

The Rules of 5-Card POKER

Intro poker rules

Poker wordt gespeeld met een standaard kaartenpak van 52. De kaarten zijn gerangschikt van (hoog naar laag) als volgt: Aas, Koning of Heer, Dame of Koningin, Boer, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, Aas = 1. Aas kan dus zowel laag als hoog genomen worden (Meestal hoog, zie ook verder, bij de straat). Er zijn eveneens vier soorten nl. Schoppen, Harten, Ruiten, Klaveren. Geen enkele soort is hoger als een ander. Alle poker hands bevatten 5 kaarten, diegene met het hoogste hand wint.

In sommige pokerpartijtjes worden wildcards toegestaan als extra bij het standaard 52 kaarten pak. Deze wildcards (b.v. jokers, speciale kaart,...) kunnen alle waarden aannemen die de houder ervan kiest (Aas, Koning, ...,3, 2). Het gebruik van deze wildcards in het spel dient door de spelers voorafgaandelijk te worden bepaald.

De rangschikking van de hands

De hands worden van hoog naar laag gerangschikt. Naast de Engelstalige (cursief) benaming wordt de Nederlandstalige vertaling geplaatst. Voor de eenvoud wordt er met de Engelstalige terminologie verder gegaan.

▪ <i>Five of a Kind</i>	Vijf dezelfde of Poker (Enkel mogelijk met het gebruik van wildcards)
▪ <i>Straight Flush</i>	Straat van hetzelfde soort
▪ <i>Four of a Kind</i>	Vier dezelfde, ook wel carré genoemd
▪ <i>Full House</i>	Full House
▪ <i>Flush</i>	Flush
▪ <i>Straight</i>	Straat
▪ <i>Three of a Kind</i>	Drie dezelfde
▪ <i>Two Pair</i>	Twee paar
▪ <i>Pair</i>	Paar
▪ <i>High Card</i>	Hoogste Kaart

Beschrijving bij de rangschikking

Five of a Kind

Een five of a kind (enkel mogelijk met het gebruik van Wildcards) is het hoogst mogelijke hand. Als er meer dan één hand five of a kind heeft, dan wint de hoogste kaart. 5 Azen > 5 Koningen > 5 Dames > ...

Straight Flush

Een straight flush is de beste natuurlijke hand. Een straight flush is een straight (5 opeenvolgende kaarten, b.v. 4-5-6-7-8) die allen uit dezelfde soort bestaan (dus, 4-5-6-7-8 in schoppen). Zoals bij een gewone straight (zie verder) kan de aas als hoog of laag genomen worden (1-2-3-4-5 of 10-Boer-Dame-Koning-Aas), dit in dezelfde soort is ook een straight flush. Een straight mag echter niet "Wraparound": b.v. Koning – Aas – 2 – 3 – 4. Een straight die een Aas bevat is enkel een Straight als deze met de Aas begint of eindigt. Wanneer men als hand een straight flush heeft met als hoogste kaart een aas dan wordt dit Royal Flush genoemd. Dit is de hoogst natuurlijke hand.

Four of a Kind

Four of a Kind zijn vier kaarten van dezelfde rang, b.v. (4-4-4-4-Heer). Als er meer dan een speler is met een four of a kind dan wint diegene met de hoogste rang van de 4 dezelfde. Dus 4-4-4-4-Heer wint van 2-2-2-2-Aas. Wanneer er in een speciaal spel met veel wildcards twee four of a kind 's zijn van gelijke rang dan wint diegene met de hoogste rang van de vijfde kaart niet gelijk van rang.

Full House

Een Full House is een combinatie van een three of a kind met een pair, b.v. 9-9-9-Heer-Heer. Gelijke spelen (tie) wordt gewonnen door de speler met de hoogste rang van de drie gelijke kaarten. Wanneer deze ook gelijk zijn (wildcards) dan geldt de hoogste rang van het paar. Dus 10-10-10-2-2 wint van 9-9-9-Heer-Heer.

Flush

Een flush is een hand waar alle kaarten uit dezelfde soort bestaan; b.v. 2-5-8-Dame-Heer in harten. Wanneer we een tie hebben bij de flush, volg dan de regels van de High Card (hoogste card). B.v. 2-5-8-Dame-Heer in harten wint van 6-8-9-10-Dame in schoppen.

Straight

Een Straight is vijf kaarten in opeenvolgende volgorde (2-3-4-5-6). Zoals eerder gezegd kan een aas zowel hoog als laag zijn. "Wraparound" is niet toegelaten. Wanneer Straights tie wint de hoogste straight, b.v. Aas-Koning-Dame-Boer-10 > (= wint van) Heer-Dame-Boer-10-9 > Aas-2-3-4-5). Twee gelijke straights, de ene in b.v. schoppen, de andere in ruiten, splitsen de gewonnen inzet.

Three of a Kind

Drie kaarten van dezelfde rang en de twee overige vormen geen paar (anders spreekt men logischerwijze van een Full House). Bij tie wint de hoogste three of a kind, drie heren verslaan drie zessen. Wanneer er twee van dezelfde rang zijn volgt men de high card regeling (zie verder).

Two Pair

Dit zijn twee verschillende paren kaarten en een vijfde kaart eveneens verschillend van rang als de twee paren. Het hoogste pair wint in het geval van gelijke stand. Als beide handen hetzelfde hoge paar hebben dan beslist het hoogste paar van de lage paren. B.v. 4-4-9-9-heer wint van 2-2-9-9-Aas. Als beide spelers eveneens gelijke paren heeft dan vergelijkt men de vijfde kaart, dus 4-4-9-9-Heer verliest van 4-4-9-9-Aas.

Pair

Een paar met drie verschillende kaarten. De High Card reglementering bepaalt de overwinnaar bij gelijk paar.

High Card

Dit is elk hand dat niet als een van de bovenstaande is gedefiniëerd. Als niemand een paar of beter heeft dan wint diegene met de hoogste kaart in zijn bezit. Als verschillende mensen de hoogste kaart gelijk hebben, dan neemt men de tweede hoogste van elk hand en vergelijkt men, zijn er nog personen gelijk, de derde hoogste,... High card wordt ook gebruikt om een gelijke stand tussen een hogere kaartencombinatie te beslechten als de beschreven regeling geen uitkomst biedt, (b.v. gelijk paar, flush, straight, etc).

INZETTEN

Poker is een gokspel. In de meeste spelen moet je iets “ante”. Dit is een vastgesteld bedrag dat je moet inzetten alvorens je, je kaarten krijgt. (Onderling dient dit “ante” voorafgaandelijk afgesproken te worden). Vanaf dan kan er begonnen worden. Inzetten gebeurt in twee rondes (een voorbeeldje volgt onderaan, hierin wordt ook de tweede inzetronde uitgelegd). Als het inzetten wat hierna besproken wordt beëindigd is, wint diegene met het hoogste hand.

Iedereen heeft “ante” ingezet en krijgt vijf kaarten van de Dealer. De speler links van de dealer mag beginnen met inzetten en men volgt in wijzerzin. Je hebt dan drie keuzes:

Call

Als je call (in feite gelijk leggen met wat er als laatst is ingezet) zegt moet je dus gelijk leggen met wat er als laatst is ingezet b.v. als je als eerste keer 10 cent hebt ingezet en de volgende spelers hebben dit geraised (verhoogd) tot 25 cent dan moet je om te kunnen callen gelijk leggen, dus 15 cent bij in de pot leggen.

Raise

Als je wil raisen, ben je eerst verplicht om gelijk te leggen met wat de voorgaande speler(s) in de pot heeft/hebben gelegd en dan dit met nog met een extra bedrag verhogen (raise). Zie voorbeeld onderaan.

Fold

Dit is passen. Je stopt met je hand en kan geen aanspraak meer maken op de pot.

Voorbeeld

Een spel met vier spelers waarvan 1 dealer. Elk zet het voorafbepaald “ante” in en krijgt van de dealer 5 kaarten. Iedere speler bekijkt ze en het inzetten kan beginnen. Speler 1 (links van de dealer) zet 10 cent in, speler 2 raised en legt 10 cent bij plus 15 cent (raise), speler drie calls en legt gelijk, dus 25 cent. De dealer raised en legt eerst 25 cent bij en verhoogt met 10 cent (raise). Totaal al op 35 cent. Speler 1 calls en legt 25 cent bij want hij had al 10 cent in het begin ingezet. Aan speler 2 nu om te beslissen of hij nog raised (wat een nieuwe cyclus van inzetten met zich meebrengt of calls. Hij calls dus moet 10 cent bij leggen want hij had in de eerste ronde al 25 cent ingezet. Speler 3 kan ook nog raisen maar beslist om te callen en legt 10 cent bij om ook zijn inzet op 35 cent te brengen. Dus iedereen staat nu op 35 alles is gelijk (gecalld) de tweede rond kan beginnen. Nu kan men kaarten inruilen bij de dealer en er een gelijk aantal terugkrijgen. Er is een ruiling van maximum van drie kaarten toegelaten, vier in het geval je een Aas hebt. Ieder heeft zijn wissels doorgevoerd. Inzet ronde twee kan beginnen en verloopt analoog als de eerste. Als uiteindelijk ook iedereen weer gecalled heeft. Worden de kaarten getoond en wint diegene met het hoogste hand.

Belangrijke opmerking:

Passen kan je op elk moment en dan verlaat je het spel en verlies je automatisch je inzet. Wanneer uiteindelijk iedereen zou passen en jij als enige overblijft ben je niet verplicht je kaarten te tonen en ben je automatisch winnaar.

*Tip: Ante vooraf bepalen.
Maximum raise vastleggen en maximum totaal inzet om blijvende raises te neutraliseren*