

Poker panic?



Poker panic?

Existují tři varianty pokeru: **community card games** (Hold'em a Omaha), **Stud games** (Five a Seven Card Stud) a **Draw poker**. Základní principy těchto her najdete popsány dále.

Hry se společnými kartami (Community card games)

Texas Hold 'Em

Texas Hold'em se stal nesporným králem všech poker her; je to varianta, která se hraje nejvíce nejen online, ale i naživo. Na WSOP (World Series of Poker) je vítěz hlavního turnaje v Texas Hold'em (startovné 10.000 USD) korunován mistrem světového pokeru.

V Texas Hold'em dostane každý hráč do ruky dvě karty (hole cards), dalších pět je postupně vykládáno na stůl barvou nahoru a jsou společné pro všechny hráče. První tři ze společných karet (flop) jsou vyloženy najednou, čtvrtá (turn) a pátá (river) jednotlivě. Cílem v Texas Hold'em je sestavit co nejlepší výherní kombinaci pěti karet složenou z libovolných sedmi karet - z pěti společných a dvou vlastních (nebo její vytvoření přesvědčivě předstírat) a vyhrát tak bank se sázkami všech hráčů (pot).

Omaha

Mezi pokerem Omaha a Texas Hold'em jsou dva zásadní rozdíly. Na začátku partie Omaha pokeru dostane každý hráč do ruky 4 karty (v Texas Hold'em jen dvě) a výherní kombinace musí být sestavena přesně ze dvou karet v ruce a tří karet společných (v Texas Hold'em z karet libovolných). Vše ostatní je totožné s Texas Hold'em. Omaha poker je mnohem akčnější než Texas Hold'em, neboť výherní kombinaci můžete sestavit z více karet. Omaha ale nedosahuje takové popularity jako Texas Hold'em.

Omaha Hi/Lo

Oblíbenou verzí je Omaha Hi/Lo. Hraje se na dvě výherní kombinace – vysokou (high hand) a nízkou (low hand). Obě musí být sestaveny přesně ze dvou karet v ruce a tří karet společných. V nízké lze navíc použít pouze karty nižší hodnoty než 9.

Tedy, pokud máte v ruce například Ah, 2h, 3h, 3d a společné karty jsou 3c, 10h, 10d, 4c, 6d, Váš high hand by byl full house složený z 3h, 3d, 3c, 10h, 10d a Váš low hand by byl Ah, 2h, 3c, 4c, 6d.

Bank se dělí mezi hráče s nejvyšší a nejnižší kombinací. Pokud nikdo nemá nejnižší kombinaci, vyhrává celý bank hráč s kombinací vysokou.

Obecně vzato Omaha Hi/Lo není tou nejjednodušší hrou, se kterou by měli nováčci začít!

Stud games

Ve Five Card Stud jsou každému hráči nejdříve rozdány dvě karty – jedna do ruky (hole cards), druhá je vyložena na stůl barvou nahoru (door card). Další hráči sází po směru hodinových ručiček a mají možnost dorovnat (call), navýšit (raise) nebo složit karty (fold). Po každém kole sázek dostane každý hráč ve hře další kartu až má jednu v ruce a čtyři jsou vyloženy na stůl barvou nahoru. Bank vyhrává hráč s nejvyšší kombinací.

V Seven Card Stud jsou každému hráči nejdříve rozdány tři karty – dvě do ruky a třetí je vyložena na stůl barvou nahoru. Po každém kole sázek hráč obdrží další kartu opět vyloženou na stůl barvou nahoru až na tu poslední, sedmou kartu, kterou dostane do ruky. Hráči mají v této chvíli tři karty v ruce a čtyři vyložené na stole. Výherní kombinace může být sestavena, stejně jako v Texas Hold'em, z pěti libovolných karet. Bank vyhrává hráč s nejvyšší kombinací.

V Seven Card Stud Hi/Lo se hraje na dvě výherní kombinace – vysokou (high hand) a nízkou (low hand). V nízké lze použít pouze karty s hodnotou 8 a nižší. Kombinace lze sestavit z libovolných pěti karet, přičemž jakoukoli z nich lze použít v obou kombinacích současně. Bank se dělí mezi hráče s nejvyšší a nejnižší kombinací. Pokud nikdo nemá nejnižší kombinaci, vyhrává celý bank hráč s kombinací vysokou.

Draw poker

V těchto hrách dostávají hráči všechny karty do ruky na začátku partie s možností si předem určený počet z nich vyměnit za jiné. Každému hráči je postupně rozdáno pět karet do ruky (hole cards). Ve stejném pořadí pak hráči sází a hráči, kteří zůstali ve hře, si mohou vyměnit jednu, dvě nebo tři karty ze své ruky za nové. Po ukončení sázek ukáží hráči své karty (showdown) a hráč s nejlepší výherní kombinací vyhrává bank. Existuje i varianta Draw pokeru, kde je povoleno vyměnit karty dvakrát.

Cash Games nebo turnaje



Cash Games nebo turnaje

Turnaje a cash games mají opačný poměr mezi rizikem a odměnou a pochopení tohoto základního rozdílu je klíčové. Touto problematikou nás provede přední světový autor článků o pokeru Nolan Dalla.

Asi tak před deseti lety jsem jel po kalifornské mezistátní silnici až jsem se dostal na rozcestí. Doleva byla dálnice, která vedla zpátky k Pacifickému oceánu a k San Francisku - městu plným kasin, ve kterých se hraje živý poker. Doprava byla dálnice, která vedla směrem k horám Sierra Nevada a k Reno, městu hostícímu největší poker turnaje na světě. Chtěl jsem si v rámci prodlouženého víkendu zahrát poker, ale nevěděl jsem, kterým směrem se vydat.

Vlevo nebo vpravo? San Francisko nebo Reno? Cash games nebo turnaje?

Toto pověstné rozcestí je dilema pro každého poker hráče. Jak cash games tak i turnaje jsou pro hráče přitažlivé, i když důvody se liší. Obě varianty se liší vztahem mezi riziky a potenciálními výhrami. Například z krátkodobého hlediska je riziko finanční ztráty mnohem vyšší u cash games než u turnajů, kde hráči mohou prohrát sumu jen do určité výše (buy-in).

Z dlouhodobého hlediska je však finanční riziko vyšší u turnajů, neboť je mnohem složitější si v nich udržet tak vysokou úroveň hry, která by zajistila zisk. Ve zkratce, poker turnaje znamenají větší finanční výkyvy než je tomu při cash games.

Výhry v poker turnajích jsou také v protikladu k výhrám u cash games. Poker turnaje obvykle nabízejí mnohem větší peněžní výhry než je tomu v cash games. U těch největších poker turnajů s nejvyššími buy-iny se může život vítěze změnit takřka ze dne na den. Z bývalého účetního Chrise Moneymakera a bývalého firemního advokáta Grega Raymera se díky jejich výhrám v poker turnaji stali přes noc milionáři a poker celebrity.

Vítězové turnajů si většinou užívají slávy a popularity, zatímco úspěšní cash games hráči často žijí v anonymitě. Sláva má ale i svou stinnou stránku. Je důležité si uvědomit, že na jednoho poker milionáře připadá tisíce poker zelenáčů, kteří postrádají ty správné znalosti a schopnosti potřebné k tomu, aby byli úspěšní.

Otázkou je, jaký směr je správný pro Vás? Je lepší strávit většinu času hraním cash games? Nebo je lepší účastnit se poker turnajů a vzít si na mušku velké peníze? Odpověď závisí na tom, jaké jsou Vaše cíle a osobní ambice. Abyste mohli učinit správné rozhodnutí, měli byste se nejdříve podrobněji seznámit s tím, jaké jsou podobnosti a rozdíly mezi poker turnajem a cash game.

Podobnosti

Ať hrajete cash games nebo turnaje, platí, že flush stále poráží postupku a dobří hráči vítězí nad špatnými. Vítězové z cash games a z turnajů sdílejí podobné kvality. Těmito kvalitami jsou:

Správný money management:

Vítězní poker hráči hrají ty hry, které jsou v souladu s jejich herním bankem. Nehrají nezodpovědně ve velkých cash games nebo neinvestují ohromné částky v poker turnajích, i když je láká pokušení z velké výhry.

Znalost tight-aggressive herního stylu:

Velmi často platí, že tight-aggressive hra vyhrává peníze. Tight-aggressive styl je definován tak, že hráč zahraje mnohem méně startovních kombinací než jeho soupeři, ale když už hraje, tak agresivně sází nebo navyšuje. Tahle strategie funguje velmi dobře při cash games i při poker turnaji.

Vyloučení hry se slabými kartami:

Tu nejhorší kartu, kterou můžete držet je druhá nejlepší výherní kombinace. Proto je klíčové, abyste se vyhnuli kartám jako eso se slabým kickerem a vysokými kartami jako KJ, K10 atd. Schopnost vyhnout se nebezpečným startovním kombinacím je mnohem důležitější v turnajích, jelikož máte omezený počet žetonů.

Chovat se nepředvídavě:

Většina vítězů v pokeru myslí tak, jako kdyby vlastně vůbec nebyli u stolu. Příležitostně udělají něco neočekávaného. Hra s přímočarou strategií nemůže být dlouhodobě úspěšná. Pokud chcete vyhrávat v cash games (zvláště se středními a vysokými limity) a poker turnajích, tak se musíte vyhnout předvídatelné strategii.

Rozdíly

Mezi cash games a turnaji je mnoho základních rozdílů, které byste měli zvážit dříve, než se rozhodnete, kterým směrem se vydáte.

Tyto rozdíly jsou:

- **Výběr stolu a pozice:**
Pokud si zvolíte správnou hru, tak máte alespoň napůl vyhráno. V cash games platí, že vítězové jsou úspěšní, protože jejich soupeři jsou méně nadaní. V cash games si můžete vybrat Vaši oblíbenou hru i oblíbenou pozici u stolu. Dále se můžete vždy přesunout do jiné hry nebo změnit pozici u stolu, pokud Vám ta stávající hra nevyhovuje. Naopak při turnajích je Vám místo přiděleno a Vy nemáte žádnou kontrolu nad svými soupeři.
- **Čas:**
Pokud chcete dohrát poker turnaj, musíte tomu věnovat často celý večer nebo alespoň několik hodin. To znamená, že musíte být připraveni hrát poker několik hodin v kuse. V cash games můžete opustit hru kdykoliv, nezávisle na tom, jestli vyhráváte nebo prohráváte.
- **Odlíšné strategie v rozličných stádiích:**
Cash games v podstatě vyžadují konsistentní herní strategii, i když s určitým stupněm nepředvídatelnosti. Nicméně v turnaji se doporučuje odlišná strategie pro každou fázi turnaje (počáteční, střední a závěrečnou). Pro herní strategii v turnaji je důležité, zda jsou rebuy povolovány či nikoliv. Optimální strategie se může měnit v závislosti na faktorech jako je množství žetonů jednotlivých hráčů, výše povinných sázek, množství času, které zbývá v daném kole atd.
- **Rozdílné cíle:**
Řekněme, že hrajete poker hlavně kvůli tomu, že chcete vyhrávat a že pro Vás poker neznamená pouhou zábavu. Je důležité vědět, že hráči mají mimořádně odlišné cíle, které ovlivňují jejich rozhodování u stolu. Nicméně hráče turnajů často motivují jiné věci než jsou peníze, například uznání od soupeřů, uspokojení potřeby soutěživosti nebo publicita, zvláště pokud je turnaj vysílán v televizi nebo má publikum. Je proto důležité, abychom si uvědomili, že ne všichni hráči hrají jen pro peníze.

Jak přeskočit z turnajů na cash games

Rostoucí popularita televizních přenosů z prostředí pokeru přivedla tisíce nových hráčů k online poker turnajům. Mnoho nových hráčů začne hrát turnaje ještě předtím, než vůbec zjistí, o čem je živý poker. Tohle bylo ještě před několika lety naprosto nevídané.

Většina poker hráčů z předešlé generace se nejdříve naučila hrát poker v cash games - buď doma nebo v místním kasinu. V současnosti se objevuje úplně nový druh hráčů, kterým se říká 'turnajoví specialisté'.

Přesun z turnajů do cash games můžeme analogicky přirovnat k jízdě ve vysoce výkonném sportáku a v rodinném vozu. Turnaje jsou mnohem napínavější a přinášejí více vzrušení. Na rozdíl od toho, cash games jsou mnohem metodičtější. Po mnoho let existovala malá, ale velmi známá skupinka úspěšných turnajových hráčů, kteří se dost často účastnili cash games. Cokoliv vyhráli v turnajích (a někdy to byly i šestimístné částky), prohráli v cash games. Otázkou zůstává, proč se tomu tak stalo? Jak je možné, že světoznámý turnajový hráč prohraje v cash games?

Odpověď byla a stále je docela jednoduchá. Mnoho hráčů, dokonce i ti nejlepší turnajoví hráči, do dnešního dne neumí přizpůsobit svoji strategii a styl hry živé poker hře. Falešně věří tomu, že mohou zastrašit soupeře a hrát cash games se stejnou taktikou, kterou používají při turnajích. Bohužel to ale takhle nefunguje.

Jak přeskočit z cash games na turnaje

Přestup z cash games na turnaje je pro většinu hráčů obvyklejším krokem. Hráči většinou začínají hrát cash games a postupně se propracují k turnajům. Upřímně si myslím, že tento postup má jisté výhody. Umožňuje hráčům si postupně zdokonalit své schopnosti a pozvolně se dostat tam, kde se hraje o více peněz, ale také kde je vyvoláván větší tlak. Většina hráčů, která se snaží prorazit do poker turnajů, aniž by si zdokonalila základní schopnosti, se moc daleko nedostane.

Přechod od cash games k turnajům také vyžaduje, aby hráč změnil svoji přípravu a míru odpovědnosti. Vzhledem k tomu, že standardní poker turnaj může trvat pět hodin i více, je pro u turnajové hráče velmi důležité, aby měli dostatek energie. Cash games hráči si mohou dát pauzu nebo opustit hru dle jejich přání. Ale turnajoví hráči potencionálně čelí mnohem náročnějšímu rituálu, který vyžaduje mimořádné psychické soustředění.

Pár vět o online pokeru

Online poker se od živých her liší:

Rychlejší

V online pokeru se za hodinu odehraje dvakrát více partí než naživo.

Divočejší

Online hráči hrají mnohem uvolněněji než při živé poker hře. Je mnohem jednodušší dorovnat, sázet nebo navýšit pouhým kliknutím myši než fyzicky vzít žeton do ruky a před zraky živých soupeřů ho vsadit do banku.

Větší důraz je kladen na to, co máte v ruce a jakou máte pozici, než na 'tells'

Ve většině případů při online pokeru nebudete znát svého soupeře. Jeho přezdívka Vám může něco napovědět, ale nikdy nevíte, s kým máte tu čest. V živém pokeru vznikají strategická rozhodnutí právě na základě toho, jak se soupeř tváří a jak se chová, z čehož můžete vyčíst, co má v ruce, jinak řečeno 'tells'. Takové vodítko bohužel při online hře neexistuje.

Nabízí širší výběr

Online Poker nabízí stovky her každou hodinu. Zatímco kasino Vám může nabídnout tak tučet her, na internetu najdete doslova tisíce poker her každou hodinu, ať už ve dne či v noci.

Pro Vás je to výhoda, neboť můžete jednoduše měnit stoly a snažit se najít pro Vás tu správnou hru. ParadisePoker dále nabízí desítky turnajů každý den - včetně freerollů, tedy turnajů zdarma.

Jak hrát na blindech



Texas Hold'em - Hra na pozici blindů.

Jak se vyhnout vyhazování peněz na pozici malého a velkého blindu při zahájení partie? Bývalý odborník pokerového časopisu InsideEdge Andrew Glazer Vám poradí pár zajímavých tipů.

Povinné sázky (blindy) slouží v Texas Hold'em ke stejnému účelu jako ante ve Stud variantách: vytváří pro hráče pobídku, aby vstoupili do hry. Bez těchto "startovních peněz" by se jen málokomu chtělo vsadit první sázku, i kdyby měl pod rukou dobré karty. Pokud by vsadil, ostatní hráči by složili a nic by nevyhráli. Bez blindů a ante by první sázka byla do očí a soupeři by bez zaváhání složili.

Pravidla v Texas Hold'em však ukládají hráči po levici dealera (hráče sedícího na buttonu) vložit před zahájením partie do hry malou sázku naslepo neboli small blind (SB) a další hráč nalevo vkládá do hry velkou sázku naslepo neboli big blind (BB), který je obvykle dvojnásobkem malého blindu. Díky tomuto pravidlu je Texas Hold'em mnohem zajímavější a akcí nabitou hrou. Každá partie začíná vkládáním povinných sázek a hráč, který chce do partie vstoupit musí minimálně dorovnat velký blind. Tím bank narůstá a s tím roste i chuť hráčů o něj bojovat. V nízkolimitních hrách většinou první navýšení partii neukončí. Ale ve hrách s vysokými sázkovými limity, zvláště v pokročilých fázích No Limit turnajů, první navýšení mnohdy celou partii ukončí.



Ačkoli mají povinné sázky (blindy) podobný smysl jako ante, fungují zcela odlišně. Ante jsou 'mrtvé peníze'. Vložením ante do hry získáte pouze možnost dostat karty; abyste se mohli partie skutečně zúčastnit, musíte vsadit. Pokud však do hry vložíte jednu z povinných sázek, pak už je to považováno za sázku a tedy za 'živé peníze'. Pokud do hry posíláte velký blind a nikdo jiný Vaši sázku nedorovná, pak danou partii vyhraje. Pravda, nevyhraje mnoho, pouze malý blind, který bývá obvykle polovinou velkého blindu (v praxi se výše malého blindu může pohybovat mezi 1/3 až 2/3 blindu velkého). Hlavní výhoda hry z pozice velkého blindu však spočívá v tom, že se do hry můžete dostat se slevou, jelikož už máte ve hře sázku v podobě velkého blindu.

Správná hra na pozici blindu: vytěžit maximum ze špatné situace

Kdy, proč a jak hrát na pozici malého a velkého blindu je předmětem mnoha nedorozumění. Začneme klíčovým principem, na kterém stojí správná a úspěšná hra v pozici blindů. Některé situace s sebou přirozeně přinášejí vysoké riziko pro Vaše peníze. Hra na pozici blindů do této kategorie spadá. Pokud by byl hráč nucen vkládat velký blind v každé partii, bylo by to naprosto smrtící - jednak se nachází v zahajovací pozici (a to je špatné, protože nemá žádné informace o kartách soupeřů) a druhá investoval do hry ještě dříve, než viděl své karty (to je také špatné). Ačkoli čas od času Vám hra z pozice blindů vyjde, v dlouhodobém horizontu budete při hře z pozice blindů peníze ztrácet. Důležité proto je, abyste ztráceli co možná nejméně a mohli "ušetřené" peníze rozmnožit v situacích, které dávají lepší šanci na výhru.

Začneme se základními rozhodnutími spojenými s hrou na pozici blindů. Hrajete No Limit Texas Hold'em a do hry jste poslali velký blind ve výši 30. Všichni soupeři složili až na hráče na buttonu, ten navýší na 90. Malý blind složí a posledním hráčem, který rozhodne, zda bude partie pokračovat nebo zda hráč na buttonu shrábne povinné sázky, jste Vy.

Pochopení rizik

Za předpokladu, že máte slušné karty, je nezbytně důležité, abyste odhadli své šance na výhru s ohledem na úroveň soupeřovy hry. Pokud se rozhodnete jít do hry, musíte se rozhodnout, zda soupeře před flopem pouze dorovnáte a pokusíte se vyhrát bank až sázkou či navýšením na flopu nebo zda soupeře navýšíte ještě před flopem.

Navýšení Vás bude stát 60 (výše soupeřova navýšení) plus výše Vašeho navýšení. řekněme, že soupeře navýšíte na 240, tedy musí dorovnat dalších 180. Ošemetné bývá správně spočítat, co se snažíte Vaším navýšením vyhrát. V případě, že soupeře navýšíte před flopem bojujete pouze o 135 (15(SB) + 30(BB) + 90(soupeřovo navýšení)). Někteří hráči se mylně domnívají, že jim jejich navýšení soupeře o 180 může vyhrát bank 195. Ale v tom se pletou: bank dosáhne 195 až ve chvíli, kdy dorovnají. Navýšením na 240 útočí na bank, který je v dané chvíli pouze 135!

Je obrovský rozdíl mezi riskováním 180 k výhře 195 a riskováním 240 k výhře banku 135. V prvním případě, kde jsou čísla v pořádku, stačí mít úspěch ani ne v polovině situací, abyste byli ziskoví. v druhém případě musíte uspět v 64 % situací, abyste se dostali na nulu (ve skutečnosti je to ještě o trochu více, protože nezapočítáváme rake, tedy poplatek herně).

Situace se mění, pokud se rozhodnete vyhrát partii dorovnaním před flopem a poté uděláte rozhodnutí na flopu. Vašich 60 (dorovnaní soupeřova navýšení před flopem) Vám bank nevyhraje. Dorovnaním pouze získáváte možnost pokračovat ve hře a zaútočit na bank později, což s sebou ovšem nese riziko dalších žetonů (peněz) později. Pokud Vám flop výrazně pomůže, bude toto riziko malé, pokud Vás však flop mine, pak s největší pravděpodobností o Vaše dosavadní sázky přijdete a navíc hrozí, že ztratíte mnohem více.

Dorovnaním soupeřova navýšení před flopem vznikne bank 195 (15(SB) + 30(BB) + 90(soupeřovo navýšení) + 60(Vaše dorovnaní soupeřova navýšení)). Pokud se rozhodnete získat bank pouze v situaci, kdy Vám flop pomohl (rozhodování zkušených hráčů je samozřejmě mnohem komplexnější), je správné dorovnat, bráno čistě z matematických důvodů, pokud Vám flop bude přát ve 30,8 % případů (60 děleno 195). To, zda Vám flop pomůže či nikoli, do jisté míry závisí na Vašich kartách a na tom, jak obtížné bude soupeře přehrát na flopu. Velký význam má také Váš odhad, jak dobře můžete být vylaceni v situaci, kdy Vám flop přinese silnou výherní kombinaci. Pamatujte si, že je mnohem obtížnější vyhrát bank, jste-li mimo pozici, což je přesně situace, kdy hraje z pozice blindu.

Bránit blindy není jednoduché - bez ohledu na hru

Může se zdát, že bránit blindy v Limit pokeru je snazší, protože máte lepší pot odds pro případné dorovnaní navýšené sázky. Hráč na buttonu nemůže navýšit mnoho, takže nečelíte příliš velkému tlaku. Problematika bránění blindů v Limit pokeru však tímto konstatováním zdaleka nekončí. V Limit pokeru je mnohem obtížnější vyhrát bank pomocí re-raise, protože výše znovunavýšení není dostatečná, aby vyhnala ze hry hráče, který na buttonu navýšil. I v situaci, kdy pouze kradl blindy, Váš re-raise většinou dorovná, aby se alespoň podíval na flop.

Může se zdát, že bránit blindy v Limit pokeru je snazší, protože máte lepší pot odds pro případné dorovnaní navýšené sázky. Hráč na buttonu nemůže navýšit mnoho, takže nečelíte příliš velkému tlaku. Problematika bránění blindů v Limit pokeru však tímto konstatováním zdaleka nekončí. V Limit pokeru je mnohem obtížnější vyhrát bank pomocí re-raise, protože výše znovunavýšení není dostatečná, aby vyhnala ze hry hráče, který na buttonu navýšil. I v situaci, kdy pouze kradl blindy, Váš re-raise většinou dorovná, aby se alespoň podíval na flop.

Může se zdát, že bránit blindy v Limit pokeru je snazší, protože máte lepší pot odds pro případné dorovnaní navýšené sázky. Hráč na buttonu nemůže navýšit mnoho, takže nečelíte příliš velkému tlaku. Problematika bránění blindů v Limit pokeru však tímto konstatováním zdaleka nekončí. V Limit pokeru je mnohem obtížnější vyhrát bank pomocí re-raise, protože výše znovunavýšení není dostatečná, aby vyhnala ze hry hráče, který na buttonu navýšil. I v situaci, kdy pouze kradl blindy, Váš re-raise většinou dorovná, aby se alespoň podíval na flop.

Extrémní význam pozice

Předpokládejme, že jste dorovnali a na flopu jste trefili dobré karty. Vsadíte? Pokud ano, Váš soupeř bude mít více možností. Pokud ho flop minul a složí, vyhrajete pouze malý bank vzniklý před flopem. Pokud mu však flop něco přinesl, nejspíše Vás navýší a nebudete vědět na čem jste. Dorovnáte jeho navýšení? Na turnu nastane ještě více problémů. Na flopu jste vsadili, ale soupeře to ze hry nevyhnalo. Předpokládejme, že Vám karta na turnu nijak nepomůže, co teď? Vsadíte znovu a budete doufat, že soupeře vystrašíte? Pokud budete checkovat, ukážete tím slabost? Vyhrát partii, jste-li mimo pozici, je mnohem těžší než si většina hráčů uvědomuje.

Navíc, pokud vyhrajete, bude to většinou mnohem méně, než byste vyhráli, pokud byste byli v lepší pozici oproti soupeřovi.

I přes problematickou pozici, však hráči brání blindy příliš často. Hráči na blindech vidí, že už do hry něco vložili a dorovnaní navýšení je pro ně tedy levnější, ale většinou nejsou schopni domyslet partii dále. Možná dostávají slevu, ale je to sleva na špatné zboží. Snaha hráčů ukázat, že se nenechají o svůj blind připravit bez boje, může být velmi ztrátovým podnikem. Většina hráčů by vyhrála mnohem více (nebo prohrála mnohem méně), kdyby bránili své povinné sázky méně.

Dobrá rada v pokeru je zřídka kdy jednoznačná. Dejte si pozor především na to, abyste se nestali snadnou kořistí pokaždé, když jste na pozici blindů. Pokud však nebráníte Vaše blindy alespoň čas od času, můžete si být jisti, že budete napadáni pokaždé, co budete na blindech a to Vás bude stát mnoho peněz. Občasné dorovnaní nebo lépe znovunavýšení soupeře, bude pro hráče na pozdní pozici důrazným varováním, že Vaše povinné sázky nejsou k máni zadarmo.

Počkejte si na příležitost

Bylo řečeno, že čas od času byste měli Vaše povinné sázky bránit, otázka však zní, jak často a s jakými kartami. Bylo by hezké, kdyby se dalo říci něco jako: "Vaše povinné sázky byste měli bránit v 31 % všech situací", ale žádné takové pravidlo neexistuje. Jak často blindy bránit totiž určuje především to, jak často na ně soupeři útočí.

Některé ze startovních kombinací, se kterými stojí za to blindy bránit, jsou zřejmé. Pokud pod ruku dostanete A-K nebo A-Q v barvě, tak se karty hrají snadno. Pokud nebudete s těmito kartami schopni soupeře znovunavýšit, pak jste příliš bojácní na kvalitní poker.

Bohužel tyto silné startovní kombinace nebudete dostávat pokaždé, když budete chtít bránit Váš blind. Mnohdy si budete muset vybrat i jiné startovní kombinace. Ačkoli výběr správné startovní kombinace je kriticky důležitý, mnoho hráčů dělá špatná rozhodnutí.

Ačkoli A-4 je v heads-up silnější startovní kombinací než J-10, při bránění blindů je na tom ovšem lépe J-10. Proč? V mnoha situacích se hráč v pozdní pozici rozhodne zaútočit, pokud má pod rukou eso, zvláště vysoké eso. Objeví-li se pak na stole, pro Vás relativně "dobrý" flop A-9-5, můžete narazit na někoho, kdo vstoupil do hry s A-K. Z tohoto příkladu plyne poučení, že eso nebo král nemusí být automaticky dobrou kartou na obranu blindů. Pokud k ní nemáte dostatečně vysoký kicker, můžete se i s esem dostat do nepříjemné situace.

Oproti tomu je u startovní kombinace jako J-10 menší pravděpodobnost, že bude mít soupeř jednu z těchto karet pod rukou. Pokud přijde na flop eso, můžete J-10 jednoduše složit. Pokud se na flopu objeví 10-4-2, pak soupeř, který Váš navýšil s A-Q, nemá vůbec nic. Hráč, který navýšil v pozdní pozici, totiž drží s větší pravděpodobností dvě vysoké nespárované karty než vysoký pár jako K-K.

To znamená, že "nepředvídatelné", ale potenciálně velmi užitečné karty jako J-10 nebo dokonce 5-6 jsou na bránění blindů vhodnější než A-2 nebo K-3. Držíte-li A-2 a na flop dorazí eso, bude pro Vás soupeřova sázka často znamenat velké problémy. Na druhou stranu, pokud budete hrát například se 7-8, můžete rozdrtit soupeře, který navýšoval s A-K a flop přinesl A-7-8. Na hráčích s vysokými nespárovanými kartami jako A-K nebo A-Q můžete také vyhrát velké banky, když se bojíte přibrzdit na flopu jako 8-3-2. Hodně však můžete ztratit proti soupeřům, kteří v pozdní pozici navýšují s vysokým párem jako A-A nebo K-K, ale pamatujte si, že hráči v pozdní pozici navýšují spíše s vysokými nespárovanými kartami než s vysokým párem. Samozřejmě i v situaci, kdy soupeř drží K-K, může přijít zázračný flop, který Vám dá nepravděpodobnou trojici nebo postupku. V případě, že Vám soupeř Vaše karty nevěří (přece byste jeho navýšení nedorovnali s takovými plívami), můžete nejen ubránit Váš blind, ale i vyhrát ohromné banky.

Počet hráčů ve hře

Důležitou roli ve Všem rozhodnutí bránit či nebránit Váš blind sehrávají i pot odds, které určuje především počet hráčů, kteří na Váš blind útočí. Pokud v Limit pokeru s blindy 15/30 hráč ve střední pozici navýší na 60 a tři další soupeři ho pouze dorovnájí, pak první, co si musíte uvědomit je, že jste našli tu správnou hru. Pouhé dorovnání takhle nízké sázky (2xBB) je obvykle projevem velmi slabých hráčů. Pokud jsou Vaše karty silné natolik, že s nimi můžete dorovnat dvě sázky BB, pak byste měli převzít iniciativu a vložit sázku trojnásobnou.

Ponechme výše uvedený příklad stranou a spíše se zaměříme na situaci, jak více hráčů mění zásadně Vaše pot odds. Se čtyřmi hráči ve hře za 60 a složeným malým blindem 15 je celkový bank poté, co dorovnáte dalších 30, ve výši 285. V těchto situacích se Vám vyplatí dorovnat téměř s jakýmkoli slušnými kartami; s klidem můžete vstoupit do hry s něčím jako 3-2 (ale ne třeba s 8-3, jelikož proti více soupeřům ve hře potřebujete karty, které Vám pomohou vytvořit postupku nebo barvu).

Ve většině partií budou Vaše karty na flopu bezcenné, ale když trefíte ten správný flop, velký bank se ještě více zvětší, jak se ho budou hráči snažit vyhrát. Může se stát, že místo 285 vyhrájete mnohem více, v Limit pokeru klidně dvojnásobek až trojnásobek. V Pot Limit nebo No Limit hrách Vaše pochybné karty mohou jednoduše vyřadit soupeře, který zapomenete, že Texas Hold'em není o dvou kartách, ale o sedmi.

Jak hrát s párem



Texas Hold'em - Jak hrát s párem.

Máte pár v ruce? Náš poker odborník, Andrew Glazer, Vám poskytne návody těch nejlepších herních strategií v Texas Hold'em pro každý pár, od nízkého páru až po pár es.

Páry jsou potenciálně ty nejziskovější karty v Texas Hold'em, ale hodně hráčů s nimi neumí zacházet - obvykle s nimi zbytečně riskují nebo je naopak podceňují. Ani v jednom případě Vám mnoho štěstí nepřinesou.

Pokusím se zde detailněji zaměřit na charakteristiku párů a speciálně na jejich použití v No Limit Texas Hold'em turnajích. Dostane se také na tipy pro nízkolimitní cash games, takže každý hráč se může něco přiučit.

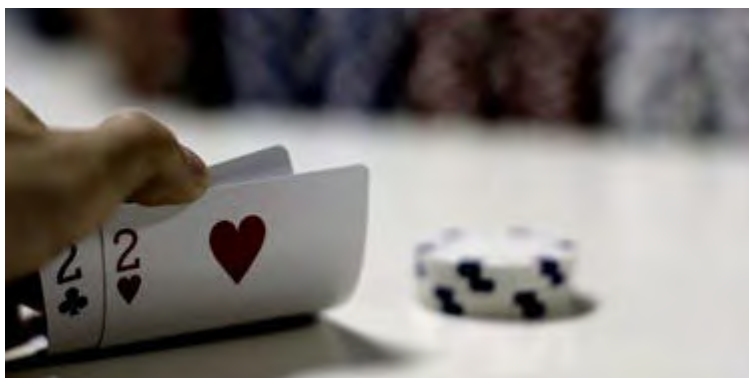
Pojďme začít s nejhorší hrou v pokeru. Jsem naprosto šokován počtem hráčů, kteří tuto chybu dělají. Jedná se o dorovnávání all-in sázky s nízkým párem.

Pokud all-in dorovnáte místo toho, abyste all-in vsadili nebo navýšili, tak už Vám zbývá pouze jediný možný způsob, jak vyhrát: držet ty nejlepší karty. Mnohem lepší je all-in vsadit, protože můžete bank vyhrát dvěma způsoby: buď Váš all-in nikdo nedorovná nebo budete mít nejsilnější karty. Předpokládejme, že odhadujete, že s Vašimi kartami máte šanci 2:3, což znamená, že máte 40% šanci na výhru. Předpokládejme dále, že víte, že pokud vsadíte all-in, Váš soupeř v 50 % případech složí.

V tomto případě je správné vsadit, i když máte slabé karty. Ze 100 případů vyhraje 50krát bez boje a ve zbylých 50 případech vyhraje 20 partií (40 % z 50). Výsledkem Vaší hry bude 70 výher ze 100 partií. I když ve hře tyto pravděpodobnosti nebudete vědět úplně přesně, tento příklad ukazuje, že pokud máte dvě výherní strategie, tak se často i slabší karty mohou obrátit v nejsilnější výherní kombinaci.

Nicméně, pokud all-in dorovnáte, ocitnete se v jedné ze dvou situací: buď budete mít skoro stejnou šanci na výhru (nízký pár proti dvěma vysokým nespárovaným kartám) nebo budete zhruba 4:1 prohrávat (nízký pár proti vysokému).

Opravdu chcete vsadit všechny Vaše žetony do banku, i když Váš soupeř už nemůže složit a vy jste buď malým favoritem nebo velkým smolařem? Je to absurdní hra a přitom stále vidáme hráče, kteří se snaží udělat velký průlom s kartami jako pár čtyřek.



"Coin flip" mýtus

Kdykoliv sledujete poker v televizi a vidíte někoho, kdo má nízký pár a sedí proti němu soupeř se dvěma overcards (jako Q-Q vs. A-K nebo 7-7 vs. 8-9), skoro vždy uslyšíte komentář, že se jedná o tzv. "coin flip" neboli hod mincí, což znamená, že šance jsou 50/50, nebo že to je tak 11:10 ve prospěch páru.

Jediným problémem je, že to neplatí úplně vždy. Pár na ruce má proti dvěma overcards rozdílnou sílu. Popravdě řečeno páry nejsou vždy favoritem. Například J-10 v barvě je favoritem proti každému páru od dvojek do sedmiček. Musíte dostat do ruky pár osmiček, abyste byli proti kartám jako J-10 favoritem.

Na druhou stranu pokud máte v ruce pár sedmiček nebo dokonce dvojek proti A-K, tak pak jste vy tím favoritem. Zkuste uhodnout, proč J-10 má takovou sílu?

Existují čtyři způsoby, jak mohou overcards přebít pár:

Trefit jednu (nebo více) overcards

Například, Q-Q vs A-K, při společných kartách 5-K-7-J-2.

Vytvořit postupku (straight)

(Jedna karta z páru také může vytvořit postupku, ale dvě spojené karty mají mnohem větší šanci). Například, 7-7 vs J-10, společné karty 8-9-Q-7-2 (všimněte si, že ani další sedmička na turnu pár nezachránila).

Vytvořit flush (velmi podobné předchozí analýze)

Například, 8h-8h vs Qs-Js při společných kartách 10s-9s-Ah-3h-8s. Všimněte si, že "šťastná" karta do trojice, v tomto případě river, také pomohla vytvořit flush: pamatujte na takovou možnost, když počítáte outs.

"Přepárování"

Například, 3-3 vs A-9 při společných kartách 5-5-6-10-6. Hráč, který má trojky musí použít k sestavení výherní kombinace pouze společné karty (oba páry na stole jsou vyšší než jeho pár na ruce, 10 jako kicker), zatímco jeho soupeř může použít místo desítky eso. Buďte opatrní pokaždé, když máte v ruce nízký pár a na flopu se objeví pár vyšší.

Protože J-10 může udělat mnohem více vyšších postupek než ostatní karty, tak pokud máte v ruce pár čtyřek, tak by pro Vás bylo lepší mít proti sobě soupeře s A-K, jelikož tyto karty mohou vytvořit méně postupek než J-10.

Pokud máte v ruce Q-Q a Váš soupeř má A-K, tak se nacházíte v té nejlepší situaci 'pár vs overcards'. Můžete to vyjádřit jak chcete: 4:3 nebo 1.33-1 nebo 57.2%; nezáleží na tom, jak to popíšete, každopádně to má dost daleko od 'coin flipu'.

Máte dost navrch, neboť vaše dvě královny redukovat soupeřovi šanci na postupku. Soupeř s A-K bude potřebovat královnu, aby udělal postupku a Vy máte dvě z nich. Nenechte se ale touto informací moc unést. Mnoho hráčů po zjištění, že s J-10 se dá udělat více postupek než z jakýchkoliv jiných karet, začíná J-10 přeceňovat.

Nižší páry

Páry bývají rozdělovány do několika skupin podle jejich hodnoty. Začneme tou nejnižší:

Nízké páry (2-2, 3-3, 4-4 a 5-5)

I když mají tyto karty rozumnou šanci vyhrát v heads-up proti overcards, mají své slabiny. Ve hře, kde se tři nebo více hráčů podívá na flop, obvykle musíte vytvořit set (trojici), abyste s nimi měli šanci na výhru. Navíc je mohou vyrušit vyšší páry na stole. Dobrá zpráva však je, že pokud flop nic nepřinese, je slabost těchto karet natolik zřejmá, že ani začátečníci nemají problém je zahodit.

Střední páry (6-6, 7-7 a 8-8)

Ve většině případů se s těmito kartami hraje jako s nízkými páry. Ten největší rozdíl je, že je tak často nevyruší spárované karty na stole a při heads-up soubojích se příležitostně ocitnete v situaci, kdy máte proti sobě soupeře pouze s jednou overcard, a ne se dvěma. Jinak s těmito kartami můžete mít větší problémy než s nízkými páry, zvláště pokud bude flop příliš nízký - jako například 10-4-2. Hráč, který drží osmičky si často myslí: "Stačí trefit jednu kartu a mohl bych to ještě vyhrát" a začne agresivně sázet, aniž by si uvědomil, že jeho soupeř má právě tu jednu overcard nebo někdo může zkušebně dorovnat s párem devítek. Za normálních okolností byste měli složit, pokud netrefíte na flopu trojici nebo alespoň slušnou straight draw (například flop je 4-5-6 a Vy máte 7-7).

Nebezpečné páry (9-9, 10-10)

Velmi podobná situace jako se středními páry, ale příležitostně obstojí i proti soupeři, který trefil část flopu (například někdo, kdo hraje A-8s a trefí 8). Hrajte je stejně jako střední páry. Hodně hráčů tyto páry přeceňují a hraje je příliš agresivně. V tom spočívá jejich velké nebezpečí.

Královské páry

J-J:

To je ta nejošidnější startovní kombinace v No Limit Texas Hold'em. Sama o sobě bez další pomoci může hodně vyhrát, což může dát jejímu majiteli dostatek důvěry, ale je extrémně zranitelná, pokud je ve hře více hráčů. Mají-li Vaši soupeři všechny tři overcards, jste velmi malým favoritem na výhru banku. Vaše situace bude mnohem příznivější pokud Vaši soupeři budou mít A-K a K-Q (šance na výhru bude kolem 43%), než když budou mít A-K a Q-10 (šance na výhru kolem 37%), neboť je ve hře více karet, které Vás poráží. Pokud se nechcete dostat s J-J do potíží, tak se na ně dívejte jako na 8-8. Hrajte je agresivně pouze po příznivých flopech a nesnažte se s nimi porazit celý svět ještě před flopem.

Q-Q:

S třetí nejlepší kartou v Texas Hold'em byste měli hrát agresivně. Problém v nízkolimitních hrách je ten, že proti Vám nebude jen soupeř držící A-K, ale do hry se zapojí i soupeři s K-10 nebo s A-9, což samozřejmě už není tak příznivá situace, jako mít proti sobě pouze samotné A-K. V No Limit zažijete s těmito kartami hodně akce. Setkáte se s blafy a se soupeři, kteří budou přehrávat nižší páry nebo karty jako A-Q, A-K. Ale také narazíte na K-K nebo A-A, kde budou Vaši soupeři velkými favority (4,5:1). Nejlepší, co můžete v dané chvíli udělat, je před flopem výrazně navýšit a počkat, jestli na flopu bude eso nebo král. Pokud hrajete turnaj a někdo vsadí, další jde all-in, tak jsou Vaše královny nejspíše poraženy. To samozřejmě neplatí v případě, že all-in hráč byl shortstacked nebo když se hráči nebojí o bank bojovat s větším počtem soupeřů najednou.

K-K:

Králové jsou skvělou startovní kombinací a je možno je hrát velmi silně. Po páru es jsou druhou nejsilnější startovní kombinací v Texas Hold'em, ale uvědomte si, že kdejaký bažant s A-3 má 30% šanci vyhrát. Pokud hrajete nízkolimitní hru, ve hře je více soupeřů a na flopu se objeví eso, tak jsou Vaši králové s velkou pravděpodobností poraženi. Pouze ve hrách s vysokými limity, kde hráči odhazují karty jako A-x, máte šanci, ale tím nemá smysl se zabírat, dokud nezískáte potřebné zkušenosti. Pokud je Váš pár králů poražen, snažte se udržet emoce na uzdě. Je celkem pochopitelné, že mnoho hráčů vstupuje do hry s A-x, protože 30% šance na výhru nejsou zanedbatelné.

Esá pod rukou

A-A:

Pokud máte pár es, tak jste v mnohem lepší situaci, než kdybyste měli krále, neboť už Vás nemůže ohrozit žádná overcard. Jednou z nejdůležitějších věcí, kterou musíte při hraní es vědět, je poznat, kdy se jich zbavit. V nízkolimitních hrách, kde se na flop podívá více hráčů, je jasné, že dvě červená esa pohoří, pokud se na flopu objeví něco jako 9s-10s-Js. Jinými slovy, dávejte si pozor na extrémně uspořádané flopy. Nebudte tvrdohlaví. Mnoho No Limit hráčů se snaží s esy o slow play a doufají, že někdo navýší, aby je pak mohli znovunavýšit. To je velmi nebezpečné. Pokud nikdo ze soupeřů nenavýší a vy skončíte ve hře s pěti soupeři, pak na flopu nebude vědět, na čem jste. Vsadíte nebo navýšíte sázku a s velkou pravděpodobností Vás někdo znovunavýší. S párem es musíte navýšovat už před flopem. Sice se může stát, že soupeři složí a vyhrajete pouze povinné sázky, ale to je pořád lepší, než prohrát všechny svoje žetony v jediné partii díky pozdní sázce na flopu, kdy už soupeř ví, na čem je.

Jak hrát proti šílenci



Texas Hold'em - Jak hrát proti šílenci.

Poker je hra o psychologii, stejně jako o síle karet. V souladu s tím, existují speciální strategie, které udrží maniaka ve hře po delší dobu, přičemž neztrácí ochotu přispívat do herních banků svých soupeřů.

Nenechte se vystrašit hyperagresivitou maniaka u pokerového stolu. Nolan Dalla, přední pokerový expert, Vám poradí, jak se s těmito pokerovými divochy vypořádat a ještě při tom hodně vydělat.

Představte si, že si ke stolu přisedne muž s papírovým pytlíkem, z kterého vysází na stůl svazky stodolarových bankovek v hodnotě 25.000 USD. Každého hráče ve hře je schopen pokrýt alespoň pětinásobně.

Je zima v roce 1996, nacházíme se v kasinu Resorts International v Atlantic City a hraje se Pot Limit cash game v Texas Hold'em. Zmiňovaný muž pošle do hry 5 USD jako velký blind a dostane karty. To, co se stane následně, překoná veškeré představy a stane se okamžitou legendou v pokerových kruzích. Muž navýšuje v každém kole sázek. To by nebylo nijak zvláštní, ale je zde ještě jedna podstatná věc - muž se nikdy nepodívá na své karty.

Muž je excentrický gambler, šílený hazardér a - tučné sousto seslané pro všechny zkušené hráče. Tento hráč představuje čistou podobu maniaka hrajícího beze strachu z prohry a postrádajícího jakýkoli vztah k penězům. Jako zázrakem v krátké době vyřadí dva hráče u stolu, ale jeho krutý osud se nezadržitelně blíží. Těch 25.000 USD mu vydrželo 20 minut. Poté, co vše prohrál, se vypotácel z kasina a od té doby o něm nikdo již více neslyšel.

Ačkoli se jedná o extrémní příklad toho, co maniak v pokeru způsobuje, přesně ukazuje vážná rizika i fantastické možnosti přilepšit si, když u Vašeho stolu potkáte maniaka. Maniak je skutečně schopen zlomit mnohé soupeře kombinací dobrých karet a bezuzdných sázek. Nicméně, v dlouhodobém horizontu se maniak vždy dočká trpkého konce, když je konfrontován správnou proti-strategií, která má za cíl neutralizovat maniakovy hyperagresivní choutky. O tom, jak vytvořit správnou strategii pro hru proti maniakům, budou pojednávat následující řádky.

Maniak u stolu: zásadní dopady na hru

Maniak představuje pro každého pokerového hráče unikátní výzvu. Maniak totiž vůbec nemusí být snadným soustem. Například maniak může snadno v heads-up přehrát pasivního soupeře. V short handed hrách (stůl pro 5-6 hráčů), kde se vyskytuje více pasivních hráčů, si maniak může také výrazně přilepšit na úkor ustrašených soupeřů.

Nejhorší pozici má maniak u plných stolů (8 a více hráčů), kde mu v každé partii čelí alespoň jeden či dva soupeři, kteří často mohou mít lepší karty než on. Hlavním dopadem maniaka na hru je, že se hraje mnohem disciplinovanější a "technicky" čistší poker. Hráči čekají na silné startovní kombinace, s kterými by mohli na maniaka zaútočit. Maniak z toho důvodu často narazí na jednu nebo i dvě lepší karetní kombinace, což mu přináší velkou nevýhodu. Soupeři vidí, že maniak hraje mnoho startovních kombinací velmi agresivním stylem, kdy nešetří navýšeními. Jedinou šancí na úspěch ve hře proti němu je být trpělivý a počkat si na silné karty.

Bohužel největší slabinou této strategie je, když Vám nepřicházejí žádné dobré startovní kombinace. Především nedisciplinovaní hráči, když sledují, jak kolem poletují hromady žetonů, ztrácí často schopnost se ovládat a začnou slevovat z požadavků na výběr silných karet. Nedisciplinovaní hráči vidí často maniaka vyhrát se slabými kartami a reagují na to sázením a navýšováním s podobně slabými kartami. Tahle hra je přesně v souladu s tím, co maniak očekává - rozhýbat soupeře k akci, dostat je do emocionálně rozrušeného stavu, kdy přestanou hrát s rozumem a udělat z hry divoký poker, kdy se partii účastní více hráčů a vznikají ohromné banky.

Většina her u stolu s maniakem spadá do jedné ze dvou kategorií - buď jsou partie velmi tight nebo naopak velmi divoké (více soupeřů dorovnává sázky či navýšení v každé partii). Maniakovo chování ve hře nutí každého ze soupeřů, aby upravil svou herní strategii.

Základní herní strategie proti maniakovi

Mějte stále na mysli, že pozice je v pokeru extrémně důležitá. Téměř vždy je ohromnou výhodou sedět hned po maniakově levici (maniak se rozhoduje těsně před Vámi). Naopak nejhorší místo u stolu je bezprostředně po maniakově pravici (maniak se rozhoduje hned po Vás). Vaším prvním úkolem je vybrat si odpovídající pozici. Je-li to možné, požádejte o změnu místa.

Je-li ve hře maniak, je nejdůležitější vstoupit do hry pouze s prémiovými kartami a předpokládat, že maniak dorovná všechny Vaše sázky a navýšení. U tight stolu je optimální strategií hrát tight-aggressive. Jinými slovy, v Texas Hold'em vstupujte do hry pouze se silnými startovními kombinacemi (páry vyšší než 7-7 a nepárové karty jako A-K a A-Q) a hrajte je agresivně. Maniak se často bude snažit Vás zastrážit a donutit karty složit navyšováním a znovunavyšováním. Ale jelikož budete hrát se silnými kartami, ve většině případů budete mít lepší karty a vyhrajete více banků než maniak.

V divokých hrách je nezbytné zvolit odlišnou herní strategii. Jelikož maniak svou hrou vytváří velké banky, o které bojuje více hráčů, získávají na síle drawing hands (karty, které potřebují pomoc od společných karet). Před flopem jsou hratelné spojené karty v barvě (suited connectors), nízké páry a A-x v barvě. Pokud do partie vstupujete se dvěma kartami v barvě a flop přinese dvě karty stejné barvy, pak maniakovo navýšení současně zvyšuje i Vaši očekávanou výhru, pokud sestavíte flush (což se stane 37 % případů, kdy flop přinese flush draw).

Rozdíly mezi Limit a No Limit hrami s maniakem

Až doposud jsme se zabývali strategiemi pro Limit Hold'em. Pot Limit a No Limit však mají oproti Limit hrám vlastní unikátní podmínky.

Je důležité si uvědomit, že maniak může stejně dobře dominovat i hrám o velké peníze, zvláště má-li dostatečně velký bank a jeho soupeři jsou ustrašení. Hráči, kteří se bojí ztratit o žetony jsou častou obětí hyperagresivní hry maniaků, kteří je jednoduše převálcují. Jakmile maniak objeví u soupeře tuto slabost, začne na něj jednoduše útočit masivními sázkami a navýšeními a bude vyhrávat bank za bankem, ačkoliv pravděpodobně neměl nejlepší karty. Tento způsob hry není možný v Limit Texas Hold'em pokeru, jelikož výše a počet sázek je v každém sázkovém kole omezen a soupeře tedy není snadné sázkou či navýšením vystrašit.

Tato úvaha je velmi důležitá a je nezbytné přijmout skutečnost, že výkyvy velikosti herního banku v Pot Limit a No Limit budou mnohem větší, pokud bude u stolu maniak. V Pot Limit a No Limit je mnohem obtížnější odhadnout, na čem jste, když čelíte sázce či navýšení maniakova. Například silné, ale zranitelné karty jako Q-Q, je nejlepší složit, pokud Vás soupeř na flopu obsahujícím eso navýšil. V normální hře je pravděpodobné, že soupeř eso má, což znamená, že jste poražen. Ale pokud v této situaci navýší maniak, jste nuceni hrát s velkým otazníkem.

Ve zkratce lze říci, že hrát proti maniakovi v Pot Limit a No Limit hrách je mnohem náročnější než v Limit hrách s pevnými sázkovými limity.

Obírejte maniak, ale pečujte o jeho štěstí

Poker je hra o psychologii, stejně jako o síle karet. V souladu s tím, existují speciální strategie, které udrží maniak ve hře po delší dobu, přičemž neztrácí ochotu přispívat do herních banků svých soupeřů.

Většina maniaků jsou hráči, kteří průběžně a dlouhodobě prohrávají. Bez ohledu na talent nebo zkušenosti, hrajete-li příliš mnoho startovních kombinací a sázíte se špatnými kartami, nic jiného ani očekávat nelze. Je důležité pochopit, proč maniak hraje tak nezodpovědně. Baví ho prostě jenom hazardovat? Je to bohatý výstředník, který hraje bez potřeby vyhrát? Nebo pozornost, které se mu ve hře dostává, lichotí jeho egu? Existuje mnoho dobrých vysvětlení pro chování maniakova, ale odhalení skutečné motivace je prvním krokem k vytvoření strategie, kterou využijete pro svůj prospěch.

Bez ohledu na to, co maniakova k jeho hře vede, většina maniaků, stejně jako běžných pokerových hráčů, si chce užívat svoji dobrou hru. Pohrdavé a negativní poznámky, které k maniakům vysílají rádoby zkušení hráči, jsou neuvěřitelně škodlivé pro případné krátkodobé i dlouhodobé výhry, které by bylo možno získat, pokud by maniak zůstal ve hře.

Může to znít pochybně, ale nejlepší strategií proti maniakům je dovolit jim, aby si mysleli, že mohou dominovat celému stolu a že s Vámi mohou manipulovat. Jakmile si maniak bude myslet, že Vás může jednoduše převálcovat, zatímco vy jste připraveni se s ním utkat, tak nastávají ideální podmínky pro sklapnutí perfektní pasti. Maniak totiž udělal tu nejhorší pokerovou chybu - podcenil svého soupeře.

Nolan Dalla patří k předním autorům článků o pokeru, poslední desetiletí pravidelně přispívá do časopisů Card Player, Casino Player a Poker Digest.

Texas Hold'em - nejčastější chyby



Texas Hold'em - nejčastější chyby.

Jaké jsou ty tři klasické chyby, které většinou dělají nervózní, nezkušení nebo jednoduše špatní hráči? Andrew Glazer, poker odborník, nám prozradí, jak rozpoznat 'turnajového zelenáče'. Jestli uvidíte někoho, kdo takhle hraje, tak po něm jděte. A pokud takhle hrajete Vy sami, tak toho hned nechte!

Díky televizi jsou dnes poker turnaje mnohem populárnější než kdysi. Dokonce mnoho dobrých hráčů, kteří se kdysi vyhýbali turnajům z obavy, že by mohli ztratit svoji anonymitu, je již déle nemohou ignorovat. Obrovské částky, které mohou vyhrát a také potencionální přínosy plynoucí ze sponzoringu jsou jednoduše až moc lákavé.

Pokud jste zkušený hráč, jaké jsou ty nejběžnější chyby, které můžete očekávat od toho obrovského přílivu nových hráčů a co s tím můžete dělat?

Nepochopení, když je někdo "pot-committed"

Od té doby, co mi o tom řekl jeden můj kamarád, tak se to snažím sledovat. Zde je jeden příklad z online turnaje, který jsem nedávno hrál.

Měl jsem v ruce A-J v barvě na buttonu, což jsou v dané pozici slušné karty, ale nic ohromujícího; při hře proti dobrým hráčům se s touto rukou snadno dostanete do problémů, když narazíte na eso s vyšším kickerem, jste lehkým outsiderem proti nižším a středním párům a proti jakýmkoli nespárovaným kartám také nejste velkým favoritem. Například A-J v barvě nemá ani 2/1 šance na výhru proti 8-7 bez barvy, ačkoliv vypadá mnohem lépe.

Jelikož hráč na buttonu se často snaží ukrást povinné sázky, tak ačkoli máte na ruce A-J v barvě, soupeři budou Vaše navýšení dorovnávat i se slabými kartami. Měl jsem před sebou 1900 v žetonech a vsadil jsem 1200, trojnásobek velkého blindu. Hráč na malém blindu složil, velký blind jde all-in, snad s cílem donutit mě složit. Mohl jsem to sice udělat, ale měl jsem v banku příliš mnoho a zbývajících 700 v žetonech by mi nedalo velké šance v boji o lepší umístění. Doslova jsem musel dorovnat. Big blind měl pár čtyřek.

Pokud bych šel rovnou all-in, dorovnal by mě můj soupeř? Dorovnávání vysokých sázek či navýšení s nízkými páry na ruce je jednou z nejhorsích chyb v pokeru, ale jelikož byla minimální šance, že bych složil, tak to můj soupeř de facto udělal. Říkal jsem si, že zřejmě nerozumí výrazu "pot committed" a v klidu jsem jeho all-in dorovnal.

Pokud jste v situaci, kdy by Vás sázka či navýšení stálo většinu Vašich žetonů, stojí za to zvážit, zda nejít rovnou all-in. Pokud máte dobré karty a soupeř Vás dorovná, můžete vyhrát a zdvojnásobit své žetony. Nebo Vás all-in donutí soupeře rovnou složit a vy vyhrájete bez boje.

Příliš nízká sázka (underbetting the pot)

Dříve v tom samém turnaji jsem dorovnal na buttonu s tou samou problematickou rukou, A-J v barvě.

Hráč přede mnou, na pozici cut-off, navýšil z 30 na 150. Znal jsem toho hráče natolik, že jsem odhadl, že je v této situaci nejlepším rozhodnutím dorovnat. Do hry vstoupil i hráč na velkém blindu.

Na flop přišly nízké karty, něco jako 9-6-3. Big blind vsadil 30. Hráč na cut-off call. V banku bylo 525. Za pouhých 30 stálo za to dorovnat a podívat se na další kartu. Na turn přišla 2, big blind opět vsadil 30. Cut-off fold. Přemýšlel jsem o tom, jaké karty opravňují k tak nízké sázce. Říkal jsem si, že buď soupeř nic nemá nebo naopak má a snaží se mě chytit do pastí. Každopádně jsem nesložil a dorovnal.

Na river dorazila dáma a big blind opět vsadil 30. Upřímně mohu prohlásit, že když jsem dorovnával, byl jsem si na 99.98% jistý, že mě poráží. Chtěl jsem ale vědět, co má pod rukou pro případ, že bychom se opět utkali. Otočil K-10. Překvapeně jsem sledoval, jak se žetony posouvají mým směrem, neboť jsem dorovnal z čiré zvědavosti. Na výhru banku jsem ani v nejmenším nepomýšlel.

Samozřejmě jsem byl připraven své karty složit, ale sázky soupeře byly v porovnání s bankem natolik nízké, že se vyplatilo ho dorovnat. Navíc jsem měl dostatek žetonů, 30 nic neznamenalo. Pokud by vsadil 100, nejspíš bych okamžitě složil.

A ponaučení? Pokud se snažíte ukrást bank se slabými kartami, musíte vsadit tolik, aby se soupeřům nevyplatilo dorovnat pouze kvůli informaci, co máte za karty.

Dorovnávání s draw

Turnajoví nováčci tuto chybu opakují stále a stále dokola. Vraťme se zpět do našeho turnaje. Mám A-Q, jsem na pozici big blind za 50. Dva hráči přede mnou dorovnali big blind. Rozhodl jsem se podívat na flop bez navýšení, takže checkuju, čímž neprozradím sílu svých karet.

Flop 5d-4s-Qd je pro mě velmi slušný, hrozí pouze flush draw. Hráč nalevo ode mě je velmi agresivní, takže předpokládám, že vsadí. Check, soupeř nepřekvapil a sází 100. Další hráč call, já all-in 1000. Nechtěl jsem dát hráči s případnou flush draw šanci podívat se levně na další kartu.

Hráč po mé levici dorovnal tak rychle, že jsem si říkal, že musí mít stejné karty jako já nebo drží na ruce nízký pár a trefil trojici. Ukázal Kd-9d, což byla flush draw a navíc druhá nejsilnější. V banku bylo před flopem 550. Soupeř neváhal vsadit dalších 1000 na svou flush draw.

Nebylo to od něj zase až tak nesmyslné. Vycházel z toho, že má dostatek outs. Kromě všech kárových karet i tři krále. To mu dalo 12 outs a 46% šanci na výhru. Pokud bych však semi-bluffoval s A-x v kárách, což byla reálná možnost, byl by ve velmi špatné pozici.

Podezírám toho chlapíka, že však o králích jako outs vůbec nepřemýšlel. Byl, jako mnoho začínajících hráčů, příliš vzrušený z toho, že má vysokou flush draw. Draw přináší v turnajích často vyřazení. V limitních cash games mohou dobře posloužit, ale v turnajích si dorovnáváním s draw říkáte o průšvih.

Hrát proti hráči, o kterém víte, že dorovná vysoké sázky s draw, je obousečné. Můžete vyhrát ohromný bank, pokud mu karta nedojde. Ohromným rizikem této hry však je, že po Vašich velkých sázkách na flopu a turnu může přijít na river soupeřovi karta a vy bude čelit jeho all-inu, jehož dorovnání s největší pravděpodobností znamená Vaši prohru. Důležité je vsadit hned na flopu tolik, aby dorovnání bylo pro Vašeho soupeře s draw příliš drahé.

Jelikož je v turnajích klíčové hrát tak, abyste žetony rozmnožovali co nejbezpečněji, hráč, který sází své žetony na draw, velmi riskuje.

V situaci kdy netrefíte flop, může být velmi obtížné Vaši draw složit. Pokus si myslíte, že by Vám dostatečně vysoká sázka vyhrála bank hned na flopu, pak tuto možnost zvažte. Pokud naopak čelíte vysoké sázce soupeře, pak mějte na mysli, že dorovnávání s draw je jen o trochu lepší než dorovnávání s nízkými páry. O to větším nebezpečím je hrát se slabou draw, kterou i v případě, že dorazí potřebná karta, může porazit silnější draw.

Asi bych se příliš nehádal s někým, kdo by tvrdil, že dorovnat vysokou sázku s draw, i kdyby to byla nut draw, je jednou z velkých pokerových chyb. Pot odds, které Vám daná situace přináší, mohou být zmírňujícím faktorem. Pokud například čtyři Vaši soupeři šli all-in, Vy máte nut flush draw (a víte, že flush je v dané chvíli nejsilnější výherní kombinací), pak může být dorovnání s draw alespoň z matematického pohledu správné, i když riskujete všechny Vaše žetony.

S touto situací se však až tak často nesečkáte. Většinou proti Vám bude pouze jeden soupeř a dorovnávat jeho vysoké sázky s draw většinou bude pro Vaše žetony znamenat rychlý konec.

A

A-B-C = 1. výraz pro sestavu A-2-3 v pokerových low hrách; 2. přívlastek pro hráče, - který hraje jako podle knihy, tj. očekávaně (an A-B-C player)

Ace = eso, tj. v pokeru nejvyšší nebo nejnižší karta

Ace-high = kombinace bez párů v high pokeru s esem jako nejvyšší kartou. Výraz se používá i pro označení fleší nebo postupek (např. ace-high flush, ace-high straight)

Ace-high straight flush = možné označení pro nejvyšší pokerovou kombinaci -královskou fleš

Ace in the hole = eso

v zavřených kartách u stud pokeru

Aces and spaces = označení pro kombinaci se dvěma esy a třemi dalšími bezvýznamnými kartami

Aces full = výraz pro full house obsahující tři esa

Ace-to-five = varianta low ball pokeru

Act = hrát v požadovaném okamžiku, tj. když je člověk na řadě (it's your turn to act nebo it's up to you to act = hrajte, jste na řadě). Hráč, který je na řadě, může teoreticky v pokeru:

- složit (fold) karty
- pauzovat, stát {check}
- položit sázku, vsadit (bet)
- navýšit, zvýšit předchozí sázku (raise)
- dorovnat, potvrdit předchozí sázku (call)
- navýšit předchozí zvýšení sázky (reraise)
- ukázat na konci hry karty (Showdown)

POZOR: zatímco výraz PASS je v Anglii synonymem pro FOLD (složení karet), v amerických hernách se ho užívá ve významu CHECK (pauzování)

Action = 1. relativní úroveň hry měřená výší a frekvencí sázek; 2. hraní toho, kdo je na řadě (it's your action = jste na řadě)

Active hand = karty hráče, který je ještě ve hře (active player = hráč, který je ještě ve hře)

Add-on = poslední možný a nepovinný dokup žetonů v pokerovém turnaji. Podmínkou tohoto dokupu není obvykle vlastnictví minimálního počtu žetonů

Advertise = záměrně blufovat uvolněným sázením, aby byl člověk považován za hráče, který bezhlavě sází. Účelem tohoto blufování je vyprovokování protihráčů k sázení

After-hours game = privátní hra organizovaná často v hotelu mimo pokerovou hru (cardroom) v době po zavírací hodině této herny. Někdy se může zcela logicky jednat i o podvodnou hru

A-game = 1. nejvyšší hra (hra s nejvyššími sázkami), která je v dané pokerové herně organizována; 2. nejlepší hra hráče

Ahead = vyhrávající (Are you ahead or behind? = Vyhráváš nebo prohráváš?)

Alcohol = dorovná sázku (//// call)

All blue/black = označení pro černou kombinaci fleš (piky nebo kříže)

All-in = vsadit všechno

All-in bet = sázka, kterou hráč uskuteční všemi svými zbývajících žetony.

All pink/red = označení pro červenou kombinaci fleš (srdce nebo káry)

All the way in one play = 1 am belting all my chips = sázím všechny své žetony

AMC = all my chips = všechny moje žetony. Hráč, který použije toto iniciálové vyjádření, dává najevo, že hodlá vsadit všechny své žetony

Ammunition = žetony

Angle = obecně podvodná, neetická hra. Konkrétně tento výraz označuje herní fintu, která se může občas objevit v klubech, kde je neplatné dorovnání (call), pokud není kompletní. Například hráč dorovná místo 100 dolary pouze 99 dolary, a když jeho protivník ukáže vyhrávající karty, vezme tento hráč svoje nekompletní dorovnání zpět, přičemž se brání tvrzením, že vlastně sázku podle pravidel klubu nedorovnal. V případě svých lepších karet se vymluví na přehlédnutí

Announced bet = hlášená sázka. Pokud hráč deklaruje výši sázky, je tato deklarace závazná

Ante = povinná sázka hráčů před rozdáním karet, která se nezapočítává do výše sázek

Ante up = dealerův apel na hráče, aby vsadil(i) ante

Apple = velká hra - obvykle největší hra v daném pokerovém klubu

Assault rifle = zakryté karty hráče ve hře Omaha, které mají hodnoty A-K-4-7. Toto je původní typové označení nejslavnějšího samopalu na světě, který byl navržen v roce 1947 ruským konstruktérem Kalašnikovem

Assigned bettor = hráč, který sází jako první

B

Baby = nízká karta od pětky

Backdoor = udělat pokerovou kombinaci díky posledním dvěma společným kartám. Sestavit pokerovou kombinaci, která nebyla původně zamýšlená. Používá se zejména pro označení takto uskutečněných flešů a sekvencí

Backer = někdo, kdo nehraje a financuje aktivního hráče

Back raise = navýšit předchozí navýšení (raise) sázky = reraise

Bad beat = prohrát bank proti všem předpokladům s výbornou kombinací. Situace, kdy nakonec šťastně vyhrává bank kombinace s malou procentní šancí na výhru

Bad beat jackpot = cena věnovaná hráči, který se stal obětí největší prohry bad beat. Může být často větší než samotný bank existující při této prohře. Cena je obvykle financována z příspěvků braných z každého banku (např. jeden dolar).

Jackpot bývá obvykle rozdělen mezi jednotlivé účastníky bad beat hry v těchto poměrech: 50 % prohrávající kombinace, 25 % vyhrávající kombinace a 25 % ostatní účastníci ve hře

Badge = britský výraz pro BUTTON

Bad shape = pojmenování situace, kdy má hráč malou šanci na výhru banku

Bait = menší sázka, která má vyprovokovat protihráče k navýšení (raise)

Bankroll = finanční obnos, který má hráč k dispozici na hru

Barn = full house

Beans = žetony

Belly buster = případ, kdy je vytvořena sekvence jednou kartou hodící se do jejího vnitřku. Dotažení karty, která doplňuje vnitřek postupky (inside straight draw = Gut-shot). Příkladem může být situace, když sázejícímu s kombinací 9 8 7 5 dojde na stůl karta hodnoty 6

Bet = 1. uskutečnit sázku, vsadit; 2. sázka

Betting interval = úsek hry určený pro sázení a další možné akce hráčů

Betting on the come = sázení ve víře, že sázejícímu dojdou vhodné karty

Bicycle = nejlepší kombinace v low pokeru - 5-4-3-2-A (wheel)

Big bet poker = hra pot limit nebo no limit

Big blind = velká sázka naslepo

Big slick = kombinace A K

Bird = nezkušený hráč, kterého je možné při hře obrát o peníze

Bird dog = člověk, který shání hráče do hry

Black = výraz z amerických kasin pro žeton v hodnotě 100 dolarů

Blank = karta u pokeru se společnými kartami, která přijde na turn nebo river a nepomůže nikomu

Blaze = pětikaretní kombinace, v níž jsou pouze obrázkové karty

Blaze full = full house tvořený obrázkovými kartami

Blind = povinná sázka naslepo, která se uskutečňuje ještě před rozdáním karet

Blivit = bezcenná karetní kombinace

Bluff = blufovat, tj. sázet nebo navyšovat s nepříliš dobrou kombinací za účelem, aby protihráči složili karty

Board = otevřené společné karty na stole při hrách Texas hold'em a Omaha

Boardperson = zaměstnanec pokerové herny, který zapisuje na tabuli čekatele na místo u stolu

Boat = full house

Bobtail straight = kombinace s náběhem sekvence z obou stran - open-ended straight (např. 9 8 7 6)
Bombě atomique = evropský výraz pro vynikající kombinaci
Boss = nejsilnější druh kombinace v dané fázi hry (např. boss trips označuje nejlepší trojici)
Bottom pair = ve hře hold'em značí tento výraz pár, který je tvořen nejnižší kartou ve flopu. Např. jestliže hráč drží eso se sedmičkou a na flop přijde kombinace K-J-7, potom může být pár sedmiček označen jako bottom pair
Bounty = menší cena v turnaji určená pro hráče, který vyřadí ze hry dalšího hráče
Boxed card = náhodně otočená karta v balíčku karet
Boy = karta hodnoty kluk
Bring it in = uskutečnit první sázku
Broadway = výraz pro kombinaci AKQ J 10
Buck = 1. dolar; 2. značka kolující před hráči na herním stole, označující, který z hráčů hraje jako poslední (badge, button)
Bug = divoká karta, která může být použita pouze jako eso nebo ve fleších a sekvencích
Bull = hráč, který často zvyšuje sázky
Bullet = karta hodnoty eso
Bump = navýšit sázku (raise)
Bundle = velká suma peněz
Burn = spálit kartu, tj. odstranit před rozdělením z balíčku karet jednu zavřenou kartu
Burn card = spálená karta
Bust = bezcenná kombinace, kterou se nepodařilo nakonec zlepšit
Bust a player = připravit hráče o všechny žetony. V turnajové hře se jedná o vyřazení hráče
Busted flush = nedokončená, tj. čtyřkaretní fleš
Busy card = karta, s níž hráč zkompletuje svoji kombinaci
Button = značka, kterou má před sebou hráč v pozici teoretického dealera. Tato značka je na stole po každé hře posunována ve směru hodinových ručiček, aby každý hráč mohl využít výhody hrát jako poslední. Méně často je také používán výraz PUCK
Button Charge = poplatek za zprostředkování hry, který herně platí vždy hráč, před nímž je umístěn button
Buy-in = minimální vstupní poplatek do hry
Buy the pot = vsadit velkou sázku za účelem získání banku

C

Cage = pokladna kasina, v níž je možné si vyměnit žetony
CaU = dorovnat sázku
Calling station = slabý nebo pasivní hráč, který velmi často dorovnává sázky a prakticky je vůbec nezvyšuje. Nepříliš často také tento hráč pokládá karty, takže je těžší využít proti němu blufování
Call the police = kombinace 9 9 9 v britských kasinech. Jedná se o telefonní číslo policie. V amerických hernách jde ze stejného důvodu o kombinaci 9 AA
Cap = zakončit kolo sázení posledním povoleným zvýšením (raise)
Capped = popisuje situaci v limitním pokeru, kdy již není možné zvyšovat v daném kole sázky, protože již byl dovršen maximální počet navýšení sázek
Cardroom = herna specializovaná hlavně na pokerové hry. Nenabízí obvykle ruletu nebo automaty
Cardsharp = podvodník u karetní hry
Cards speak = karty mluví samy za sebe. Pravidlo v hi--lo pokeru: vítěze hry označují otočené karty, není třeba tedy žádné deklarace učiněné hráčem
Case card = poslední karta určité hodnoty nebo barvy, když se již všechny dostaly do hry
Case money = prohrané peníze hráče
Cash out/in = opustit hru a vyměnit si žetony za peníze
Cinch hand = kombinace, která nemůže prohrát
Coffee housing/hollywood = snaha zmást protihráče chováním nebo konverzací. Dramatická a rušná pokerová hra, která je plná slovních výměn
Color change = výměna žetonů za žetony jiných hodnot
Chalk hand = téměř výherní kombinace
Chase = dorovnat sázku i při méně příznivé kombinaci v naději na její zlepšení
Check = 1. pauzovat; 2. pokerový výraz pro žeton
Check blind/check in the dark = pauzovat bez znalosti vlastních rozdaných karet
Check-raise = pauzovat a potom v dalším herním pořadí navýšit sázku. Pauzovat se silnou kombinací se záměrem navýšení sázky ještě ve stejném kole sázek (sandbag)
Chip = žeton
Chip along = vsadit nejmenší možnou sázku
Chip race = vyřazování žetonů nižších hodnot ze hry v průběhu pokerového turnaje
Chop/rake/vig/vigorous = částka, kterou si herna účtuje za organizování hry
Chop it up = rozdělit bank
Clubs = kříže (barva karet)
Cold = série, v níž hráči karty tzv. nejdou
Collusion = situace, kdy dva nebo více hráčů spolupracují, aby získali výhodu nad ostatními hráči. Tento jev se objevuje také v turnajích
Community cards = společné karty například ve hrách Texas hold'em a Omaha, které mohou být použity k sestavování kombinací každým z hráčů
Connectors = karty jdoucí hodnotově za sebou (K-Q, 7-6-5)
Cop = odcizit žetony z banku na stole
Coup = brilantní hra
Court card = karta hodnoty kluk, dáma nebo král
Crack = porazit dobrou kombinaci protihráče
Crank = deal = rozdávat karty
Crying call = spíše nedobrovolné dorovnání sázky s pocitem, že má člověk prohrávající kombinaci

Cripple = držet karty, které se hodí ostatním hráčům
Customer = protihráč dorovná-vající sázku
Cut it up = rozdělit bank
Cut the pot = vzít si procento z banku jako poplatek za organizaci hry
Dark bet = sázka naslepo

D

Dead card = karta, která byla viděna, odkryta. Karta, která již nemůže být použita ve
Dead cards = odložené nebo složené karty
Deadwood players = nehrající hráči, kteří přihlížejí u pokerového stolu zpravidla nehrají
Declaration = prohlášení hráče v hi-lo pokeru o úmyslu vyhrát nejvyšší nebo nejnižší kombinaci, protože se mu nedostává finančních prostředků
Dealer = zaměstnanec herny, který rozdává karty a řídí hru
Dealer's button = značka označující teoretického dealera
Dealer's choice = hra, v níž se hráč, který je na řadě, může rozhodnout, jaká varianta pokeru se bude hrát
Deck = pack = balíček karet karty použité v jedné hře
Deuce = karta hodnoty 2 (dvojka)
Diamonds = káry (barva karet)
Discard pile = balíček odložených karet
Dog = kombinace karet, která nemá příliš šanci vyhrát (zkrácení slova underdog)
Door card = první odkrytá karta ve hře stud poker
Double belly-buster = neúplná postupková sestava pěti karet, která je nekompletní pro absenci dvou možných nestejně hodnotových karet, například může být takto označena kombinace hráče 7-9-10-J-K, kde k úplné sekvenci chybí buď karta hodnoty 8, nebo karta hodnoty Q
Down card = hole card = zakrytá karta hráče
Draw = výměna karty nebo karet za nové. Varianta pokeru s výměnou karet
Drawing dead = situace, kdy hráč nemá žádnou šanci vyhrát, i když se mu podařilo sestavit požadovanou kombinaci
Draw out = vyhrát se špatnými kartami pomocí kombinace uskutečněné díky poslední kartě
Driller = hráč, který často sází a navyšuje sázky (a loose player)
Drop = složit hru (fold)
Dry = být bez peněz (broke)

E

Early position = pozice hráče v sázkovém kole, v níž musí hrát mezi prvními na řadě
Edge = výhoda nad protihráčem
End = river = poslední, pátá společná karta ve hře hold'em

F

Face card = jakákoliv obrázková karta (K, Q, J)
Family pot = bank. do kterého přispěl každý hráč potvrzením sázky (bank, do kterého přispěla většina hráčů u stolu)
Fish = špatný hráč, kterého lze lehce doběhnout (easy/poor player) - kavka
Flat call = dorovnání sázky bez navýšení
Flinger = bláznivý hráč s divokou hrou
Flashed card = karta, která byla částečně odkryta
Floorman = manažer herny dohlížející na provoz herny, který rozhoduje všechny sporné případy vzniklé při hrách
Flop = první tři otevřené (společné) karty v hold'emu nebo omaze
Flush = kombinace pěti karet stejné barvy
Fold = vzdání hry signalizované složením karet na stůl
Foul hand = kombinace obsahující nesprávný počet karet
Four flush = kombinace čtyř karet stejné barvy, kterou je třeba zkompletovat na fleš
Four of a kind = quads = kombinace čtyř karet stejných hodnot známá též u nás jako poker
Fox = hráčský expert
Free roll = 1. situace ve hře, kdy dva protihráči mají stejně hodnotné kombinace dvou karet, ale jeden z hráčů má možnost vytvořit ze společných (komunálních) karet hodnotově vyšší konečnou sestavu než druhý, například když ve hře Texas hold'em při flopu Q kárová, 5 listová, 9 listová má první hráč své dvě karty hodnot Q J v srdcích a druhý stejných hodnot Q J v listech: každý z hráčů má tedy po flopu jeden pár hodnot Q a doplňující kartu (kicker) hodnoty J -druhý hráč je tzv. free-rolling na flush-draw, tj. má možnost ještě během hry vytvořit pikovou (listovou) fleš; 2. pokerový turnaj bez vstupního poplatku
Freak = žolík nebo divoká karta
Freak hands = nestandardní pokerové kombinace
Freezeout = pravidlo, které vyžaduje, aby hráč hrál, dokud nevyhraje nebo neprohraje určitý obnos peněz. Turnaj, v němž si hráči nemohou dokupovat žetony a ve kterém vyhraje hráč, který získá od ostatních hráčů všechny žetony
Free ride = zůstat ve hře o bank bez nutnosti sázet
Friend = karta, která zlepšuje kombinaci
Full house = kombinace obsahující trojici a dvojici

G

Gallery = nehrající diváci u pokerové hry
Gambler = hráč, který sází, i když má špatné karty
Gap = místo, kde chybí karta do sekvence
Ghost hand = stejná kombinace, kterou hráč dostane i v následující hře díky špatnému zamíchání karet
Great hand = výborná kombinace
Grifter = podvodník
Gutshot = dotáhnutí karty, která doplňuje vnitřek sekvence (postupky). Název pro tuto kartu

H

Hand = 1. karetní sestava (kombinace), karty rozdané hráčům; 2. hra od fáze rozdání až po vyložení karet
Heads up/head-to-head = hra proti jedinému protihráči. Vyvrcholení turnaje, kdy o vítězství hrají již jen dva hráči proti sobě
Hearts = srdce (barva karet)
Heavy = bank(pot), ve kterém je příliš mnoho peněz
High = pokerová hra, ve které nejvyšší kombinace vyhrává
High roller = hráč velkých sázek
Highball = poker, v němž rozhoduje nejvyšší kombinace (opakem je lowball)
High-low split/hi-lo = forma pokeru, ve které je bank rozdělen mezi nejvyšší a nejnižší sestavu karet
Hit = získat požadovanou kartu
Hog = vyhrát celý bank (pot)
Hogger = kombinace vyhrávající celý bank
Hole cards = zavřené karty hráče, které ostatní protihráči nevidí (jsou obrácené lícem dolů)
Holy city = výborná kombinace obvykle plná es a obrázkových karet
Hollywood = coffee housing = velmi živá a zajímavá pokerová hra plná zábavy či dramatických situací
Hot streak = spinner = šťastná řada dobrých karetních kombinací
House = 1. organizace nebo osoba, která organizuje pokerovou hru po zisk; 2. full house
Huge hand = excelentní karetní kombinace s nadějí na výhru
Idle card = karta, která nezhodnocuje karetní kombinaci
Improve = zlepšit si kartou nebo kartami kombinaci
Inside straight = sekvence, kterou může vytvořit

J

Jack = jedna karta hodící se do jejího vnitřku ! karta hodnoty kluk (viz hra body)
Jam = hra, ve které si navzájem několik hráčů zvyšuje sázky; vsadit nebo navýšit sázku se záměrem vyvolat další navýšení sázek
Jinx = šňůra her, ve kterých hráč neměl příliš štěstí
Jonah = hráč, který nemá štěstí

K

Kicker = dopinková karta hráče, která se nehodí svou hodnotou k žádné jiné, ale doplňuje pětikaretní kombinaci. Například jestliže hráč drží karty hodnot A-J a společné karty na stole jsou hodnot J-8-8-6-3, potom herní kombinaci hráče tvoří páry J-J a 8-8 a eso jako kicker
Kibitzer = nehrající divák, který komentuje hru
Kick-it = zvýšit peníze v banku navýšením předchozí sázky (raise)
Kill = 1. zdvojnásobená sázka naslepo (blind) vyžadovaná od hráče v některých lowball hrách poté, co vyhrál dva banky v řadě; 2. navýšená sázka naslepo v některých high low split hrách vyžadovaná od hráče, který vyhrál obě části banku; 3. dobrovolná sázka ve výši dvojnásobné sázky naslepo vsazená hráčem za účelem zvýšení sázek v některých low balí hrách
Kill button = značka v low ball hře, určující, který hráč vyhrál dva banky v řadě za sebou, a musí tedy umístit kill sázku
Kill pot = bank obsahující zdvojnásobenou sázku (viz kill)
Kitty = odebrání žetonů (peněz) z banku
Knock/rap = poklepání rukou na stole - vyjádření hráče, že chce pauzovat (check)

L

Lady = karta hodnoty dáma
Late position = pozice hráče v sázkovém kole, v níž musí hrát mezi posledními na řadě
Lay down = ukázat karty při závěrečném showdown
Leak = ukázat zavřené karty (nevědomky)
Limit poker = hra s omezenými sázkami v rámci sázkových intervalů
Little blind = malá sázka naslepo
Live card = dosud nerozdaná karta, kterou ještě nikdo neviděl
Live hand = karetní kombinace s dobrou šancí na zlepšení
Live one = nezkušený, špatný nebo lehkovážný hráč, který má dost peněz na hru
Lock/cinch/nuts = karetní sestava, která nemůže prohrát

Long shot = kombinace karet, kterou je nepravděpodobné získat
Lose = uvolněná, bezstarostná hra navzdory pravděpodobnosti výhry
Loose player = hráč, který hraje více her, než je taktické. Spatný hráč hrající proti procentním šancím
Low = pokerová hra, ve které hodnotově nejnižší kombinace vyhrává
Low ball = varianta pokeru, v níž vyhrává nejlepší nízká kombinace

M

Major haod = postupka nebo lepší kombinace
Make the pack/deck = připravit karty zamícháním pro rozdání
Mark = nezkušený hráč, který je snadnou kořistí pro dobré hráče - kavka
Marked cards = značené karty
Marker = dlužní úpis (10U)
Matching card = karta stejné hodnoty a barvy
Match the pot = vsadit do banku stejné množství, jako je v banku
Mechanic = karetní podvodník, který manipuluje s kartami
Mickey mouše = bezcenná kombinace karet
Milker = hráč, který sází, jen když má velmi dobré karty (tight player)
Misdeal = špatné rozdání karet
Monster = velmi silná kombinace obvykle vyhrávající bank
Money management = umění kontroly a nakládání s finančními prostředky určenými ke hře. Taktické sázení, jehož cílem je minimalizace ztrát a maximalizace zisků
Muck = odhodit karty. Balíček karet, které již nejsou ve hře
Multiway pot/multi-handed pot = bank, ve kterém mají sázky více než dva hráči
Nickel-dime = hra malých sázek
No limit game = hra, v níž může hráč vsadit jakékoliv množství žetonů, které má před sebou na stole ke hře k dispozici
Nut flush = nejlepší možná fleš
Nuts = nejlepší možná kombinace ve hře
Nuts = situace, kdy má hráč nejvyšší možnou kombinaci, např. při společných kartách u texas hold'emu 9-5-7-9-A (kdy jsou nanejvýš dvě karty stejných barev) bude mít hráč tzv. the nuts při svých kartách hodnot 6-8, které vytvoří postupku (sekvenci) označenou jako 9-high straight. Neporazitelná kombinace (the stone-cold nuts)

O

Odds = procentní šance k dotažení karet, resp. sestav, Pravděpodobnost šance na výhru udaná v procentech
Office hours = sekvence od karty hodnoty 5 do karty hodnoty 9 nebo od čtyřky do osmičky
Off-suit = různobarevný (kříže, piky atd.)
On tilt = hráč hraje on tilt, když je jeho divoká nebo špatná hra poznamenána předchozí prohrou navzdory dobré kombinaci karet
Outs = karty, které mohou změnit sestavu hráče ve vítěznou kombinaci. Dosud nerozdané karty, které ještě mohou přijít do hry a které mohou vytvořit pokerovou kombinaci
Overcards = karty mající hodnotu vyšší než flopové karty a hrané za účelem vytvoření
Overpair = pár v zavřených kartách v hold'emu, jehož karty mají vyšší hodnotu, než jsou karty flopu

P

Paint = obrázková karta (court card)
Pair = dvě karty stejné hodnoty
Pat hand = pokerová kombinace, kterou hráč nezkusil zlepšit táhnutím dalších karet
Pay station = hráč, který sází a zvyšuje sázky více, než je takticky správné. Tento hráč často dorovnává lepší kombinace, a proto také často prohrává
Pass = check = též fold
Picture cards = kluk, dáma nebo král (obrázkové karty)
Pile = hráčovy peníze
Play the board = ve hře Texas hold'em ukázat kombinaci, která nemůže porazit sestavu pěti společných karet
Pocket = první dvě zakryté karty rozdané hráčům při hold'emu
Point = hodnota karty
Pocket pair = dvě zakryté karty stejných hodnot u hold'emu
Pocket rockets = zavřený pár es u hold'emu
Pone = první hráč po pravé ruce dealera
Pool = bank při turnajích
Position = sázkové pořadí hráče ve hře ve vztahu k teoretickému dealerovi
Pot = bank bez provize pro hernu
Pot odds = poměr aktuální hodnoty banku a částky, kterou je nutné vsadit, aby hráč zůstal ve hře. Čím větší je tento poměr, tím korektnější může být rozhodnutí hráče zůstat ve hře
Powerhouse = velmi silná sestava karet
Proposition player = hráč, který hraje pro hernu poker, aby udržel v běhu hru
Provider = fish = kavka čili hráč, který „dotuje“ ostatní hráče
Public relation player = prop = proposition player = hráč, který udržuje v zájmu herny hru zvláště u stolů s menším počtem hráčů

Pure nuts = nejlepší možná kombinace karet
Push = výměna dealera
Put down = fold = složit karty

Q

Quads = four of a kind (poker)
Queen = karta hodnoty dáma
Quadruplets = four of a kind = poker (kombinace karet)
Quads = four of a kind = poker. tj. čtyři karty stejné hodnoty
Quint = straight flush = postupka v barvě
Quint major = royal straight flush = královská postupka v barvě
Quorum = minimální počet hráčů, který je nutný k otevření pokerové hry
Quitting time = dohodnutý čas na ukončení pokerové hry

R

Rabbit hunting = požádání o odkrytí karet, které nezasáhly do hry
Rack - 1. transportní krabička na žetony; 2. podnos před dealerem na stole k umístění žetonů a karet
Rag = karta, která nemá pro hráče žádnou cenu, špatná karta
Rags flop = flop tvořený malými kartami, které nemají stejnou barvu a netvoří sekvenci (např. 9-5-2)
Raise = navýšení sázky předcházejícího hráče
Rake = chop = vig = vigorish = poplatek, který si bere herna (kasino) za organizování pokerové hry
Rank = pokerová hodnota karetní sestavy
Rap = poklepání rukou do stolu na znamení stání (check)
Raiser = hráč navyšující sázku
Razz = poker seven-card hraný jako low poker
Re-buy = dokoupení žetonů při turnaji
Read = snažit se číst karty soupeře
Represent = sázet způsobem, který předpokládá držení silné kombinace (blufovat)
Reraise = reagovat dalším zvýšením sázky na předchozí navýšení protihráče
Rivercard = finální karta v pokerové hře
River = end = poslední, pátá společná karta ve hře Texas hold'em a také ve hře
Omaha Rock = velmi konzervativní hráč s reputací minimálního riskéra, který hraje pouze lepší kombinace karet
Round of play = jedno kolo sázek (rozdání, hra, show-down)
Run = 1. straight (sekvence); 2. série dobrých karet
Rush = winning streak = delší řada výher následujících po sobě

S

Sandbag = pauzovat se silnou kombinací za účelem navýšení sázky v dalším průběhu hry
Satellite = turnaj menších vstupních vkladů, jehož vítěz získá větší vstupní vklad do většího turnaje
Scoop = vyhrát celý bank
Score = velká výhra
Scramble = míchání zavřených karet
Seat charge = v pokerových hernách hodinová sazba za hraní u stolu
Semibluff = sázet s kombinací, která není pravděpodobně nejlepší, ale má určité šance zlepšit se na nejlepší
Set = trojice (tři karty stejných hodnot), kterou hráč vytvoří pomocí svého páru použitím jedné karty z komunálních (společných) karet, naproti tomu trojice označená jako trips je vytvořena hráčem pomocí páru ze společných karet a jedné karty hráče
Shill = hráč, který hraje pro kasino s penězi herny
Short buy = nákup žetonů ke hře realizovaný v menším množství, než je požadováno
Short stack = malé množství žetonů
Showdown = otevření (vyložení) karet při závěrečném zhodnocování kvality karetních kombinací při konečném určování vítěze hry
Show play = stylem sázení předstírat slabou kombinaci, tj. hrát velmi silnou kombinaci způsobem, jako by šlo o slabou sestavu
Shuffle = míchání karet
Shy = dlužit peníze do banku
Side action = pokerová hra probíhající paralelně s turnajem
Side pot = druhý bank pro další aktivní hráče, jestliže je jeden hráč all-in
Sit-down-money = množství žetonů, které musí mít hráč před sebou před začátkem hry
Six tits = tři karty hodnoty Q
Slow play = hrát silnou kombinaci slabě za účelem nalákání hráčů do hry
Spades = piky = listy (barva karet)
Spinner = hot streak = vítězná série
Splash = situace, kdy hráč hodí žetony do banku, aniž by v té chvíli kdokoliv jiný mohl potvrdit, že se jedná o správnou sumu peněz, resp. žetonů
Split limit = daná sázecká struktura, u níž pozdější kola hry mají vyšší sázkové limity
Split pot = bank rozdělený mezi hráče
Spread limit = pro každé sázecké kolo jsou stanoveny minimální a maximální sázky

Steel wheel = five-high straight flush = čistá sekvence (po-stupka) s nejvyšší hodnotou karty 5 (5-4-3-2-A)
Stack = množství žetonů před hráčem na stole (stack je v kasinové terminologii výraz pro sloupec dvaceti žetonů)
St and-od = tie = situace, kdy mají hráči hodnotově identickou sestavu karet a dojde k dělení banku
Steal = přimět hráče s lepšími kartami složit hru. Bluf, kterým se hráč v lepší pozici u stolu (například jako hráč poslední na řadě) snaží získat blindy hráčů v případě hry bez sázek
Steam = hrát náhle divoce a sázet nesmyslně pod dojmem předchozí prohrané hry s dobrými kartami (hrát špatně pod emočním rozdrážděním například z velké nebo nešťastné prohry)
Stinger = sekvence
Straddle = navýšení sázky naslepo ještě před rozdělením karet
String bet = nekorektní a nepovolená sázka, při níž hráč nevsadí všechny požadované žetony hned najednou. Pokud hráč jasně nedeklaruje například svůj úmysl navýšení sázky, může být za této situace požádán, aby pouze dorovnal sázku
Strong hand = silná kombinace karet
Stud = varianta pokeru, v níž jsou první karty rozdány zavřené a další otevřené
Stub = balíček karet se zbylými kartami nerozdávanými v sázečím kole
Streak = delší řada výher nebo proher za sebou
Sucker = nezkušený hráč prohrávající peníze
Suit = barva karet (kříže, káry, srdce, piky)
Suited = karty stejné barvy (A-K suited)

T

Table stakes = pokerová hra, v níž hráč nemůže vsadit více, než má v daný okamžik sázky před sebou na stole
Tap = vsadit všechny své žetony do banku (tj. jít tzv all-in)
Tap city = být bez peněz po prohře
Tell = chování hráče, které napovídá, jak hodnotnou drží kombinaci karet
Ticket = karta
Tight player/rock = hráč, který sází, jen když má velmi dobré karty
Token = spropitné pro dealera
Top pair = v holděmu pár tvořený zavřenou kartou a nejvyšší kartou ve flopu
Tough player = vynikající pokerový hráč
Trey = pokerový výraz pro kartu hodnoty 3 (trojka)
Trips/triplets = trojice (tj. tři karty stejných hodnot), která je vytvořena hráčem pomocí páru ze společných karet a jedné karty hráče
Turn = čtvrtá společná karta v holděmu

U

Up-cards = karty, které jsou rozdávány lícem nahoru (otevřené karty)
Underdog = kombinace, která nemá nejlepší šance na výhru
Underraise = navýšení sázky nedostatečnou hodnotou, které je povoleno pouze hráči jdoucímu do hry all-in
Under the gun (UTG) = hráč, který musí jako první sázet

V, W

Vig = vigorish = rake = chop = poplatek, který si bere herna (kasino) za organizování pokerové hry
Weak hand = slabá sestava karet
Wheel = bicycle = nejhodnotnější kombinace ve hře low poker (5-4-3-2-a)
Wild card = divoká karta (např. žolík)
Winning streak = rush = delší řada výher následujících po sobě
Wing = mít vítěznou sérii ve hře
Worst Hand = prohrávající kombinace karet
WSOP = World Series of Poker (Světová série pokeru).

Karetní kombinace v pokeru

Vše začíná a končí u karetních kombinací.

Výherní kombinace jsou řazeny od nejslabší po nejsilnější .

1. Nejvyšší karta (High card)

Jedná se o pět různých karet bez vzájemných souvislostí. Rozhodující pro stanovení výherní kombinace je hodnota nejvyšší karty. Barva listů nehraje při porovnávání kombinací roli. Při stejných nejvyšších kartách rozhoduje hodnota druhé, třetí, čtvrté nebo páté karty. V případě, že jsou u srovnávaných kombinací všechny karty stejné hodnoty, dochází k rozdělení banku (potu). Pokud bychom spočítali všechny odlišné možnosti této kombinace, došli bychom k číslu 1 302 540.



2. Jeden pár (Pair)

Pokerovou kombinaci jeden pár tvoří dvě karty stejné hodnoty doplněné třemi dalšími přiloženými kartami, které jsou bez vzájemných souvislostí. Lepší kombinací tohoto druhu je vždy ta, která obsahuje hodnotově vyšší pár. Při hodnotové rovnosti rozhoduje nejvyšší přiložená karta, potom druhá nejvyšší, případně třetí nejvyšší karta. Při rovnosti všech pěti karet je mezi držitele těchto identických kombinací rozdělen bank. Existuje celkem 1 098 240 možností této kombinace. Například kombinace QQ1087 poráží kombinaci QQ987 a kombinace KK1108 poráží sestavu QQJ108.



3. Dva páry (Two pair)

Tato kombinace obsahuje dvakrát dvě karty stejné hodnoty s jednou přiloženou kartou bez souvislosti. Rozhoduje hodnotově nejvyšší pár, potom druhý pár a nakonec výše přiložené karty. Při rovnosti se rozděluje bank. Celkem existuje 123 552 odlišných kombinací typu dva páry. Například kombinace KK449 poráží sestavy QQJJA, KK22Q a KK445.



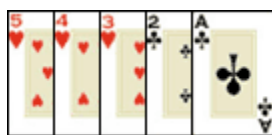
4. Trojice (Three of a kind nebo TRIPS nebo SET)

V této pokerové kombinaci dominují tři karty stejné hodnoty a ty jsou doplněny dvěma kartami (KICKERS) bez souvislosti. Nejlepší trojice je ta, kterou tvoří karty nejvyšší hodnoty. Při rovnosti trojic rozhoduje nejvyšší doplňková karta (KICKER), poté druhá nejvyšší. Při rovnosti všech pěti karet se rozděluje bank. Prakticky je možné sestavit 54 912 různých kombinací s označením trojice. Příklady vyhrávajících kombinací: KKK74 poráží QQQJK, AAAKJ poráží AAAQ10, AAAJ10 poráží AAAJ8.



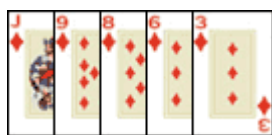
5. Ulice (Straight)

Kombinace obsahující 5 hodnotově za sebou jdoucích karet, které mají různou barvu. Eso je možné umístit jako první kartu v ulici, jejíž nejvyšší kartou je karta hodnoty 5. Rozhodující v porovnávání těchto kombinací je nejvyšší karta. Při rovnosti ulic se rozděluje pot.



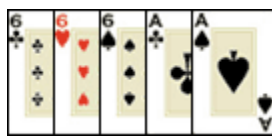
Celkem je možné v pokeru vytvořit 10 200 těchto kombinací, které se budou navzájem lišit.

Důležité je mít v tomto případě na paměti, že karta hodnoty eso může být v pokerových hrách započítávána buď jako hodnotově nejvyšší, nebo jako nejnižší karta. Z toho plyne, že nejméně hodnotnou ulicí je sestava karet 5432A, v níž má eso hodnotu 1. Takzvaná rohová sekvence 32AKQ, anglicky označená názvem around the corner, v níž eso představuje současně nejvyšší i nejvyšší hodnotu, není obvykle v karetních hernách povolena. Totéž lze říci o ulici ve skocích (skip straight), žertovně nazývanou jako kangaroo straight (klokání ulice), v níž je pravidelně karta jedné hodnoty přeskočena (např. Q10864).



6. Barva n. fleš (Flush)

Jedná se o 5 hodnotově za sebou jdoucích karet stejné barvy. Při porovnání fleší rozhoduje hodnota nejvyšší karty. Jestliže jsou nejvyšší karty stejné, rozhoduje hodnota druhé, třetí, čtvrté nebo páté karty. Jestliže jsou všechny karty stejné hodnoty, dojde k rozdělení banku. Celkem je možné sestavit 5108 druhů této kombinace. Barva fleše není brána coby rozhodující kritérium. Kombinace AJ942 přebíjí kombinaci AJ876, kombinace AQJ75 přebíjí kombinaci AQJ65. Sestava AKJJJ přebíjí sestavu AQJJJ, karty AQ975 přebíjejí karty AQ973 a například kombinace AKJJJ přebíjí kombinaci AQJJJ.



7. Full house

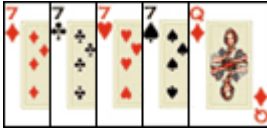
Tato kombinace, pro niž se nevíl český výraz (plný dům se moc nepoužívá), obsahuje jednu trojici a jednu dvojici (jeden pár) stejných karet. Při rovnosti trojic rozhoduje vyšší dvojice a při rovnosti dvojic je rozhodující výše trojice. Při rovnosti všech pěti karet se rozděluje bank.

Například při společných kartách KK899 a kartách hráčů K6, resp. K7 se dělí výhra, neboť oba hráči mají nejvyšší kombinaci KKK98. Absolutní sílu sestavy full house vyjadřuje trojice, to značí, že například kombinace 66622 přebíjí kombinaci 55522 a sestava 44422 přebíjí sestavu 333AA. Kombinace 444AA přebíjí sestavu 444KK. Při společných kartách 66255 karty hráče 62 přebíjejí karty protihráče 52. Jestliže budou mít hráči karty 64, resp. 65, potom při společných kartách například 66543 vyhrává hráč s kartami 65, protože jeho kombinace 66655 přebíje sestavu 66644.

Existuje celkem 3744 možných variant kombinace full house. Výskyt této sestavy, jejíž druhý

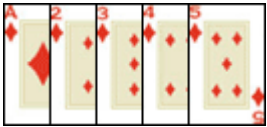
anglický název je FULL HAND (plná ruka), není při hře nijak obzvlášť mimořádný.

Nemusí se tedy jednat o raritu, když v průběhu večera dostanete plný dům třeba i dvakrát.



8. Poker (Four of a kind)

Kombinaci tvoří čtyři stejně vysoké karty (kvarta, čtveřice) s jednou přiloženou kartou (pokerový termín pro tuto doplňkovou kartu je KICKER) bez souvislosti. Jestliže hráč drží v ruce minimálně jednu z karet čtveřice, není možné dělení banku, protože neexistuje druhá stejně hodnotná kombinace. V případě, že se čtveřice nachází mezi společnými kartami, vyhrává hráč držící nejvyšší pátou kartu. Při shodnosti této páté karty dochází k dělení banku. Hráči mají teoreticky k dispozici 624 možných druhů této pokerové kombinace. Kombinace 99998 přebíjí sestavu 88889. U sestavy poker je třeba počítat s tím, že doplňující karta (KICKER) může rozhodnout o vítězi v případě hodnotově stejných čtveřic. Například kombinace QQQQ10 přebíjí sestavu QQQQ9. Tento příklad platí při společných kartách třeba QQQ87. Kdyby byly v tomto případě karty protihráčů opět Q10 a Q9, přičemž na stole by se řekněme objevily karty QQJ8, došlo by k dělení banku, protože každý z hráčů by měl identickou nejvyšší pokerovou kombinaci QQQJ.



9. Postupka v barvě (Straight flush)

Pět karet stejné barvy jdoucích hodnotově za sebou. Eso je možné u této kombinace umístit jako jedničku - v tom případě se jedná o nejnižší postupku v barvě, v níž je nejvyšší kartou sestavy pětka. Při společné straight flush se dělí mezi hráče bank. Kombinace postupka v barvě má celkem 36 možných variant.



10. Královská postupka (Royal flush)

Nejvyšší postupka v barvě - tedy ta, která končí esem. Pokud je tato kombinace společná, je mezi hráče rozdělen bank. Celkem existují 4 královské fleše - piková, kárová, srdcová a křížová získání této pokerové kombinace je velmi malá. Hráč může hrát poker třeba dvacet let a nikdy ji nemusí na stole uvidět. Anglický výraz FLUSH, jehož přepis výslovnosti má v našich krajích zdomácnělou podobu fleš, zřejmě v tomto kontextu vyjadřuje zarovnanost listové kombinace - karty jdou pěkně za sebou dle výše svých hodnot, a žádná tedy nevybočuje z pořadí.

Pro zvědavé

Celkem existuje v pokeru 2 598 960 různých karetních kombinací, které mohou ovlivnit chování hráčů při sázení. Jejich hodnota je odstupňována podle toho, jakou mají teoretickou četnost výskytu. Při stanovování vítězné kombinace není nikdy rozhodujícím kritériem barva karetního listu. Zrovna tak se neberou v úvahu karty, které se nevejdou do pěti nejlepších. Jestliže mají dva hráči stejně hodnotné vítězné kombinace, je bank rozdělen mezi hráče. Je také důležité si uvědomit, že cíl hry v pokeru nespočívá v honbě za nejlepšími kombinacemi. Úspěšnost hráče není totiž měřena tím, kolik vyhraje her, ale tím, kolik vyhraje peněz. To je odvislé nejen od toho, jak dokáže hráč sázet a číst soupeřovu hru, ale také to závisí na jeho schopnostech analýzy možností, které z hlediska kombinací pokerová hra nabízí. V hold'emu je extrémně důležité umět „číst“ karty (READ THE BOARD), které jsou rozdány dealerem jako společné pro všechny hráče doprostřed stolu. Je třeba včas dokázat odhadnout, které kombinace jsou v průběhu hry ještě možné a které jsou naopak téměř nereálné nebo stoprocentně nemožné. V první řadě se budeme asi snažit identifikovat nejlepší kombinace, které mohou být ještě prakticky k dispozici. Pokerový termín pro takovou nejlepší možnou kombinaci je THE NUTS. Jestliže budete mít nejlepší možnou kombinaci, budete vědět, že nemůžete prohrát. Nemůžeme například čekat na postupku v barvě, pokud se mezi pěti společnými kartami neobjeví alespoň tři listy stejné barvy, jejichž hodnoty nevyklučují vytvoření postupky s pomocí karet, které držíme v ruce jako zakryté. Pro vytvoření kombinace poker musí být zase mezi společnými kartami k dispozici alespoň pár. To samé platí pro full house. Například jestliže jsou na flopu karty 337, potom zavřené karty 37 nebo 77 v ruce hráče vytvářejí kombinaci full house. Ruka 77 je lepší, protože vytváří vyšší kombinaci. V tomto uvedeném případě by bylo možné považovat za THE NUTS zavřenou kombinaci dvou trojek, za SECOND NUTS karty 77 a za THIRD NUTS karty 73.

Vůbec, v případě kombinace full house se může situace vždy hodně zamotat a i hráč, který nehraje poker poprvé, může lehce podlehnout například charismatickému kouzlu es a nakonec ztratit dost peněz. Vezměme si v této souvislosti třeba klasickou situaci, kdy jeden hráč drží v ruce 2♣ 2♦ a druhý má například A♠ K♠. Na flop přijde A♠ A♠ 2♠. Hráč namyšlený trojicí es a ještě nadějí na fleš špatně přečte chování soupeře a začne nenápadně v počátečním průběhu sázek vytahovat z prvního hráče sázky, aby si připravil půdu pro závěrečný úder. V tomto úsilí nepoleví ani po čtvrté rozdané společné kartě, kterou je 3♠, jež přináší ještě větší vidinu fleše. Po páté kartě, kterou je 4♠ a uzavírající jeho fleš, se již pak neudrží a natlačí do banku žetony jako buldozer. Hráč držící dvojkový full house již po flopu se ale rozhodne srovnat a naprosto soupeře znechutí svojí vítěznou kombinací. Nesmíme zapomenout, že společné karty v hold'em pokeru dávají prostor pro celé spektrum kombinací a můžeme se o tom přesvědčit i v jedné jediné hře. Vezměme si například sestavu společných karet 55432. Tato sestava otevírá u jednoho stolu s deseti hráči a v jediné hře teoretický prostor třeba pro 6 kombinací typu full house, čtyři kombinace typu ulice a celou řadu kombinací typu fleš včetně postupky v barvě. Full house budou mít hráči s kartami 54,53,44, 33 a 22, přičemž nejhodnotnější full house je v tomto případě u hráče s kartami 54, tj. plný dům ve tvaru 55544. Dále tady mohou být hráči, kteří budou mít kombinace typu ulice, tj. hráči například s kartami 6A, 67, 68, 69. Hráč s kartami 67 má ulici 76543. Dvojice karet 68 a 69 vytvářejí identickou ulici 65432 a hráč s kartami 6A má ulici ve tvaru A2345. Navíc může mít některý z hráčů místo ulice dokonce i postupku v barvě (straight flush). Pokud by byly na stole například karty 5♠ 5♣ 4♠ 3♠ 2♠, potom by byl tím hráčem, který by v našem případě vypálil absolutně všem (včetně hráčů s kombinacemi full house) rybník, hráč s kartami 67 v barvě pikové. Těšil by se totiž z postupky v barvě 7♠ 6♠ 5♠ 4♠ 3♠.

Jestliže hodnotíme, jak dobré jsou naše dvě zavřené karty (hole cards), je třeba si uvědomit, jak naše karty vůbec hrají. Obecně lze říci, že je výhodnější, když se obě naše zavřené karty podílejí na kombinaci, se kterou musíme hrát. Pokud hrajeme jen se všemi společnými kartami na stole (PLAYING THE BOARD), musíme počítat s tím, že náš soupeř bude mít minimálně stejně tak dobré karty jako my. Před flopem nemáme ještě pokerovou kombinaci, takže lze počítat za zatím nejlepší karty dvojici es (POCKET ACES) nebo dvojici králů (POCKET KINGS). Obecně jakýkoliv pár (POCKET PAIR) je poměrně dobrým východiskem pro další hru. To samé platí o vyšších dvojicích nejlépe v barvě, jako jsou KQ nebo AJ. Pokerovou kombinaci lze vytvořit po flopu (tj. po vyložení prvních tří otevřených karet - community cards) a vyšší pár může být dobrým východiskem pro další hru. Je vždy nadějnější, když máme v ruce dvě karty, které hrají, než když hrajeme pouze se společnými kartami na stole. Řekněme, že na stole je flop 97Q a my držíme karty 97. Naše kombinace je potom 9977Q. Máme tedy dva páry doplněné jednou kartou (kicker).

Můžeme také skoro analogicky dostat karty 7Q ke flopu 997 a naše kombinace bude na první pohled stejná, tj. 997Q. Naše vyhlídky budou ale v prvním případě poněkud nadějnější, protože bude existovat méně zavřených kombinací, které nás mohou porazit - porázejí nás karty 9Q a QQ. Ve druhém případě se musíme obávat více, neboť nás bude porážet jakýkoliv pár s většími kartami, než jsou sedmičky (například již 88). Zrovna tak nás porazí vyšší karta se sedmičkou (7K,7A) a také devítka s jakoukoliv kartou (například 98, 910,96 atd.). Naprosto ve střehu musíme být pochopitelně při sázení v případě, když se mezi společnými kartami objeví 3 karty stejné barvy. Potom musíme vždy počítat s tím, že někdo může mít v ruce dvě karty stejné barvy, a tedy půjde do sázení s kombinací fleš. Snad nejhorší je situace, když flešové karty dojdou soupeři jako čtvrtá (TURN) a pátá (RIVER).

Pokud držíte v tomto případě již po flopu vysokou ulici, může to nakonec i hodně bolet.

Jednou jsem v závěrečné fázi internetového turnaje dostal karty hodnot JT (anglický prepis karet J10), které hrají s oblibou, protože se jedná o iniciály mého jména. Ve flopu bylo Renaultové eso, srdcový král a Puškinova Piková dáma. Soupeř dostal srdcové karty: desítku a šestku. Mohu prozradit, že když nakonec protihrači na stůl došly další dvě srdcové karty, nebylo to sice na srdeční infarkt, ale určitě se dalo v té chvíli uvažovat o rozbití počítačového monitoru. Pokud by se nejednalo o drahou plochou obrazovku, možná by k tomu i došlo.

Když zkrátka držíme v ruce nějaké hodnotné nestejnobarvné karty, je pro nás vždy příjemnější, pokud se na stole objeví flop spíše s náběhem na duhu (RAINBOW je pokerové označení pěti společných karet, v nichž jsou čtyři karty různých barev) než s náběhem na fleš. Jestliže pro hráče v průběhu hry již hrají čtyři karty stejné barvy, a má tedy náběh na fleš, pak o něm můžeme v pokerové mluvě říci, že je tzv. on flush draw - tedy doufá, že pro něj dealer vytáhne pátou flešovou kartu. Když hráč čeká na dvě flešové karty, řekne se zase o něm, že je na runner-runner draw. Po flopu to může být vždy velmi riskantní čekání, neboť pravděpodobnost, že vám obě karty TURN a RIVER doplní vysněnou fleš, je velmi malá.

Podívejme se ještě nakonec na dva příklady, jak lze uvažovat o kartách na stole při hold'emu.

Společné karty (community cards) jsou 3♣ 2♣ 4♣ K♦ Q♠:

- nemusíme se bát fleše, protože na stole nejsou alespoň tři karty stejné barvy
- reálně zde mohou být ulice (při kartách hráčů - hole cards A5, 56)
- může zde být nejvyšší trojice (top set) při kartách hráče KK
- je vyloučené, aby některý z hráčů měl full house, poker nebo ulici v barvě
- nejlepšími možnými zavřenými kartami (THE NUTS IN THE HOLE) jsou pětka se šestkou, které tvoří spolu s kartami 234 nejvyšší ulici

Společné karty jsou 7♥ 7♦ 10♥ 9♥ A♠:

- nejlepší možnou kombinací (THE NUTS) je ulice v barvě při zavřených kartách J♥ 8♥
- druhou nejlepší kombinací (SECOND NUTS) je poker při zavřených kartách 77
- zavřené karty AA vytvářejí nejlepší full house
- další kombinace full house (v sestupném pořadí) mohou existovat při zavřených kartách 1010,99, A7, 107 a 97
- společné karty nevylučují fleš
- ulice je možná při zavřených kartách 68 a 8J
- hráč s kartami A♥ 8♥ bude mít nejlepší barvu (NUT FLUSH) a navíc bude vědět, že jeho kombinace karet vylučuje, aby někdo jiný měl postupku v barvě - musí se ale obávat kombinací poker a full house
- zavřené karty A7 vylučují poker, ale je třeba se v jejich případě obávat lepších kombinací full house, které tvoří zavřené karty AA, 1010 a 99

Pravidla a varianty Pokeru

Obecně lze o pravidlech Pokeru říci, že:

- se vždy hraje s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách - kříže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades) - v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2
- partie pokeru se dělí na několik sázkových kol, při nichž hráči sází do společného banku (pot) a dostávají nebo si vyměňují karty, počet kol závisí na konkrétní variantě pokeru
- hra probíhá po směru hodinových ručiček
- vybraní hráči musí na začátku partie umístit do společného banku povinné sázky (blinds či ante)
- na začátku každého kola je rozdán předem určený počet karet, buď do ruky (vidí je jen hráč, tzv. hole cards) nebo na stůl (vidí je všichni, tzv. community cards)
- jakmile je hráč na řadě, může si vybrat z následujících možností – pokud nikdo před ním nevsadil, může zůstat ve hře bez vsazení (check), pokud některý z hráčů před ním vsadil, může dorovnat sázku (call), zvýšit ji (raise) nebo složit karty (fold)
- na konci posledního sázkového kola zbylí hráči ukáží své karty a ten s nejlepší výherní kombinací získává bank (u her typu Hi-Lo dostává půlku banku i hráč s kombinací nejnížší)

Texas Hold'em poker - PODROBNÝ NÁVOD!



Ať už jste začátečník a nebo zkušený pokerový hráč, Texas Hold'em je skutečně napínavý druh této karetní hry, která Vám nedá spát. Tato rychle probíhající hra se 7 kartami je jednoduchá na pochopení a navíc nabízí neobvyklé vzrušení jak začátečníkům, tak i expertům! Texas Hold'em je slavný po celém světě, hraje ho mnoho nejlepších profesionálů a hraje se také na turnajích světové série pokeru (WSOP) v Las Vegas. Tento druh pokeru se rychle stal nejpobulárnější a nejvíce hranou hrou na světě. Každá hra má svůj účel a v Texas Hold'Em musíte vytvořit nejlepší kombinaci 5 karet z karet, které máte k dispozici. Seznamte se s hodnocením pokerových karet. Toto hodnocení se provádí na základě 2 "zavřených" karet (jsou každému hráči rozdány) a 5 společných karet (ty může použít každý hráč).

Rozdávací žeton (Dealer)

Před vybraným hráčem je symbol zvaný Rozdávací tlačítko (Dealer). Toto tlačítko zobrazuje, v jakém pořadí budou karty rozdávány (pohybuje se po směru hodinových ručiček) a rotuje kolem stolu po každé hře o jednoho hráče doleva. Předtím, než jsou rozdány první karty, musí první hráč nalevo od rozdávajícího tlačítka provést 'malou povinnou sázku' (small blind). Další hráč po levé ruce musí provést 'velkou povinnou sázku' (big blind).

Povinné sázky

Hráč, na kterém je řada s 'malou povinnou sázkou', musí vsadit alespoň částku rovnou polovině minimální sázky, např. \$0.50 pro hru \$1/\$2. Hráč, na kterém je řada s 'velkou povinnou sázkou' musí vyrovnat celou minimální sázku, např. \$1 v \$1 hře. Povinné sázky jsou ukládány do banku tak, aby spustily sázení a poskytly každému hráči počáteční motivaci ke hře. To zároveň znamená, že vítěz každého kola získá alespoň minimální bank!

Zavřené karty

Nyní přichází čas rozdat karty! Na začátku obdržíte 2 zavřené karty, někdy také zvané "pocket karty" nebo "hole karty". Tyto karty jsou rozdávány lícem ke stolu tak, aby jste je mohli vidět pouze Vy.

1. kolo sázení

Jakmile obdrží každý hráč své zavřené karty, může začít první kolo sázek! Toto kolo začíná u prvního hráče nalevo od velké povinné sázky a pohybuje se kolem stolu po směru hodinových ručiček. Každý hráč sází přirozeně podle toho, jak dobré karty si myslí, že má (v porovnání se soupeři). V prvním kole máte na výběr 3 varianty:

- **Složit** (Fold) - rozhodnete se, že Vaše karty nejsou tak dobré, aby vyhrály dané kolo.
- **Dorovnat** (Call) - dorovnáte velkou povinnou sázku a zůstáváte ve hře.
- **Zvýšit** (Raise) - zvednete sázku tak, aby Váš soupeř musel dorovnat anebo složit karty.

Pokud jste vsadili velkou povinnou sázku, můžete "stát" (check), tzn. zůstáváte ve hře zadarmo. Pokud ale jiný hráč zvýší, budete muset jeho sázku alespoň dorovnat, pokud budete chtít zůstat ve hře. Vezměte prosím na vědomí, že sázky mohou být zvyšovány pouze třikrát během každého kola sázení. Toto (a další) kolo sázení je určeno nižší úrovní stolních sázek. Např. ve hře \$1/\$2 jsou všechna zvýšení o \$1.

Vykládají se karty!

Je čas na vyložení společných karet a hra začíná být zajímavá! Tři karty jsou rozdány doprostřed stolu lícem nahoru. Jsou to společné karty, což znamená, že každý hráč je může využít na vytvoření nejlepší možné kombinace se svými zavřenými kartami

2. kolo sázení

Nyní přichází řada na další kolo sázek! S 5 odhalenými kartami z celkově 7 možných odhalených karet máte už mnohem lepší představu o tom, jaká asi může být Vaše nejlepší kombinace. V tomto a dalších kolech sázení je prvním hráčem na řadě ten, který je první zleva od rozdávacího tlačítka. Možnosti jsou opět stejné - Dorovnat, Složit nebo Zvýšit sázku. Eventuálně, pokud ještě nikdo nepříhodil k banku, můžete také "stát". Zůstáváte ve hře zadarmo, ale pokud další hráč přisadí, budete muset jeho sázku minimálně dorovnat abyste zůstali ve hře. Zvyšování sázek je opět určeno podle nižších stolních sázek.

Turn karta

Už jsme si prožili vzrušení při otočení třech karet - takže co dál? Čtvrtá společná karta je rozdána doprostřed stolu opět lícem vzhůru. Této kartě se říká 'Turn' karta a může být opět použita všemi hráči tak, aby vytvořili co nejlepší kombinaci.

3. kolo sázení

Jediný rozdíl mezi tímto kolem a dvěma předchozími koly je ten, že toto (a další) kola sázení jsou určena vyšší hranicí stolních sázek. Např. ve hře \$1/\$2 jsou všechna zvyšování o \$2 narozdíl od \$1 v předchozích dvou kolech.

River karta

Nakonec přichází čas na poslední a nejdůležitější kartu, tzv. River kartu! Je to pátá společná karta, která je také rozdávána lícem vzhůru doprostřed stolu.

Nyní máte 7 karet v následujícím složení:

- 2 Pocket karty (zavřené)
- 3 Flop karty (společné)
- 1 Turn karta (společná)
- 1 River karta (společná)

Vy teď musíte z těchto 7 karet vybrat nejlepší možnou kombinaci 5 karet.

4. kolo sázení

Toto je Vaše poslední možnost si vsadit. Teď, když vidíte všech 5 společných karet, jste konečně schopni určit, jakou nejlepší možnou kombinaci můžete sestavit. Jak Vaše karty obstojí? Sázení probíhá stejným způsobem jako ve třetím kole. Po skončení 4. kola sázení je také známa konečná hodnota banku.

Vítěz

Vítězem kola se stává hráč s nejlepší kombinací 5 karet a to ho opravňuje k získání banku. Pokud je více vítězů se stejnými kartami, bank je mezi ně rovnoměrně rozdělen.

Přehled poker strategií

Úspěch blafu nezávisí jen na výši sázky, ale na mnoha dalších faktorech jako je herní styl soupeřů, pozice ve hře, počet soupeřů, fáze a typ hry, ale především to, jak Vás vnímají Vaši soupeři.

Hra na flopu dle preflop fáze



Vždy když budete čelit jakémukoli rozhodnutí, měli byste zvážit následující faktory: složení flopu, počet soupeřů, vaši pozice, velikost stacku všech hráčů, styl hry vašich protihráčů.

Při hře na flopu se můžete ocitnout v těchto 4 pozicích:

1. **Agresivní hráč před flopem** – navýšil jste pře flopem a jeden či více hráčů vás dorovnali.
2. **Caller** – dorovnal jste soupeřův raise
3. **Limper** – pouze jste dorovnal velký blind, a zároveň nikdo nedorovnal
4. **Volná hra na velkém blindu** – jste na velkém blindu a nikdo nenavýšil

1. Agresivní hráč před flopem

Nejdůležitějším faktorem pro vás je složení flopu a počet vašich soupeřů.

Máte velice dobrou kombinaci, pravděpodobně nejlepší

Pokud tušíte, po zvážení všech faktorů uvedených na začátku této kapitoly, že na flopu máte lepší kombinaci než váš soupeř. Tak byste se měli snažit ze své kombinace co nejvíce vytěžit. Vaše sázka by měla být rovna nejvíce polovině potu, abyste svého protihráče neodradili zcela od hry, a aby se navýšil stack. Pokud stojíte proti více jak jednomu soupeři, měli byste vsadit 2/3 potu. S ohledem, na váš stav chipů je možné dát all-in. Pokud jsou na flopu karty, které mohou dát soupeřům některé z draws, a je více hráčů ve hře, tak byste měli vhodnou sázkou svoji již sestavenou kombinaci chránit. Ačkoli v počáteční fázi turnaje, byste spíše neměli riskovat celý turnaj s top párem po flopu.

Máte středně silnou kombinaci

Pokud trefíte některou z karet na flopu, ale nejste si zcela jisti, že vaše kombinace je v danou chvíli ta nejsilnější, a hrajete proti jednomu soupeřovi. Tak byste měli pokračovat v sázení (Conti sázka). Pokud ale narazíte na odpor, měli byste být schopni svoje karty složit. V jiné situaci pokud flop nabízí draws, a vy stojíte proti víc soupeřům, karty opět zahodte.

Máte slabou kombinaci

Jestliže vám flop nijak nepomohl, tak byste proti jednomu protihráči měli opět pokračovat v sázení. Proti více jak jednomu protihráči byste měli hrát více defenzivně.

2. Caller

Nejdůležitějšími faktory jsou složení flopu, pozice, počet protihráčů, čtení protihráčů a vaše image u stolu.

Máte velice dobrou kombinaci, pravděpodobně nejlepší

Měli byste se rozhodnout dle vašeho čtení soupeře, který navyšoval. Měli byste být schopni určit pravděpodobně možné kombinace, s kterými je ochoten navyšovat před flopem. Měli byste tedy vědět, jestli je to typ hráče, který navyšuje pouze z velice silnými startovními kombinacemi. Nebo je-li to hráč, který je schopen navýšit i s kombinacemi slabými.

Pokud máte dobrou pozici oproti navyšovateli z pre-flop fáze, měli byste také být dle toho schopni správně reagovat. Můžete dorovnat jeho sázku nebo navýšit, to zaleží, proti jakému typu hráče hrajete, jde zde, ale především o to, abyste vytěžili ze své kombinace co nejvíce. Pokud soupeř dá check, nedávejte mu kartu zadarmo, ale vsadte. Samozřejmě také vsázejte, pokud na flopu bude možnost draw, která by vás po sestavení smetla.

Máte středně silnou kombinaci

V závislosti na vaší pozici byste měli čekat na tah hráče, který navyšoval před flopem, pokud tedy jste na řadě první tak dejte check. Dle složení flopu a vaše úsudku z jeho hry, byste měli poznat, jestli pouze dává conti sázku nebo má opravdu silnou kombinaci. V tomto případě se nesnažte vložit do potu většinu svých peněz, kromě výjimky, že ho máte důkladně přečteného a víte, že momentálně drží slabší kombinaci.

Máte slabou kombinaci

Pokud jste netrefili nic z flopu, měli byste hrát defenzivně a nesnažit se jakoli odpovídat na jeho agresi.

3. Limper

Nejdůležitějšími faktory jsou složení flopu, pozice, počet protihráčů, čtení protihráčů a vaše image u stolu.

Máte dobrou kombinaci

Pokud limpnuly do hry s párem na ruce, tak na flopu budete mít velice dobrou kombinaci, pokud trefíte set tří karet nebo budete mít overpair. Jestliže tedy chytnete set, měli byste se snažit maximalizovat zisky z takto silné kombinace. Nikdy byste neměli pokládat set na flopu. V nejhorším případě bude mít někdo lepší kombinaci než vy, ale pořád tu máte ještě šanci na full-house. Pokud vaší kombinací na flopu je overpair, opět vsázejte.

Máte středně silnou kombinaci

Pokud jste na posledních pozicích a flopu trefíte kartu s kombinacemi, jako jsou nízké spojené karty, nebo eso s nižší kartou suited. Měli byste si dávat pozor a hrát opatrně, pokud stojíte proti více soupeřům. Pokud hrajte pouze proti jednomu, tak byste měli rozhodně vsadit.

Máte slabou kombinaci

Pokud vám flop nijak nepomohl vylepšit vaši kombinaci, měli byste hrát stejně jak v předešlém případě.

4. Volná hra na velkém blindu

Nejdůležitějšími faktory jsou složení flopu, pozice, počet protihráčů, čtení protihráčů a vaše image u stolu.

Máte velice dobrou kombinaci, pravděpodobně nejlepší

Pozice na velkém blindu není zrovna z těch nejoblíbenějších, jelikož musíte vložit své chipy do hry, aniž byste věděli, jaké vám budou rozdány karty, a ještě k tomu jste druhý na řadě. Pokud tedy chytnete na flopu pár, tak ve většině případů budete mít slabšího kickera než vaši soupeři, a proto byste měli hrát opatrně.

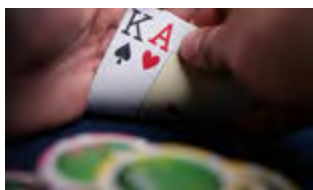
Máte středně silnou kombinaci

Zde platí stejné pravidla jako v předchozím příkladě, jelikož si nemůžete vybrat vaši startovní kombinaci, tak byste neměli riskovat mnoho svých chipů. Zde platí jednoduché pravidlo: čím více je soupeřů ve hře tím, tím více defenzivněji byste měli hrát.

Máte slabou kombinaci

Zde byste neměli investovat do hry ani jeden ze svých chipů na víc. Zde připadá v úvahu pouze se pokusit ukrást pot proti jednomu protihráči.

Jak pokračovat ve hře pokud máte středně a málo chipů



Váš stack obsahuje středně chipů - ve fázi hry, kdy se vám nepodařilo příliš navýšit váš stack (15x-25x VB), a blindy jsou čím dál tím vyšší, že podívat se na flop se tím stává dražší záležitostí. Tak byste měli přestat chodit do hry bez navýšení, pokud držíte v ruce malé páry. Musíte přidat do hry více agresivity. Obzvláště hrajte slabší kombinace agresivněji z posledních pozic. Snažte se s nimi útočit na blindy tzv. Blind stealing (kradení blindů).

Jak hrát před flopem

Pokud před vámi někdo navýší, tak se rozhodujte jen mezi dvěma možnostmi – all-in/fold. Pokud se rozhodnete pro all-in a soupeř svoje karty složí, tak tento tah se nazývá Steal raise.

V této situaci byste měli hrát tyto startovní kombinace:

Vaše karty	Raise před vámi	Vaše pozice			
		Počáteční poz.	Střední poz.	Poslední poz	Blindy
AA, KK	Nezáleží	Raise	Raise	Raise	Raise
	Jeden	Raise	Raise	Raise	Raise
	Víc než jeden	All-in	All-in	All-in	All-in
AK, QQ	Žádný	Raise	Raise	Raise	Raise
	Jeden	All-in	All-in	All-in	All-in
	Víc než jeden	Fold	Fold	Fold	Fold
JJ	Žádný	Raise	Raise	Raise	Raise
	Jeden	All-in	All-in	All-in	All-in
	Víc než jeden	Fold	Fold	Fold	Fold
10-10	Žádný	Fold	Raise	Raise	Raise
	Víc než jeden	Fold	Fold	Fold	Fold
AQ	Žádný	Fold	Raise	Raise	Raise
	Víc než jeden	Fold	Fold	Fold	Fold

Pokud tedy někdo po vás navýší, měli byste dát all-in s AA, KK a QQ. Ostatní kombinace zahodte.

Strategie když budou blindy vysoké (Váš stack obsahuje málo chipů)

Pokud se dostane do fáze hry, kdy je váš stack menší než 15x VB, tak se dostáváte do fáze, kdy buďto zatlačíte na soupeře nebo karty složíte, tzv. push-fold fáze. Každé rozhodnutí se musí odehrávat pouze mezi těmito dvěma alternativami. Toto rozhodnutí je pak ovlivněno těmito faktory:

- 1. Jak velký je váš stack.**
Čím méně máte chipů, tím větší tlak byste měli vyvinout
- 2. Jak velký stack mají vaši soupeři**
Zde je nutné si váš stack porovnávat s vašimi soupeři. Například pokud máte ve vašich čípech 14x VB a vaši dva soupeři pouze 5x VB. Tak na ně nemusíte zbytečně tlačit, a nechte je hrát mezi sebou.
- 3. Na jaké pozici jste**
push-fold fázi je velice nutné hlídat si pozici. Jak už dobře víte, výhodné je hrát z posledních pozic.

Blind stealing, Stealraising

Tyto dva taktické herní tahy, které využívají ani ne tak sílu karet jako výhodu určité situace, se nejlépe uplatní při hře, kdy máte středně chipů (15x-25x VB).

Blind stealing (kradení blindů)

Pozice hráče na blindech není jednoduchá, musí předem investovat do hry své chipy a také je první na tahu. Měli byste jim proto jejich pozici ještě více ztížit, a to tak že z vhodné pozice budete navyšovat, a tím se snažit jejich blindy ukrást.

Blind stealing tedy znamená, navyšovat před flopem dokonce i se slabšími kombinacemi, za účelem ukrást blindy soupeřům. Je třeba uvést, že kradení blindů má smysl tehdy, pokud jsou blindy vysoké. Je nesmyslné krást blindy, na začátku turnaje, kdy jsou velice nízké.

U kradení blindů je velice dobré si uvědomit, že musíte hrát jenom proti hráčům, co jsou na blindech, nezkoušejte to, pokud je více hráčů ve hře. Na blindy tedy útočte, pouze pokud jste na pozicích button, cut off a malý blind. Pokud se stane, že vás soupeř dorovná, jednoduše pokračujte ve hře. Ale pokud se stane, že vám dá raise, a vy budete držet slabší kombinaci typu nízký pár, tak karty rychle složte.

Stealraise (kradené navýšení)

V článku výše o kradení blindů jste se dozvěděli, že pokud blindy dosáhnou určité výše a váš stack není vůči nim veliký, nemůžete vyčkávat na dobré karty. Musíte tedy využít výhod, které vám poskytnou určité situace, a tím navýšovat i se slabšími kartami. Další tah, který se v těchto situacích dá použít, se nazývá stealraise – pokus o vyhrání potu se slabší kombinací tahem all-in proti soupeřovu navýšení. Stealraise dělejte jen v situaci, kdy pouze jeden hráč navýšil a je také pouze jediný společně s vámi ve hře. Jakmile další hráč vstoupí do hry, tak tím se pro vás zvýší riziko, že váš all-in bude neúspěšný.

U stealraise není tak důležitá vaše pozice, ale pozice z které váš protihráč navýšil. Zde je uvedena tabulka s jakými kartami byste měli dát all-in v závislosti na soupeřově pozici.

Raise z prvních pozic

Esa AK, AQ

Páry AA - QQ

Raise ze středních pozic

Esa AK, AQ

Páry AA až 10-10

Raise z posledních pozic

Esa AK, AQ

Páry AA až 10-10

Raise z posledních pozic

Esa AK, AQ, AJ

Páry AA až 8-8

Raise z malého blindu

Esa AK, AQ, AJ

Král KQ

Páry AA až 7-7

Jak hrát SnG pokud máte mnoho chipů



Pokud tedy máte 25x VB a více, tak se nevyplatí investovat své chipy do situací, které by pro vás měli malý profit. Zdržujte se hry a hrajte jen silné kombinace. Nechte ostatní riskovat, a pokud stojíte před těžším rozhodnutím, radši svoje karty složte, než abyste se vzdali svých nahromaděných chipů. Prostě jenom vyčkávejte na vhodnou situaci, není třeba se nikam hnát.

Jak hrát před flopem

Pokud tedy máte velký stack, hrajte pouze dobré kombinace. V níže uvedené tabulce je ukázáno, které kombinace byste měli hrát v závislosti na dané situaci.

Vaše karty	Raise před vámi	Vaše pozice			
		Počáteční poz.	Střední poz.	Poslední poz.	Blindy
AA, KK	Žádný	Raise	Raise	Raise	Raise
	Jeden	Raise	Raise	Raise	Raise
	Víc než jeden	All-in	All-in	All-in	All-in
QQ	Žádný	Raise	Raise	Raise	Raise
	Jeden	Raise	Raise	Raise	Raise
	Víc než jeden	Fold	Fold	Fold	Fold
AK	Žádný	Raise	Raise	Raise	Raise
	Jeden	Call	Call	Call	Call
	Víc než jeden	Fold	Fold	Fold	Fold
JJ, 10-10	Žádný	Call	Raise	Raise	Raise
	Víc než jeden	Fold	Fold	Fold	Fold
9-9 až 2-2	Žádný	Call	Call	Call	Call
	Víc než jeden	Fold	Fold	Fold	Fold
AQ, AJ, KQ	Žádný	Fold	Fold	Raise	Raise
	Víc než jeden	Fold	Fold	Fold	Fold

Zvláštní pravidla:

- Pokud po vás někdo navýší, tak byste měli pokračovat pouze s AA, KK, QQ a AK. A to tak, že byste měli dát all-in.
- Pokud někdo navýší částkou, která 6x převyšuje velký blind, tak byste měli pokračovat ve hře jen s AA, KK, QQ a AK.

Kolik navyšovat

Pokud nikdo nevstoupil do hry, tak navyšujte 4x velký blind.

- Pokud jste první na řadě, vsadte 4x VB (velký blind)
- Jestliže ostatní hráči pouze dorovnali velký blind (tzv. limpovali do hry) vsadte 4xVB + 1xVB za každého hráče.
- Pokud někdo vsadí a nikdo ho nedorovná, vsadte trojnásobek jeho sázky.
- Jestliže někdo navýšil a přesně jeden hráč dorovnal, navyšete 4x jeho sázku. Pokud dorovnali 2 hráči, navyšete sázku 5x, pokud 3 hráči navyšete 6x atd.

Jak pokračovat ve hře na flopu

Jak pokračovat ve hře na flopu se dělí na dvě části:

- Pokud jste před flopem navýšili.

Jestliže jste tedy před flopem navyšovali, měli byste vyvinout maximální tlak na vaše soupeře, pokud držíte kombinace top pair, overpair a lepší. Měli byste vsadit velkou sázku nebo dát all-in. Pokud nemáte ani jednu z těchto kombinací, měli byste své karty zahodit, vyjma situace, kdy hrajete pouze proti jednomu protihráči a váš soupeř dal pouze check.

- Pokud jste před flopem nenavyšovali.

Jestliže jste tedy vstoupili do hry, aniž byste navýšili před flopem, budete na pokračování ve hře potřebovat alespoň dva páry. V jiném případě ve hře nepokračujte.

Sit and Go



Sit and Go (dále jen SnG) je forma pokerového turnaje. V prvním kroku si vyberete stůl, zaberete prázdné místo a počkáte, až se stůl zaplní. Jakmile budou všichni hráči u stolu, turnaj začíná. V tomto článku jak hrát SnG turnaje budeme hovořit o hře s 10 hráči u stolu. Takže jakmile se usadíte ke stolu, musíte zaplatit buy-in (například \$3+\$0,2). Buy-in se skládá ze dvou částí. První část (\$3) jde přímo do společného banku, o který pak hrajete, a druhá část (\$0,2) je poplatek pro poker hernu.

Jak hrát SnG turnaj

Dvě základní charakteristiky SnG turnajů:

- Pokud prohrajete všechny své chipy, automaticky vypadáváte z turnaje. Zde nejsou žádné rebuye.
- Čím později vypadnete, tím víc peněz vyhrajete.

Z druhé charakteristiky vyplývá, že pointou této hry je přežít, a tím zůstat ve hře co nejdéle. Čím více oponentů před vámi vypadne, tím více peněz vyhrajete. Jelikož zde nejsou rebuye, tak máte tedy pouze jeden stack, který si musíte v průběhu hry co nejlépe chránit. **Neriskujte tedy zbytečně všechny své chipy, obzvláště kvůli malým potům.**

Další důležitou věcí ke zvažení vašeho stylu hry je, že na rozdíl od Cash (Ring) games **u SnG blindy s časem rostou.** Pokud tedy máte hodně chipů, a blindy nejsou v poměru s nimi moc velké, je zbytečné se pouštět do hry, lepší je čekat a hrát jen monster kombinace. Když nastane opačná situace, že budete mít ve svém stacku už jen na pár blindů, a tím se dostanete pod tlak, tak musíte hrát i slabší kombinace, protože jinak by blindy váš stack snědli.

Jak hrát turnaj v závislosti na blindech

Vaše herní strategie by se měla odvíjet od toho, jaký bude poměr mezi velikostí vašeho stacku a aktuálníma blindama. Tyto situace jsou rozděleny do tří skupin.

- Mnoho chipů vůči blindům – 25x VB

Mnoho chipů máte tehdy, pokud máte víc jak 25x velký blind. Tento případ nastane například na začátku turnaje. Takže v první fázi turnaje, nehrajete zbytečně slabší kombinace, ale počkejte si na opravdu silné.

- Středně chipů vůči blindům – 15-25x VB

Pokud máte ve svém stacku mezi 15-25 násobek velkého blindu. Vaše strategie by se měla trochu změnit, například byste neměli před flopem dorovnávat s malými páry.

- Málo chipů vůči blindům – méně než 14x VB

Pokud máte málo chipů, tak ve většině případů, se pro vás blíží konec v turnaji. Zde byste měli hrát, stylem vsadit velkou částku nebo položit. To znamená, buďto dejte all-in nebo fold.

Význam pozice

Když držíte v ruce KK, tak lepší kombinací je pouze AA. Šance že někdo ze soupeřů opravdu dvě esa drží, je menší, čím menší je počet hráčů, kteří proti vám stojí. Z tohoto vyplývá, že čím více je soupeřů, tím větší je šance, že někdo z nich bude držet silnou kombinaci. Základním prvkem rozpoznání vaší pozice, je pozice dealer button.

Hra po flopu



Základním principem pokeru je: „ Maximalizovat zisky pokud máte silnou kombinaci, a minimalizovat ztráty pokud silnou kombinaci nemáte.“ Základní principy hry po flopu jsou: Ochrana, Kontrola potu, Conti sázení.

Ochrana

Ochranou je v pokeru myšlen čin, který hráč provede, pokud má silnou kombinaci, ale je zde stále možnost, že za pomoci následujících karet, které dojdou na stůl, vás může váš protihráč porazit. Pokud tedy vidíte, že společné karty na stole směřují k flushi nebo postupce, a máte pocit, že váš soupeř se pokouší jednu z těchto kombinací sestavit, tak ho velkou sázkou odstraníte od potu.

Kontrola potu

Pokud hrajete se slabší kombinací, ale i přesto se chcete dostat až k showdownu, tak je samozřejmostí, že se budete snažit udržovat pot co nejnížší. Toto vyplývá ze základního principu Holdem, že o malé poty se hraje se slabšími a středně silnými kombinacemi, a o velké poty se hraje s kombinacemi silnými. A proto je veledůležité se snažit velikost potu kontrolovat. Toto řízení velikosti potu vyplývá z vašeho dopředu promyšleného kroku, který uděláte. Například musíte si uvědomovat, kolik budete sázet další kolo, co budete dělat, když váš protihráč navýší, a jestli jste vůbec schopni investovat dál do dané hry své peníze, a dohrát ji dokonce.

Conti sázení

Conti sázením se rozumí pokračování v sázení v závislosti na agresivním stylu hraní z předchozího kola. Pokud tedy vsadíte před flopu a vsadíte také po flopu, tak tento tah se nazývá Conti sázením.

Velikost Conti sázky

Správná velikost Conti sázky by měla být 1/2 potu, protože 1/2 potu je sázka, která signalizuje, že máte silnou kombinaci, a pokud váš soupeř netrefil flop, tak položí své karty vůči takto velké sázce velice rád. Pokud s Conti sázkou blafujete, tak je dobré nestát proti více než 2 soupeřům. Toto pravidlo platí obecně pokaždé, když se pokoušíte o blaf. Další zásadní věcí pro blafování Conti sázkou, je perfektní čtení společných karet, například flop 10♥-10♠-2♣ je mnohem lepší na blaf než flop J♣-8♥-9♥.

Jak sázet a jak hrát proti navýšení



Jak velkou sázku zvolit a v jaké situaci? V první řadě byste si měli odpovědět na tyto základní otázky:

1. Chci, aby mě můj protihráč dorovnal nebo ne?
Čím více chcete, aby vás váš soupeř dorovnal, tím menší bude vaše sázka.
2. Jak nebezpečný je board (společné karty na stole)?
Čím nebezpečnější pro vás jsou společné karty, tím větší by měla sázka být.
3. Pokud teď vsadím, budu schopný dorovnat možný následující raise?

Jak hrát proti navýšení:

Raise před vámi

Pokud stojíte proti jednomu navýšení normální velikosti, tak hrajte dle tabulek [startovních kombinací](#). Normální velikostí je myšlen raise 3-6xVB. Pokud byste chtěli navýšit, tak vsadte 3x soupeřův raise.

Pokud je raise větší než 6xVB. Měli byste hrát pouze monsters (AA a KK) a velmi silné kombinaci (QQ, JJ a AK). S AA a KK byste měli dát re-raise a s QQ, JJ a AK byste měli pouze dorovnat.

Pokud je raise větší než 10xVB, tak v tomto případě byste měli dát re-raise s AA a KK. S ostatními.

Pokud je před vámi raise a re-raise, měli byste pokračovat pouze s AA a KK a dát re-raise.

Raise za vámi

AA a KK

Pokud tedy čelíte re-raisu, tak byste měli položit všechny kombinace kromě AA-KK, maximálně dorovnat s QQ či AK. Pokud, ale máte AA či KK, tak odpovězte re-raisem.

Nižší pár na ruce

Pokud držíte pár. Měli byste re-raise dorovnat pokud máte ve vašem stacku alespoň 20ti násobek tohoto raisu. Pokud na flopu nechytíte set, měli byste položit.

Mini re-raise

Pokud vás oponent re-raisnul jenom minimálně měli byste vždy dorovnat.

Síla kombinací po flopu



Pro správné vyhodnocení situace, je nutné si opět rozdělit sílu karet na flopu do tří skupin (monsters, draws, odpad). Základem určení síly svojí kombinace je elementární schopnost každého hráče, a to vyhodnotit sílu svojí startovní kombinace se společnými kartami na stole. Zde je velice nutná schopnost dobře číst společné karty, a tím rychle poznat, jaká kombinace lze za jejich pomoci sestavit. Dalším vodítkem jak určit sílu vaší kombinace, je si dobře pamatovat, jak jednotliví hráči hráli před flopem. Poslední pravidlo, kterým byste se měli řídit, spočívá v počtu hráčů, kteří s vámi pokračují ve hře. Obecně platí, čím více hráčů, pokračuje ve hře, tím je sestaveno více kombinací. Proto je nejlepší být ve hře s nejmenším počtem hráčů.

Monster

Dokončená kombinace, které už je na flopu velice silná. A nemusí být již vylepšována. Monsters se dají dále rozdělit do tří skupin:

- Silná monsters: 4 of kind, full house, set tří karet, a dva páry pokud jeden pár je top pair.
- Středně silná monsters – top pair s vysokým kickerem
- Slabé kombinace – nízký pár

Silná monsters

Když držíte silné kombinace, tak největší prioritou je dostat co nejvíce peněz do potu, ale mějte v paměti, že i tyto kombinace potřebují chránit v případech, že jsou na stůl rozdány nebezpečné karty.

Zde uvedeme dvě metody jak se zmocnit nejlépe celého soupeřova stacku:

- Slow play: hraní silné kombinace velice slabě, je to forma blafu, kdy protihráčům signalizujete, že máte velice slabou kombinaci.
- Agresivní hra: hrajte ofensivně, abyste nahromadily co největší bank.

Středně silné monsters

Pravidlem je, že pokud hrajte nízké limity, tak byste skoro pokaždé měli sázet na flopu i na turnu, a to tak dlouho dokud váš soupeř nezačne sázet nebo navyšovat. Výše vaší sázky závisí na společných kartách na stole (na boardu). Například pokud tedy společné karty nabídnou flush draw, a případný flush by vás porazil, tak vaše sázka musí být vysoká. Obecně platí, pokud je board pro vás takto nebezpečný, tak se doporučuje vsázet mezi polovinou potu a celkovým potem. Na riveru byste si pak měli umět správně odpovědět na otázku, jestli u stolu může někdo držet lepší kombinaci než, je ta vaše. Pokud si odpovíte, že ne, tak vsadte tak velkou sázku, o které si myslíte, že by váš protihráč dorovnal. Hraní středně silných kombinací vyžaduje najít kompromis mezi maximalizováním výhry, minimalizováním ztrát, ochranou a kontrolou potu. Do té doby než váš soupeř začne dorovnávat vaše velké sázky nebo začne navyšovat, měli byste je hrát agresivně – snažit se z nich vytěžit maximum a chránit se proti draws. Ve většině případů je chyba s nimi dávat all-in. Pokud čelíte přetěžkému rozhodnutí, tak většinou je lepší volba karty složit než dorovnat soupeřovu sázku.

Slabé kombinace

U slabých kombinací (například vy 10-9, flop:A-10-3) je hlavní prioritou minimalizovat ztráty. Tyto kombinace nemají ve většině případů při showdownu žádnou sílu, a proto byste s nimi měli na soupeře zatlačit hned na flopu. A jakmile váš soupeř projeví vůči vaší hře jakýkoli odpor, měli byste karty položit.

Kombinace, která je nekompletní, chybí jí stále jedna karta k dotvoření (flush draw a straight draw).

Draw se dají rozdělit do dvou skupin:

- Silné draws – draws s více jak 8 outs, flush draw, otevřená postupka z obou stran
- Slabé draws – draws s méně jak 8 outs, například, čekání na vnitřní kartu do postupky (tzv. gutshot)

Pokaždé když máte některou ze startovních kombinací, tak se snažte:

- maximalizovat zisk pokud držíte silnou kombinaci
- minimalizovat ztrátu pokud držíte slabou kombinaci

Silné draws

Tyto draws byste měli hrát silně. Měli byste tedy na ně sázet nebo navyšovat, jelikož mají slušnou šanci stát se velmi silnou kombinací. Zároveň byste si měli, ale také kontrolovat pot odds, a jakmile by pokračování ve hře nebylo moc výhodné, měli byste je hrát pasivně. Agresivně byste je měli hrát, čím více máte outs a čím méně je hráčů s vámi ve hře. Je třeba si ale uvědomit, že agresivita v hraní draws, spočívá v tom, že je lepší, když soupeř karty hned složí, myslet si, že vám pokaždé dojde váš očekávaný monster, není správné.

Slabé draws

Slabé draws byste měli vždy pokládat, zřídka byste měli s nimi výhodné pot odds. Tyto kombinace nemají jenom minimální sílu, ale také na ně můžete velice snadno prohrát spoustu peněz.

Odpad

Bezcenné kombinace, mají nereálnou šanci se jakkoliv vylepšit, aby byly schopny vyhrát. Karty typu J-3, 10-5 a jím podobné byste měli pokládat hned ze začátku. Blafovat s nimi není profitabilní, je tu výjimka pouze u tight hráče, který je u stolu znám, že hraje pouze silné kombinace. Zde je, ale víc než nutné stát opravdu jen proti jednomu protihráči.

Strategii velkého stacku



Po úspěšném zvládnutí Strategie malého stacku, jak teoretickém tak hlavně i praktickém, se vám otevře druhá brána v Cash (ring) games, a za ní se skrývá hra, kdy váš stack bude vysoký. Prvním krokem k přestupu ze [Strategie malého stacku](#) na Strategii velkého stacku, je vybudování celkem slušného bankrollu, při kterém vás nebude mrzet, když prohraje větší částky. Tato strategie vám umožní hrát více her, ale musíte mít stále na mysli, že hraní No-limitu je o trpělivosti, není to tak, že přejdete na velký stack, a budete hrát každou hru.

Buy in

U této strategie je nutné, aby váš buy-in byl co největší ideální je 100xVB. Praktická změna nastává v tom, že u této strategie máte navíc ještě dvě kola rozhodování na turnu a riveru, kdežto u Strategie malého stacku, se obvykle rozhodujete, jestli hrát dál jen pre-flop a na flopu. Další změnou je, že u Strategie velkého stacku není primární cíl dávat all-in.

Hra před flopem

V této strategii se tedy budeme věnovat pokeru o mnoho komplexněji než v kapitole Strategie malého stacku. Což je plně zřejmé z níže uvedených tabulek, kde vám bude představeno více startovních situací, než v tabulce startovních kombinací pro malý stack.

Vaše karty	Akce protihráčů	Vaše pozice			
		Počáteční poz.	Střední poz.	Poslední poz.	Blindy
AA, KK, QQ	Všichni hráči fold	Raise	Raise	Raise	Raise
	Call	Raise	Raise	Raise	Raise
	1 Raise	Raise	Raise	Raise	Raise
JJ, 10-10	Všichni hráči fold	Raise	Raise	Raise	Raise
	Call	Raise	Raise	Raise	Raise
	1 Raise	Call (váš stack, musí být alespoň 20x větší než raise)			
9-9 - 2-2	Všichni hráči fold	Call	Call	Raise	Call
	Call	Call	Call	Call	Call
	1 Raise	Call (váš stack, musí být alespoň 20x větší než raise)			

Vaše karty	Akce protihráčů	Vaše pozice			
		Počáteční poz.	Střední poz.	Poslední poz.	Blindy
AK	Všichni hráči fold	Raise	Raise	Raise	Raise
	Call	Raise	Raise	Raise	Raise
	1 Raise	Raise	Raise	Raise	Raise
AQ, AJ, A10	Všichni hráči fold	Call	Raise	Raise	Raise
	Někdo Call	Fold	Fold	Raise	Call
	1 Raise	Fold	Fold	Fold	Fold
A9s-A2s	Všichni hráči fold	Fold	Raise	Raise	Raise
	Někdo Call	Fold	Fold	Call	Call
	1 Raise	Fold	Fold	Fold	Fold

Vaše karty	Akce protihráčů	Vaše pozice			
		Počáteční poz.	Střední poz.	Poslední poz.	Blindy
KQs,KJs,K10s, QJs, Q10s,J10s	Všichni hráči fold	Call	Call	Raise	Raise
	Call	Fold	Call	Call	Call
	1 Raise	Fold	Fold	Fold	Fold
KQo,KJo,K10o, QJo, Q10o,J10o	Všichni hráči fold	Fold	Fold	Raise	Raise
	Call	Fold	Fold	Fold	Call
	1 Raise	Fold	Fold	Fold	Fold
T9 - 5-4s	Všichni hráči fold	Fold	Fold	Raise	Fold
	Call	Fold	Call	Call	Call
	1 Raise	Fold	Fold	Fold	Fold

(KQs – KQ suited, KQo – KQ offsuit)

Strategie malého stacku - DRAWS



Základní rozdělení draws. Draws můžou být dvojího druhu flush draw (čekání na flush) a straight draw (čekání na postupku). V praxi to znamená, že vám chybí jedna karta nebo dvě karty (backdoor draw) do sestavení těchto dvou kombinací. **Draws jsou rozděleny do 4 skupin:** Slabé draws, Kombo draw, Silné draws a Monster draws.

Slabé draws

Slabé draws jsou kombinace, kdy máte pouze velmi málo outs. Například pokud máte straight draw, a k sestavení postupky vám chybí karta uprostřed (tzv. gutshot), tak v tuto chvíli máte pouze 4 outs. Za slabou draw je považován i gutshot složený z overcards po flopu.

Kombo draws

Mají více outs než slabé draws, jsou tedy silnější. Mezi ně patří například backdoor straight draw nebo backdoor flush draw a dvě overcards (vy: J♥ T♥, flop 3♥7♣6♦) nebo gutshot a dvě overcards (vy: J♥ T♦, flop 3♥7♣8♦)

Silné draws

Silnou draw držíte, pokud máte flush draw nebo z obou stran otevřenou postupku. Silnější kombinace jsou, pokud máte k těmto kombinacím overcards nebo backdoor draw. (vy: J♥ T♥, flop 3♥7♣8♦; vy: T♥7♣, flop: 3♥9♣8♦)

Monster draw

Tyto draws držíte, pokud máte víc jak 12 outs. (vy: A♥ 5♥, flop 5♣7♥ 3♥; vy: J♥T♥, flop: 3♥7♥8♦; vy: Q♥ J♥, flop 9♦T♥3♥). Tyto kombinace jsou tak silné, že je hrajte jako, kdybyste už některou silnou kombinaci sestavili. Pokud máte 12 outs na flopu, tak ze 45% případů svoji kombinaci do riveru sestavíte. Pokud máte víc jak 14 outs, tak svoji kombinaci do riveru sestavíte ve více než 50ti případech. Předpokládám, že není nutné vám vysvětlovat obrovskou sílu posledního zmiňovaného příkladu. Toto jsou vysněné karty, v tomto případě máte 18 outs a 60% na vylepšení vaší kombinace do riveru.

Jak hrát draws na flopu, turnu a riveru

Slabé draws

Před flopem byste měli vždy položit slabé draw proti jakékoli sázce. Výjimku pouze tvoří situace, pokud jste poslední na řadě a před vámi nikdo nevsadí. Můžete v tomto případě dorovnat sázku, ale pouze pokud je vaše pot odds alespoň 1:10. Z pravidla to znamená, vždy radši položit.

Kombo draws

Kombo draws byste měli hrát pasivně check/call. Vždy uvažujte o síle vašich outs. To znamená, že pokud máte outs pro svůj možný top pair, ale velice málo outs pro vaši nejlepší možnou kombinaci, je zbytečné spekulovat o možné výhře, pokud by vám karty došli.

Na turnu by se měla tato draw hrát opět pasivně stejně jako na flopu. Jelikož už máte pouze poslední šanci chytit jednu ze svých očekávaných karet, tak stojíte před těžkým rozhodnutím. Toto rozhodnutí vám však ulehčí soupeři. Pokud někdo navýší, tak karty složte, pokud ne tak hrajte dál pasivně check/call. Agresivně tyto draw hrajte pouze tehdy, jestliže proti vám zbyl pouze jeden soupeř, a zvláště pak, pokud jste předešlá kola hráli agresivně.

Hra na riveru je pro všechny případy stejná. Pokud se vám kombinace nepodaří sestavit, vyvarujte se zbytečného dotování soupeřů a hrajte check/fold. A jestliže se vám vaše kombinace sestavit podaří, tak se snažte z této situace vytěžit co nejvíce.

Silné draws

Na flopu byste silné draws měli hrát pasivně check/call. Hlavně proto, abyste nevyřadili všechny hráče z boje o pot, a hráli tak pouze proti jednomu. Jelikož pravděpodobnost sestavení vaší kombinaci je 33%, a vy byste hráli jen proti jednomu hráči. Tak jestliže vyhraje, tak se vám z 50% vkladu do potu vrátí pouze 33%, takže dlouhodobě byste prodělávali. Jakmile už jsou ve hře další dva hráči, prodělávání se otočí na výdělek.

Na turnu byste je měli hrát stejně jako kombo draws. Vsadte tedy pouze, pokud cítíte, že je zde reálná šance, že vás protihráč karty složí. Nic není horšího než situace, v které byste měli radši karty složit, dostat re-raise. Na riveru hrajte silné draws stejně jako v předešlém případě.

Monster draws

Na flopu byste tyto draws měli hrát velice agresivně, bez ohledu na vaši pozici nebo kolik hráčů je s vámi ve hře a jejich sázkách. Jak už jsem zmínil, tak zkompletujete svoji kombinace ve více než 50% všech případech. Měli byste vytvořit velký pot a nenechat se od něj odstranit, pokud narazíte na odpor, neměli byste se bát vložit všechny peníze do hry.

Bankroll Managment



Někteří lidé neumí zacházet s penězi. Hned jak nějaké mají, tak o ně také velice rychle přijdou. V pokeru je práce s vaším bankrollem, zejména začátečníky, velice podceňovanou skutečností. Ale v praxi je to právě naopak, **bankroll management je nesmírně důležitou a nedílnou součástí pokeru.**

Jak už jste asi zjistili, v pokeru **nemůžete pořád vyhrávat.** Nastanou chvíle, kdy budete mít smůlu, a díky tomu utrpíte sérii proher. Ale váš bankroll musí být schopen těmito situacím odolávat. Pokud tedy chcete **zbohatnout, ale bezpečně,** tak je víc než nutné mít svůj vlastní bankroll management.

Celý Bankroll management se odvíjí od výše buy-inů. Například v kapitole [Strategie malého stacku](#) jsme si řekli, s jak velkým buy-inem byste měli vstupovat do hry. Pro váš bankroll je nyní nutné si určit kolik násobků buy-inů, byste měli mít, abyste se mohli zúčastnit jednotlivých her (například ring games). **Tento násobek tedy činí 30x buy-in.**

Pro upřesnění si uvedeme příklad:

vyberete si stůl s povinnými sázkami \$0,05 /\$0,1. Takže pokud by váš buy-in do hry byl \$2. Z toho vyplývá, že byste měli mít na svém účtu alespoň \$60. Tohoto pravidla se tedy držte především, když se budete rozhodovat pro **přechod na vyšší sázky.** Například pokud budete chtít přejít z \$0,05 /\$0,1 na \$0,1 /\$0,2, měli byste mít nahráno na svém účtu \$120.

Pozice u stolu



Jak poznáte později, pozice u stolu je jednou z nejdůležitějších aspektů pokeru. Proto je nezbytně nutné abyste se s ní seznámili. Obecně platí, čím více hráčů hraje po vás, tím lepší musíte držet startovní kombinaci. Na níže uvedeném obrázku jsou vyznačeny všechny pozice u pokerového stolu.



Pozice na blindech

- 2 pozice - dva hráči, kteří dávají do hry povinné sázky (blindy). 1. a 2. pozice po dealerovi.

První (počáteční) pozice

- 3 pozice - následující tři pozice za velkým blindem. První z těchto pozic se nazývá UTG (Under The Gun – pod palbou), jelikož hráč na této pozici otevírá hru.

Střední pozice

- 3 pozice - následující tři pozice.

Poslední pozice

- 2 Pozice – dealer a hráč po jeho pravici tzv. Cut off.

Jak hrát na flopu



Dostali jste se přes první kolo sázek. A nyní byly před vámi vyloženy první společné karty-flop. Důležité je si uvědomit, že zde na flopu udělá každý svá zásadní rozhodnutí, od kterých se bude celá hra dále odvíjet. Pro zvládnutí dobré hry na flopu je nutné poznat, co vám vlastně flop nadělil. Síla kombinací se dá nejlépe rozdělit do tří skupin: hotové kombinace, draws a odpad.

Monsters

Toto jsou kombinace, které mohou vyhrát právě v daný okamžik, a nepotřebují již nijak vylepšovat. Ve vzácných situacích už je více ani vylepšit nejde.

Mezi monsters patří:

Dva páry	Full house
Set tří karet	Four of kind
Postupka	Straight flush
Flush	Royal flush

Dále pak:

Top pair – tuto kombinaci máte, pokud držíte kartu, která tvoří pár společně s nejvyšší kartou na stole. Aby se řadil top pair mezi monsters, je nutné mít jako kickera jacka a výše.

Overpair – tuto kombinaci máte, pokud držíte v ruce vyšší pár, než je možné sestavit ze společných karet.

Dva páry – tato kombinace nastane, pouze pokud obě svoje karty spárujete se dvěma společnými kartami. Pozor, když vytvoříte pár s jednou kartou v ruce, a na stole budou dvě stejné karty, tak sice máte také dva páry, ale neřadí se to mezi monsters

Více o karetních kombinacích [zde](#) »

Pokud se vám tedy na flopu podaří sestavit jedna z těchto silných kombinací, ničeho se nebojte a vždy vsadte velice velkou částku, a ve většině případů vždy vyhraje. Může se stát, že hru prohraje, ale z dlouhodobého hlediska budete vyhrávat. Samozřejmě je tu také možnost hrát slow play, ale tuto formu blafu hrajte pouze, když máte kombinaci, která se už nedá porazit. Protože byste mohli prohrát velkou částku, kdyby protihráč měl tolik štěstí, že by sestavil lepší kombinaci.

Jak sázet, pokud na flopu budete mít monsters:

- **Nikdo nevsadí** – vsadte 2/3 potu, pokud je to větší částka než polovina vašich chipů, tak jděte all-in
- **Někdo vsadí** – okamžitě jděte all-in
- **Vy vsadíte a někdo po vás vám dá raise** - okamžitě jděte all-in

Draws

Toto jsou kombinace, které potřebují vylepšit, aby získali svoji obrovskou sílu. O těchto kombinacích se více můžete dočíst zde. (kapitola Draws)

Odpad

Bezcenné kombinace, které jen stěží nějak vylepšíte. Jen velice zřídka se s nimi dostanete až na konec dané hry, a pokud ano, šance na výhru je ukryta pouze v blafu. Nejlepší způsob jak hrát tyto kombinace, je velice snadný: neinvestujte do nich příliš mnoho vašich peněz, a pokud někdo vsadí, tak je zahodte. Je zde výjimka, kdy hrát s těmito kartami: a to pokud je možnost vyhrát velký pot, a vy máte před sebou dostatek peněz, že vás nebude mrzet se podívat na flop.

Jak hrát před flopem



Našli jste si pokerový stůl, přisedli jste do hry, dealer vám rozdál karty, a najednou stojíte před základním rozhodnutím – hrát s těmito kartami nebo ne, a když ano tak jak? K tomuto rozhodnutí vám pomůže tato kapitola. Tabulka startovních kombinací vám ulehčí rozhodování, které kombinace hrát či nehrát a hlavně za jakých okolností. Kombinace, které nejsou v tabulce uvedeny, při použití Strategie malého stacku nehrajte.

Tabulka startovních kombinací

Vaše karty	Raise před vámi	Vaše pozice			
		Počáteční poz.	Střední poz.	Poslední poz.	Blindy
AA, KK	Nezáleží	Raise	Raise	Raise	Raise
	Žádný	Raise	Raise	Raise	Raise
QQ, JJ, AK	Jeden	Raise	Raise	Raise	Raise
	Víc než jeden	Fold	Fold	Fold	Fold
10-10, 9-9, AQ	Žádný	Fold	Raise	Raise	Raise
	Jeden a více	Fold	Fold	Fold	Fold
8-8, 7-7, AJ, AQ	Žádný	Fold	Fold	Raise	Raise
	Jeden a více	Fold	Fold	Fold	Fold

Kolik navýšit (jak velký raise)?

Jak už asi víte, tak je výhodné vždy navyšovat, pokud se svými kartami hodláte zúčastnit boje o pot. Zde na čtyřech příkladech herních situací se dozvíte jakou částkou navyšovat nejlépe.

- Pokud jste první na řadě, vsadte 4x VB (velký blind)
- Jestliže ostatní hráči pouze dorovnali velký blind (tzv. limpovali do hry) vsadte 4xVB + 1xVB za každého hráče.
- Pokud někdo vsadí a nikdo ho nedorovná, vsadte trojnásobek jeho sázky.
- Jestliže někdo navýšil a přesně jeden hráč dorovnal, navyšte 4x jeho sázku. Pokud dorovnali 2 hráči, navyšte sázku 5x, pokud 3 hráči navyšte 6x atd.
- Pokud by byl raise víc jak polovina vašich chipů, tak jděte all-in.

Někdy nastane situace, že držíte dobré karty, ale někdo z oponentů vám dá re-raise. V této situaci je velice těžké se rozhodnout, může vám ovšem pomoci opět matematika. Klíčem k rozhodnutí je poměr všech vašich peněz k částce, s kterou jste navyšovali poprvé. Například vaše navýšení bylo 200 Kč a na stole vám zbylo 1800 Kč, takže váš poměr je 1800:200 tudíž 9:1. Níže uvedená tabulka doporučuje, při jakém poměru, a s kterými kombinacemi byste neměli váhat a dát all-in.

Zbylé peníze : počáteční navýšení	Jděte all-in s...
4:1 a vyšší	AA, KK, QQ, JJ, AK
mezi 4:1 a 2,5:1	AA, AQ, AK, KK, QQ, JJ, 10-10
2,5:1 a méně	S jakoukoli karetní kombinací

Nejčastější chyby začátečníků při Texas Hold'em Pokeru



Hraní příliš mnoha startovních kombinací

Získání citu pro to, kterou startovní kombinaci hrát a kterou ne, je klíčovým předpokladem pro úspěch v pokeru. Dosáhnout takové úrovně však vyžaduje mnoho času. Jak tedy mají hrát začátečníci? Zkušení hráči často doporučují hrát pouze tzv. TOP 10 startovních kombinací. Jiné kombinace skládejte. Tato strategie je dobrou příležitostí naučit se disciplíně a trpělivosti. Navíc Vám ušetří i mnoho Vašich žetonů. Jen pro ilustraci, většina dobrých hráčů se účastní pouze přibližně každé páté hry!

Neodhadnutí finančních možností

Většina druhů pokeru se hraje ve variantách limit, no-limit a pot limit. Pro začátečníky je vhodná pouze první z nich (označení limit znamená, že výše sázek je v dané hře omezena). Není tedy žádná ostuda začít sbírat své zkušenosti na stolech s limity sázek 0,25-0,50 USD. Ideální je však nejprve si vyzkoušet průběh hry u tréninkových stolů s fiktivními penězi (Play money tables).

Podléhání emocím

Poker je hra, při které není nouze o napětí a adrenalinové zážitky. Je snadné při ní ztratit kontrolu nad svými emocemi. Obzvláště začátečníci mají sklon přivolávat štěstí bezhlavým sázením. Bez ohledu na to, jak se Vám ve hře daří či nedaří, snažte si zachovat chladnou hlavu a udržte si schopnost reálně odhadnout sílu své karetní kombinace.

Neznalost výpočtu pravděpodobnosti výhry

Výpočet pravděpodobnosti výhry (pot odds) pomáhá v situaci, kdy nevíte, zda je výhodnější sázku dorovnat či složit karty. Zjistíte ji tak, že celkový počet karet ve hře (mimo karet v ruce a na stole) vydělíte počtem karet, které vám mohou pomoci k sestavení výherní kombinace. Tímto číslem vynásobíte sázku, kterou musíte vložit. Pokud je výsledek nižší než aktuální výše banku, pak je rozumné vsadit.

Neznalost výherních kombinací

Častou výherní kombinací v pokeru jsou postupky (straight - 5 karet jdoucích za sebou) a barvy (flush - 5 karet stejné barvy). Obvyklou slabinou začátečníků je, že většinou tyto kombinace opomíjí, což vede ke zbytečným prohrám. Obě kombinace totiž poráží pár, dva páry i trojici. Věnujte proto zvýšenou pozornost společným kartám vyloženým na stole. Nemůže z nich náhodou zběsile přisazující protihráč sestavit lepší kombinaci než vy?

Čekání na karty, které nepomohou

Tato chyba úzce souvisí s výše uvedenou. Představte si, že máte v ruce 2 2 a na flopu se objeví 2 3 4 v barvě. Sice máte trojici, která poráží jeden a dva páry, avšak hrozí reálné nebezpečí, že některý protihráč má A 5, 5 6, 3 3, 4 4 nebo dvě karty v barvě karet na flopu a tedy přebíjí Vaši trojici. Samozřejmě můžete mít štěstí a dočkáte se 2. Tato strategie je však dlouhodobě ztrátová. Doporučením pro tuto situaci je pečlivě sledovat chování ostatních hráčů, pokud někdo začne silně přisazovat, složte karty.

Snaha skončit na nule

Poker je hra, ve které je náhoda vyvážena zkušenostmi a strategií. Zkušení hráči se s nepřízní štěstěny dovedou vyrovnat, jsou zvyklí na občasně prohry a vědí, že zítra bude vše jinak. Oproti nim jde začátečnickům mnohdy o jediné. Vyhrát, a pokud možno ihned. Ztráta je pro nováčky nepřijatelnou potupou, a tak čím hlouběji jsou v mínusu, tím více se riskují, aby dosáhli vyšších výher. Výsledek bývá velmi často opačný, žetony pomalu mizí, až zmizí úplně. Každý, kdo s pokerem začínal, někdy prohrál, proto si z toho nedělejte velkou hlavu. Berte to jako zkušenost a snažte se z ní poučit.

Začátečnické chyby



Špatný bankroll management

Nepochybně nejdůležitější věcí každého úspěšného pokerového hráče je dobrý bankroll management. Ten slouží k tomu, že nemůžete totálně zkrachovat, i když procházíte zrovna obdobím, kdy se vám moc nedaří, a máte spoustu smůly. Hlavní důvod vašeho krachu by tedy byl, že hrajete na stolech, kde jsou blindy moc vysoké, a proto vás to nutí hrát o velké peníze.

Musíte mít na paměti, že v pokeru **nemůžete pořád vyhrávat**. Hraní pokeru také znamená prohrávat peníze, a proto je velice nutné dodržovat správný bankroll management, aby vás tyto prohry nestáli všechny vaše peníze. O bankroll managementu si můžete přečíst zde.

Strach

Měli byste respektovat vaše protihráče u poker stolů, ale strach z nich k pokeru nepatří, strach je zabiják vašeho pokerového umění a stylu. Pokud si neustále budete myslet, že váš protihráč má silnější kombinaci, aniž byste k tomu měli pádný důvod, tak v pokeru nikdy nevyhrajete. Zvláště pak, pokud narazíte na hráče s agresivním stylem hry. Pokud tedy strach máte, tak jej odstraníte pouze hraním. Z počátku tedy hrajte poker pouze s **malými buy-iny**.

Tilt

Tilt je problémem mnoha hráčů a nejen pouze začátečnicků. Tilt znamená, že náhle změníte svůj styl, v závislosti na okamžité situaci (například, když nešťastně prohrajete spoustu peněz nebo když máte sérii výher, a začnete si myslet, že jste neporazitelní). Spousta lidí v těchto chvílích významně změní styl své hry, například začne být zbytečně agresivní (navyšují nesmyslně velké částky) nebo naopak se můžou zatáhnout a hrát velice tight. Pokud si uvědomíte, že jste v tiltu, tak nejlepším lékem na to je, **odejít od stolu a dát si malou pauzu**. Tilt je největší ničitel vašeho bankrollu, a způsobí vám finanční a i emocionální ztráty.

Co je Strategie malého stacku?



Poker bez strategie je jako jezdit na kole v dopravní špičce se zavázanýma očima. Jednoduše se nemůžete dostat moc daleko. Nezáleží na tom, jestli chcete jet dlouhou ulicí, a nebo pouze přes silnici k vašemu oblíbenému obchůdku, vždy to dopadne stejně – přistanete obličejem na zemi. Vaše jediná možnost vyvarovat se pádu, je sundat pásku z očí, a začít se učit pokerovými strategiím. Jedině tak budete vědět přesně to, co děláte a jaké to bude mít následky. Prvním velkým krokem tímto směrem je naučit se speciální strategii nazvanou: Strategie malého stacku. Tato strategie je velice jednoduchá, je velmi snadné si ji osvojit, a především s ní dosáhnete neuvěřitelných výsledků.

Za principem této strategie nestojí nic jiného než čistá matematika. Představte si, že dva vaši přátelé hrají poker, každý z nich má před sebou 1000 Kč. Vy se k nim přidáte, ale budete mít jen 200 Kč. Podívejme se tedy, co nastane. Pokud si vytvoříme matematický model této situace, zjistíme, že oba dva vaši přátelé teď budou čelit zajímavému problému. Každý z nich totiž bude muset hrát proti hráči s 1000 Kč a zároveň proti vašim 200 Kč. A z tohoto vyplývá, že nikdy nemůžou hrát optimálně proti takto rozdílným stackům zároveň. Proto se tedy musí rozhodnout, který z hráčů bude pro ně primární, a přirozeně se budou více soustředit na hráče s 1000 Kč, protože s ním ve hře mohou více vyhrát, ale i prohrát. A z tohoto důvodu tedy vyplývá, že ve hře proti vám občas udělají špatné rozhodnutí. Toto je hlavním principem této strategie.

Hraní této strategie znamená především hrát pouze nejsilnější kombinace

Princip hry je jednoduchý:

- připojíte se dohry s velmi malou částkou
- musíte hrát jen velice silné kombinace, z toho vyplývá, že budete hrát jen malý počet her
- pokud půjdete do hry, tak se snažte vždy vložit co nejvíce svých peněz do potu, abyste tak maximalizovali výhru

Pro začátečníky je tato strategie velice efektivním způsobem, jak vybudovat svůj bankroll. A poté můžou přejít na jinou strategii - pro začátečníky méně bezpečnou.

Základní pravidla Strategie malého stacku:

- Vždy hrajte pouze s více jak **7 hráči**, jinak budete platit moc často blindy, a tím budete nuceni hrát rozdílně a nebudete se držet této strategie.
- Vyberte si stoly, kde většina hráčů má spoustu chipů.

Kolik zaplatit buy-in do hry?

Tato strategie vyplývá z matematické analýzy. A dle této analýzy je nutné, abyste do hry vstupovali s **20ti násobkem** velkého blindu (**20xVB**), a hru opustili hned, jak budete mít **15xVB nebo více jak 25xVB** velkého blindu. Pokud se bude váš stack ocitne mimo tento rozsah, odejděte ze hry a vstupte znovu s 20xVB.

Pokud tedy budete hrát u stolu, kde budou blindy 0.05\$/0.1\$, tak do hry vstupte s 2\$, spodní hranice pro opuštění stolu bude 1,5\$ a horní 2,5\$. Pokud stůl opustíte, sedněte si znovu opět s 2\$.

Co je to - Outs



Tento článek je celý o outs. V pokeru, out je karta, která nám dá vítězný list. Jestliže máme osm karet, které zlepší náš list na vítězný, máme osm outsů. Tím, že známe své outs, můžeme přesně vypočítat procento vyhrání konkrétního listu, což je přinejmenším užitečná dovednost.

První součástí pochopení outs je naše outs identifikovat. Velice často, alespoň na začátku, budeme čelit tomuto problému, když máme čekání na poslední kartu do postupky nebo čekání na pátou kartu v barvě. Předpokládejme, že hodnota našich základních karet je 98 a že na flopu se objevilo K76. Máme to, co je známo pod názvem otevřené čekání na poslední kartu do postupky nebo zkráceně OESD. Pětka nebo desítka by nám udělala postupku.



Vzhledem k tomu, že poker je karetní hra, která se hraje se standardním balíčkem 52 karet, jsou v balíčku čtyři pětky a čtyři desítky. Kolik outs tedy potom máme? Jak bylo zmíněno na začátku tohoto článku, out je karta, která zlepší náš list na vítězný. S největší pravděpodobností budeme potřebovat udělat postupku, abychom vyhráli bank, což znamená, že máme za této situace osm outs. Toto je jeden z nejběžnějších listů, kdy se čeká na kartu, takže stojí za to si pamatovat, že OESD se rovná osmi outs.

Další běžné čekání na kartu je čekání na pátou kartu v barvě. Když máme v ruce dvě karty stejné barvy a na flopu se objeví dvě karty této barvy, máme "flush draw" – čekání na pátou kartu v barvě. Existuje třináct karet každé barvy a my máme v ruce dvě v našem listu. Další dvě jsou na stole, což nám ponechává devět karet, které nám dají pět karet stejné barvy (flush). Uplatněním jednoduché logiky toto znamená, že máme devět outs.

Existují silnější situace, kdy se čeká na kartu, takzvaná čekání na kombinace. Otevřené čekání na poslední kartu do postupky (straight draw) v kombinaci s čekáním na pátou kartu v barvě (flush draw) nám dává 15 outs (9 karet nám dá flush, šest ne-flushových karet nám dá postupku) a tak z nich činí nesmírně silný list. JT na stole K87 se dvěma kartami naší barvy nám dá 12 outs (9 flushových karet, tři neflushové postupkové karty).

Je zde rovněž čekání na kartu známé pod názvem gutshot straight draw (čekání na poslední kartu do postupky "gutshot"). Je to čekání na kartu, kdy by mělo dojít k složení karet a kdy bychom neměli dorovnávat žádné sázky. Například, jestliže máme v ruce 76 a na flopu se objeví 952, máme čtyři outs – čtyři osmičky. Toto je, jak již bylo zmíněno, mizerné čekání na kartu.

Tak proč tedy všechno tohle povídání o outs?

Inu, je to nejjednodušší způsob, jak udělat relativně přesnou aproximaci našich šancí na vyhrání listu. Když vynásobíme počet outs dvěma, dostaneme pravděpodobnost toho, že se náš list zlepší v příštím kole sázek a vynásobením počtu outs čtyřmi dostaneme šanci, že se náš list zlepší v pátém kole sázek. Jestliže máme OESD, je zde 16% šance, že uděláme svou postupku v čtvrtém kole sázek, a 32% šance, že uděláme postupku v pátém kole sázek. U čekání na pátou kartu v barvě jsou procenta mírně vyšší (18% v čtvrtém kole sázek (turn), 36% v pátém kole sázek (river)).

Tím, že známe a vypočítáváme svá procenta, získáme dobré pochopení toho, jak se odlišné listy srovnávají jeden s druhým. Ukazuje to například, proč flopovat sadu dvojici základních karet je tak účinné. Předpokládejme, že máte v ruce 88 a na flopu se objeví J82. Předpokládejme, že náš protivník má v ruce základní esa. V balíčku zbývají dvě esa, což našemu protivníku dává dvě outs – neboli šanci na výhru listu pouhých 8%!

Outs a procenta rovněž hrají důležitou roli, když dojde na pravděpodobnost výhry a implikovanou pravděpodobnost výhry a když se rozhoduje o tom, zda máme pokračovat v hraní s listem, kdy se čeká na kartu, pokud sází někdo jiný.

Jak přečíst soupeře pomocí shluků informací



Každý chce umět číst myšlenky protivníka u stolu, ale co tedy znamená, když si pohrává se žetony? Proč se po vsazení usmál? Opravdu se ten záskub dá chápat jako signál a prozradil jím svou nervozitu, a jestli ano, znamená to, že má dobré karty, nebo se naopak chystá blafovat? Možná se spíš než o nedostatek jedná o příliš mnoho informací.

Každý hráč se snaží dávat o sobě najevo co nejméně informací, ale mnoho z nich, převážně upovídané typy, dávají tolik signálů, že je ostatní nedokážou zpracovat.

Spousta signálů je neužitečných a je lepší soustředit se na skupinu jevů vedoucích ke stejnému závěru. Soubor projevů se zdánlivě stejným významem nazýváme shluk.

Než abyste vymýšleli, jestli ten záchvěv nervozity znamenal, že váš protivník má v ruce nejvyšší kombinaci, soustředte se na více dalších signálů vedoucích ke stejnému závěru. Shluk, většinou zvaný shluk údajů a informací, řadí jevy do skupin nebo přesněji rozděluje údaje do podmnožin (shluky), tzn. že informace nacházející se ve stejné podmnožině spojuje určitý společný rys. Všechny jazykové znaky, typy promluvy, záchvěvy nebo signály těla je nutné chápat jako shluky, a ne jako náhodné jevy bez vzájemné spojitosti.

Jeden projev může představovat pouhý zvyk z nervozity, takže bychom měli sledovat více projevů z shluků kteří se dají rozpoznat.

Hráč, který má dobré karty

Logicky budeme hledat projevy sebevědomí, které patří do Shluku pozitivního hodnocení a převážně se skládají z těchto jevů:

- předklon (nejčastější známka dobrých karet)
- hlava je trochu nakloněná (při spánku nebo strachu je krk spíše ztuhlý)
- volná ruka zůstává na stole (musí se však jednat o změnu v chování)
- nohy jsou od sebe (opět pouze u změny chování)
- rozšířené zornice (důvod, proč hráči pokeru nosí sluneční brýle)

Další shluk se nazývá shluk sebevědomí a souvisí se shlukem pozitivního hodnocení. Všimněte si ale rozdílů.

Pamatujte si: Sebevědomý hráč se může mýlit a patřit mezi hráče špatné, ale jeho sebevědomí vám může prozradit hodně z jeho herní taktiky.

Známky sebevědomého hráče:

- zaklání se s rukama za hlavou (tento znak se v pokeru rozluští nejsnáze)
- ruce tlačí proti sobě tak, že vytvoří trojúhelník
- ruce v bok nebo překvapivě v kapsách, i když hráč právě sedí

Hráč, který má špatné karty

Tento hráč není se svými kartami spokojen a takhle to bude dávat najevo:

- zaklání se směrem od stolu
- nohy má křížem (jen pokud se jedná o změnu v chování)
- hlava je skloněna (jasný projev slabosti)
- tělo je otočeno/směřuje pryč od stolu (nepatří sem rozhovor s jiným člověkem)
- zúžené zornice
- volná ruka položená přes hrudník jako pomyslná zábrana nebo obě ruce založené
- volná ruka na bradě podpírá hlavu, většinou s jedním prstem přes ústa (znamení, že hráč bude bluffovat)
- pomalé protírání očí (každý pohyb který souvisí s očima znamená slabost)

Pokud si hráč není hrou jistý, jedná se o opak shluku sebevědomí.

Tedy o shluk váhavosti, který se projevuje:

- sevřením rukou nebo dokonce zatínáním pěstí
- hlazením brady (některé národy si hladí bradu, kdykoli je napadne)
- škrábáním na uších a na krku pod nebo za uchem
- škrábáním na temeni nebo týle (neplatí pro škrábání v nose nebo na čele)

Pomocí používání shluků můžete získat (a později si i ověřit) znalost protivníka.

Usuzovat jen na základě jednoho projevu je velice riskantní, na základě dvou jistější a tři vám už vaši domněnku mohou potvrdit.

Pomalá hra (slow-play)



Pomalá hra je forma blufování, při které hrajete velmi silnou kombinaci v levném kole sázení jako slabou, abyste nalákali soupeře do dražších kol sázení. Když hrajete pomalu, nepodnikáte žádné jiné kroky, než jaké jsou nutné, abyste zůstali ve hře.

Pokud nikdo nevsadí, checkujete. Jestliže někdo vsadí, vy dorovnávejte. Vaším cílem je udržet ve hře co nejvíce hráčů, abyste svou výhru maximalizovali v dalších kolech sázení.

Na pomalou hru pochopitelně potřebujete silné karty, neboť riskujete, že dáte šanci protihráčům na získání karty zdarma nebo levné karty, která by mohla posílit jejich kombinaci. V ideálním případě vaše pomalá hra oklame protivníky natolik, že si budou myslet, že máte slabou kombinaci, a karta zdarma posílí jejich kombinaci, ale ne natolik, aby vyhráli.

- Na pomalou hru je nejlepší čas, když je v banku relativně málo peněz a vy věříte, že se díky vašim krokům bank v dalších kolech sázení zvětší.

Je to mocný způsob, jakým maximálně vytěžit ze silných karet, musíte jej však do své hry zařadit s jistou dávkou obezřetnosti. Potřebujete silnou kombinaci, jejíž síla by neměla být soupeřům zřejmá.

- Nikdy byste neměli pomalu hrát, pokud by karta zadarmo mohla poskytnout vašemu protihráči lepší kombinaci, než je ta vaše.

Představme si, že máte na ruce 4-4 a ve hře jsou spolu s vámi další čtyři hráči. Na flopu je 4-4-K a dvě z karet na flopu jsou v barvě. Bank je na flopu malý. Existuje jen malá šance, že někdo porazí vaši čtveřici čtyřek, a pokud by padla třetí karta v barvě, mohl by někdo vytvořit fleš a při tom si myslet, že má nejlepší kombinaci. Při každé pomalé hře je zapotřebí

checkovat, jestliže nikdo nevsadil, nebo jen tiše dorovnávat, pokud někdo vsadil. Z celého srdce si přejete, aby si někdo polepšil, a pokud se tak stane, můžete na turnu sázet, pokusit se checkovat s následným navýšením nebo navyšovat, pokud soupeř začne sázet.

Všimněte si:

Takto silná kombinace může být hrána pomalu. Dejte šanci všem, kdo získali dva páry nebo načatou fleš, aby vás trochu dohnali.

5♦, 5♥ - karty na ruce

5♣, 5♠, K♠ - flop

Než si vaši protihráči uvědomí, co máte za lubem, je už často příliš pozdě, protože již mezitím zaplatili cenu za váš trik. Nehrajte však pomalou hru s kartami, které nejsou opravdu silné. Karty zdarma jsou dárkem příliš nebezpečným, abyste je jen tak nabídli svým soupeřům.

Karta zdarma



Karta zdarma je ta, jejíž získání vás nestojí žádnou sázku. Obecné pravidlo pro poskytování nebo získávání karty zdarma je velice jednoduché.

- Ve většině případů, kdy máte nejlepší kombinaci, nebudete chtít, aby vaši protihráči dostali šanci na získání karty zdarma, neboť by vám mohli vyfouknout bank přímo před nosem.
- Na druhou stranu, pokud jste to vy, kdo drží kombinaci, jež není tou nejlepší, karta navíc pro vás bude vždycky žádoucí.

Existují jisté výjimky. Někdy máte kombinaci tak silnou, že stojí za to dát vašim protihráčům kartu navíc v naději, že pak budou navyšovat v dalších kolech sázení. Dejme tomu, že vám na flopu přijde trojická nebo vysoký full house. Pokud vsadíte, je nepravděpodobné, že některým z vašich soupeřů flop dostatečně pomůže - pokud vůbec pomůže - aby dorovnali. Pokud však flop, díky němuž máte tak nesmírně silnou kombinaci, obsahoval dvě karty stejné barvy nebo dvě karty v hodnotách navzájem si blízkých, můžete si dovolit nechat soupeře trochu vás dohnat. Pokud se na turnu objeví karta vhodná do fleše, popř. karta poskytující jednomu nebo více protihráčům postupku či nedokončenou postupku, je pravděpodobné, že sázku na turnu dorovnájí.

Všimněte si:

V tomto okamžiku může být těžké hru rozhrbat, ale jestliže někdo drží nedokončenou fleš, může se chytit. Čtyři králové jsou dost silnou kombinací to dát soupeřům kartu zdaním.

K♣, K♥ - karty na ruce

K♠, 9♠, K♦ - flop

Pokud je ve chvíli, kdy poskytnete kartu zdarma, bank malý, tím lépe. Mimochodem, získání malého banku velkou kombinací není nijak uspokojivé. Raději byste se měli pokusit vyhrát velký bank než titěrný, a to i za cenu, že riskujete prohrát vše. Mimoto, má-li soupeř šanci získat s další kartou kombinaci, s níž stojí za to sázet, můžete dostat šanci navyšovat, nebo jste-li první na řadě checkovat a následně navyšovat.

Jste-li tím, kdo doufá, že vytvoří silnou kombinaci, pak budete chtít získat kartu zdarma, pokud to bude možné. Nemáte samozřejmě nad touto skutečností úplnou kontrolu, ale sázením na flopu můžete přesvědčit protihráče, kteří hrají před vámi, aby checkovali na turnu, kdy se sázkové limity zdvojnásobují. Je to stejný princip, jako když navyšujete, abyste získali kartu navíc. Jakmile se na turnu otočí karta, vždy můžete vsadit, jestliže vaše kombinace dostatečně posílila, nebo můžete checkovat, pokud turn vaši kombinaci neposílila a všichni soupeři před vámi také checkovali.

Startovní kombinace - tabulka



S pouhými 169 možnými dvoukaretními kombinacemi, jež ukazuje schéma níže v článku, není tak těžké (jak si možná myslíte) naučit se všechny hrát. Páry stejné výše mají před flopem stejnou hodnotu. Stejně tak je tomu i s barvou karet. Například před flopem se $9\spadesuit - 9\heartsuit$ rovná $9\diamondsuit - 9\clubsuit$ a $K\clubsuit - Q\clubsuit$ je stejně hodnotné jako $K\diamondsuit - Q\diamondsuit$. Pokud se však na flopu objeví troje káry, pak $K\diamondsuit - Q\diamondsuit$ jsou k nezaplacení a $K\clubsuit - Q\clubsuit$ jsou nehratelné.

Někdy bude nutné, abyste se odchýlili od následování tohoto schématu. Vezměme si třeba takovou kombinaci $10\spadesuit - 9\spadesuit$. Fakt, že je tuto kombinaci možné hrát v běžné partii (i pokud jste jeden z prvních hráčů), ještě neznamená, že ji musíte hrát. Ve hře, kde jsou častá navýšení a málo přetrvávajících hráčů, je takováto kombinace nehratelná. Je to velice spekulativní kombinace - aby pro vás nebyla drahá, je lépe hrát ji z posledních pozic. V ideálním případě hrajete tento typ karet na buttonu, pět nebo šest hráčů před vámi dorovná, nikdo nenavýší - pak je výhodné dorovnat. Pokud jsou karty na flopu nepříznivé, můžete své karty pokaždé odhodit.

Výčet kombinací, které lze hrát na předních pozicích, začíná vysokými páry a vysokými kartami sousedních hodnot, které se koncentrují v levém horním rohu schémat. Kombinace, které je možné hrát na středních a pozdních pozicích, se tísní pod křivkou tvořenou kombinacemi pro přední pozice; nehratelné dvoukaretní sestavy se nacházejí při pravé straně schémat. Při troše snahy by pro vás nemělo být těžké zapamatovat si tato schémata nazpaměť a vybavit si je, kdykoli budete chtít.

Všimněte si, že na předních pozicích budete hrát daleko méně kombinací. Také zjistíte, že karty v barvě jsou mnohem hodnotnější než karty stejných hodnot, avšak různých barev. Uvědomte si, prosím, že strategický plán znázorněný tímto schématem není programem, který byste měli slepě následovat. Pokud se během kola navyšovalo, budete muset výběr kombinací ke hraní podstatně zpřísnit, což platí zvláště pro hru na předních pozicích.

Karty různých barev

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

- Hrajte v jakékoli pozici
- Hrajte na střední/ pozdní pozici
- Hrajte jen na pozdní pozici
- Nehrajte vůbec

Páry a karty v barvě

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

Rozdělení startovních kombinací

Každá ze 169 různých startovních kombinací, které můžete dostat, se dá zařadit do jedné z pěti kategorií: páry, karty sousedící, karty nesousedící, sousedící karty v barvě či nesousedící karty v barvě. To je vše. Jen pět kategorií. Pouze s nimi si musíte dělat starosti.

Pokud na ruku nedostanete pár, vaše karty buď budou nebo nebudou v barvě. Obojí (ty, co jsou v barvě, i ty, co v barvě nejsou) mohou být sousedící nebo nesousedící. Mezi sousedící karty patří K-Q, 8-7, 4-3. Nesousedící karty mohou mít mezi sebou mezeru jedné, dvou, tří nebo více hodnot - do této kategorie spadají například K-J, 9-6, 9-3. Obecné pravidlo zní: čím menší je mezer, tím jednodušší je vytvořit postupku.

Předpokládejme, že držíte na ruce 10-6. Jediná možnost, jak použít obě vaše karty a přitom vytvořit postupku, je dostat karty 9-8-7, ale pokud držíte na ruce 10-9, pak můžete vytvořit postupku s kombinacemi K-Q-J, Q-J-8, J-8-7 a 8-7-6.

Karty sousedící



Mezera jedné hodnoty



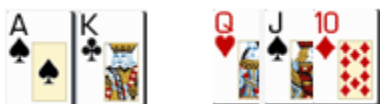
Mezera dvou hodnot



Mezera tří hodnot



Pro každé pravidlo však platí jisté výjimky. Sestava A-K je sice technicky vzato kombinace sousedících karet, ale ve skutečnosti může vytvořit jen jednu postupku. Je totiž potřeba spojit ji s Q-J-10. A-2 je ze stejné škatulky, na postupku potřebujete 3-4-5. Přestože jsou tyto karty v obou případech sousedící a nikoli nesousedící, vytvářejí jen jednu možnou postupku, protože každá z těchto kombinací je na konci hodnotového spektra.



Existují další výjimky, K-Q a 3-2 mají také určitá omezení. Kombinace K-Q může vytvořit postupku jen ve spojení s A-J-10 a J-10-9. Dvojice karet 3-2 je stejný případ.

Jediné další omezené sousedící karty jsou Q-J a 4-3. Q-J potřebuje A-K-10, K-10-9 nebo 10-9-8. Tato kombinace nemůže vytvořit čtvrtou postupku, protože neexistuje karta vyšší než eso. U 4-3 je tomu podobně, protože žádná karta není nižší než eso. Ostatní sousedící karty však mohou vytvořit postupku všemi čtyřmi možnými způsoby - a to je velkou výhodou oproti nesousedícím kartám.

Důležitost pozice

Na pozdějších pozicích si vzhledem k tomu, že hrát později během kola je mnohem výhodnější než hrát na předních pozicích, můžete počkat na flop i se slabšími kartami. Pokud jste poslední na řadě, máte tu výhodu, že vidíte, jak každý z hráčů v daném kole sázení jedná. Je to velká přednost, neboť některé startovní kombinace se hrají lépe proti většímu počtu hráčů, zatímco jiné jsou lepší pro hraní jeden na jednoho. Na pozdějších pozicích budete také vědět, kdo projevuje sílu, protože uvidíte, kteří soupeři vsadili, dorovnali, navýšili a složili karty. Čím později hrajete, tím více informací máte k dispozici. Čím později hrajete, tím nižší jsou požadavky na vaši startovní kombinaci.

Rady pro začátečníky

V průběhu učení hold'emu se držte těchto čtyř vodítek:

- Karty, které nejsou v barvě ani v páru a jsou nesousedící s mezerou čtyř hodnot a vyšší, byste za normálních okolností nikdy neměli hrát.
- Na brzkých pozicích hrajte jen málo kombinací.
- Karty v barvě jsou hodnotnější než karty stejné hodnoty v různých barvách.
- Nesousedící karty nejsou obvykle tak hodnotné jako karty sousedící, a to kvůli obtížnosti s jakou se s nimi sestavuje postupka.

Výpočet pravděpodobnosti



V tomto článku najdete seznam, který vám ulehčí naučit se pravděpodobnostní výpočty u všech běžných nedokončených kombinací, s nimiž se můžete setkat při hře hold'em. Pokud se je naučíte z paměti, pak nebudete muset u pokerového stolu plýtvat ani zlomkem sekundy na aritmetických výpočtech. Seznam také nabízí zjednodušené metody dovolující přibližně odhadnout v procentech poměr případů, kdy dokončíte svou kombinaci.

Tato jednoduchá metoda spočívá v násobení vašich outs ([článek o Outs](#)) dvěma a přičtení čísla dvě k této sumě. Výsledkem je hrubé procentuální vyjádření šance vytvořit vaši kombinaci s další kartou. Dejme tomu, že na turnu máte šanci na postupku. Vzhledem k tomu, že máte v ruce dvě karty v jedné barvě a další dvě jsou na boardu, z celkových 13 karet od každé barvy vám zbývá 9 outs. Rychlý výpočet $9 \times 2 = 18$, $18 + 2 = 20$ je docela blízko 19,6 procentům, ke kterým byste přišli, pokud byste vypracovali svoji odpověď matematicky.

Pokud máte jenom čtyři outs, pak tento přibližný výpočet je $4 \times 2 + 2 = 10$, což je velmi blízko skutečnému číslu 8,7. Pokud máte 15 outs, pak rychlý výpočet dá sumu 32, zatímco přesné číslo je 32,6 procent.

Důsledek pro strategii je asi takový: pokud máte 10 procentní šanci na výhru, pak by cena vašeho dorovnání neměla být vyšší než 10 procent sumy banku. Se šancí 32 procent můžete dorovnat sázku až do výše jedné třetiny banku.

I když je výpočet „outs krát dva plus dva“ jednoduchý, je mnohem jednodušší uložit seznam do paměti. Díky tomu nebudete nikdy muset udělat jediný propočet. Zalovte v paměti a vytáhněte to správné číslo. A kdykoli zjistíte, že bojujete se závanem pochybnosti, vždy můžete sami sebe přikontrolovat přibližným výpočtem „**outs krát dva plus dva**“.

Pokud jste na flopu a chcete odhadnout šance na dotvoření své kombinace na riveru, zkuste toto: pokud máte něco mezi jedním a osmi outs, pak je vynásobte čtyřmi. Osm outs vynásobeno čtyřmi dává 32, přesné číslo by však bylo 31,5. U čtyř outs by metoda násobením čtyřmi přinesla výsledek 16, zatímco přesná odpověď je 16,5 procent.

S devíti outs - což je běžná situace, protože reprezentuje počet outs pro čtyřkaretní načatou fleš - vynásobte počet outs čtyřmi a odečtěte jedna. Přesná aritmetická odpověď je 35 procent. Tuto metodu můžete použít až pro výpočty se 12 outs, naší metodou vyjde 47 procent, ačkoli přesná odpověď zní 45 procent. Pro 13-16 outs vynásobte počet outs čtyřmi a odečtěte 4, vaše výsledky se nebudou lišit o více než dvě procenta. A pamatujte si: pokaždé, když zjistíte, že jste na čtvrté ulici a máte 14 a více outs, pak jste poměrně jistým favoritem, který vytvoří svou kombinaci, takže poměr banku a sázky v jakékoli výši stojí za to.

SLOŽTE NEVÝNOSNÉ NAČATÉ KOMBINACE

Držet se kombinací, jež jsou nevýnosné, ať už z jakéhokoli důvodu - a mnoho hráčů vytrvale čeká na kartu, i když ví, že to není to nejlepší, co mohou dělat - může být hlavní slabostí ve hře.

Tato tabulka ukazuje riziko nesestavení kombinace (odds), kdy čekáme na dvě karty (z flopu na river) nebo na jednu kartu (z turnu na river).

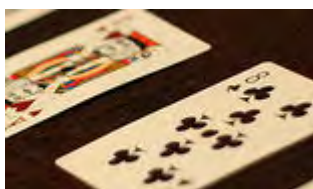
JPRAVDĚPODOBNOST OUTS					
Outs	Načatá kombinace	Z flopu na river		Z turnu na river	
		Šance v %	Riziko	Šance v %	Riziko
20		67,5	0,48 ku 1	1 43,5	1,30 ku 1
19		65	0,54 ku 1	41,3	1,42 ku 1
18		62,4	0,60 ku 1	39,1	1,56 ku 1
17		59,8	0,67 ku 1	37,0	1,71 ku 1
16		57	0,75 ku 1	34,8	1,88 ku 1
15	Postupka v barvě	54,1	0,85 ku 1	32,6	2,07 ku 1
14		51,2	0,95 ku 1	30,4	2,29 ku 1
13		48,1	1,08 ku 1	28,3	2,54 ku 1
12		45	1,22 ku 1	26,1	2,83 ku 1
11		41,7	1,40 ku 1	23,9	3,18 ku 1
10		38,4	1,60 ku 1	21,7	3,60 ku 1

9	Fleš	35	1,86 ku 1	19,6	4,11 ku 1
8	Postupka	31,5	2,17 ku 1	17,4	4,75 ku 1
7		27,8	2,60 ku 1	15,2	5,57 ku 1
6		24,1	3,15 ku 1	13,0	6,67 ku 1
5		20,3	3,93 ku 1	10,9	8,20 ku 1
4	Dva páry	16,5	5,06 ku 1	8,7	10,50 ku 1
3		12,5	7,00 ku 1	6,5	14,33 ku 1
2		8,4	10,90 ku 1	4,3	22,00 ku 1
1		4,3	22,26 ku 1	2,2	45,00 ku 1

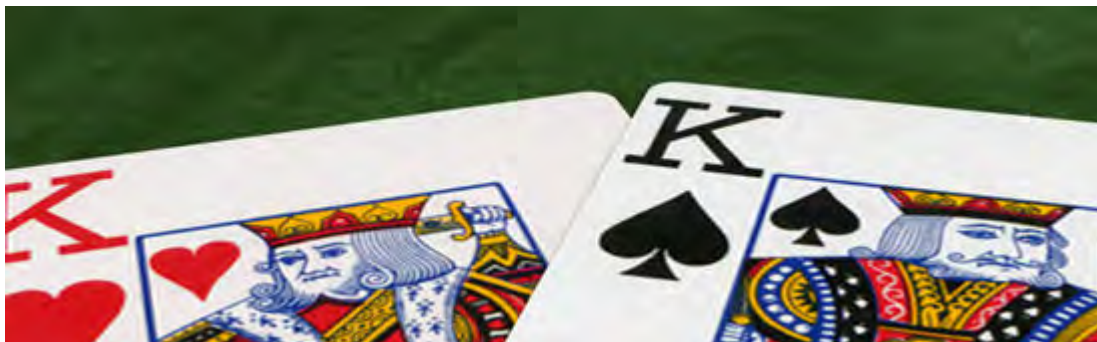
OSTATNÍ PRAVDĚPODOBNOTI

Pár	Na flopu vznikne trojice v 11,8 procentech případů
A-K	Na flopu získá krále nebo eso ve 32,4 procentech případů
Dvě karty v barvě	Vytvoří fleš v 6,5 procentech případů
Dvě karty v barvě	Na flopu vytvoří fleš v 0,8 procentech případů
Dvě karty v barvě	Na flopu vytvoří čtyřkaretní fleš v 10,9 procentech případů
Dvě nesouvisející karty	Vytvoří dva páry ve 2,2 procentech případů

Jak hrát dobře na flopu



Díky tomu, že v hold'emu patří odkryté společné karty uprostřed stolu všem hráčům, je pro soupeře mnohem těžší porazit vaši kombinaci tím, že by dostali kartu, jež potřebují, než je tomu u jiných her jako seven-card stud, v němž hráči používají jen ty karty, které byly rozdány výlučně jim. Pokud máte na ruce pár kluků a váš protihráč má pár devítek, pak přítomnost páru pětek mezi společnými kartami způsobí, že oba budete mít dva páry. Vy však máte stále nejlepší kombinaci. Pokud jedna z pětek neumožní některému hráči sestavit postupku, pak jediným hráčem, kterému takový pár pomůže, bude šťastlivec s jednou či oběma zbývajících pětkami.



Kdo v Texas hold'emu dřív přijde, ten dřív mele, protože po flopu uvidíte již pět sedmin z kombinace karet, jež máte k dispozici. To je další velký rozdíl mezi hold'emem a seven-card studem, kde po prvním kole sázení uvidíte pouze čtyři sedminy všech vašich karet. Jelikož v hold'emu po prvním kole sázení vidíte na flopu plných 71 procent karet, zůstat ve hře na turn a river vyžaduje, abyste měli silnou kombinaci, načatou potenciálně vítěznou kombinaci, nebo dobrý důvod věřit, že vsazením na příští kolo přimějete soupeře složit karty.

Zde je šest tipů, které vám pomohou úspěšně hrát na flopu.

1. Flop vymezí vaši kombinaci. Pokud nepasuje ke kartám na vaší ruce, je ve většině případů lepší zastavit vaši prohru brzy.
2. Máte-li na flopu vysokou kombinaci, dejte soupeřům šanci sestavit druhou nejlepší kombinaci, avšak vyhněte se tomu, abyste jim poskytli zdarma kartu, která by vás mohla porazit.
3. Jste-li novými hráči hold'emu, buďte velmi obezřetní. Ušetřete.
4. Buďte agresivní s kartami, které skýtají vícero možností, jako například vrchní pár s dobrou doplňkovou kartou a načatou fleší.
5. Před flopem buďte vybíraví, co se karet týče, a pokud máte kombinaci, která se zdá být nejlepší, protože se trefí do flopu, buďte agresivní.
6. Pokud máte na flopu načatou kombinaci, držte se jí, dokud vám bank slibuje dostatečný výtěžek ve srovnání s šancí, že se vám nepodaří vaši kombinaci sestavit.

Další rozdíl mezi studem a hold'emem tkví v tom, že pořadí sázení je v hold'emu pro každou partii neměnné, zatímco ve studu odkryté karty rozhodují o tom, kdo začíná. Jednat jako poslední je v kterékoliv formě pokeru velkou výhodou, neboť soupeři se musí rozhodnout (a tím něco naznačit o svých kartách) dříve než vy.

Vezměte si tuto radu k srdci: Neinvestujte do průměrných karet předtím, než soupeři naznačí něco o skutečné - či domnělé - síle svých karet. S podřadnými kombinacemi na brzkých pozicích složte karty. Když jste nej-zranitelnější, měli byste hrát pouze ty nejlepší startovní kombinace. Úspěch v hold'emu vyžaduje trpělivost. Bez ohledu na to, jak lákavě vypadají vaše první dvě karty, nepříznivý flop je může učinit bezcennými. Pokud na flopu vaše kombinace neposílí, ani neposkytne velmi silnou načatou kombinaci, obvykle byste své karty měli nechat plavat - ledaže byste měli to štěstí začít s vysokým párem na ruce. Řekněte si toto: pokud mi nesedne flop, musím skončit.

Zkušenost praví: nepokračujte ve hře po flopu, nemáte-li silný pár doprovázený slušnou doplňkovou kartou, která se též nazývá kicker. Dva páry jsou ještě lepší, a pokud máte opravdu štěstí, sestavíte trojici, což je velmi silná kombinace.

Abyste mohli pokračovat bez jedné z těchto kombinací, budete potřebovat načatou postupku nebo fleš. S nedokončenou kombinací však bude třeba alespoň dvou soupeřů, aby velikost banku vyrovnala cenu vaší investice.

Dva protihráči mohou být lepší než jeden



Jak se posunete ke středním limitům Hold 'Em pokeru (řekněme \$3-\$6 a více během dne a brzy zvečera, \$5-\$10 a více v noci), objevíte podivný paradox. Pokud vsadíte všechno (push, bet all-in) s kombinací jako třeba AK v různých barvách na rag flopu (flop tvořený malými kartami, které nemají stejnou barvu a netvoří sekvenci), často byste raději měli dva protivníky než jen jednoho. Opravdu, toto může platit i pro ty nejvyšší stupně pokeru. Zde je příklad z pokeru \$80-\$160 v Casinu Bellagio, o kterém jako první podal zprávy skvělý blog threebet33.blogspot.com.

Náš hrdina je na big blind (velké sázce naslepo), všichni složí karty až na hráče v pozici buttona (rozdávajícího) - "který je velmi inteligentní, zkušený hráč". Ten provede open-limp (jako první dorovná před flopem - neobvyklý manévr na nejvyšších úrovních pokeru; často se mu také říká "trap limp"). Small blind, který je také inteligentní hráč (no koneckonců je to poker \$80-\$160) kompletuje sázku (completes). Náš hrdina checkuje (neprovede akci) s 85 v různé barvě.

Flop je 7 7 5 rainbow (karty, z nichž má každá jinou barvu). Small Blind checkuje. Hrdina sází, je zřejmé, že očekává, že v tomto případě bude z potu (banku) něco mít. To mu ale není souzeno. Button dorovná (calls), Small Blind také dorovná.

Poznámka mimochodem:

Limit poker sleduje jakýsi podivný druh převrácené křivky zisku, kde jakmile se člověk přiblíží ke středním pokerovým limitům, stává se snadnějším oklamat ostatní, co se týče vaší kombinace. U mikro limitů a potom zase naopak u vrcholových limitů mají často vaši protivníci opak toho, co jste očekávali. Než budu pokračovat v popisu předchozí hry, zkuste popřemýšlet o této kombinaci (handu). Byla sázka s 85 správná? U pokeru s limitem \$3-\$6 až po limit \$5-\$10 bych očekával, že hráč s 85 bude sázet. Hráč, který má set (pár v rozdaných kartách se stejnou hodnotou jako karty na stole) by měl tendenci provést check-raise buď na flopu nebo na turnu (kdy v sázkovém kole nic neprovede a poté zvýší). Osobně se mi líbí check-raise na flopu, pokud chybí jen dvě nebo tři karty pro flush (karty stejné barvy), avšak pokud by to byl rainbow flop (všechny karty jiné barvy), provedl bych asi check-raise na turnu.

Problém s provedením check-raise, když máte set, je však ten, že pokud vsadíte, je příliš snadné vás porazit s two-pair (dva páry karet se stejnou hodnotou) nebo s draw (situace, kdy pro vytvoření dobré kombinace je potřeba jen jedna karta). Z toho důvodu doporučuji jen občas provést check-raise, když máte two-pair, buď z pozice small nebo big blind.

Vraťme se ke zkoumané pokerové partii:

Co by tak mohli Button a Small Blind mít? Kombinace Buttona vážně vypadá na velký overpair (pár v rozdaných kartách, který má vyšší hodnotu než karty na stole). Nelíbí se mi, jak lidé rádi provádějí open-limp s velkými overpairy na pozici buttona, ale zdá se mi, že někteří hráči jsou na tom závislí. Říkají si, že mají dobrou kombinaci. Nechtějí jen krást blindy. Chtějí víc! Ještě jednou opakuji, že problém částečně spočívá v tom, že pokud takový hráč zvýší (raises) na pozici Buttona, potom můžete vyloučit Esa i Krále.

Potenciální kombinace hráče na Small Blind by v tomto případě měla spustit alarm. Člověk by čekal, že provede check-raise na flopu s jakýmkoliv párem větším než pětky a že složí karty s jakýmkoliv párem menším než pětky. Je u něj možnost Ace-Five (Eso-Pět), stejně jako 6-8, 6-9, 7-9, nebo možná dvě overcards (mající hodnotu vyšší než floповé karty) jako KQ, KJ, nebo QJ. Ale starosti nám musí dělat nevyzpytatelná sedmička.

Turn přináší otevřené karty (board) 7 7 5 Q.

Small Blind checkuje. Náš hrdina sází, Button dorovnává (calls) a Small Blind navyšuje (raises). Náš hrdina provede "instamuck, tedy okamžitě složí karty. Button přemýšlí asi 20 vteřin a pak také checkuje.

Small Blind nyní udělá svou jedinou chybu této hry, alespoň podle mého názoru. Ukáže své karty. Ale zase bych měl být vděčný, že to udělal, protože kdyby ne, neměl bych teď pro vás žádný příběh. Měl King-Four (Král-Čtyři) v různé barvě pro absolutní blaf.

Pokud by v tom byli Small blind s Buttonem samotní, neprošlo by mu to (a velice pravděpodobně by to ani nezkusil). Ale protože hrál proti dvěma protivníkům, o kterých věděl, že jsou velmi schopní a všímaví hráči pokeru, jeho check-raise na turnu získal větší věrohodnost. Náš hrdina složil karty, protože dokonce i pokud by Small Blind blafoval, mohl ho klidně porazit druhý hráč Button (známo jako léčka "dvě cesty k prohře, jedna cesta k výhře"), nemluvě o tom že zde bylo riziko reraisu (opětovného navýšení) od Buttona, i když pravda malá, který mohl ožít s něčím jako QQ in the hole (v zavřených kartách). Poté co náš hrdina složil karty, Button si říká, že ten check-raise pravděpodobně asi nebyl blaf, protože byl proveden vůči dvěma protihráčům, kteří oba projevovali nezanedbatelnou sílu. Toto tedy z praktického hlediska vypadá jako sázka, která opravdu vyžaduje dorovnání.

Button je natolik dobrý, že je schopen v takovéto situaci složit i Esa, i když v tomto případě měl jen kluky (Jacks) - nebo to aspoň tvrdil. To mu také dává druhou cestu k prohře. Rozsah možných kombinací hráče Small Blind zahrnuje Qx stejně jako 7x. Takže Button složí karty (folds). A opět to musím připomenout, ve hře heads up (jeden proti jednomu), by pravděpodobně dorovnal.

Jak náš hrdina později prohlásil, když vysvětloval své rozhodnutí na turnu složit karty spíše než provést three-bet (třetí sázku v pořadí) - (musí provést třetí sázku, protože je si na 99% jistý, že Button ho poráží): "Pokud by to byla hra, kde bych byl jen já a SB, asi bych hrál jinak, ale když tam byl i Button, proti kterému jsem moc šancí neměl, aspoň podle toho, co jsem dokázal rozpoznat, myslím, že jsem udělal jedinou věc, kterou jsem udělat mohl".

Podívejte se na nejčastější příklad této situace - když ho použijete, můžete v tom správném typu hry docílit velmi významného efektu.

Jste druhý hráč od buttona (třetí od konce, kdo je na řadě k akci) s QJ stejné barvy. Hráč Under The Gun + 1, zdrženlivý pasivní hráč (loose passive), limpuje (dorovnává před flopem). Méně zdrženlivý ale relativně pasivní hráč vpravo od vás také limpuje. V tomto bodě se očividně nabízí způsob hry, kdy je napodobíte. Máte pěknou multi-way kombinaci (možnou hrát různými způsoby) a starosti vám nedělají hráči za vámi (oba jsou velmi průměrní) ani Blindi, kteří brzy přijdou na řadu.

Ale nedorovnáváte (call). Zvyšujete (raise). Dva zbývající hráči na řadě složí karty (fold). Small Blind složí karty, Big Blind kompletuje sázku a dva původní limperé také kompletují.

Flop vyjde:

T 8 5, dva kříže (clubs).

Hráči napravo od vás checkují a vy sázíte. Big Blind dorovnává, jeden z limperů složí karty a druhý dorovnává.

Turn přináší křížové Eso (Ace of clubs). Hráč vpravo od vás checkuje. Vy sázíte. Big Blind složí karty, původní limper složí karty.

No, tak to je teorie.

Kdybyste měli z pre-flopu jen jednoho protihráče, pravděpodobně byste hráli stejně, ale nevýhoda by byla, že pokud by kterýkoliv z hráčů měl naked 10 (desítku v kombinaci s vyšší kartou) nebo jakýkoliv jiný pár slušných křížových karet, pravděpodobně by vás raději dorovnali. Vaše navýšení (raise) oněch dvou limperů a vaše agresivní sázení na flopu a turnu dodá vašemu blafu věrohodnost, protože máte více protivníků. Nemyslí si "snaží se mě napálit?"; místo toho si myslí: "sakra, ten musí mít něco, co by mě mohlo porazit, i když nevím, co to je".

Jako další bonus platí, že tato hra nemusí tak často fungovat proti dvěma protihráčům, tak jako funguje proti jednomu, protože zisky se stávají nesrovnatelně většími.

Síla startovní kombinace v Hold'em pokeru



Hodnotné kombinace mohou jít stejně tak dobře nahoru jako dolů...

Dnes vám něco povím o **87s** versus **A7o** (nebo-li, nepoužijeme-li zkratky, **osm-sedm stejné barvy** versus **Eso-sedm různé barvy**). Stejná barva má ve zkratce na konci „s“ a různé barvy „o“. Vybral jsem tyto očividně nesourodé kombinace, protože názorně předvádějí jednu z nejkrásnějších vlastností Hold'em pokeru a to že síla startovní kombinace se dramaticky liší v závislosti na konkrétních podmínkách.

Představme si dvě hypotetické situace:

Hypotetická situace 1.

Jste na Big Blindu (velké sázce naslepo). Je to opatrná (tight) hra. Všichni checkují (pokračují bez přísazení) ke Small Blindu (malé sázce naslepo) – hráč dobrodruh – srovnává sázku co možná nejlevněji (limps in). Jakou kombinaci byste raději měli?

Kterýkoliv hráč, který hrál poker více než týden, by si bez váhání vybral A7o. Možná by nevěděl proč, ale instinktivně by cítil, že v této situaci je to dobrá kombinace.

Zde udělám malou odbočku. Velká řada vyhrávajících pokerových hráčů dělá většinu času správné rozhodnutí bez toho, aniž by věděli, proč je správné. Ale když si dokážete vysvětlit, proč je to správné rozhodnutí, získáte hlubší porozumění pokeru. Umožní vám to posunout se na pomyslnou vyšší úroveň.

Hypotetická situace 2.

Opět jste na Big Blindu. Je to velmi uvolněná (loose) a přátelská hra. Probíhá jisté navyšování (raising), ale ne moc. V této situaci hráč UTG (under-the-gun, první hráč, který musí jednat) dorovná před flopem (limps) a pět dalších hráčů včetně hráče na small blindu dorovná (call). Kterou byste raději chtěli nyní?

Toto možná vyžaduje trochu více zkušeností, ale odpověď je zcela definitivně 87s. Ve skutečnosti – v této situaci se šesti protivníky – 87s stojí za zvýšení sázky (raise), (v chytřejších hrách pro to existuje výjimka, ke které se vrátím později).

Běží mi simulace pro tyto dvě kombinace proti náhodným kombinacím a proti Sklanskyho kombinaci 1 to 4, jedna ku čtyřem (tzn. všechny kombinace by byly v horních 11%, což by se v reálném životě nikdy nestalo, ale což názorně ukazuje extrémy, které pravděpodobně v reálném životě potkáte). Je to zajímavé čtení.

87s	Hráči (včetně vás)	Náhodné kombinace (random cards)	Sklansky 1 to 4*
2		48%	33.7%
3		33.7%	25.1%
4		26.6%	21.0%
5		22.0%	18.6%
6		18.8%	17.2%
7		16.8%	16.2%

*(AKo, AQo, AJo, AA down to 88, AKs to ATs, KQs to KTs, QJs a QTs, JTs, J9s, T9s, 98s)

A7o	Hráči (včetně vás)	Náhodné kombinace (random cards)	Sklansky 1 to 4
2		59%	37.2%
3		39.1%	21.5%
4		28.8%	15.2%
5		22.5%	11.9%
6		18.4%	10.0%
7		15.4%	9.1%

Takže proti hráčům s náhodnými kartami (random card players) - a oni opravdu existují! - potřebujete, aby zde bylo šest hráčů, než se stanou 87s preferovanými kartami. Ale u stolu, kde lidé hrají velmi zdrženlivě (cagily), se switchover (převrat, změna) stane i jen se třemi hráči.

Ve skutečnosti pravděpodobně budete někde mezi těmito dvěma extrémy – odhadoval bych 5 hráčů. To nedělá z 87s raising hand (kombinaci vhodnou k navýšení sázky), pokud máte pouze čtyři protivníky. Je to právě ta kombinace, kterou bych nejraději měl v daných hypotetických situacích.

A7o a 87s jsou zde pravděpodobně dvě nejextrémnější kombinace (mimořádně pokud VÍTE, že váš protivník má pár Es (Aces) a že jste už v banku (in the pot), 87s je rovnocenná-nejlepší kombinace, kterou můžete mít, abyste to zlomili – jste pouze 10-3 dog). Dog je kombinace karet, která nemá příliš šancí vyhrát (zkrácení slova underdog).

Ale možná se podivujete, jak je toto možné? Pokud A7o je 59% favorit proti náhodnému jedinému protivníkovi a 87s je 48% dog, jak se může 87s stát dobrou kombinací proti hodně protivníkům a A7o se v tom případě stane kombinací špatnou?

Odpověď leží v průměrné kvalitě vyhrávající kombinace. Nebo byste také mohli říct, že když 87s prohrává, dostane pořádně na frak, ale když vyhrává, vyhrává s velkou parádou.

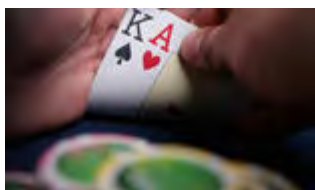
Proti jednomu protivníkovi může A7o docela dobře vyhrát i bez toho, že by musela být vylepšena. Ace-high (kombinace pěti karet, která obsahuje jedno eso, není straight ani flush, nebo kombinace karet, která neobsahuje žádný pár) by to mohla zvládnout. To je "výhoda" A7o. Ale jak se počet protihráčů zvyšuje, pravděpodobnost toho, že Ace-high vyhraje, se rapidně zmenšuje. Je potřeba ji vylepšit (najít alespoň pár). No a jak víme - já i vy, A7o se dá vylepšit s takovou pravděpodobností jako 32o. Relativně řečeno, pokud by vám bylo sděleno, že vaše kombinace musí být vylepšena, aby vyhrála, a že pokud ji vylepšíte, OPRAVDU vyhraje, potom A7o není o nic lepší než 32o.

Proti jednomu protivníkovi nemá 87s velkou šanci, že by vyhrála nevylepšená (ve skutečnosti má 75.6%ní šanci, že bude horší než náhodná kombinace před flopem a je zde pouze asi 25%ní šance, že žádnou z nich se nepodaří před koncem vylepšit). Jinými slovy, tato kombinace téměř vždy potřebuje vylepšit, aby vyhrála. Ale má VĚTŠÍ PRAVDĚPODOBNOST, že se podaří ji vylepšit, než jakou má A7o. Takže když se dostanete na úroveň, kde se vylepšení kombinace stává absolutně nutným, tzv. suited connector (karty ve stejné barvě a blízké hodnotě, které mají šanci na flush i straight) jsou na tom lépe a Ace-rag (eso plus špatná karta) hůře.

Tento argument nabývá na síle, jak se hra stává uvolněnější (loose). Ale pokud máte v potu pět limperů (kteří pouze dorovnávají před flopem), je pravděpodobné, že je hra uvolněná.

Jak už jsem psal na začátku, řada vyhrávajících pokerových hráčů toto ví instinktivně. Naučili se to díky létům zkušeností. Ale vy teď máte výhodu. Vy už víte PROČ tomu tak je.

Zhodnocení pokerové situace zkušeným hráčem



Takže sedíte u své partie limit pokeru. Navzdory skutečnosti, že v těch pár týdnech, které hraje, jste si neúnavně dělali poznámky o všech hráčích, proti kterým jste hráli, najednou jste se ocitli ve hře, kde neznáte z hráčů ani jednoho. Co teď? No, pokud netrpíte typickým syndromem pokerového hráče, chronickou netrpělivostí (**chci okamžitou odměnu a chci ji teď HNED!!!**), můžete často vydržet několik handů (kombinací), než budete muset vsadit big blind (velkou sázku naslepo). A to je velmi velmi moudrý tah.

Uvažujte o třech scénářích:

1. Jste ve střední pozici (middle position), jakmile si sednete ke hře, provedete post na blind (sázka naslepo při vstupu do pokerové hry). Padne vám A-Q různé barvy. Hráč Under The Gun (tj. který musí jako první sázet) checkuje (zůstává ve hře bez přísazení), další hráč checkuje, další hráč dorovná sázku (calls) a hráč vpravo od vás pak sázku navýší (raises).
Co uděláte?
2. Čekáte dokud nejste Big Blind a padne vám AQ různé barvy. Během pěti handů, které jste sledovali, hráč vpravo od vás třikrát navýšil a dvakrát dorovnal. Tři hráči dorovnávají před flopem (limp) a hráč na small-blind (malá sázka naslepo) navyšuje, takže průběh jeho hry dělá čtyři navýšení z šesti.
Co uděláte?
3. Ta samá situace. Máte BB (big blind) a padnou vám AQ různé barvy. Ale tentokrát hráč vpravo od vás nezahrál ani jediný hand. Navyšuje na small blind.
Co uděláte?

Takže v situacích 2 a 3 je odpověď celkem jasná. I když je MOŽNÉ, že notorický navyšovač (raiser) v situaci 2 měl pokaždé, kdy navýšil, opravdu raising hand (kombinaci vhodnou k navýšení), je to dost nepravděpodobné. Pravděpodobně to bude maniak. Takže znovu navýšíte jeho sázku (re-raise), čímž se pokusíte ho dostat do „heads-up“ (hra proti jedinému hráči). Vaše AQ pravděpodobně vyhrává, ale je to kombinace, která lépe funguje proti jednomu protivníkovi, než proti vícero. A pokud váš re-raise vyhodí ze hry všechny ty limpery (co dorovnávali před flopem), máte pozici.

V situaci 3 automaticky checkujete. A zase, je dost dobře možné, že hráč SB (small blind) má pět kombinací k ničemu (trash hands), ale teď je vám jasné, že s takovými nízkými kombinacemi ani nedorovná, natož aby s nimi navýšoval. Musíte tedy předpokládat, že pokud navýší, znamená to, že má dobrý pár nebo AK. Ať tak nebo tak, nejste na tom moc dobře. Pokud mu navýšíte jeho sázku (re-raise), abyste zúžili pole, velmi pravděpodobně vám to vrátí tím, že znovu navýší a pak vsadí. No, maniak by to mohl také udělat, ale ten by to udělal s čímkoliv. Na flopu můžete maniakovi dorovnat sázku bez navýšení (flat-call), dokonce i když nemáte A nebo Q, abyste viděli další kartu (na turnu byste pravděpodobně složili karty (fold), pokud by maniak znovu vsadil, protože dokonce i maniakové občas dostanou dobrý pár). Pokud znovu vsází, pravděpodobně máte co do činění s big pair (párem stejných karet s vysokou hodnotou). Prohráváte.

Co se týče situace 1, nemáte ANI PONĚTÍ, co udělat. Vidíte, jak vám dokonce i malý počet odpozorovaných kombinací může pomoci vytušit, jak určitý hráč hraje?



Naneštěstí nejsou věci obvykle tak jasné. Ale za pouhých pět handů můžete spočítat počet foldů (složení karet), které hráč udělal, počet navýšení a počet dorovnaní. Můžete vypočítat, jak někteří hráči hrají na flopu a turnu. Můžete získat cit pro hru. Bylo na flopu většinou pět či více hráčů nebo jich bylo méně než tři? Kolik kombinací vedlo k showdownu (ukázání karet)?

Mějte na paměti, že nic z tohoto není úžasně dokonale vědecky přesné. Může se vám stát, že vám padne pět handů, kdy musíte provést nějakou akci, ať se děje co se děje. Ale dívejte se na to, jako by to byla ruleta (bez nuly). Za pět otáček rulety získáte pět červených nebo pět černých (což vám dá velmi mylný dojem o podstatě hry) pouze dvakrát ze 32. Asi třetinu doby budete získávat částečně klamný dojem (čtyři červené/jedna černá, čtyři černé/jedna červená). Za pět osmin doby získáte tři stejné barvy a dvě jiné, což vám dá (poměrně) přesný pohled na hru.

Lidé podceňují, jak moc se můžete naučit z velmi malých vzorků, a obvykle citují malé ale významné číslo, značící kolikrát je získaný dojem zcela špatný. Ale tady jde o to, že jakékoliv informace jsou lepší než žádné a většinou i malinké útržky informací bývají užitečné.

Jako obvykle, toto je případ, kdy máte dělat to, co říkám, a ne to, co dělám. Já když zasednu k pokerovému stolu a jsem napravo od buttonu (posouvající se žeton, který teoreticky označuje rozdávajícího), provedu post a také na big blindu rovnou provedu post. To je částečně proto, že hraju už dlouhou dobu. Obvykle znám většinu hráčů u stolu a mám o nich své postřehy. **A existují techniky, které můžete použít,** aniž byste k tomu potřebovali odpozorovat průběh handu.

První z nich je "jaká je doba v týdnu?" Nepotřebujete mít PhD v hraní pokeru k tomu, abyste si uvědomili, že poker, který se odehrává v páteční večer poté, co zrovna zavřela většina barů, pravděpodobně bude šílenější než ten, který se bude konat v sobotu brzy večer (nejobtížnější doba týdne). Poker ve středu odpoledne bude pravděpodobně celkem pasivní a spíš opatrný (tight) – v takovém typu hry můžete vyblafovat hodně banků (steal pots). Jinými slovy, měli byste mít připravený různý styl hry v závislosti na době v týdnu.



Prvních pár handů také rád používám mírně klamavý styl hry, pokud hraju s neznámými hráči. Nesnažte se zahrát oskarovou roli tím, že budete navýšovat (raise), předstírat opilost atd. To nikoho neoklame. Ale pokud budete bránit blind s méně než s vašimi normálními standardy, nebude vás to stát moc co se týče očekávané hodnoty, ale může vám to později získat mnoho dorovnávačů (callers). Podobně, brzký tah jako navýšení s AJ a potom pokud v „heads up“ sázíte až do konce a na boardu (otevřené společné karty) je, řekněme, T-8-7-4-Q (žádná možnost flushu – tzn. kombinace pěti karet stejné barvy), vytváří to dojem nedotaženého stylu hry, pokud vás protihráč dorovná. Ale hra není tak zlá. Podle toho, jaká doba týdne zrovna je, můžete dokonce vyhrávat. Je jasné, že pokud v takovéto situaci protihráč navýšuje na turnu, přiznáváte porážku. Když hrajete tři z vašich prvních pěti handů s „vyšponovanými, napjatými“ hodnotami, všechno to přidává k dojmu nedotaženosti-pasivity. Ale NEukazujte hand, se kterým vyhráváte, aniž byste na to měli právo. **Ti, co proklamují blafování jsou VŽDYCKY opatrní (tight).**

Existují jiné typy herního stylu pokeru, kde možná budete chtít vypadat opatrnější, než doopravdy jste. Ty mají tendenci se vyskytovat na vyšších úrovních, kde můžete na flopu vyblafovat pár potů. Ale o tomto budu psát jindy.

Podle čeho si vybrat správný stůl v pokeru



První podmínkou pro přežití začátečnického období mezi zkušenými hráči i s nízkým rozpočtem, je umět si vybrat ten správný stůl. Nastíníme pár důležitých bodů, podle kterých by jste si měli vybrat ten správný poker stůl k zasednutí!

Jaké jsou blinds (povinné sázky)

Blinds jsou to, co pohání hru. Výše blinds vzhledem k počtu hráčových žetonů (chip counts) má vliv na to, jaký styl hry by byl více vhodný.

Pokud jsou blinds velké vzhledem k hráčově stacku (slopec žetonů), je hráč nucený méně si vybírat mezi kombinacemi (handy), které bude hrát, protože bude mít méně handů ke hraní, předtím než utratí peníze na blinds. S větším stackem by to měl lepší. Proto vám doporučujeme, abyste si vybírali stůl s blinds, které nejsou příliš vysoké v poměru k tomu, co si ke stolu přinášíte. Pokud hrajete Limit poker, přineste si částku 50 krát vyšší než je big blind (velká sázka). Například pokud si vyberete stůl \$2-\$4, musíte si přinést více než \$100. Pokud máte jen \$25, vyberte si stůl \$0.5-\$1. Přinést si ke stolu nedostatečný stack, **to značí špatného hráče** a to není to, co byste chtěli, aby si o vás ostatní hráči mysleli.



No limit a maximální buy-in (vstupní poplatek do hry)

NL stoly (no limit, bezlimitní) mají obvykle maximální buy-in. Doporučujeme vám, abyste si vždy zakoupili maximální výši vstupního poplatku. Pokud se vám zdá příliš vysoký, raději si vyberte stůl s menšími blinds a nižším maximálním buy-in. Jedna z nevýhod situace, kdy jdete k NL stolu s menší částkou než je maximální buy-in (kromě toho, že musíte hrát příliš mnoho spekulativních karetých kombinací, abyste si mohli dovolit blinds) je, že profíci u stolu to pochopí jako známku slabosti a budou předpokládat, že jste špatným hráčem. A většinou se ani nespletou. Pokud si sednete ke stolu s menší částkou, než je ta maximální, zbytečně tím svým protivníkům na sebe cosi prozradíte.

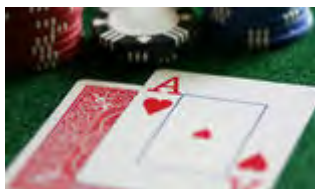
Short-handed stoly (hra, která má málo hráčů)

U takzvaných short-handed stolů, stoly s šesti a méně hráči, musíte hrát s více handy a musíte je hrát agresivněji, než u plného stolu. Pro toto jsou zde dva důvody: častěji sedíte na blinds (a proto musíte vyhrát více handů, abyste pokryli cenu blinds) a průměrný hand je horší mezi šesti hráči než mezi deseti, protože vaše handy zde mají trochu větší cenovou hodnotu. Přesto samozřejmě získáte tolik dobrých startovních kombinací (handů) jako vaši protivníci, ale místo toho, abyste měli nejlepší hand na každých deset handů, budete je mít na každých šest handů. Hráči, kteří raději hrají s více handy a kteří hrají agresivně, by měli uvažovat o výběru právě short-handed stolu, zatímco konzervativnější hráči by měli jít k plnému, nebo k téměř plnému stolu.

Hráči u stolů

Pokud hrajete naživo nebo v kasínu, musíte ostatní hráče znát, abyste si mohli vybrat dobrý stůl. Alternativou je prostudovat si hru chvíli předtím, než se posadíte ke stolu. Avšak na internetu většina stránek nabízí hráčům informace, aby jim pomohli k výběru ziskovějšího stolu. Jsou to informace o tom, kolik hráčů – průměrně – dorovnáva na flopu a o výši průměrného potu (banku). Pokud jste opatrný typ hráče (tight), bylo by nejlepší si vybrat stůl, kde na flopu dorovnáva hodně hráčů a kde jsou pots vysoké. Pokud jste agresivní hráč, je často lepší si vybrat stůl s menšími pots, kde hráči hrají méně handů. Pokud jste opatrný typ, měli byste si hlavně dávat pozor na stoly, kde jsou vysoké pots, ale jen málo hráčů dorovnáva každý flop. To by mohlo značit „maniaka“ u stolu, který rozdává zadarmo peníze, což je dobrá věc, ale také by to mohlo znamenat, že většina hráčů jsou opatrné agresivní typy, a proti takovým většina opatrných hráčů raději nepůjde.

Pozice a startovní kombinace v pokeru



Pozice je jeden z nejdůležitějších konceptů ve všech formách pokeru a nikde není důležitější, než právě v Hold'em Pokeru. Pokud ignorujete svoji pozici, nemůžete beze zbytku využívat své pokerové schopnosti. Být in position (v pozici) znamená, že hrajete jako poslední. Čím později hrajete, tím lepší máte pozici, protože tak máte více informací o kombinacích ostatních hráčů, než kdybyste byli například v zahajovací pozici.

Koncová pozice – dává vám výhodu nad ostatními

obr.:

Late position...Koncová pozice

Middle position...Prostřední pozice

Early position...Zahajovací pozice

V koncové pozici také budete vědět více o tom, jaké pot odds můžete očekávat v určité kombinaci. Kdokoliv, kdo je v koncové pozici, má také určitou psychologickou výhodu před hráčem v zahajovací pozici. Aby bylo toto snadněji pochopitelné pro čtenáře, kteří nejsou s pozicemi dostatečně obeznámeni, rozešli jsme pozice do tabulky níže.

Hráč držící A7 je in position a má tu výhodu, že bude hrát jako poslední ve všech sázcích kolech (kromě prvního, kde hraje jako poslední hráč s big blind – velkou sázkou). Čím později je vaše pozice na řadě, tím mohou být výnosnější vaše karetní kombinace.

Pokud hrajete A♣7♣ se dvěma dalšími hráči v potu (banku) a flop vyjde 3♠9♥A♠, není zase až tak nepravděpodobné, že další hráč bude mít také eso, ale s lepším kickerem (nejvyšší nepárová karta v ruce). Pokud toto zjistíte v zahajovací pozici, zpravidla budete mít větší ztráty, než jaké byste měli v pozici koncové. Hra s kombinací jako A♣7♣ na zahajovací pozici je často spíše ztrátová než zisková. Pokud někdo sedí za vámi a má horší kombinaci, ze své vlastní kombinace často moc peněz nezískáte, ale pokud má dotyčný lepší kombinaci než vy, mohlo by se vám to dost prodražit. Čím lepší je vaše kombinace, tím menší je riziko, že někdo za vámi ji má ještě lepší a to samé platí pro všechny pozice. Čím pozdější máte pozici, tím menší riziko toho, že někdo sedící za vámi má lepší karty. Takže čím je pozdější vaše pozice, tím horší je vaše zahajovací kombinace, se kterou můžete hrát (i když existuje mnoho kombinací, se kterými by se vůbec hrát nemělo).

Doporučené zahajovací kombinace

Tabulku doporučených zahajovacích kombinací najdete níže. Mnohé dostupné knihy a články pojednávající o pokeru obsahují podobné tabulky a vždy jsou mezi nimi menší rozdíly. To, co je nutné vědět, není jaké přesně kombinace máte hrát, ale jakým způsobem s nimi máte hrát. Tabulka by vám pouze měla poskytnout představu o tom, jaký druh kombinace je hratelný v jakékoliv dané pozici. Když píšeme, že kombinace je hratelná v určité pozici, nemyslíme tím, že by se s ní v této pozici mělo hrát, ať se děje cokoliv. Existuje mnoho scénářů, kde například K♠Q♠ je zcela nehratelná v zahajovací pozici. Ale abychom věděli, jak a kdy hrát určité zahajovací kombinace, potřebujeme mít více informací.

	VHODNÉ	NEVHODNÉ
Zahajovací pozice	AK, AQ, AJ, KQ	AA, KK, QQ, JJ, AK
Prostřední pozice	AT, KJ, KT, QJ, T9, 89, 78	TT, 99, 88, 77, AQ, AJ, QK
Koncová pozice	Ax, Kx, QT, Q9, J9, J8, 67, 56, 45	66, 55, 44, 33, 22, AT, KJ, KT, QJ, QT
Pozice	T8, T7, 97, 96, 85, 84, 75, 74, 34, 32	T9, 98, 87, 76, 54

Tato tabulka je zamýšlená pro průměrný Hold'em Pokerový stůl. Přirozeně, kombinace, které jsou v tabulce vypsány pro zahajovací pozici, je možné hrát i v pozdějších pozicích. Kombinacím, které nejsou v tabulce, byste se měli zcela vyhnout; kombinace jako **J♠5♠**. Podle toho, jak hrají druzí lidé u stolu, můžete hrát v zahajovací pozici určité kombinace, které byste normálně hráli jen v koncové pozici. To také záleží na vypočítaných pot odds, na tom jak je hra agresivní a kolik hráčů v průměru hraje s každým potem. Jak se budete v Hold'em Pokeru postupně zlepšovat, můžete si dovést se čím dál více odchylovat od doporučených startovních kombinací.

Důležité charakteristické rysy hráčů pokeru



Když hrajete Hold'em Poker, platí zde vždycky celá řada faktorů, na které byste neměli zapomenout. Mnoho z nich zde vůbec nebudeme zmiňovat. O hře Hold'em Poker byla napsána spousta knih, proto by bylo opravdu překvapující, kdybychom vám dokázali na našich stránkách sdělit vše, co je o této hře potřeba vědět. Ale je mnohem snazší stát se dobrým, vyhrávajícím hráčem Hold'em Poker, máte-li určité charakterové vlastnosti. Jaké vlastnosti jsou nejdůležitější, to záleží na typu Hold'em Poker, který hrajete, a proto byste si měli vybírat takový typ Hold'em Pokeru, který nejlépe sedí vaší osobnosti.

Nejdůležitější vlastností pokerového hráče, bez ohledu na styl jeho hry, je zřejmě disciplína. Bez disciplíny nebudete schopni hrát důsledně a bude pro vás obtížné v delším časovém období opakovaně vyhrávat, pokud totiž nebudete hrát na plný výkon, budete mít větší počet proher než výher. V pokeru je nejdůležitější dlouhodobá schopnost maximalizovat počet vašich výher a minimalizovat počet proher. Níže najdete seznam důležitých vlastností pokerového hráče. Nejsou seřazeny podle pořadí jejich důležitosti, protože to záleží na typu hry, která se hraje.

Disciplína

disciplína za všech okolností ze sebe vydávat to nejlepší, napanikařit v případě prohry, nedorovnávat sázku pokud víte, že prohráváte, a neočekávat kartu v rozporu s logikou **pot odds** (Schopnost spočítat šanci na výhru banku). Ale také je to disciplína dobře spravovat své peníze a nehrát o větší částku, než o jakou si můžete dovolit.

Znát sám sebe

to je důležité pro všechny hráče pokeru, protože když znáte sami sebe, může vás to uchránit před omyly, kterých byste se jinak mohli dopustit. Bez určité znalosti vlastní povahy se budete jen těžko vyhnout nedisciplinované hře, nevhodné reakci na prohru a těžko dokážete kompenzovat nebo přizpůsobovat své osobní předpoklady.

Znalost lidské povahy

s tou je snadnější zařadit své protivníky do hráčských kategorií. Když hrajete online poker a chcete poznat, jaké typy hráčů máte proti sobě, je umění poznat povahu druhých lidí důležité, ale pokud chcete chování vašich protivníků pochopit do větší míry, než jak ho popisují čtyři základní kategorie hráčů, vůbec se bez znalosti lidské povahy neobejdete. Umět poznat charakter druhých lidí je také výhodou, když hrajete naživo, protože snadněji odhadnete jejich reakce při hře.

Smysl pro matematiku/dobrá paměť

matematický talent je výhodou, protože s ním si dokážete správně spočítat pravděpodobnost a procenta během hry od fáze rozdání až po vyložení karet. Pokud máte jen dobrou paměť a dokážete si zapamatovat různé pravděpodobnosti, měli byste si s tím vystačit, i když třeba nejste v matematice zase tak dobří. Ale vězte, že dobrý matematik bude vždy mít před vámi náskok, protože dokáže spatřit jemné rozdíly ve výpočtech pravděpodobnosti, kterých si lidé s obyčejnými matematickými schopnostmi nevšimnou.

Koncentrace

je důležité soustředit se, nejenom na ostatní hráče pokeru ale také na situace. Hráč, který nedokáže přečíst ostatní hráče, se bude jen velice obtížně koncentrovat na chování soupeřů, ale to může být kompenzováno talentem pro pochopení situací. *Pochopením situace máme na mysli schopnost utvořit si obrázek o tom, co ostatní hráči drží v rukou a jak máte hrát se svými kartami v závislosti na tom, co je na stole a na tom, jak protivníci předtím hráli.*

Odvaha

hráči by se neměli bát prohrát své peníze, protože by to mělo negativní vliv na jejich hru. Pokud se bojíte, že své peníze prohrájete, nemůžete naplno hrát, hlavně v No-Limit Pokeru. To neznamená, že byste se neměli o své peněžní zdroje starat, jen byste prostě měli být připraveni své peníze prohrát, když vám pravděpodobnost nebude nakloněná. Pokud hrajete jen o menší částku peněz, nemusíte se tolik bát, že byste je mohli prohrát.

Zkuste blafovat (blaf low flop)



Dan Glimne, pokerový expert, popisuje svou oblíbenou herní strategii. Bez ohledu na to, jaké mám vlastní karty, je-li nízký flop (nejvyšší karta je sedmička nebo nižší), a já vložil jednu z blind (povinných sázek) v nenavýšeném banku, pak často sázím. Zejména usiluje-li o bank pár hráčů.

Důvodem je, že hráči na pozdějších herních pozicích mají zřídka nízké karty. Tak předstírám, že je mám já. Když to zvážíte, je daleko pravděpodobnější, že hráč, který se hry musí účastnit (tj. ten který vložil Big blind), má nízké karty. Využívám toho a sázím. Co víc, pokračuji v tom i po river, ale jsou-li splněny následující podmínky:

1. **Vložil jsem big blind, nebo small blind a hráč, který vložil big blind, položí karty, když po flopu vadím. Vložím-li small blind a hráč, který vložil big blind, dorovná, podezírám ho, že má silné karty, a přestanu sázet, dokud nedostanu nejvyšší pár nebo něco vyššího.**
2. **Nikdo nenavýšuje. Pokud někdo navýší a já nedržím nic, pokládám. Prostě si připustím, že tentokrát mé blafování nevyšlo, a radši si ušetřím výdaj.**
3. **Nepadne žádná vysoká karta (J nebo vyšší) ani karta, která by umožňovala postupku, nebo karta, s kterou někdo může udělat straight za použití jedné ze svých vlastních karet.**

Zjistil jsem, že mé blafování spíše vychází, pokud nepřichází nebezpečné karty. Tak proč by jste to nezkusili při příští příležitosti, zejména vložíte-li big blind a hráč, který vložil small blind, položí karty.

Nezapomeňte, že nejste jediný hráč, který si toto přečetl!!! Příjemnou zábavu u pokerového stolu.

Rychlá škola Pokeru



Tento článek vznikl za přispění Poker herny [InterWetten](#) - Škola pokeru! Recenzi této zajímavé herny naleznete [zde](#) ».

Základní pojmy

Naučte se teorii

Nikdo od Vás neočekává, že budete od začátku hrát jako profesionál. Ale určitě Vám pomůže, budete-li znát pravidla, pořadí hodnoty listů a důležité pokerovou terminologii. Tímto se pro Vás poker stane příjemným zážitkem. Námí nabízené [návod](#) a [poker slovník](#) se Vám při tom budou určitě hodit.

Začněte "Hrou pro zábavu"

Začněte s hráčskými penězi, abyste si zvykl na herní prostředí a rychlost online Pokeru. Tímto způsobem získáte potřebnou představu o tom, jak všechno funguje a jak musíte být rychlý při hře. Při tom se také naučíte, jak sázet v online Pokeru, protože toto je po internetu a především v modu pro zábavu mnohem jednodušší a budete se rychleji zlepšovat. Nezapomeňte ale nikdy, že tady jde jen o hráčské peníze - zvláště v okamžiku, kdy přejdete ke hře o opravdové peníze. Přečtěte si i naše [strategie](#) online pokeru.

Zvykněte si na rychlost

Je více rozdílů mezi Online Pokerem a „pravým“ pokerem v reálném prostředí; největší rozdíl spočívá v rychlosti. Díky Internetu a dnešním počítačovým technologiím se za hodinu odehraje skoro dvakrát více kol než při reálné hře. Zvykněte si proto na rychlost, při níž jsou časové limity pro volbu polooviční než je jinak obvyklé. Zapněte si proto zvuk Vašeho počítače, abyste se naučili vnímat akustické signály pokerového klienta při požadavku na provedení určité akce.

Vědět, kdy skončit

Toto je také tip pro reálnou hru (rozeznat špatné karty a "pasovat") a proto je základním pravidlem: S odstupem se jeví jako to nejhorší, co můžete udělat "příliš věřit svým kartám". Vaše karty mohou působit dojmem slibujícím velmi mnoho, zvláště když by později přišly ty správné karty - po této myšlence budete mít závěrem v ruce malou dvojku nebo vůbec nic...

Hrajte méně kol

Typickou začátečnickou chybou je hrát skoro každé kolo i s "napůl" slibnými kartami a věřit na dobrý Flop nebo dobré karty od rozdávajícího. Toto je "cesta rovnou do pekel". Ve skutečnosti existuje celá řada listů, které by se neměly hrát vůbec nebo jen zřídka. Naučte se při těchto špatných listech ihned "pasovat" a šetřit své peníze na dobré listy. Dobrým příkladem pro toto jsou za sebou jdoucí karty (např. 4 & 5) s různými barvami nebo kombinace vysoké a nízké karty.

Využijte dobrý počáteční karty jako svou výhodu

Nikdy nenechte svého soupeře podívat se zdarma do odkrytých karet. S dobrým počátečním listem byste měl neodkladně zvýšit vklad a tím nutit své protivníky k vysokým sázkám, aby mohli vidět Flop. Tím zabráníte tomu, abyste se dostal pod tlak protivníků se špatnými kartami.

Využijte své vyšší zásoby žetonů

Už jste si někdy položil otázku, proč větší část dnů se točí kolem sázek? Můžete stále zvyšovat a tím stále protivníky vytlačet ze hry, protože tito neriskují nebo si nemohou dovolit přistoupit na každé navýšení. V průběhu takových kol zjistíte, že Vaši protivníci Vám nechají volnost nebo dokonce pasují, když Vy zvyšujete. Na toto se ale nemůžete spolehnout vždy - jednou Vás určitě někdo vyzve k ukázání listu!

Vezměte si čas

Často dělanou chybou je dostat se pod tlak vysokým tempem. Existuje časové rozmezí, v němž se můžete rozhodnout, dříve než budete jednat. Ačkoliv samozřejmě nechcete vypadat jako začátečník, přesto byste si měl vzít čas potřebný k tomu, aby Vaše rozhodnutí nebyla uspěchaná jen proto, abyste udělal radost zkušenějším protihráčům.

Využijte tlačítko "akce předem" Advance Action

Toto tlačítko automatizuje předem Vaši odpověď, bylo by ale nesprávné, spolehnout se úplně na tuto funkci. Naopak byste měl tuto funkci občas využít, abyste se jevil jako velmi rychlý a pak ji deaktivovat a vzít si více času v určitých situacích. Tím se stanete pro protihráče hůře odhaditelným.

Technologie

Multi-Tables

Od určitého okamžiku podlehne řada učících se a zlepšujících se hráčů kouzlu rychlosti a hrají u více stolů současně - Multi-Tables.

Tento způsob hry nesmírně ovlivňuje Vaši reakční dobu, Vaše kalkulace a tím i kvalitu hry. Představte si jednoduše, že řídíte simultánně dvě motorky - výsledek máte na dlani příp. na ulici...

Vyvarujte se nesprávných kliknutí

Hrajete-li Online Poker a u toho vykonáváte ještě jiné činnosti (ano, nedoporučujeme to, ale Vy sám konečně nejlépe víte, co zvládnete), vyvolejte před každou akcí nejprve pokerového klienta do popředí, dříve než stisknete nějaké tlačítko. Tím zabráníte nechtěným vkladům popř. navýšením...

Peníze

Ved'te si knihu o svých výdajích a příjmech

Začínáte-li s pokerem, měl byste si hned zvyknout, vést knihu o svých financích: Zkalkulujte si své peněžní hranice (tyto by měly být polovinou toho, co byste chtěl vsadit) a naučte se tyto hranice dodržovat. Ved'te přesně knihu o svých výdajích a příjmech a zhodnoťte své zacházení s penězi stejně pečlivě, jako hodnotíte své pokerové schopnosti.

Využívejte Micro-Limity

Zvolíte-li si stůl a při tom hodnotíte výši vkladů tam běžných, neděláte chybu. Stoly s nejnižšími vklady si připodobněte k hračkám a drobným peněžům z dětství. I tady narazíte na tvrdou konkurenci: Řada hráčů trénuje a zlepšuje se právě tady, kde porážky a peněžní ztráty zůstávají v malém - i Vy byste měl dělat totéž. Teprve až se budete cítit jistěji, měl byste se věnovat i stolům s vyššími sázkami.

Deset rad, jak vyhrávat v online pokeru

Profesionální hráč, Ben "MilkyBarKid" Grund, dává svých 10 rad, jak můžete zlepšit své hrací schopnosti online.

1. [Dávejte dobrý pozor](#)
2. [Neúčastněte se každé hry](#)
3. [Trpělivost, trpělivost, trpělivost](#)
4. [Dělejte si poznámky](#)
5. [Buďte vždy připraveni se učit](#)
6. [Poznejte, kdy nemá cenu pokračovat](#)
7. [Nezapomeňte, že bluffování online je jiné!](#)
8. [Hrajte pouze ve správné náladě](#)
9. [Sázky na další kartu](#)
10. [Užijte si svou hru](#)

1. Dávejte dobrý pozor

Při hraní pokeru online je poměrně snadné ztratit pozornost, což ale nahrává Vaším soupeřům. Pamatujte, že k vítězství potřebujete rozpoznat soupeřovu strategii, a je nesmírně důležité analyzovat nejen hry, kterých se přímo účastníte. Pozorně sledujte, který hráč se účastní mnoha her a který naopak sází málo kdy. Rozhodně nechcete jít all-in proti někomu, kdo se sázení účastní jen velmi vzácně. Pokud se totiž takový hráč pustí do sázení, pravděpodobně má v rukou vysokou kombinaci, jako například AA, KK, QQ nebo AK.

Jakákoliv výhoda, kterou získáte, může snadno rozhodnout mezi vítězstvím a prohrou na velkém turnaji. Takže přestaňte telefonovat, číst emaily nebo sledovat televizi a zajistěte, aby prostor, kde hraje, neobsahoval žádné rušivé prvky.

2. Neúčastněte se každé hry

Toto bude vždy jedna z nezbytných charakteristik úspěšného online hráče. Přesto jen málokdo projeví dostatek trpělivosti a/nebo vědomostí, aby hrál jen a jen dobře rozdané hry.

V dlouhodobém měřítku vám účast v méně hrách vždy přinese výhodu oproti vašim soupeřům. Každý asi viděl v televizi, jak profesionálové kolem sebe rozhazují žetony, bluffují a jdou all-in s relativně slabými kartami. Co však vidět není, jsou hodiny tvrdé práce a soustředění, které tito hráči vynaložili, aby se dostali k finálovému stolu.

Zvažte například následující: pokud váš soupeř bude hrát 50% her a vy pouze 25%, ve většině her, kterých se zúčastníte budete mít výhodu. Pokud dostanete dvojici, vaše další karta bude pravděpodobně vyšší, vaše straight porazí nižší straight, atd. Pokud hraje méně her, v hrách, kterých se účastníte, zvyšujete své šance vyhrát.

Ještě před rozdáváním musí hráč nalevo od dealer button zaplatit tzv. 'small blind'. Hráč ještě o jedno místo vlevo musí zaplatit tzv. 'big blind'. Tím je zajištěno, že vítěz hry vždy získá určitou částku. Výše obou poplatků je zobrazena v horní části obrazovky. Zároveň se tyto budou v průběhu MTT her zvyšovat, takže nemůžete jen sedět a čekat, až vám přijdou karty, protože hrozí, že vás blinds tzv. 'spolknou'.

Trpělivost, trpělivost, trpělivost

Jedna věc platí pro velké online poker turnaje obecně - vždy se najde velké množství hráčů, kteří si myslí, že musí co nejdříve získat co nejvíce. Vy musíte mít na paměti, že poker turnaj je spíše jako maraton než jako sprint. Při stovkách zúčastněných hráčů není možné vyhrát během hodiny, ale je možné během hodiny přijít o všechno. Takže pokud se v prvních dvou hodinách zúčastníte pouze několika her a přitom dokážete zdvojnásobit počet svých žetonů, udělali jste vynikající pokrok. Ostatní hráči u stolu vás mohou považovat za nudného, ale až budou brzy vyřazeni, protože hráli i s průměrnými kartami, můžete si vsadit, že by s vámi rádi vyměnili.

4. Dělejte si poznámky

Online turnajů se účastní příliš mnoho hráčů, abyste si mohli pamatovat, jak hrají, pokud si nebudete dělat poznámky. Jakákoliv maličkost vám může dát výhodu, která rozhodne, jestli budete vyřazeni nebo zvítězíte. Podívejte se například na následující scénář. Právě jste se dostali k novému stolu, kde se utkáte s hráči s přezdívkami TeddyB a Moneyman. Podíváte se tedy do poznámek a zjistíte, že jste s nimi již hráli a zapsali si následující informace.

TeddyB - velice opatrný hráč. Sázky zvyšuje pouze s vysokou dvojicí. Moneyman - rád riskuje a hodně bluffuje.

Tento druh poznámek je při turnaji nenahraditelný. Pokud TeddyB zvýší sázky, můžete předpokládat, že drží velmi dobré karty. Zatímco když zvýší sázky Moneyman, pravděpodobně bluffuje.

Při stovkách zúčastněných na online turnajích vám poznámky přinesou výhodu proti hráčům, s kterými jste se již setkali.

5. Buďte vždy připraveni se učit

I nejlepší hráči jsou vždy připraveni se učit. Čtou knihy, články a časopisy o pokeru a neustále sledují ostatní hráče tak, aby se sami zlepšili. Poker vyžaduje obratnost, intelekt a obětavost a není náhodou, že nejlepšími hráči jsou často univerzitně vzdělaní lidé, kteří řídí úspěšné společnosti. Na internetu naleznete mnoho článků a knih o pokeru, které vám mohou pomoci zlepšit vaši hru.

6. Poznejte, kdy nemá cenu pokračovat

Někdy je třeba složit karty, třebaže jsou poměrně slušné. To není zrovna jednoduché udělat, vlastně je uměním dobrých hráčů rozpoznat, kdy má protihráč lepší karty. Řekněme, že máte například dvě Q před flopem a zvýšíte sázku. Máte 3 protihráče a flop je rozdán jako A,8,7. Nyní je dost pravděpodobné, že někdo z ostatních má eso. Samozřejmě můžete zvýšit sázku, avšak jestliže někdo z oponentů také zvýší, je téměř jisté, že má lepší karty než Vy, a proto je lepší se Vašich karet zbavit.

7. Nezapomeňte, že bluffování online je jiné!

Je mnohem jednodušší kliknout na tlačítko na obrazovce monitoru a podat tak velkou sázku, než ponořit ruku do svých žetonů a vydat všechny najednou v karetní místnosti. Bluffování online je také mnohem častější, protože ve skutečnosti může být oponentovi nepříjemné ztrapnit se při nevydařeném bluffu, zatímco online, kde si do obličeje nevidíte, hloupě vypadat nebude. Proto byste měli být opatrní v rozhodování, s jakými kartami do bluffu půjdete.

8. Hrajte pouze ve správné náladě

Toto pravidlo nemůžeme dostatečně zdůraznit. Pokud jste unaveni, naštvaní nebo vás bolí hlava, není možné, abyste hráli nejlépe, jak umíte. A v dlouhodobém měřítku je k vyhrávání v pokeru potřeba, abyste vždy hráli to nejlepší, co dokážete. Takže pokud nemáte správnou náladu, prostě počkejte, odpočiňte si a začněte hrát později.

9. Sázky na další kartu

Jednou z nejběžnějších chyb při hraní pokeru je spoléhání se na další kartu. Představte si například následující situaci. V ruce držíte AQ a při flopu přijde 9T4. Můžete se rozhodnout pokračovat, protože s příchodem Q nebo A získáte silnou kombinaci. Pravděpodobnost je zhruba 7/1. Problém je, že váš soupeř může už v tuto chvíli držet kombinaci, kterou vás porazí i v případě, že A nebo Q skutečně přijde. Pokud totiž drží kteroukoliv z následujících kombinací TT, 99, 44, T9, A9, AT, KT, A4, TQ, AK, JK, nastavují pro vás potíže. To všechno jsou poměrně běžné kombinace, s kterými váš soupeř bude hrát. Přestože tedy pravděpodobnost 7/1 na zlepšení není špatná, pravděpodobnost výhry dané hry je mnohem nižší, především v případě, že se hry zúčastní více hráčů.

10. Užijte si svou hru

Poker je především zábava. Pamatujte, že právě proto jste začali hrát. Ujistěte se, že vždy hrajete pouze s penězi, které jste ochotni riskovat. Poker je velmi vzrušující hra a když všichni složí karty, když jste bluffovali, je to skvělý pocit. Nic není více uspokojivější, než když víte, že máte skvělou strategii a zcela přehráváte své soupeře. Prostě jen hrajte 'to své', užívejte si, a nikdy nevíte, co se stane. Pouze jeden člověk může vyhrát, ale spousta dalších se přitom může báječně bavit a také vyhrát peníze.

Pět nejlepších blafů v pokeru

Úspěch blafu nezávisí jen na výši sázky, ale na mnoha dalších faktorech jako je herní styl soupeřů, pozice ve hře, počet soupeřů, fáze a typ hry, ale především to, jak Vás vnímají Vaši soupeři. Chcete-li, aby Vaše blafy fungovaly, musí brát soupeři Vaše sázky a navýšení vážně. Toho dosáhnete jedině kvalitní tight aggressive hrou (nebo neuvěřitelným štěstím:-). Budete-li hrát jako maniak, budou Vás soupeři často dorovnávat a Vaše blafy budou mít podstatně menší naději na úspěch.

Zlaté pravidlo blafování:

„Blafovat můžete jen zkušené hráče, protože jenom ti jsou schopni složit i dobré karty.“

1. Check-raise blaf

Tenhle blaf je ideální ve hře, kde jste v úvodní pozici. Řekněme, že s Vámi hrají dva až tři soupeři a před flopem se navýšovalo. Na flopu checkují všichni až na posledního hráče. Mnozí hráči v této situaci automaticky vsadí, zvláště pokud sázeli i před flopem. Možná něco trefili, ale dost často jen využívají situace, kdy tuší, že soupeři nic nemají a jejich karty jsou současně natolik dobré, že dávají slušnou šanci na výhru, pokud bude přát turn a river.

Pokud jste přesvědčeni, že hráč, který vsadil, nic nemá, navýšte 3x až 4x jeho sázku a je zde velká pravděpodobnost, že získáte bank, i když v ruce nemáte vůbec nic.

Check-raise blaf byste měli hrát proti maximálně třem soupeřům. Pokud hrajete s více hráči, je velmi pravděpodobné, že se Vás jeden ze soupeřů pokusí chytit do pasti tím, že dorovná Vaše navýšení nebo Vás dokonce navýší. Pokud se tak stane, pak Vás čekají horké chvílky:-)

2. Semi-blaf

Semi-blaf je jedním z nejučinnějších blafů v pokeru. Semi-blaf je blaf, po kterém Vám dorazí outs, díky nimž sestavíte nejsilnější výherní kombinaci ve hře. O semi-blafu se mluví především v případě straight draw a flush draw. Výhodou semi-blafu je, že mnohdy na vyložení dalších společných karet nedojde, protože soupeři Vás nedorovnájí a složí. Velká síla semi-blafu spočívá v tom, že i když Vás má soupeř přecteného a dorovná Váš blaf, můžete vyhrát velmi mnoho, pokud Vás zachrání turn nebo river.

Se semi-blafem se pojí dvě nebezpečí. První nastává, pokud tímto způsobem blafujete příliš často. Budete-li každou Vaši straight draw a flush draw doprovázet masivním sázením, soupeři si toho mohou všimnout a začnou Vás dorovnávat či navýšovat. Snažte se proto Vaše draw hrát různými způsoby – od masivního sázení po check-call, abyste znesnadnili soupeřům čtení Vaší hry.

Dalším nebezpečím je nerozlišování semi-blafu a čistého blafu. Pokud na flopu navýšíte s nejnižším párem bez kickeru nebo s inside straight draw, není to semi-blaf, ale obyčejný blaf. Aby bylo možno mluvit o semi-blafu, měli byste mít před sázkou alespoň osm outs (např. flush draw nebo open ended straight draw).

3. Strašidelná karta

Vhodná doba na tento blaf nastává, když se na stole objeví nebezpečná karta. Dorovní jste nízké soupeřovy sázky před flopem a na flopu. Na turnu se objeví strašidelná karta, třeba třetí karta v barvě. Pokud cítíte, že soupeř flush nemá, nebojte se vsadit nebo soupeřovu nízkou sázku navýšit. Je-li Váš odhad i navýšení správné, soupeř složí.

Další situace, kdy je možno hrát na strašidelnou kartu, nastává, pokud na turn dorazí karta, která spolu s kartou na flopu vytvoří střední nebo nízký pár. Pokud vycítíte, že se soupeř domnívá, že jste ho na flopu dorovní se středním či nízkým párem a na turnu Vám dorazila trojice, pak máte ideální příležitost zblafovat. Tenhle blaf, stejně jako všechny ostatní blafy, funguje nejlépe proti zkušeným hráčům, kteří mají disciplínu a jsou schopni složit i velmi silné karty.

Naopak tenhle blaf funguje omezeně nebo vůbec proti slabým hráčům. Pokud jeden ze soupeřů podezřele dorovní sázku na strašidelnou kartu, tak si ho vyškrtněte z kandidátů na tento blaf. Pokud to udělal jednou, pak to může udělat i podruhé, zvláště pokud má hodně žetonů. Proti tomuto soupeři hrajte se silnými kartami, pro blaf na strašidelnou kartu si zvolte jiného soupeře.

4. Velký river blaf

Blaf na riveru je ideální v situaci, kdy cítíte, že soupeř něco má, ale jeho karty nejsou nejsilnější. Checkujte a dorovnávejte (většinou nízké) sázky soupeře až na river. V průběhu hry se pokuste odhadnout, jak silná je soupeřova ruka. Pokud opravdu cítíte, že si není jistý silou svých karet, tak na riveru výrazně navýšte. Soupeři tím vysíláte signál: „Mám od začátku silné karty. Veděl jsem, že pokud bych navýšil, tak složíš, a proto jsem čekal až na river. Ale teď chci, abys mě konečně vylatil. Past sklápá.“

Sázka na riveru musí tento signál k soupeři jasně vyslat, měla by pro to být dostatečně vysoká, aby soupeř riskoval větší množství žetonů, než je ochoten do hry se svými kartami dát. Přesnou výši takové sázky nelze stanovit, neboť záleží na konkrétní situaci, ale obecně by měla stačit sázka ve výši banku.

Existuje však několik faktorů, které výrazně snižují šanci na úspěch river blafu. Věnujte především pozornost tomu, zda už není soupeř pot committed. Pokud je například v banku 4000 a soupeř má před sebou poslední 1000 v žetonech, pak není ideální situace na velký river blaf. Další situací, kdy je lepší od river blafu upustit, je při malém banku. I kdybyste vsadili dvakrát tolik, co je v banku, některý ze soupeřů by mohl dorovnat jen tak ze zvědavosti.

Stejně jako v předchozím případě, tenhle blaf funguje lépe proti zkušeným hráčům, kteří dokáží číst vaši hru a dospět k závěru, že jste na slow play s nějakým monstrem. Pokud soupeř v průběhu předchozích partií dorovnával velké sázky s průměrnými kartami, tak si pro tenhle blaf vyberte raději někoho jiného.

5. Kradení blindů

Tenhle blaf není moc nápaditý a navíc nemusí být ani moc ziskový. Čas od času se díky němu můžete dostat do velkých problémů. Ale pokud chcete vyhrávat turnaje, musíte krást blindy. Kradení blindů je jediný způsob, jak hrát solidní, tight-aggressive hru. V opačném případě se ocitnete v nepříjemné, ale všem velmi dobře známé situaci v pokročilé fázi turnaje, kdy potřebujete vyhrát nejbližší bank, abyste vůbec měli šanci přežít.

Každý zkušený turnajový hráč je obeznámen se základním principem kradení blindů. Nejlepší pozice na kradení blindů je co nejbliže u dealera, takže před sebou máte málo hráčů, kteří mohou získat dobrou kartu, díky které vás pak dorovnájí. Kradení blindů se ve hře zpravidla objevuje v pokročilejších fázích turnaje, kdy jsou povinné sázky vyšší.

Dalším principem kradení blindů je, že byste se neměli bát zbavovat se svých karet, když jste chyceni do pasti. Pokud soupeř hodně navýší, složte karty. Pokud vás před flopem soupeř dorovní, flop vás mine a soupeř vsadí, složte karty. Ano, možná budete vypadat jako slabý hráč, ale udržíte si své žetony. A zanedlouho Vám přijde karta, se kterou navýšíte a soupeř vás s klidem dorovní, aniž by měl potuchy, že narazil.

Závěrem

Blafování je umění, jehož cílem je donutit soupeře, aby si myslel, že je poražen. Aby se Vám to povedlo, musíte se naučit na hru dívat očima soupeřů. Pokud se Vám to podaří, můžete s těmito blafy vyhrát, i když Vám nechodí dobré karty.

Základní slovník v pokeru

Myslím, že každému se bude hodit slovník pokerových výrazů a jejich přesné a jednoduché vysvětlení.

All-in - nebo také **Push** je sázka, ve které hráč vsadí všechny své zbývající žetony.

Bad Beat - nebo také **Suckout** je výraz pro situaci, kdy vsadíte peníze ve chvíli, kdy máte výrazně lepší karty než soupeř, ale soupeř se vás i přesto rozhodne dorovnat (případně raisnout) a další vyložené karty mu vylepší jeho "handu" (kombinaci karet) natolik, že vaši handu porazí.

Bankroll - vaše celé konto v kasinu

Bet - znamená vsadit.

Big blind - big blind je základní sázka, kterou musí jednou za kolo zaplatit každý hráč předtím než dostane karty (posunuje se samozřejmě stejně jako small blind doleva). Zároveň se tak označuje i pozice daného hráče. Hráč na **big blindu** hraje v každém kole sázení jako druhý (kromě kola "Preflop", kdy hraje jako poslední).

Board - neboli **Community Cards** jsou společné karty na stole

Boat - angl. loď, označení pro fullhouse

Button - nebo také **Dealer** se označuje poslední pozice v kole sázení, resp. hráč na poslední pozici. To je pozice napravo od Small Blindu. Obecně je to nejvýhodnější pozice.

Buyin - v případě cash games většinou synonymum k "max buyin", označuje kolik peněz maximálně si smí člověk vzít k danému stolu. Např. ke stolu NL25 (= no limit 25\$ max. buyin) si smí člověk sednout s maximálně 25\$. V případě turnajů to znamená cenu zápisného do turnaje.

Call - znamená dorovnat poslední vsazenou částku

Calling station - typ hráče, který velmi často calluje, nesnaží se o bluffy nebo raisy, jen chce vidět jestli jeho handa vyhraje

Check - znamená v kole sázení nic nedělat a čekat co udělají soupeři za námi

Cold-decked - je výraz, který označuje, že vám po velmi dlouhou dobu nepřichází žádné slušné karty.

Deck - znamená balíček karet

Fish - česky "ryba". Tímto výrazem se označují slabší hráči u stolu. Často se používá jako mírnější nadávka.

Flop - jako flop se označují první 3 společné karty na stole a pak následné kolo sázení.

Fold - znamená položit karty.

Fullring - označení hry, ve které je 9-10 hráčů

Gutshot - označení pro straight draw (= 4 karty do postupky) typu, kdy čekáme pouze na jednu ze 4 možných karet (ne z 8). Tj. např. v ruce 87 a na stole 9J2 mi dá 789J gutshot draw (chybí mi desítka)

Hand - česky doslovně "ruka", ale častěji spíše počeštěný výraz "**handa**" (čti henda) označuje jednu hru (nebo někdy také hráčovu kombinaci karet)

Heads-Up - označení hry, kdy hrají pouze 2 hráči proti sobě

Hole Cards - nebo také **Pocket Cards**, karty v ruce

Kicker - označuje rozhodující kartu v případě že 2 nebo více hráčů mají stejnou věc, např. oba dvojici. více viz. pravidla

Limp - označuje preflop call big blindu

Loose - anglicky "volný" označuje styl hraní, kdy hráč hraje velké množství počátečních karet (holecards). Obecně se nedoporučuje pro začátečníky a už vůbec ne ve fullringu (9-10 hráčů u stolu)

Minraise/Minbet - je označení pro sázku, kdy zvýšíte jen o minimální možnou sumu. Obvykle je taková sázka spíše chybou, velmi častou u začátečníků. Doporučuje se vsázet pořádně, většinou sázky velikosti 3/4 potu, případně raise aspoň!! 2krát tolik co vsadil hráč přede mnou.

Muck hand - znamená neukázat karty v ruce když nemusíte, tj. např. pokud vsadíte a nikdo vás nedorovná nebo v případě showdownu když někdo před vámi ukáže lepší karty.

NL - je zkratka pro "No-Limit", obvykle se myslí no-limit holdem poker. Např. NL50 označuje hru no-limit holdem s max. buyinem 50\$ (a odpovídajícími blindy, což je \$0.25/\$0.50 - max. buyin je obvykle 100 krát big blind)

Nuts - označuje aktuální nejlepší možnou kombinaci karet (např. pokud držíte AA a na flopu padne AAK, tak máte na flopu Nuts - což může ale nemusí vydržet jako Nuts až do konce hry)

Overcard - pokud držím v ruce pocket pair a na flopu (nebo i turnu/riveru) přijde vyšší karta (např. držím JJ a přijde K53 flop, 0, '), pak se tato vyšší karta označuje jako overcard

Overpair - vyšší pár v ruce, než jsou všechny karty na stole (např. KKv ruce je overpair když na flopu padlo Q59)

Poker Chips - pokerové žetony

Pot - neboli bank jsou všechny vsazené peníze ve hře.

Pot-bet - je označení sázky o velikosti aktuálního potu (banku). Podobně se třeba sázka jedné poloviny aktuálního potu označuje 1/2pot-bet, atd.

Preflop - první kolo sázení, probíhá poté, co jsou rozdány holecards (karty do ruky)

Raise - znamená zvýšit sázku

Rake - znamená poplatek kasinu za každou hru. Je odebírán automaticky k každému potu a obvykle je roven 5% potu.

River - river je poslední, pátá společná karta vyložená na stůl a zase následné kolo sázení.

Rockets - označení pro 2 esa (AA) v ruce

Set - nebo také **Trip** je označení pro "trojičku" (angl. three-of-a-kind)

ShortHanded - označení hry, ve které je méně hráčů, většinou 3-6.

Showdown - je ukázání karet v ruce po zkončení jedné hry (tedy po zkončení posledního kola sázení). Následuje vyhodnocení vítěze (vítězů) a rozdělení potu (banku).

Small blind - small blind je polovina základní sázky, kterou musí jednou za kolo (po každé hře se tato pozice přesune o jednoho hráče doleva) zaplatit každý hráč u stolu předtím, než dostane karty. Zároveň se tak i označuje pozice. Hráč na **small blindu** hraje v každém kole sázení jako první (kromě kola Preflop, kdy hraje jako předposlední před big blindem)

SNG - nebo také **STT** znamená Single Table Tournament, což je turnaj omezený pouze na 1 stůl (obvykle 9 nebo 10 lidí, 0, '), kde nazačátku všichni zaplatí buyin (vstupné do turnaje) a první 3 si pak rozdělí výhru.

Stack - pokud jako podstatné jméno, pak to znamená počet peněz hráče u stolu (např. Hráč5 má stack 50\$). Pokud jako sloveso "**to stack someone**", pak to znamená vyhrání všech peněz daného hráče v jedné hře.

Stakes - znamená o jak vysoké základní sázky hrajete. Např. stakes 0.25\$/0.50\$ (často také značeno jako NL50, což je maximální buyin do takové hry, obvykle roven stonásobku big blindu) znamená, že malý blind je 0.25\$ a velký blind 0.50\$.

Suited cards - karty stejné barvy

Tight - česky "těsný" (nebo volně "opatrný") označuje styl hraní, kdy hráč hraje jen velmi mále počátečních karet (holecards, 0, '), pro fullring (9-10 hráčů u stolu) je to obvykle 15%-19%

TPTK - neboli "**Top Pair Top Kicker**", v překladu "Nejvyšší dvojice s nejvyšší další kartou". Klasiky např. když mám v ruce AK a na flopu přijde K25, tak mám pár králu a k tomu nevyšší kartu eso, neboli top pair top kicker.

Turn - turn znamená 4. společnou kartu na stole a následné kolo sázení

UTG - neboli **Under The Gun** se označuje pozice nalevo od big blindu