

איך לשחק פוקר?

רגע לפני שנלמד איך לשחק חשוב לציין כי תחילה עלולים לקבל רושם כי פוקר הוא משחק מסובך, עם המון חוקים שחייבים לזכור, אך למעשה לא כך הדבר. חוקי הפוקר פשוטים מאוד ולא מסובכים כלל. בתוך דקות של משחק מעשי תרגישו כמו שחקני פוקר וותיקים!

"Poker takes five minutes to learn but a lifetime to master" (Mike Sexton)

ישנן וריאציות רבות למשחק הפוקר, אנו נלמד את עקרונות משחק הפוקר הפופולרי ביותר, אותו גם נשחק בסדנת הפוקר, הנקרא **No-limit Texas Hold'em**.

דירוג הקלפים:

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A

* A יכול לשמש כקלף הגבוה, או כקלף הנמוך, בהרכבת "רצף" (Stright)

חפיסת הקלפים:



* במשחק הפוקר משתמשים ב-52 קלפי משחק (הג'וקרים אינם משתתפים)

ציוד המשחק:

שולחן פוקר, חפיסת קלפים, מזוודת צ'יפים (לפחות 300 צ'יפים), "כפתור" דילר, שעון ושחקנים.

לפני המשחק:

1. הזמינו 5-10 שחקנים.
2. בטורניר הפוקר, כלל השחקנים מתחילים עם כמות שווה של צ'יפים והמשחק נמשך עד שנותר שחקן אחד שהצליח לגרוף את כל הצ'יפים מהשולחן. שחקן שהפסיד את כל הצ'יפים מודח מהמשחק (ניתן לאפשר כניסה חוזרת הנקראת Rebuy, עד לשלב מסוים במשחק הנקבע מראש).
3. החליטו על כמות הצ'יפים אותה כל שחקן יקבל בתחילת המשחק. (כמות הצ'יפים תשפיע על אורכו של המשחק). וודאו כי כל השחקנים קיבלו כמות שווה של צ'יפים!

לדוגמה:

סה"כ	כמות הצ'יפים	ערך הצ'יפ
200 (25*8)		
300 (50*6)		
500 (100*5)		
1000 (500*2)		
2000	21	

4. החליטו מי השחקן הראשון להיות בעמדת "הכפתור", או ה"דילר". שחקן הנמצא בעמדה זו יבצע את חלוקת הקלפים הסיבוב הראשון למשחק. כשיש דילר חיצוני, המפעיל את המשחק אך לא משתתף בו, "כפתור הדילר" נועד לציין ולהדגיש מיהו השחקן הנמצא בעמדת הדילר, עמדת חלוקת הקלפים.

הדרך המקובלת והנפוצה ביותר להחליט על כך היא באמצעות חלוקת קלף אחד, מחפיסה מעורבבת, לכל שחקן. שחקן שקיבל את הקלף בעל הערך הגבוה ביותר מבין הקלפים שחולקו יהיה ה"דילר" בסיבוב הראשון.

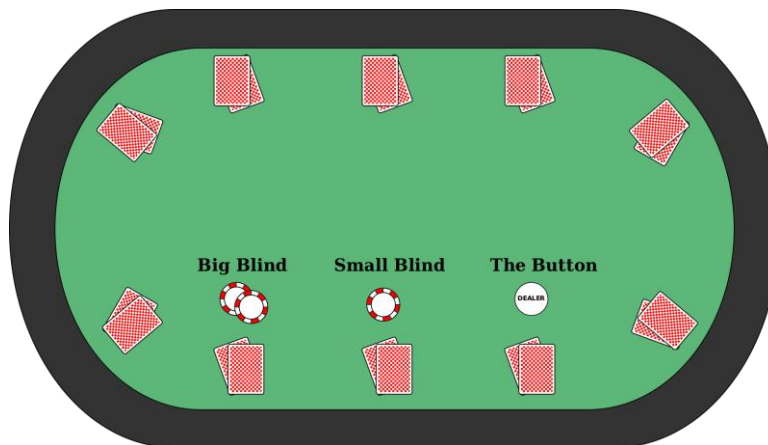
תחילת המשחק:

1. שני השחקנים הממוקמים **משמאלו** של הדילר נקראים **Small Blind** ("עיוור קטן") ו **Big Blind** ("עיוור גדול") ומציינים את הימורי החובה.

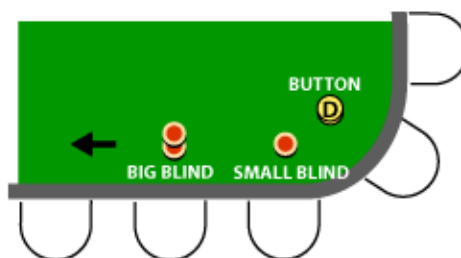
- הימורי חובה אלו, אותם מניחים שני שחקנים בתחילת כל סיבוב עוד בטרם חולקו קלפים, נועדו ליצור קופה התחלתית ולמנוע סיטואציה בה שחקן יוכל להישאר במשחק לזמן אינסופי מבלי להמר כלל.

SB – **S**mall **B**lind

BB – **B**ig **B**lind



* במהלך המשחק, ה "Blinds" ו"כפתור" הדילר יזוזו עמדה אחת שמאלה, לפני כל סיבוב משחק.



2. גובה הימורי החובה יעלה בהדרגה ככל שהמשחק יתקדם, במרווחי זמן שנקבעו מראש. אלו הם שלבי המשחק.

לדוגמה:

החלטנו כי כל שלב במשחק יארך 20 דקות. במהלך 20 הדקות הראשונות יעמדו הימורי החובה על 25 – 50, כלומר צ'יפים בעלי ערך של 25 ל- SB וצ'יפים בעלי ערך של 50 ל- BB. כאשר יסתיימו 20 הדקות, יעלו הימורי החובה ל- 50 – 100 למשך 20 הדקות הבאות וכן הלאה.

להלן דוגמה לטבלה סטנדרטית של שלבי המשחק וגובה הימורי החובה:

Antes	Bid Blind	Small Blind	Level
	50	25	1
	100	50	2
	200	100	3
	400	200	4
	600	300	5
	800	400	6
25	1000	500	7
25	1200	600	8
50	1400	700	9
50	1600	800	10
100	1800	900	11
100	2000	1000	12

שימו לב: Ante ("אנטה") הינו הימור חובה נוסף, עליו מחוייבים כלל השחקנים, כולל השחקנים בעמדות ה"Blinds", ללא תלות בהשתתפותם, כלומר גם אם בחרו לפרוש ולא לשחק באותו הסיבוב. ה Ante יתחיל בשלב 7.

מהלך המשחק:

מטרת המשחק היא ליצור שילוב אופטימלי של חמישה קלפים מתוך שבעה (שני הקלפים האישיים וחמישת קלפי ה"קהילה" הגלויים על השולחן). את השילוב ניתן להרכיב תוך שימוש בשני הקלפים האישיים ושלושה מתוך קלפי הקהילה, קלף אחד אישי וארבעה קלפי קהילה או להתבסס על חמשת קלפי הקהילה בלבד.

חשוב מאוד לזכור כי היד המנצחת תהיה מורכבת מחמישה קלפים בדיוק!

1. אפשר להתחיל לשחק! לאחר שערבב את הקלפים, מחלק הדילר קלף אחד מוסתר לשחקן הראשון **לשמאלו**, ולאחר מכן ליתר השחקנים, **עם כיוון השעון**. באותו האופן מחלק הדילר קלף נוסף לכל שחקן. וודאו כי כל שחקן מחזיק בידיו שני קלפים אישיים – זוהי ה"יד" האישית שלו. עתה מתחיל סיבוב ההימור הראשון. **אל תראו את הקלפים שלכם לאף אחד!**
2. סבב ההימורים הראשון, טרם נפתחו קלפים על השולחן (**Flop**), מתחיל בשחקן הנמצא משמאלו של ה-BB (השחקן ששם את הימור החובה הגבוה). בכל סבבי ההימורים הבאים (אלו שיגיעו לאחר שיפתח ה-Flop) השחקן הראשון לפעול יהיה הראשון לשמאלו של הדילר, שעדיין משחק בסיבוב הנוכחי.

הקפידו שכל שחקן ישחק בתורו!

3. ישנן שלוש אפשרויות לפעולה לפני ה-Flop:

Call ("השוואה") – השלמת צ'יפים בגובה ה-BB (בדוגמה שלנו – 50).
Raise ("העלאה") – העלאת סכום ההימור. ההעלאה חייבת להיות לפחות מכפלת ה-BB (במקרה שלנו – 100) ועד להימור על כל הצ'יפים (**All-In**).
Fold ("התקפלות") – ויתור על הקלפים ופרישה מהסיבוב הנוכחי.

כל שחקן יבחר בתורו באפשרות אחת מבין השלוש, לפי שיקול דעתו, תוך התחשבות בגורמים שונים כמו חוזק קלפיו האישיים, שאל דירוגם נגיע בהמשך ותחושותיו לגבי חוזק הקלפים של יתר השחקנים. המשחק נע עם כיוון השעון וכשמגיע תורו של שחקן ה-SB, עליו להחליט האם להשלים את סכום ההימור לגובה ה-BB או לגובה סכום ההימור שעל השולחן (Call) אם ברצונו להמשיך ולשחק בסיבוב, להעלות את סכום ההימור (Raise) או לפרוש (Fold). באם החליט ה-SB לפרוש, יאלץ לוותר על הצ'יפים שכבר שם בהימור החובה שלו והם יתווספו לקופה (POT). עתה עוברת זכות הדיבור לשחקן הבא, ה-BB אשר עליו להחליט האם להמשיך לשחק ע"י "בדיקה" (Check), אם לא הייתה העלאה קודמת. נהוג לסמן זאת ע"י נקישה כפולה על שולחן המשחק, המקבילה לאמירת המילה "Check". באפשרותו להשוות (Call) את סכום ההימור האחרון, להעלות בעצמו את סכום ההימור (Raise), או לפרוש (Fold). **לא מומלץ לפרוש מעמדת ה-BB אם אף שחקן לא העלה את סכום ההימור, שכן במקרה כזה תוכלו לראות את ה-Flop ולהישאר במשחק ללא צורך בהוספת צ'יפים נוספים.** המשחק נע עד שההימור הגבוה ביותר הושווה או עד שיתר השחקנים פרשו מהסיבוב.

4. בתום סבב ההימורים הראשון נאספים הצ'יפים אל מרכז השולחן ומהווים את הקופה (POT).



כעת יניח הדילר את הקלף העליון בחפיסה, באופן מוסתר, על השולחן (בשפת הפוקר קלף זה נקרא "קלף שרוף" הנועד לוודא שאף שחקן לא ראה במקרה את הקלף העליון בחפיסה ובכדי למנוע רמאויות כלשהן) ומיד יפתח שלושה קלפים גלויים, זה לצד זה. שלושת הקלפים הראשונים שנחשפו על השולחן נקראים ה-Flop, אלו הם שלושת קלפי הקהילה הראשונים המשותפים לכל השחקנים.



5. סיבוב ההימורים הבא מתחיל בשחקן הראשון משמאלו של הדילר, שעדיין במשחק. אם אחד השחקנים החליט להמר (Bet), על השחקנים אחריו להחליט האם להשלים, להעלות או לפרוש.

אפשרויות הפעולה לאחר ה-Flop: בדיקה, הימור (סכום ההימור המינימלי יהיה בגובה ה-BB), השוואה לסכום ההימור האחרון, העלאה (לפחות מכפלת ההימור האחרון) או התקפלות.

6. בתום הסבב ההימורים "שורף" הדילר קלף נוסף ופותח קלף קהילה נוסף לצד שלושת הקלפים החשופים. ארבעת קלפי הקהילה החשופים נקראים ה-Turn. כעת מתבצע סבב הימורים נוסף בדיוק באותו האופן בו התבצע הסיבוב הקודם.



7. לבסוף, "שורף" הדילר קלף נוסף ומיד פותח את קלף הקהילה החמישי והאחרון. חמשת קלפי הקהילה נקראים ה-River. סבב ההימורים האחרון מתחיל ומתבצע בדיוק באותו האופן.



השחקנים שעדיין נשארו במשחק חושפים את ה"יד" שלהם, את שני הקלפים האישיים.

השחקן שהצליח להרכיב את חמשת הקלפים הגבוהים ביותר (ראה דירוג הידיים) מתוך שבעת הקלפים (השניים האישיים וחמשת קלפי הקהילה) מוכרז כמנצח של הסיבוב וזוכה בקופה שנאספה בו.

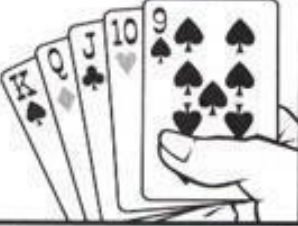
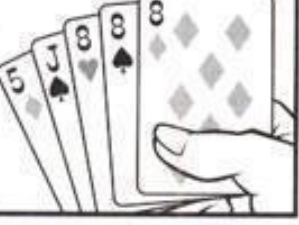


- בדוגמה זו, היד המנצחת תהיה "צבע (Flash) עם דמה (Queen) גבוהה" המורכבת משילוב שני קלפיו האישיים של השחקן ועוד שלושה קלפי קהילה היוצרים יחד את חמשת הקלפים בעלי הדירוג הגבוה ביותר ביחס לשני השחקנים הנוספים שנותרו בסיבוב.

זיכרו: היד המנצחת מורכבת מצירוף של חמישה קלפים בדיוק!

8. הדילר אוסף את הקלפים, "כפתור" הדילר עובר שחקן אחד שמאלה וכך גם ה"בליינדים" (הימורי החובה). השחקן שהיה בעמדת ה-SB בסיבוב הקודם, יהיה עתה בעמדת ה"דילר".
הדילר מערבב את הקלפים ומחלק בדיוק באותו האופן כמו בסיבוב המשחק הקודם.
9. All – In ("הכל בפנים") – ברגע ששחקן הפסיד את כל הציפים שלו הוא מודח מהטורניר (במקרה שאין אפשרות ל"קנייה חוזרת" (Rebuy)).

השחקן שהצליח להדיח את כל יתר השחקנים וגרף את כל הציפים אליו מוכרז כמנצח במשחק!

דרוג ידיים בפוקר	
1. רויאל פלאש: A, K, Q, J, 10 כולם מאותה צורה 	2. סטרייט פלאש: 5 קלפים עוקבים ומאותה צורה 
3. רביעייה: ארבעה קלפים מאותו דרוג 	4. פול האוס: שלישייה וזוג 
5. צבע: 5 קלפים מאותו צבע 	6. קנטה/רצף: 5 קלפים עוקבים 
7. שלישייה: שלושה קלפים מאותו דרוג 	8. זוגיים: שני זוגות נפרדים 
9. זוג: שני קלפים מאותו דרוג 	10. קלף גבוה: בהיעדר צירוף כלשהו הקלף הגבוה בשולחן מנצח 