Az esetleges vitás kérdésekben is ő dönt, de a megoldhatatlan problémák esetén (például elosztás) a felelősség is az övé. Ilyenkor befizeti a kasszát, és újra ő oszt (7. Fejezet). Az osztó feladata ezenkívül, hogy nyitáskényszer esetén figyelmeztesse a játékosokat, és ellenőrizze őket.

### **Cukassza - nyitáskényszer:**

Nyitáskényszer abban az esetben áll elő, ha a második licitkörben az összes résztvevő játékos passzol. Ekkor senki nem viheti el a kasszát, és úgynevezett cukassza következik, új osztással. Ebbe bezárlhatnak azok a játékosok is, akik az előző játszmából kiszálltak, ha befizetik a rájuk eső összeget úgy, mintha végig részt vettek volna a játékban. Tekintettel arra, hogy az általános induló kasszában csak az alap van, viszont a cukasszában ennél jóval több pénz szokott lenni (az előző partiból bennhagyott összeg), az első hívást ilyenkor a szabály bizonyos minimum laperőhöz (nyitáshoz) köti, ez a nyitáskényszer. Az új osztó ellenőrzi, hogy kik vesznek részt a partiban (nem kötelező benne lenni), és bejelenti a nyitáskényszert.

**Nyitáskényszer esetén csak az a játékos kezdheti el a licitet, akinek a kezében, kiosztva ott van a kötelező nyitás vagy annál erősebb lap.**

A kötelező nyitás mértéke megállapodás kérdése (5. Fejezet). A leggyakoribb eset, hogy a nyitáskényszer két pár és drill között váltakozik osztásonként, ameddig valaki meg nem nyeri a cukasszát. A cukassza hosszú ideig is eltarthat, mert ha senkinél nincs nyitás, akkor mindenkinek passzolnia kell, és újabb nyitáskényszeres osztás következik.

**A nyitáskényszer csak a nyitóra, azaz az első hívóra vonatkozik.**

Ha egy partiban nyitáskényszer van, az első hívó (nyitó) kezében kötelezően nyitásnak kell lennie. Amikor viszont valaki már nyitott (hívott), a többiek, akik utána következnek, nyugodtan hívhatnak és visszahívhatnak, függetlenül attól, hogy milyen lap van a kezükben, tehát akkor is, ha nincs nyitásuk.

**A nyitónak azonban mindenképpen be kell mutatnia a parti végén a nyitást.**

A nyitónak akkor is be kell mutatnia a nyitást a parti végén, ha közben kiszállt a játékból, vagy ha a csere közben eldobta a nyitását. Például ha két pár nyitásnál a nyitónak Ász és hetes két párja van, előfordulhat, hogy úgy dönt, eldobja a hetes párt, mert így több esélye van a javulásra (4. Fejezet). Ezért cukassza esetén a nyitó eldobott lapjait az osztó nem veszi magához, hanem a játékos előtt hagyja az asztalon, hogy azt a parti végén bemutathassa, mint az érvényes nyitás részét.

Nézzük meg néhány egyszerű példajátszmában, hogyan működnek ezek a szabályok játék közben:

## 1. Példajátszma (megadott hívás)

Soha Pál (osztó)

Kemény Ede (?)

**Kassza = alap +10**

Nyúl Jenő (passz)

Hopp Béla (10 Ft)

Soha Pál osztott, Nyúl Jenő passzolt, de ezzel még nem szállt ki a játékból, mert senki nem hívott előtte. Hopp Béla 10 forintot hív, és Kemény Ede következik. Neki már meg kell adnia a hívást, különben nem vehet részt tovább ebben a játszmában. Természetesen vissza is hívhat, az emelés összege azonban nem lehet több 30 forintnál.  
 $10(\text{alap})+10(\text{hívás})+10(\text{megadás})=30$ .

Soha Pál (?)

Kemény Ede (10 Ft)

**Kassza = alap +20 Ft**

Nyúl Jenő (passz)

Hopp Béla (10 Ft)

Kemény Ede megadja a hívást, és Soha Pál következik. Meg kell adnia a 10 forintot, ha játékban akar maradni, de persze ő is ráhívhat ha akar, mégpedig 40 forintot.  
 $10(\text{alap})+10(\text{hívás})+10(\text{megadás})+10(\text{megadás})=40$ . Ennél kevesebbet is emelhet, többet azonban nem, hiszen csak ennyi van a kasszában.

Soha Pál (10 Ft)

Kemény Ede (10 Ft)

**Kassza = alap +30 Ft**

Nyúl Jenő (passz)

Hopp Béla (10 Ft)

Soha Pál megadja a 10 forintot, és most Nyúl Jenőnek nyilatkoznia kell. Ha újra passzol, kiszáll a játékból, ha viszont vissza akar hívni, ő már 50 forintot is emelhet.  
 $10(\text{alap})+10(\text{hívás})+10(\text{megadás})+10(\text{megadás})+10(\text{megadás})=50$ .

Amint látjuk a ráhívás két lépésben történik, először meg kell adni az eredeti hívást és az így megnövekedett kassza összege lesz mérvadó az emelés szempontjából.

Soha Pál (10 Ft)

Kemény Ede (10 Ft)

**Kassza = alap +30 Ft**

Nyúl Jenő (**kiszállt**)

Hopp Béla (10 Ft)

Nyúl Jenő passzol, eldobja a lapját, és ezzel kiszáll a játszából. Ezért aztán már Hopp Béla nem hívhat többet ebben a licitkörben, hiszen senki nem emelte az eredeti hívását.

Csere következik. Soha Pál először Hopp Bélának ad lapot, mivel Nyúl Jenő már nem játszik. Azután Kemény Ede cserél, majd végül maga az osztó.

A második licitkört Kemény Ede kezdi, mert az első licitkörben Hopp Béla volt az utolsó hívó. 40 forint van a kasszában, annyit hívhat, de passzolhat is, és megvárhatja, hogy Hopp Béla mennyit fog hívni. Kemény Ede azonban nem passzol, hanem 20 forintot hív.

Soha Pál (?)

Kemény Ede (20 Ft)

**Kassza = alap+30+20 Ft**

Nyúl Jenő (**kiszállt**)

Hopp Béla (?)

Soha Pál jön, és ha nem adja meg a 20 forintot, kiszáll a játszából. Persze rá is hívhat 60(kassza, hívással együtt)+20(megadás)=80 forintot. Kevesebbet is emelhet, többet viszont nem. Soha Pál azonban csak megadja a hívást.

Soha Pál (20 Ft)

Kemény Ede (20 Ft)

**Kassza = alap+30+20 +20 Ft**

Nyúl Jenő (**kiszállt**)

Hopp Béla (?)

Hopp Bélán a sor. Passzol, azaz eldobja a lapját, és ezzel a második licitkör véget ér. Kemény Ede már nem hívhat, hiszen senki nem emelt eredeti hívásán. Az összehasonlítás következik, amelyből kiderül, ki nyerte meg a játszmát, és a kasszát.

Először Kemény Ede mutatja be öt lapját, mert az ő hívását adták meg:

♣Á, ♣Á, ♣B, ♣B, ♣8 (Ász - Bubi két pár).

Ha Soha Pál lapja ennél gyengébb, mutatás nélkül eldobhatja és ekkor persze Kemény Ede nyer. Soha Pál azonban bemutatja a kártyáit:

♣7, ♣7, ♣7, ♣K, ♣10 (hetes drill).

Soha Pál kiviszi a kasszát, és új osztás következik.

(A végső értékelésnél csak azoknak a játékosoknak a lapja számít, akik végig játékban maradtak. Hiába lenne például Hopp Bélának nyolcas drillje, nem nyerne vele, mert ő már kiszállt ebből a játszából.)

## 2. Példajátszma (megfutamított ellenfelek)

Soha Pál (**osztó**)

Kemény Ede (?)

**Kassza = alap +10**

Nyúl Jenő (**passz**)

Hopp Béla (**10 Ft**)

Soha Pál osztott, Nyúl Jenő passzolt, de ezzel még nem szállt ki a játékból, mert senki nem hívott előtte. Hopp Béla 10 forintot hív. Kemény Ede következik. Neki már meg kell adnia a hívást, különben nem vehet részt tovább ebben a játszójában. Természetesen vissza is hívhat, az emelés összege azonban nem lehet több 30 forintnál.  $10(\text{alap})+10(\text{hívás})+10(\text{megadás})=30$ .

Soha Pál (?)

Kemény Ede (**10 Ft**)

**Kassza = alap +20 Ft**

Nyúl Jenő (**passz**)

Hopp Béla (**10 Ft**)

Kemény Ede megadja a hívást, és Soha Pál következik. Meg kell adnia a 10 forintot, ha játékban akar maradni, de persze ő is ráhívhat ha akar, mégpedig 40 forintot.  $10(\text{alap})+10(\text{hívás})+10(\text{megadás})+10(\text{megadás})=40$ . Ennél kevesebbet is emelhet, többet azonban nem, hiszen csak ennyi van a kasszában.

Soha Pál (**10+40 Ft**)

Kemény Ede (**10 Ft**)

**Kassza = alap +70 Ft**

Nyúl Jenő (?)

Hopp Béla (**10 Ft**)

Soha Pál megadja a 10 forintot, és ráhív negyvenet Nyúl Jenőnek már 50 forintról kell nyilatkoznia. Ha passzol, kiszáll a játszából, ha viszont vissza akar hívni, 130 forintot is emelhet.  $80(\text{kassza})+50(\text{megadás})=130$ .

Soha Pál (10+40 Ft)

Kemény Ede (10 Ft)

**Kassza = alap +70 Ft**

Nyúl Jenő (**kiszállt**)

Hopp Béla (10 Ft)

Nyúl Jenő passzol, és kiszáll a játszából. Hopp Bélának most 40 forintot meg kell adnia ha továbbra is játszani akar, és persze rá is hívhat, mert emelték az eredeti hívását. Ő azonban csak megadja a 40 forintot.

Soha Pál (10+40 Ft)

Kemény Ede (10 Ft)

**Kassza = alap +110 Ft**

Nyúl Jenő (**kiszállt**)

Hopp Béla (10+40 Ft)

Kemény Ede következik, és ő is eldobja a lapját. A csere jön. Soha Pál először Hopp Bélának ad lapot, mivel Nyúl Jenő már nem játszik. Azután saját magának, hiszen Kemény Ede is kiszállt.

Soha Pál (10+40 Ft)

Kemény Ede (**kiszállt**)

**Kassza = alap +110 Ft**

Nyúl Jenő (**kiszállt**)

Hopp Béla (10+40 Ft)

A második licitkört Hopp Béla kezdi, mivel az első licitkörben Soha Pál volt az utolsó hívó. 120 forint van a kasszában, annyit hívhat, de passzolhat is, és megvárhatja, hogy Soha Pál mennyit fog hívni. Ezt is teszi.

Soha Pál (?)

Kemény Ede (**kiszállt**)

**Kassza = alap +110 Ft**

Nyúl Jenő (**kiszállt**)

Hopp Béla (**passz**)

Soha Pál jön nyilatkozni. Ha ő is passzol, cukassza következne. Ő azonban keményen hív, 100 forintot. Hopp Béla elgondolkozva nézegeti kártyáit, aztán legyint és nem adja meg a hívást.

Soha Pál (100 Ft)

Kemény Ede (**kiszállt**)

**Kassza = alap +110 Ft**

Nyúl Jenő (**kiszállt**)

Hopp Béla (**kiszállt**)

Soha Pál kiviszi a kasszát anélkül, hogy bemutatná lapjait, hiszen senki nem adta meg a hívását, tehát a végső értékelésnél egyedül maradt játékban.

### **3. Példajátszma (cukassza)**

Soha Pál (**osztó**)

Kemény Ede (?)

**Kassza = alap +10**

Nyúl Jenő (**passz**)

Hopp Béla (**10 Ft**)

Soha Pál osztott, Nyúl Jenő passzolt, de ezzel még nem szállt ki a játékból, mert senki nem hívott előtte. Hopp Béla 10 forintot hív. Kemény Ede következik. Neki már meg kell adnia a hívást, különben nem vehet részt tovább ebben a játszmaiban. Természetesen vissza is hívhat, az emelés összege azonban nem lehet több 30 forintnál.  $10(\text{alap})+10(\text{hívás})+10(\text{megadás})=30$ .

Soha Pál (?)

Kemény Ede (**10 Ft**)

**Kassza = alap +20 Ft**

Nyúl Jenő (**passz**)

Hopp Béla (**10 Ft**)



Kemény Ede megadja a hívást, és Soha Pál következik. Meg kell adnia a 10 forintot, ha játékban akar maradni, de persze ő is ráhívhat ha akar, mégpedig 40 forintot.  $10(\text{alap})+10(\text{hívás})+10(\text{megadás})+10(\text{megadás})=40$ . Ennél kevesebbet is emelhet, többet azonban nem, hiszen csak ennyi van a kasszában.

Soha Pál (10 Ft)

Kemény Ede (10 Ft)

**Kassza = alap +30 Ft**

Nyúl Jenő (passz)

Hopp Béla (10 Ft)

Soha Pál megadja a 10 forintot, és most Nyúl Jenőnek nyilatkoznia kell. Ha újra passzol, kiszáll a játzmából, ha viszont vissza akar hívni, ő már 50 forintot is emelhet.  $10(\text{alap})+10(\text{hívás})+10(\text{megadás})+10(\text{megadás})+10(\text{megadás})=50$ .

Soha Pál (10 Ft)

Kemény Ede (10 Ft)

**Kassza = alap +30 Ft**

Nyúl Jenő (kiszállt)

Hopp Béla (10 Ft)

Nyúl Jenő azonban passzol, és eldobja a lapját. Ezzel kiszáll ebből a játzmából. Hopp Béla sem hívhat többet már ebben a licitkörben, hiszen senki nem emelte eredeti hívását.

Csere következik. Soha Pál először Hopp Bélának ad lapot, mert Nyúl Jenő már nem játszik. Azután Kemény Ede cserél, majd végül maga az osztó.

A második licitkört Kemény Ede kezdi, mivel az első licitkörben Hopp Béla volt az utolsó hívó. 40 forint van a kasszában, ennyit hívhat, de inkább passzol és megvárja, hogy Hopp Béla mennyit fog hívni.

Soha Pál (?)

Kemény Ede (passz)

**Kassza = alap+30 Ft**

Nyúl Jenő (kiszállt)

Hopp Béla (?)

Soha Pál következik. Ugyanolyan helyzetben van mint Kemény Ede, és ő is úgy dönt, hogy megvárja Hopp Béla hívását.

Soha Pál (**passz**)

Kemény Ede (**passz**)

**Kassza = alap+30 Ft**

Nyúl Jenő (**kiszállt**)

Hopp Béla (?)

Hopp Bélán a sor. Mivel azonban ő is passzol, a második licitkör és az egész játszma úgy ér véget, hogy senki nem viheti ki a kasszát, hanem cukassza következik. Nyúl Jenő beszállhat, ha befizet a kasszába annyi pénzt, mintha végig játékban lett volna, azaz 10 forintot. Ezt be is fizeti, valamint az osztáspénzt is, hiszen ő lesz az új osztó.

Soha Pál (?)

Kemény Ede (?)

**Kassza = alap+40+alap**

Nyúl Jenő (**osztó**)

Hopp Béla (?)

Amikor Nyúl Jenő befejezi az osztást, bejelenti, hogy a cukassza miatt nyitáskényszer van, és csak az nyithat, akinek két pár vagy annál jobb lap van a kezében.

Senki nem tud nyitni. Összedobják a kártyát, Hopp Béla következik osztásra. Először beteszi az alapot, aztán oszt, majd bemondja, hogy kis-drill (7,8,9,10) vagy annál jobb lap nyithat. Megint nincs nyitás egyik játékos kezében sem. Kemény Ede jön osztani. 10 forinttal megnöveli a kasszát, ügyesen oszt, aztán figyelmezteti a többieket, hogy nagy-drill (figurás drill - Á,K,D,B) a kötelező nyitás. Mindenki passzol, és Hopp Béla káromkodik.

- Ilyenkor bezzeg kilences drillem van!

Senki nem sajnálja. Soha Pál beteszi az alapot, és óvatosan osztani kezd.

- Két pár a nyitás - mondja jó hangosan, ahogy illik.

Soha Pál (**osztó**)

Kemény Ede (?)

**Kassza = alap (50)+40**

Nyúl Jenő (?)

Hopp Béla (?)

- Ötven forint - mosolyog boldogan Nyúl Jenő, miközben beteszi a pénzt a kasszába.

- Most bezzeg nincs kilences drillem - dühöng Hopp Béla, de azért megadja az 50 forintot.

Kemény Ede is megadja a hívást, csak Soha Pál dobja el szomorúan a lapját.

Soha Pál (**kiszállt**)

Kemény Ede (**50**)

**Kassza = alap (50)+40+ 150  
Ft**

Nyúl Jenő (**nyitó 50**)

Hopp Béla (**50**)

Csere következik. Nyúl Jenő az első.

- Nem kérek lapot - suttogja büszkén.

Ezután Hopp Béla és Kemény Ede kétségbeesetten hármat cserél. Jön a második licitkör, amit Hopp Bélának kell kezdeni, mivel Nyúl Jenő volt az első licitkörben az utolsó hívó. Természetesen Hopp Béla és Kemény Ede passzol.

- Megint száz forint - bólint szerényen Nyúl Jenő.

Soha Pál (**kiszállt**)

Kemény Ede (**passz**)

**Kassza = alap (50)+40+ 150  
Ft**

Nyúl Jenő (**100**)

Hopp Béla (**passz**)

Ezt egyik ellenfél sem adja meg, Nyúl Jenőnek azonban így is be kell mutatnia lapjait a kötelező nyitást miatt:  $\clubsuit D$ ,  $\clubsuit B$ ,  $\clubsuit 10$ ,  $\clubsuit 9$ ,  $\clubsuit 8$ .

- Sor - vigyorog boldogan, és besöpri a kasszát.

## 4. FEJEZET

### Egy kis matematika

**Kombináció:** - Adott számú elemből meghatározott számú elemnek természetes sorrendben való csoportosítása. (...) Eshetőségek számbavétele, ill. az ezen alapuló elképzelés.

Magyar Értelmező Kéziszótár (1982)

Kemény Edét meghívják egy baráti társaságba pókerezni. Kivételesen mindenki időben érkezik, udvariasan megtékitik a lakást és a gyerekeket, akik szerencsére éppen lefekvéshez készülődnek, majd megrendelik a háziasszonynál a szendvicseket és az italokat, aztán végre leülnek a kártyasztalhoz. Kezdődhet a játék. Az osztó ügyesen oszt, Kemény Ede pedig felveszi a következő öt lapot: ♠ Király, ♦ Király, ♠ Bubi, ♣ 10, ♠ 9.

Az első játékos húsz forintot hív, ami teljesen szabályos, majd némileg türelmetlenül rápillant Edére.

- Eldobod, megadod vagy ráhívsz?

Türelmetlensége nem szokatlan, hiszen a legtöbb parti így indul, mohón és izgatottan, Kemény Ede mégsem hagyja befolyásolni magát, mert most el kell dönteni, vajon mennyit ér az öt kártya a kezében. Ehhez az alábbi két kérdésre keresi a választ:

**1. mekkora az esély, hogy a többi játékos kezében jobb lapok vannak?**

**2. milyen esély lesz arra, hogy a csere során javulni fog a lap?**

Az esélyszámítás számba veszi az összes lehetséges változatot, és ebből következtet arra, hogy egy adott eset milyen valószínűséggel történik meg. Ha például négy Ász közül kell húznunk egy kártyát, biztos, hogy Ászt fogunk húzni. Amikor viszont a négy kártya között csak egyetlen Ász van, és három Dáma, annak az esélye, hogy pont az Ászt húzzuk ki kisebb lesz mint annak, hogy Dámát húzzuk. Ezt az esélyt többféleképpen is kifejezhetjük:

- az Ász esélye a négy lapból  $1/4$ ;

- az Ász esélye a négy lapból 25%;

- az Ász esélye a Dámához képest  $1/3$ ;

- négy próbálkozásból egyszer valószínűleg Ászt fogunk húzni.

Nézzük meg ezek után, hogyan segíti az esélyszámítás Kemény Edét játék közben, amikor osztott öt lapját kell értékelnie!

Kiszámítható, hogy a 32 lapos pakliból összesen **201 376** féle változatban lehet egymástól különböző öt lapokat kiosztani. Matematikai számításokkal ebben a könyvben nem foglalkozunk, általában csak az eredményt közöljük, ám azok kedvéért, akik szeretnek számolni, képezzen kivételt ez az alapvető képlet:  $32 \times 31 \times 30 \times 29 \times 28 / 5 \times 4 \times 3 \times 2$ .

Az alábbi táblázat azt mutatja be, hogy a **201 376** különböző változat között hányszor fordulnak elő a pókerben fontos konfigurációk, lapértékek:

## II. TÁBLÁZAT

<i>Lapérték</i>	<i>Előfordulás</i>	<i>Esély % (kerekítve)</i>
<b>Színsor</b>	20	0,0099317 %
(ebből igazi <b>Royalflös</b> )	4	0,0019863 %
<b>Póker</b>	224	0,1112347 %
<b>Szín</b>	204	0,1013030 %
<b>Full</b>	1344	0,6674082 %
<b>Sor</b>	5100	2,5325758 %
<b>Drill</b>	10 752	5,3392658 %
<b>Két pár</b>	24 192	12,0133481 %
<b>Egy pár</b>	107 520	53,3926585 %
<b>Semmi</b>	52 020	25,8322740 %
<b>Összesen</b>	201 376	100 %

Vajon ez a 201 376 módon kiosztható, egymástól különböző öt lap sok vagy kevés? Ez persze attól függ, mihez képest.

Például egy átlagos pókertársaságban, ahol egy partit mondjuk öt percig játszanak, 16 781 óra = 699 nap, azaz kis híján két év kéne ennyi osztáshoz, feltételezve, hogy közben egyáltalán nem tartanak szünetet.

A hagyományos lottóban 4005-féle kettes, 117 480-féle hármas, 2 555 190-féle négyes, és 43 949 268-féle ötös találat lehetséges. Mit jelent ez a sok szám?

Például azt, hogy 4005 darab szelvényen az összes lehetséges kettes találatot ki tudjuk tölteni. A kettes azonban nem fizet túl sokat. Az ötös találatokhoz viszont már 43 949 268 számú szelvényre lenne szükség. Azaz, ha csak egy szelvényvel játszunk, az ötös találat esélye igen kicsi, hozzávetőleg 1 a 44 millióhoz, azaz 0,000002275 %.

Visszatérve a pókerhez, a táblázatból látható, hogy bizony nagyon sokfajta lapot lehet kiosztani a pakliból. Hogyan számoljunk ezekkel a változatokkal játék közben? **Körülbelül!** Játék közben bőven elég nagyságrendekben gondolkodni. Ha minden egyes alkalommal pontos számításokat végeznénk, egy-egy parti túl sokáig tartana, arról nem is beszélve, hogy milyen unalmas lenne.

Az első fontos, de könnyen megjegyezhető nagyságrend, hogy majdnem kétszer annyi **Egy pár** fordul elő a lehetőségek között, mint **Semmi lap**. Ez azt jelenti, hogy akinek a kezében nincs semmi, ne bízzék abban, hogy a többiek kezében sincs semmi! Sőt! Akinek egy párja

van, az se higgye, hogy valami egetverő lapot tart a kezében - három játékos közül kettőnek valószínűleg van legalább egy pár a kezében. Még a **Két pár** is viszonylag gyakori lap.

Másképpen fogalmazva, valószínű, hogy minden második partiban kapunk egy párt, semmi lapot csak minden negyedik partiban, két párt pedig minden nyolcadik leosztáskor. Osztott drillre húsz, osztott sorra negyven parti alatt számíthatunk - egy alkalommal. Fullhoz körülbelül százötven, színhez pedig majdnem ezer osztás kell. Ha öt percet szánunk egy partira, akkor osztott fullt 12 és fél óránként, osztott színt pedig kb. 82 óránként kapunk. (Ez négy játékos esetén is több mint három órát jelent az osztott fullnál!) Az előfordulási valószínűség azonban időben nem egyenletes. Ezért könnyen lehet, hogy tíz percen belül kétszer vagy akár háromszor is fullt oszt az osztó (a kezeit persze ilyenkor nem árt figyelni!), aztán sokáig semmit (9. Fejezet).

Előttünk a táblázat, látjuk a számokat, tudjuk az előfordulási esélyeket. Na és akkor mi van? Ettől még nem kapunk jobb lapokat!

Nem is ígérte senki! Pókerrel a kézben könnyű nyerni (csak nem mindegy, hogy mennyit). Ebben a fejezetben azt próbáljuk elemezni, hogyan értékeljük a lapokat (jókat és rosszakat), amiket osztáskor kapunk.

Egy Ász pár kitűnő lap, ha az ellenfelek kezében nincs jobb, de az Ász drill sem elég, ha valakinél sor van. A táblázatból világosan látszik, hogy például az osztott Póker előfordulási esélye nagyobb (224), mint a sima Színé (204). Mégis a Póker számít erősebb alakzatnak. Miért? Gondoljuk csak meg, hogy milyen gyakran fordul elő osztott Póker vagy osztott Szín! 899 illetve 987 alkalomból egyszer. Ez azt jelenti, hogy ha partinként öt percet számolunk, négy játékos esetén kb. 19 óránként osztunk kézbe egy Pókert, 20 és fél óránként egy Színt. Azt mondhatjuk tehát, hogy Pókerrel és Színnel általában nem az osztott formájában szoktunk találkozni, hanem csere után. Ne felejtjük el ugyanis, hogy a leosztott lapokat a játék folyamán cserével még javítani lehet. A Színre javulás csere esélye viszont lényegesen jobb, mint a Pókeré. Ezért végeredményében egy átlagparti során több Szín fordul elő, mint Póker. Az arány három a kettőhöz. Jogos hát a szabály, amely a Pókert ritkábbnak és így erősebbnek tekinti.

### **Osztott lapunk értéke mindig viszonylagos, mégpedig kétféleképpen is:**

1. Az ellenfelek lapjához képest.
2. A cserével elérhető javulás esélyeihez képest.

Amikor egy partiban a hívást, a megadást, a visszahívást vagy a passzolást mérlegeljük, forduljunk nyugodtan segítségül a matematikához! Az, hogy a kezünkben tartott lapok a csere során milyen eséllyel javulhatnak, bizony nagyon fontos információ! Nézzük hát, hogy a különböző osztott lapok milyen eséllyel és milyen lappá képesek javulni:

#### **I./ Osztott Semmi lapból, ha azért van benne négy összefüggő kártya, és csak egyet, az ötödik, közömbös lapot kell cserélni:**

1./ Négy egyszínű kártya (**♣**Ász, **♣**Király, **♣**Bubi, **♣**9). A javulás esélye =  $4/27$ , azaz kb.  $1/7$ . Átlagban tehát hétből egyszer meg lehet kapni a színt. Nem túl jó esély, ha arra gondolunk, hogy hatszor hiába fogjuk megadni a hívott összeget. Megfontolandó viszont, hogy javulás esetén igen erős lap alakul belőle, keményen vissza is lehet rá hívni. Amikor a tét nem túl magas, és többen is játékban vannak, érdemes megkockáztatni, valamint blöffre is alkalmas.

2./ Négy kártya alul-felül nyitott sorban ( $\spadesuit$  Dáma,  $\clubsuit$  Bubi,  $\spadesuit$  10,  $\heartsuit$  9). A javulás esélye = 8/27. Ez bizony nem rossz lap! 3-4 alkalomból egyszer valószínűleg sorra fog javulni. Érdemes vele játékban maradni, de azért a visszahíváshoz általában kevés, valamint azt is vegyük figyelembe, hogy milyen nagy sorunk lehet (nem mindegy, hogy Ászig tartó vagy csak mini)!

3./ Négy egyszínű kártya, alul-felül nyitott sorban ( $\heartsuit$  Dáma,  $\heartsuit$  Bubi,  $\heartsuit$  10,  $\heartsuit$  9). A javulás esélye = 10/27 azaz jobb, mint 1/3 (37%). Háromból egyszer sor, esetleg szín, ritkán pedig még Royalflös is lehet belőle. Egyike a legesélyesebb lapoknak, mindenképpen játszani kell vele! Az esetek egy részében kiválóan alkalmas a visszahívásra is, főleg azok számára, akik nem félnek blöffölni, ha mégsem javul.

4./ Négy kártya, egyesélyes sorban. Mindegy, hogy csak alul vagy csak felül nyitott, vagy középen lukas a sor ( $\clubsuit$  Dáma,  $\diamond$  Bubi,  $\clubsuit$  9,  $\spadesuit$  8 vagy  $\clubsuit$  Ász,  $\diamond$  Király,  $\clubsuit$  Dáma,  $\spadesuit$  Bubi, ). A javulás esélye = 4/27 azaz kb. 1/7. Ugyanolyan esélytelen lap, mint a négy egyszínű kártya (1./1.), azzal a különbséggel, hogy ha javul, nem szín, csak sor lesz belőle. Ha ingyen lehet cserélni, üsse kő, de ha pénzbe kerül, könnyű szívvel el kell dobni.

5./ Négy egyszínű kártya, egyesélyes sorban. Mindegy, hogy csak alul vagy csak felül nyitott, vagy középen lukas a sor ( $\heartsuit$  Dáma,  $\heartsuit$  Bubi,  $\heartsuit$  10,  $\heartsuit$  8). A javulás esélye = 7/27 azaz kicsit jobb, mint 1/4. Négyből egyszer színünk vagy sorunk lehet. Játékra alkalmas lap, nem szívesen dobja el az ember, bár sok pénzt megadni vagy visszahívni nem érdemes rá.

## II./ Osztott egy pár van a kezünkben:

1./ Ha hármát cserélünk, póker lehet 117 alkalomból egyszer (0,85%), full 35 esetből egyszer (2,91%), drill 5-6 partinként (18,26%), és két pár kb. négyből egyszer (24%) Jó az esély a javulásra (46%), bár ebből a leggyakoribb eset, hogy csak két párunk lesz. Ne felejtsük el azonban, hogy az osztott *Semmi lap* esélye nem több, mint 25%, ezért valószínűleg a többiek kezében is van legalább egy pár (hiszen erre minden játékosnak 75% az esélye). Ennek megfelelően, ha kicsi a pár, amiről indulunk (10, 9, 8, 7), ne bizzunk benne túlságosan!

2./ Ha kettőt cserélünk (egy lapot sleppelünk), a póker esélye 0,28%-ra csökken, a full esélye 2,56%-ra, a drillé 12,54%-ra romlik, míg a két pár esélye alig javul 27,35%-ra. Világosan látszik, hogy ha valamilyen taktikai megfontolás nem indokolja (például blöff), nem érdemes sleppelni.

3./ Ha pedig csak egyet kérünk (két lapot sleppelünk), a pókerről és fullról teljesen lemondunk, drill esélye 7,4% lesz, és a két pár esélye is csökken 22,22%-ra. Ugye bolondság lenne, így cserélni?

## III./ Osztott két pár van a kezünkben:

1./ Ha egy lapot cserélünk, 4/27 a fullra javulás esélye, azaz kb. 7 alkalomból egyszer sikerül (14,81%). A két pár sokszor önmagában is nyerő lap lehet, főleg ha az egyik pár magas. A csere esélye viszont látványosan csekély. A full csábítóan erős lap, és a játékosok érthetetlen módon, gyakran szoktak úgy licitálni két párra, mintha máris full lenne a kezükben. Ne áltassuk magunkat, bizony hétből hatszor nem lesz full belőle, és ez sokba kerülhet!

2./ Indokolt esetben le is tehetjük az egyik párt, és akkor a II./ Egy pár esete áll elő. Ezt olyankor érdemes elkövetni, ha úgy érezzük, hogy két pár kevés lenne a nyereshez (például amikor kicsi a két párunk, és előttünk valaki egyet cserélt, valószínűleg nagyobb két párra).

#### IV./ Osztott drill van a kezünkben:

1./ Két lap cseréje esetén, a póker esélye 26/351 lesz, azaz 13-14 alkalomból egyszer bejön (7,41%), a full esélye pedig 36/351, azaz kb. tízből egy (10,26%). A drill többnyire önmagában is nyerő lap, főleg a figurás drill. Javulási esélye viszont elég gyenge (17,67%). Ha például cukassza nyitásnál, egy kis drillre nem cserélünk (3. Fejezet - Kemény Ede), valószínűleg többet nyerhetünk vele, mint amennyit kockáztatunk.

2./ Ha csak egyet kérünk (egy lapot sleppelünk), a póker esélye a felére csökken (3,7%), a fullé viszont egy kicsit nő, kb. kilencből egy esetre (11,11%). Nem érdemes megtenni, csak különleges helyzetben. Például ha cukasszánál két pár a nyitás, a mi kezünkben Ász drill van, és meg akarjuk etetni a többieket, hogy két párral nyitunk. Ekkor, egylapos csere után nagyobb összeget hívunk, és bízunk benne, hogy valamelyik ellenfél két párjával vagy drilljével megadja, mert elhiszi a csere miatt, hogy tényleg csak két párunk van.

A pókerjáték egyik legravaszabb eleme, hogy cserélhetünk ugyan benne, de az első licitben többnyire meg kell fizetni még az esélyét is a javulásnak. A vesztes játékosok jó része azon bukik el, hogy önmagát kábítva túlon túl bízik a cserében, és nyakra-főre fizet reménytelen esélyekért.

Annak, hogy osztott drillt kapjunk kb. 5% az esélye. Ugyanennek a drillnek, egy párból cserével elérhető esélye már 9,5% (osztott pár esélye 53%, ebből a drillre javulásé 18%). Mit mond ez a két szám? Egyszer azt, hogy a csere majdnem kétszeresére növeli az esélyeinket. Ez a jó hír. Másrészt viszont ez a megnövelt esély még mindig 10% alatt van, miközben a licit során fizetni is kell érte. Ez már nem olyan jó hír. Azt jelenti, hogy játék közben nem árt számolni!

#### A csere esélyei, táblázatba foglalva:

#### III. TÁBLÁZAT

Osztott lap, csere előtt	javulás	Javulás esélye
Négy egyszínű lapból	- szín	14,81 %
Négy lap, alul-felül nyitott sorban	- sor	29,63 %
Négy egyszínű lap, alul-felül nyitott sorban	- sor vagy szín	37,04 %
Négy lap egyesélyes sorban	- sor	14,81 %
Négy egyszínű lap, egyesélyes sorban	- sor vagy szín	25,93 %
1 párból, 3 lap cserével	- 2 pár	24,00 %
1 párból, 3 lap cserével	- drill	18,26 %
1 párból, 3 lap cserével	- full	2,91 %
1 párból, 3 lap cserével	- póker	0,85 %
1 párból, 2 lap cserével	- 2 pár	27,35 %
1 párból, 2 lap cserével	- drill	12,54 %
1 párból, 2 lap cserével	- full	2,56 %



1 párból, 2 lap cserével	- póker	0,28 %
1 párból, 1 lap cserével	- 2 pár	22,22 %
1 párból, 1 lap cserével	- drill	7,41 %
2 párból	- full	14,82 %
Drillből, 2 lap cserével	- full	10,26 %
Drillből, 2 lap cserével	- póker	7,41 %
Drillből, 1 lap cserével	- full	11,11 %
Drillből, 1 lap cserével	- póker	3,70 %

Külön említést érdemel, mert viszonylag gyakori eset, amikor a *Semmi lap*ban nincs még négy összefüggő kártya sem. Ilyenkor nagyobb hívást természetesen nem érdemes megadni, ám előfordul az is, hogy ingyen (ha mindenki passzol) vagy csekély összegért cserélhetünk.

Három lapból bonyolult a csere esélyeit számolni, hiszen például a ♠Bubi, ♠9, ♠8 többféle-képpen is javulhat. Lehet belőle színsor, szín, sor, drill, két pár. Külön-külön mind aprócska esélyek, és össze kell adni őket ahhoz, hogy értékelni tudjuk a lapot. Pedig érdemes értékelni, mert előfordul, hogy rászorulunk ezekre a cserékre. Nézzük hát röviden a használható 3 lap kombinációk javulási esélyeit anélkül, hogy túlságosan elmerülnénk a részletekben!

#### I./ Osztott semmi lapból, ha nincs benne más, csak:

1./ Három egyszínű kártya (pl. ♣Ász, ♣Bubi, ♣8), sor-esély nélkül. 2,85% - szín; 2,56% - drill; 7,69% - két pár. Együtt - 13,1%. Elég kilátástalan helyzet, fizetni aligha érdemes érte.

2./ Három kártya, alul-felül duplán nyitott sorbemenetben.<sup>3</sup> 13,67% - sor; 2,56% - drill; 7,69% - két pár. Ez összesen 23,92%. Nem rossz, négyből egyszer valami bejön, de sok pénzt nem szabad áldozni rá.

3./ Három egyszínű kártya, alul-felül duplán nyitott sorbemenetben.<sup>3</sup> 2,85% - szín (és színsor); 12,82% - sor; 2,56% - drill; 7,69% - két pár. Összesen - 25,92%. Több mint egynegyed esély. Ha már semmink nincs, ez elég jó semmi. Még blöffölni is lehet rá, hátha elhiszik az ellenfelek, hogy drillről indultunk, és azért cseréltünk kettőt.

4./ Három kártya, alul-felül szimplán nyitott vagy alul-felül nyitott, lukas sorbemenetben.<sup>4</sup> 9,12% - sor; 2,56% - drill; 7,69% - két pár. Együtt - 19,37%. Nem elég a boldogsághoz, legfeljebb ingyen.

5./ Ugyanaz, mint a 4./ de egy színben - 21,65%. Ez már jobb valamivel, de még mindig kevés. Erre se áldozunk túl sokat!

<sup>3</sup> három kártya, **duplán** nyitott sorban az első javulás után, négy lapként is alul-felül nyitott sor marad. Két ilyen van: **9, 10, Bubi** és **10, Bubi, Dáma**. Ekkor 8 kártya jó (4 alul, 4 fölül) első, és újabb 8 kártya második cserelapnak.

<sup>4</sup> a többi esetben a három kártya **szimplán** nyitott, vagy lukas sort alkot. Ilyenkor első cserelapnak még 8 kártya jó, de második cserelapnak már csak 4 és ez jelentősen csökkenti a javulás esélyeit.

#### IV. TÁBLÁZAT

<b>Semmi lapban három kártya</b>	<b>- javulás</b>	<b>Javulás esélye</b>
egyszínű	- szín, drill, két pár	13,10 %
duplán nyitott sorban	- sor, drill, két pár	23,92 %
egyszínű, duplán nyitott sorban	- sor, szín, drill, két pár	26,77 %
szimplán nyitott sorban	- sor, drill, két pár	19,37 %
egyszínű, szimplán nyitott sorban	- sor, szín, drill, két pár	22,22 %

## 5. FEJEZET

### Ahány ház, annyi szokás

**Szabály:** - működést irányító útmutatás, illetve vezérelv.

Merriam-Webster Pocket Dictionary

A 3. Fejezet kiegészítéseképpen, ígéretünkhöz híven, most néhány gyakran előforduló és érdekes pókerszabály-változattal fogunk megismerkedni. Félreértés ne essék, nem pókerváltozatról lesz szó, azokkal később, a 8. Fejezetben találkozunk majd, hanem az eddigiekben tárgyalt játék módosított szabályairól.

**Továbbra is 32 kártya van a pakliban, öt lapot kap egy-egy játékos, és csak egyszer cserélhet.**

#### Nyitáskényszer:

Az egyik leggyakoribb szabályváltozat, melyben nem csak cukassza esetén van nyitáskényszer, hanem minden osztásnál. Ilyenkor az első hívó számára többnyire minimum Bubi-pár kötelező. Ezt szokták tovább variálni úgy, hogy ha senki nem tud nyitni (senkinél nincs Bubi-pár vagy annál jobb lap), akkor a következő osztásnál a nyitáskényszer már Dáma-pár, aztán Király-pár, Ász-pár, majd két pár, esetleg drill. Ez a változat sok-sok cukasszát eredményez, és igazából az 52 lapos paklinál van értelme (8. Fejezet). Nyitáskényszer esetén rendszerint megállapodnak a játékosok abban, hogy Royalflös-bemenet is nyithat. Ez olyan lapot jelent, mely egy híján Royalflös. A bemenet lehet alul-felül nyitott (♠9, ♠10, ♠Bubi, ♠Dáma), vagy lukas (♠7, ♠8, ♠9, ♠Bubi). Van, ahol mind a kettőt megengedik nyitásnak, van, ahol csak az alul-felül nyitott bemenetet. Akkor van igazi jelentősége, amikor már például drill a kötelező nyitás. Ilyenkor egy Royalflös-bemenettel nyitni elég veszélyes, de kitűnő lehetőség a blöffre (6. Fejezet).

Az állandó nyitáskényszer azt jelenti, hogy bármi lesz a parti eredménye, a nyitónak (az első hívónak) a végén be kell mutatnia a nyitást! Amennyiben ezt nem tudja megtenni, a nyertes kiviszi a kasszát, de a hibás játékos újra befizeti a teljes összeget, és azért egy új partit játszanak (7. Fejezet).

#### Vaklicit:

Sok társaság játssza a pókert vaklicittal, ami azt jelenti, hogy az első licitkört a játékosok úgy kezdik, hogy nem nézik meg a lapjaikat. A vakon hívásnak a legtöbb helyen szigorú szabályai vannak. Az osztó beteszi az alapot és oszt. A következő játékos az alap kétszeresét hívhatja, sem többet, sem kevesebbet, az utána következő az alap négyszeresét, és így tovább. Általában a vakon hívás lehetősége egy kör után, az osztónál véget ér, de vannak partik, ahol ezt nem kötik ki, és bármilyen magas összegig lehet vakolni. Nem biztos azonban, hogy a vaklicit körbemegy, mert annál a játékosnál mindenképpen véget ér, aki először felveszi a lapjait, hogy megnézzze. Ez pedig bármelyik soron következő játékos joga, és a vaklicit akkor sem mehet tovább, ha ez a játékos esetleg passzol és kiszáll a partiból. Amikor a vaklicit befejeződött, a licitkör rendesen folytatódik tovább. A játékosok megnézik lapjaikat, és sorban eldöntik, hogy megadják-e a vaklicittal feltornázott összeget, vagy kiszállnak.

**Ráhívás azonban ilyenkor nincs! Egyetlen játékos emelheti csupán a tétet,  
az utolsó vakon hívó.**

Ő viszont újra hívhat, dacára annak, hogy a többiek csak megadták előző hívását (ez a vakliciten kívül semmilyen más esetben nem lehetséges a pókerben). Tulajdonképpen ezért a kiváltságért licitálnak egymás után a játékosok. Az utolsó vakon hívó többszörösen is előnyös helyzetbe kerül. Ha azonban él a jogával, és ráhív, a licit újra szabaddá válik, és bárki visszahívhat neki.

Soha Pál (40 Ft)

Kemény Ede (20 Ft)

**Kassza = 10 Ft (alap) + 10 +  
20 + 40 Ft**

Nyúl Jenő (osztó)

Hopp Béla (10 Ft)

Nyúl Jenő következik a vaklicitben 80 forinttal. Ha inkább megnézi a lapját, csak 40 forintot kell megadnia, és az utolsó vakon hívó Soha Pál lesz. Ekkor Hopp Béla is megnézi a lapját mielőtt tesz a kasszába 30 forintot (tízét már tett vakon), vagy passzol. Kemény Ede jön 20 forinttal (ő húszat tett már vakon). Ezután Soha Pál eldönti, hogy hív még, vagy kezdődhet a csere.

Jól látható, hogy a vaklicit jelentősen növeli a tétet, drágítja a kasszát, kezdőknek és kis-pénzüeknek valószínűleg nem ezt írta fel az orvos (10. Fejezet)

**Cukassza:**

Azt ígértük a 3. Fejezetben, hogy kitérünk majd a cukassza nyitáskényszer változataira is, hiszen megállapodás kérdése, hogy mi legyen a kötelező nyitás, és az is, hogy milyen módon változzék.

Ahol nem szeretik az ismétlődő cukasszát, ott alacsonyra szabják a nyitást (például Bubi-pár), lassan növelik (Dáma-pár, Király-pár, Ász-pár, két pár, drill), és visszaléptetik (drill után újra két pár, aztán Ász-pár, Király-pár, Dáma-pár és megint Bubi-pár). Erre persze csak akkor van szükség, ha sorozatban nincs nyitás, és többször is osztanak ugyanazért a cukasszáért. A Royalflös-bemenet nyitást ilyenkor is meg szokták engedni.

Akik viszont szívesen játszanak cukasszás partikat, magasra teszik a kötelező nyitást (két pár, drill) és alig léptetik vissza. Ilyenkor osztásonként egyszer kisdrill (7, 8, 9, 10), egyszer pedig nagydrill (Bubi, Dáma, Király, Ász) nyithat. Ráadásul drágítani is szokták a cukasszát, oly módon, hogy osztáskor nem csak az osztó teszi be az alapot, hanem minden játékos hozzájárul egy megállapodás szerinti összeggel a kasszához. Az ilyen partikban a cukassza gyorsan növekszik, és a szerencsés nyitó, akinek a szükséges nyitás a kezébe kerül, viszonylag nagy összeggel nyithat. Ezért az esetek jó részében játék nélkül viszi ki a kasszát, mivel a többiek eldobják lapjaikat. Ezt elkerülendő, meg lehet állapodni abban, hogy bizonyos összeg nagyság felett a játékosok a cukasszát ketté (vagy akár háromfelé) bontják, és azokért külön-külön osztanak.

### Négy lap csere:

32 kártya, négy játékos esetén, éppen 3 lap cseréjéhez elegendő (négyszer öt lapot osztunk és ha mindenki hármát cserél, az négyszer három:  $20+12=32$ ). Néhány helyen meg szokták azonban engedni a 4 lap cserét is. Ilyenkor gondolni kell arra, mi történjék, ha nem marad elegendő kártya a pakliban, hiszen még az is előfordulhat, hogy mindenki 4 lapot akar cserélni és ekkor négy plusz kártya szükséges.

Két lehetőség van, be lehet vonni a kisebb lapokat a játékba, vagy csere közben a már eldobott lapokat újra keverve fel lehet megint használni. Ennek módjáról célszerű a játék kezdete előtt megállapodni. Egyébként, ha valaki 4 lapot kér, azt nem szokta egyben megkapni (4 lap esetén már elég nagy a valószínűsége annak, hogy a nem tökéletes keverés nyomán az előző partiból valamilyen alakzat együtt marad). Az osztó először 3 kártyát ad neki, kielégíti a többiek csereigényét, és csak azután adja a negyedik lapot. Abban az esetben, amikor a 4-lap-kérő egyúttal az utolsó cserélő, az osztó 3 kártyát oszt neki, egyet félredob, és úgy adja a negyediket.

### Auf csere:

Szokásos még Magyarországon az úgynevezett auf csere. Ilyenkor a játékos nem tesz le lapot, mind az öt kártyája a kezében marad, és az osztó felcsapja a pakliból a soron következő lapot úgy, hogy azt a többiek is látják. Ezután dönt a játékos, hogy szüksége van-e a felcsapott kártyára. Ha igen, akkor kicserélheti, de a saját cserelapját szintén felcsapva meg kell mutatnia a többi játékosnak. Az auf bizonyos értelemben nagy előny, hiszen hat kártyából lehet dönteni, másrészt viszont hátrány is, mert sok mindent elárul a cserélő lapjáról, még akkor is, ha az aufcserélő nem tart igényt a felcsapott lapra.

Néhány helyen úgy játsszák az auf cserét, hogy az átszállhat a következő játékosra. Azaz, a soron következő játékos megkaphatja auf csereként az előző játékos által eldobott lapot, sőt, ha az eredeti auf cserélő nem tart igényt a felcsapott lapra, a következő játékos azt is kérheti magának.

Az auf csere megbolondítja a csere esélyeket, az átlagosnál több nagy lapot eredményez (például osztott drill esetében a fullra javulás esélye a kétszeresére nő), ezáltal vadabbá teszi a licitet, és drágítja a játékot. Az igazán jó pókerjátékosok nem túlzottan szeretik, és a kezdőknek sem javasoljuk.

### Dzsóker:

Külön szabályokat igényel a játék, ha Dzsókert keverünk a pakliba. Megjelenik a Royalpóker (póker + Dzsóker) mint legerősebb alakzat, amelyik még a Royalflösnél is jobb. Például:

♣ 9, ♦ 9, ♥ 9, ♠ 9, Dzsóker.

Egy Dzsóker általában még nem okoz túl sok gondot, de két vagy három Dzsóker esetén nagyon megnő az egyforma lapok előfordulásának esélye:

1. ♣ Ász, Dzsóker, Dzsóker, ♠ Bubi, ♠ 9

2. ♥ Ász, ♠ Ász, ♦ Ász, ♣ Bubi, ♦ 9

- megállapodás kérdése, hogy a Dzsóker csökkent-e a lap értékén, és ezért a **2.** lap a nyerő, vagy a Bubi színe dönt, a két egyforma drillre vonatkozó szabály szerint, mely esetben az **1.** lap nyer.

1. ♣ Ász, ♦ Ász, ♣ 9, ♠ 9, Dzsóker

2. ♥ Ász, ♠ Ász, ♠ 9, ♦ 9, Dzsóker

- ennél a két Ász fullnál el kell dönteni, hogy vajon egyformáknak minősülnek-e, és ketté osztják egymás között a kasszát, vagy valamilyen módon, például az Ászok színe szerint rangsorolunk (akinél a ♠ Ász van, az a nyerő).

1. ♣ Ász, ♦ Király, ♣ Dáma, ♠ Bubi, ♥ 10

2. Dzsóker, ♣ Király, ♠ Dáma, ♣ Bubi, ♦ 10

- a két egyforma sor esetén, ha a Dzsókert ♠ Ásznak tekinthetem, a 2. lap lesz a nyerő, ha viszont a Dzsóker megállapodás szerint csökkent az azonos lapértéken, akkor az 1. lap a jobb.

Dzsóker bevonása a pakliba tehát gondos és részletes, előzetes megbeszélést igényel. Ráadásul a Dzsóker még az auf cserénél is jelentősebb mértékben bonyolítja az esélyeket, sokkal több nagy lap szerepel majd a játékban, és ezért a tétek is megnőnek (három Dzsókerrel például, az osztott drill esélye kis híján az eredeti négyszeresére emelkedik). A jó pókerjátékos kerüli a Dzsókert, és a kezdőknek is ezt lehet tanácsolni.

Dzsóker és auf csere együtt olyan mértékben változtatja kiszámíthatatlan szerencsejátékká a pókert, hogy abban az ésszerű gondolkozásnak, a szellemes és ügyes játéktílusnak szinte már semmi szerep nem jut.

### **Minisor:**

Az 52 lapos pakliban az Ász kétféleképpen is szerepel. Egyrészt mint a legnagyobb, legerősebb figura, másrészt, ha szükség van rá, az egyes helyére is kerülhet a legkisebb sorban (Ász, 2, 3, 4, 5). Ugyanezt megengedhetjük 32 lapos pakli esetén is. Ekkor az Ász képes lesz a hatost helyettesíteni, és létrejön a **Minisor - Ász, 7, 8, 9, 10** (minorsornak is szokták hívni).

Logikus variáció, általában ismerik és szívesen játsszák, de azért nem árt a parti elején tisztázni, hogy elfogadjuk-e, vagy sem. Ebben a könyvben a Minisort érvényes sornak tekintettük mindenütt, ott is, ahol az esélyekről esik szó.

### **Gentleman:** (kiejtése dzsentlmen, jelentése úriember)

A póker lényegével ellentétes hazai háziszabály, de érdemes megemlíteni, mert Magyarországon sok helyütt használják.

Amikor a játékban résztvevő összes játékos hármát cserél, az osztó bejelenti, hogy *gentleman* következik. Ezután a második licitkörben csak az hívhat (mintha nyitáskényszer lenne), aki a csere során egy párnál jobb lapra javult. Ez persze csak az első hívóra vonatkozik (ugyanúgy, mint a nyitáskényszer), a többiek már javulástól függetlenül visszahívhatnak neki (blöffölhetnek is). Az első hívónak azonban, ha nyer, ha nem, a játszma végén szigorúan be kell mutatnia a kötelező javulást.

## 6. FEJEZET

### Az ellenfelek etetése - szigorúan szabad

**A pókerjáték taktikájára vonatkozólag nincsenek se szabályok, se abszolút érvényű tanácsok. Figyelembe kell venni minden momentumot, beleértve az ellenfelek egyéniségét is.**

**Dr. Widder Lajos - *Az ultitól a bridzsig***

A könyv elején, az „Ajánlásban” hivatkoztam arra a történetre, amikor telefonhoz hívtak, és Juli, a feleségem, mint kezdő pókerjátékos beült helyettem rövid időre a partiba. Igaz, hogy csak játékosnak volt kezdő, mert hosszú éjszakákon át a hátam mögött kibicelve módjában állt megfigyelni minden csínját-bínját ennek a bonyolult játéknak. Amikor visszaérkeztem, éppen a következő lapokat vette fel: ♠Ász, ♣Király, ♣10, ♦9, ♥7. Az asztal közepén halomban állt a pénz, ami arról árulkodott, hogy távollétemben többször is osztottak és cukassza alakult ki. Az osztó bejelentette, hogy két pár a nyitás. Az első játékos megnyitotta a kasszát 200 forinttal. A soron következő játékos rövid gondolkodás után megadta a hívást, ezután a feleségemre került a sor. Ő rám mosolygott, és habozás nélkül, magabiztosan visszahívott 500 forintot. Az osztó azonnal eldobta a lapját, a nyitó játékos pedig szívta ugyan a fogát, de végül betette a pénzt a kasszába. Az alattunk ülő játékos ugyancsak eldobta a lapját. Ketten maradtak játékban, a nyitó játékos és a feleségem. Elsőnek a nyitó cserélt, egyet. Juli viszont egyáltalán nem kért lapot, pontosan úgy, ahogyan azt a jól kivitelezett blöffnél csinálni kell. A nyitó játékos passzolt, és amikor Juli hidegvérrel hívott ezer forintot, szomorúan bemutatta a két pár nyitást, de nem adta meg a hívást, hanem panaszosan hozzám fordult.

- Csakhogy itt vagy újra! Amióta elmentél, a feleséged egyfolytában nyer. Hiába, a kezdők szerencséje!

- Nekem megadtad volna az ezrest? - kérdeztem tőle, és valószínűleg észrevehette arcomon a nehezen elfojtott mosolyt, mert gyanakodva kérdezett vissza.

- Azt akarod mondani, hogy nem volt semmi a kezében? - aztán hitetlenül megrázta a fejét. - Ne etess! Fogadni mernék, hogy legalább egy sora volt.

- Mennyibe? - érdeklődtem gúnyosan, és büszkén leterítettem elé az öt, teljesen összefüggéstelen kártyát.

A történet tanulságos, mert három, öreg, gyakorlott pókerjátékos kétkedés nélkül bízott abban, hogy egy kezdő nem mer blöffölni ellenük, a kezdő pedig ügyesen kihasználta ezt a tévhitet.

**Minden ellenkező híreszteléssel szemben a póker nem egyszerű szerencsejáték.**

Ebben a játékban az a cél, hogy minél jobban kiismerjem ellenfeleimet, miközben ők minél kevésbé ismerjenek ki engem. A cél érdekében időnként áldozni kell. Meg kell adni néha egy hívást csak azért, hogy lássuk, mire hív a játékos. Az ilyen megadás sohasem kidobott pénz, inkább befektetés, ami később busásan megtérül. Az sem baj, ha egyszer-egyszer úgy blöffölünk, hogy rajtakapnak minket. Hadd gyanakodjanak majd akkor is blöffre, amikor jó lapunk van, és azért hívunk nagyobb összeget.

**Az a játékos, aki mindig csak nagy lapra hív, és a rossz lapot rendszeresen eldobja -  
örök veszítő lesz.**

A cukasszát Nyúl Jenő nyitotta meg, és mindenki megadta a nyitást. Nyúl Jenő nem cserélt (sora volt), Hopp Béla egyet kért, Kemény Ede kettőt (a három Dáma mellé), Soha Pál pedig hármat. A csere után mind a hárman passzoltak, mert biztosan tudták, hogy Nyúl Jenő úgymint hívni fog. Így is történt. A 200 forintos hívásra Hopp Béla eldobta a lapját, és Kemény Ede következett.

Soha Pál (**passz**)

Kemény Ede (**passz**)

**Kassza = 820 Ft**

Nyúl Jenő (**200 Ft**)

♣Dáma, ♠Dáma, ♥Dáma, ♦10, ♣10

♦Dáma, ♣Bubi, ♠10, ♥9, ♦8

Hopp Béla (**passz**)

Kemény Ede egyszerű helyzetben volt, mert Soha Pál, aki még fölötte ült, hármat cserélt (3-4%, hogy fullra vagy pókerre javul - 4. Fejezet), tehát nem volt különösebben veszélyes, Nyúl Jenőről pedig tudni lehetett, hogy sor van a kezében. Ennél jobb lappal (full vagy szín) ugyanis többet szokott hívni.

Ha Kemény Ede kezében mindössze három Dáma maradt volna (azaz nem javul), nyugodt lélekkel eldobta volna ezt az egyébként nem rossz lapot, hiszen azzal nem nyerhet Nyúl Jenő sora ellen, aki szinte soha nem blöfföl.

Így viszont gondterhelten megvakarja a fejét, mert nagy ripacs, és aztán bizonytalanul visszahív 1000 forintot (a bizonytalankodás is csak színjáték).

Nyúl Jenő bajban van. Kemény Edéről közismert, hogy szívesen blöfföl. Két lapot kért, tehát nincs sok esélye annak, hogy javult (kb. 18 % - 4. Fejezet). Meg kell adni neki a hívást, hiába minden. Nyúl Jenő veszít, és azt gondolja, hogy már megint nem volt szerencséje. Pedig mindössze annyi történt, hogy Nyúl Jenőt kiismerték a partnerei.

**Nem létezik általános szabály arra, hogy mikor blöfföljünk,  
könnyebb meghatározni azt, hogy mikor ne próbálkozzunk blöffel:**

- ha az ellenfélnél erős lapot sejtünk, mert figurás drilt vagy annál jobb lapot ritkán sikerül elijeszteni;
- ha mögöttünk is játékban vannak még, mert minél több a lehetséges ellenfél, annál kisebb a siker esélye;
- ha éppen nagy veszítésben vagyunk, mert olyankor gyanús lehet a szándék;
- ha nem készítettük jól elő, mert a hirtelen felindulásból elkövetett blöff ritkán vezet jóra;
- ha olyan ellenféllel kerülünk szembe, aki mindig mindent megad, különösen akkor, ha ráadásul még nyérésben is van.



A jól kivitelezett blöff gondos előkészítést igényel. Ilyenkor azt a szerepet kell eljátszanunk, hogy nagy lap van a kezünkben. Már az első licitben kemény hívással vagy visszahívással lehet megalapozni a blöfföt. Ezt követően a cserével kell megerősíteni a látszatot. A legjobb, ha egyáltalán nem kér lapot a blöffölő, de egy vagy két lap csere még elmegy. A koronát pedig a második licitkörben tesszük fel a színjátékra. Ilyenkor nem szabad sajnálni a pénzt a hívásra. Ha bukik a blöff, sebjaj! Tekintsük befektetésnek! Legközelebb majd akkor is megadják a nagy összegű hívásunkat, amikor tényleg jó lapunk van.

Különösen alkalmas a helyzet blöffre, ha tényleg esélyes kártya van a kezünkben, például Royalflös bemenet. A ♠ Király, ♠ Dáma, ♠ Bubi, ♠ 10 sokféleképpen javulhat. Bármilyen Ász, kilences és bármilyen pikk (♠) jó mellé, azaz 10 lap a pakliból (37%). Ilyenkor érdemes úgy hívni, mintha máris erős lapunk lenne, mert ha mégsem javulunk, még mindig folytathatjuk keményen - egy blöffel.

A blöff veszélyes és kényes fegyver, vigyázzunk a színészkedéssel, mert a pókerpartner a legrosszabb fajta közönség. Ritkán tapsol, és mindig gyanakszik. Gondoljunk arra, hogyan szoktunk viselkedni, amikor tényleg jó lapunk van, és tekintjük azt követendő mintának. Aki jó lappal magabiztos, legyen blöff közben is magabiztos, aki lassú és tétova, az ugyanígy vezesse elő a blöfföt is.

Nem csak a blöff kezelése igényel azonban gondos és alapos körültekintést, hanem az a helyzet is, amikor erős, feltehetőleg nyerő lap van a kezünkben, és az a célunk, hogy minél többet nyerjünk vele, a nagy lap ugyanis elég ritka. Ilyenkor, ellentétben a blöffel, kedvez nekünk, ha sokan vannak játékban, ezért vigyáznunk kell rá, hogy ne ijesszük el az ellenfeleket.

Soha Pál (osztó)

♣ Bubi, ♠ Bubi, ♥ Bubi, ♦ 7, ♣ 7

Kemény Ede (20 Ft)

**Kassza = 10+20 Ft**

Nyúl Jenő (passz)

Hopp Béla (passz)

Az osztott full ritka ajándék, körülbelül 150 partiból egyszer fordul elő (0,667%), természetes hát, hogy Soha Pál izgatottan várta a többiek hívását. Amikor két passz után Kemény Ede végre elindult 20 forinttal, felcsillant a szeme. Megadta a húszast, és visszahívott 50 forintot. Még többet is hívott volna, ha a szabályok engedik.

- Soha Pálnak nagy lapja van - vontta meg a vállát Nyúl Jenő, és eldobta a lapját.

- Szerintem is - bólított Hopp Béla, és ő is kiszállt.

- Reszketve megadnám - vigyorgott Kemény Ede -, de nem akarok teljesen hülyének látszani.

Inkább ő is veszni hagyta húsz forintját, mintsem hogy még egy ötvenest is utána dobjon a kútba. Soha Pál szomorúan vitte ki a kasszát, amelyben főleg a saját pénze volt. Ilyen keveset nyerni, ilyen jó lappal!

A történet első tanulsága, hogy hírünket folyamatosan alapozzuk meg a parti alatt. A második tanulsághoz nézzük, mi történt volna, ha Soha Pál nem ennyire mohó, és csak 10 forintot hív vissza.

Soha Pál (20+10)

♣Bubi, ♠Bubi, ♥Bubi, ♦7, ♣7

Kemény Ede (20 Ft)

**Kassza = 120 Ft**

Nyúl Jenő (megadó)

Hopp Béla (megadó)

Nyúl Jenő és Hopp Béla számára Kemény Ede a kemény hívó a partiban, róla pedig tudott, hogy gyakran és szívesen blöfföl, egyáltalán nem biztos, hogy valóban jó lapja van, ezért neki érdemes megadni a tétet. Így, mire újra Kemény Edére kerül a sor, a kasszában már 120 forint lesz, ami arra csábítja, hogy ijesztgetésül próbáljon meg visszahívni egy ötvenest, hiszen ő azt szeretné, hogy minél kevesebben maradjanak a játékban.

Miután Kemény Ede visszahívott, Soha Pál végre kiélheti magát, és még ráhívhat mondjuk 100 forintot. Most már nincs oka finomkodni (a cserénél úgyis el kell árulnia, hogy nem kér lapot). Nyúl Jenőből és Hopp Bélából nem lehet több pénzt kiszedni, valószínűleg nincs elég jó (vagy esélyes) lapjuk, és mindenképpen ki fognak ugrani a partiból. Kemény Ede ezzel szemben talán futni fog a pénze után, és megadja a visszahívást.

Soha Pál (utolsó hívó)

♣Bubi, ♠Bubi, ♥Bubi, ♦7, ♣7

Kemény Ede (megadó)

**Kassza = 430 Ft**

Nyúl Jenő (passz)

Hopp Béla (passz)

Csere után már nincs értelme a nagyobb összegű hívásnak. Ha Kemény Ede nem javult, úgysem fogja megadni, ha viszont javult, veszélyes lehet a kasszát feltornászni. Ilyenkor az úgynevezett **Csip hívás** (chip) a legcélszerűbb, amely a mindenkori alapegység szerinti legkisebb hívás, az adott esetben 10 forint.

Világos tehát, hogy Soha Pál nem reménytelen eset a partiban, csak végig kéne egyszer gondolnia, hogy miért nem szokott nyerni, és aztán ennek megfelelően változtatni a taktikáján.

Eddig azokkal az helyzetekkel foglalkoztunk, amikor mi voltunk az irányító játékosok a játszmában. **Irányító játékosnak** azt a játékoszt nevezzük, aki a parti menetét (a hívásokat) meghatározza, mert erős vagy esélyes lapja van, vagy mert blöfföl. Játszmán belül előfordul, hogy az irányítást az egyik játékosztól átveszi egy másik. Főleg csere után változhat a helyzet

ilyen szempontból. Ez persze nem azt jelenti, hogy a kasszát is az irányító játékos fogja kivinni. Jó pókerjátékos sokszor lapul a fűben (eltitkolja az erős lapját), és átengedi az irányítást, hogy azután a végén, meglepetésszerűen üssön vissza egy nagyobb hívással.

Tény azonban, hogy minden valószínűség szerint a partik többségében (ha négyen játszunk, akkor négy játszából háromszor) nem leszünk irányító játékosok. Ezekre az esetekre tehát szintén fel kell készülni. Ilyenkor a fő kérdés az eldobás vagy megadás. Tudomásul kell vennünk, hogy pókerben a nyereség vagy veszteség általában nem az úgynevezett nagy összecsapásokban (amikor két erős lap harcol), hanem a sok apró partiban dől el. Bizony előfordul, hogy valaki rendesen veszít, mert egész este csak befizet a kasszába a csere esélyére anélkül, hogy egyszer is részt venne komoly csatában. Meg kell tehát gondolni, hogy mikor érdemes egyáltalán benne lenni a játékban, és mikor jobb lazálni, azaz hamar kiszállni belőle. A helyzet persze alapvetően más csere előtt, mint csere után. Csere előtt a következő szempontokat jó figyelembe venni, mielőtt megadnánk a hívott összeget:

1. Saját lapunk javulási esélye
2. A hívás összege
3. A visszahívás lehetősége
4. Az aktív játékosok száma
5. A kassza nagysága

### **1. Saját lapunk javulási esélye.**

A javulás esélyeivel a 4. Fejezet részletesen foglalkozik. Az biztos, hogy ez a legfontosabb megfontolandó szempont. Esélytelen lappal nem nagyon érdemes tovább töprengeni. Azt sem árt végiggondolni, hogy a várható javulás milyen erős lapot eredményezhet. Hiába lehetnek jó esélyeink egy közepes drille, ha a hívásokból érezhető, hogy az nem lesz elég. Ugyanakkor hiba lenne kiszállni a partiból, ha igazi nyerő lapra vannak komoly esélyeink. Általánosságban azt mondhatjuk, hogy két párral, illetve drillel a kezében kevés játékos száll ki szívesen csere előtt. Kétoldali Royalflös bemenetet szinte tilos eldobni, de még a kétoldali sorbemenet is igen csábító lap a játékra. Ezzel szemben a lukas sor többnyire csak kétségbeesett és hiábavaló próbálkozás. Egy pár esetén, a figurás pár vonzó lehet de ne felejtjük el, hogy a 32 lapos pakliból osztott egy párnak kétszer nagyobb az esélye, mint a Semmi lapnak. A négy darab egyszínű kártya, ugyanolyan rossz esély mint a lukas sor, viszont ha javul, nagyon erős lappá válik.

### **2. A hívás összege.**

A hívás összegét kétféleképpen is értékelni kell megadás előtt. Egyszer, ugye, ekkora összeget fogunk kockáztatni. Vesztők vagyunk éppen vagy nyerők, megengedhetjük-e magunknak, hogy kockáztassunk és mekkora nyereség reményében stb. Másrészt ez az összeg pillanatnyilag az egyetlen kiindulási alap az ügyben, hogy milyen erős lappal fogunk birkózni, ha játékban maradunk. Itt már a hívó játékos stílusát is figyelembe kell vennünk.

### **3. A visszahívás lehetősége.**

Pókernyelven szólva: hintában ülni veszélyes, és sok pénzbe szokott kerülni. Ha balról hívnak, és jobbról visszahívnak, nem lehetek biztos benne, hogy az összeg, amit megadok, végleges, hiszen még újabb visszahívások sora következhet. Amikor így leng a hinta, jobb idejekorán kiszállni.

#### 4. Az aktív játékosok száma.

Sokszor tapasztaltam, amikor egy-egy kemény hívásra a játékosok ijedten kiszálltak a partiból, az utolsó mohikán viszont, szinte a lapjától függetlenül legyintett egyet, és azt mondta a hívónak:

- Na jó, én megadom. Ne vidd ki a kasszát ingyen!

Pedig ilyenkor pont az ellenkezője lenne logikus! Nagyobb összeget megadni akkor van értelme, ha minél többen vannak játékban, hiszen ebben az esetben a megnyerhető kassza is arányosan nagyobb. Ezért a többszörös összegért már esetleg érdemes kockáztatni. Ha viszont csak kettesben játszunk, ugyanannyi pénzt kockáztatunk fele akkora kasszáért. A nyeresé esélye lényegében nem változik, de a megnyerhető összeg igen.

Azt mondhatjuk tehát, hogy egy határozott irányító játékoskal szemben (akinek vélhetőleg jó lapja van) annál inkább érdemes játékban maradni, minél többen vagyunk ellene.

#### 5. A kassza nagysága.

Az előző pontban említett indok érvényén túl általában hibás, ha a kassza nagysága túlzottan befolyásol minket. Előfordul tapasztalt pókerjátékosokkal is, hogy szinte teljesen esélytelen lapjuk dacára játékban maradnak, mert olyan soknak ítélik az összeget a kasszában, amennyiért már érdemes kockáztatni. Oszlassuk el ezt a gyakori, ám botor félreértést!

<b>Mindegy, hogy kicsi vagy nagy az a kassza, amit nem nyerünk meg!</b>
---

A téves gondolkodásmód arra a tömegpszichózisra emlékeztet, amikor több héten át nincs telitalálat a lottón, és az ötössel elnyerhető összeg hatalmasra duzzad. Ekkor hirtelen mindenki lottózni kezd, és vagyonokról ábrándozik. Pedig akármekkorára halmozódott a főnyeremény, az esély az ötös találatra ugyanolyan csekély maradt. Nem mindegy, hogy mennyit nem nyerünk? Különösen veszélyes zsákutca ez azoknál a pókerjátékosoknál, akik vesztésben vannak, és kétségbeesetten keresik a nagy kassza lehetőségét, amivel újra egyenesbe kerülhetnének. Az önámításnak ez a formája többnyire egyre súlyosabb vesztésbe kerget, de erről a következő fejezetekben még esik szó.

Eddig a csere előtti helyzetet próbáltuk elemezni, nézzük mi történjék, ha a felsorolt öt pont alapján játékban maradunk az irányító játékos ellen! A csere komoly segítséget nyújt az értékeléshez. Csere után nem nagyon érdemes az irányító játékos elé hívni, mert ő valószínűleg hívni fog, és hívásának összege újabb adalék lesz lapjának megítéléséhez. Ez alól kivétel, ha blöffre gyanakszunk, vagy ha mi magunk akarunk egy blöfföt így indítani. Tehát tétélezzük fel, hogy passzolunk, és az irányító játékos következik.

#### Ha az irányító játékos nem cserélt -

és nincs különösebb okunk blöffre gyanakodni, sor alatt aligha van értelme hívását a második licitkörben megadni. Még ha sorra javultunk, akkor is érdemes elgondolkozni azon, hogy az ötféle lehetséges sor közül mennyinél erősebb a mi sorunk. Megfontolandó tanács: jó játékos sokat nyer azon, amikor nem ad meg hívásokat. Ha kis fullra javultunk, feltétlenül adjuk meg a hívást, de a visszahíváson csak közepes és nagy full, esetleg színre javulás esetén érdemes gondolkodni. A visszahívás ugyanis megadja a lehetőséget az irányító játékosnak újabb

visszahívásra. Mielőtt visszahívnánk, próbáljuk elképzelni, mit fogunk tenni, ha ellenfelünk nem csak megadja a hívott összeget, hanem még rá is hív. Amikor biztosak vagyunk benne, hogy ezt a hívást is (bármilyen nagy) meg fogjuk adni, akkor és csak akkor hívjunk vissza!

### **Ha az irányító játékos egy lapot cserélt -**

bonyolultabb a helyzet. Ekkor lehet drillje, amely mellé sleppelt egy kártyát, vagy két párja, esetleg jó bemenete, és ritkán még pókere is. Ilyenkor sem árt, ha passzolunk, és megvárjuk a hívását. Furcsa módon ez az eset visszahívás szempontjából veszélyesebb az előzőnél. Az egy lapot sem cserélő játékosnak nagy eséllyel nincs jobb lapja sornál, míg az egy cserés ellenfél nehezen kiszámítható. Ha nem javultunk különösen erős lapra, biztosabb csak megadni a hívását.

### **Ha az irányító játékos két lapot kért -**

valószínűleg drillje van. Ekkor meg lehet kockáztatni az elévívást akár blöff céljából, akár azért, mert javultunk. Ha viszont igazán jó lapra javultunk, megint csak érdemes az ő hívására várva passzolni, és azután visszahívni. Különösen szerencsés helyzet, ha ilyenkor ellenfelünk előttünk cserél. Ekkor a blöfföt már a cserénél megalapozhatjuk, a két-lap-cserés játékosal szemben, ha mi viszont nem kérünk lapot.

Ide tartozik még néhány általános érvényű tanács. Ezeket a valószínűség logikája diktálja, és ezért nem mindig érvényesek, csak többnyire:

**Amikor két játékos** veszekszik az irányításért, sorozatosan hív és visszahív, jobb kimaradni a partiból, mert legalább az egyiküknek valószínűleg nagy lapja van.

**Amikor két pár van a kezünkben** és mindhárom ellenfél hármát cserél (cukasszánál gyakori eset), ha nem javultunk, ne hívjunk gondolkodás nélkül! Legalább az egyik játékosárs valószínűleg javulni fog, és megadja a hívásunkat (kb. 84% az esély ellenünk).

**Amikor drill van a kezünkben** és két, rosszabb esetben három ellenfelünk is csak egyet cserél, óvatosan hívjunk. Ha kicsi a drill, el is lehet dobni. Valamelyik szerencsés ellenfél valószínűleg javul, és bizony még az is előfordulhat, hogy nem csak megadja a hívásunkat, hanem keményen visszaszól (például ha ketten két párra cseréltek, és a harmadik kétoldali sorbemenetre, több mint 50% az esély ellenünk).

**Általában**, mohónak lenni veszélyes, és kevesebbet nyerni is jobb, mint veszíteni.

## 7. FEJEZET

### A póker nem vérre megy, csak pénzre

**Háborúban és szerelemben mindent lehet, a pókerben viszont bizonyos dolgokat nem illik megtenni.**

**Pat O'Brian:** *Rules of Conduct*

A póker kicsiben és nagyban is jó mulatság, izgalmas társasjáték, kellemes szórakozás, nem érdemes vitákkal, veszekedéssel elrontani. A játék illetmánya elsősorban azt a célt szolgálja, hogy elejét vegye a félreértéseknek.

Szó volt már arról, hogy a partit a mindenkori osztó felügyeli, és miután az osztás körbejár, az összes játékosra rendszeresen sor kerül. Ne ülünk le olyan emberrel pókerezni, akire nem szívesen bizzuk a játék tisztaságának felügyeletét! Ha ismeretlen társaságban játszunk, és menetközben támadnak kétségeink, habozás nélkül álljunk fel, hagyjuk abba a játékot!

Amikor a játékosok leülnek pókerezni, többnyire türelmetlenül várják már az első partit, és felesleges időpocsékolásnak tartják a részletek aprólékos megbeszélését. Pedig az ördög a részletekben lakik.

Nyúl Jenő és Hopp Béla gyakran játszanak együtt, állandó, heti pókerpartijuk van. Most azonban két új tag csatlakozott a társasághoz. Soha Pál, aki Nyúl Jenő sógora és Kemény Ede, Hopp Béla régi iskolatársa. A felállás kellemesnek ígérkezik, az első óra élvezetesen telik. Ekkor cukassza alakul ki, Soha Pál jön osztani, és két pár (vagy annál jobb lap) a kötelező nyitás.

Soha Pál (osztó)

♣Király, ♠Bubi, ♥Bubi, ♦7, ♣7

Kemény Ede (200 forint)

**Kassza = 420 forint**

Nyúl Jenő (passz)

♣Dáma, ♠Dáma, ♥Dáma, ♦10, ♣9

♦Király, ♣Bubi, ♠10, ♥9, ♦8

Hopp Béla (passz)

♣Ász, ♠Ász, ♥10, ♦9, ♣8

A kasszában 420 forint van (alapokkal együtt), de Nyúl Jenő nem tud nyitni, mert nincs két párja. Hopp Béla is passzol, hiszen neki is csak egy párja van. Kemény Ede viszont kedélyesen megnyitja a játékot 200 forinttal. Soha Pál megadja, mert abban bízik, hátha kap egy Bubit vagy hetest és a fulljával nyerni fog (14,82%). Nyúl Jenő is megadja, hiszen alul-felül nyitott sorbemenete van (29,63%). Hopp Béla két Ász birtokában nem passzolhat, így a kasszában már 1220 forint várja a nyerőt.

Kezdődik a csere. Nyúl Jenő egy lapot cserél, leteszi a Királyt, és kap egy Dámát a sorához. Hopp Béla három lapot kér, és megkapja a harmadik Ászt közöttük. Kemény Ede cselesen egy lapot cserél, hadd higgyék a többiek, hogy mindössze két párja van. Leteszi a ♣ kilencet, és

sleppeli a három Dáma mellé a ♦ tízest. Ekkor azonban, amint Soha Pál a lapot adja, Kemény Ede mohón nyúl érte, és a kártya felborul. Mindenki tisztán látja a ♥ hetest.

Soha Pál (osztó)

♣Király, ♠Bubi, ♥Bubi, ♦7, ♣7

Kemény Ede (nyitó)

**Kassza = 1220 forint**

Nyúl Jenő (cserélt)

♣Dáma, ♠Dáma, ♥Dáma, ♦10, ♣9

♦Dáma, ♣Bubi, ♠10, ♥9, ♦8

Hopp Béla (cserélt)

♣Ász, ♠Ász, ♥Ász, ♦Bubi, ♣10

- Másikat kérek! - jelenti ki azonnal Kemény Ede.
- Úgy tudom, csak akkor jár másik, ha figura borul fel - sóhajt Soha Pál.
- Nálunk az osztó ilyenkor befizeti a kasszát! - mondja komoran Hopp Béla.
- Nem én tehetek róla, ő kapkodott - védekezik Soha Pál. - Na és, ha befizetem, akkor ezzel a kasszával mi lesz?
- Ne fizess be, de adj egy másik lapot! - javasolja Kemény Ede.
- Fizesse csak be! - morog Hopp Béla. - Ez a kassza pedig az enyém, mert három Ászom van.
- Nekem viszont sorom - vigyorog Nyúl Jenő. - Enyém a kassza!
- Hogy lenne a tiéd? - akadékoskodik Kemény Ede. - Te már cseréltél, én még nem. És ha javulok?
- Nekem is lehetne még fullom - jegyzi meg szerényen Soha Pál.

Talán még ma is vitatkoznak, hacsak közben meg nem unták. Mi ebből a tanulság? Bárki az osztó, egy kártya felborulhat véletlenül, és a legnagyobb jószándék mellett is.

**Amikor nem a régi, összeszokott társaságban játszunk, állapodjunk meg előre a legapróbb részletkérdésben is! Ne sajnáljuk rá az időt, mert később majd tovább tart vitatkozni, mint az elején megállapodni.**

Foglaljuk össze rövid felsorolásban, mi az, amit célszerű megbeszélni, ha új társaság ül össze pókerezni!

### Állapodjunk meg:

1. a játék kereteire vonatkozó szabályokban - ülésrend, osztó szerepe, a játék végének időpontja, esetleges hosszabbítás a veszítő kérésére játék vége után stb.
2. a játék szabályaiban - erőssorrend (például két flős csatájánál), minisor, a cukassza szabályai, nyitáskényszer, csere lehetőségek (auf, négy lap), vaklicit, dzsóker a pakliban stb.
3. a véletlen vétségek büntetésében - elosztás, soron kívüli megszólalás, felborult kártya stb.

4. a tétekben - alap nagysága, hívás és emelés mértéke, betét cukassza esetén, kassza megosztása (ha túl sok pénz van benne) stb.

5. az esetleges háziszabályokban - bárki javasolhat bármi különlegeset, ha azt a többiek elfogadják még a parti elején (például a *gentleman*-t).

Mit sem ér azonban a gondos megbeszélés a játék elején, ha a partiban ülő ellenfelek nem képesek egyszersmind partnerek is lenni. A póker társasjáték, amelyben a társas szó legalább ugyanolyan hangsúlyos, mint a játék. A pókerjátékos tízparancsolata ahhoz próbál segítséget nyújtani, hogy ha már egyszer kialakult egy kellemes pókertársaság, hadd legyen hosszú életű e földön. A túlélés titka, veszekedjünk minél kevesebbet egymással, és élvezzük inkább a játékot!

### **A pókerjátékos tízparancsolata.**

Íme, a pókerjátékos tízparancsolata. Ha ezt betartjuk, valószínűleg kevesebbet fogunk vitatkozni egymással, és sokkal jobban fogjuk magunkat érezni játék közben:

- 1. Veszíteni is tudni kell.**
- 2. Ne szólj szám - soron kívül!**
- 3. Két kibic jobb, mint három, egy kibic jobb, mint kettő, de még egy kibic is sok.**
- 4. A játékot egy ember, az osztó felügyeli.**
- 5. A hívást nem elég mondani, be is kell tenni a kasszába.**
- 6. Mondást, cserét, hívást visszavonni nem lehet.**
- 7. A kötelező nyitást meg kell őrizni, és a parti végén kérés nélkül is be kell mutatni.**
- 8. Gondolkozni minden játékosnak joga van.**
- 9. Állapodjunk meg az elején, hogy mikor van a parti vége!**
- 10. Állapodjunk meg az elején, hogy mennyit hosszabbítunk a parti vége után!**

Nézzük meg néhány példán, melyhez hasonlóknak nagyon remélem velünk soha nem fognak előfordulni, hogy mi is a póker tízparancsolat értelme:

#### **1./Veszíteni is tudni kell.**

Kemény Ede általában nyerő a partiban, gyakran blöfföl, nehéz kiszámítani, milyen lap van a kezében. Ha nagyon muszáj, a többiek is bevallják, hogy ő a legjobb játékos a társaságban. Ma este azonban semmi nem sikerül neki. Órákon át nem jön a lap, aztán, ha nagy ritkán mégis, akkor viszont senki nem adja meg a hívását. A szerencsétlen éjszaka lassan hajnalba hajlik, és a játék a vége felé közeledik. Kemény Ede ekkor elhatározza, hogy nem hagyja magát legyőzni, csak azért is megmutatja a sorsnak. A sors pedig, amilyen vicces fiú, megadja az alkalmat ehhez, egy cukassza formájában. Az asztal közepén egyre halmozódik a pénz, és senki nem bír nyitni. Már ki tudja hányadikat osztják, amikor végre Nyúl Jenő kezében megremeg a kártya, a szája széle megrándul, és ebből világosan kiderül, hogy nyitás lesz.



Soha Pál (passz)

♣Király, ♠Dáma, ♥Bubi, ♦7, ♣7

Kemény Ede (osztó)

**Kassza = 1080 forint**

Nyúl Jenő (nyitó)

♣Dáma, ♠Bubi, ♥10, ♦10, ♣8

♦Dáma, ♣Bubi, ♠8, ♥8, ♦8

Hopp Béla (megad)

♣Ász, ♠Ász, ♥Király, ♦Bubi, ♣10

Kemény Ede osztott, a kötelező nyitás kis drill. Soha Pál passzol, Nyúl Jenő reszketve hív 200 forintot, amit Hopp Béla nagy sóhajtás kíséretében megad. Kemény Ede érzi, hogy eljött az ő ideje. Most vagy soha! Rezzenéstelen arccal visszahív Nyúl Jenőnek 800 forintot, mert számításai szerint, ha ez a blöff sikerül, átlendül vesztből nyerőbe. Soha Pál megkönnyebbülten dobja el a lapjait. Nyúl Jenő gondterhelten nézi a három nyolcast, aztán lemondóan beteszi a kasszába a 800 jó magyar forintot, de közben látszik, hogy már el is búcsúzott tőlük. Ekkor azonban Hopp Béla is kiszámolja a pénzt, és megadja a hívást. Csere következik. Nyúl Jenő kettőt kér, Hopp Béla hármat. Kemény Ede könnyű helyzetben van, a sors továbbra is kegyes hozzá. Ha Nyúl Jenő nem kér lapot, vagy Hopp Béla csak egyet cserél, bizony gondban lett volna, hogyan folytassa a blöfföt. Így viszont ő az, aki nem kér lapot.

Soha Pál (kiszállt)

♣Király, ♠Dáma, ♥Bubi, ♦7, ♣7

Kemény Ede (hívó)

**Kassza = 4080 forint**

Nyúl Jenő (passz)

♣Dáma, ♠Bubi, ♥10, ♦10, ♣8

♦Ász, ♣9, ♠8, ♥8, ♦8

Hopp Béla (passz)

♣Ász, ♠Ász, ♥Ász, ♦Király, ♠10

Csere után Nyúl Jenő passzol, és ebből kiderül, hogy ő biztosan nem javult. Hopp Béla is passzol, Kemény Ede pedig a jól felépített blöff szabályai szerint ezer forintot hív. Ahogy előre sejteni lehetett, Nyúl Jenő eldobja a kicsi drilljét, amely nyitáskor még olyan csábítóan nagy lapnak tűnt. Hopp Béla viszont elgondolkozva méregeti kezében a három Ászt, amit veszto drillnek neveznek, mert nagyon nehéz eldobni, bár a legkisebb minisor is megveri. Aztán legyint:

- Megadom - mondja, vállat vonva. - Egyél pénzt!

- Gratulálok - mosolyog rá Kemény Ede, és alig látszik rajta, hogy a sors éppen most fricskázta orrba, hiszen ő jókor és jól blöffölt, mégis veszített.

Bizony, előfordul ilyesmi! Tudomásul kell venni, hogy hiába vagyunk mi a legjobbak a társaságban, nem lehet mindig nyerni. Egy kellemes pókerparti drága kincs, menedék az élet viharában. Ne veszítsük el a pénzünkkel együtt a humorunkat is. Próbáljunk meg elegánsan veszíteni, hogy hosszú életűek legyünk a partiban. Ráadásul az igazi pókerjátékos vesztes közben is képes megalapozni a későbbi nyerést.

## **2./ Ne szólj szám - soron kívül!**

Gyakran előfordul, még öreg, gyakorlott pókerjátékosokkal is, hogy azelőtt jelentik be a cserét, hívást, megadást, mielőtt rájuk kerülne a sor. Ezzel többnyire előnyös helyzetbe hozzák az alattuk ülőt, aki így váratlanul és önhibáján kívül jut jogtalan információhoz. Ez nem csak a vétkes játékos, de a többiek számára is hátrányos lehet!

Egy ilyen soron kívüli megszólalás bonyolult helyzetet teremt, mert szinte lehetetlen megállapítani, mi lett volna, ha szabályosan zajlik a játék.

Például Nyúl Jenő egy nagyobb összeget hív, mert blöfföl. Hopp Béla ül fölötte, és erősen gondolkodik. Ekkor Kemény Ede türelmetlenül és soron kívül bejelenti, hogy ő bizony eldobja a lapját.

- Igen? Akkor én megadom - könnyebbül meg Hopp Béla, aki egylapos cseréje miatt, főleg a fölötte ülő Kemény Edétől tartott.

Nyúl Jenő bosszankodik, hiszen amikor blöffölt, beleszámította, hogy Hopp Bélát még Kemény Ede is fenyegeti (6. Fejezet).

- Minek beszélsz, amíg nem vagy soron? - tesz szemrehányást Kemény Edének. - Ha te nem pofázol, Hopp Béla soha nem adta volna meg!

Lehet, hogy igaza van, de az is lehet, hogy nincs, mert Hopp Béla mindenképpen megadta volna a hívást - ez azonban most már aligha derül ki. Egy biztos, Kemény Ede semmit nem nyert a türelmetlen közbeszóláson, a parti viszont, legalábbis egy időre, elveszítette a jó hangulatát.

Ugyanez a helyzet előfordulhat a cserénél is. Ha például a nyitó játékos soron kívül elszólja magát, hogy nem fog cserélni, az alatta ülő játékosok természetesen elgondolkoznak ezen. Ilyenkor már nem érdemes drillre cserélni, hiszen az, még ha bejön, akkor sem veri meg a kész lapot (sor, full, szín). Ezért aztán kivételesen a lényegesen esélytelenebb, de nagyobb erejű lap elérésére fognak törekedni.

Előfordul az is, hogy egy játékos tudatosan kihasználja a soron kívüli megszólalással okozott információs zavart. Állandó pókerpartijában egyik neves művésznünk, amikor reménytelenül rossz lap volt a kezében, nem egyszer megcsinálta a következő trükköt:

Székében hátradőlve, szunyókálást tettetve, félig lehunytt szemekkel figyelte a soron következő játékost. Ha úgy látta, hogy az nagyobb összeget akar hívni, főleg cukasszánál, ahol nyitáskényszer is van, hirtelen, mint aki éppen álmából riad fel, megszólalt:

- Ezer forint. Van annyi a kasszában?

Az osztó ilyenkor rendszeresen felhívta a figyelmét, hogy nem ő következik.

- Bocsánat - mentegetőzött erre a művész. - Természetesen kivárom a soromat.

Ezek után a valóban soron következő játékos persze százszor is meggondolta, merjen-e hívni a kitűnő és dörzsölt ellenfél előtt. Hiszen az valószínűleg keményen vissza fog hívni. Többnyire óvatosan passzolt, abban a hitben, hogy ráér majd a híres művész ezer forintja után nyilatkozni. Amikor azonban a hívás sora tényleg a művészre került, ő már újra békésen szunyókálva, csak fáradtan legyintett: - Passz.

Ha pedig valaki számon kérte rajta az előző, ezer forintos hívást, megvonta a vállát: - Szívesen hívnék, de sajnos nincs nyitásom.

A szerencsétlen majdnem-hívó pedig kesereghetett magában, hogy végre egyszer volt egy nyerő lapja, és azt sem tudta kihasználni.

Félreértés ne essék, nem akarjuk mi elítélni a közismert művész taktikáját, hiszen minden egyes társaság maga határozza meg a helyi szokásokat. Ez a példa csupán arra int, hogy a jogtalanul szerzett információ veszélyes is lehet.

### **3./ Két kibic jobb, mint három, egy kibic jobb, mint kettő, de még egy kibic is sok.**

Valószínűleg mindenki ismeri azt a tömör, de velős magyar mondást, miszerint: - Kibicnek kuss a neve.

Ez a mondás szépítés nélkül fejezi ki, hogy a kibic nem kockáztat semmit, ezért könnyen beszél. A **3.** parancsolat annyira nyilvánvaló, hogy szinte nem is igényel magyarázatot. Pókerben azonban gyakran előfordul, hogy valamelyik játékos eldobja a lapját és kiszáll a játszából. Ilyenkor rendszerint odaül egy másik játékos mögé, hogy ne unatkozzék. Ez többszörösen kényelmetlen szituáció, bár nagyon nehéz udvariasan visszautasítani. Először is a játékos-kibic saját, eldobott lapjának ismeretében plusz információkkal rendelkezik, és ebből akaratlanul is elárulhat valamit. Ezenkívül ő a következő játszóban már nem kibic lesz, hanem ellenfél. Nem jó, ha mögöttem ülve megtanulja, hogyan szoktam blöffölni. A pókerben minden játékos arra törekszik, hogy társai minél nehezebben igazodjanak el rajta, minél kevésbé ismerjék ki. És még valami...

Nyúl Jenő eldobta a lapját, kiszállt a partiból. Felállt, nagyot nyújtózkodott, aztán odalépett Hopp Béla mögé.

- Nem zavar, ha nézem a lapodat? - kérdezte udvariasan, de már nézte is.

Hopp Béla megvonta a vállát, sóhajtott. Úgy döntött, nem fog törődni a kibiccel. A kasszában elég sok pénz volt, Kemény Ede nyitott, és nem cserélt. Hopp Béla egy lapot kért a két pár mellé.

- Mutasd, mit kaptunk! - szólt rá Nyúl Jenő a háta mögül.

Közben Kemény Ede 300 forintot hívott, és Soha Pál eldobta a lapját. Hopp Béla vidáman mosolygott, és visszahívott 1000 forintot, noha nem javult a lapja. Kemény Ede kíváncsian fürkészte a kibic, Nyúl Jenő szeméit, aztán megadta a hívást. Természetesen ő nyert a sorával a két pár ellen.

- Tudtam, hogy blöffölsz - mondta diadalmasan Hopp Bélának, miközben besöpörte a kasszát.  
- Szegény Nyúl Jenő olyan rezzenéstelen arccal állt mögöttem, hogy még véletlenül se lehessen semmit kiolvasni a tekintetéből.

Ugyan mit kellett volna tennie Nyúl Jenőnek, hogy a sikertelen blöff miatt ne ő vigye el a balhét? Már az is baj, hogy rezzenéstelen volt az arca? Nem. A hibát nyilvánvalóan akkor követte el, amikor kibicelni kezdett. Ha nem áll oda Hopp Béla mögé, lehet, hogy a játékos meg sem próbál blöffölni.

#### **4./ A játékot egy ember, az osztó felügyeli.**

A pókerben osztónak lenni komoly helyzeti előny. Az első licitkörben ő nyilatkozik utoljára, és utolsónak cserél, amikor már látta, hogy a többiek hány lapot kértek. Ez az előnyös helyzet azonban felelősséggel is jár. Vitás kérdésekben az osztó dönt, övé a népszerűtlen feladat, hogy a játékosokat figyelmeztesse a kötelező nyitásra, a tétek befizetésére, a szabályok betartására stb.

Előfordul, hogy elfelejtjük, ellenfelünk hány lapot cserélt, mennyit hívott az első licitkörben, vagy azt, hogy ki hívott vissza neki. Ezek mind fontos információk, és nyugodtan kérdezzük meg az osztót. Neki kötelessége, hogy tudja a választ. Egy másik játékos, esetleg akaratan kívül, becsaphat minket, mert ő sem emlékszik pontosan. Ha emiatt ráfizetünk, nem tehetünk szemrehányást neki, hiszen csak annyi történt, hogy ő is elfelejtette azt, amit mi is elfelejtettünk.

Amikor viszont az osztó vezet félre bennünket, neki be kell fizetnie a kasszát, és ezért ő általában jobban figyel, mint a többiek.

Bizony, nyugodt lélekkel követeljük meg az osztótól, hogy teljesítse a feladatait, annál is inkább, mert minden körben egyszer mi magunk is osztók leszünk, és velünk szemben sem lesznek kíméletesebbek.

Ha nem stimmel a kassza, és az osztó nem tudja megnevezni a vétkeket, neki kell a különbözetet befizetni. Ezért senki ne sértődjék meg, amikor az osztó figyelmezteti a szabályok betartására.

<b>Vitás kérdésekben jobb, ha egy ember dönt, mintha mindenki veszekszik mindenkivel.</b>
---

Összeszokott, baráti társaságban persze ezt az egészet nem veszik ennyire szigorúan. Elnézik a tévedéseket, nem szokták az osztóval befizettetni a kasszát, és a ritkán előforduló vitás kérdéseken nagy élvezettel, rendszerint örök életre összevesznek egymással.

#### **5./ A hívást nem elég mondani, be is kell tenni a kasszába.**

Pókerben gyakori életkép, amikor egy játékos gondterhelten vizsgálgatja lapját, aztán dacosan felnéz a hívóra, és azt mondja:

- Megadom! Mid van?

A hívó leteríti mind az öt kártyáját az asztalra, és diadalmasan mosolyog:

- Király full.

- Nyertél - sóhajt a játékos, és megvetően eldobja a saját lapjait. - Vidd azt a rohadt kasszát, ne is lássam! Nekem egész este még egy sorom se volt.

A nyertes lenyeli a mosolyát, részvétlenül bólogat, és megpróbál nem túl mohónak látszani, miközben maga elé húzza a pénzt.

Ha jól megfigyeltük a jelenetet, a játékos az mondta, hogy megadom, de csak mondta. A pénzt nem tette be a kasszába. Kínos, ha az osztónak kell figyelmeztetnie szegény veszítőt, hogy a pókerben a pénz beszél.

Az a helyes sorrend, ha betesszük a tétet a kasszába, és miközben mindenki jól látja az összeget, bevalljuk a mondást: - Megadom, és... száz.

Különböző okokból, lehet ez pókerbabona vagy egyszerű lustaság, sokan nem szeretnek parti közben pénzt váltani. Ilyenkor a tétet jelölni szokták, ami azt jelenti, hogy nem tesznek be pénzt a kasszába, sőt, a megfelelő összeget kihúzzák onnan, maguk elé, hogy majd a játszma végén a nyerővel elszámolják.

Veszélyes szokás, és megkülönböztetett figyelmet igényel az osztótól, mert parti közben nem látszik pontosan, hogy mennyi pénz van valójában a kasszában. Pedig ez határozza meg a lehetséges hívások nagyságrendjét.

Ezen túl is bonyodalmakhoz vezethet, például amikor a nyerő mohón, de jogosan magához ragadja a kasszát, jelöléssel együtt. Ki tudja akkor már, hogy mennyi volt a készpénz, és mennyi a jelölés? Ráadásul ez a kétes szokás olyan mértékben képes elszabadulni, hogy egy idő után szinte minden játékos jelöl valamilyen összeget. Kassza már alig van az asztal közepén, és a hívások, ráhívások, megadások bonyolult matematikai műveletekké válnak, ahelyett hogy a játékosok egyszerűen betennék a megnevezett tétet a kasszába.

## **6./ Mondást, cserét, hívást visszavonni nem lehet.**

Nyúl Jenő határozott mozdulattal betesz a kasszába 300 forintot:

- Háromszáz a hívás - suttogja közben szerényen.

Hopp Béla elgondolkozva méregeti a lapjait, amikor Kemény Ede viccesen megszólal:

- Nem lehetne kevesebb? Egy százásra talán még vevő lennék.

A legtöbb baráti társaságban a pókerparti elengedhetetlen kelléke a humor, egymás vidám ugratása. Kemény Ede megjegyzése bőven belefér a jópofa társalgás keretei közé. Problémát legfeljebb akkor okoz, ha Nyúl Jenő komolyan veszi a kérést.

- Ha annyira szeretnéd, legyen kétszáz! - bólint, és már nyúlna is a kassza felé, hogy visszavegyen egy százast.

- Ne legyen! - szól rá Hopp Béla. - Hívást visszavonni nem lehet! A kasszából különben is csak az vehet ki pénzt, aki megnyerte.

Hopp Bélának teljesen igaza van. A szöveg lehet laza, de a póker nem, mert az pénzre megy.

- Nekem mindegy - vonogatja Nyúl Jenő a vállát.

- Ha mindegy - mondja komoran Hopp Béla -, akkor megadom a háromszázat, és ötszáz. - Miközben leszámolja a pénzt a kasszába, rápillant Kemény Edére. - Most próbálj alkudni!

Hasonló helyzet előállhat csere közben is. Kemény Ede az osztó, és Soha Pál kezében a következő lap van: ♥Ász, ♠Király, ♣Király, ♦9, ♦7.

- Két lapot kérek - mondja, és leteszi a ♦9, ♦7-est az asztalra. A ♥Ászt megtartja (sleppeli), mert úgy érzi, hogy egy Ász - Király két pár nyerő lehet.

Miközben Kemény Ede odaadja a két lapot Soha Pálnak, Nyúl Jenő azt mondja izgatottan:

- Nekem is elég kettő.

Soha Pál a homlokát ráncolja, mert ha Nyúl Jenő kettőt cserél, biztos hogy drillje van és kevés lesz a két pár. Mélyet sóhajt, eldobja a ♥Ászt is, aztán rápillant az osztóra.

- Adj még egyet!

- Kettőt kértél, kettőt kaptál - rázza meg a fejét Kemény Ede. - Túl vagyunk rajtad.

- Mit hülyéskedsz? - Soha Pál elcsodálkozik. - Rájöttem, hogy elszúrtam. Kit zavar, ha adsz nekem még egy kártyát?

- Engem - jegyzi meg félénken Nyúl Jenő. - Akkor változtattál, amikor meghallottad, hogy én mennyit kérek.

Bizony, Nyúl Jenőnek és Kemény Edének igaza van, ebben a kérdésben egyértelműek a pókerjáték szabályai, a cserén nem lehet utólag módosítani. Ha tévedtél, viselned kell a következményeit. Legközelebb majd jobban meggondolod, mielőtt nyilatkozol.

A cukassza már csaknem fél órája tart, mert senkinek nincs nyitása. Az összeg a kasszában jóval ezer forint felett van. Kis drill a kötelező, amikor az osztó Nyúl Jenő, utolsó megszólalóként, hosszú skubizás után észreveszi, hogy sor van a kezében Dámáig.

- Ezer forint - mondja halkán, és betesz két ötszázast a kasszába.

Valószínű, hogy ezt az összeget senki nem fogja megadni, hiszen a másik három már passzolt, jelezve, hogy nincs drilljük. Valóban, Hopp Béla rosszkedvűen messzire dobja a lapját, és Kemény Ede is nagyot sóhajt:

- Passz.

Soha Pál azonban ekkor kivesz egy ezrest a zsebéből, és gondosan a kasszába helyezi.

- Megadom.

Kemény Ede még egyszer átvizsgálja a lapjait, majd azt mondja:

- Ha te megadod, akkor én is - rápillant Nyúl Jenőre. - Megengeded?

Nyúl Jenő megvonja a vállát, engedékenyen legyint. Kemény Ede gyorsan berakja a tétet, aztán egyet cserél, és végül kiviszi a kasszát, mert nagyobb sora lesz, mint a nyitóé.

- Úgy kell neked! - morogja Soha Pál, Nyúl Jenő felé. - Minek engedted meg, hogy beszálljon, amikor egyszer már passzolt? Fogadni mernék, hogy lehúzta előlem a jó lapot!

### **7./ A kötelező nyitást meg kell őrizni, és a parti végén kérés nélkül is be kell mutatni.**

Ehhez sok magyarázat nem szükséges, talán csak annyi, hogy nem a bizalmatlan gyanakvás szülte, sokkal inkább egy közismert tény:

Mindenkivel előfordulhat, hogy elnézi a lapját. Ezt a játékos általában a saját kontójára teszi, kivéve, ha a kötelező nyitást nézte el.

Volt olyan eset, amikor a játékos félreértette a szabályt, és azt hitte, megnyithatja a kasszát kötelező nyitás nélkül, aztán, ha csere után sem javul, legfeljebb befizeti a büntetést. Ez a fajta kockázat vállalás tilos! A kötelező nyitásnak a póker szabályai szerint kézben kell lennie nyitáskor!

## **8./ Gondolkozni minden játékosnak joga van.**

Nyúl Jenő megnyitotta a cukasszát 200 forinttal. Hopp Béla és Soha Pál kiszálltak, Kemény Ede viszont megadta a hívást, és egy lapot cserélt. Nyúl Jenő kettőt kért a Bubi drill mellé, de nem javult. Ekkor Kemény Ede eléhívott 500 forintot. Nyúl Jenő gondolkozni kezdett:

- Minek hívott ez előttem, amikor biztos lehetett benne, hogy én úgyis hívni fogok? Talán blöfföl? Egy lapot cserélt, és ha sora lenne, kivárta volna, hogy mennyit hívok, mert én is javulhattam volna. Ha viszont színe lett, még inkább érdemes várnia a hívásomra, hogy aztán visszahívjon. Lehet, hogy fullja van...?

Itt tartott a gondolataiban, amikor Hopp Béla, aki unatkozott, és már türelmetlenül várta a következő partit, rászólt:

- Na, mi lesz? Mindjárt itt az évezred vége! Megadod vagy eldobod?

- Te is szoktál gondolkozni néha! Várj egy kicsit! - védekezett riadtan Nyúl Jenő, de közben elvesztette a belső fonalat. - Tudod mit, megadom - vonta meg a vállát megadóan.

- Mi a fenének sürgetted? - csattant fel Kemény Ede. - Ha te nem szólsz rá, addig gondolkozott volna, amíg eldobja! És ehhez mindenkinek joga van! Ebben a rohadt partiban nem lehet már egy jóízűt blöffölni sem!

## **9./ Állapodjunk meg az elején, hogy mikor van a parti vége!**

Amikor leülünk játszani, még nincs a partiban se veszítő, se nyerő. Nem okoz nehézséget megbeszélni, hogy meddig fogunk játszani. Ki-ki szabadon eldönti, hogy mennyire fáradt, milyen korán kezd másnap stb. Ha viszont elmulasztjuk megtenni az elején, később már egyéb motívumok is színesíteni fogják az egyezkedést.

- Hagyjuk abba, rohadt nehéz napom volt - ásított Soha Pál éjfél után tíz perccel -, és alig bírom nyitva tartani a szememet.

- Úgy látszik te álmos leszel a nyeréstől - jegyezte meg epésen Hopp Béla.

- Sokba kerülne nekem ez a hirtelen ötlet - bólintott Soha Pál felé Kemény Ede is. - Bírd ki még egy órácskát!

- Én is szívesen abbahagynám - Nyúl Jenő félénken sóhajtott -, pedig én veszítő vagyok.

- Te mindig veszítő vagy - legyintett Hopp Béla. - Ilyen rövid időre kár volt leülni játszani.

- Jól van - egyezett bele Soha Pál. - Velem lehet beszélni, legyen még egy utolsó kör!

- Ne legyen! - rázta a fejét Kemény Ede. - Vagy játszunk még egy rendes órát, vagy hagyjuk abba! Bezzeg a múlt héten, amikor veszítő voltál, hajnali ötig kellett veled virrasztani.

- Akkor még nem állt munkába az új főnököm - mentegetőzött Soha Pál, mert ő is érezte, hogy nincs teljesen igaza.

- Amíg erről beszélgetünk, oszthatnánk is közben - húzta el a száját Hopp Béla, és keverni kezdte a kártyát.

A parti rosszkedvűen folytatódott, és egy fél óra múlva abba is hagyták, ami Kemény Edének túl kevés, Soha Pálnak pedig túl sok volt. Mennyivel egyszerűbb lett volna, ha még játék előtt, az elején megegyeznek abban, hogy mikor fejezik be!

## **10./ Állapodjunk meg az elején, hogy mennyit hosszabbítunk a parti vége után!**

Az elején, amikor a játékosok leülnek játszani még nincs veszítő és nyerő a partiban, de azt már akkor is előre lehet látni, hogy ez a végére másként lesz. Régi, jó szokás szerint hosszabbítást kérni a veszítő joga. Illik megadni neki az esélyt, hogy még többet veszíthessen.

Barátságos dolog a hosszabbítás, nincs is vele semmi baj, ha még a parti előtt megbeszéljük, hogy mennyit kérhet belőle szegény veszítő. Általában egy fél óra, legfeljebb egy óra a normális. A hosszabbítás ugyanis a játék befejezése után következik, amiben egyszer már, valamilyen alapos okokból megegyeztünk.

Ha azonban a parti elején elfelejtettünk szót ejteni a hosszabbításról (esetleg még a játék végét se határoztuk meg) - furcsa helyzet állhat elő.

Neves színész, híres sportoló, ismert ügyvéd és jól menő orvos ül a kártya-asztal körül a klubban. Este kilenc óta kóstolgatják egymást, de az igazi kérdés csak hajnali kettőkor hangzik el először:

- Meddig játszunk? - veti fel szerényen az orvos, akinek reggel nyolckor jelenése lesz a kórházban.

- Nyerő nem kérdez! - legyint a színész vigyorogva. - Én ebédig ráérek, aztán kell csak próbára mennem.

- Nekem tízkor edzésem van - pillant fel lapjaiból a sportoló.

- Na, komolyan? - próbálkozik újra a doki.

- Háromkor kérhet a veszítő egy fél óra hosszabbítást - segít neki az ügyvéd, mert ő is lankad már. - Jó?

Az idő gyorsan repül, hamarosan hármát üt az óra. Az orvos álmosan tápázkodna, ám ekkor a sportoló megszólal:

- Megállapodtunk, hogy egy fél óra jár még a veszítőnek.

Tovább osztanak, elérkezik a fél négy is. A sportoló, aki addigra már nyerővé változott türelmetlenül pillant az órájára.

- Ha neked járt egy fél óra, amikor veszítő voltál - szól rá a színész -, akkor most nekem is jár. Ne siessetek annyira haza a pénzemmel!

Nem akarom tovább nyújtani a történetet, de bizony a takarítónő még reggel hétkor is a klubban találta a társaságot. Akkor éppen az ügyvéd kért egy fél óra hosszabbítást, mert ügyeletes veszítő mindig, minden partiban van. És ha nem állapodtunk meg az elején, akkor ami az egyik veszítőnek jár, az valóban jár a másiknak is.

Végül essék szó még a póker illetményével kapcsolatban néhány apróságról!

Vannak borotvaélen táncoló kérdések a társasági jópofáskodás és a szabálytalanság határán: „Te mennyit fogsz cserélni?” vagy „Szerinted blöfföl?”, vagy „Te megadnád?”, és még sorolhatnánk tovább. Ezeket a kérdéseket megtiltani nem érdemes, és nem is lehet. Legfőbb hibájuk, hogy választ provokálnak, pedig a szabályok értelmében nem szabad rájuk válaszolni. A kérdések egy másik csoportja viszont nyilvánvalóan tilos. Ezek ugyanis szabálytalan információt hordoznak magukban. Mi a különbség az alábbi két hasonló kérdés között?



- 1./ „Szerinted drillje van?”
- 2./ „Szerinted, neki is drillje van?”

Az első kérdés lehet ártatlan jópofáskodás, de a másodikban már egy információ is rejlik. Nekem drillem van (igaz-e vagy sem, az mindegy).

- 1./ „Nem fog cserélni, mi?”
- 2./ „Ő sem fog cserélni, mi?”

Ugyanaz a helyzet, mint az előbb. A második kérdés azt sugallja, hogy én sem fogok cserélni. Az eltérés kicsinek tűnik, mégis alapvető, ugye?

Számos helyen szokás, hogy megadás után, mintegy az izgalmat fokozva, a lapokat részleteikben mutatják be egymásnak a játékosok.

- Van egy Dáma párom.
- Nekem Király párom van.
- Nekem van a Dáma pár mellé, egy harmadik Dámám is.
- Nekem is van egy harmadik Királyom.
- Nálam viszont bujkál még két hetes a három Dáma mellett.
- Akkor nyertél.

Itt az a tévképzet alakulhat ki, hogy ha a második játékosnak nincs harmadik Királya, ellenfele három Dáma bemutatása után kivihette volna a kasszát, és így a két hetes (azaz a full) az ő titka marad. Pedig a pókerjáték szabályai világosan fogalmaznak, a megadott lapot be kell mutatni! Sokszor nem azért fizetek, mert azt hiszem, hogy nyerni fogok, egyszerűen csak tudni akarom, milyen lapra hívott az ellenfelem. Ha pedig fizettem, jogom van látni mind az öt kártyát.

Aki járt már kaszinóban, tapasztalhatta, hogy a krupié soha nem vált pénzt, nem mozgat zsetont, csak ha az egyértelműen az asztalon van. Próbáljuk ki egyszer! Mutassunk fel néhány zsetont, és mondjuk azt, hogy tegye a hetesre! Meg fog kérni minket, hogy előbb helyezük a zsetonokat az asztalra. Ami a kezünkben van, az a miénk, mi rendelkezünk vele, ami viszont az asztalon van, az már a játék része, és a játék szabályai vonatkoznak rá!

Nevezetes történet, ami régi, jó barátok között, egy összeszokott pókertársaságban történt. Komoly kasszánál a csere következett.

- Hármát kérek! - mondta az osztó mellett ülő játékos.

Miközben lapjait válogatta, az osztó odanyújtotta felé a három cserelapot. A játékos szórakozottan eldobott két kártyát a kezéből, és átvette a három újat. A hat lapból, mit tesz isten, Ász pókere lett.

- Csak két lapot tettél le! - figyelmeztette az osztó.
- Annyit is kértem! Miért adtál hármát? - nézett rá csodálkozva.
- Hármát kértél! - komorodott el az osztó.

- Én? Nem vagyok hülye! - csattant fel a játékos. - Három Ász volt a kezemben, azt nem szoktam eldobni!

Ekkor a többiek is igazolták, hogy tényleg három lapot kért, a játékos azonban a vállát vonogatta.

- Lehet, hogy véletlenül hármat mondtam, de csak két lapot tettem le, mert annyit akartam cserélni. Nem kellett volna három kártyát a kezembe nyomni!

Végül annyira összeveszett az osztóval, hogy azóta se állnak szóba egymással, a pókertársaság pedig felbomlott emiatt.

Nem lett volna egyszerűbb a lapokat az asztalra tenni?

## 8. FEJEZET

### Változatok egy témára

**A pókernek olyan sok változata van, mind-mind más és más szabályokkal, hogy lehetetlen az összeset felsorolni...**

**Mike Goodman:** *How to win (Hogyan nyerjünk)*

Bár létezett már több hasonló játék a középkori Angliában, az igazi póker mégis, vitathatatlanul Amerikában született, és onnan indult világot hódító útjára a XIX. század közepén. Hiába kedves szívünknek az itthon megszokott 32 lapos póker, az bizony nem egyéb, csak egy változat a sok közül. Az eredeti és általánosan közismert pókert 52 lapos pakliból osztják ma is szorgos kezek, reménykedő játékosoknak szerte a világon. Itt az ideje, hogy szembenézzünk a különbségekkel!

#### V. TÁBLÁZAT

Lapérték	52 lapos pakli	Esély %	32 lapos pakli	Esély %
Royalflös <sup>5</sup>	4	0,0001539 %	4	0,0019863 %
Színsor <sup>5</sup>	36	0,0013851 %	16	0,0079453 %
Póker	624	0,0240096 %	224	0,1112347 %
Full	3 744	0,1440576 %	1 344	0,6674082 %
Flös (szín)	5 108	0,1965401 %	204	0,1013030 %
Sor	10 200	0,3924646 %	5 100	2,5325758 %
Drill	54 912	2,1128451 %	10 752	5,3392658 %
Két pár	123 552	4,7539015 %	24 192	12,0133481 %
Egy pár	1 098 240	42,2569027 %	107 520	53,3926585 %
Semmi	1 302 540	50,1177394 %	52 020	25,8322740 %
Összesen	2 598 960	100 %	201 376	100 %

A táblázatra pillantva azonnal feltűnik, mennyire más az esélyrendszere az 52 lapos paklinak. Csak 20 kártya a különbség, mégis a kiosztható lapváltozatok száma kb. tizenháromszorosára nő. A **Semmi lapok** mennyisége az összes lehetőségen belül az 52 lapos pakliban 50%, így valószínűsége nagyobb lett, mint az **Egy párnak**. Az 52 lapos pakliból osztott **Egy pár** így már egyáltalán nem értéktelen alakzat, komolyan számolni kell vele.

<sup>5</sup> ebben a kivételes esetben, az összehasonlítás kedvéért külön kezeltük a valódi Royalflöset, azaz az Ászig tartó színsort, melyből bármelyik pakliban csak négy darab van, és a többi Színsort. A továbbiakban azonban változatlanul minden színsort, akár Ászig tart, akár nem, a hazai szokásnak megfelelően Royalflösnek fogunk ismét nevezni.

**Osztott drill vagy annál is jobb lap esélye a kétfajta pakliból:**

52 lapos pakliból	74 628 (2 598 960 - lehetőségből)
32 lapos pakliból	17 660 (201 376 - lehetőségből)

**Osztott drill vagy annál is jobb lap százalékos esély szerint:**

52 lapos pakliból	2,87 %
32 lapos pakliból	8,77 %

**Osztott drill vagy annál is jobb lap hány osztás esetén fordul elő legalább egyszer:**

52 lapos pakliból	34,8 (azaz 35 osztásból)
32 lapos pakliból	11,4 (azaz 12 osztásból)

Az 52 lapos játékban tehát lényegesen kisebb lapok, párok és két párok között zajlik a háború. Az igazi nagyágyúk csak ritkán jelennek meg a csatamezőn. A **Flös** (szín) az egyetlen olyan alakzat a **Semmi lap** mellett, melynek százalékos előfordulása nem csökken, hanem nő az 52 lapos pakliban. Ezért ebben a változatban a **Flös** (szín) és a **Full** szerepet, azaz helyet cserél a ranglistán. Így tehát az 52 lapos pókerben (szemben a 32 lapos változattal) egy szín és egy full csatájából a full kerül ki győztesen.

Az 52 lapos játékban az osztott lapok esélyeit figyelve azonnal érthetővé válik például, hogy miért szokták a nyitáskényszerű Bubi-párral kezdeni és miért nem növelik drillig. Ha ugyanis a 32 lapos játékhoz hasonlóan a cukasszáknál két pár és drill váltakozna mint nyitáskényszer, az egész időt osztással tölthetné a társaság pókerkezés helyett.

A pókerjáték egyik legfontosabb eleme, hogy cserével még javíthatjuk osztott lapunkat (bár ezért sajnos legtöbbször fizetni kell). Nézzük hát hogyan alakulnak a csere esélyei az 52 lapos játékban!

**A csere esélyei 52 lapos pakliból:****VI. TÁBLÁZAT**

<b>Osztott lap, csere előtt</b>	<b>- javulás</b>	<b>Javulás esélye</b>
Négy egyszínű lapból	- szín	19,15 %
Négy lap, alul-felül nyitott sorban	- sor	17,02 %
Négy egyszínű lap, alul-felül nyitott sorban	- sor vagy szín	31,91 %
Négy lap egyesélyes sorban	- sor	8,51 %

Négy egyszínű lap, egyesélyes sorban	- sor vagy szín	25,53 %
1 párból, 3 lap cserével	- 2 pár	15,99 %
1 párból, 3 lap cserével	- drill	11,43 %
1 párból, 3 lap cserével	- full	1,02 %
1 párból, 3 lap cserével	- póker	0,28 %
1 párból, 2 lap cserével	- 2 pár	17,21 %
1 párból, 2 lap cserével	- drill	7,77 %
2 párból	- full	8,51 %
Drillből, 2 lap cserével	- full	6,11 %
Drillből, 2 lap cserével	- póker	4,26 %
Drillből, 1 lap cserével	- full	6,38 %
Drillből, 1 lap cserével	- póker	2,13 %

Ezenkívül persze, ha **Semmi lapból** négy összefüggő, szín- vagy soresélyes kártyára cserélünk  $12/47 = 25,5\%$  a valószínűsége annak, hogy kapunk egy párt. A 32 lapos pakliban ezt az esélyt nem kell figyelembe vennünk, mert ott egy pár értéke nagyon csekély, 52 lap esetében azonban egy jó párral gyakran nyerni is lehet.

Alapvetően azt mondhatjuk, hogy a póker lényege nem változik attól, hogy 52 lapos a pakli. Legfeljebb nem drillek, sorok, fullok ütköznek egymással, hanem párok és két párok. Az átértékelt nagyságrend mindenkire egyformán érvényes, ezért az izgalom és a harci kedv nem csökken, sőt!

A játék gyakorlatában viszont, főleg blöff esetén és a cserénél, meglehetősen más a kép. Emlékszünk ugye, a blöfföt sokszor indítjuk azzal, hogy nem kérünk lapot, mintha például máris sor lenne a kezünkben. 52 lapos pókernél azonban ez átlátszó taktika, hiszen itt a sor, a színről és fullról nem is beszélve, ritka tünemény. Ezért szerencsésebb két lap cserével blöffölni, mintha drill lenne a kezünkben. Ezt megtehetjük 3 bármilyen összefüggő kártyával, vagy egy párral, ha sleppelünk egy lapot mellé. Ráadásul 52 lapos pakli esetén egy pár mellé sleppelni nem is olyan bolondság. Rontja ugyan a póker és a full esélyét, de ezek amúgy sem túl nagyok, a drill esélye is csökken, de ez sem számottevő, még három cserénél sem. Növeli

viszont a két pár sanszát! 32 lapos játéknál, csere után két pár kifejezetten gyenge lapnak minősült, az 52 lap azonban felértékeli ezt a konfigurációt.

A táblázatból látható, hogy igazán jó csere esélye, a gyakran előforduló *Semmi lapból* választott, összefüggő négy lapoknak van (4 egyszínű kártya; 4 kártya sorban; stb.). Így aztán az 52 lapos pókerben ez lesz a jól használható blöff helyzet. Ebből következik, hogy ilyenkor bizony még *Semmi lappal* is érdemes néha megadni a blöff-gyanús hívásokat. Két *Semmi lap* csatája, benne egy-két jó figurával (Ász, Király, Dáma vagy Bubi), egyáltalán nem ritka ebben a játékban.

52 lapos pakli esetén nem okoz gondot egy ötödik, netán hatodik játékos a partiban, és a négy lap csere sem. A játék általános szabályain nem szükséges változtatni, egy kivétellel:

### **A full erősebb lesz, mint a szín!**

Cukasszánál a nyitáskényszer ebben a fajta pókerben Bubi párral kezdődik, és ha senkinél nincs nyitás, figuránként lép felfelé: - Dáma pár, Király pár, Ász pár, két pár. Két pár után visszafelé halad, egészen a Bubi párig. 52 lapos pókerben nincs értelme kötelező drill nyitásnak, hiszen még az osztott két pár is olyan ritka, hogy játék helyett könnyen osztás-gyakorlattá válhatna a parti.

## **Stud póker**

Igen gyakori és közkedvelt pókerváltozat az úgy nevezett stud (helyes kiejtése *sztád*), magyarul nyitott póker. Egyformán játszható 32, vagy 52 lapos pakliból, a szabályok ugyanazok maradnak, csak a flös (szín) és a full cserél helyet az erősrendben (52 lapos játék esetén a full erősebb mint a flös).

### **Szabályok:**

Az osztó először két lapot oszt a játékosoknak, egyet *zártan*, egyet pedig *nyitva*. A kártyákat mindig az asztalra helyezi és azok ott is maradnak, végig a játék folyamán. A nyitott lapokat természetesen az összes játékos látja, ezenkívül mindenki megnézheti a saját zárt lapját. Ezután következik az első licitkör. Újabb nyitott lap osztása után újabb licitkör következik és így tovább, az ötödik lapig. Négy licit van tehát, beleértve az utolsót is, ami már az öt lap (egy zárt és négy nyitott) ismeretében zajlik. Csere viszont nincs. A liciteket minden alkalommal a legerősebb, látható lap tulajdonosa kezdi. Ezt az osztó kíséri figyelemmel és a licitkörök előtt hangosan bemondja, hogy ki következik. Ugyanúgy lehet passzolni, hívni, megadni, visszahívni, mint a hagyományos pókerben. Ha egy licitkörben mindenki passzolt, a következő lapot ingyen osztja az osztó. Az utolsó licitkörben is előfordul, hogy passzolnak a játékosok, ekkor, ellentétben a hagyományos pókerrel (cukassza helyett), mindenki bemutatja zárt kártyáját, és a legerősebb lap elviszi a kasszát. Ha egy játékos menetközben passzol, azaz kiszáll a játékból, zárt lapját tilos megmutatnia és az a parti végéig fedve marad.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> A hazai gyakorlatban ezzel ellentétes szabályt is tapasztaltunk: ha a játékos kiszáll a játékból, zárt lapját a licitkör végén fel kell fednie a többiek számára.

### Esélyek:

Alapvetően a stud póker esélyei teljesen megegyeznek a sima pókerben kapható, osztott lapok esélyeivel (IV. Táblázat). Menetközben pedig egyre több kártyát látunk, ami tovább segíti az esélyek latolgatását. Ezt azonban partiról partira saját magunknak kell elvégezni, hiszen éppen a látható lapok változásai miatt szinte lehetetlen előre, egyszerű rendszerbe foglalni az alakuló esélyeket.

Például egy 32 lapos pakliból osztott stud pókerpartiban, ha az első négy lapomban kialakul egy pár: ♠Ász, ♣Bubi, ♦Bubi, ♣10, az esélyek szempontjából mindegy, hogy kártyáim közül melyik a zárt lap, az viszont már nem mindegy, hogy a másik 9 darab nyitott lap között látok-e Ászt, Bubit vagy tízest! Milyenek az esélyeim arra, hogy az ötödik kártya segítségével Bubi drillem vagy Ász-Bubi két párom vagy Bubi-10 két párom lesz?

- 32 lapból 9 nyitott lapot látok az ellenfeleknél, és ismerem a saját 4 lapomat. Marad tehát 19 ismeretlen kártya a 32-ből. Ezek közül fogok egyet kapni.

1. Ha nem látok Bubit az ellenfelek nyitott lapjaiban, 2 Bubi is jöhet nekem a 19 kártyából, így a drill esélye  $2/19 = 10,5\%$
2. Ha egy Bubit látok az ellenfelek nyitott lapjaiban, már csak 1 Bubi jöhet nekem a 19 kártyából, így, a drill esélye  $1/19 = 5,25\%$
3. Ha két Bubit látok az ellenfelek nyitott lapjaiban, nekem már nem jöhet Bubi a 19 kártyából, így, a drill esélye = nulla.
3. Ha nem látok Ászt az ellenfelek nyitott lapjaiban, 3 Ász is jöhet nekem a 19 kártyából, így az Ász két pár esélye  $3/19 = 15,8\%$
4. Ha egy Ászt látok az ellenfelek nyitott lapjaiban, már csak 2 Ász jöhet nekem a 19 kártyából, így az Ász két pár esélye  $2/19 = 10,5\%$
5. Ha két Ászt látok az ellenfelek nyitott lapjaiban, már csak 1 Ász jöhet nekem a 19 kártyából, így az Ász két pár esélye  $1/19 = 5,25\%$
6. Ha három Ászt látok az ellenfelek nyitott lapjaiban, nekem már nem jöhet Ász a 19 kártyából, így az Ász két pár esélye = nulla
7. Ha nem látok tízest az ellenfelek nyitott lapjaiban, 3 tízes is jöhet nekem a 19 kártyából, így az Bubi-10 két pár esélye  $3/19 = 15,8\%$
8. Ha egy tízest látok az ellenfelek nyitott lapjaiban, már csak 2 tízes jöhet nekem a 19 kártyából, így az Bubi-tízes két pár esélye  $2/19 = 10,5\%$
9. Ha két tízest látok az ellenfelek nyitott lapjaiban, már csak 1 tízes jöhet nekem a 19 kártyából, így az Bubi-tízes két pár esélye  $1/19 = 5,25\%$
10. Ha három tízest látok az ellenfelek nyitott lapjaiban, nekem már nem jöhet tízes a 19 kártyából, így az Bubi-tízes két pár esélye = nulla

(A tízesek és az Ászok esélye természetesen tökéletesen egyforma.)

Legjobb helyzetben akkor vagyok, ha se Bubit, se Ászt, se tízest nem látok az ellenfelek nyitott lapjai között, mert még kaphatok a 2 Bubi közül egyet a drillhez ( $2/19$ ) vagy a 3 Ász közül egyet a két párhoz ( $3/19$ ) vagy a 3 tízes közül egyet a két párhoz ( $3/19$ ). A javulás esélye ilyenkor elég jó:

$$2/19 (\text{drill}) + 2 \times 3/19 (\text{két pár}) = 8/19 = 42\%$$

Minden egyes Bubi, Ász vagy tízes, amely az ellenfelek nyitott lapjai között látható  $1/19 = 5,25\%$ -kal csökkenti a javulás esélyét.

Ugyanígy számolhatunk az utolsó licitnél, amikor ellenfeleink nyitott lapjait látjuk és arra vagyunk kíváncsiak, mennyi az esélye náluk valamilyen alakzatnak ötödik, zárt lapjukkal együtt. Ekkor, ha még mind a négy játékos játékban van (nem szállt ki közben senki), mindenki előtt négy nyitott kártya fekszik, ezért a látható lapok száma  $4 \times 4 = 16 + 1$  (a saját zárt lapunk). Tehát a maradék 15 darab ismeretlen kártyából kell az esélyeket kalkulálni.

Az egyik játékos előtt például ♣♣♣♣ Király ♠♠♠♠ Dáma ♥♥♥♥ Bubi ♦♦♦♦ 10 látszik, és jó lenne tudni, vajon van-e sora!

Nos, a sorhoz 8 lap jó neki a 15-ből (minden Ász és minden kilences), azaz  $8/15 = 53\%$  az esélye. Ezt persze rontják a máshol látható Ászok, illetve kilencesek, mégpedig  $1/15 = 6,67\%$ -kal darabonként. Lehet számolni!

Azt mondhatjuk, hogy annál könnyebb az esélyeket latolgatni, minél több lapot látunk. Igaz, hogy addigra már elég sok licit és pénz folyt le a Dunán, vagyis inkább a kasszába. Alapvetően azért bízhatunk az osztott lapok esélyeiről szóló Táblázatokban. A stud pókerben végül is semmi más nem történik, mint hogy kiosztunk mindenkinek egyesével öt-öt lapot a pakliból.

### **A játék taktikája:**

A stud pókerben lényegében ugyanazok az elvek érvényesek, mint a hagyományos változatban. Ugyanúgy van benne irányító játékos és blöff, ugyanúgy előfordulnak helyzetek, amikor el akarjuk ijeszteni magas hívással az ellenfeleket, illetve fordítva is, adódnak helyzetek, amikor jó lapunk van, és az a cél, hogy minél több fizető ellenfelet tartsunk bent a játékban.

A legfontosabb különbség, hogy a négy licit során négyszer hízlaljuk a kasszát. Stud pókerben bizony sokszor és sokat kell kockáztatni. A játék alapelvét jól fejezi ki az Amerikából származó, népi eredetű mondás:

**A hívás pénzbe kerül, de a kihagyott hívás megbosszulja magát.**

Ez azt jelenti, hogy ha a legnagyobb látható lap tulajdonosa nem él a jogával és nem hív az adott licitkörben, rendszerint megbánja. Ha nincs elég jó zárt lapja, akkor a kihagyott hívással leleplezi magát, ha viszont mégis javul, nem fog eleget nyerni. Az a játékos, aki félti a pénzét és spórolni akar játszma közben, jobban teszi, ha inkább egy másik fajta játékot választ, mert a stud pókerre különösen igaz, hogy kockázat nélkül nem lehet nyerni.

Stud pókerben a játékos titka a zárt lap, és amikor blöfföl (lehetőleg már az első licitkörben), erről a kártyáról próbálja elhitetni, hogy jobb, mint amilyen.

Sokan lebecsülik ezt a pókerváltozatot, és egyszerű szerencsejátéknak tartják, pedig jó játékosok között a stud, a ravasz ügyesség és a szellemes taktikázás bevetésével, sokszínű, élvezetes játékra alkalmas. Tévedés lenne azt hinni, hogy a látható lapok, vagy a csere hiánya miatt ez a fajta póker sima és egysíkú. Épp ellenkezőleg! Míg például a hagyományos pókernél a blöff két meghatározott eszközön (csere, hívás) alapuló, ismétlődő színjáték, a stud pókerben licitről licitre lehet finoman bonyolítani az álnok mesét alakuló lapunkról.



Hopp Béla húszéves érettségi találkozója után végre beismerte feleségének, hogy tévedett. Úgy látszik, mégiscsak járt az osztályba három elviselhető srác. Különben kivel pókerezett volna az unalmas vacsora után, reggel héti? Igaz, variációs volt a játék, mindenki olyan pókerváltozatot osztott, amikor rá került a sor, amilyenhez kedve volt, de azért elég szórakoztatónak és izgalmasnak bizonyult a hosszú éjszaka.

Hajnali három felé éppen stud póker volt műsoron, és Hopp Béla a pikk (♠) Bubit kapta zárt lapnak, nyitva pedig a káró (♦) tízest. Ez ugyan nem túl erős lap, de az az előnye, hogy nem romlik el, bármi érkezik mellé a következő körben. Pécsi Tibinél látszott a legerősebb kártya, a pikk (♠) Király. Hívott is húsz forintot. Mohó Csongor, aki előtt a kőr (♥) Dáma virult, megadta a húszast. Hopp Béla ekkor visszahívott egy ötvenest.

- Két tízesed van? - nézett rá komoran Csupa Csaba, aki előtt a treff (♣) nyolcas látszott. - Passz. Kiszálltam.

Pécsi Tibi (20+?)

♠? ♠K

Csupa Csaba (kiszállt)

♣? ♣8

Kassza = 10 (alap)  
+20+20+20+50 = 120

Mohó Csongor (20+?)

♠? ♠D

Hopp Béla (20+50)

♠? ♠♦10

- Két tízes még nem a világ, ötven forint ez a virág - dúdolta Pécsi Tibi, miközben megadta az ötvenest.

Mohó Csongor szomorúan szemlélte a Dámáját, és ebből kiderült, hogy nem lehet valami egetverő lapja, de aztán ő is betette az 50 forintot a kasszába. Csupa Csaba zárt lapja a ♦9 volt. Miután ezt bemutatta a többieknek (a játék elején ebben állapodtak meg), osztás következett. Hopp Béla kapott nyitva is egy Bubit, Pécsi Tibi és Mohó Csongor elé pedig egy-egy Ász jutott.

Pécsi Tibi (70)

♠? ♠K ♣Á

Csupa Csaba (kiszállt)

♦9 ♣8

Kassza = 10 (alap)+210

Mohó Csongor (70)

♠? ♠♥D ♠Á

Hopp Béla (70)

♠? ♠♦10 ♠♥B

- Legyen száz - vigyorgott Pécsi Tibi, egy Ász és egy Király boldog tulajdonosa.
- Megadnám - sóhajtott Mohó Csongor -, ha biztosan tudnám, hogy a Béla nem fog visszahívni. A legrosszabb helyen ülök.
- Elővett a zsebéből egy ezrest, és letette a kassza mellé.
- Ráhívtál? - érdeklődött Hopp Béla.
- Ez az ezres csak egy százast jelöl - legyintett Mohó Csongor.
- És kétszáz - bólintott Hopp Béla -, hogy ki tud venni a maradékot.
- Azt hiszed, hogy sorod lesz? - komorodott el most már Pécsi Tibi is, de azért megadta a visszahívást. Mohó Csongor is játékban maradt, rosszkedvűen futott a pénze után.

Pécsi Tibi (370)

♠? ♠K ♣Á

Csupa Csaba (kiszállt)

♦9 ♣8

Kassza = 10 (alap)+1110

Mohó Csongor (370)

♠? ♠♥D ♠♦Á

Hopp Béla (370)

♠? ♠♦10 ♠♥B

Negyedik lapnak Hopp Béla egy kilencest, Mohó Csongor egy nyolcast, Pécsi Tibi viszont újabb Királyt kapott.

Pécsi Tibi (370)

♠? ♠♠K ♣Á ♠♦K

Csupa Csaba (kiszállt)

♦9 ♣8

Kassza = 10 (alap)+1110

Mohó Csongor (370)

♠? ♠♥D ♠♦Á ♠♠8

Hopp Béla (370)

♠? ♠♦10 ♠♥B ♠♥9

- Ötszáz forintot érnek a Királyok - mondta boldogan Pécsi Tibi.
- Neked - legyintett Mohó Csongor. - Én már azt is szívesen visszavenném, amit eddig belétek tömtem.
- Ez nála azt jelenti, hogy passz - tolmácsolta Csupa Csaba, aki már rég nem volt érdekelt a partiban, és türelmetlenül várta az új játékot.
- Felfogtam - mormolta szórakozottan Hopp Béla, mert közben buzgón számolt magában. - Én viszont megadom, és... hívnék még egy ezrest, ha szabad?

Hirtelen olyan csend lett, hogy még a légy zümmögését is hallani lehetett volna a szendvicsek felett, ha lettek volna szendvicsek vagy legalább egy légy.

- Mire ilyen bátor ez a Béla? - sóhajtott Pécsi Tibi, és már egyáltalán nem látszott boldognak.  
- Megadom.

- Király nálam is volt - csapta fel zárt lapját a megállapodásnak megfelelően Mohó Csongor, aztán kiosztotta az utolsó lapot a két játékosnak.

Hopp Béla Bubit kapott, Pécsi Tibi pedig egy tízest. Gondosan megvizsgálta a látható kártyákat, mielőtt megnevezte az összeget. Hopp Béla két Bubija a tízes és kilences mellett nem tűnt veszélyesnek, az eddigi licitek alapján.

Pécsi Tibi (1870)

♠? ♠K ♣Á ♠K ♠10

Csupa Csaba (kiszállt)

♠9 ♣8

Kassza = 10 (alap)+4110

Mohó Csongor (kiszállt)

♣K ♠D ♠Á ♠8

Hopp Béla (1870)

♠? ♠10 ♠B ♠9 ♣B

- Úgy látszik, nem jött be a sorod, öreg - mosolyodott el megkönnyebbülten Pécsi Tibi, és elővett két darab ezrest. - Kétezer a történet.

- Három Király nyert - nyelt egyet Hopp Béla, miközben megadta a kétezer forintot. Ráhíváson nem gondolkozott, mert hiába kicsi az esélye, ha Pécsi Tibi zárt lapja mégis Király (Mohó Csongor Királyával együtt a negyedik), akkor abszolút lapja van, azaz biztos nyerő, és akár mennyit visszahívhat.

- Milyen három Király? - csapta fel a zárt lapot Pécsi Tibi. - Ez egy Ász! Ász Király két pár! Elég lesz? - kérdezte, és már nyúlt a pénzéért.

- Nem lesz elég - rázta a fejét Hopp Béla, és megmutatta a harmadik Bubit.

Pécsi Tibi (1870+2000)

♠Á ♠K ♣Á ♠K ♠10

Csupa Csaba (kiszállt)

♠9 ♣8

Kassza = 10 (alap)+4110 +  
2000+2000

Mohó Csongor (kiszállt)

♣K ♠D ♠Á ♠8

Hopp Béla (1870+2000)

♠B ♠10 ♠B ♠9 ♣B

A partiból többek között kiderül, hogy a stud pókerben előfordul úgynevezett abszolút lap, amikor egy játékos saját öt lapja és az ellenfél négy nyitott lapja alapján már látja, hogy biztosan nyer, tehát akármennyit hívhat.

1. ♣ Ász ♦ Ász ♣ Bubi ♠ 9 + a zárt lap (♥ Ász)
2. ♥ Dáma ♠ Dáma ♠ Bubi ♦ 8 + a zárt lap ?

Ebben az esetben például az 1. Ász drill abszolút lap, függetlenül a 2. zárt kártyájától, hiszen a 2. lap semmilyen körülmények között nem lehet jobb, mint Dáma drill. A hagyományos pókerben, ahol nem látom az ellenfelem lapjait, ilyen nem fordulhat elő.

### **Stud póker-változatok:**

Nagyon sok fajta van belőlük. Általában a hagyományos stud póker szabályait négy ponton szokták megváltoztatni:

- növelik a zárt lapok számát,
- növelik az osztott lapok számát,
- cserélni is lehet,
- megfordítják az értékrendet.

#### **1./ Duplán zárt stud.**

Nemcsak az első, de az ötödik lapot is zártan osztják a játékosoknak. Lényegében semmi nem változik a játékban, csak nehezebb a végén az esélyeket latolgatni. Ha például ilyen öt lapot látunk (♣? jelöli a zárt kártyát):

♣? ♠ 10 ♦ B ♦ D ♣?

Nagyon bonyolult belőle meghatározni, hogy mekkora eséllyel van benne egy pár, két pár, drill vagy sor.

#### **2./ Duplán zárt stud, cserével.**

Olyan, mint az előző játék, de az ötödik, zárt lap kiosztása után következik még egy szabályos csere (1, 2 vagy 3 kártya), amely során a zárt lapokért zárt, a nyitott lapokért nyitott lap jár. Ezt követi még egy, ötödik licit. Ravasz kombinációja a hagyományos és a stud pókernek. Az esélyszámítása rendkívül bonyolult, ráadásul az öt licitkör miatt meglehetősen drága játék.

#### **3./ Hétlapos stud.**

Az ötlapos alapjátékot folytatja, és még két-két kártyát kap minden játékos. A végső értékelésnél persze csak öt lap számít. Ezen belül is szoktak variálni a zárt lapokkal, például úgy, hogy minden második kártyát adnak csak nyitva. Ebben a változatban már hat licit hízlalja a kasszát és az esélyek szinte kiszámíthatatlanná válnak. Az Egyesült Államokban divatos szerencsejáték, persze az 52 lapos pakliból. Kétféleképpen is szokták osztani, 4 illetve 3 zárt kártyával.

♠? ♠B ♠? ♣Á ♠? ♠D ♠?

♠? ♠? ♠B ♣Á ♠8 ♠D ♠?

Ezenkívül még cserével is lehet bonyolítani, ugyanúgy mint előző ötlapos változatát, és akkor már hét licit lesz egyetlen játszmában.

#### **4./ Ötlapos Mexikói vagy Flip stud.**

Sima, ötlapos stud változat, melynek az a lényege, hogy mindenki maga döntheti el, melyik kártya lesz a zárt lapja. Az osztó először két zárt lapot oszt (egyessel) a játékosoknak, akik azt megtekintik és az egyiket közülük felfedik. A következő osztásoknál újra zártan kapják a kártyát és ismét kiválaszthatják, hogy ezt vagy az előző zárt lapot fedik fel és így tovább. A többi szabály marad.

#### **5./ Misery (magyarul - Kínládás).**

Egyszerűen a feje tetejére állítja a szokásos póker értékrendet, és a legkisebb lap nyer. Lehet egy zárt és négy nyitott lappal játszani, vagy duplán zártan, hat, sőt hétlapos változatban, és még cserével is.

### **Egyéb pókerváltozatok.**

#### **Kulcslap póker:**

Akár 52, akár 32 lapos paklival, az összes eddig felsorolt játékfajta kiegészítéseként játszható. Lényege, hogy kijelölünk egy kulcslapot, meghatározott tulajdonságokkal látjuk el, és szükség esetén szabályokat rendelünk hozzá.

Legegyszerűbb változata, ha például azt mondjuk, hogy legyen minden hetes Dzsóker! Ugyanígy köthetjük például a nyitáskényszert kulcslaphoz, csak az nyithat, akinél legalább egy Dáma van. Ez a Dáma aztán kaphat még más szerepet is a játékban. Mondjuk azt, hogy függetlenül valódi színétől, bármilyen színűnek számíthat. Ekkor a ♠Ász, ♠Bubi, ♠9, ♠8, ♣Dáma egy-színű öt lapként értékelendő (Flös).

Stud pókerben a nyitott kártyák segítségével létrehozhatunk meglepetés kulcslapokat is, például ha azt mondjuk, hogy minden felcsapott Dáma után közvetlenül következő felcsapott kártyafigura Dzsóker. Ebben az esetben senki nem fogja előre tudni, melyik lapokból lesz a Dzsóker, ha lesz egyáltalán, hiszen az is lehet, hogy az osztó nem csap fel Dámát. Ezzel szemben az is előfordulhat, hogy a következő körben újra felcsap egy újabb Dámát és emiatt megváltozik a Dzsóker. (például: az osztó felcsap a 2. játékosnak egy Dámát, utána a 3. játékosnak egy tízest. Ekkor mind a négy tízesből Dzsóker lesz. A következő körben viszont az 1. játékosnak csap fel Dámát és utána a 2. játékosnak egy Királyt. Ezzel véget ért a tízesek uralma, már nem Dzsókerek többé, mert a négy Király vette át a szerepüket.)

A kulcslapok segítségével kialakítható változatoknak csak a partiban résztvevő játékosok fantáziája szab határt. Fontos azonban, hogy pontosan állapodjunk meg a játék elején a részletes szabályokban!

## Kirakós póker:




Ebből is sok változat van, de mindegyiknek az a lényege, hogy az osztó, miközben a játékosoknak öt-öt lapot ad, az asztal közepén is elhelyez kártyákat, előre meghatározott rendben, amelyeket bárki felhasználhat a szabályokban előírt módon. A felhasználás gondolatban történik, ami azt jelenti, hogy ugyanazt vagy ugyanazokat a kártyákat a többi játékos is felhasználhatja. Ezeket a változatokat általában 32 lapos és 52 lapos paklival egyaránt akadálytalanul lehet játszani.

### 1./ H-betű.

Mint a nevéből is kiderül, ebben a játékban az osztás végére nemcsak a játékosok kapnak öt-öt lapot, de hét darab zárt kártya is fekszik az asztal közepén, H alakban. Csere nincs, viszont a hét, zárt kártyát három külön menetben fedi fel az osztó (két, két majd három lapot), miközben (mintha cserék lennének) licit zajlik. A közepén fekvő lapok közül az összefüggő hármas sorokból (átlókból is) felhasználható bármelyik két kártya (se több, se kevesebb), a középső pedig önmagában is. A felhasználás gondolatban történik, ugyanazt a kártyát több játékos is beleillesztheti a lapjába. Például ez a hét kártya fekszik közepén H-betű alakban:

 Ász	 7	
 10	 Dáma	 10
 Király	 Bubi	

A középső kártya, a kőr (♥) Dáma önmagában is felhasználható, egyébként csak kettőt lehet gondolatban cserélni. Tételezzük fel, hogy a következő öt lap van a kezemben:

 K  10  K  B  9

Ha ♥Dámát használom fel egyedül, és gondolatban lecserélem a ♦ Királyra, sorom lesz:

 K  D  B  10  9

Ha viszont az első függőleges oszlopból (mint három összefüggő lapból) kiválasztom a ♣ Királyt és a ♥ tízest, hogy gondolatban lecseréljem őket a ♦ B és a ♠ 9 helyére, akkor fullom lesz:

 K  10  K  K  10

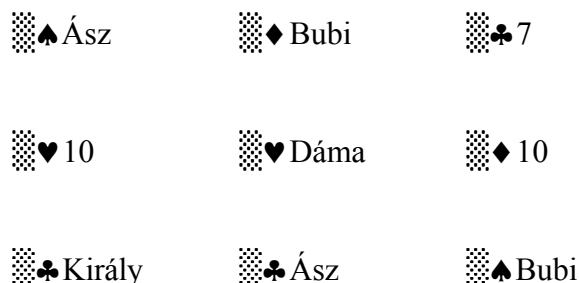
A legjobb lapot persze akkor érem el, ha a ♠ Á, ♥ D, ♠ B átlóból választom ki gondolatban a két pikket (♠) és a kezemben lévő kártyák közül eldobom (ugyancsak gondolatban) a ♦ Királyt és a ♦ Bubit. Így flösöm (szíнем) lesz:

 K  10  Á  B  9

Ez a lehetőség azonban valószínűleg nem fog kiderülni számomra előbb, csak amikor már mind a hét kártyát felfedte az osztó, azaz négy licit után. A játék esélyei ezért szinte kiszámíthatatlanok és emiatt, bár szórakoztató, de elég drága multság H-betűs póker.

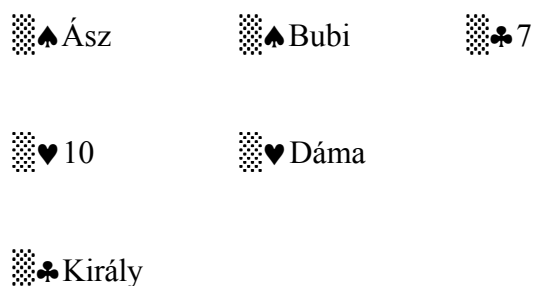
## 2./ Háromszor három.

Az előző játék módosított változata kilenc kártyával. Nagyobb a variációs lehetőség, és meg szokták engedni a három lap cserét is, persze gondolatban.



## 3./ F-betű.

Hat darab kártya F-betű alakban, zártan kirakva, két menetben felcsapva. Csak és kizárólag a teljes sorok használhatók fel cserére (persze az átlók is).



Felhasználható függőlegesen: ♠Á, ♥10, ♣K vagy ♠B, ♥D vagy a ♣7.

Felhasználható vízszintesen: ♠Á, ♠B, ♣7 vagy ♥10, ♥D vagy a ♣K.

Felhasználható átlósan: ♣K, ♥D, ♣7 vagy ♥10, ♠B vagy a ♠Á.

## 4./ Kétszer öt.

Ebben a változatban tíz kártya kerül középre, két ötös sorban. Egy, két vagy három lap használható fel cserére a kézben lévő öt laphoz, persze csak gondolatban, és csak az egyik sorból. Három menetben szokták felfedni a kártyákat.



Hiába van tehát valakinek két Ász a lapjában, nem lesz pókere, hiszen a maradék két Ász két különböző sorban van. Ha viszont ♣8 és ♣10 van a kezemben, mini-Royalflörsre cserélhetek a felső sorból (♣Á, ♣9, ♣7). Így a gyenge, két kis treff kártyával, szinte verhetetlen laphoz jutok (♣Á, ♣7, ♣8, ♣9 ♣10).

### 5./ Bárány öt.

Öt kártyát osztanak középre egy sorban, amelyből egy vagy kettő használható fel cserére a kézben lévő öt laphoz (gondolatban), de ha valaki a két szélsőt választja, felhasználhat még egy harmadik kártyát is szabadon a maradék három közül. Két menetben szokták felfedni a zárt kártyákat középen.



Például a fenti öt lapból a két szélső treff (♣), a Bubi és a hetes választásával megkapható a harmadik treff, az Ász is. Így, ha valakinek két treff van a kezében, ezzel a három gondolatban cserélt kártyával treff színe lesz (flös). A játékot feltalálójáról, a neves nőgyógyász, Dr. Bárány Jánosról nevezték el.

### 6./ Kiváltós.

Középen két sorban tíz kártya fekszik. Ezek közül lehet a kézben lévő kártyák értékének megfelelő értékű kártyákat kiváltani, gondolatban. A játékot elsősorban az 52 lapos paklival érdemes játszani. A képes figurák értéke egyesével növekszik: Bubi=11, Dáma=12, Király=13, Ász=14 vagy 1. A számítás úgy történik, hogy eldobandó kártyáink értékét összeadjuk, majd az összegnek megfelelően gazdálkodunk középről. Így aztán több mint öt lapot is begyűjthetünk, de a végső értékelésnél ebből persze csak öt érvényes.



Ha például két kettes és egy Király van a kezünkben, középről a másik két kettes (=4) kiváltható a Király (=13) segítségével úgy, hogy mellé vesszük a ♣ kilencet (=9) is. Nem baj, ha a kilences felesleges, azért a kettes pókerünk érvényes. Ekkor gondolatban a kezünkben a Királyt (=13) lecseréltük az asztalon fekvő 2 darab kettesre és egy kilencesre ( $2 \times 2 + 9 = 13$ ).

Ha viszont két treff (♣) van a kezünkben és az asztalról szeretnénk a másik hármat kiváltani, kiszámoljuk azok értékét, nem elfelejtve, hogy az Ász 1 és 14 is lehet ( $9+2+1=12$  vagy  $9+2+14=25$ ), majd megpróbálunk megfelelő csereértéket keresni a kezünkben. Egy Dáma (=12) például pont jó. Vagy egy nyolcas és egy négyes ( $8+4=12$ ).

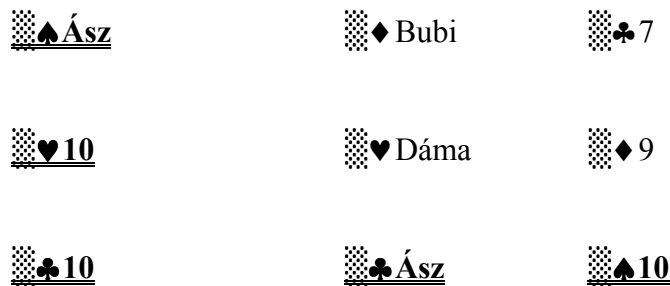
Fontos szabály, hogy ez a játék bemondásra megy - tehát az a lap számít érvényesnek, amit a játékos először bemutat. Hiába derül ki később, hogy jobb lapot is kiválthatott volna, ha már más is bejelentette a lapját. Gondoljuk meg tehát, mielőtt nyilatkozunk!



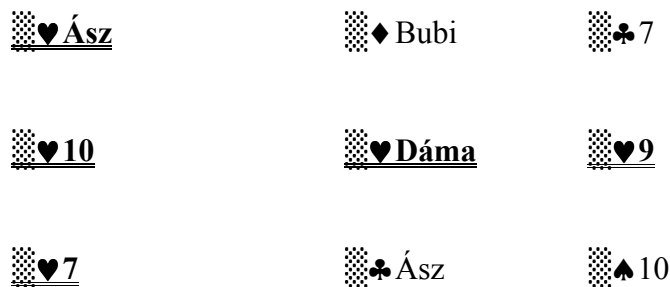
### Cselei féle kirakós póker:

52 lapos, vagy két 32 lapos pakliból lehet játszani. Egy igazságügyi orvos szakértő és kórboncnok (Dr. Cselei János) csavaros észjárása kellett ahhoz, hogy az alábbi játékot kitalálja. Az osztó hármásával adja a lapokat, összesen kilencet mindenkinek, tehát három licit van. A játékosok egy 3 x 3 négyzetrácsnak megfelelően rakják ki maguk elé a kártyákat, úgy, hogy a végén négy nyitva, öt zártan fekszik. Menetközben, maguk döntenek el, hogy melyik kártyát teszik le nyitva illetve zártan, de az egyszer már elhelyezett kártyákat a továbbiakban nem mozgathatják. Érvényes öt lapnak viszont csak a négyzet **L alakú élei**, illetve **belső T alakjai** számítanak.

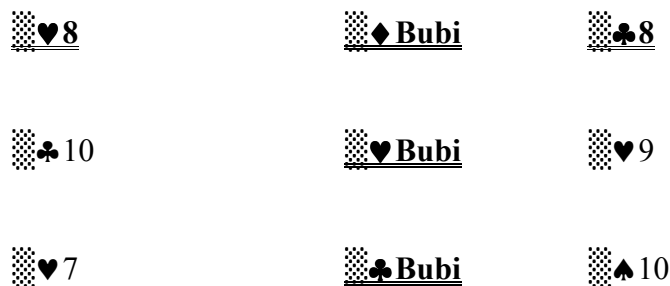
5 érvényes lap **L alakban** például az alábbi tízes - Ász full:



5 érvényes lap **fekvő T alakban** például az alábbi kör szín:



Vagy 5 érvényes lap **álló T alakban** az alábbi Bubi - nyolcas full:



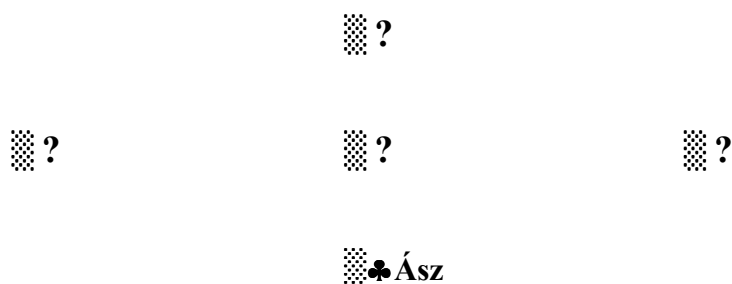
Ennek, az egyébként elég izgalmas játéknak az a trükkje, hogy az első három kártyát kell ügyesen elhelyezni, különben hiába érkeznek a jó lapok, mégsem tudunk érvényesen semmit kihozni belőlük.

### **Shotgun:**

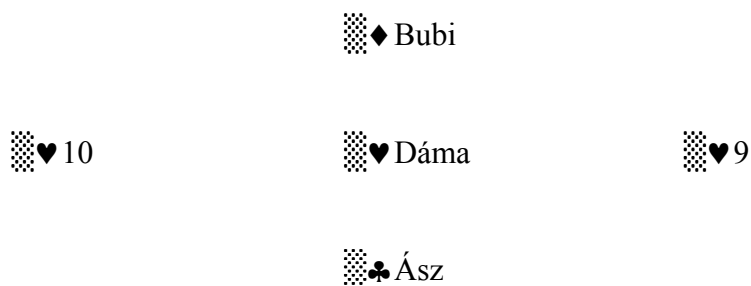
A sima, ötletes póker hazard változata. Először mindenki csak három lapot kap, erre történik az első licit, majd a negyedik és ötödik lap után újabb két licit következik, és csak ezután jön a csere, a végső licittel. Négyeser hízlaljuk tehát a kasszát, mielőtt kiderül a nyertő.

### **Liba:**

A Shotgun népszerű, hazai, kirakós változata. Két lapot kap minden játékos a kezébe, középre pedig öt kártya kerül kereszt alakban, négy zárt és egy nyitva:



Licit következik, majd ezután az osztó felfed egy zárt lapot középen. Újabb licit után egy újabb zárt lap válik nyitottá. Így összesen öt licit növeli a kasszát, mire minden kártyát megismernek a játékosok közepén.



A végén azok a játékosok, akik játékban maradtak, kapnak még egy-egy lapot a kezükbe, középről pedig felhasználhatnak 1, 2 vagy 3 kártyát gondolatban, de csak az egyik sorból, vagy a függőlegesből, vagy a vízszintesből. Ha az utolsó licitben mindenki passzol, a játékosok sorban bemutatják kártyáikat és a legerősebb lap nyer.

### **High-Low (magas-alacsony):**

Ezt az Amerikában divatos póker-kiegészítést Magyarországon alig ismerik. Szinte minden eddig említett változat játszható úgy, hogy a legnagyobb helyett a legkisebb lap nyer. A High-Low kiegészítést alkalmazva a játékban két nyertő lesz, a legnagyobb és a legkisebb lap - a kasszát pedig megfeleltetik.

## 9. FEJEZET

### Mindenki a saját szerencséjének a kovácsa

**A póker szerencsejáték, de ötletességgel, szellemességgel és szorgalommal a „szerencse” érvényesülését korlátozni lehet.**

**Dr. Widder Lajos - *Az ultitól a bridzsig***

Az élettapasztalatáról és bölcsességéről híres, agg Mester békésen szunyókált karosszékében, amikor berontott hozzá egy izgatott földműves.

- Mester! Segíts rajtunk! Már második órája vitatkozunk a piacon a kereskedővel azon, hogy mi volt előbb, a tyúk vagy a tojás. Szerintem biztosan a tyúk, különben ki tojta volna az első tojást?

- Igazad van - bólintott a Mester.

A Tanítvány, aki a Mester lábainál üldögélve próbálta ellesni a bölcsesség titkát, fejét ingatva nézett az elégedetten távozó földműves után. Úgy érezte, az ügynek ezzel még nincsen vége. Valóban, hamarosan megérkezett feldúltan a kereskedő.

- Mester! Te azt mondtad a földművesnek, hogy a tyúk előbb volt, mint a tojás? Szerintem ez lehetetlen, hiszen az a tyúk is egy tojásból kelt ki!

- Igazad van - bólintott a Mester.

A Tanítvány megvárta, amíg a kereskedő diadalmasan eltávozott, aztán a homlokát ráncolva odafordult az agg bölcshez.

- Mester! Te a földművesnek is igazat adtál, meg a kereskedőnek is. Pedig mind a kettőnek nem lehet egyszerre igaza!

- Tudod mit? - pillantott a Mester mosolyogva az ifjúra. - Neked is igazad van.

Ez a mulatságos anekdota nem ad ugyan választ arra, hogy mi is az a szerencse, de talán egy kicsit közelebb visz a megértéséhez. Ha talállok az utcán egy arany gyűrűt, azt mondom, szerencsém volt. Annak viszont, aki elvesztette, nem volt szerencséje. Ha nyerek a lottón, biztos, hogy szerencsém volt. Nyereményemet viszont abból a pénzből kapom meg, amit azok fizettek be, akiknek nem volt szerencséjük.

Pókerezünk. Két párra indulok, egyet cserélek, és láss csodát, bejön a full. Szerencsém volt, hiszen a csekély esély ellenére megtörtént, amire vágytam. Sikerült. Igen ám, de milyen szerencse ez, ha közben ellenfelem pókerre javul, és néhány oda-visszahívás után elnyer tőlem egy csomó pénzt? Semmilyen! Neki volt szerencséje, nem nekem. Nekem akkor lett volna szerencsém, ha nem jön be a full. Illetve, hogy is van ez? Most jöjjön a full, vagy ne?

Mike Goodman: *How to win* (Hogyan nyerjünk) című könyvében elmesél egy tanulságos esetet. Egy amerikai bíróságon arról kellett döntenie, vajon a nyeres tisztán a szerencsén múlik-e a pókerben, vagy szerepe van benne a játéktudásnak és ügyességnek is. Az esküdtszék kért egy pakli kártyát, és visszavonult, hogy tanulmányozza a kérdést. Hajnalig pókereztek, de

hiába. Nem bírtak perdöntő ítéletet hozni. Négy esküdt váltig állította, hogy az ügyesség és játéktudás alapvető tényező a játékban, mellesleg ők négyen nyertek az éjszaka folyamán. A többi esküdt szerint, akik vesztek, csakis a szerencse számít.

A magyar jogrendben nincs esküdtszék, és a pókert sem említik a törvények név szerint. Előfordulhat azonban nálunk is, hogy egy bíróságnak döntést kell majd hoznia hasonló ügyben, hiszen a mi törvényeink is különbséget tesznek játék és szerencsejáték között. Remélem, a szakértő testületben ott lesznek az igazi, jó pókerjátékos jogászok is.

A tapasztalat mindenesetre azt mutatja, hogy a rendszeres, éveken át tartó pókerpartikban az esélyek kiegyenlítődnek, és egyenlő képességű játékosok között hosszú távon nincs jelentős eltérés nyereség, illetve veszteség tekintetében. Ugyanígy, ha van a társaságban egy, a többiek által is elismert, kiemelkedő tudású játékos, ő az évek során általában nyerő lesz, miközben az átlátszó és könnyen kiismerhető játékosok, akik főleg a szerencséjükben bíznak, rendszeresen befizetik a veszteség tandíját.

A statisztika, a türelmes átlagszámítások tudománya olyan, mint az agg Mester, képes igazat adni mindenkinek. Mégsem haszontalan elgondolkozni azon, hogy mi is van valójában az átlagszámok mögött. Budapesten az éves átlaghőmérséklet például 12 Celsius fok. Ez azonban ritkán fordul elő, mert télen hidegebb van, nyáron pedig melegebb, és a középérték többnyire csak az elméleti számításokban létezik. Ugyanígy, mint az átlagjövedelem. Összeadjuk a gazdagokat és a szegényeket, aztán osztunk, szorzunk, és kijön egy összeg, amennyit szinte senki nem keres, de azt nevezzük átlagnak.

Mi köze ennek a pókerhez? Meglepően sok. Emlékezzünk csak vissza a táblázatokra! 32 lapos paklinál az osztott sor esélye 2,53% - azaz 40 osztásból egy eset, annak pedig, hogy egy párból három lap cserével drill lesz 18,26% - azaz 5 cseréből egy alkalom. Ne felejtsük el azonban, hogy ezeket a számokat a statisztika üzeni nekünk, tehát átlagszámokról van szó. Aki két párjára drilt vár, és még az ötödik alkalommal sem kapja meg, gondoljon az átlaghőmérsékletre vagy az átlagjövedelemre!

A valóságban, amikor pókerezünk, az történik, hogy időszakonként szinte minden cserénél jön a drill a két párra (ilyenkor szerencsénk van), máskor meg egyszer sem akar jönni (ilyenkor nincs szerencsénk). Télen hideg van, nyáron meleg - átlaghőmérséklet pedig csak ritkán.

Gyakorló szerencsejátékosok azt szokták mondani, hogy a szerencse hullámokban, szériában jár. Nos, bármilyen furcsa, ez nem babona, hanem a statisztika természetéből adódik. Az esélyek eloszlása nem egyenletes. Hullámhegy és hullámvölgy átlaga az az esély, amit aztán táblázatba foglalhatunk.

Mit jelent ez? Egyszerűen csak annyit, hogy amikor szerencsénk van, azaz megy a lap - akkor bátran játszani kell! Ahogy a népi mondás javasolja, addig üsd a vasat, amíg meleg! És, ami talán még ennél is fontosabb, amikor viszont nem megy a lap, ne erőltessük! A legtöbb vesztes azért bukik egyre többet, mert azt gondolja, annyiszor nem jött be, hogy most már muszáj neki, és emeli a tétet. Mindenáron vissza akarja nyerni, amit veszített és közben nem veszi észre, hogy hullámvölgyben van. Pedig egy pókerjátékos számára igen fontos, hogy felismerje, melyikben van éppen az alábbi három különböző állapot közül, mert mind a három más és más taktikát igényel.

- |   |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"><li><b>1. Hullámhegy - megy a lap.</b></li><li><b>2. Hullámvölgy - nem megy a lap.</b></li><li><b>3. Átlagos, köztes állóvíz.</b></li></ol> |
|---|

## 1. Hullámhegy - megy a lap.

Arról lehet felismerni, hogy 5-6 osztáson belül legalább kétszer nyerő lapot kapunk, vagy arra javulunk a cserével. Igazi szériává akkor válik, ha ugyanezt az átlagot folyamatosan hozza. Ilyenkor az első taktikai megfontolás, minél több ellenfelet játékban tartani, azaz nem elijeszteni őket hirtelen, túl nagy összegű hívásokkal. Egy-egy jó lap után bátran kell blöffölni, és nem baj, ha rajtakapnak. Nyerő szériában ez kifejezetten hasznos, mert arra bátorítja a partnereket, hogy akkor is megadják a hívásunkat, amikor valóban jó lap van a kezünkben.

Érdemes esélytelenebb lapokkal is játékban maradni, és merészen cserélni az erős javulás irányába. Általában az mondhatjuk, hogy jó szériában az átlag esélyek kétszeresével is nyugodtan számolhatunk. Nem szabad megijedni attól, ha a széria szokatlanul sokáig tart. Ilyenkor kell megalapozni a nyerést egész estére. Az a jó lélektani helyzet, amikor az ellenfelek hitetlenkedve azt gondolják magukban: - Ez nem létezik! Ilyen mák nincs!

Soha Pál (**passz**)

Kemény Ede (**osztó**)

**Kassza = 10 Ft (alap)**

Nyúl Jenő (**passz**)

♣Dáma, ♠Dáma, ♥Dáma, ♣9, ♠7

Hopp Béla (**10 Ft hívó**)

Kemény Ede kezében három Dáma van, egy nyerő széria kellős közepén. Megadja a 10 forintot, majd hosszú gondolkodás után visszahív óvatosan egy újabb tizest. Ezt mindenki megadja, és a csere következik. Soha Pál és Nyúl Jenő hármat kér, Hopp Béla pedig egyet. Kemény Ede sleppeli a ♣ kilencest, és ő is csak egy lapot vesz. Úgy látszik Soha Pál javult, mert hív 30 forintot. Nyúl Jenő eldobja a lapját, Hopp Béla viszont ráhív egy ötvenest. Kemény Ede a nyerő szériának megfelelően megkapja a káró (♦) kilencest, és Dáma fullal a kezében visszahív száz forintot. Soha Pál szomorúan megadja, Hopp Béla viszont idegesen pislog.

Soha Pál (**30+50+100**)

Kemény Ede (**30+50+ 100**)

**Kassza = 90+30+30+50  
+30+50+100+50+100**

Nyúl Jenő (**passz**)

♣Dáma, ♠Dáma, ♥Dáma, ♦9, ♣9

Hopp Béla (**30+50**)

- Megadom és kétszáz - mormolja halkan.

- És öt - vágja rá habozás nélkül Kemény Ede.

Soha Pál nagyot sóhajt, miközben eldobja a kártyáit. Hopp Béla beteszi a kasszába a pénzt, és leterít az asztalra egy tízes fullt.

- Végre egyszer én is javultam - vonja meg a vállát.

Kemény Ede szótlanul bemutatja a Dáma fullt, azután besöpri a kasszát.

Soha Pál (30+50+100 - passz)

Kemény Ede (30+50+  
100+200+500)

Kassza = 630+200+200  
+500+500

Nyúl Jenő (passz)

♣Dáma, ♠Dáma, ♥Dáma, ♦9, ♣9

Hopp Béla (30+50+100  
+200+500)

♣10, ♠10, ♥10, ♦Ász, ♣Ász

- Ilyen nincs! - dühöng Hopp Béla. - Ász-tízes két párra cseréltem, és örültem, mint majom a farkának, amikor megláttam a harmadik tízeset. Miért nem egy Ász jött inkább? Mitől van neked ekkora szerencséd, Ede?

Persze minden széria véget ér egyszer, és azt is észre kell venni. Amikor 5-6 partin keresztül megáll a lap, kezdünk lazítani, és ha a következő 5-6 osztás során sem nyerünk, tekintsük úgy, hogy eddig tartott a hullámhegy.

## 2. Hullámvölgy - nem megy a lap.

A vesztő szériát sokkal nehezebb felismerni. Egyik jele, ha valamelyik ellenfelünk egymás után kétszer-háromszor is úgy nyer ellenünk, hogy éppen csak jobb nálunk. Gyanakodni kezdhethetünk akkor is, ha többször egymás után hiába nyitjuk meg a cukasszát, mert a végén más viszi ki. A vesztő széria jellemzője ugyanis, hogy egész jó lapokat kapunk, csak a nyéréshez nem elég jókat. Éppen azért veszélyes, mert csábító esélyekkel kecsegtet, és emiatt nehéz kimaradni a játékból. Az a legrosszabb lélektani helyzet, amikor hitetlenkedve azt gondoljuk magunkban: - Ez nem létezik! Ilyen pech nincs!

Van! Egy-egy hullámvölgy néha órákon át tart. Igazi vesztő szériában az átlagesélyek felével számoljunk, amennyi partiból lehet maradjunk ki, visszahívásról pedig ne is ábrándozzunk! Ilyenkor a túlélés a cél, minél olcsóbban kell megúszni! Ha véletlenül nyerünk közben egyszer, ne higgyük el, hogy már vége. Amikor legalább 5-6 osztáson keresztül semmilyen lapunk nincs (vagy legalább kétszer nyerünk egymás után), kezdhethetünk lazítani, és ha a következő 5-6 partiban ez megismétlődik, talán véget ért a vesztő széria.

Soha Pál (**passz**)

Kemény Ede (**osztó**)

**Kassza = 10 Ft (alap)**

Nyúl Jenő (**passz**)

♣Dáma, ♠Dáma, ♥Dáma, ♣9, ♠7

Hopp Béla (**10 Ft hívó**)

Kemény Ede kezében három Dáma van, egy vesztő széria kellős közepén. Nagyot nyel, és megadja a tízest. Nehezen bírja megállni, hogy ne hívjon vissza. A többiek is beteszik a pénzt a kasszába, csere következik. Soha Pál és Nyúl Jenő hármat kér, Hopp Béla pedig egyet. Kemény Ede két lapot vesz, mert ilyenkor javulni kell, ami belefér. Úgy látszik azonban, hogy inkább Soha Pál javult, mert hív 30 forintot. Nyúl Jenő eldobja a lapját, Hopp Béla viszont ráhív egy ötvenest. Kemény Ede a vesztő szériának megfelelően egy Bubit és egy nyolcast kap. Megcsóválja a fejét, sóhajt és eldobja a lapját, a három Dáma dacára. Soha Pál viszont megadja az ötvenest, és leterít az asztalra három Királyt.

Soha Pál (**30+50**)

♣Király, ♠Király, ♥Király, ♦8, ♣7

Kemény Ede (**passz**)

**Kassza = 50+30+30+50 +50**

Nyúl Jenő (**passz**)

♣Dáma, ♠Dáma, ♥Dáma, ♦Bubi, ♣8

Hopp Béla (**30+50**)

♣10, ♠10, ♥10, ♦Ász, ♣Ász

- Végre én is javultam egyszer - mosolyog a többiekre zavartan.
- Ilyenkor miért nem hívsz vissza? - fordul Hopp Béla dühöngve Kemény Ede felé, és lecsapja a kártyáit. Nyúl Jenő elhúzza a száját, amikor meglátja a tízes fullt.
- Éreztem, hogy jó lapod van - vonja meg a vállát Kemény Ede. - Vesztő szériában ne ugráljon az ember!

### 3. Átlagos, köztes állóvíz.

Ami az egyik játékosnak vesztő széria, az a másiknak nyerő. A parti ettől lesz izgalmas, csatáznak egymással a lapok, hívások és visszahívások dörögnek. Hullámhegyek és hullámvölgyek között vitorlázik a pókertársaság. Előfordul azonban, hogy csendes a víz tükre, nincsenek hullámok, szellő sem rezdül - egy helyben áll a póker. Ilyenkor is lehet jó lap valaki kezében, ami valószínűleg az ő titka marad, mert nem talál ellenfélre, aki hívását megadja. Hosszú, sok osztásos cukasszák időszaka ez, amiket a végén a nyitó két kicsi pár bemutatása után küzdelem nélkül visz ki.

A jó játékosnak az ilyen eseménytelen korszakokat ugyanúgy túl kell élnie valamilyen taktika segítségével, mint a nyerő vagy vesztő szériát, különben csak befizeti a pénzt, és a végén

meglepődik az egyenlegen. Ez az apró blöffök, az esélyek gondos latolgatásának ideje. A kicsi nyerés is jobb, mint a vesztes.

Soha Pál (**passz**)

Kemény Ede (**osztó**)

**Kassza = 10 Ft (alap)**

Nyúl Jenő (**passz**)

♣Dáma, ♠Dáma, ♥Dáma, ♣9, ♠7

Hopp Béla (**10 Ft hívó**)

Kemény Ede kezében három Dáma van, és a partiban már több mint egy órája nem fordult elő semmi érdekes esemény. Most viszont Hopp Béla hív tíz forintot. Kemény Ede örömmel megadja, és visszahív rá harmincat. Soha Pál és Nyúl Jenő kiszáll, Hopp Béla viszont gyanakodva vizsgálja a kasszát.

- Mi történt Ede? Pókered van?

Soha Pál (**passz**)

Kemény Ede (**10+30**)

**Kassza = 10+10+30**

Nyúl Jenő (**passz**)

♣Dáma, ♠Dáma, ♥Dáma, ♣9, ♠7

Hopp Béla (**10**)

Végül azonban megadja a 30 forintot, és egy lapot kér. Kemény Ede viszont tisztességesen kettőt cserél a Dáma drillhez.

- Eltaláltad - néz rá közben gúnyosan Hopp Bélára. - Itt volt póker a kezemben, de a kedvedért eldobtam egyet belőle. Te jössz.

- Legyen húsz! - mondja méla undorral Hopp Béla, és beteszi a pénzt a kasszába.

- És... - Kemény Ede észreveszi, hogy vicc ide, vicc oda, tényleg megkapta a negyedik Dámát.

- Még egy húszas.

Soha Pál (**passz**)

Kemény Ede (**20+20**)

**Kassza = 90+20+20+20 +20**

Nyúl Jenő (**passz**)

♣Dáma, ♠Dáma, ♥Dáma, ♦Dáma, ♣8

Hopp Béla (**20+20**)

♣10, ♠10, ♥7, ♦Ász, ♣Ász



- Tessék! Két pár Ász - Hopp Béla leteríti a kártyáit az asztalra. - Ha egy húszasnál többet hívsz, úgy eldobom, hogy csak na! Mid van?
- Póker - mosolyodik el szomorúan Kemény Ede. - Addig hülyéskedtünk, amíg mind a négy nő (Dáma) ellátogatott hozzám.
- Nem sokat nyertél velük - legyint Nyúl Jenő, érezhetően némi kárörömmel a hangjában.
- A semminél azért többet - vonja meg a vállát Ede, és besöpri a kasszát.

A három hasonló példában ugyanaz a játékos (Kemény Ede) játszott nagyjából ugyanazokkal a lapokkal más és másféleképpen, annak megfelelően, hogy milyen szériában volt éppen. A szerencsét bizony ugyanúgy fel kell időben ismerni, mint a balszerencsét, és hiábavaló erőltetni.

## 10. FEJEZET

### Gazdálkodj okosan!

**A háborúhoz három dolog kell - pénz, pénz és pénz. Pókerhez elég az - és...**

*Amy O'Brothers: A kínai gyilkosságok*

Színészek pókereztek egy este a színház büféjében. Az előadás régen véget ért, és a cukassza kezdete óta is eltelt már legalább három kör konyak. Mindenki izgatottan leste az osztó kezét, egyedül a nagy halom pénz unatkozott az asztal közepén.

- Úgy érzem - mormolta a bajuszos hősszerelmes, aki mellesleg a nők kedvence volt -, hogy most nyitása lesz valakinek.

- Nekem - bólintott magabiztosan a kopaszodó, öreg intrikus, aki már az egész drámairodalmat végigpókerezte itt, a színház büféjében. - Ász drillem lesz, és ezer forinttal fogok nyitni.

- Én pedig - sóhajtott ábrándosan a fiatal komikus - azt fogom mondani az osztott sorommal, hogy és... kétezer.

- Remélem - mosolyodott el a kellékes, akit a színészek azért vettek be a partiba, mert ő szokott kölcsönadni, bár a humora is jó volt, és ördögien tudott pókerezni -, nekem eközben nem lesz semmim, és nyugodt szívvel eldobhatom a lapomat.

Hajnal felé, amikor a parti véget ért, és a társaság álmosan szedelőzködött, a fiatal komikus üres zsebeit tapogatva panaszosan fordult a bajuszos hősszerelmeshez.

- Miért nem bírok egyszer én is nyerni?

- Bal kézben fogod a kártyát - ásított az idősebb és tapasztaltabb színész.

- Ne hallgass rá! - lépett melléjük az öreg intrikus. - A kellékes is balkezes, mégis mindig nyer.

- Na ja - bólintott a hősszerelmes -, de ő tud pókerezni.

- Ha nekem annyi pénzem lenne, én is tudnék - fintorgott a komikus.

- Fordítva - vigyorodott el öregebb kollégája.

- Mi az, hogy fordítva? - értetlenkedett az ifjú reménység.

- Ha tudnál pókerezni, neked is lenne annyi pénzed!

Kétségtelen tény, hogy a legtöbb játékkal ellentétben, a pókert nem lehet valódi tét, pénz nélkül játszani. A babra menő pókerben bármilyen hívás gondtalanul megadható, meghal a blöff, és a partiból eltűnik az izgalom. Bizony, a pókerben a pénz ugyanolyan fontos szerepet játszik, mint például a kártya.

### **A póker-ring:**

Bizonyos sportágakban, például bokszban vagy dzsúdóban, a versenyzők szigorúan súlycsoportokra osztva mérkőznek egymással. És a pókerben?

Ha Megint Gyula bokszoló lenne, eszébe se jutna, hogy nehézsúlyban induljon. Pontosan tudná, hogy ügyessége és gyorsasága dacára, apró termete miatt nem úszhatna meg élve három menetet az óriások között. Nem kockáztatná meg, hogy egyetlen, véletlenül bekapott ütéstől végleg a padlóra kerüljön. Amikor viszont pókereezni hívják, örömmel megy, és mire észreveszi, hogy rossz súlycsoportba került, már ki is ütötték. Pedig Megint Gyula jól pókerezik, saját társaságában rendszeres nyerő. Ez azonban a nehézsúlyban nem sokat ér.

Megint Gyula (osztó 800)

Gazdag III. (400)

**Kassza = 3100 Ft  
(vaklicitben)**

Gazdag I. (100+1500)

Gazdag II. (200)

A vaklicitet Gazdag I. kezdte 100 forinttal és mire a kör Megint Gyulához ért, neki már 800 forintot kellett raknia. Gazdag I. tovább vakolt, 1600 forintig. Lapnézés következett, és mindenki megadta a hívást. Megint Gyula kezében három Ász várta reménykedve a cserét. Előtte azonban Gazdag I. mint utolsó vakoló barátságtalanul visszahívott 3000 forintot.

Megint Gyula (800+800)

♥Ász, ♦Ász, ♣Ász, ♠9, ♠7

Gazdag III. (400+1200)

**Kassza = 6400+3000  
(vak+rendes licit)**

Gazdag I. (100+1500 +3000)

Gazdag II. (200+1400)

A 3000 forint ráhívást zokszó nélkül megadta mindenki. Ezután Gazdag I. és Megint Gyula két lapot, a többiek hármát kértek.

A kasszában 18 400 forint volt a második licit előtt. Gazdag II. passzolt.

- Nehogy eldobjátok - mondta Gazdag III., és hívott jelképesen egy tízest.

- És..., kétezer - bólított Megint Gyula, aki ugyan nem javult, de mindenfajta esély latolgatás szerint nyerőre állt a három Ásszal (4. Fejezet).

- Emelem húszig - vágta rá habozás nélkül Gazdag I.

Megint Gyula tágra nyílt szemekkel figyelte, amint a férfi hanyagul berakott négy darab ötezrest a kasszába.

Gazdag II. eldobta a lapját, Gazdag III. viszont elővette a tárcáját, és kiszámolta belőle a szükséges összeget.

- Lássuk, mire ugrálsz! - morogta közben.

- Kettőjük közül egyiknek biztosan nagy lapja van - gondolta Megint Gyula, akinek a zsebében a gyerek ebédpénzével együtt sem volt 20 000 forint.

Megint Gyula (10+2000)

♥Ász, ♦Ász, ♣Ász, ♠Bubi, ♠8

Gazdag III. (10+19 990)

**Kassza = 18 400+10+10  
+2000+20 000+19 990**

Gazdag I. (20 000)

Gazdag II. (passz)

- Passz - mondta halkán, és letette maga elé a kártyáit.

- Három hetes - jelentette diadalmasan Gazdag I.

- Azzal nyertél - bólintott Gazdag III. - Nekem csak két párom van.

Megint Gyula szédülni kezdett, és úgy érezte magát, mint egy bokszoló, aki a padlón fekszik, hallja, ahogy rászámolnak, de nem bír felállni.

- Eldobtam három jó Ászt - kavargott kuszán a gondolat a fejében -, mi történt velem? Hatvanezer forintot nyerhettem volna...

Megint Gyula (passz)

♥Ász, ♦Ász, ♣Ász, ♠Bubi, ♠8

Gazdag III. (megadó)

**Kassza = 60 410 Ft.**

Gazdag I. (20 000 hívó)

♥Király, ♦Király, ♣8, ♥8, ♠Dáma

♥7, ♦7, ♣7, ♠Dáma, ♠10

Gazdag II. (passz)

### Mennyi az annyi?

Anyagi helyzete mindenkinek van. Kinek jobb, kinek rosszabb. Előfordul, hogy tegnap még tűrhető volt, ma már viszont pocsek. Vagy fordítva.

Pillanatnyi anyagi helyzetünk jellemzésére vezessünk be mértékegységet, és legyen a neve - **blöff**. Ez a mértékegység nem olyan lesz, mint a méter vagy a liter, melyek a világon mindenütt és mindig ugyanakkorák. Inkább egy jó nagy pofonhoz fog hasonlítani, ami azért függ attól, hogy ki adja, és ki kapja.

Hiába próbálnánk meg blöffölni valaki ellen 500 forinttal, akinek a zsebében százezrek vannak, míg viszont egy másik partiban már 50 forint is komoly hívásnak számíthat. Vonjuk le Megint Gyula havi keresetéből a kiadásait, beleértve a gyerek ebédpénzét is! Az így kapott 6000 forintot osszuk el négyfelé, hiszen Megint Gyula egy hónapban négyszer jár pókerezni. Egy alkalomra tehát 1500 forint jut. Ennek tizedrésze, azaz 150 forint lesz az ő számára 1 blöff. Ez azt jelenti, hogy egy 150 forintos híváson Megint Gyula komolyan el fog gondolkozni, mielőtt megadja.

### **1 blöff az az összeg, ami az adott játékost megfontolásra készíti.**

Mindenki számára ajánlatos, hogy tisztázza magában, mekkora összeg az, amelyet nyugodtan elveszíthet, álmatlan éjszakák és utólagos lelkifurdalások nélkül. A póker szórakozás, ugyanúgy, mint egy éttermi vacsora, színház, diszkó vagy focimeccs. Nem baj, ha pénzbe kerül, feltéve, ha nem kerül több pénzbe, mint amennyit megengedhetünk magunknak.

Ennek pedig előfeltétele, hogy csak a saját súlycsoportunkban pókerezünk. Ha a partiban mindenki számára 20 forint az 1 blöff, a játék ugyanolyan izgalmas lesz, mint egy másik partiban, ahol ez az összeg 10 000 forint. Az egész parti egyensúlyát felboríthatja azonban egyetlen más súlycsoportú játékos is.

### **Könnyen jött, könnyen megy.**

Soha Pál szokás szerint 2000 forinttal a zsebében érkezik. Óvatos játékos, aki ritkán veszít többet egy ezresnél, a másikat inkább csak tartaléknak tekinti. Ma este azonnal nyerni kezd, és több mint egy órán át nem bírja abbahagyni. Aztán persze fordul a kocka. A parti végén, kifelé menet panaszosan fordul oda Nyúl Jenőhöz:

- Négyezer forintot vesztettem.
- Nem is volt annyi pénzed! - pillant rá gyanakodva Hopp Béla.
- Az elején még nem - Soha Pál rosszkedvűen megvonja a vállát -, de tízkor már hatezer-ötszáznál tartottam. Ahhoz képest most csak kétezeröttszáz van.
- Akkor végül is ötszázat nyertél - irigykedik Nyúl Jenő.
- Nem érted - legyint Soha Pál. - Én nem szoktam eljátszani négyezer forintot két és fél óra alatt.
- Easy come, easy go - vigyorog rá Kemény Ede. - Ami könnyen jött, az könnyen megy.

Játék közben a pénz átértékelődik. Elveszíti a hétköznapi gyakorlatban megszokott mértékét, hiszen ilyenkor nem kenyeret, tejet vagy cipőt veszünk rajta, hanem esélyeket. Százért lehet cserélni, kétszázért blöffölni, ötven a megadás, százötven a ráhívás - miközben a forint állandóan változó árfolyamát a Nemzeti Bank helyett a parti állása, nyereség és veszteség, a kassa nagysága szabályozza.

Három Király van a kezemben. Az ellenfelem egy lapot cserélt, és kétszáz forintot hív. Döntenem kell, hogy passzolok, megadom, vagy esetleg ráhívok. Sok mindent mérlegelhetek (erről szól többek között ez a könyv), egy dolgot azonban nem - azt, hogy mennyi kenyeret vehetnék ezért a kétszáz forintért! Ha ez befolyásol, biztosan veszítő leszek. Az a bokszoló, aki meccs közben folyton attól retteg, hogy mennyire fog fájni az ütés - hamar a padlóra kerül.

Játék közben a pénz átértékelődik. Ezért, még a parti előtt kell tisztázni magamban, mennyi pénzt szánok a pókerre, mekkora az az összeg, aminek az elvesztése még nem fáj. Ha ezt megteszem, mindig tudni fogom, hogyan állok. Be tudom osztani az örömet, mikor játszhatok bátrabban, mikor visszafogottan, és ha netán kimerítettem az előre elhatározott keretet, legfeljebb elnézést kérek a többiektől, és abbahagyom a játékot. Kétségbeesetten, amikor már fáj a veszteség, nem szabad pókerezni! Görcsösen, muszájból soha nem lehet nyerni.

Néhány jó barát éveken át, havonta egyszer összejött pókerezni. Úgy játszottak, hogy az osztó döntötte el, milyen fajta pókerváltozatot oszt. 32 és 52 lapos pakli, stud, kirakós vagy kiváltós póker egyformán szerepelt a műsoron.

Élvezték egymás társaságát és a játékot. Ahogy azonban telt-múlt az idő, a tét lassan és észrevétlenül, a forint romlásával arányosan emelkedett. Végül elérkezett a szomorú nap, amikor **B.** bejelentette, hogy nem engedheti meg magának tovább ezt a havi kiadást. Összedugták a fejüket, hogy megmentsek a partit. Hamar kiderült azonban, hogy a téttekkel nem lehet visszafelé lépni. A kisebb összegeket mindenki mindig vidáman megadta, és a blöff, a póker lényege értelmét veszítette. Ekkor egyikük előállt a következő javaslattal:

Hagyományos póker esetén, ahol nincs Dzsóker és legfeljebb két licit van, maradjon minden a régiiben. Az összes többi változatnál viszont legfeljebb húsz forintot lehessen hívni, egészen az utolsó licitig. Az utolsó licitben pedig, ahogy eddig is, a kassa legyen a limit. Így például, a négy licites stud pókerben, ha két lap erőszakosan veszekszik a második licitkörben, addig hívhatnak vissza egymásnak húsz forintokat, ameddig akarnak - de közben a többiek kiszállhatnak.

Eleinte furcsa volt az új szabály, és az osztónak gyakran kellett figyelmeztetnie egyik vagy másik játékosra, hogy nem hívhat húsz forintnál többet, de néhány alkalom után már mindenki megszokta. A társaság pedig azóta is összejön havonta egyszer, és élvezik a játékot.

A történet tanulsága mindannyiunk számára érvényes. Ha a pénzünkkel gazdálkodni szeretnénk, ahhoz biztonságosan kiszámolható játékokra van szükség. A hagyományos, öt lapos póker ilyen. Ezzel szemben a stud vagy a kirakós póker halvány, távoli esélyekért rabolja a pénzt, licitről licitre.

Félreértés ne essék, egy gyengébb vagy kezdő játékos a hagyományos pókerben is megfizeti a tanulópenzt, de minden alkalommal pontosan tudja, hogy mennyit és miért. Csak rajta múlik, hogy mekkora összeget szán a játékokra. A sok licites változatokban viszont, ha nem akar teljesen kimaradni, folyamatosan etetnie kell a kasszát.

Tanul Oszkár például, élete első pókerpartiján rögtön a mélyvízbe pottyant. Szerencsére ott áll mögötte Kib Ica, a tapasztalatokban gazdag utcanő, akinek már számtalan férfi mesélt éjszakai álmokról a póker rejtelméről. A gyors kezű osztó hipp-hopp a játékosok elé varázsol egy zárt és egy nyitott lapot, amiből kiderül, hogy stud póker a helyi rablás tárgya. A kasszában 100 forint alap van.

- Ászt kaptunk, szívi - súgja a nő mohón Tanul Oszkár fülébe. - Nézzük gyorsan a dugi lapot is!

A férfi engedelmesen megvizsgálja a zárt lapot, a treff (♣) Dámát, aztán segélykérően pillant a nőre.

Tanul Oszkár (hívó)

♣D ♠Á

1. játékos (?)

♣? ♣10

Kassza = 100 (alap)

2. játékos (?)

♣? ♠B

3. játékos (?)

♣? ♠K

- Te jössz - sürgeti az osztó.

- Miért pont én? - csodálkozik Tanul Oszkár.

- Neked van a legjobb lapod - világosítja fel Kib Ica. - Hívj egy százast!

Oszkár megnézi a többiek nyitott lapjait: tízes, Bubi, Király. Tényleg nem jobb egyik sem, mint az Ász. Megnyugodva hív egy százast, ahogy a nő tanácsolta. Mindenki megadja a hívást, az osztó pedig új lapokat varázsol körbe. A tízes mellé kilencest, a Bubi mellé Dámát, a Király mellé tízest - Tanul Oszkárnak egy hetest.

Tanul Oszkár (100)

♣D ♠Á ♣7

1. játékos (100)

♣? ♣10 ♣9

Kassza = 100 (alap)+400

2. játékos (100)

♣? ♠B ♠D

3. játékos (100)

♣? ♠K ♠10

- Megint te jössz - int az osztó.

- Kétszáz! - rendelkezik Kib Ica. - Kapunk még egy Ászt, és császár leszel.

Éppen itt az ideje, gondolja a férfi, aki még sosem volt császár, és teli hittel beteszi a két darab százast a kasszába. Ekkor azonban a tízes - kilences visszahív ötszázat. A többiek megadják, és az osztó kérdően néz Tanul Oszkárra.

- Add meg nyugodtan! - sítja a nő. - Legfeljebb két kilencese van, arra nem fog sokáig ugrálni.

A férfi hallgat rá, nehéz szívvel kiguberál ötszáz forintot a zsebéből, és ráteszi a nagy halom pénzre az asztal közepén. Osztás következik, és a lapok így alakulnak:

Tanul Oszkár (200+500)

♣D ♠Á ♣7 ♦8

1. játékos (200+500)

♠? ♣10 ♣9 ♦9

Kassza = 100 (alap)+400  
+2800

2. játékos (200+500)

♠? ♥B ♦D ♣Á

3. játékos (200+500)

♠? ♦K ♥10 ♠B

- A két kilences hív - jelenti be a villámkezü osztó.

- Ezer forint - jelenti ki a két kilences boldog tulajdonosa.

- Dobd el, kispofám! - legyint a csalhatatlan előérzetű Kib Ica. - Majd egy másik osztásban leszél császár.

- Dehogyan dobom! - makacsolja meg magát váratlanul Tanul Oszkár. - Ha most Ászt kapok, még nyerhetek.

Megadja az ezrest, és láss csodát, utolsó lapnak valóban kap egy Ászt. Sajnos azonban a többiek is kapnak egy-egy lapot:

Tanul Oszkár (1000)

♣D ♠Á ♣7 ♦8 ♠Á

1. játékos (1000)

♠? ♣10 ♣9 ♦9 ♦10

Kassza = 100 (alap)+400  
+2800+4000

2. játékos (1000)

♠? ♥B ♦D ♣Á ♠K

3. játékos (1000)

♠? ♦K ♥10 ♠B ♠D

- Kidobtál egy ezrest, okos Oszkár - jegyzi meg gúnyosan Kib Ica, a pókerben is tapasztalt utcanő -, mert nem hallgattál rám. Sose leszél császár!

Mi már sokkal többet tudunk a játékról, mint Tanul Oszkár, ugye? Nézzünk azonban most őszintén a saját szemünkbe, és valljuk be magunknak, mennyibe került volna nekünk ez a stud parti, ha mi ülünk Tanul Oszkár helyén az osztott Ásszal! Bizony, a sok licites pókerváltozatok falánkan eszik a pénzt, és mire valódi esélyeket lehet számolni, már többnyire késő kiszállni.



### **Gazdálkodj okosan!**

Mielőtt üzletet kötünk, például, ha veszünk valamit, alaposan meg szoktuk fontolni, hogy:

- mennyi pénzünk van?
- mennyibe kerül, amit venni akarunk?
- jól járunk-e vele?
- mennyire vernek át?

Akinek pedig van egy okos barátja, talán még azt is megkérdezi magától, gondolatban: - okos barátom vajon mit tenne most a helyemben?

Pókerparti közben állandóan üzleteket kötünk, esélyeket adunk és veszünk. Befektetjük a pénzünket a kasszába, mert azt reméljük, hogy megtérül. Ennek megfelelően akkor gazdálkodunk okosan, ha úgy kezeljük a játékot, mint egy komoly üzleti vállalkozást. Attól nem kell félni, hogy ez esetleg csökkenti az élvezetet, izgalmat, vagy a szórakozás örömét. Sőt. Gondoljunk csak a kedvelt „Monopoly” nevű társasjátékra!

Aki csupán pénzt akar nyerni vagy veszíteni, sokféle lehetőség között válogathat. Aki viszont szeretne igazán jól pókerezni, annak nem csak a kártyát kell ügyesen forgatnia, hanem a pénzt is. Ezt egyébként azért sem árt megtanulni, mert néha még az életben is hasznát vehetjük.

## 11. FEJEZET

### Csalhatatlanok, csalók és csalódottak

**New Yorkban egyszer még jósnőhöz is elmentem, de amikor kártyát akart vetni, szoltam neki, hogy azt inkább ne, ahhoz én jobban értek.**

**Mark Kenny:** *Egy hivatásos pókerjátékos emlékiratai.*

Az ötvenes évek elején, amikor Mark Kenny még gondolatban sem létezett, Kenőcs barátom Kenessey Márton néven a szomszéd utcában lakott, a sarkon. Gyerekkorunk legszebb éveit töltöttük együtt gombfocizással, csúzlíkészítéssel és más, akkoriban divatos, hasonlóan elvetemült csibészkedéssel.

Mindannyian nagyon szerettünk fogadásokat kötni, mindenféle hülyeségekre, és Kenőcs sem különbözött tőlünk, legfeljebb egy kicsit többször nyert, mint mi. Emlékszem, egyszer felmáztunk a vadgesztenyefa tetejére a számtanfűzettel, hogy ott csináljuk meg a leckét. Sötétedett már, amikor elindultunk lefelé. Én hamar földet értem, Kenőcs azonban megakadt valahol a fa közepén, egy gubancos, vékony ágba kapaszkodva.

- Fogadjunk egy húszasba, hogy le fogok esni - nyögte, kétségbeesetten himbálózva.
- Ne hülyéskedj, Kenőcs - kérleltem riadtan -, nagyon magasan vagy, fájni fog.
- Tudom - hallatszott az ágak közül a szomorú sóhaj -, de mégsem maradhatok itt fent örökké. Legalább egy tízesbe fogadj velem!
- Miért jó az neked? - érdeklődtem értetlenül.
- Az esélyek miatt - mondta, és közben megreccsent az ág. - Ha megúszom, szívesen fizetek, ha viszont mégis lezuhanok, hadd nyerjek egy tízeset.

Tizenegy éves volt, egy fa tetején reszketett, és nem tudott másba kapaszkodni, csak a játékelmélet egyik alapelvébe: „*A választás lehetősége növeli az esélyeket. Kétféle mód a nyeresésre mindig jobb, mint egy.*”

1956 novemberében szülei úgy döntöttek, hogy Amerikában próbálnak szerencsét. Kenőcs nem szívesen ment velük, mert addigra már elég sokan tartoztak neki. Egy kockás fűzetben vezette az adósok listáját, és biztos, ami biztos, ezt a fűzetet is elvitte magával a tengerentúlra. Gyorsan megtanult angolul, az iskoláit sikeresen elvégezte, még egy diplomát is szerzett valamelyik neves egyetemen. Úgy látszott, menthetetlenül amerikai mintapolgár lesz belőle.

Aztán egy váratlan, éles fordulattal elindult azon az úton, amiről világéletében ábrándozott. Hivatásos szerencsejátékosként mindenfélét kipróbált, a Las Vegas-i kaszinóktól kezdve az amerikai bridzs bajnokságig. Néhány év után azonban végleg megállapodott a pókernél. Azóta is ebből él.

1990 júniusában látogatott haza először, aztán ezt évenként megismételte. Amikor legutoljára ismét Magyarországon járt, megkértem, meséljen egy kicsit a munkájáról. Tudta, hogy könyvet írok a pókerről, és mielőtt belekezdett, ravaszul elmosolyodott. Olyan érzésem támadt, hogy ez a baráti jókedv valahogyan pénzbe fog nekem kerülni.

- Jó - bólintott -, beszélgethetünk, és azt sem bánom, ha felhasználod a könyvedben, amiket mondok, de előbb fizess ki amivel tartozol!

Kinyitotta elegáns, számszörös diplomatafűzetét, és elővette belőle a kopott, szakadozott, régi kockás füzetet.

- Nyolcvanhárom forint és ötven fillér - pillantott rám, aztán nagyvonalúan legyintett. - Kamatot nem számolok. Elvégre barátok vagyunk.

### **Játékos típusok:**

- Több mint két évig dolgoztam különböző kaszinókban - mondta Kenőcs, miután kifizettem a tartozásomat. - Általában olyan kaszinóhoz szerződtem, ahol pókert is lehet játszani. A játékosok persze itt is egymás ellen küzdenek, a kaszinó csak a dealert (osztót) adja és a helyiséget, a játékban nem vesz részt. A nyereményből viszont levon egy bizonyos százalékot a szolgáltatásért. Ez volt az az időszak az életemben, amikor kívülről tudtam tanulmányozni a játékot és a játékosokat. Hamar rájöttem, hogy igazából csak kétféle játékos van, jó és rossz, ami a pókerben azt jelenti, hogy nyerő és veszítő.

- Ezzel nem fogsz bekerülni a könyvembe - figyelmeztettem. - Ilyen általánosságok senkit nem érdekelnek. Vers is csak kétféle van, jó vagy rossz. Ettől még létezik szonett, ballada, elégia, meg a többi.

- Na jó - bólintott Mr. Mark Kenny, miközben azért a szája sarkában ott bujkált a régi, Kenőcs-féle, ismerős mosoly -, gyerünk, dugjuk be a pasasokat a skatulyákba! Azt tudnod kell, hogy a profi számára az amatőrök pont olyanok, mint egy tapasztalt boltosnak a vevők. Rá kell jönni, hogy mitől ketyegnek, és akkor könnyen el lehet nekik adni bármit. A legtöbb ember, amikor leül pókerezni, elképzeli, hogy milyen játékos szeretne lenni, és megpróbálja eljátszani a szerepet. Többnyire persze nem túl jó színészek, könnyű átlátni rajtuk. Ráadásul egy pókerparti olyan színdarab, amiben nincsenek előre megírva a jelenetek, ezért sokat kell rögtönözni. Az pedig elég nehéz.

### **A vakmerő:**

Van például, aki azért szeret pókerezni, mert megteheti, amit az életben nem mer. Zsebre vág pár száz dollárt, és azt mondja, na, ezt most eltáncolom. Ő az elszánt veszítő. Gyakran és szabadon iszik játék közben, a megfontolt gondolkodást gyávaságnak tartja. Szerepe rendszerint annyira eluralkodik rajta, hogy a lapjára már szinte nem is figyel. Nem törődik az esélyekkel, bátran megad minden hívást. Merésznek érzi magát és vagánynak. Amíg a pénze futja, szinte lehetetlen blöffölni ellene. Egyébként csak akkor veszélyes, ha véletlenül belelép egy nyerő szériába. Akkor viszont megállíthatatlan. Van belőle gazdag változat is, sok pénzzel, aki nem létező férfiasságát szeretné bizonyítani egy-egy kemény pókerpartival.

### **Az ámokfutó:**

Rulettasztal mellett gyakori, pókerben szerencsére ritka madár. Ő az, akinek mindenáron nyernie kell, különben vége. Az utolsó utáni fillérjeit teszi kockára, többnyire már kölcsönpénzből játszik. Miközben a lapjait nézi, magában imádkozik. Játsszani sem tud, és a szerencséjében sem hisz. Mindig veszít.

### A bizonytalan:

Intellektuális típus, aki mindent tud a játékról, sőt túl sokat is. Addig bonyolítja az okoskodást, amíg annyira elfárad, hogy a végén már hülyeséget hülyeségre halmoz. Utólag mindig pontosan felismeri és kielemez, hogy hol követte el a hibát, amit aztán megint elkövet. A gyors döntés nem az erénye. Meg szokták tapsolni, amikor végre feláll, és abbahagyja. Pedig lehetne jó játékos is, ha lazítana néha. Nőnemű változatban is előfordul.

### A gyáva:

Gyakori vendég a pókerasztal körül. Nem rossz játékos, tudja, hogy mikor mit kell tenni, de félti a pénzét. Alacsony téteknél még egészen jól működik, de a nagyobb hívásoktól megretten, és a legszívesebben elszaladna a döntés elől. Könnyű ellene blöffölni, mert hamar eldobja a lapját.

### Az erőszakos:

Ismered azt a fajta embert, aki nem nyugszik, amíg be nem bizonyítja, hogy mindig, minden körülmények között neki van igaza? Ha nyer, kibírhatatlan, ha pedig veszít, elmagyarázza neked, hogy miért volt mégis ő a jobb. Ráadásul ilyenkor nem lehet megszabadulni tőle, mert vesztőként nem bírja abbahagyni a játékot. Képtelen elviselni, hogy valaki legyőzze.

### Az okoskodó:

Minden helyzetre van egy története, amelynek rendszerint ő maga a hőse. Azt hinnéd róla, hogy pókerezni nem is szeret, csak magyarázni. Szinte mindegy neki, hogy nyer vagy veszít, amíg ő lehet a legokosabb a társaságban.

### A megjátós:

Igaz vagy sem, úgy tesz, mintha neki a pénz nem számítana. Azt hiszi, hogy mindent és mindenkit meg lehet venni, mert saját magából indul ki. Fölényesen hív nagy összegeket, és megpróbál a veszteséhez is jó képet vágni. Be nem vallaná, ha véletlenül elfogy a pénze, inkább kitalál valami átlátszó ürügyet, hogy felállhasson a partiból. Mindhalálig ragaszkodik a szerepéhez.

Kenőcs elhallgatott, zavartan elmosolyodott, és megvonta a vállát.

- Persze ez az egész végül is egy nagy marhaság. A póker olyan, mint a hazugságvizsgáló készülék. Amikor meleg a helyzet, mindenkiből kibújik az igazi énje. Azt pedig nem lehet típusokra osztani, mert minden ember más és más. Floridában játszottam egyszer egy óceánparti, elegáns klubban. Kellemes este volt, és úgy nézett ki, hogy egészen jól kézből tudom tartani a társaságot. Két nyugdíjas mérnök és egy gazdag özvegyasszony fizette a tandíjat. Tudod, arrafelé főleg idős emberek laknak. Már harmadik órája játszottunk, és meg mertem volna esküdni, hogy a nő **gyáva** és **bizonytalan**. Tízperceket gondolkozott egy-egy híváson, miközben állandóan a pénzét számolgatta. Lassan és eseménytelenül folyt a játék, de még ez sem menti tévedésemet több mint húsz év szakmai gyakorlattal a hátam mögött. Képzeld el, az egyik nyugdíjas bácsikának kellett észrevennie, teljesen véletlenül, hogy az özvegy csal! Nem gyáva és bizonytalan volt az öregasszony, hanem igazi, profi kézművész.

- Ezek szerint - hökkentem meg a váratlan fordulaton. -, még a hóhért is felakasztják néha?

### Csalók és kézművészek:

- Azt hiszem, te félreértesz valamit - dőlt hátra Kenőcs komoran a karosszékben. - Én a pókerből élek, és természetesen elég ügyesen kezelem a kártyát, de ügyfél ellen még sohasem csaltam. Nálam mindenkinek valódi esélye van a nyeresre.
- Bocsánat Mr. Kenny - tréfálkoztam zavartan -, nem akartalak megbántani.
- Pedig sikerült - vonta meg a vállát Kenőcs. - Az adóellenőröknél csak a kézművészeket utálom jobban. Ugyanarra a piacra járnak vásárolni, mint én.
- Mesélj róluk! - próbáltam kiengesztelni.
- Két fajtájuk van, amatőr és profi - sóhajtott gyerekkori barátom. - A profi éveken át gyakorol, és a vadonatúj, frissen bontott kártyát is lapra pontosan felismeri az ötödik-hatodik osztás után. Kifinomult tapintása és hihetetlen emlékezőtehetsége van. Lehetetlen észrevenni, hogyan dolgozik, egy cirkuszi bűvész zsenge kezdő hozzá képest. Az átlagjátékosnak semmi esélye nincs ellene. Saját szememmel láttam, amikor Sally Brown az egyik legnagyobb bostoni bridzsklub versenyzői előtt fogadásból háromszor egymás után kiosztotta magának 52 lap közül a négy Ászt, pedig minden alkalommal megvizsgálták és elemelték a paklit. Egyébként magyar a csaj, annak idején az Almási téren még Barna Sárinak hívták.
- Ismered? - kérdeztem kíváncsian.
- Egy kicsit - válaszolta Kenőcs szerényen, de a szemében megcsillanó huncut mosoly arra ingerelt, hogy ne hagyjam annyiban a dolgot.
- Azt mondtad, hogy a saját szemeddel láttad - próbálkoztam tovább. - Mit kerestél te, a hivatásos pókerjátékos, egy bostoni bridzsklubban?
- Az alkalmat - vonta meg a vállát Mr. Mark Kenny. - Sally Brown negyedszer is megpróbálkozott a trükkel, mert egy ismeretlen New York-i balek ötezer dollárt ajánlott fel, ha megint sikerül neki.
- Ne csigázz, Kenőcs! Mit csináltál a nővel?
- Én? - Barátom olyan ártatlan tekintettel nézett rám, mint annak idején iskolánk rettegett igazgatójára, aki azt kérdezte tőle, hogy miért öntötte le tintával az osztálykönyvet. - Semmit! Letettem az asztalra öt rongyot készpénzben, és elemeltem a paklit, mert az benne volt a megállapodásban.
- Közben azért kivettél belőle egy Ászt, hogy javíts az esélyeiden - mosolyogtam diadalmasan.
- Eltaláltam?
- Nem egészen - rázta meg a fejét Kenőcs. - Veszélyes dolog kártyát kivenni a pakliból, mert amikor megtalálják nálad, túl sok magyarázkodást igényel. Én inkább beletettem egyet. Arra nem számított senki. A csaj rendesen végigcsinálta a cirkuszt a négy Ásszal, és már azt hitte, hogy övé a pénz, amikor ezek a módszeres bostoni fiúk ellenőrzés közben találtak a pakliban egy ötödik Ászt is. Szegény Sally, képzeld el, vissza kellett adnia az egész napi bevételt.
- Fogadni mernék, hogy rosszul esett neki.
- Megnyernéd - bólintott Kenőcs.
- Amatőr csalókkal is szoktál találkozni? - próbáltam kiszedni belőle még egy-két használható történetet.

- Gyakran - legintett nagyvonalúan. - Sok olyan játékos van, aki mindenre képes azért, hogy nyerjen. Az ő trükkjeiket persze könnyebb észrevenni, mert komolyabb felkészülés híján alig néhány lehetőség marad nekik.

### **1. A kártya.**

Amikor valakinél összejön egy baráti társaság, és pókerezni szeretne, többnyire csak régi, használt kártya van a lakásban. Kevesen tartanak otthon bontatlan, tartalék paklit ilyen esetre. A használt kártya viszont nagy előny annak, aki ismeri. Ez a hazai pakli előnye. Egy-két picit szakadt, de azért felismerhető lap már súlyosan befolyásolhatja az esélyeket.

### **2. Alsó lapból lesznek a felsők.**

A legismertebb amatőr trükk. Az a lényege, hogy az osztó emelés után észrevétlenül megnézi az alsó kártyát. Már az első licitnél számol vele, és ha jó a lapjához, keményen hív. Csere közben pedig, amíg a többiek a kártyáikat skubizzák, saját magának úgy oszt, hogy nem a pakli tetejéről, hanem az aljáról veszi le a lapot. Ha egy társaságban valamelyik játékos túl sokszor nyer, amikor ő az osztó, rendszerint alsólap-specialista.

### **3./ Tükröm, tükröm, mondd meg nékem!**

Ez az ügyeskedés már némi gyakorlást is igényel. Szükséges hozzá egy ártatlannak látszó, ámde tükröződő felületű tárgy, amit magunk elé helyezünk az asztalra. Például egy fém cigarettatárca, vagy egy márkás napszemüveg. Minden negyedik partiban, amikor mi osztunk, a lapokat lazán elhúzzuk a „tükröz” fölé, és úgy adjuk a játékostársaknak. Ha kicsit odafigyelünk ilyenkor, nem marad titkuk előttünk.

- Hollywoodban van egy jó barátom - folytatta Kenőcs -, a neve nem fontos. Tavaly náluk jártam, és azt mondta, szívesen összehozna az apósával, mert nagy pókerjátékos az öreg. Családi vacsorával kezdődött az este, majd az após, aki mellesleg dúsgazdag producer, felvetette, hogy kártyázzunk egy kicsit. Nem lepődtem meg túlságosan, amikor negyediknek az anyós ült be a partiba, mert Amerikában a nők, főleg az öregasszonyok, imádnak kártyázni. Stud pókert játszottunk, és hamarosan észrevettem, hogy a nő alsólap-bűvész. Elég ügyesen csinálta, ráadásul úgy, hogy nem a saját lapját javította, hanem a férjének dolgozott. Két órán keresztül figyeltem, és rá kellett jönnöm, hogy az öregúr semmit nem sejt az egészről. Büszkén nyert, az asszony pedig ezalatt szótlanul és türelmesen veszített. A végén gratuláltam a pasasnak, de azért nem álltam meg, hogy közben rá ne kacsintsak a feleségére. A nő elpirult, és később diszkréten félrevont az egyik sarokba. Zavartan mentegetőzni kezdett, és felajánlotta, hogy kifizeti, ha vesztettem. Amikor megnyugtattam, hogy nem fogom elárulni senki-nek, hálásan bevallotta, hogy az egész trükköt azért találta ki, mert otthon egyfolytában kártyáznia kell a férjével, akinek viszont borzasztó rossz kedve lesz, ha nem nyer. - Kenőcs elvi-gyorodott - Ez volt az egyetlen eset az életemben, amikor valaki azért csalt, hogy veszítsen. - Lassan abbahagyta a vigyorgást, és elgondolkozva hozzátette - És én az elején még azt hittem, hogy a házaspár összedolgozik. Tudod, az igazi, életveszélyes rablás úgy zajlik a pókerben, hogy ketten vagy hárman összejátszanak egy gyanútlan negyedik ellen. Az már majdnem olyan végzetes, mintha péntek tizenharmadikán egy fekete macska harapja át a torkodat.

- Te babonás vagy, Kenőcs? - kérdeztem meglepetten a szokatlan hasonlat hallatán.

### **Pókerbabonák:**

- Minden játékos babonás - vonogatta a vállát a barátom -, csak van, aki bevallja, és van, aki nem. Egyébként a legtöbb babona nagyon tanulságos. Itt van például az első parti. Azt nem jó megnyerni. Első nyerő - kutya vesztő, figyelmeztet a népi bölcsesség. Ha egy kicsit elgondolkozol rajta, nem is olyan hülyeség. Azt jelenti, hogy a korai nyerés könnyelművé tesz. A másik babona, hogy nyerés közben senki nem szereti megszakítani a partit. Ez a nyerő szériával függ össze. Ezzel szemben ha vesztő szériában vagy, menj ki vécére, járd körbe az asztalt - egyszóval kövess el mindent, hogy megtörd a szériát! Vagy itt van például a helycsere. Akinek hosszan nem megy, helycserét szokott kérni. Azt hinnéd, hogy ez egy buta babona, hiszen a kártyának mindegy, hol ülünk. Pedig ennek is van értelme! Különböző stílusú játékosok vesznek körül a partiban, és ha olyan ellenfél ül fölötted, akivel nehezen bírsz, a helycsere sokat segíthet az eredményeden. Aztán vannak pénzzel kapcsolatos babonák is. Sokan nem szeretnek parti közben pénzt váltani, amiben igazuk lehet, mert amikor váltani kell, az már biztos jele a vesztesnek. Mások azt vallják, nem adnak soha kölcsön, hogy ne kelljen a saját pénzüik ellen játszani. Okos babona, mert a hitel-póker elég veszélyes változata a játéknak. A legfurcsább babona azonban, amivel életem során találkoztam, egy kockapóker játékos, Fred Connely mániája.

### **Kockapóker és egyéb furcsaságok:**

- Kockapókerben a kockán számok helyett kártyafigurák vannak, Ásztól kilencesig - magyarázta enyhe megvetéssel a hangjában Kenőcs. - A játék nem igazi póker, csak hasonlít, de blöffölni például nem is lehet benne. Olyan, mint az egycserés stud, zárt lapok nélkül, pakli helyett öt kockával. Először dobsz egyet mind az öt kockával, és ez az osztás. Aztán, amiket le akarsz cserélni, azokkal a kockákkal újra dobhatsz. Ennyi az egész, de azért Amerikában elég nagy divat, mert gyorsan pörög, hamar lehet sok pénzt veszteni vagy nyerni vele. Bárhol játszható, kapualjban, kocsmában vagy akár távolsági buszon is. Fred Connely például buszprofi. Felszáll mondjuk a New York - Miami járatra, keres magának néhány balekot, és egész úton a kockát dobálják. Mire megérkezik, rendszerint gazdagabb néhány száz dolcsival. Furcsa srác, az a dilije, hogy időnként megsózza a kockát. Komolyan. Az egyik zsebe állandóan tele van sóval. Látnod kellene, ahogy átszellemült arccal forgatja a kezében a kockát és imádkozik hozzá, „*Gyere pikk Ász! Gyere szépen!*”, miközben sóval hinti. Persze még erre az eszelős babonára is lehet magyarázatot találni. Tampa mellett egyszer három mexikói meg akarta verni szegény Fred Connelyt, mert szerintük a só a kocka egyik oldalán megtapadt, és a túlsúly miatt mindig az az oldal került alulra.

- Érdekes emberekkel futottál össze Kenőcs, amióta elköltöztél a szomszéd utcából - mondtam a barátomnak, aki valószínűleg kihallotta az irigységet a hangomból, mert elégedetten elmosolyodott.

- Minden ember egyformán érdekes - válaszolta, miközben az órájára pillantott, és felállt a székből -, csak pókerezni nem tud mindegyik egyformán jól.

- Máris mész? - sóhajtottam csalódottan.

- Mit akarsz, az egész könyvet én írtam meg helyetted? - kérdezett vissza a régi, csibészes fintorral.

- Legalább egy nagy veszteségedet meséld még el! - kérleltem kifelé menet.

- Na jó - egyezett bele, az ajtóban állva. - Ha ez boldoggá tesz, tudd meg, volt olyan az életben, amikor az ingemet és gatyámat is elnyerték tőlem. Ráadásul egy nő. Szabályos pókert játszottunk egy szállodai szobában, rendes kártyával, csak éppen a tét nem pénz volt. A játéknak ezt a változatát sztrip-pókernek hívják, és néha izgalmasabb, mint a hagyományos póker. Minden osztás egy ruhadarabért megy, és akkor ér véget a parti, amikor az egyik játékos ruha nélkül marad. Próbáld ki egyszer - javasolta, és még rám vigyorgott búcsúzóul -, ígérem, nem fogod megbánni!

Aztán kilépett az ajtón, és elindult a lépcsőház felé.

- Mr. Mark Kenny - szóltam utána -, legközelebb nem úszod meg ilyen könnyen! Elővesszük a kártyát, és nemcsak beszélgetni, hanem játszani is fogunk ám!

Ezt azonban bizonyára nem hallotta már, mert nem fordult meg, csak eltűnt a lépcsőfordulóban, amúgy Kenőcs módra, ahogy szokott.



# F Ü G G E L É K

## A pókerjáték eredete.

A Póker a kártyajátékok olyan legendás fenegyereke, hogy a különböző forrásmunkák még születésének körülményeiben sem képesek megegyezni.

Törvénytelen apja, akitől a nevét kapta, talán a *Poch* vagy *Pochspiel* régi német táblás kártyajáték, mások szerint viszont a XVIII. századi francia *Poque*, de még a hindu *pukka* szó is szerepel a lehetséges névadó szülők között. John Scarne: *Encyclopdia of Games* című könyvében ezzel szemben azt állítja, hogy a póker elnevezés a korabeli amerikai zsebtolvajok tolvajnyelvében használatos *poke* (pénztárca) szóból származik.

A mama se sokkal biztosabb. A francia *Ambigu*, az angol *Brag* és a perzsa kártyajáték az *As-Nas* egyaránt tartalmaznak pókerjátékra emlékeztető elemeket. A lexikonok többnyire az angol *Brag* (jelentése: henceg, szájhösködik) játékot tekintik az ifjú Póker szülőanyjának a hasonlatosságok alapján, míg a már előbb említett John Scarne szerint az *As-Nas* a valószínűbb, és ő még arra is hajlik, hogy az Ász (Ász = As-Nas) elnevezését perzsa eredetűnek vélje.

Annyi azonban bizonyos, hogy a Póker, ez a lázadó gyermek, amely egyetlen atyára és anyára sem hasonlít eléggé, Amerikában született, de hogy pontosan mikor, erről megint eltérnek a vélemények. Egyes forrásmunkák már 1803-ban nyomát lelték Louisiana államban, mások szerint az első írásos hivatkozás 1834-ből származik, amikor J. H. Green megadja egy úgy nevezett „csaló játék” szabályait, melyet a Mississippri folyami hajóin játszanak húsz kártyával (négy színben, Ásztól, tízesig). Green pókernek nevezi a játékot, és megjegyzi, hogy a korabeli „American Hoyle” nem tesz említést róla. 1845-ös kiadásában azonban már az „American Hoyle” is szerepelteti „Póker vagy Bluff” néven az újfajta kártyajátékot. Ezután hosszú ideig és elég gyakran írják le különböző kártyakönyvekben „Bluff” álnéven (jelentése: porhintés, becsapás, blöff) a Póker, bár semmi utalás nincs rá, hogy maguk a játékosok valaha is így nevezték volna.

Európában és ezzel együtt Magyarországon is valamikor a XIX. század vége felé jelenik meg először a Póker, hogy azután országonként különböző változatok formájában válják egyre népszerűbbé az 1900-as években.

Amerikában a századfordulóra már egyértelműen kialakul a Póker két alapvető, mai napig is használatos válfaja, az 52 lapos pakliból osztott, egycserés, hagyományos és az ugyancsak 52 lapos pakliból osztott stud (nyitott) Póker.

Európában viszont az eltérő nemzeti hagyományoknak megfelelően, országonként más és más változatokat játszottak illetve játszanak szívesen, és ezeket még ma is gyakran a 32 lapos pakliból osztják.

## Póker szótár

<b>Alap</b>	osztáspénz, amit az osztó tesz a kasszába, osztás előtt.
<b>Bemenet</b>	egy lap hiányzik valamelyik ötletes alakzathoz (sor, szín vagy színsor), lehet sorbemenet, színbemenet vagy Royalflös-bemenet (4. Fejezet).
<b>Blöff</b>	egy játékos azt színleli, hogy jobb lapja van, mint amelyet a valóságban a kezében tart (6. Fejezet).
<b>Csere</b>	az első licit befejezése után következik, az osztás sorrendjében (3. Fejezet).
<b>Csip</b>	angolul <b>chip</b> , és zsetont (játékpénzt) jelent, pókerben a legkisebb lehetséges hívás összege (6. Fejezet).
<b>Cukassza</b>	senki nem viszi ki a kasszát, és így a következő osztás is ugyanazért a kasszáért megy.
<b>Eldobom</b>	a játékos eldobja a lapját, és kiszáll a játékból.
<b>Elosztás</b>	valaki véletlenül több vagy kevesebb lapot kap az osztás során (7. Fejezet).
<b>Emelés</b>	az osztó jobb oldalán ülő játékos leemel egy tetszőleges adagot a pakli tetejéről, és ez a pakli aljára kerül, csökkentve a csalás lehetőségét (11. Fejezet).
<b>És...</b>	megadja a hívott összeget, és rá fog hívni (3. Fejezet).
<b>Hívás</b>	az összeg megnevezése, amiben fogadni akar a játékos.
<b>Játszma</b>	egyetlen leosztás.
<b>Javulás</b>	ha csere után a lap erősebbé válik (4. Fejezet).
<b>Kassza</b>	<b>1.</b> a játékosok által az asztal közepére helyezett, hívott és megadott összegek; <b>2.</b> olyan hívás melynek összege a kasszában levő pénzzel megegyezik.
<b>Keverés</b>	az osztó megkeveri a kártyákat osztás előtt.
<b>Kibic</b>	szurkoló, aki nem vesz részt a partiban és a pénze sem forog kockán, csak nézi a játékot (7. Fejezet).
<b>Licit I.</b>	a játékosok balról jobbra, az osztás sorrendjében, egymás után nyilatkoznak a fogadás összegéről.
<b>Licit II.</b>	csere után a játékosok újra nyilatkoznak az új fogadás összegéről, de ezúttal nem az osztás sorrendjében, hanem úgy, hogy az előző licit legnagyobb hívója legyen az utolsó nyilatkozó (3. Fejezet).
<b>Megadom</b>	megadja a hívott összeget, de nem hív rá.

<b>Minisor</b>	a leggyengébb sor, melyben az <b>Ász</b> a hatost helyettesíti, <b>Ász, 7, 8, 9, 10.</b>
<b>Mondás</b>	lehet passz, megadás, hívás vagy visszahívás.
<b>Nyitáskényszer</b>	az első hívó számára kötelező, minimum laperő, melynél nagyobb lapja lehet, de kisebb nem (3. Fejezet).
<b>Osztás</b>	laponként egyesével balra, az óramutató járásával megegyező irányban történik.
<b>Parti</b>	<b>1.</b> jelentheti a játék folyamatát; <b>2.</b> vagy a résztvevő játékosokat; <b>3.</b> vagy csak egyetlen leosztást.
<b>Passz</b>	nem hív összeget, illetve kiszáll a játékból (3. Fejezet).
<b>Sleppelés</b>	cserénél egy felesleges kártya megtartása, az esélyek miatt, vagy az ellenfél megtévesztésére (4. Fejezet).
<b>Sorbemenet</b>	<b>1.</b> alul-felül nyitott sorbemenet: 4 lapból álló zárt sor, melyhez akár alul, akár felül csatlakozhat egy cserével szerzett kártya és valódi 5 lapos sor lesz belőle (Dáma, Bubi, 10, 9). <b>2.</b> Egy oldalon nyitott sorbemenet: 4 lapból álló zárt sor, melyhez a csere során csak alulra vagy csak felülre csatlakozhat 5 lapos sort alkotó kártya (Ász, Király, Dáma, Bubi). <b>3.</b> Lukas sorbemenet: 4 lap, egy híján zárt sorban (Király, Bubi, 10, 9).
<b>Ráhívás</b>	lásd <b>Visszahívás.</b>
<b>Skubizás</b>	a kiosztott kártyalapok lassú és gondos megtekintése, a póker egyik legizgalmasabb mozzanata (gusztálásnak is hívják).
<b>Ülésrend</b>	tőlem jobbra a játékos <i>alattam</i> , tőlem balra pedig <i>fölöttem</i> ül. Ennek komoly jelentősége van a pókerben, és bizonyos idő eltelte után bárki kérhet helyre húzást, ami rendszerint ülésrend-cserével jár (3. Fejezet).
<b>Vaklicit</b>	a játékosok balról jobbra, az osztás sorrendjében „vakon” nyilatkoznak a fogadás összegéről, mielőtt még megnéznék a lapjukat (5. Fejezet).
<b>Visszahívás</b>	a hívott összeg megadása után újabb összeg hívása, az <b>És...</b> kötőszó vezeti be (Ráhívásnak, illetve Emelésnek is nevezik).

## A póker és a törvény.

Kezdeti korszakában a Póker története szorosan összefonódott az amerikai vadnyugat legendáival. A „dead man’s hand” (halott ember lapja) csak egy a sok közül.

Wild Bill Hickok 1837. május 27.-én született, James Butler Hickok néven Troy Grove városkában, Illinois államban. 1855-ben azonban egy verekedés nyomán menekülnie kellett otthonról. Ezután egy darabig farmerként dolgozott, majd James Lane tábornok seregében szolgált Kansas államban. A törvény őreként és a rend védelmezőjeként (law officer) egy Monticello nevű városban alkalmazták először. Mindenfélével foglalkozott, volt indiánvadász és postakocsit is hajtott Santa Fe és Oregon között. A polgárháború alatt felderítőként harcolt az Egyesült Államok hadseregében.

A háború után, a szarvasmarha üzlet felvirágzása idején, a határvárosokban igazi vadnyugati törvények (törvénytelenések) uralkodtak. 1866-ban Hickok Fort Riley-ben helyettes marshal, majd 1869-ben Hays City, 1871-ben pedig Abilene városában marshal lett (rendőrbíró, amolyan sheriff-féle).

1872-ben csatlakozott Buffalo Bill Cody vadnyugati cirkuszához, a nevezetes „Wild West Show”-hoz. Két év után azonban otthagya őket és Dakota fekete hegyei, a Black Hills felé indult aranyat ásni. Wild Bill Hickok ekkor már meglehetősen híres pisztolyhősnek és szerencsejátékosnak számított.

1876. augusztus 2.-án egy Deadwood nevű városkában pókerezett, és éppen egy Ász-nyolcas két párt tartott a kezében, amikor agyonlőtték. Ezt a lapot (♠Ász♠Ász - ♣8♣8) azóta is úgy hívják a pókerjátékban, hogy a *halott ember lapja* („dead man’s hand”), és a babona szerint nem hoz szerencsét.

Bizony, a pókerjáték kezdeti korszakában a hamiskártyásokat egyszerűen felhúzták az első útszéli fára, a tartozásokat kegyetlenül behajtották a veszteseken, a vitás kérdéseket pedig többnyire fegyverrel döntötték el. A hírhedt és legendás pókerpartik általában nyilvánosan, a kocsmákban zajlottak. Abban az időben mindenki ott kártyázott, ahol akart, vesztes és nyeres magánügynek számított, amibe a törvény nem szólt bele.

Azóta azonban sok minden megváltozott, elmúltak a régi, szép idők, amikor még két párral be lehetett vonulni a pókerhistoriába. A törvénykönyvek is egyre vastagabbak, részletesebbek lettek eközben. Hosszú és unalmas lenne felsorolni, hogy különböző országok különböző korszakokban hogyan próbálták szabályozni állampolgáraik és a kártyajátékok (köztük a Póker) viszonyát.

Nézzük inkább, mi a helyzet napjainkban (1995-ben), Magyarországon!

Bármilyen furcsa, hazánkban a törvények és a vonatkozó rendeletek sehol, egyetlen mondatban sem említik ezt a szót, hogy *póker*, még a példaként összeírt felsorolásokból is hiányzik mindennemű hivatkozás erre a népszerű játékra.

A magyar jog úgy kezeli ezt a kérdést, hogy felosztja a játékokat:

- A. szerencsejátékokra (tiltott szerencsejátékokra)
- B. egyéb játékokra (nem szerencsejátékokra)

Szerencsejátékok esetében aztán részletesen szabályozza a felmerülő problémákat, a játék szervezéséhez szükséges engedélyektől kezdve egészen a játék bonyolításának kötelező rendjéig. A szerencsejáték meghatározását egyrészt az 1991. évi XXXIV. törvény (szerencsejáték törvény) 1. §-ában olvashatjuk:

„Szerencsejáték minden olyan játék, melyben a játékos pénz fizetése, vagy vagyoni érték nyújtása fejében, meghatározott feltételek fennállása vagy bekövetkezése esetén pénznyerményre, vagy más vagyoni értékű nyereményre válik jogosulttá. A nyereség vagy veszteség kizárólag, vagy túlnyomórészt a véletlentől függ.”

Másrészt az egyes szabálysértésekről szóló 17/1968. (IV.14.) Kormányrendelet 30. §-a is hasonló értelemben nyilatkozik a szerencsejátékokról:

A szabálysértés szempontjából tiltott szerencsejáték minden olyan játék, amelyben a nyereség vagy veszteség kizárólag a véletlen szerencsétől függ.

A gyakorlatban tehát ez idő szerint tiltott szerencsejáték a kockajáték, rulett, itt a piros - hol a piros, fej vagy írás, tivoli szeges kugli, gyűszű és lemezjáték. Kártyajátékok közül pl. a huszonegyes, a ramsli, a ferbli, a makaó, a baccarat.

A rendelet értelmében, aki nyilvános helyen tiltott szerencsejátékban vesz részt, húszezer forintig terjedő pénzbírsággal sújtható. Azt a dolgot, amelyre nézve, illetőleg amellyel a szabálysértést elkövették, el lehet kobozni. Azonban:

A kártyajátékok közül azok, amelyeknél a nyereség vagy veszteség az ügyességétől is függ, nem tekinthetők tiltott szerencsejátéknak. Ilyen például az alsózás, a snapszli, a tarokk, a bridzs, a rómi, a kanasztá, az ulti.

Jól látható tehát, hogy a magyar jogrend szempontjából mostohagyerekként kezelt Póker sorsa azon múlik, szerencsejátéknak tekintendő-e vagy sem. Talán egyszer majd ez a könyv is adalék lesz egy olyan jogi mintát teremtő ítélet megalkotásában, amely eldönti, hogy a pókerjátékban mennyire függ a nyereség és a veszteség a szerencsétől illetve a játékosok ügyességétől.

A 6/1990. (IV.5.) KeM rendelet, amely a vendéglátó üzletek működését szabályozza 9. §-ában lehetővé teszi, hogy az üzletben nyereményt nem biztosító, szerencsejátéknak nem minősülő szórakoztató játékot (teke, biliárd, kártyajáték stb.) folytassanak. A kereskedő köteles erről a körülményről azonban a rendőrhatalóságot tájékoztatni. Kártyajátékban csak 18 éven, egyéb szórakoztató játékban 14 éven felüli személy vehet részt.

E szabály tehát a nem tiltott szerencsejátéknak minősülő kártyajátékokra vonatkozik, míg tiltott szerencsejátékot semmiképpen nem lehet vendéglátó-ipari helyiségben folytatni.

De vajon a Póker melyiknek minősül e kettő közül?

Addig is, amíg ez a kérdés eldőlt, Magyarországon manapság ugyanúgy mint bárhol a civilizált világban, nyugodt szívvel, a törvénytörés veszélye nélkül pókereshetünk:

- engedélyezett, szerencsejátékokra rendszeresített helyen, *játékkaszinóban*;
- zártkörű társaságban otthon, azaz valakinek a *saját lakásában*.

Az igazat megvallva ez a kötöttség nem jelent különösebb hátrányt az átlag pókerjátékos számára. Sőt! Bizonyos mértékben inkább védelmet jelent, hiszen az engedélyezett forma felügyeleti módot is biztosít a játék tisztességével és tisztaságával kapcsolatban.

Ha idegenekkel pókerezünk, a játékkaszinó a legalkalmasabb hely rá, mert csekély százaléért cserében szakavatott személyzet gondoskodik a szabályok betartásáról, a nyereség kifizetéséről és nem utolsó sorban arról, hogy ne essünk áldozatul ügyes csalók, hamiskártyások ravasz trükkjeinek.

Egyébként pedig válogassuk meg azokat a barátainkat, akikkel otthon, saját lakásunkban leülünk pókerezni! Annál is inkább, mert:

A Ptk. 204. §-a alapján bírósági úton nem lehet érvényesíteni a játékból vagy fogadásból eredő követeléseket, kivéve, ha a játékot vagy fogadást állami engedély alapján bonyolítják le.

Nem érvényesíthető továbbá a kifejezetten játék vagy fogadás céljára ígért vagy adott kölcsönből eredő követelés. A Ptk. értelmében bírósági úton nem érvényesíthető követelés biztosítására kötött szerződés szintén semmis, érvénytelen. Ugyanakkor azonban az önkéntes teljesítést nem lehet visszakövetelni.

Ez tehát azt jelenti, hogy legyünk óvatosak, mert az egyébként nem tiltott szerencsejátékból eredő tartozást sem lehet peres úton követelni. A jog nem ad állami segítséget e tartozások behajtására. Nem tiltja a polgári jog az ilyen kötelezettségek érvényesítését, de nem is segíti azt. Ez abban is megnyilvánul, hogy bár bírósági útra nem vihetők az ilyen tartozások, de ha a kötelezett (adós) önszántából mégis teljesít, utána azt már nem követelheti vissza azon az alapon, hogy nem kellett volna fizetnie.

Ebben a kérdéskörben válik igazán fontossá a Póker minősítése, amennyiben ugyanis tiltott szerencsejátéknak minősül, hiába kártyáztunk otthon, baráti körben, a parti végén a vesztes visszakövetelheti a nyertestől a pénzét.

A tiltott szerencsejátékból, kártyajátékból eredő tartozás megfizetése esetén az adós visszakövetelheti a kifizetett adósságot, mert az a jogszabály által tiltott dologra irányuló kötelmen alapszik, a jogszabály által tiltott dologra irányuló kötelelem pedig semmis, érvénytelen.

Összefoglalva tehát, ha az alsózás, a snapszli, a tarokk, a bridzs, a rómi, a kanaszta és az ulti mellett a Póker is ügyességi kártyajátéknak tekintjük, nyugodtan játszhatjuk nyilvános helyen szabálysértés veszélye nélkül, és a vesztes sem követelheti vissza egyszer már kifizetett pénzét. Ezzel szemben, ha a Póker a huszonegyes, a ramsli, a ferbli, a makaó vagy a baccarat mintájára tiltott szerencsejátéknak minősül, amelyben a nyereség és a vesztes kizárólag a szerencsén múlik, csak zártkörű társaságban, otthon, magánlakásban játszható, de az elvesztett pénz még ilyenkor is visszakövetelhető peres úton.

Kivételt egyetlen eset képez, ha a játékot a Szerencsejáték Felügyelet engedélyével rendelkező szervezet szervezi (például egy játékkaszinó), mert ekkor a Póker minősítésétől függetlenül a parti teljesen törvényesnek számít, és az itt elvesztett pénz biztosan nem követelhető vissza.

## Táblázat-összefoglaló

### ÖTLAPOS, EGYCSERÉS HAGYOMÁNYOS PÓKER, 32 LAPOS PAKLI

**A pókerben előforduló lapértékek, a legerősebbtől a leggyengébbig:**

#### I. TÁBLÁZAT

Royalflös (sorflös, színsor) (angolul - Royal flush, straight flush)	5 egyszínű lap, zárt sorban pl.: ♠8, ♠9, ♠10, ♠Bubi, ♠Dáma
Póker	4 egyforma figura pl.: ♠10, ♥10, ♦10, ♣10
Flös (vagy Szín) (angolul - flush)	5 egyszínű lap pl.: ♠7, ♠9, ♠10, ♠Bubi, ♠Ász
Full (angolul - full hand)	3 egyforma + 2 egyforma figura pl.: ♠8, ♥8, ♦8 + ♣Bubi, ♦Bubi
Sor (angolul - straight)	5 lap, zárt sorban pl.: ♠7, ♣8, ♣9, ♥10, ♦Bubi
Drill	3 egyforma figura pl.: ♠Király, ♥Király, ♦Király
Két pár	2 egyforma + 2 egyforma figura pl.: ♠Dáma, ♥Dáma + ♦9, ♣9
Egy pár	2 egyforma figura pl.: ♠Ász, ♥Ász
Semmi	nincs benne semmilyen alakzat pl.: ♠7, ♥9, ♣10, ♦Bubi, ♣Ász

ÖTLAPOS, EGYCSERÉS HAGYOMÁNYOS PÓKER, 32 LAPOS PAKLI

**Az osztáskor kapható lapok esélyei:**

II. TÁBLÁZAT

<i>Lapérték</i>	<i>Előfordulás</i>	<i>Esély % (kerekítve)</i>
Színsor	20	0,0099317 %
(ebből igazi Royalflös)	4	0,0019863 %
Póker	224	0,1112347 %
Szín	204	0,1013030 %
Full	1344	0,6674082 %
Sor	5100	2,5325758 %
Drill	10 752	5,3392658 %
Két pár	24 192	12,0133481 %
Egy pár	107 520	53,3926585 %
Semmi	52 020	25,8322740 %
Összesen	201 376	100 %



ÖTLAPOS, EGYCSERÉS HAGYOMÁNYOS PÓKER, 32 LAPOS PAKLI

**A cserével elérhető javulás esélyei:**

III. TÁBLÁZAT

Osztott lap, csere előtt	javulás	Javulás esélye
Négy egyszínű lapból	- szín	14,81 %
Négy lap, alul-felül nyitott sorban	- sor	29,63 %
Négy egyszínű lap, alul-felül nyitott sorban	- sor vagy szín	37,04 %
Négy lap egyesélyes sorban	- sor	14,81 %
Négy egyszínű lap, egyesélyes sorban	- sor vagy szín	25,93 %
1 párból, 3 lap cserével	- 2 pár	24,00 %
1 párból, 3 lap cserével	- drill	18,26 %
1 párból, 3 lap cserével	- full	2,91 %
1 párból, 3 lap cserével	- póker	0,85 %
1 párból, 2 lap cserével	- 2 pár	27,35 %
1 párból, 2 lap cserével	- drill	12,54 %
1 párból, 2 lap cserével	- full	2,56 %
1 párból, 2 lap cserével	- póker	0,28 %
1 párból, 1 lap cserével	- 2 pár	22,22 %
1 párból, 1 lap cserével	- drill	7,41 %
2 párból	- full	14,82 %
Drillből, 2 lap cserével	- full	10,26 %
Drillből, 2 lap cserével	- póker	7,41 %
Drillből, 1 lap cserével	- full	11,11 %
Drillből, 1 lap cserével	- póker	3,70 %

## ÖTLAPOS, EGYCSERÉS HAGYOMÁNYOS PÓKER, 32 LAPOS PAKLI

**Két lap cseréjével elérhető javulás esélyei Semmi lapból, három kártyára:**

### IV. TÁBLÁZAT

Semmi lapban három kártya	- javulás	Javulás esélye
egyszínű	- szín, drill, két pár	13,10 %
duplán nyitott sorban <sup>7</sup>	- sor, drill, két pár	23,92 %
egyszínű, duplán nyitott sorban <sup>7</sup>	- sor, szín, drill, két pár	26,77 %
szimplán nyitott sorban <sup>8</sup>	- sor, drill, két pár	19,37 %
egyszínű, szimplán nyitott sorban <sup>8</sup>	- sor, szín, drill, két pár	22,22 %

---

<sup>7</sup> három kártya, duplán nyitott sorban az első javulás után, négy lapként is alul-felül nyitott sor marad. Két ilyen van: 9, 10, Bubi és 10, Bubi, Dáma. Ekkor 8 kártya jó (4 alul, 4 fölül) első, és újabb 8 kártya második cserelapnak.

<sup>8</sup> a többi esetben a három kártya szimplán nyitott, vagy lukas sort alkot. Ilyenkor első cserelapnak még 8 kártya jó, de második cserelapnak már csak 4 és ez jelentősen csökkenti a javulás esélyeit.

ÖTLAPOS, EGYCSERÉS HAGYOMÁNYOS PÓKER,  
52 ÉS 32 LAPOS PAKLI ÖSSZEHASONLÍTÁSA.

**Az osztáskor kapható lapok esélyei:**

V. TÁBLÁZAT

Lapérték	52 lapos pakli	Esély %	32 lapos pakli	Esély %
Royalflös <sup>9</sup>	4	0,0001539 %	4	0,0019863 %
Színsor <sup>9</sup>	36	0,0013851 %	16	0,0079453 %
Póker	624	0,0240096 %	224	0,1112347 %
Full	3 744	0,1440576 %	1 344	0,6674082 %
Flös (szín)	5 108	0,1965401 %	204	0,1013030 %
Sor	10 200	0,3924646 %	5 100	2,5325758 %
Drill	54 912	2,1128451 %	10 752	5,3392658 %
Két pár	123 552	4,7539015 %	24 192	12,0133481 %
Egy pár	1 098 240	42,2569027 %	107 520	53,3926585 %
Semmi	1 302 540	50,1177394 %	52 020	25,8322740 %
Összesen	2 598 960	100 %	201 376	100 %

<sup>9</sup> ebben a kivételes esetben, az összehasonlítás kedvéért külön kezeltük a valódi Royalflöset, azaz az Ászig tartó színsort, melyből bármelyik pakliban csak négy darab van, és a többi Színsort.

ÖTLAPOS, EGYCSERÉS HAGYOMÁNYOS PÓKER, 52 LAPOS PAKLI

**A cserével elérhető javulás esélyei:**

VI. TÁBLÁZAT

Osztott lap, csere előtt	- javulás	Javulás esélye
Négy egyszínű lapból	- szín	19,15 %
Négy lap, alul-felül nyitott sorban	- sor	17,02 %
Négy egyszínű lap, alul-felül nyitott sorban	- sor vagy szín	31,91 %
Négy lap egyesélyes sorban	- sor	8,51 %
Négy egyszínű lap, egyesélyes sorban	- sor vagy szín	25,53 %
1 párból, 3 lap cserével	- 2 pár	15,99 %
1 párból, 3 lap cserével	- drill	11,43 %
1 párból, 3 lap cserével	- full	1,02 %
1 párból, 3 lap cserével	- póker	0,28 %
1 párból, 2 lap cserével	- 2 pár	17,21 %
1 párból, 2 lap cserével	- drill	7,77 %
2 párból	- full	8,51 %
Drillből, 2 lap cserével	- full	6,11 %
Drillből, 2 lap cserével	- póker	4,26 %
Drillből, 1 lap cserével	- full	6,38 %
Drillből, 1 lap cserével	- póker	2,13 %

ÖTLAPOS STUD PÓKER, 32 LAPOS PAKLI

**Osztáskor, négy játékos esetén, meghatározott lapra vonatkozó esélyek**  
(például milyen eséllyel kaphatok Ászt):

VII. TÁBLÁZAT

<i>Osztás helyzet</i>	<i>Adott lapból látok</i>	<i>Adott lap esélye</i>	<i>Százalék</i>
1 zárt + 1 nyitott lap	0	$4/24 = 1/6$	16,67 %
1 zárt + 1 nyitott lap	1	$3/24 = 1/8$	12,50 %
1 zárt + 1 nyitott lap	2	$2/24 = 1/12$	8,33 %
1 zárt + 1 nyitott lap	3	$1/24$	4,17 %
1 zárt + 2 nyitott lap	0	$4/20 = 1/5$	20,00 %
1 zárt + 2 nyitott lap	1	$3/20$	15,00 %
1 zárt + 2 nyitott lap	2	$2/20 = 1/10$	10,00 %
1 zárt + 2 nyitott lap	3	$1/20$	5,00 %
1 zárt + 3 nyitott lap	0	$4/16 = 1/4$	25,00 %
1 zárt + 3 nyitott lap	1	$3/16$	18,75 %
1 zárt + 3 nyitott lap	2	$2/16 = 1/8$	12,50 %
1 zárt + 3 nyitott lap	3	$1/16$	6,25 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>10</sup>	0	$4/12 = 1/3$	33,33 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>10</sup>	1	$3/12 = 1/4$	25,00 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>10</sup>	2	$2/12 = 1/6$	16,67 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>10</sup>	3	$1/12$	8,33 %

<sup>10</sup> Ekkor már természetesen nem kapunk lapot, és az esélyszámítás arról szól, hogy milyen eséllyel lehet az ellenfelek zárt lapja az adott kártya.

ÖTLAPOS STUD PÓKER, 32 LAPOS PAKLI

**Osztáskor, három játékos esetén, meghatározott lapra vonatkozó esélyek**  
(például milyen eséllyel kaphatok Ászt):

VIII. TÁBLÁZAT

<i>Osztás helyzet</i>	<i>Adott lapból látok</i>	<i>Adott lap esélye</i>	<i>Százalék</i>
1 zárt + 1 nyitott lap	0	$4/26 = 2/13$	15,38 %
1 zárt + 1 nyitott lap	1	$3/26$	11,54 %
1 zárt + 1 nyitott lap	2	$2/26 = 1/13$	7,69 %
1 zárt + 1 nyitott lap	3	$1/26$	3,85 %
1 zárt + 2 nyitott lap	0	$4/23$	17,39 %
1 zárt + 2 nyitott lap	1	$3/23$	13,04 %
1 zárt + 2 nyitott lap	2	$2/23$	8,70 %
1 zárt + 2 nyitott lap	3	$1/23$	4,35 %
1 zárt + 3 nyitott lap	0	$4/20 = 1/5$	20,00 %
1 zárt + 3 nyitott lap	1	$3/20$	15,00 %
1 zárt + 3 nyitott lap	2	$2/20 = 1/10$	10,00 %
1 zárt + 3 nyitott lap	3	$1/20$	5,00 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>11</sup>	0	$4/17$	23,53 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>11</sup>	1	$3/17$	17,65 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>11</sup>	2	$2/17$	11,76 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>11</sup>	3	$1/17$	5,88 %

---

<sup>11</sup> Ekkor már természetesen nem kapunk lapot, és az esélyszámítás arról szól, hogy milyen eséllyel lehet az ellenfelek zárt lapja az adott kártya.

ÖTLAPOS STUD PÓKER, 32 LAPOS PAKLI

**Osztáskor, két játékos esetén, meghatározott lapra vonatkozó esélyek**  
(például milyen eséllyel kaphatok Ászt):

IX. TÁBLÁZAT

<i>Osztás helyzet</i>	<i>Adott lapból látok</i>	<i>Adott lap esélye</i>	
1 zárt + 1 nyitott lap	0	$4/28 = 1/7$	14,29 %
1 zárt + 1 nyitott lap	1	$3/28$	10,71 %
1 zárt + 1 nyitott lap	2	$2/28 = 1/14$	7,14 %
1 zárt + 1 nyitott lap	3	$1/28$	3,57 %
1 zárt + 2 nyitott lap	0	$4/26$	15,38 %
1 zárt + 2 nyitott lap	1	$3/26$	11,54 %
1 zárt + 2 nyitott lap	2	$2/26 = 1/13$	7,69 %
1 zárt + 2 nyitott lap	3	$1/26$	3,85 %
1 zárt + 3 nyitott lap	0	$4/24 = 1/6$	16,67 %
1 zárt + 3 nyitott lap	1	$3/24 = 1/8$	12,50 %
1 zárt + 3 nyitott lap	2	$2/24 = 1/12$	8,33 %
1 zárt + 3 nyitott lap	3	$1/24$	4,17 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>12</sup>	0	$4/22$	18,18 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>12</sup>	1	$3/22$	13,64 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>12</sup>	2	$2/22 = 1/11$	9,09 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>12</sup>	3	$1/22$	4,55 %

---

<sup>12</sup> Ekkor már természetesen nem kapunk lapot, és az esélyszámítás arról szól, hogy milyen eséllyel lehet az ellenfél zárt lapja az adott kártya.

ÖTLAPOS STUD PÓKER, 52 LAPOS PAKLI

**Osztáskor, négy játékos esetén, meghatározott lapra vonatkozó esélyek**  
(például milyen eséllyel kaphatok Ászt):

X. TÁBLÁZAT

<i>Osztás helyzet</i>	<i>Adott lapból látok</i>	<i>Adott lap esélye</i>	
1 zárt + 1 nyitott lap	0	$4/44 = 1/11$	9,09 %
1 zárt + 1 nyitott lap	1	$3/44$	6,82 %
1 zárt + 1 nyitott lap	2	$2/44 = 1/22$	4,55 %
1 zárt + 1 nyitott lap	3	$1/44$	2,27 %
1 zárt + 2 nyitott lap	0	$4/40 = 1/10$	10,00 %
1 zárt + 2 nyitott lap	1	$3/40$	7,50 %
1 zárt + 2 nyitott lap	2	$2/40 = 1/20$	5,00 %
1 zárt + 2 nyitott lap	3	$1/40$	2,50 %
1 zárt + 3 nyitott lap	0	$4/36 = 1/9$	11,11 %
1 zárt + 3 nyitott lap	1	$3/36 = 1/12$	8,33 %
1 zárt + 3 nyitott lap	2	$2/36 = 1/18$	5,56 %
1 zárt + 3 nyitott lap	3	$1/36$	2,78 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>13</sup>	0	$4/32 = 1/8$	12,50 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>13</sup>	1	$3/32$	9,38 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>13</sup>	2	$2/32 = 1/16$	6,25 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>13</sup>	3	$1/32$	3,13 %

---

<sup>13</sup> Ekkor már természetesen nem kapunk lapot, és az esélyszámítás arról szól, hogy milyen eséllyel lehet az ellenfelek zárt lapja az adott kártya.



ÖTLAPOS STUD PÓKER, 52 LAPOS PAKLI

**Osztáskor, három játékos esetén, meghatározott lapra vonatkozó esélyek**  
(például milyen eséllyel kaphatok Ászt):

XI. TÁBLÁZAT

<i>Osztás helyzet</i>	<i>Adott lapból látok</i>	<i>Adott lap esélye</i>	
1 zárt + 1 nyitott lap	0	4/46	8,70 %
1 zárt + 1 nyitott lap	1	3/46	6,52 %
1 zárt + 1 nyitott lap	2	2/46 = 1/23	4,35 %
1 zárt + 1 nyitott lap	3	1/46	2,17 %
1 zárt + 2 nyitott lap	0	4/43	9,30 %
1 zárt + 2 nyitott lap	1	3/43	6,98 %
1 zárt + 2 nyitott lap	2	2/43	4,65 %
1 zárt + 2 nyitott lap	3	1/43	2,33 %
1 zárt + 3 nyitott lap	0	4/40 = 1/10	10,00 %
1 zárt + 3 nyitott lap	1	3/40	7,50 %
1 zárt + 3 nyitott lap	2	2/40 = 1/20	5,00 %
1 zárt + 3 nyitott lap	3	1/40	2,50 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>14</sup>	0	4/37	10,81 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>14</sup>	1	3/37	8,11 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>14</sup>	2	2/37	5,41 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>14</sup>	3	1/37	2,70 %

---

<sup>14</sup> Ekkor már természetesen nem kapunk lapot, és az esélyszámítás arról szól, hogy milyen eséllyel lehet az ellenfelek zárt lapja az adott kártya.

ÖTLAPOS STUD PÓKER, 52 LAPOS PAKLI

**Osztáskor, két játékos esetén, meghatározott lapra vonatkozó esélyek**  
(például milyen eséllyel kaphatok Ászt):

XII. TÁBLÁZAT

<i>Osztás helyzet</i>	<i>Adott lapból látok</i>	<i>Adott lap esélye</i>	
1 zárt + 1 nyitott lap	0	$4/48 = 1/12$	8,33 %
1 zárt + 1 nyitott lap	1	$3/48 = 1/16$	6,25 %
1 zárt + 1 nyitott lap	2	$2/48 = 1/24$	4,17 %
1 zárt + 1 nyitott lap	3	$1/48$	2,08 %
1 zárt + 2 nyitott lap	0	$4/46$	8,70 %
1 zárt + 2 nyitott lap	1	$3/46$	6,52 %
1 zárt + 2 nyitott lap	2	$2/46 = 1/23$	4,35 %
1 zárt + 2 nyitott lap	3	$1/46$	2,17 %
1 zárt + 3 nyitott lap	0	$4/44 = 1/11$	
1 zárt + 3 nyitott lap	1	$3/44$	9,09 %
1 zárt + 3 nyitott lap	2	$2/44 = 1/22$	4,55 %
1 zárt + 3 nyitott lap	3	$1/44$	2,27 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>15</sup>	0	$4/42$	9,52 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>15</sup>	1	$3/42 = 1/14$	7,14 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>15</sup>	2	$2/42 = 1/21$	4,76 %
1 zárt + 4 nyitott lap <sup>15</sup>	3	$1/42$	2,38 %

---

<sup>15</sup> Ekkor már természetesen nem kapunk lapot, és az esélyszámítás arról szól, hogy milyen eséllyel lehet az ellenfél zárt lapja az adott kártya.

ÖTLAPOS, EGYCSERÉS PÓKER 1 DZSÓKERREL A PAKLIBAN,  
52 ÉS 32 LAPOS PAKLI ÖSSZEHASONLÍTÁSA.

**Az osztáskor kapható lapok esélyei:**

XIII. TÁBLÁZAT

Lapérték	52 lapos pakli	Esély %	32 lapos pakli	Esély %
Royalpóker <sup>16</sup>	13	0,0004530 %	8	0,0033708 %
Royalflös <sup>17</sup>	24	0,0008363 %	24	0,0101122 %
Színsor <sup>17</sup>	180	0,0062725 %	80	0,0330750 %
Póker	3 120	0,1087557 %	1 120	0,4719048 %
Full	6 552	0,2283177 %	2 352	0,9910001 %
Flös (szín)	7 804	0,2719462 %	400	0,1685374 %
Sor	20 532	0,7154792 %	10 392	4,3786025 %
Drill	137 280	4,7838003 %	26 880	11,3257000 %
Két pár	123 552	3,0542028 %	24 192	10,1931440 %
Egy pár	1 268 088	44,1891008 %	119 868	50,5056100 %
Semmi	1 302 540	45,3896507 %	52 020	21,9182931 %
Összesen	2 869 685	100 %	237 336	100 %

<sup>16</sup> Royalpókernek azt a lapot nevezzük, amiben egy póker van és egy dzsóker.

<sup>17</sup> az összehasonlítás kedvéért külön kezeltük a valódi Royalflöset, azaz az Ászig tartó színsort, melyből bármelyik pakliban csak négy darab van dzsóker nélkül, és a többi Színsort.

ÖTLAPOS, EGYCSERÉS PÓKER 2 DZSÓKERREL A PAKLIBAN,  
52 ÉS 32 LAPOS PAKLI ÖSSZEHASONLÍTÁSA.

**Az osztáskor kapható lapok esélyei:**

XIV. TÁBLÁZAT

Lapérték	52 lapos pakli	Esély %	32 lapos pakli	Esély %
Royalpóker <sup>18</sup>	78	0,0024664 %	48	0,0172503 %
Royalflős <sup>19</sup>	84	0,0026561 %	84	0,0301880 %
Színsor <sup>19</sup>	540	0,0170750 %	240	0,0862515 %
Póker	9 360	0,2959674 %	3 360	1,2075211 %
Full	9 360	0,2959674 %	3 360	1,2075211 %
Flős (szín)	11 388	0,3600937 %	684	0,2458168 %
Sor	34 704	1,0973562 %	17 724	6,3696740 %
Drill	232 968	7,3665538 %	44 328	15,9306538 %
Két pár	123 552	3,9067703 %	24 192	8,6941521 %
Egy pár	1 437 936	45,4681882 %	132 216	47,5159565 %
Semmi	1 302 540	41,1869053 %	52 020	18,6950147 %
Összesen	3 162 510	100 %	278 256	100 %

<sup>18</sup> Royalpókernek azt a lapot nevezzük, amiben egy póker van és egy dzsóker.

<sup>19</sup> az összehasonlítás kedvéért külön kezeltük a valódi Royalflöst, azaz az Ászig tartó színsort, melyből bármelyik pakliban csak négy darab van dzsóker nélkül, és a többi Színsort.

ÖTLAPOS, EGYCSERÉS PÓKER 3 DZSÓKERREL A PAKLIBAN,  
52 ÉS 32 LAPOS PAKLI ÖSSZEHASONLÍTÁSA.

**Az osztáskor kapható lapok esélyei:**

XV. TÁBLÁZAT

Lapérték	52 lapos pakli	Esély %	32 lapos pakli	Esély %
Royalpóker <sup>20</sup>	273	0,0078762 %	168	0,0517509 %
Royalflős <sup>21</sup>	224	0,0064391 %	224	0,0690012 %
Színsor <sup>21</sup>	1 260	0,0362198 %	560	0,1725030 %
Póker	20 408	0,5866456 %	7 288	2,2450035 %
Full	12 168	0,3497797 %	4 368	1,3455235 %
Flős (szín)	15 860	0,4559094 %	1 056	0,3252914 %
Sor	52 716	1,5153671 %	27 096	8,3466817 %
Drill	341 976	9,8303965 %	63 096	19,4361616 %
Két pár	123 552	3,5516093 %	24 192	7,4521304 %
Egy pár	1 607 784	46,2171446 %	144 564	44,5316543 %
Semmi	1 302 540	37,4426412 %	52 020	16,0242983 %
Összesen	3 478 761	100 %	324 632	100 %

<sup>20</sup> Royalpókernek azt a lapot nevezzük, amiben egy póker van és egy dzsóker.

<sup>21</sup> az összehasonlítás kedvéért külön kezeltük a valódi Royalflöst, azaz az Ászig tartó színsort, melyből bármelyik pakliban csak négy darab van dzsóker nélkül, és a többi Színsort.