

To rozdanie należy do Ciebie!

Poker

DLA BYSTRZAKÓW™

Dowiedz się, jak:

- grać w najpopularniejszą odmianę pokera
- zachować pokerową twarz
- brać udział w turniejach
- wykorzystać możliwości pokera wideo i online

septem
septem.pl

Richard D. Harroch

uczestnik turniejów World Series of Poker

Lou Krieger

felietonista magazynu Card Player



Tytuł oryginału: Poker For Dummies®

Tłumaczenie: Bartosz Sałbut

ISBN: 978-83-246-6552-5

Oryginalne angielskie wydanie © 2000 by Wiley Publishing, Inc., Indianapolis, Indiana.

Oryginalne angielskie wydanie © 2000 Tekst oraz inne Materiały chronione prawami autorskimi, Richard D. Harroch

Wszelkie prawa, włączając prawo do reprodukcji całości lub części w jakiegokolwiek formie, zarezerwowane. Tłumaczenie opublikowane na mocy porozumienia z Wiley Publishing, Inc.

Translation copyright © 2013 by Helion S.A.

Wiley, the Wiley Publishing logo, For Dummies, the Dummies Man logo, A Reference for the Rest of Us!, The Dummies Way, Dummies Daily, The Fun and Easy Way, Dummies.com, i związana z tym szata graficzna są markami handlowymi John Wiley and Sons, Inc. i/lub firm stowarzyszonych w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wykorzystywane na podstawie licencji.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Fotografia na okładce została wykorzystana za zgodą Shutterstock.

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://dlabystrzakow.pl/user/opinie/pokerb>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: dlabystrzakow@dlabystrzakow.pl

WWW: <http://dlabystrzakow.pl>

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

O autorach	15
Podziękowania od autorów	17
Przedmowa	19
Wprowadzenie	21
Dlaczego potrzebujesz tej książki	21
Założenia	22
Jak korzystać z tej książki	22
Jak podzielona jest książka	23
Część I. Odmiany pokera	23
Część II. Strategia, poziom dla zaawansowanych	23
Część III. Komputery, kasyna i kluby	23
Część IV. Jeszcze więcej frajdy z pokera	23
Część V. Dekalogi	23
Ikony wykorzystane w książce	24
Co dalej	24
Część I: Odmiany pokera	25
Rozdział 1: Podstawy pokera	27
Poker i amerykański sen	27
Skąd się to wszystko wzięło?	28
Poker jest dobry	28
Zanim przybierzesz pokerową minę	29
Planowanie i dyscyplina	29
Cel gry	30
Liczba graczy	30
Talia	30
Żetony pokerowe	31
Podstawy gry	31
Starszeństwo układów	32
Poker królewski i poker	34
Kareta	34
Ful	34
Kolor	34

6 Poker dla bystrzaków

Strit	34
Trójka	34
Dwie pary	34
Para	35
Wysoka karta	35
Niska karta	35
Obstawianie zakładów	35
Zasady praktyczne	36
Zagranie all-in	36
Zakazane podbicie string raise	37
Jak podbijać	38
Zakaz splashingu	38
Chroń swoją rękę — karty mówią za siebie	38
Stawki ze stołu	38
Prośba o czas	39
Talie i rozdawanie	39
Etykieta	39
Z jakimi przeciwnikami będziesz się mierzył	40
Gracze rekreacyjni	40
Stali bywalcy klubów karcianych	40
Zawodowcy	41
Animatorzy gry	41
Gra w kasynie	41
Jak wejść do gry	42
Kupowanie żetonów	43
Tasowanie i rozdawanie	43
Różnice między pokerem kasynowym a domowym	43
W kasynie gra jest bardziej rygorystyczna	44
Gracze są bardziej rozważni	44
Gra toczy się szybciej	45

Rozdział 2: Podstawowe zagadnienia strategiczne 47

Czym poker jest, a czym nie jest	48
Każdy kiedyś zaczynał	49
Najpierw zapewnij sobie właściwe podstawy... ..	49
...dzięki którym będziesz mógł improwizować	49
Podstawowe założenia pokera	50
Ciemne i ante	50
Znaj swoich przeciwników	50
Przygotuj się do wygranej	52
Co nieco o prawdopodobieństwie	52
Symulacja w krótkim okresie	52
Symulacja w długim okresie	53
Ilu słabych graczy potrzeba, aby rozegrać dobrą grę?	54
Pokerowy punkt widzenia	54
Dlaczego w pokerze jedne taktyki są ważne, a inne nie?	54
Częste decyzje	55
Kosztowne decyzje	55

Decyzje i wynikające z nich działania	56
Najważniejsza decyzja w pokerze	56
Standardy rozpoczynania	56
Rozwaga w podejściu do rozdań	56
Graj agresywnie, ale rozważnie	57
Cierpliwość	58
Pozycja	58
Gdy wszystko idzie nie tak	58
Gdy przegrywasz seriami	59
Zawężenie celu	59
Rozdział 3: Seven-Card Stud	61
Jeśli nigdy nie grałeś w Seven-Card Stud... ..	62
Przykładowe rozdanie	62
Ante, rozdawanie i struktura zakładów	64
Obstawianie	64
Podbijanie	65
Podwojone zakłady	65
Wyłożenie	65
Limity ze spreadem	65
Kiedy grać, a kiedy pasować	66
Jakiego rodzaju ręka daje szansę na zwycięstwo	66
Jak ważne są żywe karty	67
Kluczowe są pierwsze trzy karty	68
Pozycja	68
Kolejne rundy obstawiania	68
Seven-Card Stud w szczegółach	68
Układy początkowe	69
Rozpoczynanie od trójki	69
Wysokie pary	70
Pary niskie i średnie	71
Niekompletny układ	71
Poza trzecią ulicą	72
Kiedy wszystkie karty zostaną już rozdane	72
Rozdział 4: Texas Hold'em	75
Podstawowe zasady	75
Ciemne	76
Ogólne uwagi na temat Texas Hold'em	76
Hold'em tylko przypomina odmianę Stud, jednak należy rozgrywać go inaczej	76
Dwie pierwsze karty są kluczowe	77
Pozycja, pozycja i jeszcze raz pozycja	77
Flop powinien pasować Ci do ręki	78
Flop — i co dalej?	78
Bardziej szczegółowe spojrzenie na Texas Hold'em	78
Małe luki to więcej stritów	79
Karty przedzielone	80
Wielkim atutem jest ostatnia pozycja	80

Układy początkowe	80
Sztuka podbijania stawki	83
Twój zakład został podbity	83
Sprawdziłeś, a któryś z kolejnych graczy podbija	83
Kiedy powinieneś podbijać?	84
Rozgrywka na flopie	84
Pasuje albo pasujesz	85
Flopy, które pokochasz, i takie, na widok których spaszujesz	85
Karta wyższa od wszystkich innych na stole	86
Niekompletny układ z flopa	87
Wszechstronna ręka	88
Gra na turnie	88
Co robić, gdy poprawisz rękę na turnie	89
Co robić, gdy nie poprawisz ręki na turnie	90
Czy dalej starać się skompletować układ?	90
Czekać i podbijać czy raczej obstawiać?	90
Blefowanie na turnie	91
Gra na riverze	92
Wartość faktyczna a wartość potencjalna	92
Co robić, gdy skompletuję układ?	92
Najwyższa para na riverze	93
Gra o wysoką stawkę	94

Rozdział 5: Seven-Card Stud Eight-or-Better, High-Low Split, czyli Seven-Stud/8 97

Jeżeli nigdy wcześniej nie grałeś w Seven-Stud/8... ..	97
Ante, rozdawanie i struktura obstawiania	99
Obstawianie	99
Kolejność obstawiania	100
Podbijanie	100
Pozycja	100
Podwojone zakłady	100
Wyłożenie	100
Kiedy grać, a kiedy pasować	101
Jakiego rodzaju ręka daje szansę na zwycięstwo	101
Jak ważne są karty żywe	102
Standardy rozpoczynania — kluczowe są trzy pierwsze karty	102
Ręce, które warto rozgrywać	103
Szczegółowe spojrzenie na Seven-Stud/8	106
Poza trzecią ulicą	106
Gdy odkryte karty wszystkich graczy są niskie	107
Mocna ręka nie zawsze oznacza wysoki zysk	108
Podbijanie stawki	108
Gdy trzymasz jedyną niską rękę	109
Różnice między Seven-Stud/8 a Seven-Card Stud	109
Ukryte ręce	110
Gra z impetem a gra powściągliwa	111
Kiedy wszystkie karty zostaną już rozdane	112

Rozdział 6: Omaha	115
Pierwsza przygoda z Omaha/8	115
Ciemne	116
Rozdawanie i struktura zakładów	116
Przykładowe rozdanie	117
Kiedy grać, a kiedy pasować	117
Pozycja, pozycja i jeszcze raz pozycja	119
Flop powinien pasować Ci do ręki	119
Szczegółowa charakterystyka odmiany Omaha/8	119
Układy początkowe	120
Rozwijanie umiejętności wyboru układów	121
Końcowa pozycja jest wielkim atutem	122
W poszukiwaniu flopa	122
Nieprzyjemnie jest zostać poćwiartowanym	123
Poza flopem	124
Co robić, gdy zostałeś podbity	125
Niekompletny układ na flopie	125
Gra na turnie	126
Jak grają moi rywale?	126
Co takiego może mieć w ręce mój przeciwnik?	126
Jaką pozycję zajmuję wśród innych obstawiających?	126
Ile będzie kosztować rozegranie rozdania do końca?	126
Gra na riverze	127
Gdy skompletujesz najlepszą wysoką rękę	128
Gdy masz najlepszą niską rękę	128
Odmiana Omaha High-Only	129
Rozdział 7: Gry domowe	131
Organizacja gry w domu	131
Zasady	131
Decyduje rozdający	132
Zakłady	132
Dzikie karty	133
Limit czasu	133
Napoje i przekąski	134
Płatność	134
Gry do wyboru	134
Seven-Card Stud	134
Texas Hold'em	135
Omaha High	135
Omaha High-Low, Eight-or-Better	135
Pineapple	135
Poker pięciokartowy dobierany	135
Lowball	136
Five-Card Stud	136
Baseball	137

Black Mariah	137
Indian Poker	137
Razz	137
Crisscross (Iron Cross)	137
Etykieta pokerowa w grach domowych	138
Zalecenia	138
Czego powinieneś się wystrzegać	138

Część II: Strategia, poziom dla zaawansowanych 139

Rozdział 8: Blefowanie 141

Czym jest blefowanie	141
Różne rodzaje blefów	142
Znaczenie blefowania	142
Niech zgadują	143
Ryzyko blefu	144
Paradoks blefowania	144
Blef blefowi nierówny	145
Blefowanie na koniec rozdania z beznadziejną ręką	146
Blefowanie, gdy pozostały jeszcze karty do rozdania	146
Blefowanie a pozycja	147
Blefowanie przeciw więcej niż jednemu rywalowi	148
Strategie związane z blefowaniem	149

Rozdział 9: Gospodarowanie pieniędzmi i prowadzenie dokumentacji 153

O co chodzi z tym gospodarowaniem pieniędzmi?	153
Czy gospodarowanie pieniędzmi ma sens?	154
Czy powinieneś zakończyć grę, kiedy jesteś na plusie?	154
Czy powinieneś zakończyć grę, gdy osiągniesz limit stop-loss?	155
Cała prawda o gospodarowaniu pieniędzmi	155
Realne szanse	155
Wybór gry a gospodarowanie pieniędzmi	156
Znaczenie prowadzenia dokumentacji	156
Co powinienem dokumentować?	157
Jak prowadzić dokumentację?	157
Konsekwentne prowadzenie dokumentacji	158
Obliczanie wskaźnika wygranych	158
Średnia średniej nierówna	158
Odchylenie standardowe dla matematycznych bystrzaków	159
Odchylenie standardowe — na czym to polega?	159
Odchylenie standardowe jako narzędzie analizowania uzyskiwanych wyników	162
Ograniczanie zmienności wyników w pokerze	162
Jak dużego budżetu potrzebujesz?	163
Głupcy i ich pieniądze... ..	164
Budżety zawodowych pokerzystów	165
Przejdźcie na wyższe limity zakładów	165

Część III: Komputery, kasyna i kluby 167

Rozdział 10: Turnieje pokerowe 169

Po co grać w turniejach	169
Dreszcz zwycięstwa	170
Możliwość stosunkowo taniego nauczenia się nowych gier	170
Gra jest „czysta”	170
Gra z najlepszymi	170
Podstawowe zasady obowiązujące na turniejach	171
Wpisowe i opłaty	171
Struktura obstawiania	171
Pula nagród	172
Turnieje kwalifikacyjne	173
Zależności między ciemnymi a strukturą obstawiania	173
Rosnące ciemne	173
Finał	174
Graj bardzo rozsądnie — graj bardzo agresywnie	175
Podstawowe błędy popełniane podczas turniejów	175
Zbyt szybki atak na wygraną	176
Zbyt agresywna obrona ciemnych	176
Zbyt restrykcyjny wybór układów początkowych	176
Rozgrywanie niemal nierozgrywalnej ręki po flopie	176
Niezwracanie uwagi na zasoby żetonów innych graczy	176
Turniejowe wskazówki mistrza świata	177
Dobijanie targu przy finałowym stoliku	178
Najsprawiedliwszy sposób dobicia targu	179
Gdy liczba żetonów jest identyczna	179
Problemy ze strukturą podziału nagród	180
Etyka dobijania targu	180
Rozbudowane schematy podziału nagród	180
Gdzie szukać informacji o turniejach pokerowych?	181

Rozdział 11: Wideopoker 183

Podstawy wideopokera	184
Jak zacząć	184
Kompletowanie układów	185
Różnice między wideopokerem a pokerem tradycyjnym	186
Wideopoker w odmianie Jacks-or-Better Draw	188
Deuces Wild — najlepsza gra dla początkujących	190
Wskazówki dla tych, którzy chcą rozwijać swoje umiejętności w wideopokerze	192
Sześć błędów w wideopokerze, których należy unikać	193
Gdybyś chciał poczytać więcej	194

Rozdział 12: World Series of Poker 197

Początki	197
Rok 1970 — pierwsze rozgrywki World Series of Poker	198
Turnieje o wysokie stawki, ale niskim kosztem	199

12 Poker dla bystrzaków

Texas Hold'em w wersji No-Limit, czyli odmiana sztandarowa	199
Najlepsze pojedynki w ostatnich turniejach World Series of Poker	201
Stu Ungar — wielki powrót	201
Scotty Nguyen — amerykański marzyciel	205
Rozdział 13: Komputer, czyli sposób na szybszą naukę	209
Wybór właściwego komputera do nauki gry	210
Używany komputer	210
Komputer jako narzędzie interaktywnego treningu komputerowego	211
Intensywny kurs samodoskonalenia umiejętności pokerowych	212
Interaktywne oprogramowanie pokerowe	212
Jak znaleźć najlepsze oprogramowanie	213
Korzystanie z produktów Wilson Software	214
Rozdział 14: Poker w internecie	219
Internetowe gry na wirtualne pieniądze	219
To jednak nie jest prawdziwy poker, prawda?	220
Jak wygląda gra	220
Doskonalenie umiejętności dzięki grom internetowym	221
Najlepsze serwisy pokerowe z grami na wirtualne pieniądze — internetowe kasyna pokerowe	222
Jak zacząć	223
Rec.gambling.poker	223
Jak znaleźć RGP	223
Korzyści wynikające z korzystania z RGP	223
Wirtualny poker na prawdziwe pieniądze — gotówkowe gry w internecie	224
Czy to jest legalne	225
Posłuchaj dobrej rady	225
<i>Część IV: Jeszcze więcej frajdy z pokera</i>	<i>227</i>
Rozdział 15: Co kryje się za pokerowym slangiem i mitami	229
Pokerowy żargon	229
Pokerowe mity	232
Rozdział 16: Dodatkowe źródła informacji na temat pokera	233
Zen w pokerze	233
Plan nauki	234
Zacznij od książek dla początkujących	234
Czytaj czasopisma	234
Korzystaj z komputera	235
Graj w pokera	235
Myśl o grze	235
Wszelkiej maści książki o pokerze	236
Książki dla początkujących	236
Książki dla zaawansowanych graczy	238
Inne polecane książki	239
Słowo pisane to nie wszystko	240

Część V: Dekalogi 243**Rozdział 17: Dziesięć sposobów czytania rywala245**

Drżąca ręka	246
Podenerwowanie	247
Wzruszanie ramionami i smutny głos	247
Zmiany oddechu	247
Źle wycelowane zakłady	248
Dodatkowy gest	248
Odwracanie wzroku	248
Wpatrywanie się w Ciebie	249
Reakcje po spojrzeniu w karty	249
Sięganie po zetony	250
Uwagi końcowe	250

Rozdział 18: Dziesięć legend pokera251

Stu Ungar	252
Johnny Moss	252
Jack „Treetop” Straus	253
Benny Binion	253
„Amarillo Slim” Preston	254
Doyle Brunson	254
Johnny Chan	255
Phil Hellmuth, Jr.	255
Scotty Nguyen	255
Chris Moneymaker	256
Wzmianki honorowe	257

Rozdział 19: Dziesięć tajników sukcesu259

Znaj swoje mocne i słabe strony	259
Postępuj odpowiedzialnie	259
Myśl	259
Planuj	260
Wyznaczaj terminy	260
Bądź realistą	260
Pamiętaj, że nie będzie łatwo	260
Gromadź drobne sukcesy	261
Wykaż się wytrwałością	261
Ciesz się grą	261

Rozdział 20: (Niemał) Dziesięć kwestii, które warto rozważyć przed przejściem na zawodowstwo263

Bycie pokerzystą to dość niecodzienne zajęcie	263
Monitorowanie własnych wyników	264
Gra, gdy jest się w nie najlepszej formie	264
Prowadzenie notatek	264
Decyzja w kwestii tego, gdzie grać	264

Posługiwanie się analizą statystyczną do przewidywania wyników	265
Ocena tolerancji na ryzyko	265
Zawód nielicencjonowany	266
Branie przykładu z najlepszych	266
Zadawanie właściwych pytań	266

Rozdział 21: Dziesięć sposobów na natychmiastowy postęp w pokerze 269

Oswój się z liczbami	269
Poznaj swoich rywali	270
Zostaw ego w domu	270
Prowadź dokumentację — nawet gdy nie jest to przyjemne	270
Wybierz najlepszą grę	271
Dąż do doskonałości	271
Ćwicz z wykorzystaniem komputera	271
Czytaj fora internetowe	271
Analizuj swoją grę i grę swoich rywali	272
Skoncentruj się na tym, co istotne	272
Czytaj wszystkie książki	273

Rozdział 22: Życiowe lekcje pokera 275

Rozważna i agresywna postawa	275
Bezpieczeństwo za wszelką cenę czasem się nie oplaca	275
Znajomość przeciwnika	276
Olbrzymie znaczenie wycucia czasu	276
Czy dana sprawa jest warta zachodu?	276
Dążenie do celu	277
Odpowiedzialność	277
Zapędzanie samego siebie w kozi róg	278
Kreatywne myślenie	278
Odwaga winna iść w parze z rozważą	279

Skorowidz 281

Rozdział 6

Omaha

W tym rozdziale:

- ▶ Pierwszy kontakt z odmianą Omaha/8
- ▶ Kiedy grać, a kiedy pasować
- ▶ Szczegółowa charakterystyka odmiany Omaha/8
- ▶ Gra na *turnie*
- ▶ Gra na *riverze*
- ▶ Odmiana Omaha High-Only

Omaha Hold'em, Eight-or-Better High-Low Split to prawdziwy łamacz języka, dlatego też będziemy tu stosować nazwę skrótową, czyli Omaha/8. Wielu ekspertów prognozuje, że Omaha jest „grą przyszłości”. Omaha/8 to wariacja na podstawie Texas Hold'em (zob. rozdział 4.), w której każdy gracz otrzymuje cztery zakryte karty, a na stole pojawia się pięć kart wspólnych. Stawka jest dzielona między najlepszą niską i najlepszą wysoką rękę.

Podobnie jak w przypadku innych gier z podziałem stawki, w odmianie Omaha na środek stołu trafia często sporo żetonów, ponieważ część graczy gra nisko, inni grają wysoko, a jeszcze inni usiłują zgarnąć całą pulę. Omaha/8 jest grą dynamiczną również dlatego, że wszyscy gracze dostają po cztery zakryte karty, a nie dwie, jak to jest w Texas Hold'em. Przy czterech kartach do wyboru zdecydowanie łatwiej jest znaleźć układ, który wielu graczy uzna za wart rozegrania.

Czasem możesz nawet mieć problem ze wskazaniem najlepszego układu pięciu kart z czterech kart własnych i pięciu wspólnych, nie powinieneś się jednak obawiać — jeśli umiesz grać w Texas Hold'em, to nie będziesz mieć również problemów z Omaha/8. W dalszej części rozdziału omówimy też Omaha High, czyli rzadziej spotykaną odmianę gry, w której liczą się tylko wysokie ręce.

Pierwsza przygoda z Omaha/8

Omaha/8 bardzo przypomina Texas Hold'em, czyli odmianę, z którą po lekturze rozdziału 4. z pewnością nie masz żadnych problemów. Powinieneś się jednak spodziewać kilku różnic:

- ✓ Omaha/8 to gra z podziałem stawki, co oznacza większą liczbę graczy w każdym rozdaniu, więcej żetonów na środku stołu i bardziej dynamiczną rozgrywkę.

- ✓ Gracz musi złożyć swoją najlepszą rękę z dwóch kart własnych i trzech kart wspólnych. W Texas Hold'em Twoja najlepsza ręka może się składać z trzech, czterech, a nawet pięciu kart wspólnych. Gdy grasz w Texas Hold'em i masz w ręku asa pik, a na stole leżą cztery inne piki, to masz kolor. W odmianie Omaha/8 taka karta nic by Ci nie dała. Wszystko przez to, że do ułożenia prawidłowej ręki musisz użyć dwóch własnych kart — ani jednej więcej i ani jednej mniej.
- ✓ Dysponujesz czterema własnymi kartami, w związku z czym możesz ułożyć sześć różnych układów początkowych. Oznacza to, że na początku rozdania masz sześciokrotnie więcej potencjalnych układów początkowych do rozegrania niż w Texas Hold'em. W rezultacie zwycięskie ręce są często wyraźnie starsze niż w Texas Hold'em.
- ✓ W Omaha/8 strity i kolory zdarzają się stosunkowo często, więc relatywnie rzadko pozwalają zwyciężyć, podczas gdy w Texas Hold'em są bardzo silną ręką. Pamiętaj jednak, że bez względu na to, jak potężną wysoką rękę skompletujesz, jeśli na stole leżą trzy nietworzące pary karty niższe od dziewiątki, prawdopodobnie komuś udało się złożyć niską rękę i cała ta wielka stawka, na którą tak liczyłeś, zostanie podzielona na dwie części.



Ciemne

Zanim karty zostaną rozdane, dwóch pierwszych graczy po lewej ręce rozdającego ma obowiązek wpłacenia ciemnych, które są stosowane zamiast *ante* w celu podsylenia akcji (więcej informacji na temat ciemnych znajdziesz w rozdziałach 2. i 4.). W Omaha/8 z limitami 6 – 12 dolarów ciemne wynoszą zwykle odpowiednio 3 i 6 dolarów. Ciemne stanowią formę wymuszonego zakładu, dlatego też gracze, którzy mają je wpłacić, mogą podbić po zakończeniu rundy obstawiania, gdy znowu nadejdzie ich kolej (jest to możliwe tylko w pierwszej rundzie).

W przeciwieństwie do odmian typu Stud, w których pozycja zależy od wysokości odkrytych kart graczy, w Omaha/8 ostatni działa zawsze gracz z żetonem rozdającego, oczywiście z wyjątkiem pierwszej rundy obstawiania.

Rozdawanie i struktura zakładów

Każdemu graczowi rozdaje się cztery zakryte karty, po czym zaczyna się runda obstawiania. W pierwszej rundzie gracze mogą sprawdzić albo podbić ciemne, mogą też spasować. W większości kasyn dopuszcza się trzy lub cztery podbicia na jedną rundę obstawiania, choć od tej zasady istnieje jeden wyjątek — kiedy o stawkę walczy tylko dwóch zawodników, liczba podbić jest nieograniczona.

Po zakończeniu pierwszej rundy obstawiania na środku stołu pojawiają się trzy wspólne odkryte karty, nazywane *flopem*. Wtedy następuje druga runda obstawiania. W tej i następnych rundach gracze mogą również czekać, choć tylko pod warunkiem, że wcześniej nikt nie obstawił zakładu. Jeżeli zakładu nie było, gracz może czekać lub obstawić. Jeżeli zakład był, gracz może spasować, sprawdzić, podbić albo podbić ponownie.

Następnie na stole pojawia się czwarta wspólna karta znana jako *turn*. Gracze rozpoczynają kolejną rundę obstawiania. Potem pojawia się piąta i ostatnia wspólna karta, a mianowicie *river* i następuje ostatnia runda zakładów. Wygrywa najstarszy układ stanowiący dowolną kombinację kart trzymanyh przez gracza i kart wspólnych. Stawka jest dzielona między najlepszą wysoką rękę i najlepszą niską rękę złożoną z pięciu kart, jednak z dwoma zastrzeżeniami.



- ✓ Gracz musi wykorzystać dwie z czterech kart własnych.
- ✓ Aby skompletować niską rękę, gracz musi wykorzystać dowolne dwie własne nietworzące pary karty o wartości 8 lub niższej z trzema wspólnymi nietworzącymi pary kartami o wartości 8 lub niższej.

Dozwolone jest złożenie wysokiej i niskiej ręki z wykorzystaniem różnych kart z czterech własnych kart, np.: jeżeli Twoje cztery zakryte karty to $A\clubsuit 2\spadesuit 3\heartsuit K\heartsuit$, a pięć kart wspólnych to $Q\heartsuit 9\spadesuit 7\heartsuit 6\heartsuit 4\clubsuit$, miałbyś kolor. Kolor powstałby z połączenia Twoich kart $K\heartsuit 3\heartsuit$ z wspólnymi kartami $Q\heartsuit 7\heartsuit 6\heartsuit$. Miałbyś również niską rękę, utworzoną poprzez połączenie $A\clubsuit 2\clubsuit$ z $7\heartsuit 6\heartsuit 4\clubsuit$. Miałbyś fantastyczną obustronną rękę. Co prawda rywal trzymający w ręce $A\heartsuit$ i dowolnego innego kiera mógłby skompletować wyższy kolor, nikt nie miałby jednak szans na złożenie lepszej niskiej ręki. Co najwyżej jest tu możliwy remis, gdyby znalazł się inny gracz z asem i dwójką. W takim przypadku dochodzi do podziału dolnej połowy stawki. Uwierz nam jednak na słowo: przedstawiony powyżej układ jest naprawdę znakomity — takie karty nie trafiają się często.



Początkujący gracze często mają problemy z identyfikacją najlepszych rąk w odmianie Omaha. Zanim zaczniesz grać i inwestować w to pieniądze, nie zaszkodzi rozdać kilka razy karty i poćwiczyć kompletowanie najlepszych wysokich i niskich rąk.

Przykładowe rozdanie

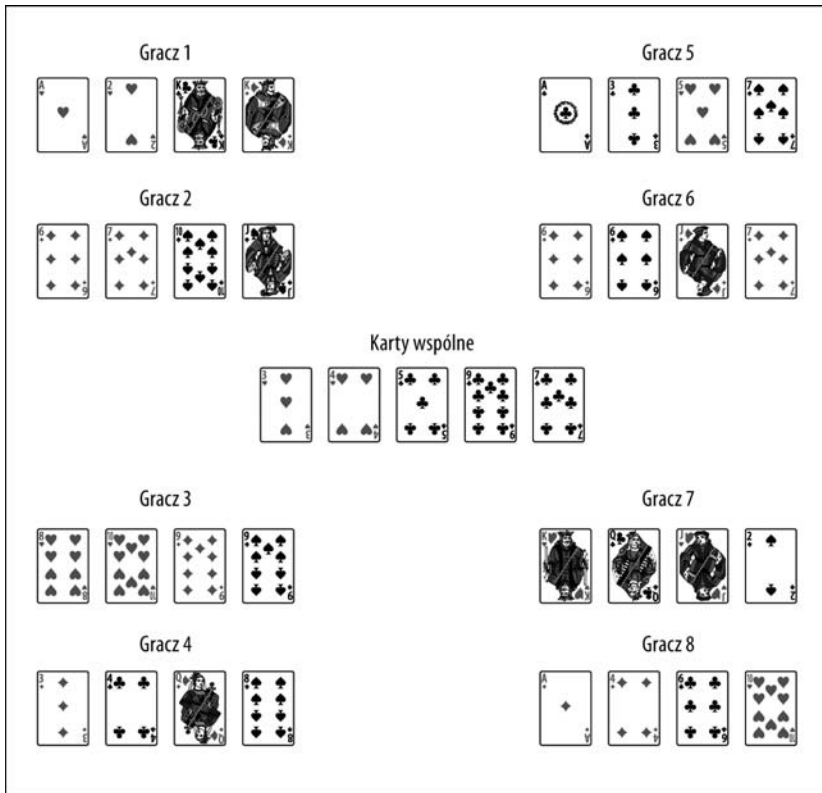
Rysunek 6.1 przedstawia przykładowe pełne rozdanie w Omaha/8.

Na koniec rozdania, kiedy wszystkie wspólne karty pojawią się już na stole, poszczególni gracze mogą ułożyć następujące najlepsze wysokie i niskie ręce (zob. tabela 6.1).

Jak widać, dolną połowę stawki zgarnia gracz nr 1, a górną połowę stawki wygrywa gracz nr 5. Dobrą niską rękę ma gracz nr 8, istnieje jednak ryzyko, że w tym rozdaniu straciłby sporo pieniędzy.

Kiedy grać, a kiedy pasować

Odmiana Omaha/8 wygląda na dość skomplikowaną, źródłem drobnego pocieszenia może być jednak fakt, że nawet profesjonalni krupierzy w kasynach mają czasem trudności ze wskazaniem najlepszej ręki. Konieczność analizowania wysokich i niskich rąk przy tak wielu kombinacjach czasami może wywołać chwilową blokadę myślową. Nie martw się. Kiedy już przywykniesz do tej odmiany gry, będziesz umiał szybko identyfikować potencjalne niekompletne układy i zwycięskie ręce.



Rysunek 6.1.
Przykładowe rozdanie w Omaha/8

Tabela 6.1. Potencjalne ręce w rozdaniu z rysunku 6.1

Gracz	Najlepsza wysoka ręka	Najlepsza niska ręka
1	Strit od piątki	Kolo, niska ręka od piątki (najlepsza możliwa niska ręka)
2	Strit od siódemki	Niska ręka 7-6
3	Trójka dziewiątek	Brak niskiej ręki
4	Dwie pary, trójki i czwórki	Niska ręka 8-7
5	Kolor od asa	Niska ręka 7-5
6	Strit od siódemki	Niska ręka 7-6
7	Brak pary	Brak niskiej ręki
8	Para czwórek	Niska ręka 6-5

Dzięki czterem kartom w ręce wielu graczy w zasadzie zawsze znajduje jakiś układ wart rozegrania. Oczywiście w większości przypadków są to zbyt słabe ręce, aby uzasadniały inwestowanie pieniędzy, i w związku z tym powinny zostać odrzucone. W Omaha/8 w grach z niskim limitem nawet początkujący gracz może być faworytem — wystarczy, że będzie rozgrywał lepsze układy początkowe niż jego przeciwnicy.



Nawet doświadczeni gracze czasami zapominają, że gry z podziałem stawki mogą wprowadzić w błąd — czasami ma się wrażenie, że w tych grach można rozegrać znacznie większą liczbę układów początkowych niż w grach, w których całą stawkę zgarnia najwyższa ręka. Najlepsi gracze podchodzą do gry bardziej selektywnie od swoich rywali i podejmują grę wyłącznie z układami początkowymi lepszymi od tych, z którymi zwykle grają przeciwnicy.

Omaha/8 sprawia wrażenie odmiany jeszcze trudniejszej do ogarnięcia, gdy się ma obustronną rękę i trzeba stwierdzić, czy zgarnęło się najlepszą niską i najlepszą wysoką rękę. Rozpoznawanie najlepszych wysokich i niskich rąk (zob. rysunek 6.1) wymaga oczywiście dużej koncentracji, jednak podstawowa zasada kierująca tym działaniem jest prosta: doskonała ręka to ręka pozwalająca przejąć całą stawkę. Zwykle oznacza to rozpoczynanie od niskich układów, które mogą później dać także strita lub kolor. Można również zacząć od mocnych wysokich kart i liczyć na *flopa*, w którym w ogóle nie będzie niskich kart. W takich sytuacjach stawka jest zwykle nieco mniejsza, choć nie jest to tak dokuczliwe, ponieważ nie zostanie podzielona. Kiedy we *flopie* znajdują się trzy wysokie karty, wszyscy gracze zainteresowani kompletowaniem niskich układów po prostu muszą spasować. Pieniądze wpłacone przez nich do stawki są już nie do odzyskania, a sama stawka trafi w ręce gracza z najlepszą wysoką ręką.

Pozycja, pozycja i jeszcze raz pozycja

W Omaha/8, podobnie jak w Texas Hold'em, pozycja nie zmienia się przez całe rozdanie. Oznacza to, że jeśli zajmujesz jedną z końcowych pozycji i stawka nie została podbita, możesz sobie pozwolić na zapoznanie się z *flopem* z odrobinę słabszymi kartami niż zazwyczaj — istnieje po prostu mniejsze ryzyko, że zostaniesz podbity. Pozycja daje czasem możliwość skutecznego rozegrania niektórych układów, na których nie da się zarobić przy podbitej stawce.

W typowej dziewięcioosobowej grze wczesna pozycja obejmuje obie ciemne oraz dwie pozycje na lewo od nich. Piąty, szósty i siódmy gracz zajmują pozycje środkowe, a gracze ósmy i dziewiąty zajmują pozycje końcowe.

Flop powinien pasować Ci do ręki

Shane Smith, autor książek traktujących o pokerze, ukuł powiedzenie: „pasuje albo pasujesz”. *Flop* musi pasować Ci do ręki, dając Ci bardzo dobry układ albo możliwość skompletowania takiego układu. Jeżeli *flop* nie spełnia tych kryteriów, powinieneś spasować.

Szczegółowa charakterystyka odmiany Omaha/8

Przy czterokartowym układzie początkowym istnieje niemal nieograniczona liczba różnych kombinacji, na szczęście jednak znakomitą większością z nich w ogóle nie musisz się przejmować — w znacznej części z nich można rozpoznać ręce, które należy bez większego żalu odrzucić.

W Omaha/8 najlepsze układy początkowe są skoordynowane, tzn.: karty jakoś do siebie pasują. Wielu rywali rozgrywa ręce, w których skoordynowane są tylko trzy lub cztery karty, a jeszcze inni grają wszelkimi kartami, które na pierwszy rzut oka wyglądają nieźle.

Układy początkowe

Poniżej przedstawiamy przykłady układów początkowych w odmianie Omaha/8. Oczywiście nie są to wszystkie możliwe kombinacje. W pierwszym przykładzie, A-2-3-4, równie dobrą ręką byłby układ A-2-3-5.

Najlepsze układy początkowe

- ✓ **A♠2♣3♦4♥**. As w kolorze z trzema niskimi kartami — taki układ może stanowić punkt wyjścia do najlepszej możliwej niskiej karty, a także do strita i najlepszego możliwego koloru. Następujące po sobie niskie karty chronią Cię przed sytuacją, w której na stole pojawią się jedna lub dwie takie same karty. Zdublowanie posiadanej karty przez kartę na stole znacząco osłabia Twoją rękę. Załóżmy, że trzymasz A-2-7-9, a na stole leży *flop* 3-4-8. W tym momencie masz najlepszą niską rękę (8-4-3-2-A). Załóżmy, że na *turnie* pojawi się dwójka. Teraz Twoja niska ręka to: 7-4-3-2-A, ale nie jest już najlepszą możliwą niską ręką, ponieważ jeżeli któryś z rywali trzyma w ręku A-5, będzie miał najlepszą możliwą niską rękę i jednocześnie strita od piątki (taka ręka również jest nazywana *kołem* lub *rowerem*).
- ✓ **A♠K♦3♦4♣**. Karty A-K w dwóch kolorach dają szansę na złożenie dwóch różnych kolorów i dwóch stritów, dają też bardzo dobrą niekompletną niską rękę. Jesteś też zabezpieczony przed uzyskaniem pary dla kart z niskiego układu.
- ✓ **A♣A♦2♦3♣**. Para asów, dwa niekompletne najlepsze kolory, niska ręka z zabezpieczeniem przed parą oraz niekompletna najlepsza niska ręka.
- ✓ **A♣A♥K♠K♥**. Układ ten nie daje możliwości złożenia niskiej ręki, za to układ A-K w dwóch kolorach daje bardzo duże pole do popisu, ponieważ tworzy szansę na strita, dwa kolory, a dobranie pary do którejś z kart na stole przyniesie fula.
- ✓ **A♠2♣3♦9♥**. Tylko trzy z czterech kart są skoordynowane, jednak przy dużej liczbie graczy rywalizujących o stawkę masz niekompletny najlepszy niski układ z ochroną przed parą.

Bardzo dobre układy początkowe

- ✓ **A♠2♣5♦5♥**. Niekompletny kolor, niekompletna najlepsza możliwa niska ręka, niekompletny strit — to tylko niektóre możliwości oferowane przez ten układ. Na *flopie* mogłaby się pojawić również trzecia piątka. Układ A-2 z dowolną parą nie ma zabezpieczenia przed utworzeniem pary na stole, więc nie jest tak silny jak najlepsze układy początkowe, tak czy owak jest to bardzo dobra ręka.
- ✓ **A♣Q♣J♦10♥**. Najlepiej byłoby, gdyby na *flopie* pojawiły się same figury, dające nadzieję na najlepszego możliwego strita, albo trzy trefle. Jeżeli na *flopie* pojawią się trefle dające Ci kolor i będą tam dwie niskie karty, to powinieneś obstawiać i podbijać przy każdej możliwej okazji, aby kompletowanie niskiej ręki było dla innych graczy jak najbardziej kosztowne. Kiedy ktoś złoży taką rękę, Ty stracisz połowę stawki.



- ✓ **2♣3♦4♥5♠**. Najlepiej byłoby, gdyby na *flopie* pojawił się as z dwoma innymi niskimi kartami. Jeśli tak się stanie, będziesz miał najlepszą możliwą niską rękę i prawdopodobnie również niekompletnego strita.
- ✓ **A♥3♠5♣7♥**. To dobry niekompletny niski układ z szansą na kolor, jeżeli jednak we wspólnych kartach nie znajdzie się dwójka, nie ułożysz najlepszej możliwej niskiej ręki. Bez problemu ułożysz drugą najlepszą możliwą niską rękę, powinieneś jednak pamiętać, że bardzo często zwiastuje to kłopoty. Załóżmy, że Dawid ma A-3-x-x, Kasia trzyma 3-4-x-x, a Ania ma A-2-x-x. Na koniec rozdania na stole leżą K-K-8-7-5. Wszyscy trzej gracze skompletowali niskie ręce, jednak to Ania ma najlepszy możliwy niski układ. Ręka Dawida jest drugą najlepszą możliwą niską ręką, więc gdyby obstawił, a Ania by podbiła, Dawid straciłby dolną połowę stawki.

Inne układy początkowe czasami warte rozegrania

- ✓ **K♠2♣3♦4♥**. Mamy tutaj niekompletny kolor, choć nie będzie to najlepszy możliwy kolor, oraz niekompletną niską rękę, choć również nie będzie to najlepszy możliwy niski układ, chyba że na stole pojawi się as. Taka ręka jest warta rozegrania z ostatnich pozycji, choć jeśli *flop* nie pasuje do niej idealnie, wówczas należy spasować.
- ✓ **K♠K♦10♠10♠**. Ta ręka daje szansę na strita, choć nie są to duże nadzieje, umożliwia też złożenie koloru, ale nie będzie to najlepszy możliwy kolor. Rękę tę można również wzmocnić do trójki lub fula. Z taką ręką można grać, jednak wygląda ona na znacznie silniejszą, niż jest w rzeczywistości.
- ✓ **8♠9♥10♦J♠**. Mamy tu szansę na strita i żadnych nadziei na kolor. Jeżeli ułożysz z tych kart strita 5-6-7-8-9, dowolna niska ręka odbierze Ci połowę stawki. Wysoki strit oznacza ryzyko, że cała stawka trafi do gracza ze starszą ręką. Środkowe karty są w Omaha/8 bardzo ryzykowne. To kolejny przykład ręki, która wygląda na silniejszą, niż jest w rzeczywistości.
- ✓ **K♠Q♦2♣3♣**. To nieźle wyglądająca ręka, z którą również można wpakować się w kłopoty. Z jednej strony daje szansę na dwa różne kolory, dwa strity i niską rękę, z drugiej strony jednak żaden z potencjalnych kolorów nie ma asa, a bez asa we wspólnych kartach nie da się też skompletować najlepszej możliwej niskiej ręki. Takie układy i wiele im podobnych pokerzyści określają mianem *problematicznej ręki*. Z jednej strony kuszą, a z drugiej strony potrafią wpędzić w tarapaty nawet wówczas, gdy uda się dobrać do nich właściwe karty. Tego rodzaju ręce są zawsze zdradliwe, a często okazują się wręcz katastrofalne.
- ✓ **5♠6♦7♠8♠**. Środkowe karty zwiastują kłopoty, nawet jeśli — tak jak tutaj — oferują możliwość skompletowania dwóch kolorów. Środkowe karty dają bardzo małe szanse na zgarnięcie całej stawki. Jest zupełnie niewykluczone natomiast, że ktoś zgarnie Ci całą stawkę sprzed nosa, zwłaszcza gdy skompletujesz strita, a któryś z rywali będzie miał wyższego strita.



Rozwijanie umiejętności wyboru układów

Każda odmiana pokera wymaga pewnego konkretnego zestawu umiejętności. W Omaha/8 zdecydowanie najważniejszą kompetencją jest wybór najlepszych układów. W tej odmianie gry każda *możliwa* ręka jest również ręką *prawdopodobną*, nie trzeba być zatem ekspertem

w „czytaniu” przeciwników. Zazwyczaj wystarczy odpowiednio zinterpretować wspólne karty i wskazać na ich podstawie najlepszą możliwą rękę. W Omaha/8 zdecydowanie mniej istotne niż w innych odmianach pokera jest również blefowanie.

Kiedy grasz np. w Texas Hold'em i wszystkie karty zostaną już rozdane, w grze przeciw jednemu lub dwóm rywalom możesz spróbować blefu. W Omaha/8 ta strategia się nie sprawdzi. Wszyscy gracze mają na początku po cztery karty, co daje im sześć różnych układów początkowych. Blef przeciwko dwóm graczom jest równy blefowi przeciw dwunastu układom początkowym. W znakomitej większości przypadków zagranie to skończy się klęską. Prawdopodobnie wyszedłbyś na tym najkorzystniej, gdybyś w Omaha/8 po prostu nigdy nie blefował.



Skoro w Omaha/8 nie trzeba blefować ani „czytać” przeciwników, najważniejszą umiejętnością pozostaje w tej odmianie wybór układu początkowego.

Część graczy zaczyna z dowolnymi czterema kartami. Jeżeli wykażesz się dyscypliną w oczekiwaniu na dobry układ początkowy — czyli taki, w którym wszystkie karty w jakiś sposób wzajemnie się wspierają — będziesz miał przewagę nad niemal wszystkimi rywalami.

Końcowa pozycja jest wielkim atutem

Dalsza pozycja w rozdaniu jest sporym atutem, umożliwiającym dotrwanie do *flopa* nawet ze słabszą ręką. Im później wypada Twoja kolej, tym więcej masz informacji, a poker to gra oparta na informacji. Owszem, jest to informacja niepełna, nadal jednak stanowi ona kluczowy element gry.

W poszukiwaniu flopa

Zanim postanowisz sprawdzić, zastanów się, jaki *flop* idealnie wpasowałby się w cztery karty, które zostały Ci rozdane. Kiedy już zapoznasz się z *flopem*, wskaż rękę, która najlepiej wykorzysta jego potencjał. Tego rodzaju analiza pomoże Ci stwierdzić, w jakim stopniu dany *flop* pasuje do Twoich kart.

Poniżej prezentujemy osiem praktycznych sposobów kategoryzowania *flopów*:

- ✓ **Flop z parą.** Kiedy na *flopie* pojawia się para, najlepszą możliwą ręką jest kareta, chyba że istnieje szansa na pokera. Kareta zdarza się bardzo rzadko, częściej przy takim *flopie* udaje się natomiast skompletować fuła.
- ✓ **Kolor lub niekompletny kolor.** Trzy lub dwie karty w kolorze.
- ✓ **Strit lub niekompletny strit.** Trzy lub dwie karty w kolejności albo nieznacznie przedzielone w taki sposób, aby dawały nadzieję na strita.
- ✓ **Wysoki flop.** Trzy lub dwie karty wyższe od ósemki. Jeżeli na *flopie* pojawią się trzy karty wyższe od ósemki, nie pojawi się żadna niska ręka.
- ✓ **Niska ręka lub niekompletna niska ręka.** Trzy lub dwie karty niższe niż dziewiątka.



Kategorie te nie wykluczają się wzajemnie, ponieważ część z nich może pojawiać się jednocześnie. Na przykład *flop* A♣2♣2♦ jest *flopem z parą*, *niską ręką* oraz *niekompletnym stritem* i *niekompletnym kolorem*.

Warto wiedzieć, kiedy *flop* oferuje różne możliwości, oraz umieć określić, jak wysoko w hierarchii tych możliwości jest nasza ręka.

Załóżmy, że w pierwszej rundzie obstawiania sprawdziłeś z kartą A♦2♦3♣K♠, na *flopie* pojawiły się Q♦5♦4♠. Na razie nie masz żadnej kompletnej ręki, masz natomiast niekompletny najlepszy kolor i niekompletną najlepszą niską rękę. Dowolne karo daje Ci również najlepszy możliwy kolor. Oczywiście jeśli kartą tą byłaby 4♠, ktoś trzymający parę dam lub parę piątek złożyłby fula. Gracz z parą czwórek w ręce skompletowałby wówczas karę.

Jeżeli na *turnie* lub *riverze* pojawi się dowolna niska karta, która nie tworzy pary z żadną z kart *flopa*, będziesz miał najlepszą możliwą niską rękę. Będziesz miał również niekompletnego strita oraz niekompletny najlepszy kolor, jeśli pojawi się kolejne karo niebędące parą dla żadnej z kart ze stołu.

Kiedy na stole pojawi się dwójka, utworzy ona parę z Twoją dwójką z ręki, nadal będziesz miał jednak najlepszą możliwą niską rękę dzięki temu, że we własnych kartach masz trzy niskie karty i jedna z nich zabezpiecza Cię przed skutkami takiego uzyskania pary.

Nieprzyjemnie jest zostać poćwiartowanym

Możliwa jest sytuacja, w której podzieliłś dolną połowę stawki z rywalem. O takiej sytuacji mówi się, że obaj zostaliście *poćwiartowani*.

Kiedy w rozdaniu uczestniczy tylko trzech graczy i dwóch z nich kończy z remisową niską ręką, obaj gracze z niską ręką tracą pieniądze, choć obaj zgarnęli po jednej czwartej stawki. Już wyjaśniamy, z czego to wynika. Załóżmy, że każdy z Was wpłacił do stawki 40 dolarów. Jeżeli zostałeś *poćwiartowany*, gracz z wysoką ręką wygrywa połowę stawki wartej 120 dolarów, a pozostałe 60 dolarów jest dzielone na pół. Oznacza to, że gracze z niskimi rękami wygrywają po 30 dolarów. Obaj wpłaciliście do stawki po 40 dolarów, w związku z czym Wasz zwrot z tej inwestycji wynosi zaledwie 75 centów z każdego dolara. Grajcie tak dalej, a zbankrutujecie.

Przy czterech graczach w stawce można zostać *poćwiartowanym* i wyjść na zero. Przy pięciu lub większej liczbie graczy można już co nieco zarobić. Ogólnie jednak rzecz biorąc, bycie *poćwiartowanym* to nic fajnego.

Jeszcze gorsze jest rozgrywanie rąk, które nie dają dużych szans na skompletowanie najlepszej ręki w którymkolwiek kierunku. Rozgrywając środkowe karty typu 9-8-7-6, możesz skompletować strita, ale i tak podzielić się stawką z graczem z niską ręką. Jeżeli złożysz strita z wspólnymi kartami Q-J-10, nie musisz się obawiać, że połowę stawki zabierze Ci gracz z niską ręką, powinieneś natomiast przygotować się na to, że stracisz całą stawkę na rzecz rywala z wyższym stritem.



Rozgrywanie niekompletnych niskich układów bez asa to najlepsza droga do tego, aby skończyć z drugą najlepszą niską ręką. W Omaha/8 bardzo wielu graczy właśnie w ten sposób przegrywa pieniądze. Rozgrywają ręce, które wyglądają nieźle, nie są jednak tak dobre, aby dać najlepszy układ w danym kierunku.

Poza flopem

Ogólnie należy trzymać się zasady, że nie wychodzi się poza *flopa* bez najlepszej możliwej ręki albo bez niekompletnej najlepszej możliwej ręki w dowolnym kierunku.

Skoro wszyscy gracze z trzymanyh w ręce kart mogą ułożyć aż sześć różnych układów początkowych, teoretycznie osiągalnych jest wiele różnych rąk, więc upewnij się, że otrzymanie pożądaných kart zapewni Ci najlepszą możliwą rękę.

Oto przykład: założmy, że na *flopie* pojawiły się karty K-8-7 w różnych kolorach, a Ty wśród swoich czterech kart masz 2-3. Jeżeli dalej na stole pojawi się czwórka, piątka lub szóstka, uda Ci się skompletować niską rękę, ale uda się to także Twojemu rywalowi, który dobiera do A-2. Kiedy *flop* pojawi się na stole, powinieneś podjąć decyzję w sprawie dalszej gry z uwzględnieniem następujących czynników:

- ✓ **Jakość niekompletnego układu.** Czy skompletowany układ da Ci najlepszą możliwą rękę? Załóżmy, że w czterech kartach własnych masz Q♠J♠, a na *flopie* trafiły się dwa kolejne piki. Masz co prawda niekompletny kolor, możliwe jest jednak złożenie dwóch wyższych kolorów. To niebezpieczna ręka. Inne przykłady tego samego układu to: kompletowanie drugiego lub trzeciego najlepszego strita, kompletowanie drugiej lub trzeciej najlepszej niskiej ręki albo przedwczesna radość z wygranej, gdy na *flopie* udało się złożyć drugą lub trzecią najlepszą trójkę. W Omaha/8 trzeba kompletować najlepsze możliwe układy.
- ✓ **Odsetek stawki.** Jak dużą część stawki masz nadzieję przejąć? Czy Twoja ręka pozwoli Ci zgarnąć całość, jeśli uda się ją skompletować? A może kompletujesz układ, który da Ci tylko górną lub dolną połowę stawki? Najlepszą możliwą niską rękę może skompletować więcej niż jedna osoba, więc jeśli w rozdaniu nie uczestniczą co najmniej cztery osoby, pamiętaj, że gdy zostaniesz poćwiartowany, stracisz pieniądze pomimo wygranej.
- ✓ **Rywale.** Niektóre ręce lepiej jest rozgrywać przeciw licznej grupie przeciwników, a inne przeciw pojedynczym rywalom. Z niekompletnym stritem lub niekompletnym kolorem i nadziejami na połowę stawki potrzebujesz co najmniej pięciu lub sześciu przeciwników — bez nich nie warto rozgrywać takiej ręki.
- ✓ **Wielkość stawki.** Określ, ile pieniędzy wygrasz, jeśli zgarniesz całą stawkę, jeśli weźmiesz tylko połowę, a ile, jeśli zostaniesz poćwiartowany.
- ✓ **Stawka podbita albo nie.** Jeśli stawka zostanie podbita jeszcze przed *flopem*, podbijający ma zwykle znakomitą niską rękę, taką jak A-2-3-4 lub A-2-3-K, w której as jest w kolorze z inną z czterech kart. Jeżeli we *flopie* znajdują się same wysokie karty, raczej nie musisz się obawiać tego podbijającego.

Co robić, gdy zostałeś podbity



Gdy stawka została podbita, zanim nadeszła Twoja kolej na działanie, powinieneś bardziej rozważnie podejść do rozgrywanych rąk. Kiedy ktoś podbija stawkę jeszcze przed *flopem*, oznacza to, że ma znakomitą niską rękę. Jeżeli masz dowolny niekompletny niski układ inny niż A-2 z długim zabezpieczeniem przed parą, spasuj.

Jako że w Omaha/8 gracze bardzo rzadko blefują, podbicie stawki po *flopie* oznacza, że podbijający rywal ma jedną z następujących rąk:

- ✓ najlepszą możliwą wysoką rękę,
- ✓ najlepszą możliwą niską rękę z widokami także na wysoką rękę,
- ✓ wysoką rękę z widokami na dobrą niską rękę.

Podobnie jak we wszystkich innych odmianach pokera, również w Omaha/8 sprawdzenie podbitego zakładu wymaga silniejszej ręki niż samo podbicie. Zanim zdecydujesz się sprawdzić podbity zakład, uwzględnij fakt, że Twój rywal ma bardzo mocną rękę w jednym kierunku, a niewykluczone również, że kompletuje dobrą rękę w drugim kierunku. Sprawdzaj tylko wówczas, gdy sądzisz, że Twoja ręka jest lepsza.

Niekompletny układ na flopie

Wyjaśnimy teraz, w jaki sposób podjąć decyzję o ewentualnym kontynuowaniu gry, gdy po *flopie* brakuje Ci jednej karty do strita lub do koloru.

Gdy grasz przeciw trzem lub więcej przeciwnikom, warto kompletować taką rękę, jeżeli sądzisz, że jej złożenie pozwoli Ci zgarnąć całą stawkę. Jeżeli kompletujesz wysokiego strita lub wysoki kolor i jesteś pewien, że któryś z Twoich rywali złożył już niską rękę, na pewno stracisz połowę stawki. Oznacza to, że jeżeli gra o drugą połowę ma Ci się opłacać, potrzebujesz w niej pięciu lub sześciu rywali.

Jeżeli natomiast kompletujesz strita lub kolor, a na stole leżą tylko dwie niskie karty, nie wahaj się obstawiać i podbijać — postaraj się, aby rywale musieli słono zapłacić za kompletowanie swoich niskich rąk. Jeżeli to im się nie uda, ich inwestycja przepadnie, a Ty zgarniesz całą stawkę, gdy tylko złożysz planowany układ.

W tabeli 6.2 przedstawiono prawdopodobieństwo skompletowania niskiej ręki.



Tabela 6.2. Prawdopodobieństwo skompletowania niskiej ręki

Liczba rozdanych Ci różnych niskich kart	Prawdopodobieństwo uzyskania niskiej ręki przed <i>flopem</i>	Prawdopodobieństwo uzyskania niskiej ręki, gdy we <i>flopie</i> znalazły się dwie nowe niskie karty	Prawdopodobieństwo uzyskania niskiej ręki, gdy we <i>flopie</i> znalazła się jedna nowa niska karta
4	49%	70%	24%
3	40%	72%	26%
2	24%	59%	16%

Gra na turnie

Jeżeli dotrwałeś do *flopa*, możesz grać dalej, pod warunkiem że na skutek odkrycia tych trzech kart masz jedną z następujących rąk:

- ✓ najlepszą wysoką rękę,
- ✓ niekompletną najlepszą wysoką rękę,
- ✓ najlepszą niską rękę,
- ✓ niekompletną najlepszą niską rękę,
- ✓ rękę obustronną. Możesz nie mieć najlepszej możliwej ręki w obu kierunkach, jeżeli jednak wierzysz, że wygrasz górę lub dół oraz że masz szanse na przejęcie również drugiej połowy stawki, graj dalej.

Odpowiadając na pytania przedstawione w czterech poniższych fragmentach rozdziału powinieneś właściwie ocenić, czy dalsza gra ma sens.

Jak grają moi rywale?

Jeżeli Twoi przeciwnicy grają raczej rozrzutnie, możesz też kompletować drugi najlepszy układ. Jeżeli jednak wiesz, że Twoi rywale grają powściągliwie i ostrożnie, nie powinieneś kontynuować gry, gdy nie masz niekompletnej lub gotowej najlepszej ręki.

Co takiego może mieć w ręce mój przeciwnik?

Jeżeli stawka została podbita, powinieneś się zastanowić, z jakiego rodzaju ręką lub rękoma Twój przeciwnik może podbijać, a także jakich rąk potrzebują pozostali rywale, aby mogli rozsądnie sprawdzić podbitą stawkę.

Jaką pozycję zajmuję wśród innych obstawiających?

Jeżeli obawiasz się, że gdy sprawdzisz, to zostaniesz podbity, potrzebujesz znacznie silniejszej ręki niż w sytuacji, w której nie obawiasz się podbicia.

Ile będzie kosztować rozebranie rozdania do końca?

To podstawowy dylemat pokerowy związany z kwestią ryzyka i korzyści. Kwota pozostająca do wygrania powinna być wyższa niż prawdopodobieństwo skompletowania ręki, która pozwoli tę kwotę wygrać. Oznacza to, że jeżeli spodziewasz się wygrać 30 dolarów dzięki

inwestycji 5 dolarów, opłaca się grać dalej, pod warunkiem że szanse skompletowania potrzebnego w tym celu układu są większe niż 1:6. Kiedy możesz wygrać 30 dolarów za cenę 5 dolarów, zależność między kosztem inwestycji a wielkością stawki wynosi 5 do 30, czyli 1 do 6.

Jeżeli prawdopodobieństwo skompletowania interesującego Cię układu wynosi 1:3, to warto zdecydować się na takie ryzyko, jeżeli natomiast wynosi ono 1:9, wyjdiesz lepiej, jeśli spasujesz.

Gra na riverze

Kiedy cztery karty graczy zostaną zestawione z pięcioma kartami wspólnymi, powstaje wiele różnych możliwości złożenia stritów, kolorów i fulli, dlatego też w Omaha/8 etapem, na którym dokonują się ostateczne rozstrzygnięcia, jest często *river*. Pod tym względem Omaha/8 wyraźnie różni się od Texas Hold'em. W Texas Hold'em najważniejszy jest *flop*, ponieważ najlepsza ręka na tym etapie często okazuje się najlepszą ręką również na *riverze*.

W odmianie Omaha/8 jest inaczej. Gdy do *rivera* dotrwa pięciu graczy, możesz być pewien, że przynajmniej trzech z nich ma w ręce niekompletne układy. Także dwaj rywale trzymający w ręce najlepszy niski i najlepszy wysoki układ mogą kompletować dobre układy w przeciwnym kierunku. Przy tak wielu różnych możliwościach można mieć niemal pewność, że ostatnia karta pomoże choćby jednemu z rywali.

Cały ten *suspens* może być frustrujący, wyobraź sobie jednak radość, gdy okaże się, że piąta karta kompletuje Twój upragniony układ, dzięki czemu zgarniesz całą stawkę. *River* jest jednak również etapem zdradliwym, dlatego też poniżej zamieszczamy wskazówki dotyczące mądrej gry w samej końcówce.



Gra na turnie w Omaha/8

Oto kilka wskazówek dotyczących skutecznej gry na turnie:

- ✓ Jeżeli złożysz na turnie najlepszą możliwą rękę, agresywnie obstawiaj i podbijaj.
- ✓ Jeżeli masz najlepszą możliwą niską rękę oraz dodatkową niską kartę zabezpieczającą Cię przed niechcianą parą, obstawiaj i sprawdzaj wszystkie zakłady, wystrzegaj się jednak podbijania. Nie chcesz przecież eliminować innych graczy dorzucających pieniądze do stawki, a z drugiej strony powinno Ci zależeć na uniknięciu remisu i ćwiartowania.
- ✓ Jeżeli masz najlepszą możliwą niską rękę oraz niekompletną wysoką rękę, możesz spokojnie podbijać z ostatnich pozycji. W tej sytuacji powinieneś zadbać o to, by do stawki trafiło jak najwięcej pieniędzy. Prawdopodobnie przejmiesz dolną połowę stawki, a niewykluczone, że zgarniesz całość, więc im większa będzie stawka, tym lepiej.
- ✓ Sprawdzaj, jeżeli potencjalny zwrot z inwestycji w stawkę jest większy od prawdopodobieństwa skompletowania danego układu, który będzie wówczas najlepszą ręką w rozdaniu.



Gdy skompletujesz najlepszą wysoką rękę

Gdy po rozdaniu wszystkich kart masz najlepszą wysoką rękę, możesz spokojnie obstawiać i podbijać. Górne pół stawki masz gwarantowane, a jeśli nikomu nie udało się złożyć niskiej ręki, to zgarniesz całość.

To najlepszy moment do agresywnej gry. Wyciągnij od rywali tyle pieniędzy, ile zdołasz, bo przynajmniej połowa tych żetonów trafi do Ciebie.



Gdy masz najlepszą niską rękę

Gra z najlepszą niską ręką nie jest tak prosta jak gra z najlepszą wysoką ręką. Jeżeli masz całkowitą pewność, że masz najlepszą niską rękę, możesz bezpiecznie obstawiać i podbijać jak przy najlepszej wysokiej ręce. Jeżeli jednak któryś z rywali ma tak samo dobrą niską rękę, co w Omaha/8 zdarza się dość często, zostaniesz poćwiartowany, a wtedy trudno Ci będzie zarobić w tym rozdaniu. Będziesz potrzebował co najmniej pięciu graczy, aby wypracować jakiś zysk, a i tak nie będą to krocie.

Przypuśćmy, że pięciu z Was wpłaciło do stawki po 20 dolarów. Jeżeli zostaniesz poćwiartowany, Ty i drugi gracz z niską ręką zgarniecie po 25 dolarów, co daje nędzne 5 dolarów zysku. Gracz z wysoką ręką otrzyma 50 dolarów, co da mu 30 dolarów zysku.

Kiedy masz dwustronną rękę, możesz grać agresywnie, zwłaszcza gdy w jednym z dwóch kierunków Twoja ręka jest najlepsza. Przy pięciu graczach inwestujących po 20 dolarów wygrałbyś w ten sposób 100 dolarów, co daje 80 dolarów zysku — wszystko to oczywiście pod warunkiem, że udałoby Ci się zgarnąć całą stawkę.



Osiem tajemnic wygrania w Omaha/8

Poznając zasady gry w Omaha/8, koniecznie pamiętaj o następujących kwestiach:

- ✓ Wszyscy gracze otrzymują po cztery własne karty, które dają im sześć razy więcej potencjalnych układów początkowych niż w Texas Hold'em.
- ✓ Duża liczba potencjalnych kombinacji powoduje, że kompletowane układy są zwykle starsze niż w Texas Hold'em, a poza tym układ *osiągalny* jest również układem *prawdopodobnym*. Na przykład ful w odmianach Texas Hold'em i Omaha/8 możliwy jest tylko pod warunkiem, że we wspólnych kartach pojawi się para. W Omaha/8 ful jest jednak znacznie częściej spotykany niż w Texas Hold'em, ponieważ gracze mają sześciokrotnie więcej potencjalnych układów początkowych.
- ✓ Pięciokartową rękę możesz ułożyć wyłącznie z wykorzystaniem dwóch własnych kart.
- ✓ Omaha/8 to odmiana pokera z podziałem stawki. Gdy masz wysoką rękę i widzisz na stole trzy niskie karty, oznacza to, że Twoja wysoka ręka straciła właśnie część swojej wartości. Najprawdopodobniej przejmiesz tylko połowę stawki.
- ✓ Z wczesnych pozycji rozgrywaj bardzo nieliczne ręce. Odrzucisz w ten sposób mnóstwo układów początkowych, ale i sporo zaoszczędzisz.
- ✓ Graj tylko ze skoordynowanymi rękami. Jeżeli pierwsze cztery karty w żaden sposób się ze sobą nie komponują, spasuj i poczekaj na lepszą okazję.
- ✓ Pasuje albo pasujesz — jeżeli *flor* nie wzmacnia Twojej ręki albo nie daje znakomitego niekompletnego układu w dowolną stronę, powinieneś spasować.
- ✓ Najlepszą strategią jest rozgrywanie niskich rąk z potencjałem na złożenie również wysokiej ręki.



Właśnie dlatego Omaha/8 oraz inne odmiany pokera z podziałem stawki są specyficzne — zgarnięcie całej stawki nie jest po prostu dwa razy lepsze niż przejęcie połowy. Pełne zwycięstwo smakuje znacznie lepiej.

Odmiana Omaha High-Only

Omaha nie musi być grą z podziałem stawki między niską i wysoką ręką, istnieje bowiem również taka wersja tej gry, w której liczy się tylko wysoka ręka. Odmiana Omaha High-Only bywa spotykana w niektórych kasynach, jednak popularnością znacznie odbiega od swojej kuzynki Eight-or-Better.



W kasynach w odmianie Omaha High-Only limitem jest często stawka. W takich grach dochodzi do błyskawicznego wzrostu wysokości zakładów. Naszym zdaniem początkujący gracz absolutnie nie powinien siadać do stolika, w którym limitem zakładu jest stawka, nie mówiąc już o grach, w których nie obowiązują żadne limity.

Odmiana ta pojawia się najczęściej na dużych turniejach pokerowych, trwających po tydzień lub dłużej, wtedy zwykle ustanawia się również limit stawki.

Omaha High-Only jest bardzo popularna w kasynach w Europie, warto jednak wiedzieć, że w Irlandii, Anglii i większości krajów europejskich limit stawki jest raczej regułą niż wyjątkiem.

W odmianie tej zasady gry są takie same jak w Omaha/8. Początkowo wszyscy gracze otrzymują po cztery własne karty. Następuje runda obstawiania, potem pojawiają się trzy wspólne karty (ang. *flop*), potem następuje kolejna runda obstawiania. Pojawia się czwarta wspólna karta (ang. *turn*), gracze obstawiają, a potem na stole pojawia się piąta wspólna karta (ang. *river*) i dochodzi do ostatniej rundy obstawiania. Stawka trafia w ręce gracza z najwyższym układem. Podobnie jak w Omaha/8, rękę należy skompletować z dwóch kart własnych i trzech kart wspólnych.

Jak dotąd wszystko wygląda tak samo jak w Omaha/8. Grając w Omaha High-Only należy jednak uwzględnić pewne różnice o charakterze strategicznym.



- ✓ **Zapomnij o niskich rękach.** W tej grze niska ręka nic nie daje, więc po co w ogóle grać niskimi kartami? Ręka typu A-2-3-4 to w Omaha/8 znakomity układ, ponieważ daje duże szanse na skompletowanie niskiego układu i przejęcie połowy stawki. Gdy jednak liczą się tylko wysokie ręce, z takim układem nie warto grać.
- ✓ **Karty ze środka są w porządku.** W Omaha/8 raczej nie gra się z kartami typu 9-8-7-6. Gdybyś skompletował z tego najniższego możliwego strita, prawdopodobnie musiałbyś oddać połowę stawki graczowi z lepszą niską ręką, a gdybyś ułożył strita 8-9-10-J-Q, prawdopodobnie przegrałbyś z kimś dysponującym wyższym stritem. Kiedy jednak grasz w Omaha High-Only, nie musisz się martwić, że ktoś z dobrą niską ręką zgarnie Ci pół stawki sprzed nosa.
- ✓ **O wrapach słów kilka.** W odmianie Omaha High-Only rozgrywka przebiega często pod znakiem stritów i kolorów. Poszczególni gracze dostają po cztery zakryte karty, z których mogą ułożyć sześć różnych dwukartowych układów początkowych. W związku z tym strita lub kolor udaje się skompletować znacznie częściej niż w Texas Hold'em, gdzie gracze muszą sobie radzić z jednym dwukartowym układem

początkowym. Kiedy wspólne karty umożliwiają utworzenie strita, w odmianach Omaha istnieje znacznie większe prawdopodobieństwo, że w kartach własnych graczy znajdzie się odpowiedni do tego układ.

Oczywiście gdy tylko na stole pojawia się para, któryś z graczy może skompletować fula lub karete. Kiedy jednak pary nie ma, podstawowym motywem stają się strity i kolory. Bez trzech wspólnych kart w kolorze nikt skompletuje koloru. Wtedy na scenie pojawia się *wrap*, czyli cztery karty o kolejnych wartościach albo rozłożone na tyle blisko siebie, aby umożliwiły skompletowanie strita na kilka różnych sposobów. Poniżej przedstawiamy przykład takiej ręki.

W Omaha możesz mieć nawet dwadzieścia różnych sposobów na ułożenie strita. Jeżeli dostaniesz J-10-7-6, a na *flopie* pojawią się 9-8-3, możesz skompletować strita z damą, waletem, dziesiątką, siódmką, szóstką i piątką. Cztery z tych kart trzymasz w ręce, a na stole pojawią się jeszcze dwie karty, co oznacza, że masz 70% szans na skompletowanie strita. Tymczasem w Texas Hold'em maksymalna liczba kart kompletujących strita to osiem.

- ✓ **Mocne kolory.** Jeżeli masz zamiar złożyć kolor, to mierz wysoko. Nie ma nic bardziej frustrującego niż skompletowanie koloru i oddanie stawki rywalowi, który wyłożył wyższy kolor. Z oczywistych powodów z ręką typu 9-8-7-6 zdecydowanie lepiej jest skompletować pokera niż kolor.

Omaha High-Only i Omaha/8 mogą zagościć przy Twoim domowym stoliku pokerowym, abyś mógł się przekonać, która z tych odmian bardziej przypadnie Ci do gustu. Gdy znajdziesz się jednak w kasynie, nie będziesz miał możliwości bliższego zapoznania się z tymi odmianami przed przystąpieniem do poważnej gry. W takich okolicznościach najlepszym sposobem na naukę tej odmiany jest znalezienie jakiegoś niedrogiego turnieju. Dopóki koszt wpisowego nie przekracza Twojego budżetu, możesz wziąć udział w turnieju i zacząć się uczyć, nawet jeśli obowiązującym limitem zakładu jest stawka.

Skorowidz

A

all-in, 36, 229
ante, 32, 37, 50, 229
 Seven-Card Stud, 64
 Seven-Stud/8, 99

B

Baldwin Bobby, 44, 143
Baseball, 137
Big Slick, 78
Binion Benny, 197, 253
Black Mariah, 137
blef, 141, 229
 korzyści, 146
 liczba rywali, 148
 Omaha/8, 122
 paradoks blefowania, 144
 pozycja, 147
 rodzaje blefów, 142
 ryzyko blefu, 144
 strategie, 149
 turn, 91
 znaczenie blefowania, 142
błąd rozdania, 229
bring-in, *Patrz* zakład
 otwierający
Brunson Doyle, 149, 254
być do tyłu, 229

C

Chan Johnny, 151, 255
ciemne, 32, 37, 50, 230
 Omaha/8, 116
 rosnące, 173
 Texas Hold'em, 76
Crisscross, 137
cybergra, 219, 220
 doskonalenie
 umiejętności, 221

internetowe kasyna
 pokerowe, 222
czekanie, 37, 230
 i podbicie, 37, 230
czytanie rywala, 230, 245

D

darmowa karta, 230
deklaracja, 230
Deuces Wild, 190
 dzikie karty, 190
 schemat wypłat, 190
 strategia gry, 191
drawing hand, *Patrz*
 niekompletny układ
draw-out, 77
dwie pary, 34
dyscyplina, 29
dzika karta, 133
 Deuces Wild, 190
 dwójki, 133
 dzoker, 133
 jednookie walety, 133

E

etykieta pokera, 39, 138

F

fart, 230
faworyt stolika, 44
Five-Card Stud, 136
flop, 50, 75, 230
 Omaha High-Only, 129
 Omaha/8, 116, 119, 122
 rodzaje, 85
 skuteczne strategie, 87
 Texas Hold'em, 75, 78, 84
Fowler Hal, 175
freeroll, 103, 106, 111

G

gospodarowanie pieniędzmi,
 153, 166
 limit stop-loss, 153, 155
 wielkość budżetu, 163

H

Harroch Richard, 15
Hellmuth Phil, Jr., 255
High-Low Split, 99

I

Indian Poker, 137
Iron Cross, *Patrz* Crisscross

J

Jacks-or-Better Draw, 188
 schemat wypłat, 188
 strategia gry, 189

K

kareta, 34, 230
karta do skompletowania
 układu, *Patrz* scare card
karty
 darmowa, 230
 dzikie, 133, 190
 gracza, 184,
 martwe, 67
 mówią za siebie, 38, 230
 niska, 35
 przedzielone, 80
 wysoka, 35
 żywe, 67, 102

kasyno, 41
 faworyt stolika, 44
 kupowanie żetonów, 43
 rozdawanie, 43
 tasowanie, 43
 wejście do gry, 42
 wybór miejsca, 58
 kicker, 35, 78
 Texas Hold'em, 78
 kolor, 34, 230
 koło, 32, 48, 230
 Krieger Lou, 15
 kwalifikator, 97

L

leszcz, 230
 limit
 stawki, 230
 stop-loss, 153, 155
 Lowball, 136, 230

M

martwe karty, 67
 McEvoy Tom, 177
 Moneymaker Chris, 256
 Moss Johnny, 44, 178, 198, 252

N

napiwek, 230
 Nguyen Scotty, 205, 255
 niekompletny układ, 66, 71

O

obstawianie, 35, 156
 all-in, 36, 229
 ante, 37, 50, 64, 99
 bez limitu, 36
 ciemne, 37, 50, 76, 116, 230
 czekam, 37, 230
 czekam i podbijam, 37, 230
 kolejność obstawiania, 100
 limitem jest stawka, 36
 pas, 37, 231
 piąta ulica, 62
 podbicie, 37, 38, 83, 231
 podbijający, 231
 podwojone zakłady, 100
 Seven-Card Stud, 64
 Seven-Stud/8, 99

splashing, 38
 sprawdzam, 37, 231
 spread, 36
 stała wysokość zakładów, 36
 stawki ze stołu, 38
 string raise, 37
 szósta ulica, 65
 trzecia ulica, 62
 zakład, 37

zakład otwierający, 35, 64, 99
 odchylenie standardowe, 157, 159

analiza wyników, 162
 dyspersja, 159
 obliczanie, 160
 rozkład, 159
 wariancja, 160

odmiany pokera
 Baseball, 137
 Black Mariah, 137
 Crisscross, 137
 Five-Card Stud, 136
 Indian Poker, 137
 Lowball, 136
 Omaha High, 135
 Omaha High-Only, 129
 Omaha/8, 35, 115, 135
 pięciokartowy dobierany, 135
 Pineapple, 135
 Razz, 137
 Seven-Card Stud, 32, 61, 134
 Seven-Stud/8, 97
 Texas Hold'em, 32, 75, 135

odpaść, 230
 Omaha, 231
 High, 135
 High-Low, Eight-or-Better,
Patrz Omaha/8
 Omaha High-Only, 129

flop, 129
 river, 129
 strategię, 129
 turn, 129
 Omaha/8, 35, 115, 135
 blef, 122
 ciemne, 116
 flop, 116, 119, 122
 niekompletny układ, 125
 niska ręka, 118, 128
 poćwiartowanie, 123
 podbijanie, 125
 pozycja, 119, 122
 przykładowe rozdanie, 117

river, 127
 struktura zakładów, 116
 tajniki wygrywania, 128
 turn, 117, 126, 127
 układy początkowe, 120
 wysoka ręka, 118, 128
 ostrożna gra, 231
 otworzyć, 231
 overcard, 86

P

para, 35
 otwarta, 64
 zakopana, 70
 pas, 31, 37, 231
 Paymar Dan, 195
 Pearson Puggy, 241
 piąta ulica, 62
 Seven-Card Stud, 62
 Pineapple, 135
 podbicie, 37, 38, 231
 Omaha/8, 125
 Seven-Card Stud, 65
 Seven-Stud/8, 100, 108
 string raise, 37
 Texas Hold'em, 83, 84
 podbijający, 231
 poker, 21, 27, 34
 blef, 141
 budżet pokerowy, 163
 cel gry, 30, 47
 czytanie rywala, 245
 draw-out, 77
 dzielony, 48
 dzika karta, 133
 etykieta pokerowa, 39, 138
 fakty, 232
 filozofia zen, 233
 gospodarowanie
 pieniędzmi, 153
 historia, 28
 internetowe kasyna
 pokerowe, 222
 interaktywne
 oprogramowanie, 212
 kasynowy, 41
 królewski, 34
 legendy pokera, 251
 lekcje życiowe, 275
 lektury dla
 zaawansowanych, 238
 liczba graczy, 30
 Lowball, 230

martwe karty, 67
 mity, 232
 obstawianie zakładów, 35
 pas, 31
 pięciokartowy dobierany, 135
 plan nauki, 234
 podstawowe założenia, 50
 podział stawki, 32
 pozycja, 58
 prop, 41
 prowadzenie dokumentacji, 156
 przeciwnicy, 40
 ręka, 31
 rozdający, 132
 rozdanie, 31
 spis lektur obowiązkowych, 237
 sposoby na postęp, 269
 starszeństwo układów, 32
 stawka, 31
 tajniki sukcesu, 259
 talia, 30, 32
 tekstura gry, 78
 Turbo Poker, 213
 turnieje pokerowe, 169
 układanie strategii, 29
 w internecie, 219
 wideopoker, 183
 World Series of Poker, 197
 zasady odnoszenia sukcesów, 240
 zwycięstwo w rozdaniu, 31
 żargon pokerowy, 229
 zetony pokerowe, 31
 żywe karty, 67
 pokerowa mina, 231
 pozycja, 68
 blef, 147
 kolejność obstawiania, 100
 końcowa, 77, 81
 Omaha/8, 119, 122
 Seven-Card Stud, 68
 Seven-Stud/8, 100
 środkowa, 77, 81
 Texas Hold'em, 77, 80
 wczesna, 77, 80
 półblef, 231
 Preston „Amarillo Slim”, 254
 prop, 41
 przełożenie, 231

R

rachunek
 prawdopodobieństwa, 52
 Razz, 137
 rec.gambling.poker (RGP), 209, 212, 221, 223, 235, 271
 korzyści, 223
 ręka, 31
 Big Slick, 78
 dwustronna, 104
 karty mówią za siebie, 38
 kicker, 35
 koło, 32, 48, 230
 najsilniejsza, 230
 niska, 35, 104, 118, 128
 potężna, 106
 rower, 32, 48
 szanse na zwycięstwo, 66
 układy z asami, 103
 ukryta, 105, 110
 wideopoker, 186
 wszechstronna, 88
 wysoka, 105, 118, 128
 river, 50, 76, 231
 Omaha High-Only, 129
 Omaha/8, 127
 Seven-Card Stud, 65
 Seven-Stud/8, 100
 Texas Hold'em, 76, 92
 wskaźniki gry, 94
 rower, 32, 48
 rozdanie, 31
 ante, 37, 50, 64, 99, 229
 błąd rozdania, 229
 ciemne, 37, 50, 76, 116
 czekam, 37, 230
 czekam i podbijam, 37, 230
 flop, 50
 karty przedzielone, 80
 odpaść, 230
 otworzyć, 231
 pas, 31, 37, 231
 podbicie, 37, 231
 przełożenie, 231
 river, 50, 231
 sprawdzam, 37, 231
 sprawdzenie z rozpaczy, 73
 standardy rozpoczynania, 56, 68
 turn, 50
 ulica, 231
 wybór strategii, 52
 zakład, 37
 zwycięstwo, 31

S

samodoskonalenie
 umiejętności pokerowych, 212
 satelity, 173
 scare card, 69
 scooping, 98, 104
 Seidel Erik, 151
 Seven-Card Stud, 32, 61, 134
 ante, 64
 Baseball, 137
 Black Mariah, 137
 mocna ręka, 66
 niekompletny układ, 66, 71
 obstawianie, 64
 para otwarta, 64
 para zakopana, 70
 piątą ulicą, 62
 podbijanie, 65
 podwojone zakłady, 65
 potrzebne do zwycięstwa, 62
 pozycja, 68
 przykładowe rozdanie, 62
 Razz, 137
 river, 65
 scare card, 69
 spis lektur, 238
 spread, 65
 standardy rozpoczynania, 68
 szanse na układ, 67
 szanse na zwycięstwo, 66
 szósta ulica, 65
 trójka, 69
 trzecia ulica, 62
 układy początkowe, 69
 wyłożenie, 65
 wysoka para, 70
 zakład otwierający, 64
 zwycięska strategia, 73
 Seven-Card Stud Eight-or-Better, High-Low Split, *Patrz* Seven-Stud/8
 Seven-Stud/8, 97
 ante, 99
 cechy niezbędne do wygrywania, 98
 cel gry, 99
 freeroll, 103, 106, 111
 karty żywe, 102
 kolejność obstawiania, 100
 kwalifikator, 97
 niska od siódemki, 98
 niska ręka, 104

Seven-Stud/8
 obstawianie, 99
 podbijanie, 100, 108
 podwojone zakłady, 100
 potężna ręka, 106
 pozycja, 100
 ręka dwustronna, 104
 river, 100
 scooping, 98, 104
 standardy rozpoczynania, 102
 szanse na zwycięstwo, 101
 szósta ulica, 100
 układy z asami, 103
 ukryta ręka, 105, 110
 wyłożenie, 100
 wysoka ręka, 105
 zakład otwierając, 99
 zwycięska strategia, 113
 siódma ulica, *Patrz* river
 splashing, 38
 split, 48
 sprawdzenie, 37, 231
 z rozpaczy, 73
 spread, 36
 Seven-Card Stud, 65
 standardy rozpoczynania, 56, 68
 Seven-Card Stud, 68
 Seven-Stud/8, 102
 Texas Hold'em, 77
 Stanley Ron, 147
 stawka, 31, 156
 all-in, 36, 229
 podział, 32
 stół, 231
 Strauss Jack „Treetop”, 145, 253
 string raise, 37, 230
 strit, 34, 79
 supersatelite, 173
 sygnał, 231
 szósta ulica, 65
 Seven-Card Stud, 65
 Seven-Stud/8, 100

T

talia pokerowa, 30
 kolory, 32
 rozdawanie, 43
 tasowanie, 43
 wartości, 32
 tekstura gry, 78
 Texas Hold'em, 32, 75, 135
 Big Slick, 78
 ciemne, 76

draw-out, 77
 flop, 75, 78, 84, 87, 230
 No-Limit, 200
 Omaha, 231
 overcard, 86
 podbicie, 83, 84
 pozycja, 77, 80
 river, 76, 92, 94
 rodzaje flopów, 85
 spis lektur, 238
 standardy rozpoczynania, 77
 strit, 79
 turn, 76, 88, 231
 układy do rozegrania, 80
 układy początkowe, 80
 World Series of Poker, 199
 wskazówki wygrywania, 95
 wszechstronna ręka, 88
 trójka, 34, 69, 231
 trzecia ulica, 62
 Seven-Card Stud, 62
 Turbo Poker, 213
 Advice, 214
 Freeze the Button, 215
 Game Setup, 214
 Help, 214
 Lineup, 216
 Modify Game Settings, 214
 Odds, 214
 Play Evaluation, 215
 Profile, 216
 Replay, 214
 Stack the Deck, 215
 Stats, 215
 symulacje, 216
 Tips, 214
 Zip, 214
 turn, 50, 76, 231
 blef, 91
 Omaha High-Only, 129
 Omaha/8, 117, 126, 127
 Texas Hold'em, 76, 88
 wskazówki gry, 89
 turnieje pokerowe, 169
 ciemne, 171, 173
 dobijanie targu, 178
 finał, 174
 informacje o turniejach, 181
 limity, 171
 podstawowe błędy graczy, 175
 podział wygranych, 172
 powody gry, 169
 pula nagród, 172
 satelite, 173

spis lektur, 239
 struktura obstawiania, 171,
 173
 supersatelite, 173
 turnieje kwalifikacyjne, 173
 turniejowe wskazówki, 177
 World Series of Poker, 197
 wpisowe, 171
 typy graczy, 40

U

układy początkowe, 69
 jednostronna niska ręka, 104
 karty przedzielone, 80
 niekompletny układ, 71
 Omaha/8, 120
 para zakopana, 70
 potężna ręka, 106
 ręka dwustronna, 104
 Seven-Card Stud, 69
 Texas Hold'em, 80
 trójka, 69
 układy do rozegrania, 80
 układy z asami, 103
 wysoka para, 70
 wysoka ręka, 105
 układy pokerowe, 33
 dwie pary, 34
 kareta, 34, 230
 kolor, 34, 230
 niska karta, 35
 niska od siódemki, 98
 para, 35
 poker, 34
 poker królewski, 34
 strit, 34
 trójka, 34, 231
 wysoka karta, 35
 ulica, 231
 piąta, 62
 siódma, *Patrz* river
 szósta, 65, 100
 trzecia, 62
 Ungar Stu, 147, 198, 201, 204,
 252

W

wideopoker, 183
 automat 8/5, 188
 automat 9/6, 188
 Bet, 185
 błędy graczy, 193

Deal, 185
 Deal/Draw, 185
 Deuces Wild, 190
 fakty, 187
 Hold, 185
 Hold/Cancel, 185
 Jacks-or-Better Draw, 188
 karta gracza, 184
 Max Bet, 185
 mity, 187
 Replay, 185
 starszeństwo rąk, 186
 talia, 186
 World Series of Poker, 197
 Binion Benny, 197
 Johnny Moss, 198
 lista zwycięzców, 208
 Press Invitational, 197
 Scotty Nguyen, 205
 Stu Ungar, 198, 201
 Texas Hold'em, 199
 wpisowe, 232
 wskaźnik wygranych, 157, 158
 obliczanie, 158
 średnia, 158
 wyłożenie
 Seven-Card Stud, 65
 Seven-Stud/8, 100
 wysoka para, 70

Z

zakład otwierający, 35
 Seven-Card Stud, 64
 Seven-Stud/8, 99
 Texas Hold'em, 76
 zakłady, 37, 232
 all-in, 36
 ante, 32, 37, 229
 bez limitu, 36
 ciemne, 32, 37, 230
 obstawianie, 35
 ograniczenie spreadem, 36
 otwierający, 64, 99
 podwojone, 65, 100
 stała wysokość zakładów, 36
 string raise, 37
 w ciemno, 32
 wymuszony, 232
 z limitem, 36
 zakład otwierający, 35
 żywy, 76
 zwycięska strategia
 Omaha/8, 128
 Seven-Card Stud, 73
 Seven-Stud/8, 113
 Texas Hold'em, 95

Ż

żetony pokerowe, 31
 kupowanie, 43
 żywe karty, 67
 Seven-Card Stud, 67
 Seven-Stud/8, 102

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



- 1. ZAREJESTRUJ SIĘ**
- 2. PREZENTUJ KSIĄŻKI**
- 3. ZBIERAJ PROWIZJĘ**

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

Blefuj bez zmrużenia oka i poczuj, jak to jest zgarnąć dużą pulę!

Oto gra dla prawdziwych twardzieli. Reguły karciane to tylko połowa sukcesu — reszta to umiejętność zachowania zimnej krwi, podejmowania trafnych decyzji w warunkach stresu, zapanowania nad mową ciała i mimiką oraz mistrzowskie blefowanie. Przejdź na pokerową stronę mocy i ucz się od zawodowców.

Ta książka to świetna lektura. Wciągająca, zabawna i bardzo pomocna. Poświęć jej kilka godzin, a zaczniesz rywalizować z wytrawnymi graczami. Bez względu na to, czy zamierzasz wygrywać w domowych partyjkach, chcesz się zmierzyć z przeciwnikami w sieci, czy zakosztować prawdziwego hazardu, znajdziesz tutaj istne bogactwo wartościowych wskazówek na temat skutecznego blefowania i obstawiania. Dowiedz się, jak dotrzeć na sam szczyt.

- **Wiedza bazowa** — poznaj zasady oraz specyfikę gry w poszczególne odmiany pokera.
- **Zagadnienia strategiczne** — naucz się blefowania i gospodarowania pieniędzmi.
- **Odczytywanie przeciwników** — odkryj dziesięć sposobów na czytanie rywali.
- **Więcej frajdy** — doskonal swoje umiejętności gry dzięki materiałom pomocniczym.
- **Ręka truposza** — dowiedz się, co kryje się za pokerowym slangiem i mitami.

Richard D. Harroch jest prawnikiem, zapalonym pokerzystą i współautorem poradników. **Lou Krieger** jest autorem dwóch podręczników Texas Hold'em, czyli najpopularniejszej gry turniejowej. Gdy Lou nie pisze o pokerze, można go spotkać w kasynach południowej Kalifornii.



Nim zasiądziesz do stołu:

- poznaj zasady pokera
- naucz się najpopularniejszych odmian tej gry
- przećwicz zachowywanie pokerowej twarzy
- dowiedz się, jak czytać rywali
- przygotuj się do turniejów pokerowych
- zorientuj się, jak grać w pokera wideo i pokera online
- zrozum, co oznacza tajemnicze „As bierze raz, dama bierze sama”

PO ROZUM NA...

www.dlabystszakow.pl

Zamówienia telefoniczne:



0 801 339900



0 601 339900

septem
septem.pl

Sprawdź najnowsze promocje: <http://dlabystszakow.pl/promocje>

Książki najchętniej czytane: <http://dlabystszakow.pl/bestsellery>

Zamów informacje o nowościach: <http://dlabystszakow.pl/nowosci>

Hellon SA: ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice, tel.: 32 230 98 63

e-mail: rady@dlabystszakow.pl <http://dlabystszakow.pl>

For Dummies®
A Branded Imprint of

 **WILEY**

Cena 39,00 zł

ISBN 978-83-246-6552-5



9 788324 665525