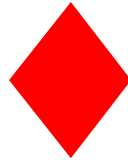
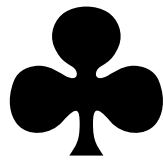




Pokerregler



Udarbejdet af Rikke Juel Enemærke

1. udgave, april 2002

(efter uvurderlig inspiration og oplæring fra *The Official CRSAAD
POKER SHEET, Seventh Edition, 2002*)

INDHOLD:

REGLER	3
Introduktion	3
Vinderchancer	3
Pokers sociale karakter	3
GRUNDLÆGGENDE EGENSKABER	4
Valg af spil	4
Den højeste hånd	4
Vilde kort	4
Etik	4
Fejl	5
Banken	6
SPILETS GANG	7
Kortgivning	7
Selve spillet	7
Spillets afslutning	9
VÆRDIEN AF EN POKERHÅND	10
Spilvarianter	10
BESKRIVELSE AF SPIL	12
<u>Simple pokerspil</u>	12
<u>Pokerspil med kortbytte</u>	13
<u>Stud Poker Games</u>	15
<u>Community Card Games</u>	17
OVERSIGT OVER SPIL - EMNEOPDELT	20
OVERSIGT OVER SPIL - ALFABETISK	22

REGLER

Introduktion

Poker er et kortspil for 3-7 spillere, 2 kortspil og poker-chips. Hver spiller er mod alle medspillere.

Poker er et spil hvis regler er meget lette at lære, men samtidig er poker et spil der tager tid at lære at spille med succes.

Der findes en række forskellige spil, men fælles for dem alle er at man betaler for at få kort, og at man vædder på hvem der har den bedste kombination af kort (melding). Vinderen er den af de tilbageværende spillere der meddeler (og har!) den bedste melding, og vinderen får puljen inden et nyt spil indledes.

Denne folders regler er et udtryk for pokertraditionen i og omkring familien Enemærke.

Vinderchancer

At vinde et spil afhænger af spillerens evne til at vurdere chancerne for ens egen og medspillernes pokerhænder, at skjule tankerne for medspillerne (poker-fjæs) og flair for at vædde lavt på dårlige kort (evt. at folde ud) og højt på gode kort.

Pokers sociale karakter

Poker er et socialt spil – såvel morsomt som spændende. Dette gælder især hvis alle spillere kender det så godt, at det forløber glat og hurtigt.

Poker er foreneligt med whisky; det er at foretrække, men ikke noget krav.

GRUNDLÆGGENDE EGENSKABER

Valg af spil

Der spilles "Dealer's Choice Poker". Dvs. at dealer vælger spillets type ved at annoncere det ved spillets start. Dealer kan endvidere bestemme specielle egenskaber ved spillet (fx specielle vildkort) eller fordeling af puljen ved spillets afslutning (fx High Spade not showing splits the pot).

Den højeste hånd

Alle spil afsluttes med at de tilbageværende spillere vælger deres højeste melding. Kortenes værdi er dermed signifikant til bestemmelsen af den samlede pokerhånds styrke.

Hvis to spillere ved afslutningen af et spil har enslydende meldinger, er vinderen den der har

- den højestlydende værdi af naturlige kort (ikke-vilde) i straights og flushes
- det højeste antal af naturlige kort – fx i "ens" kombinationer.

Hvis meldingerne herefter er ens deles puljen blandt de vindende spillere.

Der er ingen rang blandt kortenes 4 farver.

Husk at en melding består af præcis 5 kort.

Vilde kort

En række spil er defineret med entydige vilde kort (jokere), mens andre spil har omskiftelige vilde kort – fx udnævnelsen af et vildkort vendt umiddelbart efter en dronning i Follow the Queen, eller det personlige valg af dit tilbageholdte vildkkort i Shifting Sands.

Vilde 2'ere kaldes deuces.

Det står dealer frit for at annoncere (ekstra) vildkort før et hvilket som helst spil – fx en-øjede billedkort.

Etik

Poker har en række uskrevne regler – den såkaldte etik:

- Vær diskret hvis du tæller dine chips.
- Hvis du har vundet og ønsker at forlade spillebordet, bør du annoncere det et stykke tid i forvejen – typisk en runde før.
- Kortene skal altid være over bordet. Tag ikke åbne kort op med mindre de er en del af spillet. Saml lukkede kort op på en gang og hold dem så andre ikke kan se dem.

- Koncentrer dig om spillet og hav ikke andre distraherende gøremål i gang under spillet.
- Vær medvirkende til at spillet afvikles flydende. Sørg for når du skal blande kort, at de ligger klar til dealer inden afslutningen af det forrige spil. Vær parat når du skal deale, husk at ante korrekt og undgå distraherende gøremål mellem spillene.
- Snyd aldrig!
- Kommenter aldrig andres pokerhænder/meldinger (bortset fra i indlæringsituationer)
- Spørg ikke en anden spiller om at måtte se pokerhånden efter et spil - medmindre det er væsentligt for at afgøre vinderen af spillet.
- Publikum bør ikke kommentere eller rådgive om pokerhænder/meldinger, kombinationer eller indsatser.

Fejl

Fejl kan forekomme under kortgivning eller i løbet af spillet og kan laves af dealer eller medspillere. De almindeligste fejl er:

- Dealer giver et åbent kort i stedet for et lukket.
- Dealer giver ikke kort i overensstemmelse med det annoncerede spil.
- Dealer giver kort i forkert rækkefølge (fx springer en spiller over eller lægger fælles kort forkert op).
- Dealer giver et forkert antal kort.
- En spiller byder et forkert antal chips.
- En spiller annoncerer en forkert melding ved slutningen af et spil.

Når der sker en fejl, er hovedprincippet blot at rette den så længe der ikke er nogen spiller der har nogen ulempe ud af det.

Hvis en fejl giver en spiller en ulempe, kan spilleren forlange "New Deal" - spillet afbrydes da, og puljen fortsætter til næste spil - annonceret og givet af næste spiller. Der antes påny.

Fejl under primær kortgivning

Hvis en spiller har fået et kort for lidt, kan der gives et ekstra kort efter den primære kortgivning. Hvis en spiller har fået et kort for meget, må dealer trække et kort fra spilleren og placere det nederst i den resterende kortbunke. Hvis en spiller har fået et åbent kort for lidt, for sent eller for mange, og fejlen ikke simpelt kan rettes ved at flytte de rigtige kort hen hvor de skulle være givet, kan enhver medspiller forlange "New Deal".

En spiller kan ikke forlange korrigerings af en fejl under den primære kortgivning efter at have set sine lukkede kort.

Fejl efter primær kortgivning

I nogle spil gives kort ad flere omgange (fx Seven Card Stud variationerne og spil med byttekort). Hvis et lukket kort ved en fejl gives åbent, kan spilleren vælge mellem at modtage kortet eller få det næste i kortbunken – i så fald placeres det fejldømte kort nedert i kortbunken.

En speciel fejl kan opstå i spillet Baseball hvor en spiller får en rød 4'er, og dealer glemmer at tilbyde spilleren at købe det næste kort, men i stedet giver det åbent til spilleren efter. Her kan spilleren vælge at købe det oprindelige kort (han kunne have købt) som et lukket kort (selv om medspillerne nu kender det). Evt. yderligere fejlgivne kort fjernes da og placeres nederst i kortbunken. Men spilleren kan også vælge at købe det næste kort fra kortbunken, og de fejlgivne kort indgår da på normal vis i det videre spil.

Bydefejl

En spiller der byder når det ikke er spillerens tur, kan ikke tage sine chips tilbage fra puljen – heller ikke hvis spilleren ønsker at folde, når det retteligt er hans tur.

Hvis den spiller der retteligt skal byde, byder mindre end den spiller der har budt før sin tur, kan chipsene ligeledes ikke fjernes fra puljen.

En spiller der har budt før sin tur, mister retten til at hæve puljen.

Banken

For at lette spillets gang spilles der med chips i stedet for rede penge. Derfor oprettes en bank af en af spillerne. Vi bruger chips for to værdier: små chips for værdien af den laveste møntenhed i det pågældende land der spilles i (i Danmark 25 øre). Den store chip har en værdi af 50 små chips og kaldes en "peder".

Spillerne vælger i fællesskab hvilken værdi de små chips skal have.

Bankør

Bankøren lægger ud med at besidde alle chips og opretter en konto for hver spiller hvor alle forretninger mellem bank og spiller registreres. Alle spillere (undtaget bankøren) udlånes det samme antal chips ved spillets begyndelse – fx 50 små chips og 2 pedere. Chipsene noteres som gæld til banken.

Ved spillets afslutning køber banken alle spilleres resterende chips tilbage og gør det endelige regnskab op.

SPILLET'S GANG

Kortgivning

Dealer må ikke selv blande kortene før et spil, men blander kortene efter spillet til den kommende dealer (2 pladser til venstre for sig selv). Formelt bør dealer tilbyde spilleren til højre for ham selv at tage af kortbunken inden kortgivningen. Der gives kort i urets retning – et kort ad gangen. Dealer holder kortbunken i den ene hånd og har ansvaret for at ingen ser bundkortet i bunken eller nogle lukkede kort, mens de gives.

Selve spillet

Når dealer har annonceret sit spil, alle har antet og kortene er givet, er der en byderunde. Hvis alle kort er givet lukkede, er det spilleren til venstre for dealer der indleder byderunden, og der fortsættes i urets retning. Hvis der er givet åbne kort, indledes byderunden af den spiller der har den højeste åbne kombination, og der fortsættes i urets retning. Det er dealers pligt at lette byderundens gang ved at annoncere til hver spiller hvor meget der skal betales til puljen – fx ved at holde styr på hvem der skal betale hvad, når en indsats forhøjes. Det er endvidere dealers pligt at kontrollere at alle betaler hvad de skal til puljen, og i tilfældet med åbne kort at annoncere hvem der starter byderunden.

Når byderunden er afsluttet, gives næste kort eller det/de næste kort vendes/byttes eller der er en endelig visning (de tilbageværende spillere "er set").

Alle spillere kan "folde" (gå ud af spillet) når det er deres tur. En spiller der ønsker at forlade spillet, annoncerer "jeg folder" eller "jeg er ude" e.l. og samler sine kort i en lukket bunke foran sig i resten af spillet.

I spil hvor "foldede" og afkastede kort måtte behøves for at have nok kort til resten af spillet, samles disse af dealer for at blive blandet (af dealer) efter det sidste kort fra bunken er uddelt.

Regler for at byde

Chips bruges til at byde med. Disse kan fx være sten, tændstikker eller plastic chips.

Der er grænser for hvor meget hver spiller kan byde:

- Maximalt 5 chips i en indsats eller en forhøjelse (der er dog ingen begrænsninger på antallet af forhøjelser i et spil)
- Hver spiller må kun byde og forhøje med en "peder" i hvert spil (og må derudover følge med på andres indsatser/forhøjelser)

At ante

Ved begyndelsen af hvert spil giver alle spillere 2 chips til puljen som "ante". Kun de som har antet kan deltage i spillet der ikke begynder, før alle anter er betalt.

At byde

Efter den første indsats bydes der i urets retning af alle spillere.

Principielt er der en ny byderunde ved hver ny situation i spillet (hvor der lægges op til reevaluering af pokerhåndens kort).

En indsats kan udtrykke et traditionelt skøn af pokerhånden og dens potentiale (ud fra en sandsynlighedsvurdering).

"Check" ("pas", svarer til 0 chips) er en mulig åbningsindsats. Hvis alle spillere siger check hele bordet rundt, vil der i sagens natur ikke komme nogen chips i puljen. Derfor byder en spiller sædvanligvis mindst 1 chip, og alle spillere bordet rundt må nu lægge den samme indsats i puljen for fortsat at deltage i spillet. Hver spiller kan dog når det er dennes tur (og kun da), ud over den indsats der skal betales, forhøje indsatsen med en eller flere chips op til den tilladte grænse på 5 eller en peder. De følgende spillere kan vælge mellem at følge denne indsats, at forhøje den eller at folde (forlade spillet).

Byderunde

Ved afslutningen af hver byderunde vil alle der stadig er tilbage i spillet, have betalt det samme antal chips op til den højeste indsats, og alle spillere som ikke er i spillet, vil have foldet kortene og evt. givet dem tilbage til dealer.

Herefter kan spillet fortsætte. Når alle ved afslutningen af en byderunde har betalt det samme antal chips, er det ikke tilladt at byde/forhøje længere. Når en indsats er givet, kan den ikke tages tilbage; man skal betale hvad man lægger i puljen.

En indsats i en byderunde på fx en chip kan ikke efterfølges af et "check"; hver spiller skal følge den seneste indsats ved enten at betale det samme antal chips, forhøje indsatsen eller folde.

En indsats forhøjes af en spiller ved at annoncere størrelse af forhøjelsen i antallet af chips – fx "2 op" eller "forhøjer med 2".

At byde med skygge

Hvis bankøren er aktiv i spillet (ikke foldet ud), bør man ikke forstyrre dennes koncentration i løbet af spillet. Hvis du er ved at have brugt dine chips og gerne vil købe flere, må du vente til efter spillets afslutning og "byde

med skygge". Dette er at trække chips ud af puljen for at markere hvor mange chips du skylder i puljen.

Hvis du vinder spillet og dermed puljen, er "skygge"-chipsene blot en del af din gevinst. Men hvis du taber, må du give vinderen af spillet både "skygge"-chipsene og et ækvivalent antal chips som du ejer efter at have købt flere i banken.

Spillets afslutning

Vinderen af et spil er enten spilleren som bød den sidste indsats inden alle andre foldede, eller den med den højeste melding blandt de tilbageblevne spillere (dvs. de der har fulgt med på den sidste indsats).

Vinderen

Vinderen (blandt flere tilbageværende spillere) findes på følgende måde: Når den sidste byderunde er slut, viser spilleren der åbnede eller forhøjede den sidste indsats, sin melding og annoncerer den personligt. De der har en lavere melding, vil folde – fx ved at annoncere "slår min". Spillere der har en højere melding, annoncerer den i rækkefølgen de sidder ved bordet i. Spilleren med den vindende melding har ikke pligt til at vise sin pokerhånd hvis alle andre har forladt spillet.

Annoncering af melding

I ethvert spil findes vinderen jævnfør reglerne beskrevet i omstående afsnit om værdien af en pokerhånd og i introduktionen. Hvis to spillere har identiske meldinger, deles puljen.

Det er kun vinderen der har pligt til at vise sin melding til medspillerne. Værdien af en melding skal annonceres korrekt, ellers kan spilleren miste retten til puljen. Hvis en spiller annoncerer mindre end det er muligt (fx fuldt hus i stedet for 5 ens), tæller den annoncerede melding selv om værdien af pokerhånden er højere. I dette tilfælde vinder spilleren kun puljen hvis ingen andre spillere kan slå den annoncerede melding. Hvis en spiller annoncerer en melding der ikke er der (fx for høj værdi), mister retten til puljen.

VÆRDIEN AF EN POKERHÅND

Rækkefølgen af vindende meldinger i stigende orden er:

Højt kort	♥ 10	(Es højst)
1 par	♦ ♥ 3 3	
2 par	♠ ♣ ♥ ♣ 7 7 9 9	
3 ens	♣ ♠ ♦ Da Da Da	
Straight	♠ ♥ ♠ ♦ ♣ 5 6 7 8 9	(fem kort i numerisk rækkefølge)
Flush	♥ ♥ ♥ ♥ ♥ Kn 7 9 2 Es	(fem kort i samme farve)
Fuldt hus	♣ ♦ ♠ ♥ ♣ 4 4 10 10 10	(3 ens + 1 par)
4 ens	♣ ♠ ♥ ♦ 8 8 8 8	
Straight flush	♠ ♠ ♠ ♠ ♠ 10 Kn Da Ko Es	
5 ens	♣ ♠ ♥ ♦ ♠ Kn Kn Kn Kn Jo	

En pokermelding består af præcis 5 kort. Hvis et spil fx vindes på 3 ens, indgår der 2 civile kort i meldingen (de civile kort bruges til at afgøre vinderen ved meldinger på samme niveau).

Es kan være højt eller lavt. Lavt es bruges fx som laveste kort i en straight eller i high/low poker. Es er laveste kort efter eget valg.

Spilvarianter

Psykologi

Til en række spil kan dealer tilføje at der spilles med psykologi. Efter den sidste ordinære byderunde vælger hver spiller den rækkefølge kortene ønskes afsløret i. Kortene lægges lukket i en bunke og vendes et efter et med byderunde efter hvert kort.

High/Low

Dealer kan vælge at tilføje at der spilles med high/low. I spil med high/low deles puljen af den højeste og den laveste pokerhånd. Efter sidste byderunde annoncerer hver spiller om der spilles high, low eller begge dele – fx ved at lægge chips frem til markering: 1 chip er low, 2 chips er high/low og 3 chips er high. Hvis der kun er en high eller en low vinder, vindes hele puljen.

Hvis en spiller spiller både high og low, skal begge pokerhænder mindst spille uafgjort for at tage del i puljen. Hvis spilleren er high, men ikke low, vinder spilleren ikke – og da heller ikke spilleren med den næsthøjeste high. I det tilfælde vil den spiller der har vundet low, vinde hele puljen. Hvis der ingen vinder er, fortsætter puljen i næste spil.

I low pokerhænder er es lavest, så den lavest mulige melding er 1, 2, 3, 4, 6 i forskellige farver. (Husk at en melding består af præcis 5 kort.)

Hvis en spiller i et spil hvor der er mere end 5 kort – fx Seven Card Stud variationerne – spiller både high og low, må spilleren vælge forskellige kort ud til de to meldinger.

BESKRIVELSE AF SPIL

Simple pokerspil

Straight poker

Hver spiller gives 5 lukkede kort. Der er en byderunde.

Bet on Five Open Cards

Hver spiller gives 5 åbne kort. Der er byderunde efter hvert kort.

Jumping Jacks

Hver spiller gives 5 åbne kort. Der er byderunde efter hvert kort. Knægte er vildkort.

Variation: Dealer bestemmer vildkort.

Last Chance

Hver spiller gives 5 lukkede kort. Der er en byderunde, og herefter lægges kortene ned til psykologi. Det sidst vendte kort er personligt vilkort.

Last Chance Unplugged

Hver spiller gives 5 lukkede kort der ikke må ses. Kortene vendes et efter et af alle spillere samtidigt, og der er byderunde efter hver runde. Det sidste kort er personligt vildkort.

Your Choise

Hver spiller gives 5 lukkede kort med byderunde efter hvert kort. Hver spiller vælger sit personlige vildkort.

Ups and Downs

Hver spiller gives 5 kort. Der er byderunde efter hvert kort. Kortene gives lukket-åbent-lukket-åbent-lukket.

Downs and Ups

Variation af Ups and Downs. Kortene gives åbent-lukket-åbent-lukket-åbent.

Pokerspil med kortbytte

Three Card Draw

Hver spiller gives 5 lukkede kort. Der må byttes op til 3 kort. Der er byderunde før og efter bytterunden.

Variation: Dealer bestemmer antallet af kort der må byttes.

Three Card Draw, Deuces Wild

Variation af Three Card Draw. 2'ere (deuces) er vildkort.

Three Card Draw, Deuces and One-eyed Picture Cards Wild

Variation af Three Card Draw. 2'ere (deuces) og en-øjede billedkort er vildkort.

Variation: Dealer bestemmer antallet af kort der må byttes og vildkort.

Risky Pairs

Variation af Three Card Draw. Par og kun par er vildkort.

One-Two-Three-Four-Five-Card Draw

Fem bytterunder hvor der kan byttes 1 kort i første runde, 2 i næste etc. I alt 6 byderunder.

Stora Spelet

Fem byde- og bytterunder i rækkefølgen: 5-4-3-2-1. 2'ere (deuces), 3'ere og en-øjede er vildkort. Psykologi med byderunder – i alt 11 byderunder.

Chicago Seven

7'ere er vildkort. Hver spiller gives 5 lukkede kort, og der er en byderunde. Der gives 3 kort til spilleren mod urets retning (til højre), og der bydes igen. Hver spiller gives 2 lukkede kort, og der bydes. Der gives 2 kort til spilleren mod urets retning (til højre) inden sidste byderunde.

Seven Eleven

Variation af Chicago Seven med 7'ere og knægte som vildkort.

Siberian Husky

Variation af Chicago Seven. 2'ere er vilde i stedet for 7'ere, og der gives 2 kort mod uret (til højre) første gang og 1 kort med uret (til venstre) anden gang.

Mississippi Ratfuck

Variation af Chicago Seven med high/low. Ingen vildkort. Hver spiller gives 7 lukkede kort, og der er en byderunde. Der gives 3 kort mod uret (til højre) og 2 kort med uret (til venstre) på en gang, og der er en byderunde. Der spilles psykologi. High/low annonceres inden det sidste kort vendes.

Stud Poker Games

Five Card Stud

Hver spiller gives 1 lukket og 4 åbne kort, og der er byderunde efter hvert åbent kort.

Five Card Stud, Deuces Wild

Variation af Five Card Stud. 2'ere (deuces) er vildkort.

Mexican Stud

Variation af Five Card Stud. Hver spiller gives 2 lukkede kort og vælger selv hvilket der lægges på bordet. Efter hvert nyt kort vælges hvilket der lægges på bordet.

Shifting Sands

Variation af Mexican Stud – det sidst vendte kort er personligt vildkort.

Seven Card Stud

Hver spiller gives 2 lukkede, 4 åbne og 1 lukket kort, og der er byderunder efter hvert af de sidste 5 kort.

Seven Card Stud, Deuces Wild

Variation af Seven Card Stud. 2'ere (deuces) er vildkort.

CRS Surprise

Variation af Seven Card Stud. Split pairs er vildkort.

Roll Them

Hver spiller gives 3 lukkede kort og vælger et der lægges ned. Hver spiller gives herefter 3 lukkede kort – et ad gangen. Der lægges ned efter eget valg efter hvert kort. Til slut gives et lukket kort. Det laveste kort på hånden er personligt vildkort. Es er højt/lavt efter eget valg. Der er byderunde efter hver runde med kortgivning.

Baseball

Variation af Seven Card Stud. 3'ere og 9'ere er vildkort. En spiller der får en åben sort 7'er, sendes ud af spillet. En åben rød 4'er giver ret til at købe et ekstra kort for 5 chips til puljen.

Yankee Baseball

Variation af Baseball. Kun 9'ere er vildkort. En åben 3'er sender spilleren ud af spillet. Alle 4'ere giver ret til at købe et ekstra kort for 3 chips til puljen.

Midnight Baseball

Variation af Baseball. Hver spiller gives 7 lukkede kort der ikke må ses. Første spiller vender et kort og byder som værende den højeste melding på bordet. Næste spiller vender kort til første spillers melding er slået, og der bydes etc. 3'ere og 9'ere er vildkort. En spiller der vender en 3'er, betaler 3 chips til puljen, og for en 9'er betales 1 chip. En 4'er giver ret til et (gratis) ekstra lukket kort på toppen af de resterende lukkede kort. Hvis en spiller efter at have vendt alle kort ikke har slået den forrige melding, folder denne automatisk ud af spillet, og næste spiller fortsætter spillet.

Nårwidjan munæklips

Variation af Midnight Baseball. Det nederste kort i bunken er personligt vildkort.

Follow the Queen

Variation af Seven Card Stud. Dronninger er vildkort. Et åbent kort der efterfølger en åben dronning, er også vildkort – men annulleres hvis der vendes en ny dronning. Hvis det sidste åbne kort er en dronning, er dronningerne de eneste vildkort.

Follow the Queen and One-eyed Picture Card

Variation af Follow the Queen. Dronninger og en-øjede billedkort er vildkort.

Seven Bright Stars

Variation af Seven Card Stud og Bet on Five open Cards. Hver spiller gives 7 åbne kort, og der er byderunde efter hver runde. Det sidste kort er personligt vildkort.

April Reigners

Variation af Seven Bright Stars og Follow the Queen. 3'ere og 9'ere er vildkort sammen med dronninger og det kort der følger efter en dronning (som i Follow the Queen)

Eleven Bright Stars

Variation af Seven Bright Stars og April Reigners. 3'ere og 9'ere samt det kort der følger efter den seneste 3'er eller 9'er er vildkort.

Community Card Games

Spit in the Ocean

Hver spiller gives 4 lukkede kort. Mens dealer giver kortene, siger en af medspillerne "Spit", og dealer vender det efterfølgende kort som et åbent fælles vildkort (community wild card). Hvis ingen giver tegnet "Spit" til det fælles vildkort, lægges det efter alle kort er givet. Der er en enkelt byderunde.

Spit 'n' Shit

Variation af Spit in the Ocean. Hver spiller gives 5 lukkede kort og på "Spit" og "Shit" vendes 2 åbne fælles vildkort. Der er en enkelt byderunde.

Rubbers in the Dusk

Variation af Spit 'n' Shit. Hver spiller gives 5 lukkede kort, og der lægges 2 fælles lukkede vildkort. Der er en byderunde hvorefter de fælles vildkort vendes med byderunde efter hvert kort.

Rubbers in the Dark

Variation af Rubbers in the Dusk. Efter de 3 byderunder gives hver spiller igen 5 lukkede kort, og der er en afsluttende byderunde.

Puke

Variation af Spit 'n' Shit. Der er psykologi, så der i alt bliver 6 byderunder.

Farum Park

Variation af Spit 'n' Shit, men på "Shit" lægges det fælles vildkort lukket. Der er en byderunde og herefter en bytterunde på op til 3 kort. Der er endnu en byderunde og det andet fælles vildkort vendes og følges af en byderunde.

Harakiri

Hver spiller gives 2 lukkede kort. Herefter lægges 2 åbne og 3 lukkede kort som fælles kort, og der er en byderunde. Hvert af de lukkede kort vendes, og der er byderunde efter hvert vendt kort.

Cincinnati

Hver spiller gives 5 lukkede kort, og efter hver runde lægges et lukket fælles kort så der bliver en fælles række med 5 kort. Der er en byderunde, og de fælles kort vendes med byderunde efter hvert vendt kort.

Hayley's komet

Variation af Cincinnati. Det sidste kort der vendes er vildkort.

Lunatic

Variation af Hayley's komet. 3'ere og 9'ere er vildkort, men annulleres hvis de åbnes som fælles kort. Det sidste kort der vendes er vildkort (også 3'ere og 9'ere)

Criss-Cross

Variation af Cincinnati og Hayleys komet. De 5 fælles kort lægges i et kors med centerkortet som vildkort. De fælles kort lægges og vendes i urets retning, og centerkortet vendes sidst. Der er byderunder inden der vendes kort og efter hvert vendt kort.

Kings Cross

Variation af Criss-Cross. Ud over centerkortet er kongerne vildkort.

Trafalgar Square

Variation af Criss-Cross. Hver spiller kan til sin hånd vælge at bruge de 4 hjørnekort (løverne) eller det vilde centerkort (Lord Nelson).

Fill the Hole

Variation af Criss-Cross. Det vilde centerkort udelades, og hver spiller vælger selv et personligt vildkort blandt håndens kort.

Paradise Lost

Variation af Fill the Hole. Der er psykologi så dealer vender eget og fælles kort samtidigt.

Elevator

Hver spiller gives 4 lukkede kort, og efter de første 3 runder lægges et lukket fælles kort som en del af et højhus i form af et "H" – st.tv, 1.th, 2.tv. Efter 4. runde lægges st.th, 1.tv, 2.th og i en "skakt" i midten en "elevator". De fælles kort vendes som lagt med byderunder efter hvert kort, og "elevatoren" er vild. En række, en søjle eller en diagonal vælges til at indgå i hånden.

The Pyramid

Variation af Cincinnati. Hver spilles gives 4 lukkede kort. Efter hver af de første 3 runder lægges midterkortene i en fælles lukket trekant, og hjørnerne fyldes ud efter den 4. runde. Der er byderunder inden der vendes kort og

efter hvert vendt kort. Midterkortene vendes først, dernæst hjørnerne. Pokerhånden kan sammensættes udfra en af siderne i trekanten og de personlige kort.

Gammel Skagen

Variation af The Pyramid. Split pairs er vildkort.

Sømærket

Variation af The Pyramid. Hjørnerne i trekanten er vildkort.

Bermuda Trekanten

Variation af The Pyramid. Midterkortene er vildkort. De fælles kort i trekanten lægges og vendes med hjørnerne først.

Karrusel

Variation af Gammel Skagen. De fælles kort lægges og vendes i en rundkreds - først en rundkreds med hvert andet kort, dernæst udfyldes hullerne i rundkredsen. Hver spiller vælger selv 3 på hinanden følgende kort i rundkredsen til sin pokerhånd.

OVERSIGT OVER SPIL - EMNEOPDELT

Spil	Vildkort	Byde- runder
<u>Simple pokerspil</u>		
Straight Poker		1
Bet on Five Open Cards		5
Jumping Jacks	Knægte	5
Last Chance	Personligt slutkort	5
Last Chance Unplugged	Personligt slutkort	5
Your Choise	Frit valg (personligt)	5
Ups and Downs		5
Downs and Ups		5
<u>Pokerspil med kortbytte</u>		
Three Card Draw		2
Three Card Draw, Deuces Wild	2'ere	2
Three Card Draw, Deuces and One-eyed Picture Card Wild	2'ere, en-øjede	2
Risky Pairs	par (kun par)	2
One-Two-Three-Four-Five Card Draw		6
Stora Spelet	2'ere, 3'ere, en-øjede	11
Chicago Seven	7'ere	4
Seven Eleven	7'ere, knægte	4
Siberian Husky	2'ere	4
Mississippi Ratfuck		9
<u>Stud Poker Games</u>		
Five Card Stud		4
Five Card Stud, Deuces Wild	2'ere	4
Mexican Stud		4
Shifting Sands	Frit valg (personligt)	4
Seven Card Stud		5
Seven Card Stud, Deuces Wild	2'ere	5
CRS Surprise	Split pairs	5
Roll Them	Laveste personlige lukket kort	5
Baseball	3'ere, 9'ere	5
Yankee Baseball	9'ere	5

Midnight Baseball	3'ere, 9'ere	
Nårwidjan munækklips	3'ere, 9'ere, personligt slutkort	
Follow the Queen	Dronninger	5
Follow the Queen and One-eyed Picture Cards	Dronninger, en-øjede	5
Seven Bright Stars	Personligt slutkort	7
April Reigners	3'ere, 9'ere, dronninger	7
Eleven Bright Stars	3'ere, 9'ere	7
<u>Community Card Games</u>		
Spit in the Ocean	åbent fælleskort	1
Spit 'n' Shit	2 åbne fælleskort	1
Puke	2 åbne fælleskort	6
Farum Park	1 åbent og 1 lukket fælleskort	3
Rubbers in the Dusk	2 fælleskort	3
Rubbers in the Dark	2 fælleskort	4
Harakiri		4
Cincinnati		6
Hayley's komet	Sidste fælleskort	6
Lunatic	3'ere, 9'ere, sidste fælleskort	6
Criss-Cross	Centerkortet	6
Kings Cross	Centerkortet, konger	6
Trafalgar Square	Evt. centerkortet	6
Fill the Hole	Frit valg (personligt)	6
Paradise Lost	Frit valg (personligt)	6
Elevator	Elevatoren	8
The Pyramid		7
Gammel Skagen	Split pairs	7
Sømærket	Trekantens hjørner	7
Bermuda Trekanten	Trekantens sidens midterkort	7
Karrusel	Split pairs	7

OVERSIGT OVER SPIL - ALFABETISK

Spil	Vildkort	Byde- runder
April Reigners	3'ere, 9'ere, dronninger	7
Baseball	3'ere, 9'ere	5
Bermuda Trekanten	Trekantens siders midterkort	7
Bet on Five Open Cards		5
Chicago Seven	7'ere	4
Cincinnati		6
Criss-Cross	Centerkortet	6
CRS Surprise	Split pairs	5
Downs and Ups		5
Elevator	Elevatoren	8
Eleven Bright Stars	3'ere, 9'ere	7
Farum Park	1 åbent og 1 lukket fælleskort	3
Fill the Hole	Frit valg (personligt)	6
Five Card Stud		4
Five Card Stud, Deuces Wild	2'ere	4
Follow the Queen	Dronninger	5
Follow the Queen and One-eyed Picture Cards	Dronninger, en-øjede	5
Gammel Skagen	Split pairs	7
Harakiri		4
Hayley's komet	Sidste fælleskort	6
Jumping Jacks	Knægte	5
Karrusel	Split pairs	7
Kings Cross	Centerterkortet, konger	6
Last Chance	Personligt slutkort	5
Last Chance Unplugged	Personligt slutkort	5
Lunatic	3'ere, 9'ere, sidste fælleskort	6
Mexican Stud		4
Midnight Baseball	3'ere, 9'ere	
Mississippi Ratfuck		9

Nårwidjan munækklips	3'ere, 9'ere, personligt slutkort	
One-Two-Three-Four-Five Card Draw		6
Paradise Lost	Frit valg (personligt)	6
Puke	2 åbne fælleskort	6
Risky Pairs	par (kun par)	2
Roll Them	Laveste personlige lukket kort	5
Rubbers in the Dark	2 fælleskort	4
Rubbers in the Dusk	2 fælleskort	3
Seven Bright Stars	Personligt slutkort	7
Seven Card Stud		5
Seven Card Stud, Deuces Wild	2'ere	5
Seven Eleven	7'ere, knægte	4
Shifting Sands	Frit valg (personligt)	4
Siberian Husky	2'ere	4
Spit in the Ocean	åbent fælleskort	1
Spit 'n' Shit	2 åbne fælleskort	1
Stora Spelet	2'ere, 3'ere, en-øjede	11
Straight Poker		1
Sømærket	Trekantens hjørner	7
The Pyramid		7
Three Card Draw		2
Three Card Draw, Deuces and One-eyed Picture Card Wild	2'ere, en-øjede	2
Three Card Draw, Deuces Wild	2'ere	2
Trafalgar Square	Evt. centerkortet	6
Ups and Downs		5
Yankee Baseball	9'ere	5
Your Choise	Frit valg (personligt)	5

