

To rozdanie należy do Ciebie!

# Poker

DLA  
**BYSTRZAKÓW™**

## Dowiedz się, jak:

- grać w najpopularniejsze odmiany 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](mailto:dlabystrzakow@dlabystrzakow.pl)

WWW: <http://dlabystrzakow.pl>

Printed in Poland.

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

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

# Spis treści

|                                                      |           |
|------------------------------------------------------|-----------|
| <b>O autorach .....</b>                              | <b>15</b> |
| <b>Podziękowania od autorów .....</b>                | <b>17</b> |
| <b>Przedmowa .....</b>                               | <b>19</b> |
| <b>Wprowadzenie .....</b>                            | <b>21</b> |
| 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        |
| <br><b>Część I: Odmiany pokera .....</b>             | <b>25</b> |
| <b>Rozdział 1: Podstawy pokera .....</b>             | <b>27</b> |
| 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        |
| <b>Rozdział 3: Seven-Card Stud .....</b>                                        | <b>61</b> |
| 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        |
| <b>Rozdział 4: Texas Hold'em .....</b>                                          | <b>75</b> |
| 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 szanse 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 zostajesz 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 powinienes 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 powinienes zakończyć grę, kiedy jesteś na plusie? .....                   | 154 |
| Czy powinienes 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 |
| Przejsie 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 nauczania 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 |

|                                                                        |     |
|------------------------------------------------------------------------|-----|
| 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 |

## ***Część IV: Jeszcze więcej frajdy z pokera .....***

**227**

### **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 rywala .....245**

|                                          |     |
|------------------------------------------|-----|
| 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 żetony .....                 | 250 |
| Uwagi końcowe .....                      | 250 |

### **Rozdział 18: Dziesięć legend pokera .....251**

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| 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 sukcesu .....259**

|                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| 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 zawodowstwo .....263**

|                                                     |     |
|-----------------------------------------------------|-----|
| 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**

|                                                              |     |
|--------------------------------------------------------------|-----|
| Oswoj 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 opłaca ..... | 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

**O**maha 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 rękę 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 podsyceń 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 nietwarzącymi 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  $A\clubsuit 2\spadesuit$  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

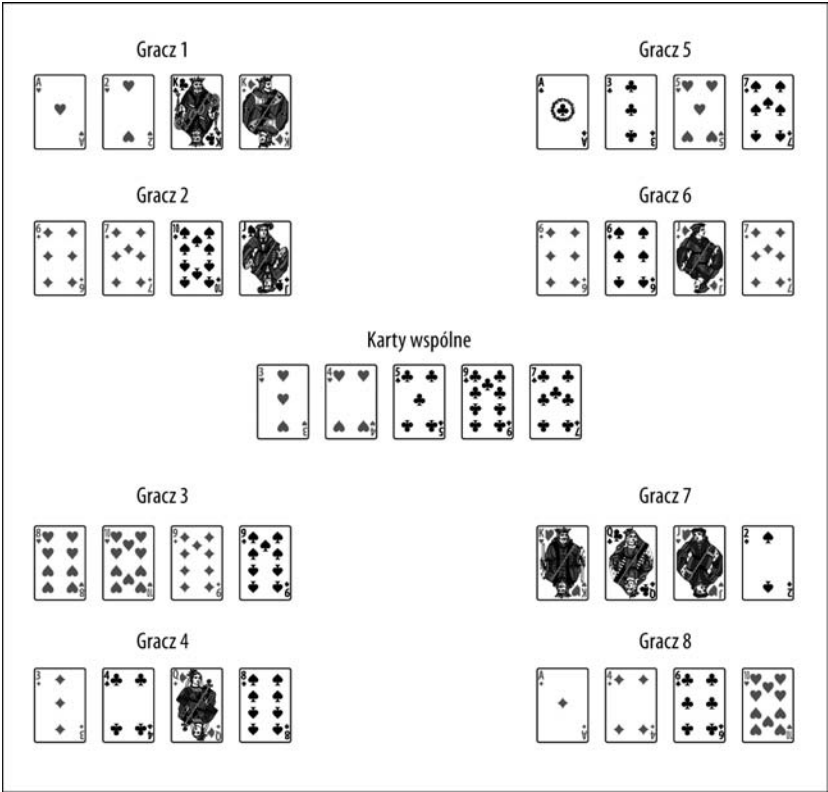
Rysunek 6.1 przedstawia przykładowe pełne rozdanie w Omaha/8.

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  
rozdzanie  
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             | Koło, 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 *problematycznej 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 fula.
- ✓ **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♣3K♠, 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 podzieliś 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: załóżmy, 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, spaszuj.

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 zajmuje 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 zgarniasz całą stawkę. *River* jest jednak również etapem zdradliwym, dlatego też poniżej zamieszczamy wskazówki dotyczące mądroj 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 są 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 wygrywania 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 rozgrywasz 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 *flop* 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 karetę. 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  
         pieniężmi, 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  
   żetony 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 rozpacz, 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 rozpacz, 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  
 supersatelity, 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  
   satelity, 173

spis lektur, 239  
 struktura obstawiania, 171, 173  
 supersatelity, 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 video 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/nawosci>

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

e-mail: [radyn@dlabystszakow.pl](mailto:radyn@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