



CZ - POKER SET MASTER - NÁVOD KE HŘE MAS-B039, MAS-B040-1, MAS-B041-1

Pravidla hry Texas hold'em

Hraje se u stolu, kde sedí dva nebo více hráčů, teoretický maximální počet hráčů by mohl být až 23, obvykle však hraje u stol u maximálně 10 hráčů. V pokeru je důležité místo hráče označeného jako dealer (rozdávající). Toto místo se po každé hře posouvá o jednoho hráče po směru hodinových ručiček. Obvykle je označeno značkou „Dealer“ a to i v případě, že rozdává krupiér. Ve hře bez krupiéra rozdává právě dealer. Před začátkem každé hry se zamíchají karty. Před rozdáním posílají do hry dva hráči povinné sázky. Takzvaný malý a velký blind. Tuto sázku musí učinit ještě před tím, než jsou jim rozdány karty. Malý blind sedí nalevo od dealera (a další kolo se stane dealerem). Velký blind sedí nalevo od malého blindu a další kolo se stane malým blindem. Malý blind je obvykle polovina velkého blindu.

V některých turnajích v pozdější fázi všichni hráči posílají do hry před rozdáním ještě další povinnou sázku zvanou ante. Ta je obvykle desetinná v porovnání s velkým blindem. Rozdíl mezi ante a blindy spočívá v tom, že pokud blindy chtějí v prvním sázkovém kole vstoupit do hry, považuje se blind za součást jejich vkladu v rámci prvního sázkového kola. Ante naproti tomu leží v banku a není součástí žádné budoucí sázky hráče.

Po povinných sázkách následuje rozdání karet. Každý hráč dostane dvě karty, které jsou ostatním hráčům skryty. Po rozdání karet začíná první sázkové kolo. Velikost sázky, kterou hráč může poslat, se liší podle varianty hry. Ve hrách s limitem je maximální navýšení v prvním a druhém sázkovém kole velký blind a v dalších kolech dva velké blindy. Ve hrách typu pot limit může sázka v každém okamžiku být maximálně do výše žetonů, které do té doby ostatní hráči vložili do hry. Asi nejpřitažlivější je varianta no limit, kde každý hráč v každém kole může do hry vsadit všechny žetony, které si do hry přinesl. V prvním sázkovém kole může hráč buď dorovnat velkou povinnou sázku, navýšit povinnou sázku nebo položit karty. Každé navýšení musí být v minimální výši velké povinné sázky. Výjimku tvoří jen situace, kdy hráč nemá dostatek žetonů před sebou na dorovnání sázky nebo navýšení o velký blind. V této situaci může vsadit všechny žetony, které má před sebou bez ohledu na jejich konkrétní počet. Aby se hráč mohl partie zúčastnit, musí buď dorovnat nejvyšší dosavadní sázku soupeře před ním, na začátku tedy velký blind nebo, pokud nemá dostatek žetonů, vsadit do hry všechny zbývající žetony. Ve variantě limit lze sázku navýšit maximálně třikrát a po případném třetím navýšení už lze jen dorovnat. Ve variantě bez limitu není limit na počet možných navýšení. Hráč, který se chystá položit v situaci, kdy po jeho položení zůstanou ve hře alespoň dva hráči nesmí ukázat své karty. Je to proto, aby ostatní nemohli spočítat své šance na výhru s využitím informace o tom, jaké karty chybí v balíčku. Hráč, který položí karty kdykoli před ukazováním, se již dané hry neúčastní a o žetony, které do hry vsadil, bojují zbývající hráči.

Pokud ve hře zůstanou alespoň dva hráči, na stůl se vyloží tři společné karty hlavou nahoru. Tyto karty se označují jako flop. Po jejich vyložení, v případě, že alespoň dva hrající hráči mají před sebou ještě nějaké žetony, následuje druhé kolo sázek. V tomto kole již neexistuje sázka, kterou by bylo nutné ze začátku dorovnávat, a tak je možné nevsadit, a přesto zůstat ve hře, pokud nevsadí někdo ze soupeřů. Toto i všechna další sázková kola začíná malý blind nebo první hráč ve směru hodinových ručiček od malého blindu, který ještě zůstal ve hře a zbývají mu ještě žetony. Pravidla sázení jsou obdobná jako v prvním kole.

Zůstanou-li ve hře alespoň dva hráči následuje čtvrtá společná karta na stole hlavou nahoru. To je turn. Po jejím vyložení, v případě, že alespoň dva hrající hráči mají před sebou ještě nějaké žetony, následuje třetí kolo sázek.

Zůstanou-li ve hře alespoň dva hráči následuje pátá společná karta na stole hlavou nahoru. To je river. Po jejím vyložení, v případě, že alespoň dva hrající hráči mají před sebou ještě nějaké žetony, následuje poslední kolo sázek.



Pokud po posledním kole sázek zbývají ve hře alespoň dva hráči, následuje vyložení karet. První ukazuje ten, kdo naposledy sázel, poslední může ten, kdo naposledy dorovnával. Ten, kdo naposledy sázel, ukáže svou kombinaci. Hráč, který je dál na řadě, ukáže svou kombinaci v případě, že je silnější než nejsilnější ukázaná kombinace nebo je silná dost na to, aby měla šanci vyhrát část banku. Pokud jeho kombinace není dost silná, má hráč možnost rozhodnout se, zda své karty ukáže nebo je schová.

Hlavní bank vyhrává hráč s nejsilnější kombinací. Pokud se stalo, že v průběhu sázení dal nějaký hráč do hry všechny své žetony a tento hráč vyhraje, dostane z banku pouze do výše dorovnání jeho žetonů ostatními soupeři. Zbytek banku si rozdělí ostatní podle stejných pravidel. Pokud má karetní kombinace několika hráčů stejnou hodnotu, dělí se příslušný bank mezi ně. Pokud to nelze rozdělit rovným dílem, zbytek po dělení banku počtem hráčů v žetonech získá výherce nejbližší dealerovi proti směru hodinových ručiček.

Hru lze hrát o žetony, které přímo odpovídají penězům. Pak si hráč v jakémkoli okamžiku může proměnit své žetony na peníze a odejít od stolu. V případě, že žetony ztratí může je naopak většinou dokoupit.

Další variantou je turnajový poker. Hráč si koupí za daný vklad žetony. Turnaj se hraje do doby, než jeden hráč získá všechny žetony soupeřů a stává se vítězem. Ostatní hráči musí své žetony prohrát. V některých turnajích může hráč v průběhu první fáze hry dokupovat žetony. Nikdy ale nelze žetony prodat zpět. Hráč musí buď z turnaje vypadnout s nulovým počtem žetonů nebo turnaj vyhrát. Pořadí hráčů v turnaji se sestaví podle opačného pořadí vypadnutí. Peníze, které všichni vložili na zápisném do turnaje si rozdělí nejlepší hráči.

Výherní kombinace

Ruka	Popis	Příklad
Royal Flush	Nejvyšší možná kombinace v pokeru	
Straight Flush	Pět karet, které jdou v jedné barvě za sebou	
Čtveřice	Čtyři karty stejné hodnoty	
Full House	Trojice a pár dohromady	
Flush	Pět karet v jedné barvě	
Postupka	Pět karet, které jdou v řadě za sebou	
Trojice	Tři karty stejné hodnoty	
Dva páry	Set dvou stejných karet	
Pár	Dvě karty stejné hodnoty	

Při závěrečném ukázaní rozhoduje síla karetní kombinace. Každý hráč má k dispozici dvě soukromé karty a pět společných, vyložených na stole. Z těchto sedmi karet sestavuje nejsilnější možnou kombinaci pěti karet. Nejsilnější pětikaretní kombinace vyhrává.

Hodnota karty je určena číslem nebo písmenem na ní uvedeným. Nejvyšší kartou je A eso, následuje K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Všechny barvy karet jsou rovnocenné.

Výherní kombinace od nejvyšší po nejnižší jsou následující:

Royal flush

je čistá postupka z pěti karet s esem na konci, máte-li tuto kombinaci (např. srdcové 10, J, Q, K, A), nikdo vás nemůže přebít. Pokud se kombinace těchto pěti karet objeví na stole, dělí se bank mezi všechny hráče, kteří zůstali ve hře.

Straight flush

je čistá postupka zakončená nižší kartou, než A. V případě, že více hráčů má straight flush, vítěz je ten, kdo má tuto postupku zakončenou vyšší kartou. V případě shody se bank dělí.

Poker

je čtveřice, tzn. čtyři karty stejné hodnoty (např. čtyři šestky). V případě, že má více hráčů poker a ve hře není silnější kombinace, rozhoduje o vítězi hodnota pokru (esový poráží králový). V případě stejné hodnoty rozhoduje velikost páté karty. V případě shody se bank dělí.

Full house

je trojice a dvojice (například tři sedmičky a dvě desítky). V případě, že má více hráčů fullhouse a ve hře není silnější kombinace, rozhoduje hodnota trojice. V případě shody rozhoduje hodnota dvojice. V případě shody se bank dělí.

Flush

je pět karet libovolné hodnoty, ale stejné barvy (např. pikové eso, desítka, osmička, sedmička a dvojka). Má-li víc hráčů flush a ve hře není silnější kombinace, rozhoduje nejvyšší karta flushu, v případě shody druhá největší, v případě shody třetí nejvyšší, v případě shody druhá nejnižší, v případě shody nejnižší. V případě stejné hodnoty všech karet flushu, se dělí bank.

Straight

je špinavá postupka (např. křížová pětka, srdcová šestka, piková sedmička, srdcová osmička a kárová devítka). Má-li straight víc hráčů a ve hře není silnější kombinace, vítěz je ten, kdo má tuto postupku zakončenou vyšší kartou. V případě shody se bank dělí.

Eso může fungovat jako karta nejvyšší, ale i jako karta nejnižší.

Trips

je trojice (např. tři králové). V případě, že ve hře není silnější kombinace a více hráčů má trojici, rozhoduje hodnota trojice o vítězi. V případě shody rozhoduje hodnota vyšší ze dvou doplňujících karet, v případě shody nižší z nich, v případě shody se bank dělí.

Two pair

jsou dvě dvojice (např. dvě trojky a dvě čtyřky). V případě, že ve hře není silnější kombinace a více hráčů má dvě dvojice, rozhoduje hodnota vyšší z dvojic o vítězi. V případě shody rozhoduje hodnota nižší dvojice. V případě shody rozhoduje pátá karta a pokud je i ta stejná bank se dělí.

Pair

je dvojice (např. dvě pětky). Pokud nikdo z hráčů nedrží lepší kombinaci než dvojici, rozhoduje její hodnota o vítězi. V případě shody rozhoduje nejvyšší ze tří doplňujících karet, v případě shody druhá nejvyšší, v případě shody nejnižší, v případě shody se bank dělí.

High card

je vysoká karta. Pokud nikdo nemá lepší kombinaci, rozhoduje o vítězi nejvyšší z pěti karet, v případě shody rozhoduje druhá nejvyšší, v případě shody třetí nejvyšší, v případě shody druhá nejnižší, v případě shody nejnižší, v případě shody se dělí bank.

Slovník

Call znamená dorovnat.

Raise znamená dorovnat a přihodit.

Check znamená nesázet toto kolo, aby soupeř nezjistil, jaké máte karty.

Bet znamená vsadit po vyložení flopu, turnu a riveru.

All in znamená vsadit vše.

Fold znamená zahodit karty

Herní strategie

Hráči se obvykle během hry snaží odhadnout své šance na výhru s ohledem na své karty, dosud vyložené karty a sázky soupeřů. Protože ve většině her nedojde k ukazování karet, je významné odhadnout jednak své šance na výhru při případném ukazování, ale také šanci, že ostatní soupeři položí karty po sázce hráče.

V některých případech sázejí hráči hodně žetonů s kombinací, která při závěrečném ukazování nemá velkou šanci vyhrát a předpokládají, že ostatní hráči položí karty. Takovému způsobu hry se říká blafování a jeho úspěšnost závisí ve hrách no limit často na počtu žetonů hráče, a tedy na tlaku který může svými žetony vyvinout na soupeře.

V pokeru existuje mnoho strategií od agresivních, kdy hráči často navyšují sázky a nutí soupeře ke skládání až po pasivní, kdy hráči málo sázejí, často sázky pouze dorovnávají a spoléhají na vítězství při případném ukazování.

Prodávající poskytuje na tento výrobek prvnímu majiteli záruku 2 roky ode dne prodeje.

Záruka se nevztahuje na závady vzniklé:

1. zaviněním uživatele tj. poškození výrobku nesprávnou montáží, neodbornou repasí, nesprávným užíváním
2. nesprávnou nebo zanedbanou údržbou
3. mechanickým poškozením
4. opotřebením dílů při běžném používání
5. neodvratnou událostí a živelnou pohromou
6. neodbornými zásahy
7. nesprávným zacházením, či nevhodným umístěním, vlivem nízké nebo vysoké teploty, působením vody, neúměrným tlakem a nárazy, úmyslně pozměněným designem, tvarem nebo rozměry

Copyright - autorská práva

Společnost MASTER SPORT s.r.o. si vyhrazuje veškerá autorská práva k obsahu tohoto návodu k použití. Autorské právo zakazuje reprodukci částí tohoto návodu nebo jako celku třetí stranou bez výslovného souhlasu společnosti MASTER SPORT s.r.o.. Společnost MASTER SPORT s.r.o. pro použití informací, obsažených v tomto návodu k použití nepřebírá žádnou odpovědnost za jakýkoli patent.

MASTER SPORT s.r.o.
Provozní 5560/1b
722 00 Ostrava – Třebovice
servis@mastersport.cz





EN - POKER SET MASTER MAS-B039, MAS-B040-1, MAS-B041-1

Texas Hold'em

In hold'em, players receive two down cards as their personal hand (holecards), after which there is a round of betting. Three board cards are turned simultaneously (called the flop) and another round of betting occurs. The next two board cards are turned one at a time, with a round of betting after each card. The board cards are community cards, and a player can use any five-card combination from among the board and personal cards. A player can even use all of the board cards and no personal cards to form a hand ("play the board"). A dealer button is used. The usual structure is to use two blinds, but it is possible to play the game with one blind, multiple blinds, an ante, or combination of blinds plus an ante.

Rounds of Betting

- **Opening deal** - Each player is dealt two cards face down, which are known as hole cards or pocket cards.

Pocket Cards



- **First round of betting** - Starting with the player to the left of the big blind, each player can call the big blind, raise, or fold. The big blind has the option to raise an otherwise unraised pot.
- **The flop** - The dealer burns a card, and then deals three community cards face up. The first three cards are referred to as the flop, while all of the community cards are collectively called the board.

Flop



- **Second round of betting** - Starting with the player to the left of the dealer button, each player can check or bet. Once a bet has been made, each player can raise, call, or fold.
- **The turn** - The dealer burns another card, and then adds a fourth card face-up to the community cards. This fourth card is known as the turn card, or fourth street.

Flop



The Turn



- **Third round of betting** - It follows the same format as the second round, but the size of the bets have usually doubled in limit games.
- **The river** - The dealer burns another card, and then adds a fifth and final card to the community cards. This fifth card is known as the river card, or fifth street.

Flop



The Turn



The River



- **Final round of betting** - It follows the same format as the second and third rounds.
- **The showdown** - Using the best five-card combination of their hole cards and the community cards, the remaining players show their hands, with the bettor or last raiser showing first. The highest five-card hand wins the pot. (In case of a tie, the pot is evenly split among the winning hands.)

Other Texas Hold'em Poker Rules

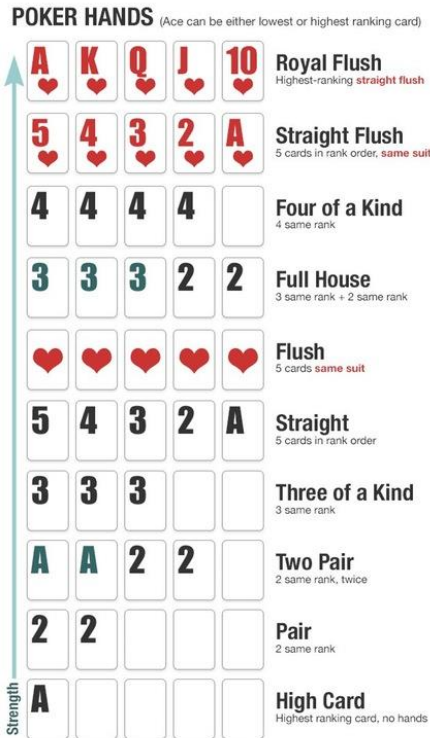
These rules deal only with irregularities. See [Button and Blind](#) use for rules on that subject.

- If the first or second hole card dealt is exposed, a misdeal results. The dealer retrieves the card, reshuffles, and recuts the cards. If any other holecard is exposed due to a dealer error, the deal continues. The exposed card can not be kept. After completing the hand, the dealer replaces the card with the top card on the deck, and the exposed card is then used for the burncard. If more than one hole card is exposed, this is a misdeal and there must be a redeal.
- If the flop contains too many cards, it must be redealt. (This applies even if it is possible to know which card is the extra one.)
- If the flop needs to be redealt because the cards were prematurely flopped before the betting was complete, or the flop contained too many cards, the board cards are mixed with the remainder of the deck. The burn card remains on the table. After shuffling, the dealer cuts the deck and deals a new flop without burning a card.

If the dealer turns the fourth card on the board before the betting round is complete, the card is taken out of play for that round, even if subsequent players elect to fold. The betting is then completed. The dealer burns and turns what would have been the fifth card in the fourth card's place. After this round of betting, the dealer reshuffles the deck, including the card that was taken out of play, but not including the burn cards or discards. The dealer then cuts the deck and turns the final card without burning a card. If the fifth card is turned up prematurely, the deck is reshuffled and dealt in the same manner.

If the dealer mistakenly deals the first player an extra card (after all players have received their starting hands), the card is returned to the deck and used for the burn card. If the dealer mistakenly deals more than one extra card, it is a misdeal.

- If you are playing the board, you must so declare before you throw your cards away; otherwise you relinquish all claim to the pot.



WARRANTY

for other countries

The product is warranted for 24 months following the date of delivery to the original purchaser.

This warranty does not apply to damages caused by misuse of this product, accidental or intentional damage, neglect or commercial use.

Excluded from this warranty is liability for consequential property or commercial damages or for damages for loss of use.

This warranty is valid only to the original purchaser and under normal use.

Repairs must be made by an authorized dealer, otherwise this warranty void.

© COPYRIGHT

MASTER SPORT s.r.o. retains all rights to this Owner's Manual. No text, details, or illustrations from this manual may be either reproduced, distributed, or become the subject of unauthorized use for commercial purposes, nor may they be made available to others.

Reproduction prohibited!

Address of local distributor:



HU - POKER SET MASTER MAS-B039, MAS-B040-1, MAS-B041-1

A póker szabályai

A pókert többféle kártyacsomaggal lehet játszani: 52 lapos francia kártyával (értékek: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A), 32 lapos francia kártyával (7, 8, 9, 10, J, Q, K, A) vagy magyar kártyával (értékek: 7, 8, 9, 10, A, F, K, Á).

Öt lapot osztunk mindenkinek; a játékosok kiválasztják a megtartani kívánt lapokat, a többi helyett pedig újat húznak. Ezt háromszor lehet megtenni. Az egyszerre kicserélhető lapok száma általában tetszőleges - vagyis akár mind az ötöt is lehet -, de van olyan szabályrendszer, ahol legfeljebb hármat szabad. Természetesen nem kötelező a csere.

A játékosok sorban beteszik tétjeiket; a téteket mindenkinek tartani kell, vagy pedig bedobni lapjaikat, s ezzel kiszállni a leosztásból. Ha senki sem kíván tovább emelni, felfedik a lapokat, s a legmagasabb értékű elviszi az összes tétet.

A figurák érték szerint csökkenő sorrendben:

royalflös	10, J, Q, K, A azonos színben
flös	öt azonos színű, egymást követő lap
póker	négy azonos értékű lap
full	három azonos értékű és két azonos értékű lap
színflös	öt azonos színű lap
sor	öt egymást követő lap különböző színekben
drill	három azonos értékű lap
két pár	két-két azonos értékű lap
egy pár	két azonos értékű lap
üres kéz	semmilyen figura

Azonos figurák közül a következő nyer:

royalflös:	nincs döntés
flös, póker, sor, drill:	amelyik a legmagasabb értékű lapokból áll
full:	amelyiknek háromlapos része a legmagasabb értékű
színflös, üres kéz:	amelyiknek legnagyobb lapja a legmagasabb; ha ez egyforma, a következő s í. t.; ha mind egyforma, nincs döntés
két pár:	amelyiknek nagyobb értékű párja a legmagasabb értékű; ha ez megegyezik, a másik pár dönt
egy pár:	amelyik a legmagasabb értékű lapokból áll; ha ez megegyezik, a

POKER HANDS (Ace can be either lowest or highest ranking card)

A♥	K♥	Q♥	J♥	10♥	Royal Flush Highest-ranking straight flush
5♥	4♥	3♥	2♥	A♥	Straight Flush 5 cards in rank order, same suit
4	4	4	4		Four of a Kind 4 same rank
3	3	3	2	2	Full House 3 same rank + 2 same rank
♥	♥	♥	♥	♥	Flush 5 cards same suit
5	4	3	2	A	Straight 5 cards in rank order
3	3	3			Three of a Kind 3 same rank
A	A	2	2		Two Pair 2 same rank, twice
2	2				Pair 2 same rank
A					High Card Highest ranking card, no hands

Strength ↑

többi három lap közül a legmagasabb, a többi kézben nem szereplő lap dönt

Ha a legmagasabb figurák között nem lehet dönteni, a tét az asztalon marad, s a következő leosztás győztese viszi azt is.

Amerikai póker

Csak annyi különbség van a szabályokban, hogy először egy zárt és egy nyitott lapot osztanak - a zárt lapot csak tulajdonosa nézi meg -, majd egy kört licitálnak, egy kört osztanak s í. t., amíg az öt lapot ki nem osztották. Csere nincs.

Valószínűségi táblázat

52 lapból 2 598 960 kombinációt lehet képezni.

figura	előfordulási lehetőségek	esély
royalflös	4	1:649 740
flös	36	1:72 193
póker	624	1:4165
full	3 744	1:694
színflös	5 108	1:509
sor	10 200	1:255
drill	54 912	1:47
két pár	123 552	1:21
egy pár	1 098 240	1:2,4
üres kéz	1 302 540	1:2

Jelen termékre eladó az első tulajdonosnak **2 év jótállást** nyújt, az eladás napjától számítva.

A jótállás nem vonatkozik az alábbiak következtében keletkezett meghibásodásokra:

1. felhasználó hibájából keletkezett sérülések, azaz a termék meghibásodása a helytelen összeszerelés, szakszerűtlen javítás, a nem rendeltetésszerű használat
2. nem megfelelő vagy elmaradt karbantartás
3. mechanikai sérülések
4. egyes részek természetes kopása mindennapos használat következtében
5. elkerülhetetlen esemény, természeti katasztrófa
6. szakszerűtlen beavatkozások
7. nem megfelelő használat vagy alkalmatlan elhelyezés, túl alacsony vagy túl magas hőmérséklet, víz hatása, aránytalan nyomás vagy ütések, szándékosan megváltoztatott design, forma vagy méretek

Copyright – szerzői jogok

A MASTER SPORT s.r.o. társaság a jelen használati útmutató tartalmához kapcsolódó minden szerzői jogot fenntartja. A szerzői jog megtiltja a jelen használati útmutató bármely részének, illetve egészének másolását harmadik fél által, a társaság előzetes és kifejezett hozzájárulása nélkül. A MASTER SPORT s.r.o. társaság nem vállal felelősséget a jelen használati útmutatóban közölt információk felhasználásáért, bármilyen szabadalomért nem vállal semmilyen felelősséget.