

# poker

Spelregels \* Règles du jeu \* Spielregeln  
Rules of the game \* Spilleregler  
Regole di gioco \* Reglas del juego

## **POKER – MET 5 POKERSTENEN**

(NL)

Op de pokerstenen zijn 6 figuren van het kaartspel afgebeeld, t.w.: aas, heer, vrouw, boer, 10 en 9.

Aan het pokerspel kan een onbegrensd aantal personen deelnemen.

De spelers gooien om beurten de 5 pokerstenen. Hiervoor gebruikt men de dobbelbeker. De spelers mogen, als ze dit willen, één of meer stenen pakken en opnieuw gooien, ten einde een betere combinatie te verkrijgen.

Het maximale aantal worpen is beperkt tot drie.

Is de eerste speler tevreden met het resultaat van de eerste of tweede worp, dan zullen de andere spelers in een gelijk aantal worpen moeten proberen, een betere combinatie te verkrijgen. De eerste speler bepaalt dus steeds het aantal worpen van de anderen.

De combinaties van poker zijn, van laag naar hoog:

ONE PAIR (twee gelijk). Voorbeeld: twee heren. Hoog, b.v. twee heren, wint van laag, b.v. twee tienens.

TWO PAIRS (tweemaal twee gelijk). Voorbeeld: twee heren en twee tienens.

Het hoogste paar bepaalt de winnaar: zo zijn twee heren + twee negens hoger dan twee boeren + twee heren.

THREE OF A KIND (drie gelijk). Voorbeeld: drie heren.

STRAIGHT (kleine straat), t.w. 9, 10, boer, vrouw, heer.

FULL HOUSE (volle bak of vol huis), t.w. drie gelijk en éénmaal twee gelijk.

Voorbeeld: drie boeren en twee negens.

STRAIGHT FLUSH (grote straat), t.w. 10, boer, vrouw, heer, aas.

CARRE (vier gelijk). Voorbeeld: vier boeren.

POKER (vijf gelijk). Voorbeeld: vijf tienens.

Wie de hoogste combinatie heeft, wordt winnaar. Als 2 of meer combinaties gelijk zijn, moet opnieuw worden gespeeld.

De verliezer mag het volgende spel beginnen.

## **Bluf poker**

Bij dit spel gelden de algemene regels van het normale spel met 5 pokerstenen, met de volgende wijzigingen en toevoegingen:

De spelers gooien om beurten de 5 pokerstenen en ze kijken onder de beker wat ze hebben gegooid, zonder dat de andere spelers dit kunnen zien. De mogelijke combinaties werden onder 'poker' - met 5 pokerstenen - beschreven.

### Spelverloop

De eerste speler schudt de pokertenen in de pokerbeker en keert deze voorzichtige om, zodat de stenen onder de beker verborgen blijven. Hij tilt de beker op, zodat hij de enige is die kan zien, wat op tafel ligt. Desgewenst mag hij, zoals onder 'poker' beschreven, nog één- of tweemaal overgooien.

Gebruikt hij in die 2de en/of 3de beurt niet alle pokerstenen, dan legt hij de stenen, die hij niet opnieuw schudt, voor zich op tafel, zodat iedereen deze stenen kan zien. Dan schuift hij de beker met de daaronder liggende stenen, plus de eventueel op tafel liggende stenen, door naar zijn linkerbuurman, waarbij hij hardop zegt, wat hij heeft gegooid. Die buurman kan dat, wat hem wordt gezegd, als juist aannemen of in twijfel trekken: heeft de eerste speler de waarheid gezegd of heeft hij gebluft? Als de buurman aan de juistheid twijfelt, zegt hij 'bluf' tegen de eerste speler en tilt de beker op. Als de worp gelijk is aan, of zelfs hoger is dan dat wat de eerste speler heeft gezegd, betaalt de buurman een inzet aan de pot. Is echter de worp lager dan dat wat de eerste speler heeft gezegd, dan moet die speler een inzet in de pot doen.

De verliezer begint dan de volgende ronde.

Als de buurman dat wat hem is gezegd, als juist aanneemt, is hij de enige, die de combinatie onder de beker mag bekijken. Eventuele stenen buiten de beker worden uiteraard door iedereen gezien. De buurman mag nu desgewenst één of meer stenen - ook de stenen buiten de beker mogen hierbij worden betrokken - éénmaal gooien. Dan geeft hij op zijn beurt de beker met daaronder en eventueel daarbuiten de stenen, door aan zijn linkerbuurman en maakt daarbij een juiste of een valse combinatie bekend. De bekendmaking moet echter hoger zijn dan die van zijn voorganger, d.w.z. óf hoger in dezelfde combinatie - b.v. één paar heren als de vorige speler één paar boeren had bekend gemaakt - óf een hogere combinatie.

Zo wordt doorgegaan totdat een der spelers vindt, dat er wordt gebluft.

Zo niet, dan kan via hogere gooien in dezelfde combinatie en hogere combinaties uiteindelijk de hoogste aankondiging, t.w. 5 azen (poker azen) worden bereikt. Die kan de buurman weigeren, hij vindt dus dat er wordt gebluft.

Maar hij kan die bekendmaking ook aannemen. Hij heeft in dat geval het recht om te proberen, in ten hoogste 5 worpen met één of meer van de stenen, óók poker azen te gooien. Hoger dan 5 azen in nml. niet mogelijk. Lukt hem dit, dan verliest de speler die poker azen had bekend gemaakt, een inzet aan de pot. Lukt hem dit echter niet, dan moet hijzelf een inzet in de pot doen.

Een speler, die niet meer kan inzetten, moet afvallen. De speler, die als laatste overblijft, wint de pot.

### POKER - MET 32/33 KAARTEN

Voor poker met 3 of 4 spelers gebruikt men een piketspel van 32 kaarten, zonder joker.

De kaarten worden goed geschud en door de gever één voor één tegen de wijzers van de klok in uitgedeeld, totdat elke speler, incl. de gever, over 5 kaarten beschikt. De spelers wachten met het inzien van hun kaarten totdat elke speler zijn 5 kaarten heeft ontvangen.

### 2. Biedronde I

De speler rechts van de gever begint. Naar gelang van het spel, dat hij in handen heeft, kan hij passen of meedoen. Doet hij mee, dan doet hij een bepaald inzet in de pot. De na hem komende spelers, met als laatste de gever, kunnen nu 3 dingen doen:

- Passen. Men behoeft niet in de pot te zetten en wacht nog even af.
- Meegaan. Een speler die meegaat, doet een even hoge inzet in de pot als de vorige speler(s).
- Verhogen of overbieden. Een speler die verhoogt, doet een hogere inzet in de pot dan de vorige speler(s). De andere spelers kunnen nu alsnog passen; doen ze dit niet, dan moeten ze hun inzet aanvullen tot dezelfde hoogte als de overbiedende speler heeft gedaan.

Maar: wat er ook gebeurt, alle inzetten gaan en blijven in de pot.

### 3. Kaartenruil

Te beginnen bij de speler, die de hoogste inzet heeft veroorzaakt, vraagt de gever elke speler, hoeveel kaarten hij wil ruilen. De speler noemt dit aantal en legt meteen evenveel kaarten 'gedekt' terzijde. Daarna krijgt hij van de gever hetzelfde aantal kaarten van de 'stok', de voorraad niet rondgedeelde kaarten. Op die manier gaat de gever alle spelers langs en hij eindigt met zichzelf te bedienen. Raakt de stok inmiddels uitgeput, dan worden de afgelegde kaarten opnieuw geschud en als stok gebruikt.

Een speler, die eerder heeft gepast, kan alsnog besluiten, mee te gaan.

Hij moet dan wél dezelfde inzet in de pot doen als de andere spelers, die nog in het spel' zijn. Hij mag op dat moment, als hij dat wil, ook één of meer kaarten ruilen.

N.B.: Men is niet verplicht, kaarten te ruilen; dit wordt aan het inzicht van de speler overgelaten.

### Biedronde II

De speler, die in de eerste biedronde de hoogste inzet heeft veroorzaakt, begint. Hij kan óf passen óf verhogen. Da na hem komende spelers kunnen dan weer passen, meegaan of verhogen. Als iemand heeft verhoogd, moeten de andere spelers óf passen óf hun inzet even hoog maken als die speler heeft gedaan.

5. Zo komen de spelers tot de hoogste inzet. Vaak zullen alle spelers op één na intussen hebben gepast. Die ene, overgebleven speler, wint dan de pot. Hij is niet verplicht, zijn kaarten te laten zien, want misschien heeft hij helemaal geen goede kaarten in handen en heeft hij alleen maar gebluft, om de anderen af te schrikken. Maar dat is iets, wat die andere spelers niets aangaat.

6. Wil geen enkele speler meer hoger inzetten, maar blijft er toch meer dan één speler over, dan zegt de speler, die in deze biedronde de hoogste inzet heeft veroorzaakt, tegen de andere speler(s), dat hij 'hem wil zien'. Een speler, die heeft gebluft, zal zich wellicht 'niet in de kaart laten kijken'. Hij legt zonder meer zijn kaarten gedekt terzijde en geeft hierdoor zijn nederlaag toe. Denkt hij een goede kans te hebben om te winnen, dan voldoet hij aan het verzoek van de eerste speler en keert zijn kaarten open. De eerste speler moet nu aantonen, dat hij gewonnen heeft en doet dus hetzelfde. Maar als hij ziet, dat hij heeft verloren, zal hij er de voorkeur aan geven, zijn kaarten niet te laten zien en zijn nederlaag te accepteren.

## 7. De combinaties

Deze zijn, van laag naar hoog:

**ONE PAIR** (twee gelijk). Voorbeeld: twee heren. Hoog b.v. twee heren, wint van laag, b.v. twee tienens.

**TWO PAIRS** (tweemaal twee gelijk). Voorbeeld: twee heren en twee tienens. Het hoogste paar bepaalt de winnaar: zo zijn twee heren + twee negens hoger dan twee boeren + twee tienens. Zijn de twee hoogste paren van gelijke waarde – beide spelers bezitten b.v. 2 heren – dan beslist de hoogte van het andere paar.

**THREE OF A KIND** (drie gelijk). Voorbeeld: drie heren.

**STRAIGHT** (kleine straat), t.w. vijf opeenvolgende kaarten, niet van dezelfde kleur. De hoogste straat wint. Voorbeeld: tien, boer, vrouw, heer, aas.

**FULL HOUSE** (volle bak of vol huis), t.w. drie gelijk en éénmaal twee gelijk. Voorbeeld: drie boeren en twee negens. De hoogte van de drie gelijke beslist.

**FLUSH** (één kleur), t.w. vijf niet opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur. Voorbeeld: harten 7, 9, 10, vrouw, aas. Zijn er 2 flush handen met dezelfde topkaarten b.v. aas en vrouw, dan beslist de hoogte van de 3de kaart.

**CARRE** (poker) t.w. vier gelijke kaarten, b.v. de vier boeren.

**STRAIGHT FLUSH** (straat in één kleur), t.w. vijf opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur. Een hogere straat wint van een lagere. Voorbeeld: harten 7, 8, 9, 10, boer verliest van klaver 9, 10, boer, vrouw, heer.

**ROYAL FLUSH** (hoofdstraat). Dit is in feite de hoogste straight flush, lopende van 10 t/m aas.

8. Wie de hoogste combinatie heeft, wint de pot. Zijn 2 handen precies even hoog, dan wordt de pot tussen beide spelers verdeeld.

**N.B.** De winnaar kan uiteraard ook degene zijn, waarvan de andere spelers denken dat hij de hoogste combinatie heeft, dus de speler die met het mees- te succes heeft gebluft.

9 a. Men kan met 33 kaarten spelen, dus incl. één joker. De joker telt voor elke kaart, die men niet heeft. Maar men kan nooit '5 gelijke' hebben.

Een combinatie zonder joker wint altijd van dezelfde combinatie met joker.

b. Andere variaties zijn mogelijk. Als men zijn medespelers niet goed kent is het raadzaam van te voren de te volgen spelregels goed door te spreken!