

Spielregeln zu Poker-Deluxe

1. Spielvorbereitung und Spielbeschreibung

Für dieses Spiel braucht man ein Kartenspiel mit 52 Karten, Spielchips und einen Behälter zum Hineinlegen der Spielchips beim Kauf von Karten. Ziel des Spieles ist es, eine möglichst hochwertige Kartenkombination zu erreichen, um dadurch von den anderen Spielern Spielchips zu kassieren. Das Spiel kann mit vier bis acht Karten gespielt werden. Die Rangfolge der Kartenkombinationen ist jedoch jeweils eine andere (siehe Tabelle in Kapitel 6). An Spielchips bekommt jeder Spieler 75 Geldeinheiten (zum Beispiel drei blaue Chips mit dem Geldwert 10, fünf rote Chips mit dem Geldwert 5, sechs gelbe Chips mit dem Geldwert 2 und acht weiße Chips mit dem Geldwert 1). Die Rangfolge der Karten ist in aufsteigender Reihenfolge 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, B, D, K, A. Bei Straßen und Farbstraßen kann das Ass auch als niedrigste Karte (1) verwendet werden. Der jüngste Spieler wird erster Geber. Nach jedem Spiel wechselt das Recht, die Karten zu geben, an den Spieler links vom bisherigen Geber. Nachdem jeder Spieler einmal die Karten gegeben hat, ist die erste Spielrunde beendet. Der Spieler, der nach einer zuvor festgelegten Anzahl von Spielrunden die meisten Spielchips besitzt, ist Gesamtsieger. Geht ein Spieler zuvor Pleite, dann ist das Spiel sofort beendet und es gewinnt ebenfalls der Spieler, der dann die meisten Spielchips besitzt.

2. Die Kartenkombinationen

Paare, Drillinge und Vierlinge (Kombinationen mit gleichen Kartenwerten)

Ein Paar besteht aus zwei gleichen Kartenwerten (zum Beispiel zwei Buben).

Ein Drilling besteht aus drei gleichen Kartenwerten (zum Beispiel drei Damen).

Ein Vierling besteht aus vier gleichen Kartenwerten (zum Beispiel alle vier Könige).

Man kann auch mehrere Kombinationen gleichzeitig haben (zum Beispiel "Zwei Paare" oder "Ein Drilling + Ein Paar").

Die Anzahl aller möglichen Kombinationen ist abhängig von der Anzahl der Karten, mit denen man spielt.

Möglichkeiten bei 4 Karten:

Ein Paar / Zwei Paare / Ein Drilling / Ein Vierling

Zusätzliche Möglichkeiten bei 5 Karten:

Ein Drilling + Ein Paar

Zusätzliche Möglichkeiten bei 6 Karten:

Drei Paare / Zwei Drillinge / Ein Vierling + Ein Paar

Zusätzliche Möglichkeiten bei 7 Karten:

Ein Drilling + Zwei Paare / Ein Vierling + Ein Drilling

Zusätzliche Möglichkeiten bei 8 Karten:

Vier Paare / Zwei Drillinge + Ein Paar / Ein Vierling + Zwei Paare / Zwei Vierlinge

Flöte, Farbflöte, Straße und Farbstraße (Kombinationen mit unterschiedlichen Kartenwerten)

Eine Flöte besteht nur aus verschiedenen Kartenwerten in beliebiger Farbe.

Beispiel: Pikfünf, Herzsieben, Karozehn, Herzass (beim Spiel mit 4 Karten)

Eine Farbflöte besteht nur aus verschiedenen Kartenwerten in gleicher Farbe.

Beispiel: Pikdrei, Pikfünf, Pikacht, Pikneun, Pikbube, Pikkönig (beim Spiel mit 6 Karten)

Eine Straße besteht nur aus lückenlos aufeinander folgenden Kartenwerten in beliebiger Farbe.

Beispiel: Herzacht, Karoneun, Kreuzzehn, Karobube, Pikdame (beim Spiel mit 5 Karten)

Eine Farbstraße besteht nur aus lückenlos aufeinander folgenden Kartenwerten in gleicher Farbe.

Beispiel: Kreuzass, Kreuzzwei, Kreuzdrei, Kreuzvier, Kreuzfünf, Kreuzsechs, Kreuzsieben (beim Spiel mit 7 Karten)

Haben mehrere Spieler eine Flöte, eine Farbflöte, eine Straße oder eine Farbstraße, entscheidet die höchste Karte über den Gewinn (dann die zweithöchste Karte und so weiter). Bei gleichen Kombinationen in denen ein Vierling enthalten ist gewinnt der höchste Vierling. Bei gleichen Kombinationen in denen kein Vierling enthalten ist gewinnt der höchste Drilling. Bei gleichen Kombinationen die nur aus Paaren bestehen gewinnt das höchste Paar (dann das zweithöchste Paar und so weiter). Sind alle Paare gleich, entscheidet die höchste Beikarte über den Gewinn (dann die zweithöchste Karte und so weiter). Bei absoluter Übereinstimmung mehrerer Kombinationen gewinnt der jüngste Spieler.

3. Austeilen der Karten

Nachdem die Karten vom Geber gründlich gemischt wurden, muss der rechte Nachbar einen Teil der Karten abheben und ihn beiseite legen. Der Geber nimmt den liegen gebliebenen Rest und legt ihn auf den abgehobenen Teil. Jeder Spieler erhält, je nachdem, für welche Pokervariante man sich entscheidet, vier bis acht Karten, die aber einzeln ausgeteilt werden müssen. Erst nachdem alle Karten ausgeteilt wurden, dürfen die Spieler ihre Karten zur Hand nehmen. Anschließend werden jedem Spieler erneut vier Karten einzeln ausgeteilt. Diese müssen jedoch verdeckt auf dem Tisch liegen bleiben und können im weiteren Spielverlauf durch Abgabe von Karten gekauft werden.

4. Der Kartenkauf

Der Spieler links vom Geber darf als erster beginnen, eine von seinen vier verdeckten Karten zu kaufen. Dazu wirft er zunächst von seinen Spielkarten eine Karte ab (diese wird verdeckt in die Tischmitte gelegt). Anschließend muss er einen Spielchip (Geldwert 1) an die Bank bezahlen. Jetzt darf er eine seiner verdeckten Karten zu seinen Spielkarten hinzufügen. In gleicher Weise kann er nun auch noch die zweite, dritte und vierte Karte kaufen. Für die zweite Karte muss er jedoch zwei, für die dritte drei und für die vierte vier Geldeinheiten an die Bank zahlen. Wenn er alle Karten gekauft hat oder keine mehr kaufen möchte, ist der Spieler links von ihm an der Reihe. Niemand ist jedoch zum Kauf verpflichtet. Nachdem jeder Spieler einmal die Möglichkeit hatte, Spielkarten zu kaufen, werden die Karten vorgezeigt.

5. Die Abrechnung

Jeder Spieler legt nun der Reihe nach seine Handkarten offen auf den Tisch. Jede Kartenkombination hat einen bestimmten Punktwert (siehe Tabelle in Kapitel 6). Wer die höchste Kombination hat, erhält zunächst alle Spielchips, die an die Bank gezahlt wurden. Danach darf er von den anderen Spielern die Punktdifferenz als Spielchips kassieren.

Beispiel 1: Es wird mit sieben Karten gespielt. "Spieler A" hat die Kombination "Ein Drilling + Zwei Paare" (5 Punkte), "Spieler B" hat die Kombination "Ein Vierling + Ein Paar" (7 Punkte) und "Spieler C" hat die Kombination "Ein Paar" (1 Punkt). Jetzt bekommt "Spieler B" von "Spieler A" 2 Geldeinheiten und von "Spieler C" 6 Geldeinheiten.

Beispiel 2: Es wird mit sechs Karten gespielt. "Spieler A" hat die Kombination "Ein Drilling" (2 Punkte), "Spieler B" hat die Kombination "Straße - höchster Wert Dame" (5 Punkte) und "Spieler C" hat die Kombination "Straße - höchster Wert Ass" (5 Punkte). Jetzt bekommt "Spieler C" von "Spieler A" 3 Geldeinheiten. "Spieler B" muss nichts bezahlen.

6. Gegenüberstellung der Pokervarianten

VIER - KARTEN - VARIANTE

WERT	KARTENKOMBINATIONEN	CHANCEN
20 Punkte	Ein Vierling	1 : 20.825
14 Punkte	Farbstraße	1 : 6.153
4 Punkte	Ein Drilling	1 : 108
4 Punkte	Straße	1 : 97,7
4 Punkte	Zwei Paare	1 : 96,4
4 Punkte	Farbflöte	1 : 96,1
1 Punkt	Ein Paar	1 : 3,29
1 Punkt	Flöte	1 : 1,53

FÜNF - KARTEN - VARIANTE

WERT	KARTENKOMBINATIONEN	CHANCEN
25 Punkte	Farbstraße	1 : 64.974
11 Punkte	Ein Vierling	1 : 4.165
7 Punkte	Ein Drilling + Ein Paar	1 : 694
6 Punkte	Farbflöte	1 : 509
5 Punkte	Straße	1 : 255
3 Punkte	Ein Drilling	1 : 47,3
2 Punkte	Zwei Paare	1 : 21,0
1 Punkt	Ein Paar	1 : 2,37
1 Punkt	Flöte	1 : 2,00

SECHS - KARTEN - VARIANTE

WERT	KARTENKOMBINATIONEN	CHANCEN
30 Punkte	Farbstraße	1 : 565.514
13 Punkte	Ein Vierling + Ein Paar	1 : 21.751
12 Punkte	Zwei Drillinge	1 : 16.313
8 Punkte	Farbflöte	1 : 2.982
7 Punkte	Ein Vierling	1 : 1.483
5 Punkte	Straße	1 : 553
4 Punkte	Drei Paare	1 : 330
3 Punkte	Ein Drilling + Ein Paar	1 : 124
2 Punkte	Ein Drilling	1 : 27,8
2 Punkte	Zwei Paare	1 : 8,24
1 Punkt	Flöte	1 : 2,91
1 Punkt	Ein Paar	1 : 2,06

SIEBEN - KARTEN - VARIANTE

WERT	KARTENKOMBINATIONEN	CHANCEN
35 Punkte	Farbstraße	1 : 4.180.768
18 Punkte	Ein Vierling + Ein Drilling	1 : 214.398
10 Punkte	Farbflöte	1 : 19.582
7 Punkte	Ein Vierling + Ein Paar	1 : 3.248
6 Punkte	Zwei Drillinge	1 : 2.436
5 Punkte	Ein Drilling + Zwei Paare	1 : 1.083
5 Punkte	Straße	1 : 1.021
5 Punkte	Ein Vierling	1 : 731
3 Punkte	Drei Paare	1 : 54,1
2 Punkte	Ein Drilling + Ein Paar	1 : 40,6
2 Punkte	Ein Drilling	1 : 20,3
1 Punkt	Flöte	1 : 4,78
1 Punkt	Zwei Paare	1 : 4,51
1 Punkt	Ein Paar	1 : 2,11

ACHT - KARTEN - VARIANTE

WERT	KARTENKOMBINATIONEN	CHANCEN
40 Punkte	Farbstraße	1 : 26.876.363
32 Punkte	Zwei Vierlinge	1 : 9.647.925
13 Punkte	Farbflöte	1 : 146.980
9 Punkte	Ein Vierling + Ein Drilling	1 : 27.409
9 Punkte	Ein Vierling + Zwei Paare	1 : 24.363
7 Punkte	Zwei Drillinge + Ein Paar	1 : 9.136
5 Punkte	Straße	1 : 1.641
4 Punkte	Ein Vierling + Ein Paar	1 : 914
4 Punkte	Vier Paare	1 : 812
4 Punkte	Zwei Drillinge	1 : 685
4 Punkte	Ein Vierling	1 : 457
3 Punkte	Ein Drilling + Zwei Paare	1 : 152
2 Punkte	Ein Drilling + Ein Paar	1 : 19,0
2 Punkte	Ein Drilling	1 : 17,8
2 Punkte	Drei Paare	1 : 16,9
2 Punkte	Flöte	1 : 8,97
1 Punkt	Zwei Paare	1 : 3,17
1 Punkt	Ein Paar	1 : 2,55