ΕΞΩΦΥΛΛΟ

η ΒΙΒΛΟΣ της ΠΟΚΑΣ

Ένα παραδοσιακό παιχνίδι στον 21ο αιώνα

- Ιστορία - Κανονισμοί - Οδηγίες
- Λίστα 75+ Παιχνιδιών
- Ανάλυση Πιθανοτήτων

Δεκέμβριος 2023 ISBN: 978-618-00-1649-9 © Κ.Ν. Γκότσης

Ο **Κώστας Γκότσης** είναι μηχανικός, ζει και εργάζεται στη Θεσσαλονίκη. Εκτός από την πόκα του αρέσει πάρα πολύ ο προγραμματισμός σε Η/Υ.

Το παρόν ψηφιακό βιβλίο διανέμεται ελεύθερα στο διαδίκτυο από το δημιουργό του, υπό την ακόλουθη άδεια *Creative Commons*:

Αναφορά Δημιουργού – Μη Εμπορική Χρήση – Όχι Παράγωγα Έργα 4.0 (CC BY-NC-ND)

Μπορείτε να διανείμετε ή να χρησιμοποιήσετε όλο το βιβλίο ή τμήμα του αρκεί να μην το αλλοιώσετε και να αναφέρετε την πηγή.

Μπορείτε επίσης να ελέγχετε για ενημερωμένες εκδόσεις του βιβλίου όπως και του συνοδευτικού λογισμικού εδώ.

Για παρατηρήσεις, προτάσεις, σχόλια επικοινωνείτε με το συγγραφέα στο costasgotsis@yahoo.gr.

Η γνήσια «Βίβλος» υπογράφεται ψηφιακά

Konstantinos
Gkotsis
2023.12.15
23:01:57 +02'00'

ISBN: 978-618-00-1649-9

Έκδοση 4.4 – ΔΕΚ 2023

ΤΙ & ΓΙΑΤΙ

Η «Βίβλος» δεν προέκυψε ξαφνικά. Η ιστορία της ξεκινά το 2014. Ήδη η παρέα μας συμπλήρωνε 30 χρόνια ανελλιπούς παιξίματος, πάντα ως Γιορτινού εθίμου. Το θέμα που προέκυπτε ήταν το εξής: η πόκα περιλαμβάνει μεν πολλές δεκάδες παιχνίδια, εμείς όμως, όπως και ο μέσος παίκτης υποθέτω, δεν συγκρατούσαμε παρά ελάχιστα από αυτά. Όλοι θυμόμασταν ένα ωραίο-περίεργο παιχνίδι που παίχτηκε κάπου κάποτε αλλά όχι αρκούντως καλά ώστε να το ξαναπαίξουμε οι ίδιοι. Η κατάληξη ήταν να επαναλαμβάνονται τα ίδια και τα ίδια: ασανσέρ, μπόμπες, σταυρός, καθρέφτης. Διαγραφόταν σοβαρός κίνδυνος πλήξης στον ορίζοντα.

Τότε ήρθε η πρώτη φαεινή όσο και απλή ιδέα: γκουγκλάρισμα. Δεν χρειάστηκε πολύ ψάξιμο, άλλωστε τα σάιτ σχετικά με την πόκα δεν τα λες και πολλά. Η ιστοσελίδα pokaholic.gr περιείχε μια πληρέστατη συλλογή καλοδιατυπωμένων παιχνιδιών, ορολογίες και άλλα χρήσιμα. Έτσι το Δεκέμβρη του 2014 πρωτοεμφανίστηκε ένα τυπωμένο τεύχος πάνω στο τραπεζάκι του σαλονιού το οποίο μπορούσαν να συμβουλεύονται οι παίκτες στα διαλείμματά τους για να παίρνουν ιδέες.

Αργότερα που τα εξυπνόφωνα (smartphones) διαδόθηκαν ευρέως και οι οθόνες τους μεγάλωσαν έγινε φανερό ότι ήταν πολύ πρακτικότερο να έχει κανείς όλο αυτό το υλικό στο κινητό του και να το συμβουλεύεται σε πραγματικό χρόνο. Έτσι έγινε η ανάλογη προσαρμογή με μεγαλύτερες γραμματοσειρές, συνοπτική περιγραφή και τα ανάλογα σχεδιάκια. Το σκεπτικό τώρα ήταν ο έμπειρος παίκτης να μπορεί με μία μόνο ματιά στην οθόνη να θυμηθεί ένα παιχνίδι. Αφαιρέθηκε επίσης ο συμβατικός πίνακας περιεχομένων αφού έτσι & αλλιώς όλη η δουλειά θα γινόταν από το μενού περιεχομένων της pdf εφαρμογής.

Παράλληλα άρχισαν να έρχονται στο τραπέζι εικοσάρηδες. Τότε διαπίστωσα ότι γενικά οι νεότεροι κατείχαν ελάχιστα την Πόκα. Ήταν ιδιαίτερα εξοικειωμένοι με το τηλεοπτικό και το διαδικτυακό πόκερ αλλά σχεδόν καθόλου με την ατμόσφαιρα ενός πραγματικού παιχνιδιού με καλή παρέα. Ως αποτέλεσμα ακολούθησε η καταγραφή των οδηγιών του παιχνιδιού, ας πούμε από το μηδέν, σαν να ήταν κάποιο επιτραπέζιο. Όχι ότι είναι δύσκολο να μάθει κανείς Πόκα, αλλά πιο πολύ για το κέντρισμα του ενδιαφέροντος των νεότερων παικτών:

Για να συνειδητοποιήσουν δηλαδή ότι καλό και εύχρηστο το διαδικτυακό παίγνιο, αλλά το φυσικό (real thing) έχει άλλη χάρη. Εκτός αυτού, ο χαβαλές της παρέας, η αφή της τσόχας και μιας καλής τράπουλας, ο γεμάτος ήχος από τις μάρκες που αναμετράς στο χέρι, και γιατί όχι οι γαστρονομικές δημιουργίες της οικοδέσποινας συνιστούν οπωσδήποτε άλλη φάση ☺.

Κανονικά η ιστορία θα τελείωνε κάπου εδώ. Όμως οι απορίες σχετικά με τις στατιστικές πιθανότητες των συνδυασμών, η ύπαρξη ελάχιστων και πολύ βασικών μόνο στοιχείων τόσο στο διαδίκτυο όσο και στη βιβλιογραφία, οδήγησαν στην άλλη, απλή κατά βάση, ιδέα: λογισμικό το οποίο κάνοντας χρήση τυχαίων αριθμών θα εκτελούσε χιλιάδες εικονικά παιχνίδια και θα κατέγραφε τα ποσοστά εμφάνισης κάθε συνδυασμού. Σύντομα στήθηκε η πρώτη μορφή του προγράμματος το οποίο στη συνέχεια εξελίχθηκε σιγά-σιγά ώστε να καλύπτει όσο το δυνατόν περισσότερα παιχνίδια. Τελευταία προσθήκη λοιπόν το κεφάλαιο των Πιθανοτήτων το οποίο απευθύνεται βέβαια στους κάπως πιο προχωρημένους.

Τα πιο ενδιαφέροντα από την ηλεκτρονική-προσεγγιστική ανάλυση ήταν τα ευρήματα που διαφοροποιούν την καθιερωμένη άποψή μας για την ιεραρχία των συνδυασμών (βλ. υπότιτλο εξώφυλλου). Αυτά θεώρησα ότι άξιζε τον κόπο να γίνουν ευρύτερα γνωστά στους φίλους της Πόκας και κάπως έτσι η «Βίβλος» απώλεσε τις παρεΐστικες φωτογραφίες εποχής που κοσμούσαν τα εσώφυλλά της, απέκτησε ISBN και τα σχετικά και πήρε το δρόμο για το διαδίκτυο.

Να σημειώσω εξαρχής ότι το πνεύμα της «Βίβλου» είναι: **παίζουμε καθαρά για ψυχαγωγία**. Δεν απευθύνεται σε επαγγελματίες τζογαδόρους. Οι πιθανότητες που δίνονται σε αρκετά παιχνίδια, αποτέλεσμα χρήσης λογισμικού, έχουν σκοπό να δώσουν απλώς μια γενική εικόνα της αξίας των συνδυασμών ανά περίπτωση. Όχι να αρχίσουμε τις αναλύσεις επί αναλύσεων και να χάσουμε τη χαρά του παιγνίου.

Καλή ανάγνωση λοιπόν και καλή διασκέδαση. Και το νου σας (ρεμάλια και μη), διαφυλάξτε την Πόκα, είναι πια κομμάτι της νεοελληνικής παράδοσης!

Δεκέμβριος 2019 **Κώστας Ν. Γκότσης**

Μέρος Α'

ΙΣΤΟΡΙΑ - ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ - ΟΔΗΓΙΕΣ

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1 Σύντομο ιστορικό

Η Πόκα έχει άμεση συγγένεια με το Πόκερ. Δεν είναι ξεκαθαρισμένο ποιο από τα δύο προηγήθηκε, μοιάζει όμως πιθανότερο η πόκα να είναι ο απόγονος-δημιούργημα της νεοελληνικής φαντασίας. Η επικρατέστερη ερμηνεία του ονόματός της είναι ότι προέρχεται από την προσπάθεια των ελλήνων παικτών να προφέρουν τη λέξη "poker" με βαριά αγγλική προφορά (pokah). Όσον αφορά τη λέξη poker καθαυτή, προέρχεται μάλλον από ένα γαλλικό παιχνίδι του 18ου αιώνα με την ονομασία "*poque*". Κατά μία λιγότερο πιθανή εκδοχή προέρχεται από το γερμανικό ρήμα *pochen* που σημαίνει πάλλομαι, χτυπώ στο τραπέζι και μεταφορικά επιμένω, στοιχηματίζω, ανεβάζω.

Το Πόκερ στη μορφή περίπου που το γνωρίζουμε σήμερα, εμφανίστηκε στην Αμερική στα μέσα του 19ου αιώνα. Σύμφωνα με αναφορά του 1829 παιζόταν πολύ απλά, με 20 φύλλα και 4 παίκτες. Αργότερα χρησιμοποιήθηκε η κανονική τράπουλα 52 φύλλων και εισήχθη ο συνδυασμός «Χρώμα». Γύρω στο 1850 άρχισαν να παίζονται παραλλαγές με κλειστά φύλλα και αλλαγές αυτών (Draw). Στο ίδιο διάστημα καθιερώθηκε η «Κέντα». Στη διάρκεια του αμερικανικού εμφυλίου εμφανίστηκαν τα παιχνίδια με κλειστά και ανοιχτά φύλλα (Stud) και το 1875 περίπου κάνει την εμφάνισή του ο «μπαλαντέρ» (wildcard). Η νεότερη σημαντική προσθήκη, γύρω στο 1925, είναι τα παιχνίδια με κοινά φύλλα (Community).

Η δημοφιλία του πόκερ αυξήθηκε ιδιαίτερα τις τελευταίες δεκαετίες αρχής γενομένης από το 1970 όταν διοργανώθηκε το πρώτο WSOP (World Series of Poker) στο Λας Βέγκας. Ο τελικός γύρος του WSOP αποτέλεσε την πρώτη τηλεοπτική μετάδοση τουρνουά πόκερ, το 1978.

Στη σύγχρονη ιντερνετική εποχή, μετά το 2000, το Πόκερ γνώρισε εκτόξευση. Ο πρώτος λόγος είναι η δυνατότητα να παίξει κανείς on-line. Ο δεύτερος έχει να κάνει με τις ειδικές κάμερες μέσω των οποίων ο τηλεθεατής άρχισε να βλέπει τα κλειστά φύλλα των παικτών, να αντιλαμβάνεται τη στρατηγική τους και να κατανοεί πολύ καλύτερα τη φιλοσοφία του παιχνιδιού.

Σήμερα το πόκερ είναι αναμφισβήτητα το πιο διαδεδομένο παιχνίδι παγκοσμίως με τράπουλα.

1.2 Πόκερ & Πόκα, ομοιότητες-διαφορές

Η Πόκα από την άλλη, **δεν είναι ΕΝΑ παιχνίδι αλλά μια μεγάλη ομάδα, δεκάδων παιχνιδιών,** με κοινούς βασικούς κανόνες. Βέβαια και το Πόκερ έχει αρκετές παραλλαγές· όμως σε ένα τουρνουά, όπως το παρακολουθούμε τηλεοπτικά τουλάχιστον, παίζεται το ίδιο παιχνίδι σε όλη τη διάρκειά του. Στην Πόκα αντίθετα, κάθε παίκτης στη σειρά του παίζει το παιχνίδι της αρεσκείας του. Έτσι υπάρχει τρομερή ποικιλία· κάθε βραδιά πόκας θα αναδείξει τα δικά της δημοφιλή παιχνίδια ανάλογα με τις γνώσεις και τη διάθεση των παικτών.

Σημειωτέον ότι μπορεί να συναντήσετε το ίδιο παιχνίδι με άλλο όνομα ή το ίδιο παιχνίδι με ελαφρά διαφορετικούς κανόνες. Ειδικά σε κάποια «βαρύγδουπα» ονόματα όπως «Χαρακίρι», «Μπόμπα Χαρακίρι», «Ντίλιγκερ», μπορεί να αντιστοιχούν εντελώς διαφορετικές μεταξύ τους εκδοχές. Υπάρχει ακόμα μεγαλύτερη ευελιξία: μπορείτε εσείς να παραλλάξετε κάποιο γνωστό παιχνίδι πχ μοιράζοντας διαφορετικό αριθμό φύλλων, προσθέτοντας «Καπέλο», «Αγκάθι», «Ξεσκαρτάρισμα» και πάει λέγοντας. Μπορείτε ακόμα και να επινοήσετε το δικό σας παιχνίδι! Επίσης, όλες οι σύγχρονες εκδοχές του Πόκερ μπορούν να αποτελέσουν παιχνίδια της Πόκας. Επομένως οτιδήποτε σας αρέσει, το παίζετε όποτε έρχεται η σειρά σας στο τραπέζι.

Η Πόκα σε σχέση με το Πόκερ παρουσιάζει αρκετές ομοιότητες αλλά και διαφορές.

Ομοιότητες

- Έχουν ακριβώς τον ίδιο σκοπό, τη δημιουργία συγκεκριμένων κερδοφόρων συνδυασμών έως 5 φύλλων
- Ίδια είναι η ορολογία
- Παρόμοια η διαδικασία πονταρίσματος, η στρατηγική και γενικά η ψυχολογία του παιχνιδιού.

Διαφορές

- Η Πόκα παίζεται **με 32 ή 40 φύλλα** αντί 52 του πόκερ
- Στην Πόκα υπάρχει **συνεχής εναλλαγή παιχνιδιών** και παραλλαγών
- Η ποικιλία παιχνιδιών της Πόκας συνεπάγεται διαφορές στον αριθμό και τον τρόπο μοιράσματος των φύλλων, τον αριθμό των γύρων και των πονταρισμάτων
- Στο Πόκερ υπάρχει μία και συγκεκριμένη **ιεραρχία συνδυασμών** ενώ στην Πόκα υπάρχει διαφοροποίηση ανάλογα με το παιχνίδι, υπάρχουν αυτά που παίζονται «Κέντα» και αυτά που παίζονται «Τριάδα», όπως εξηγείται παρακάτω.

Όσοι είναι εξοικειωμένοι με το πόκερ είτε παίζοντας είτε παρακολουθώντας το τηλεοπτικά δεν θα έχουν καμιά δυσκολία στην κατανόηση της πόκας. Όσοι ξέρουν πόκα θα θυμηθούν παιχνίδια που έπαιξαν και θα βρουν και άλλα πολλά που σίγουρα τους διέφευγαν.

Οι αρχάριοι από την άλλη θα βρουν στα επόμενα κεφάλαια πλήρεις οδηγίες και επεξηγήσεις ώστε να είναι απολύτως καταρτισμένοι (από θεωρία ε, να μην τα παραλέμε) για την πρώτη τους βραδιά πόκας.

2. ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ

2.1 Σκοπός

στην πόκα, όπως και στο πόκερ, είναι να σχηματίσει ο παίκτης συγκεκριμένους συνδυασμούς φύλλων. Ο παίκτης που έχει τον καλύτερο συνδυασμό κερδίζει το ποσό που έχει μαζευτεί στο τέλος του παιχνιδιού. Γενικά καλύτερος συνδυασμός θεωρείται αυτός που έχει όσο το δυνατόν περισσότερα όμοια φύλλα. Έτσι πχ 4 Οκτάρια (καρέ) είναι καλύτερα από 3 Άσους (τριάδα), 3 Δεκάρια μαζί με 2 Ντάμες (φουλ) κερδίζουν 3 σκέτους Ρηγάδες, τα 2 ζεύγη όμοιων φύλλων κερδίζουν οποιοδήποτε μονό ζεύγος κ.ο.κ.

Επίσης ιδιαίτερη αξία έχουν οι συνδυασμοί:

- **5 φύλλων στη σειρά**, η λεγόμενη **Κέντα**, πχ **9 - 10 - J - Q - K**
- **5 τυχαίων φύλλων όμοιου χρώματος** (κούπες, καρώ κλπ.), το λεγόμενο **Χρώμα**, πχ **7♠ - 10♠ - J♠ - K♠ - A♠**
- Ο συνδυασμός 5 φύλλων στη σειρά και ταυτόχρονα όμοιου χρώματος, η λεγόμενη **Κέντα Φλος** (ή σκέτο Φλος)**,** θεωρείται ο καλύτερος όλων, πχ **8♥ - 9♥ - 10♥ - J♥ - Q♥**

Στους πίνακες της Ιεραρχίας των Συνδυασμών και τις σημειώσεις που τους συνοδεύουν η κατάταξη των συνδυασμών παρουσιάζεται λεπτομερώς.

Οι συνδυασμοί στην πόκα σχηματίζονται σταδιακά καθώς αποκαλύπτονται τα φύλλα σε διαδοχικούς γύρους. Σε κάθε γύρο γίνεται ποντάρισμα. Ο παίκτης καλείται να προσαρμόσει το ποντάρισμά του έτσι ώστε να μεγιστοποιήσει το κέρδος του όταν κρίνει ότι έχει πιθανότητες για υψηλής αξίας συνδυασμό και να ελαχιστοποιήσει τη χασούρα στην αντίθετη περίπτωση. Για να το επιτύχει αυτό συνεκτιμά:

- ♠ τα φύλλα του
- ♠ τα φύλλα που έχουν ανοίξει στο τραπέζι
- ♠ τα ποντάρίσματα των άλλων παικτών

Σε ορισμένα παιχνίδια οι παίκτες μπορούν ως ένα βαθμό να διαφοροποιήσουν τα φύλλα τους είτε αλλάζοντας κάποια από αυτά είτε επιλέγοντας ποια θα πετάξουν. Ωστόσο η **βασική ενέργεια του παίκτη είναι το ποντάρισμα και ο τρόπος που αυτό κλιμακώνεται** στους διαδοχικούς γύρους. Γι' αυτό η πόκα, όπως και το πόκερ, είναι παιχνίδι ως ένα βαθμό φυσικά τύχης, αλλά πολύ περισσότερο ψυχολογίας και στρατηγικής.

Για τους ίδιους λόγους τ**ο πόκερ και η πόκα δεν έχουν νόημα να παίζονται χωρίς πραγματικά χρήματα**, έστω και ελάχιστα. Η «Μπλόφα» πρέπει να έχει πραγματικό ρίσκο τόσο για αυτόν που την επιχειρεί όσο και για αυτόν που θα θελήσει να αποδεχτεί την πρόκληση!

2.2 Προετοιμασία

i. Κάβα – μάρκες

- ♠ Συμφωνείται καταρχάς η αξία της μάρκας και το ποσό (κάβα) με το οποίο θα ξεκινήσουν οι αρχικοί παίκτες και καθένας που ενδεχομένως θα προστεθεί αργότερα.
- ♠ Μέσω της αξίας της μάρκας καθορίζουμε πόσο «ψιλό» ή «χοντρό» θα είναι το παιχνίδι. Έστω για παράδειγμα ότι η μάρκα θα είναι 20 λεπτά και η κάβα 20 ευρώ. Οι παίκτες καταθέτουν στην «μπάνκα» από 20 € και παίρνουν από (20/0,20=) 100 μάρκες.
- ♠ Εάν στην πορεία κάποιος παίκτης μείνει με πολύ λίγες ή καθόλου μάρκες αγοράζει νέες από τη μπάνκα για το ίδιο αρχικό ποσό ή μικρότερο. Εάν οι μάρκες στη μπάνκα τελειώσουν τότε αγοράζει από όποιον παίκτη έχει αρκετές μπροστά του.

ii. Με 32 ή με 40 φύλλα;

- ♥ Σε αντίθεση με το πόκερ που παίζεται με κανονική τράπουλα 52 φύλλων **η πόκα παίζεται με 32 ή 40 φύλλα.** Στα 32 φύλλα περιλαμβάνονται τα 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. Στα 40 φύλλα προστίθενται τα 6άρια και τα 5άρια.
- ♥ Με μικρότερη τράπουλα προκύπτουν ευκολότερα δυνατοί συνδυασμοί και τα παιχνίδια γίνονται συναρπαστικότερα. Όσο αυξάνει όμως ο αριθμός των παικτών αρχίζουν να μην επαρκούν τα φύλλα για πολλά από τα παιχνίδια. Επίσης είναι καλό για μια παρτίδα να μην μοιράζονται όλα ή σχεδόν όλα τα φύλλα της τράπουλας ώστε να υπάρχει μια σχετική αβεβαιότητα.
- ♥ Έτσι ως γενικό κανόνα μπορούμε να πούμε ότι **έως 5- οριακά 6 - παίκτες παίζουμε με 32 φύλλα** και όταν πληθύνει η παρέα πάμε στα 40. Η ενδιάμεση λύση -να προσθέσουμε μόνο τα 6άρια- δεν συνιστάται.
- ♥ Στους πίνακες των παιχνιδιών αναγράφονται επάνω δεξιά δύο αριθμοί: δείχνουν το μέγιστο δυνατό αριθμό παικτών για τράπουλα 32 & 40 φύλλων αντίστοιχα. Τα πιο απαιτητικά ως προς τον αριθμό φύλλων παιχνίδια παίζονται το πολύ με 4 παίκτες αν έχουμε 32 φύλλα ή με 5 αν έχουμε 40. Οι περιπτώσεις αυτές επισημαίνονται στους πίνακες με ιδιαίτερο χρώμα. Όταν η παρέα είναι ολιγάριθμη, ευκαιρία να τα παίξετε.

2.3 Ξεκίνημα

- ♦ Όταν όλοι οι παίκτες πάρουν μάρκες τραβάν από ένα φύλλο. Όποιος πάρει το μεγαλύτερο κάνει «μάνα» πρώτος.
- ♦ Στο επόμενο παιχνίδι κάνει μάνα ο παίκτης στα δεξιά του προηγούμενου και ούτω καθεξής.
- ♦ Η μάνα (dealer) ανακατεύει την τράπουλα και δίνει στον παίκτη αριστερά της να κόψει. Επιλέγει το παιχνίδι που θα παιχτεί, αναφέρει τυχόν ιδιαιτερότητες και διευκρινίζει αν παίζεται Κέντα ή Τριάδα (βλ. παρακάτω). Εξηγεί πόσα και ποια φύλλα θα ανοίξουν σε κάθε γύρο. Μοιράζει τα φύλλα με όποιον τρόπο θέλει (ένα-ένα, δύο-δύο, τα κοινά φύλλα στην αρχή, στο τέλος ή ενδιάμεσα κλπ.) ξεκινώντας από τον παίκτη στα δεξιά της και παίρνοντας η ίδια τελευταία.
- ♦ Εάν κατά τη μοιρασιά αποκαλυφθεί φύλλο από λάθος της μάνας, τα χαρτιά μαζεύονται πίσω και η διαδικασία επαναλαμβάνεται από την αρχή. Γι’ αυτό χρειάζεται προσοχή.
- ♦ Αφού ολοκληρωθεί το μοίρασμα οι παίκτες βλέπουν τα φύλλα τους (με εξαίρεση το «Στριπτήζ») και ξεκινά το πρώτο ποντάρισμα.

2.4 Ποντάρισμα

i. Προκαταρκτικό ποντάρισμα

Σε αρκετά τραπέζια συμφωνείται μεταξύ των παικτών να υπάρχει ένα υποχρεωτικό, ελάχιστο ποντάρισμα προτού μοιράσει φύλλα η μάνα, το λεγόμενο «**φως**», το οποίο είναι το αντίστοιχο του «**ante**» στο πόκερ. Ο σκοπός του είναι να διασφαλίσει ότι θα γίνει οπωσδήποτε παιχνίδι. Να αποφευχθεί δηλαδή το φαινόμενο να πουν όλοι πάσο εξαρχής επειδή δεν έχουν όσο καλό φύλλο θα ήθελαν.

Γενικά πάντως δεν είναι απαραίτητο, καθυστερεί δε ελαφρώς το παιχνίδι. Τηρούμε το Savoir jouer και το παρακάμπτουμε.

ii. Σειρά προτεραιότητας

♣ Ο παίκτης που «μιλάει» (ποντάρει) πρώτος σε κάθε γύρο καθορίζεται κατά σειρά προτεραιότητας ως εξής:

1. όταν υπάρχουν ανοιχτά φύλλα τότε μιλάει πρώτος ο παίκτης **που είναι καλύτερος στα ανοιχτά φύλλα** που έχει μπροστά του. Αν υπάρχει ισοπαλία μιλάει πρώτος αυτός που είναι πιο κοντά στα δεξιά της μάνας.
2. όταν το παιχνίδι είναι «ξεσκαρταριστό» τότε πρώτος μιλάει ο παίκτης στα δεξιά της μάνας **που έχει τα περισσότερα φύλλα στο χέρι του**.
3. σε κάθε άλλη περίπτωση στον αρχικό γύρο μιλάει πρώτος ο παίκτης **στα δεξιά της μάνας** και στους επόμενους ο παίκτης **που «χτύπησε» τελευταίος** στον προηγούμενο γύρο.

♣ Οι κανόνες 2 και 3 δεν έχουν καθολική αποδοχή· σε πολλά τραπέζια όταν δεν υπάρχουν ανοιχτά φύλλα παικτών μιλάει πρώτος ο παίκτης στα δεξιά της μάνας.

♣ Μετά τον πρώτο οι παίκτες μιλάν με τη σειρά προς τα δεξιά.

iii. Επιλογές

Ο παίκτης που μιλάει πρώτος στο γύρο έχει δύο επιλογές:

♠ **να ποντάρει ένα ποσό**, για παράδειγμα 1 μάρκα, τοποθετώντας την στο κέντρο του τραπεζιού και δηλώνοντάς το προαιρετικά: «ένα»

♠ **να πει «ντούκου» που σημαίνει ότι δεν ποντάρει προσωρινά,** αφήνοντας να μιλήσει ο επόμενος παίκτης.

Κάθε επόμενος παίκτης έχει τις εξής επιλογές:

♠ **να πει «ντούκου»** εφόσον έχει πει «ντούκου» ο προηγούμενος. Γενικά «ντούκου» μπορεί να πει κάποιος εφόσον μέχρι εκείνη την ώρα δεν έχει υπάρξει ποντάρισμα στο γύρο. Στην περίπτωση που όλοι οι παίκτες πουν «ντούκου» το παιχνίδι προχωρά στον επόμενο γύρο.

♠ **να ποντάρει το ίδιο ποσό** με τον προηγούμενο παίκτη, λέγοντας προαιρετικά **«μέσα» ή «τα βλέπω»** και τοποθετώντας τις αντίστοιχες μάρκες στο κέντρο του τραπεζιού

♠ **να ανεβάσει**, δηλαδή να ποντάρει μεγαλύτερο ποσό από τον προηγούμενο, έστω στο παράδειγμά μας 3 μάρκες αντί για 1, τοποθετώντας τες στο κέντρο του τραπεζιού και δηλώνοντας καθαρά είτε το ποσό που βάζει, πχ «τρία» είτε την αύξηση του πονταρίσματος, πχ «ένα και άλλα δύο» ή «το ένα και άλλα δύο»

♠ **να πει «πάσο»** (ή «έξω») που σημαίνει ότι εγκαταλείπει το τρέχον παιχνίδι χάνοντας όσες μάρκες έχει ποντάρει έως τώρα. Εάν έχει φύλλα ανοιχτά μπροστά του τα αφήνει ως έχουν για να τα βλέπουν οι παίκτες που συνεχίζουν.

Το ποντάρισμα συνεχίζεται τηρώντας τη σειρά προς τα δεξιά **έως ότου όλοι οι παίκτες είναι είτε «μέσα» είτε «πάσο».** Τότε το παιχνίδι προχωρά στον επόμενο γύρο.

iv. Πόσες φορές θα ποντάρουμε;

- Τα περισσότερα παιχνίδια περιλαμβάνουν 4 έως 6 γύρους· κάθε γύρος συνοδεύεται πάντα από ποντάρισμα.
- Περισσότεροι γύροι κάνουν το παιχνίδι κάπως κουραστικό. Συχνά σε τέτοιες περιπτώσεις καταλήγουν οι παίκτες να λένε όλοι ντούκου προκειμένου να περνάει ένας γύρος χωρίς ποντάρισμα.
- Λιγότεροι γύροι από 4 σημαίνουν μικρή διάρκεια παρτίδας σε σχέση με το «νεκρό» χρόνο ανακατέματος-μοιράσματος και μικρότερο κέρδος για το νικητή, συνεπώς λιγότερο δημοφιλές παιχνίδι.
- Μπορούμε να ελαττώσουμε τα ποντάρίσματα σε ένα παιχνίδι ανοίγοντας περισσότερα φύλλα από τα προβλεπόμενα, πχ στον πρώτο γύρο 2 φύλλα μαζί αντί για 1.

2.5 Ειδικές περιπτώσεις ποντάρίσματος

i. Ταπί

δηλώνει ο παίκτης που ξεμένει από μάρκες στο μέσον του παιχνιδιού. Σε αυτήν την περίπτωση σχηματίζεται ένα ξεχωριστό ποτ στο τραπέζι.

Παράδειγμα: Έστω ότι στον τρέχοντα γύρο το χτύπημα είναι 2 μάρκες και ο παίκτης έχει απομείνει με 1. Δηλώνει «ταπί» και βάζει τη μία μάρκα του στο ποτ. Όσοι πόνταραν ήδη 2 μάρκες τις ξεχωρίζουν: αφήνουν τη μία στο υπάρχον ποτ και βάζουν τη δεύτερη σε ένα ξεχωριστό. Το ίδιο θα κάνουν και οι επόμενοι που θα ποντάρουν στο γύρο, 1+1. Από τον επόμενο γύρο τα ποντάρίσματα θα τοποθετούνται εξ ολοκλήρου στο νέο ποτ. Ο παίκτης που έμεινε ταπί δεν μιλάει πλέον, απλά περιμένει το τέλος της παρτίδας. Εάν τυχόν κερδίσει θα πάρει μόνο το πρώτο ποτ και ο δεύτερος καλύτερος τα υπόλοιπα.

ii. Ρέστα

Λέγοντας «ρέστα» ο παίκτης εκφράζει την πρόθεσή του να ποντάρει όλες του τις μάρκες με τη μία. Το αν θα είναι πράγματι όλες εξαρτάται από το πόσες διαθέτουν όσοι παίκτες προτίθενται να «δουν» τα «ρέστα».

Παράδειγμα 1: παίζουν 3 παίκτες. Ο παίκτης Α μιλάει, έχει 50 μάρκες και λέει «ρέστα». Οι παίκτες Β και Γ που θέλουν να «τα δουν» έχουν περισσότερες, από 65 και 75 αντίστοιχα. Θα ποντάρουν όλοι από 50 μάρκες.

Παράδειγμα 2: ο Α έχει 50 μάρκες και λέει «ρέστα», ο Β έχει 48 και ο Γ 30. Το ποντάρισμα αναγκαστικά δεν μπορεί να ξεπερνά τις 48 μάρκες. Οι 3 παίκτες θα βάλουν από 30 μάρκες στο υφιστάμενο ποτ. Οι Α και Β θα βάλουν επιπλέον από 18 μάρκες σε δεύτερο, ξεχωριστό ποτ. Οι Β και Γ αφού τις βάλουν είναι προφανώς «ταπί». Αν κερδίσει ο Α ή ο Β θα πάρουν όλες τις μάρκες. Αν κερδίσει ο Γ θα πάρει το πρώτο ποτ και όποιος από τους Α και Β είναι καλύτερος θα πάρει τις 36 μάρκες του δεύτερου ποτ.

2.6 Γενικές αρχές πονταρίσματος

- Ο παίκτης δεν πρέπει να βιάζεται να «μιλά» πριν έρθει η σειρά του και δεν έχει κανένα συμφέρον να το κάνει, το αντίθετο.
- Παίκτης που ζητά χρόνο για να σκεφτεί απλά λέει: **«δικαίωμα»**. Σε κάποια τραπέζια ο παίκτης που θα ζητήσει «δικαίωμα» δεν μπορεί κατόπιν να ανεβάσει.
- Παίκτης που είπε «ντούκου» δεν έχει δικαίωμα να αυξήσει το ποντάρισμα την πρώτη φορά που θα ξαναμιλήσει στον τρέχοντα γύρο. Οι επιλογές του είναι «μέσα» ή «πάσο». Ωστόσο και αυτός ο κανόνας αμφισβητείται από ορισμένους.
- Δεν υπάρχει περιορισμός στο πόσες φορές μπορεί να υπάρξει ανέβασμα σε ένα γύρο. Σύμφωνα πάντως με έναν παλιό κανόνα έως τρεις· το τρίτο ανέβασμα πρέπει να είναι «ρέστα».
- Το ποντάρισμα ολοκληρώνεται όταν όλοι οι παίκτες στη σειρά μετά από αυτόν που χτύπησε τελευταίος είναι είτε «μέσα» είτε «πάσο».
- Γενικός Κανόνας χωρίς εξαίρεση: **στο τέλος του γύρου όσοι παίκτες δεν έχουν πάει πάσο θα πρέπει να έχουν βάλει το ίδιο ποσό στο ποτ που συμμετέχουν**. Αυτό σημαίνει ότι αν υπάρχουν παίκτες που μίλησαν πριν από το τελευταίο «ανέβασμα» πρέπει με τη σειρά τους να ξαναμιλήσουν (είτε για να βγουν, είτε για να τα δουν, είτε για να ανεβάσουν εκ νέου).

2.7 Η Μπλόφα

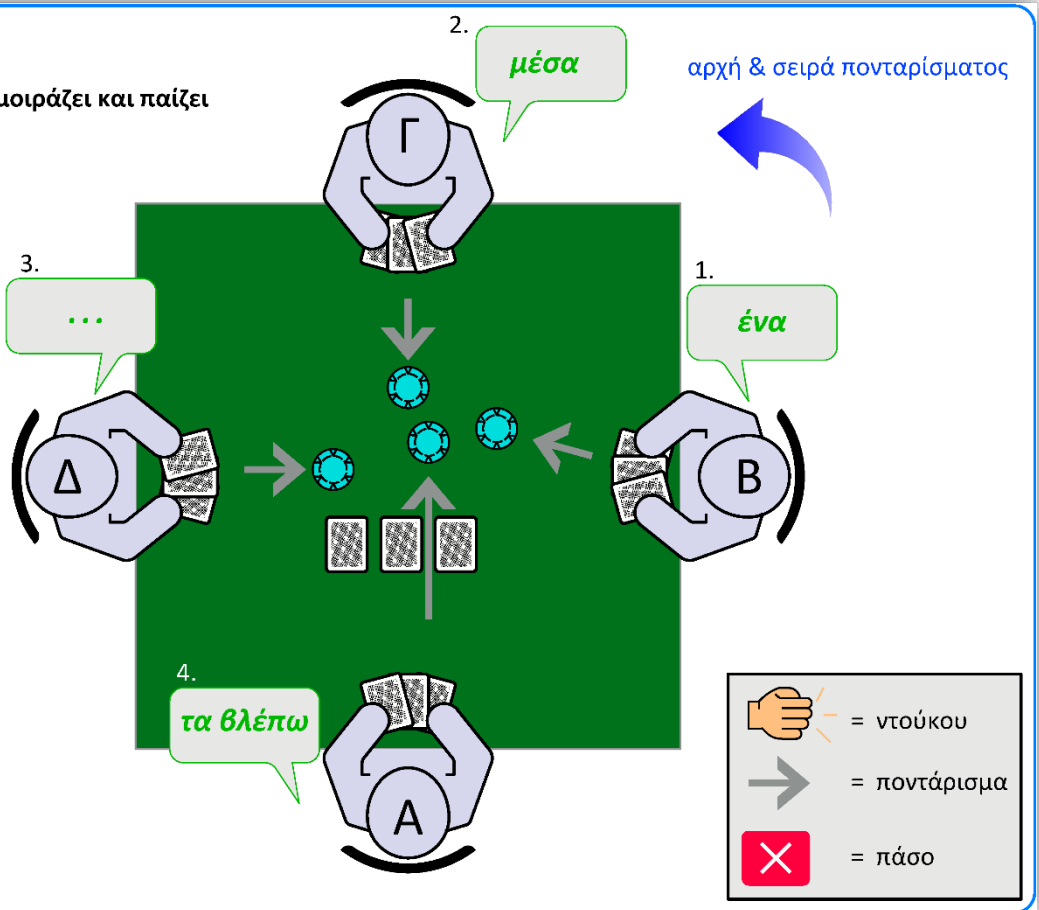
- είναι βασικό στοιχείο της στρατηγικής: ο παίκτης ποντάρει αυξημένο ποσό υπονοώντας ότι έχει πολύ καλό φύλλο.
- Ο στόχος είναι να αποθαρρύνει τους άλλους παίκτες και να τους κάνει να βγουν (πάσο) ώστε να κερδίσει με αυτόν τον τρόπο το ποτ.
- Είναι σημαντικό για τη στρατηγική του παίκτη να μην αποκαλύπτει τη μπλόφα του χωρίς λόγο, δηλαδή να μην αποκαλύπτει τα φύλλα του όταν αυτό δεν είναι απαραίτητο.
- Μέχρι να εξοικειωθείτε κάπως με το παιχνίδι, καλύτερα αποφύγετέ την, μπορεί να σας στοιχίσει αρκετά!
- Προσπαθήστε να μην είστε προβλέψιμοι στις μπλόφες σας. Μια τακτική πχ είναι να ποντάρετε το ίδιο μεγάλο ποσό είτε έχετε όντως καλό φύλλο είτε μπλοφάρετε.
- Παρατηρείστε πόσες μάρκες έχουν μπροστά τους οι αποδέκτες της μπλόφας. Πολύ πιο εύκολα θα «φάει» τη μπλόφα κάποιος που χάνει ως τώρα ή έχει ελάχιστες μάρκες. Αντίθετα αυτός που έχει σχηματίσει ένα βουναλάκι μπροστά του θα διστάσει πολύ λιγότερο να «δει» τα φύλλα σας. Είναι θέμα ψυχολογίας.
- Υπάρχει βέβαια και η αρκετά πιο ανώδυνη, αντίστροφη μπλόφα: Ο παίκτης έχει πολύ καλό συνδυασμό αλλά ποντάρει ελάχιστα εκτιμώντας ότι κάποιος άλλος θα ανεβάσει και ο ίδιος θα κάνει μετά «Ρελάνς» (ανέβασμα στο ανέβασμα). Ο κίνδυνος εδώ είναι να μη δοθεί τελικά η ευκαιρία για ρελάνς και το κέρδος να είναι ελάχιστο.

2.8 Παράδειγμα πονταρίσματος

Ας δούμε παρακάτω ένα τυπικό παιχνίδι από πλευράς πονταρίσματος. Έστω ότι ο παίκτης Α είναι «μάνα» και επιλέγει να παίξει «Καθρέφτη». Το μπλε βέλος δείχνει τη σειρά πονταρίσματος. Ξεκινάμε από την αρχή του μπλε βέλους και ακολουθούμε την αρίθμηση των πράσινων πλαισίων. Για απλοποίηση των σχημάτων οι μάρκες που έχουν συγκεντρωθεί στους προηγούμενους γύρους σημειώνονται με ένα συνολικό νούμερο.

1ος ΓΥΡΟΣ

Ο παίκτης Α είναι μάνα, μοιράζει και παίζει "Καθρέφτη"



ΣΧΟΛΙΑ

1) ο παίκτης Β στα δεξιά της μάνας μιλάει πρώτος

2) ο Γ τα βλέπει

3) όταν είμαστε "μέσα" μπορούμε απλά να ποντάρουμε χωρίς να μιλήσουμε

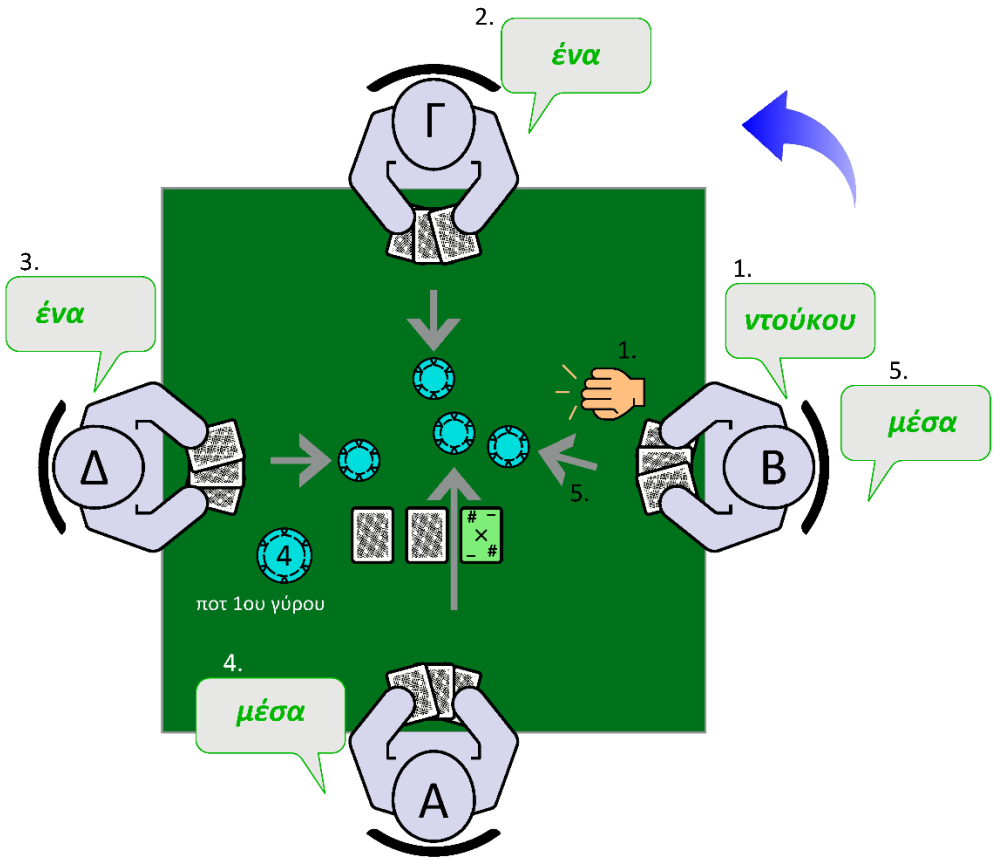
4) ο Α τα βλέπει

Όταν όλοι είναι μέσα περνάμε στον επόμενο γύρο.

Όταν όλοι είναι «μέσα» το παιχνίδι προχωρά στον επόμενο γύρο:

2ος ΓΥΡΟΣ

Η μάνα ανοίγει 1 φύλλο



ΣΧΟΛΙΑ

1) ο Β μιλάει πρώτος & δεν θέλει να ποντάρει - λέει ντούκου

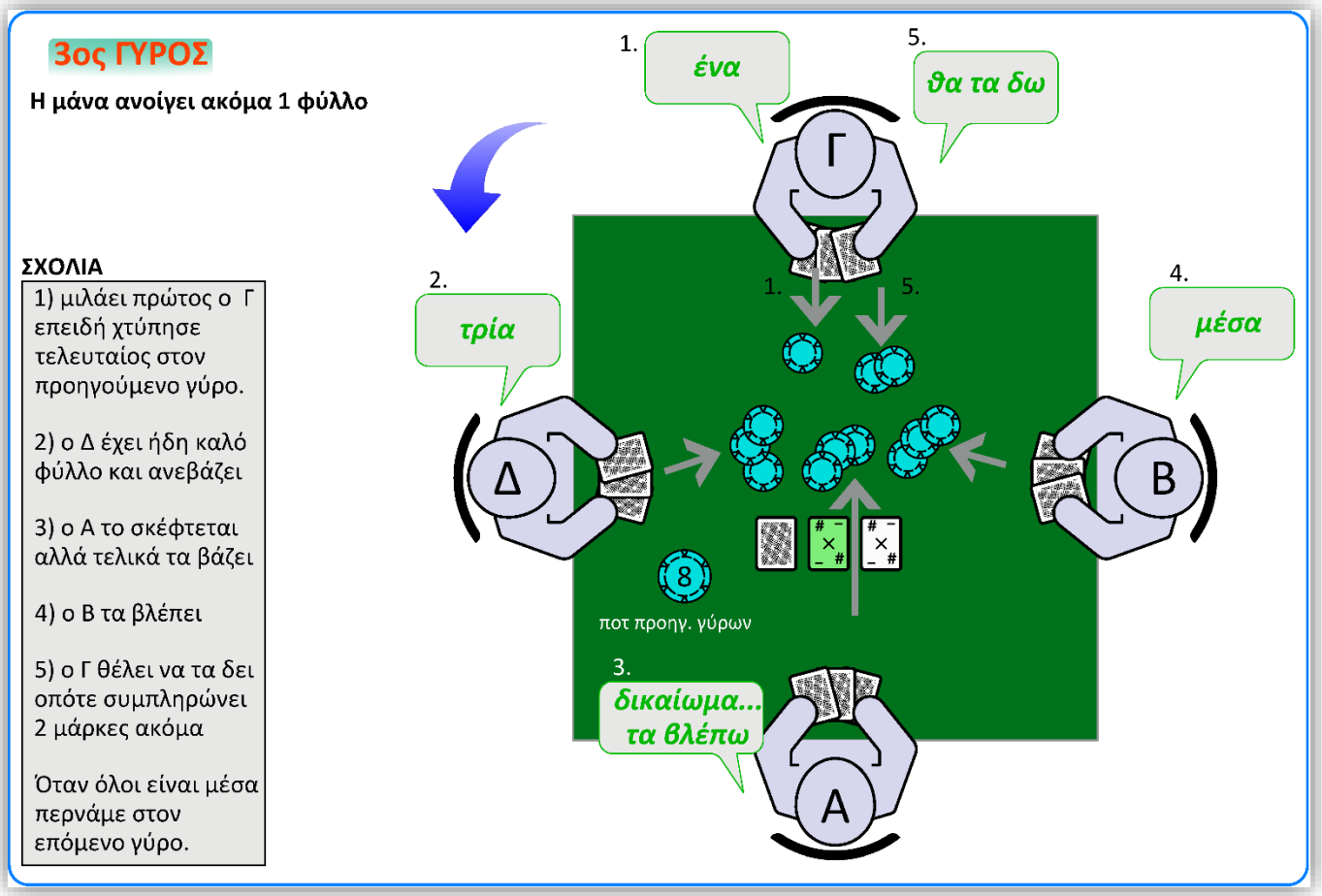
2) μιλάει ο Γ στη σειρά του και ποντάρει

3, 4) οι Δ και Α τα βλέπουν

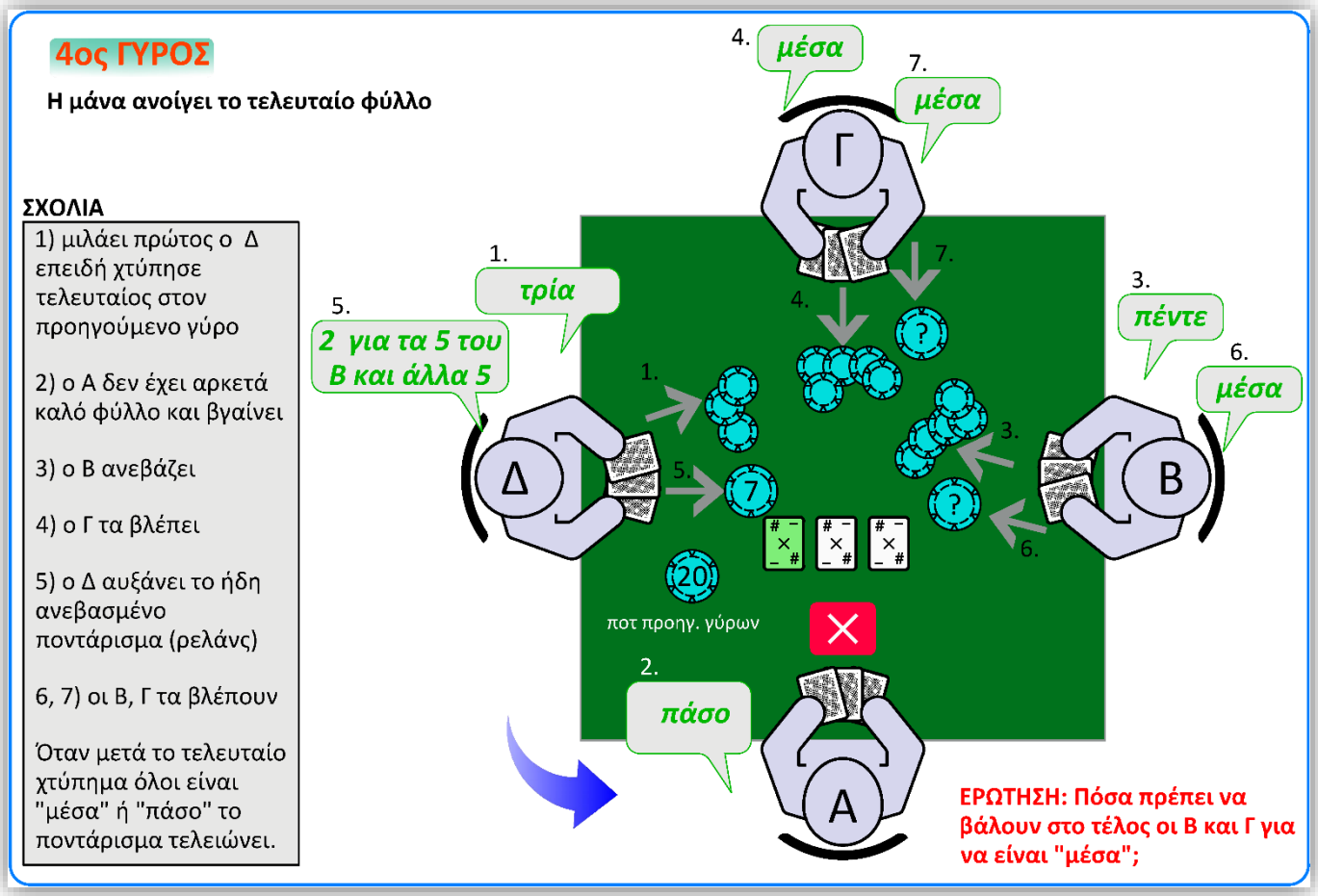
5) ο Β ξαναμιλάει στη σειρά του και τα βλέπει και αυτός

Όταν όλοι είναι μέσα περνάμε στον επόμενο γύρο.

και παρομοίως στον 3ο γύρο:



Στον τελευταίο γύρο που έχουν αποκαλυφθεί όλα τα φύλλα, γίνονται κατά κανόνα τα μεγαλύτερα χτυπήματα:



Η απάντηση στο πόσο ακόμα πρέπει να ποντάρουν οι Β και Γ, εδώ.

2.9 Υπάρχουν όρια στο ποντάρισμα;

Το ελάχιστο όριο είναι λογικά η μία μάρκα. Όσον αφορά το μέγιστο μπορεί ενδεχομένως να συμφωνηθεί ένα μέγιστο ποσό πονταρίσματος. Υποτίθεται βέβαια ότι παίζουμε για τη διασκέδαση, δεν είμαστε επαγγελματίες τζογαδόροι και δεν σκοπεύουμε να πλουτίσουμε εν μία νυκτί.

Το μέγιστο ποσό μπορεί να είναι είτε ανά γύρο είτε να αφορά την τρέχουσα παρτίδα συνολικά.

Ωστόσο μπορούμε έμμεσα να έχουμε ανάλογο αποτέλεσμα χωρίς να περιορίζεται η αίσθηση του παίκτη ότι όταν πάρει εξαιρετικό χαρτί θα ποντάρει όσο θέλει. Πώς; τηρώντας μερικούς απλούς κανόνες:

♣ Όπως είπαμε οι παίκτες ξεκινάνε με το **ίδιο αρχικό ποσό (κάβα).**

♣ Όποιος ξεμένει μπορεί να αγοράζει μάρκες από την μπάνκα ή από άλλο παίκτη (αν έχουν τελειώσει της μπάνκας) **για το ίδιο ή μικρότερο ποσό**.

♣ Η αλλαγή χρημάτων με μάρκες γίνεται μόνο ανάμεσα στις παρτίδες. Ο παίκτης οφείλει να μεριμνά διότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού **μπορεί να ποντάρει το πολύ όσες μάρκες έχει μπροστά του** και φυσικά όχι μετρητά, ρολόγια, κοσμήματα κλπ. (δεν είμαστε Φαρ-Ουέστ).

Έτσι το ποντάρισμα παραμένει ελεγχόμενο χωρίς να χρειάζεται να τεθεί ανώτατο όριο. Στην τελική όμως είναι θέμα παικτών. Μια υπερβολικά επιθετική τακτική του ενός μπορεί να ξενερώσει όσους παίζουν συντηρητικά απλά για να διασκεδάσουν. Προσκαλέστε παίκτες με παρόμοια φιλοσοφία παιχνιδιού.

2.10 Συνέχεια και αποκάλυψη φύλλων (Showdown)

♠ Ο πρώτος γύρος περιλαμβάνει πάντα το μοίρασμα των φύλλων στους παίκτες, την τοποθέτηση των κοινών φύλλων στο τραπέζι (αν προβλέπεται) και το πρώτο ποντάρισμα.

♠ Όταν όλοι οι παίκτες είναι «μέσα» ή «πάσο» το παιχνίδι προχωρά στον επόμενο γύρο.

♠ Κάθε νέος γύρος περιλαμβάνει είτε άνοιγμα φύλλων είτε μοίρασμα επιπλέον φύλλων στους παίκτες. Μπορεί επίσης να περιλαμβάνει ξεσκαρτάρισμα ή αλλαγές. Η διαδικασία είναι διαφορετική για κάθε παιχνίδι και περιγράφεται αναλυτικά στους πίνακες των παιχνιδιών που ακολουθούν.

♠ Κάθε γύρος συνοδεύεται πάντοτε από ποντάρισμα (εκτός εάν όλοι πουν «ντούκου»).

♠ Ο τελευταίος γύρος έχει συνήθως το μεγαλύτερο ενδιαφέρον διότι εκεί κατά κανόνα θα συμβούν τα μεγαλύτερα πονταρίσματα, ανεβάσματα και μπλόφες.

♠ Μόλις ολοκληρωθεί το τελικό ποντάρισμα **ο παίκτης που «χτύπησε» τελευταίος** (δηλ. αυτός που ανέβασε τελευταίος ή αυτός που μίλησε πρώτος στο γύρο, αν δεν υπήρξε ανέβασμα) **είναι αυτός που οφείλει να δείξει πρώτος τα φύλλα του.**

♠ Εν συνεχεία, τηρώντας τη σειρά προς τα δεξιά, όποιος έχει καλύτερο συνδυασμό αποκαλύπτει επίσης τα χαρτιά του προκειμένου να κερδίσει το ποτ.

♠ **Προσοχή,** στην πόκα έχεις καταρχήν ό,τι δηλώσεις! Δηλαδή αν πεις πχ έχω Τριάδα, δεν μπορείς μετά να πεις α, συγγνώμη, δεν το είχα δει, έχω Φουλ τελικά. Δεν παίζει. Βέβαια με τους αρχάριους είμαστε πιο ελαστικοί.

- ♠ **Όποιος έχει χειρότερο συνδυασμό δεν είναι υποχρεωμένος να τον δείξει** ή να τον ανακοινώσει και είναι καλό για τη στρατηγική του να μην το κάνει, ειδικά εάν μπλοφάριζε.
- ♠ Εάν δύο ή περισσότεροι παίκτες έχουν τον ίδιο ακριβώς συνδυασμό (5 φύλλων) μοιράζονται το ποτ. Εάν στη μοιρασιά περισσέψει μάρκα/ες αυτή μένει μέσα στο ποτ του επόμενου παιχνιδιού.

Ερώτηση: στο προηγούμενο παράδειγμα του ποντάρίσματος **ποιος παίκτης πρέπει να δείξει πρώτος τα φύλλα του;** Η απάντηση **εδώ**.

Ο επόμενος παίκτης αναλαμβάνει μάνα και ξεκινά νέο παιχνίδι της επιλογής του. Εάν προβληματίζεται ως προς το τι θα παίξει, μπορεί:

- ♠ να ακούσει επιθυμίες της ομήγυρης
- ♠ να αρχίσει να μοιράζει, για να μην χάνει χρόνο, και να αποφασίσει στην πορεία (είπαμε, στην Πόκα υπάρχει ευελιξία!)
- ♠ να έχει τη «Βίβλο» περασμένη στο κινητό του και ώσπου να έρθει η σειρά του να πάρει ιδέες ή να θυμηθεί πώς παίζεται κάποιο συγκεκριμένο παιχνίδι. Προσοχή όμως, **πριν** έρθει η σειρά του και αυτό **διακριτικά**, όχι να ψάχνει στο κινητό την ώρα που πρέπει να μοιράσει φύλλα. Επίσης **ΠΟΤΕ δεν σταματά το παιχνίδι για να συμβουλευθεί το κινητό του** για οτιδήποτε. Σε περίπτωση αμφιβολίας είτε ρωτά τους συμπαίκτες είτε αυτοσχεδιάζει.

2.11 Τέλος βραδιάς

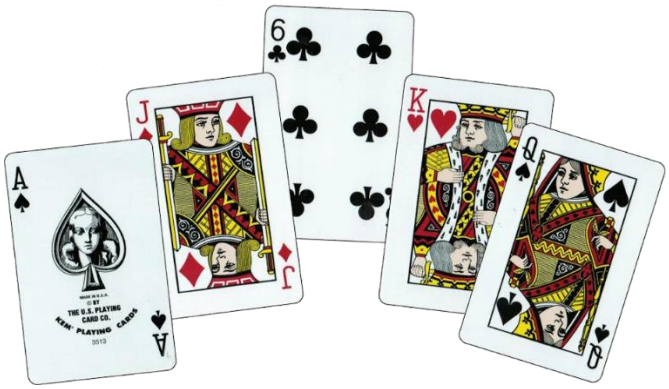
- ♥ Καλό είναι να συμφωνείται εξαρχής η ώρα λήξης για να μην ακούγονται σχόλια του τύπου «τώρα που τα μάζεψες θέλεις να το τελειώσουμε, ε;».
- ♥ Αν παρόλα αυτά το πάμε «βλέποντας και κάνοντας», αφήνουμε τουλάχιστον μισή ώρα παιχνίδι από τη στιγμή που θα συμφωνήσουμε για τη λήξη. Η βραδιά θα τελειώσει όχι ακριβώς με το ρολόι, αλλά αφού κάνει μάνα ο παίκτης στα αριστερά αυτού που ξεκίνησε πρώτος.
- ♥ Οι μάρκες εξαργυρώνονται στη μπάνκα και, αν όλα μετρήθηκαν σωστά, το «ταμείο» κλείνει χωρίς ελλείμματα/πλεονάσματα. Ο διοργανωτής καλό είναι να έχει προνοήσει για επαρκή ψιλά ώστε να εξυπηρετήσει τις συναλλαγές της μπάνκας χωρίς προβλήματα.

2.12 το… hardware (ολίγα περί εξοπλισμού)

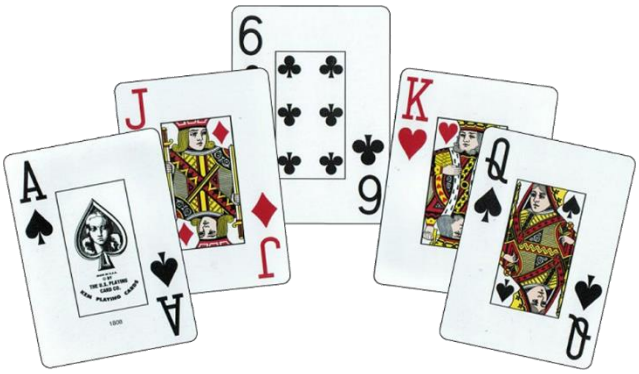
Το απολύτως απαραίτητο είναι μία τράπουλα, θα μπορούσαμε και χωρίς ειδικές μάρκες, ενώ μια τσόχα θα ομορφύνει το παιχνίδι. Μερικές μόνο επισημάνσεις από την προσωπική εμπειρία:

Τράπουλα

Οπωσδήποτε αξίζει μια λίγο καλύτερη τράπουλα από αυτήν του περιπτέρου ή των προσφορών σε περιοδικά. Πλαστική και όχι απλώς πλαστικοποιημένη. Υπάρχουν 2 βασικοί τύποι τράπουλας, οι κλασικές και οι «ποκερίσιες». Οι ποκερίσιες έχουν λίγο φαρδύτερα φύλλα, μεγαλύτερους αριθμούς στις γωνίες και αρκετά μικρότερο το μοτίβο στη μέση. Σε πρώτη επαφή μπορεί να ξενίζουν το μάτι· εάν όμως παίξετε έστω και μια φορά θα αναρωτιέστε γιατί τις αγνοούσατε τόσο καιρό. Είναι αισθητά πιο ευδιάκριτα τα φύλλα τους, ειδικά από απόσταση. Εάν δε είσθε μιας κάποιας ηλικίας (όπως ο γράφων) θα εκτιμήσετε ακόμα περισσότερο το γεγονός αυτό!



Κλασική τράπουλα



«Ποκερίσια» τράπουλα

Τσόχα

Μας βάζει στο κλίμα, βελτιώνει την όλη αίσθηση του παιξίματος. Προσοχή στο πλύσιμο, ειδικά όσων περιέχουν και μαλλί στη σύνθεσή τους. Βγάζουν πολύ χρώμα, πλύνετε ξεχωριστά.

Μάρκες

Σύμφωνοι, μπορούμε να παίξουμε με οτιδήποτε, εμείς ξεκινήσαμε στα ‘80’s με φασόλια (!). Όμως έχει άλλη χάρη να κρατάς βαριές, μεγάλες μάρκες τύπου καζίνο.

Οι μάρκες διακρίνονται σε κατηγορίες ανάλογα με το βάρος τους. **Οι κορυφαίες είναι αυτές των 13,5 - 14 g** (γραμμαρίων). Είναι φτιαγμένες από το λεγόμενο συνθετικό πηλό (clay) και στο εσωτερικό τους έχουν μεταλλικό έλασμα που τους δίνει το επιθυμητό βάρος. Είναι όμως και σημαντικά ακριβότερες από τη δεύτερη επιλογή μας, αυτές των 11 g. Μην πάτε σε υποδεέστερες, δεν αξίζει.

Στο ίντερνετ υπάρχει μεγάλη ποικιλία, **κυρίως στο AliExpress.com** και λιγότερο στο eBay. Στα ελληνικά site οι επιλογές στα 14 g είναι σχετικά περιορισμένες. Εάν παραγγείλετε από Κίνα λάβετε υπόψη το χρόνο παράδοσης (συνήθως 3 με 4 εβδομάδες, ίσως περισσότερο παραμονές γιορτών), το σχεδόν σίγουρο πλέον τελωνείο και το σχετικό ρίσκο να μην παραλάβετε αυτές ακριβώς που βλέπατε στις φωτογραφίες.

Εκείνο που πρέπει να αποφύγετε είναι οι μάρκες με ιριδίζουσες επιφάνειες. Είναι εντυπωσιακές όταν τις βλέπουμε στο κατάστημα ή στις φωτογραφίες, στο φως του σαλονιού μας όμως οι αντανακλάσεις τους τις κάνουν δυσδιάκριτες. Προτιμήστε πιο λιτά σχέδια, με πιο μεγάλους αριθμούς και δεν θα μετανιώσετε.

Αποφύγετε μάρκες αυτού του τύπου (ιριδίζουσες)

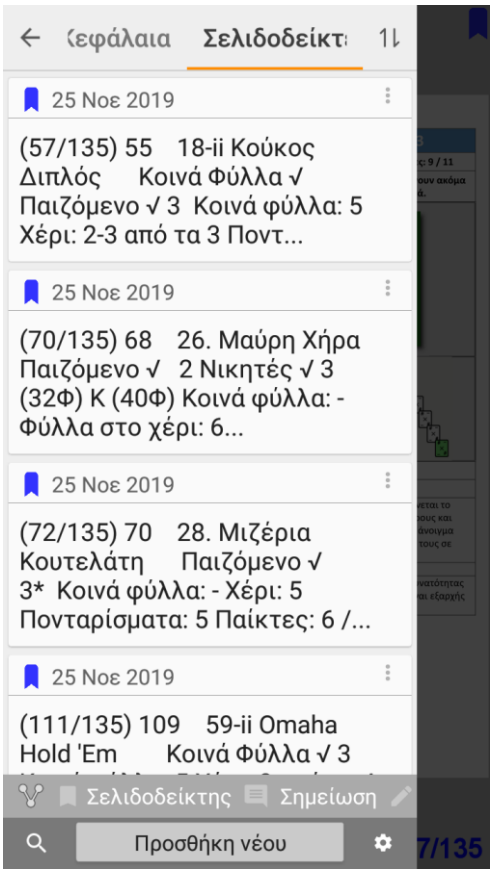
2.13 Χρήση της «Βίβλου»

Μπορεί καταρχάς να τη μελετήσει κανείς με την άνεσή του σε μια μεγάλη οθόνη. Σχεδιάστηκε όμως με τη βασική προοπτική να βρίσκεται στο κινητό του παίκτη. Επειδή πρόκειται για αρχείο pdf θα πρέπει να υπάρχει εγκατεστημένη κάποια εφαρμογή ανάγνωσης pdf αρχείων (μία προεγκατεστημένη υπάρχει σχεδόν πάντα).

Εάν δεν έχετε ιδιαίτερη προτίμηση, συνιστώνται οι εξής:

1. Moon+ Reader (προτείνεται)	**2. Xodo**	**3. Librera**
με τις περισσότερες δυνατότητες διαμόρφωσης περιβάλλοντος χρήστη		

Όλες οι εφαρμογές διαθέτουν **μενού περιεχομένων**. Πατώντας στο σχετικό εικονίδιο εμφανίζεται η λίστα των παιχνιδιών από όπου μπορούμε να πάμε κατευθείαν σε αυτό που θέλουμε.



Μια άλλη βασική ευκολία σε κάθε αναγνώστη pdf είναι οι **σελιδοδείκτες**. Καθώς ξεφυλλίζουμε τα παιχνίδια μπορούμε να μαρκάρουμε όσα από αυτά μας ενδιαφέρουν τοποθετώντας σελιδοδείκτη. Κατόπιν μέσω ενός ξεχωριστού μενού σελιδοδεικτών έχουμε απευθείας πρόσβαση μόνο στις μαρκαρισμένες σελίδες.

Και στις τρεις προτεινόμενες εφαρμογές ο σελιδοδείκτης εισάγεται/αφαιρείται πολύ απλά, πατώντας επάνω δεξιά στην οθόνη. Ο Moon+ Reader, ειδικά για τη δουλειά που τον θέλουμε εδώ, υπερέχει γιατί:

♦ στο μενού σελιδοδεικτών καταχωρείται αυτόματα όχι μόνο ο αριθμός της σελίδας όπως στις άλλες εφαρμογές, αλλά και οι πρώτες γραμμές της σελίδας, ουσιαστικά δηλαδή **μπαίνει αυτόματα το όνομα του παιχνιδιού στο σελιδοδείκτη** (βλ. εικόνα παραπλεύρως).

♦ **Tip**: ο πρώτος και πιο χρήσιμος σελιδοδείκτης που θα καταχωρήσουμε σε οποιαδήποτε εφαρμογή είναι το Γλωσσάρι των παιχνιδιών. Στο Librera μπορούμε να το καταχωρίσουμε ως γρήγορο σελιδοδείκτη και έτσι να παραμένει μόνιμα στο πάνω μέρος της οθόνης.

3. ΙΕΡΑΡΧΙΑ ΣΥΝΔΥΑΣΜΩΝ

Εδώ παρουσιάζονται κατά σειρά αξίας όλοι οι πιθανοί συνδυασμοί της Πόκας. Η απόλυτη κατανόηση του πίνακα είναι το Α και το Ω για τον αρχάριο.

	όταν παίζει **Τριάδα (3)**		όταν παίζει **Κέντα (Κ)**	
← ΧΕΙΡΟΤΕΡΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ →	**Κέντα Φλος** → 5 ίδιου χρώματος και στη σειρά			**Κέντα Φλος** → 5 ίδιου χρώματος και στη σειρά
	Καρέ → 4 όμοια			**Καρέ** → 4 όμοια
	Χρώμα → 5 τυχαία ίδιου χρώματος			**Χρώμα** → 5 τυχαία ίδιου χρώματος
	Φουλ → 3 όμοια + 2 όμοια			**Φουλ** → 3 όμοια + 2 όμοια
	Τριάδα → 3 όμοια		5 στη σειρά → **Κέντα**	
	Κέντα → 5 στη σειρά		3 όμοια → **Τριάδα**	
	Ζεύγη → 2 όμοια + 2 όμοια			**Ζεύγη** → 2 όμοια + 2 όμοια
	Ζεύγος → 2 όμοια			**Ζεύγος** → 2 όμοια
	Μεγαλύτερο Φύλλο → από 5 φύλλα του παίκτη			**Μεγαλύτερο Φύλλο** → από 5 φύλλα του παίκτη

3.1 Πότε παίζει Τριάδα και πότε Κέντα, στα 32Φ

	ΣΥΝΗΘΕΙΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ					32Φ
ΦΥΛΛΑ ΑΠΟ ΧΕΡΙ	ΑΡΙΘ. ΚΟΙΝΩΝ ΦΥΛΛΩΝ					
	2	3	4	5	6	7
= κοινά				Κ	3	
2 /2χ			Κ	3Κ		
1-2 /2χ			3Κ			
2 /4χ		Κ	3			
2-3 /3χ		3				
2-3 /4χ		3				
2 /5χ		Κ	3			

Κ: παίζει Κέντα, Κ3: οριακά Κέντα
3: παίζει Τριάδα, 3Κ: οριακά Τριάδα
Χ-: Ισοπαλία (με τάση προς Κ ή 3)

	με ΚΑΠΕΛΟ (2 ή 3 φύλλα)					32Φ
ΦΥΛΛΑ ΑΠΟ ΧΕΡΙ	ΑΡΙΘ. ΚΟΙΝΩΝ ΦΥΛΛΩΝ					
	2	3	4	5	6	7
= κοινά				3		
2 /2χ		Κ3 (3)	3			
1-2 /2χ			3			
2 /4χ		3				
2-3 /3χ		3				
2-3 /4χ		3				
2 /5χ		3				

* Μετράμε το καπέλο ξεχωριστά από τα υπόλοιπα κοινά φύλλα
(3) σημαίνει 3 φύλλα από τα οποία παίζει προαιρετικά μόνο 1
Χωρίς (αριθμό)= 2πλό καπέλο
(Μονό καπέλο= 1 επιπλέον κοινό φύλλο)

	με 1 ΑΓΚΑΘΙ					32Φ
ΦΥΛΛΑ ΑΠΟ ΧΕΡΙ	ΑΡΙΘ. ΚΟΙΝΩΝ ΦΥΛΛΩΝ					
	2	3	4	5	6	7
= κοινά						Χ-3
2 /2χ						Κ
1-2 /2χ				Χ-Κ		
2 /4χ			Κ	3		
2-3 /3χ			Κ	3		
2-3 /4χ			Κ	3		
2 /5χ			Κ	3		

	με ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ (1 ή περισ.)					32Φ
ΦΥΛΛΑ ΑΠΟ ΧΕΡΙ	ΑΡΙΘ. ΚΟΙΝΩΝ ΦΥΛΛΩΝ					
	2	3	4	5	6	7
= κοινά				Χ-Κ (1)		
2 /2χ					Κ	
1-2 /2χ		Χ-Κ (1)				
2 /4χ	Χ-3 (2)					
2-3 /3χ	Χ-3 (1)					
2-3 /4χ	3					
2 /5χ	Κ3 (2)					

* Μετράμε την υποχρέωση ξεχωριστά από τα υπόλοιπα κοινά φύλλα
(2) σημαίνει 2 φύλλα από τα οποία παίζει υποχρεωτικά το 1

3.2 Πότε παίζει Τριάδα και πότε Κέντα, στα 40Φ

	ΣΥΝΗΘΕΙΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ					40Φ
ΦΥΛΛΑ ΑΠΟ ΧΕΡΙ	ΑΡΙΘ. ΚΟΙΝΩΝ ΦΥΛΛΩΝ					
	2	3	4	5	6	7
= κοινά					Κ	3
2 /2χ						Κ
1-2 /2χ			Κ	3		
2 /4χ		Κ	3			
2-3 /3χ		Κ	3			
2-3 /4χ		3				
2 /5χ		Κ	3			

Κ: παίζει Κέντα, Κ3: οριακά Κέντα
3: παίζει Τριάδα, 3Κ: οριακά Τριάδα
Χ-: Ισοπαλία (με τάση προς Κ ή 3)

	με ΚΑΠΕΛΟ (2 ή 3 φύλλα)					40Φ
ΦΥΛΛΑ ΑΠΟ ΧΕΡΙ	ΑΡΙΘ. ΚΟΙΝΩΝ ΦΥΛΛΩΝ					
	2	3	4	5	6	7
= κοινά				Χ-Κ(2,3)		
2 /2χ					Κ	
1-2 /2χ			3			
2 /4χ		3				
2-3 /3χ		3				
2-3 /4χ		3				
2 /5χ		3				

* Μετράμε το καπέλο ξεχωριστά από τα υπόλοιπα κοινά φύλλα
(3) σημαίνει 3 φύλλα από τα οποία παίζει προαιρετικά μόνο 1
Χωρίς (αριθμό)= 2πλό καπέλο
(Μονό καπέλο= 1 επιπλέον κοινό φύλλο)

	με 1 ΑΓΚΑΘΙ					40Φ
ΦΥΛΛΑ ΑΠΟ ΧΕΡΙ	ΑΡΙΘ. ΚΟΙΝΩΝ ΦΥΛΛΩΝ					
	2	3	4	5	6	7
= κοινά						Κ
2 /2χ						Κ
1-2 /2χ				Κ	3	
2 /4χ				Χ-3		
2-3 /3χ				Χ-3		
2-3 /4χ			Κ	3		
2 /5χ			Κ	3		

	με ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ (1 ή περισ.)					40Φ
ΦΥΛΛΑ ΑΠΟ ΧΕΡΙ	ΑΡΙΘ. ΚΟΙΝΩΝ ΦΥΛΛΩΝ					
	2	3	4	5	6	7
= κοινά			Κ	Χ-Κ (3)	3	
2 /2χ					Κ	
1-2 /2χ			Χ-Κ (1)			
2 /4χ			Χ-3 (1)			
2-3 /3χ			Χ-Κ (1)			
2-3 /4χ	Χ-Κ (1)					
2 /5χ		Κ3 (1)				

* Μετράμε την υποχρέωση ξεχωριστά από τα υπόλοιπα κοινά φύλλα
(3) σημαίνει 3 φύλλα από τα οποία παίζει υποχρεωτικά το 1

3.3 Περισσότερα περί Συνδυασμών

i. Μπαλαντέρ

Σε ορισμένα παιχνίδια προβλέπεται «μπαλαντέρ», δηλαδή φύλλο ή φύλλα που ο παίκτης μπορεί να ονομάσει όπως θέλει ώστε να κάνει το συνδυασμό του ισχυρότερο. Ο μπαλαντέρ μπορεί να συμβάλλει σε πολύ δυνατούς συνδυασμούς και να δώσει μια διαφορετική νότα στο παιχνίδι. Από την άλλη η χρήση του αλλοιώνει αρκετά την όλη φιλοσοφία της Πόκας. «Δένει» ίσως καλύτερα σε παιχνίδια με πολλά ξεσκαρταρίσματα στα οποία φέρνει κάποια ισορροπία στην κατανομή των κερδοφόρων συνδυασμών. Παίξτε με μέτρο.

ii. Το Πενταρέ

Στα παιχνίδια με μπαλαντέρ μπορεί να σχηματιστεί το «Πενταρέ», ήτοι 5 όμοια φύλλα. **Το Πενταρέ ιεραρχικά τοποθετείται κάτω από την «καθαρή» Κέντα Φλος (αυτή που δημιουργείται χωρίς χρήση μπαλαντέρ) και πάνω από τη «βρώμικη» Κέντα Φλος**. Αυτό με την προϋπόθεση ότι ο μπαλαντέρ μπορεί να αλλάζει και αξία και χρώμα (βλ. σχετικά στο κεφάλαιο των Προσεγγιστικών Πιθανοτήτων).

iii. Ονοματολογία

- λέμε: Καρέ του Άσου, τρεις Ντάμες, δύο Εννιάρια
- για την Τριάδα υπάρχει επίσης ο όρος «Τριαρέ», πχ Τριαρέ της Ντάμας
- στα Ζεύγη αναφέρεται πρώτο το καλύτερο, πχ Ζεύγη του Παπά (Ρήγα) με Οκτάρια. Ζεύγη του Βαλέ (σκέτο) σημαίνει 2 ζεύγη εκ των οποίων το καλύτερο είναι Βαλέδες.
- η Κέντα (και η Φλος) ονομάζεται από το μεγαλύτερο φύλλο της, πχ Κέντα στον Άσο ή Κέντα του Άσου, Κέντα Φλος στη Ντάμα κλπ. Η καλύτερη κέντα, δηλ. **η Κέντα στον Άσο, ονομάζεται και «μεγάλη»**.
- η **Κέντα Φλος στον Άσο ονομάζεται «Ρουαγιάλ» (royale= βασιλική)** και είναι το όνειρο κάθε παίκτη, ήτοι ο απολύτως καλύτερος συνδυασμός στην Πόκα. **Πολλοί κατατάσσουν τη Φλος Ρουαγιάλ ως ξεχωριστό συνδυασμό,** χωρίς πάντως αυτό να εξυπηρετεί ή να αλλάζει κάτι στο παιχνίδι.
- στο Φουλ αναφέρεται πρώτα η τριάδα, πχ Φουλ του 10 με Βαλέδες σημαίνει τρία 10άρια και δύο Βαλέδες.
- **Κέντα μπορεί επίσης να σχηματισθεί με τον Άσο στο ρόλο του μικρότερου φύλλου,** δηλαδή 6αριού σε τράπουλα 32 φύλλων ή 4αριού σε τράπουλα 40 φύλλων, π.χ. Α-7-8-9-10 ή Α-5-6-7-8. Είναι η ασθενέστερη κέντα και **ονομάζεται «μικρή»**. Οι παλαιότεροι την ξέρουν και ως **«γάλακτος»** ή **«γαλακτερή»**.

iv. Κέντα και 10άρι

Όταν παίζουμε **με 32 φύλλα** είναι φανερό ότι οποιαδήποτε Κέντα, από τη μικρή ως τη μεγάλη, περιέχει οπωσδήποτε 10άρι. Ή αλλιώς, **χωρίς 10άρι δεν υπάρχει Κέντα** (για να μην ψάχνουμε άδικα).

v. Μεταξύ όμοιων συνδυασμών κερδίζει αυτός με τα καλύτερα φύλλα

- Η αξία των φύλλων από το χειρότερο προς το καλύτερο είναι: 5-6-7-8-9-10 - J (Βαλές) - Q (Ντάμα) - K (Ρήγας ή Παπάς) - A (Άσος). Έτσι το Καρέ του Βαλέ κερδίζει το Καρέ του 10, οι δύο Άσοι τους δύο Ρηγάδες κ.ο.κ.
- Εννοείται ότι **τα δύο ζεύγη κερδίζουν πάντα οποιοδήποτε μονό ζεύγος και το Φουλ οποιαδήποτε Τριάδα.**
- Μεταξύ παικτών με 2 ζεύγη κερδίζει αυτός με το μεγαλύτερο ζεύγος και μεταξύ παικτών με Φουλ αυτός που έχει την καλύτερη τριάδα. Π.χ. Άσοι-Επτάρια κερδίζουν Βαλέδες - Δεκάρια και το Φουλ της Ντάμας με Οκτάρια κερδίζει το Φουλ του Βαλέ με Εννιάρια.

- Όταν είναι ίδιο το μεγαλύτερο ζεύγος δύο παικτών με ζεύγη ο νικητής θα προκύψει από το μικρότερο ζεύγος που διαθέτουν· εάν και αυτό είναι ίδιο τότε εξετάζεται το 5ο φύλλο τους (kicker).
- Παρομοίως, μεταξύ δύο παικτών που έχουν Φουλ με την ίδια τριάδα θα κερδίσει αυτός που έχει την καλύτερη δυάδα φύλλων. Εάν είναι και ή δυάδα ίδια τότε θα μοιραστούν το ποτ.

vi. Ένας συνδυασμός μπορεί να έχει μέχρι 5 φύλλα

Όταν δύο παίκτες έχουν τον ίδιο βασικό κερδοφόρο συνδυασμό ο νικητής καθορίζεται από το αμέσως επόμενο καλύτερο φύλλο του καθενός. Όταν έχουν ίδια τα 5 καλύτερα φύλλα τους τότε θα μοιρασθούν το ποτ άσχετα με τα υπόλοιπα φύλλα που μπορεί να έχουν στο χέρι τους.

vii. Συνδυασμός φύλλων από το χέρι και κοινών

- Στα παιχνίδια με κοινά φύλλα (που είναι και τα περισσότερα στην πόκα) ο συνδυασμός του παίκτη προκύπτει από τα φύλλα που έχει στο χέρι και από τα κοινά στο τραπέζι. Ο γενικός κανόνας είναι ότι πρέπει να χρησιμοποιούνται **τουλάχιστον 2 φύλλα από το χέρι** και το πολύ 3, εκτός εάν το παιχνίδι ορίζει διαφορετικά.
- **Δηλαδή δεν μπορεί ο παίκτης να χρησιμοποιήσει μόνο 1 φύλλο από το χέρι του και 4 από το τραπέζι και επίσης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει πάνω από 3 φύλλα από το χέρι** (συνήθως όταν έχει 4 το παιχνίδι ορίζει ότι θα χρησιμοποιήσει υποχρεωτικά τα 2 και μόνο από αυτά, σπανιότερα 2 ή 3). Το ίδιο ισχύει και εάν ο παίκτης λόγω ξεσκαρταρισμάτων απομείνει με 1 ή κανένα φύλλο στο χέρι· και σε αυτήν την περίπτωση μπορεί να χρησιμοποιήσει μέχρι 3 από τα κοινά.

Οι **εξαιρέσεις** είναι συγκεκριμένες:

- το «Texas Hold 'Em» όπου μπορεί να χρησιμοποιηθεί ακόμα και κανένα από τα 2 φύλλα του χεριού
- το «Δίλημμα» όπου ο παίκτης χρησιμοποιεί **υποχρεωτικά όλα** τα φύλλα που θα μείνουν στο τέλος στο χέρι του.

viii. «Κέντα-Χρώμα» & «Τρία-Φουλ». Ισχύουν όπως τα ξέραμε, ή μήπως όχι;

Όσοι έχουν παίξει πόκα μέχρι σήμερα **γνώριζαν** ότι:

- *Τα παιχνίδια χωρίζονται σε 2 κατηγορίες: σε αυτά που παίζονται Κέντα-Χρώμα και σε αυτά που παίζονται Τρία-Φουλ.*
- *Με τον όρο* **«Κέντα-Χρώμα»** *εννοείται ότι η Κέντα κερδίζει την Τριάδα (3 όμοια φύλλα) και το Χρώμα κερδίζει το Φουλ ενώ η αξία των υπόλοιπων συνδυασμών παραμένει αμετάβλητη.*
- *Παρομοίως με τον όρο* ***«Τρία-Φουλ»*** *εννοείται ότι η Τριάδα κερδίζει την Κέντα και το Φουλ κερδίζει το Χρώμα ενώ και πάλι η αξία των υπόλοιπων συνδυασμών παραμένει αμετάβλητη.*

Η διαφοροποίηση γίνεται με τη λογική ότι πρέπει να κερδίζει ο συνδυασμός που εμφανίζεται σπανιότερα. Και ενώ στα 52 φύλλα το Φουλ είναι σπανιότερο από το Χρώμα και η Κέντα σπανιότερη από την Τριάδα (άρα «Κέντα-Φουλ» θα το περιγράφαμε) στα 32-40 φύλλα της πόκας οι πιθανότητες αλλάζουν και κρίσιμος παράγοντας είναι ο αριθμός των φύλλων στο χέρι συν των κοινών στο τραπέζι. Έτσι **ξέραμε** ότι:

- *Τα παιχνίδια όπου οι παίκτες έχουν να επιλέξουν ανάμεσα σε* ***7 φύλλα και κάτω*** *(συνδυασμός φύλλων από το χέρι και το τραπέζι) παίζονται «Κέντα-Χρώμα», ενώ τα παιχνίδια με επιλογή 8 φύλλων και πάνω (και συνήθως τα παιχνίδια που έχουν «μπαλαντέρ») παίζονται «Τρία-Φουλ».*
- ***Παραδείγματα****: στις «Κοτούλες» ο συνδυασμός μπορεί να περιλαμβάνει* ***2*** *από τα 4 φύλλα του χεριού +* ***3*** *φύλλα από μία «Κοτούλα» +* ***1*** *φύλλο από τα 2 του καπέλου. Σύνολο 2+3+1=* ***6****, συνεπώς παιζόταν «****Κέντα-Χρώμα****». Στο*

*«Διπλό Κούκο» ο συνδυασμός μπορεί να περιλαμβάνει και τα **3** φύλλα του χεριού + οποιαδήποτε από τα **5** κοινά φύλλα. Σύνολο 3+5= **8**, συνεπώς παιζόταν «**Τρία-Φουλ**».*

Το θέμα είναι ότι όλα τα παραπάνω είναι εμπειρικά. Και αυτό δημιουργούσε ερωτήματα όπως:

- ♠ Το «2 ή 3 από τα 3 φύλλα του χεριού» και το «2 ή 3 από τα 4 φύλλα του χεριού» θα το μετρήσω το ίδιο, για 3;
- ♠ Το «2 από τα 4» του χεριού δίνει 6 διαφορετικούς συνδυασμούς φύλλων, το «2 ή 3 από τα 3» δίνει 4 συνδυασμούς. Είναι σίγουρο ότι το πρώτο πρέπει να το μετράω για 2 και το δεύτερο για 3;
- ♠ Είναι το ίδιο όταν παίζω με 32 ή 40 φύλλα;
- ♠ Στην «Πυραμίδα» θα μετρήσω 7 φύλλα ή κατ' εξαίρεση παραπάνω επειδή έχω πολλά (10) κοινά φύλλα στο τραπέζι;

Αποδεικνύεται ότι οι κανόνες αυτοί ισχύουν εν μέρει μόνο. Στο σημείο αυτό αναφέρουμε απευθείας τα βασικά συμπεράσματα. Στα κεφάλαια «Οι Μαθηματικές Πιθανότητες στην Πόκα» και «Οι Προσεγγιστικές Πιθανότητες» στο τέλος, γίνεται εκτενής ανάπτυξη του θέματος· οι προχωρημένοι μπορούν να μεταπηδήσουν κατευθείαν εκεί.

ix. Βασικά συμπεράσματα από την ανάλυση πιθανοτήτων μέσω προσομοίωσης με ηλ. υπολογιστή

«Παίζει Κέντα» & «Παίζει Τριάδα»

Εντέλει τα πράγματα αποδεικνύονται απλούστερα από όσο ξέραμε ως τώρα.

Πρώτον: το δίλημμα Χρώμα ή Φουλ δεν υπάρχει. Παντού και πάντα, στα 32 και στα 40 φύλλα, το Χρώμα είναι σπανιότερο από το Φουλ.

Επομένως δεν υπάρχει «Κέντα-Χρώμα» ή «Τρία-Φουλ» αλλά «Κέντα-Χρώμα» ή «Τρία-Χρώμα», εξ ου και ο υπότιτλος στο εξώφυλλο. Και αφού το Χρώμα είναι στάνταρ, **αρκεί να λέμε «παίζει Κέντα» ή «παίζει Τριάδα».**

Δεύτερον: Επιβεβαιώνεται ότι όσο αυξάνουν τα φύλλα στο τραπέζι η Τριάδα γίνεται συγκριτικά δυσκολότερη σε σχέση με την Κέντα και φυσικά την κερδίζει.

Παίζοντας με 32φυλλη τράπουλα (32Φ) ήδη στα 6 φύλλα (πχ Ασανσέρ, Σταυρός, Καθρέφτης) η Τριάδα αρχίζει να κερδίζει την Κέντα. Στη 40φυλλη τράπουλα (40Φ) αυτό συμβαίνει στα 7 φύλλα.

Τρίτον: υπάρχουν παιχνίδια στα οποία οι πιθανότητες Κέντας-Τριάδας είναι πάρα πολύ κοντά. Σε αυτές τις περιπτώσεις (όπως και σε κάθε περίπτωση αμφιβολίας γενικά) τον τελικό λόγο έχει η μάνα η οποία θα αποφασίσει το πώς θα παιχθούν και **προτού** φυσικά δει τα φύλλα της.

Τα περισσότερα παιχνίδια στην Πόκα παίζονται με αρκετά φύλλα οπότε κατά κανόνα παίζουν «Τριάδα». Ας δούμε ποια παίζουν «Κέντα»:

Στα 32 φύλλα:

- ♥ Όσα παίζονται με **5 φύλλα στο χέρι, χωρίς κοινά**, μεταξύ αυτών και το «Κλασικό Πόκερ», παίζονται «Κέντα».
- ♥ **Όσα περιλαμβάνουν αγκάθια ή ακυρωτικά** παίζονται «Κέντα». Ο μπαλαντέρ επίσης κάνει το παιχνίδι κατά κανόνα «Κέντα».
- ♥ Όσα παίζονται **με 2 φύλλα από τα 4 του χεριού και έως 3 κοινά** όπως το «Μαμουθάκι», το «Λαγουδάκι Σκαστό», τα «Μυγάκια» ή με 5 φύλλα όλα κι όλα όπως το «Μικρό Χαρακίρι».
- ♥ **Ο** «Μπακλαβάς Γωνία» **είναι η ενδιαφέρουσα περίπτωση σχεδόν απόλυτης ισοπαλίας.**
- ♥ Όλα τα υπόλοιπα παίζονται «Τριάδα».

Στα 40 φύλλα, στα παιχνίδια που παίζουν «Κέντα» προστίθενται αρκετά ακόμα:

- Ο «Μπακλαβάς Γωνία» που είναι αμφίρροπος στα 32Φ
- Όσα **παίζονται με 6 φύλλα στο χέρι, χωρίς κοινά**, και όσα παίζονται **με 2 ή 3 από τα 3 του χεριού και 3 κοινά**, όπως πχ «Ασανσέρ», «Σταυρός», «Βροχή» και αρκετά άλλα
- Όσα **παίζονται με 2 από τα 2 φύλλα** του χεριού (μονός «Κούκος», «Κούκος Αλλαγή», «Μακαρόνι»)
- Η «Τερέζα» (5 φύλλα και διπλό καπέλο), το «Κωλοδάχτυλο», το «X-Factor», η «Διπλός Λαγός»
- Οι «Υποχρεώσεις» (η «Λερναία Ύδρα» όμως παραμένει Τριάδα), το «Λάμδα και V», ο «Σιδηρόδρομος», ο «Στόχος», το «Δίλημμα»
- **Η** «Μπόμπα Χαρακίρι» **(5 φύλλα και τριπλό καπέλο), το** «Τσεκούρι» **παίζουν Ισοπαλία**.

Στον πίνακα κάθε παιχνιδιού αναγράφεται επάνω δεξιά η ισχύουσα ιεραρχία και με διαφορετικό χρώμα ανά περίπτωση ώστε να ξεχωρίζει άμεσα.

x. Πρόσθετοι Κανόνες για την Ιεραρχία

Για τους παρακάτω κανόνες οι απόψεις διίστανται για το αν ή το πώς πρέπει να εφαρμόζονται. Αυτό πρέπει να αποφασίζεται στην αρχή της βραδιάς.

1. Στα παιχνίδια που χρησιμοποιούνται μπαλαντέρ **το «καθαρό» χέρι κερδίζει το όμοιο «βρώμικο». «Καθαρό»** είναι το χέρι που δημιουργείται από φύλλα **χωρίς τη χρήση μπαλαντέρ** ενώ «βρώμικο» είναι το χέρι που δημιουργείται με τη χρήση μπαλαντέρ. Για παράδειγμα, ένα καθαρό Φουλ στον Άσο με 8άρια κερδίζει ένα βρώμικο Φουλ στον Άσο με 8άρια. Κατ' επέκταση, μεταξύ ίδιων Πενταρέ κερδίζει το καθαρότερο, δηλαδή αυτό που χρησιμοποιεί λιγότερα φύλλα μπαλαντέρ.
2. Ο **μπαλαντέρ** αλλάζει αξία και χρώμα μαζί ή μόνο αξία. **Συνιστάται να αλλάζει και χρώμα και αξία**. (βλ. κεφάλαιο Προσεγγιστικών Πιθανοτήτων)
3. Σε παιχνίδι με **ξεσκαρταρίσματα πολλών φύλλων** (άνω των 2): υπάρχει η άποψη ότι **ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει όλα τα φύλλα (ενδεχομένως και 4 ή 5) που έχουν μείνει στο χέρι** και όχι μόνο 2 ή 3. Ή να μπορεί να χρησιμοποιήσει τα 4 φύλλα που έχει στο χέρι στην περίπτωση που έχει απομείνει μόνο 1 φύλλο στο τραπέζι (ώστε να προκύπτει πεντάδα). **Συνιστάται πάντως να ακολουθείται και εδώ ο γενικός κανόνας** (2 ή 3 από το χέρι, οπότε εάν κάποιος έχει απομείνει με 1 φύλλο στο χέρι μπορεί να χρησιμοποιήσει το πολύ 3 από τα κοινά).
4. Η ιεραρχία των χρωμάτων. Κανονικά τα χρώματα (κούπες, σπαθιά κλπ.) θεωρούνται ισοδύναμα. Εάν δεν θεωρηθούν ισοδύναμα τότε ο παίκτης με το υψηλότερο στην ιεραρχία χρώμα θα κερδίσει. Η ιεραρχία χρωμάτων, από το υψηλότερο προς το χαμηλότερο, έχει ως εξής: **Κούπα → Καρό → Σπαθί → Μπαστούνι**.
5. **Η επικρατέστερη άποψη πάντως είναι ότι τα χρώματα είναι ισοδύναμα και κερδίζει το μεγαλύτερο φύλλο.** Παρεμπιπτόντως, αυτό συμβαίνει σε σκηνή της γνωστής ταινίας «η Χαρτοπαίκτρα» (1964): παίζεται «Μπόμπα Χαρακίρι», 2 παίκτες βγάζουν Χρώμα και εξετάζουν τα φύλλα τους. Ο νικητής έχει A, K, Q. Η Ρένα Βλαχοπούλου έχει A, K, J – ως εκ τούτου χάνει, εκνευρίζεται και «τα ακούει» η Σαπφώ Νοταρά.
6. **Το καρέ του μικρότερου σε αξία φύλλου στην τράπουλα (7 ή 5) κερδίζει την Κέντα Φλος στον Άσο** (Φλος Ρουαγιάλ). Αυτός ο κάπως εξεζητημένος κανόνας έχει την έννοια ότι κανείς ποτέ δεν πρέπει να είναι 100% σίγουρος ότι έχει το καλύτερο φύλλο στο τραπέζι. (Θυμίζει το λόγο ύπαρξης του Κατάσκοπου στο Stratego.)

3.4 Παραδείγματα συνδυασμών

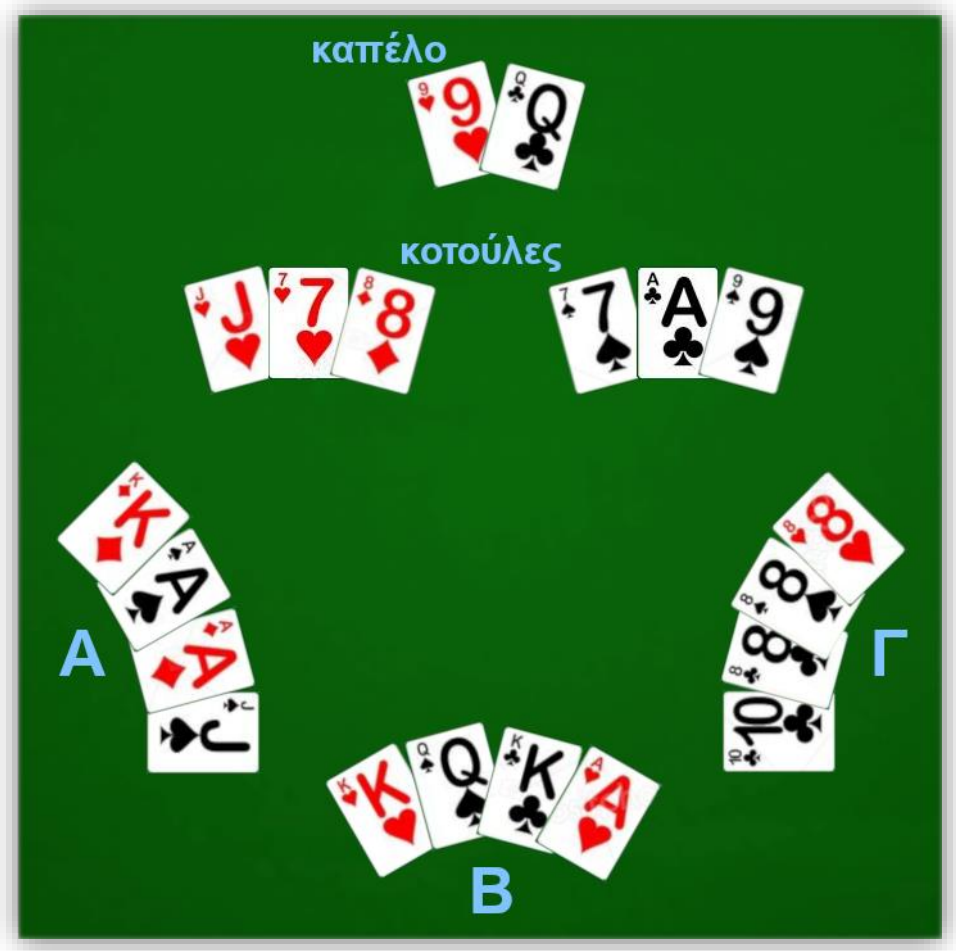
Παράδειγμα 1

Παίζεται το παιχνίδι «Χαρακίρι» και οι παίκτες Α, Β και Γ μόλις αποκάλυψαν τα φύλλα τους. Σύμφωνα με την περιγραφή του παιχνιδιού κάθε παίκτης χρησιμοποιεί **υποχρεωτικά 2 ή 3 φύλλα από το χέρι** του σε συνδυασμό με οποιαδήποτε **φύλλα από τα κοινά**. Το παιχνίδι παίζεται Τριάδα.

Μπορείτε να βρείτε το νικητή και τον καλύτερο συνδυασμό του κάθε παίκτη; Η απάντηση εδώ.

Παράδειγμα 2

Παίζεται το παιχνίδι «Κοτούλες» και οι παίκτες Α, Β και Γ μόλις αποκάλυψαν τα φύλλα τους. Σύμφωνα με την περιγραφή του παιχνιδιού κάθε παίκτης χρησιμοποιεί **υποχρεωτικά 2 φύλλα από το χέρι** του σε συνδυασμό με **φύλλα από 1 μόνο «Κοτούλα»** και προαιρετικά **1 φύλλο από το καπέλο**. Το παιχνίδι παίζεται Τριάδα.



Μπορείτε να βρείτε το νικητή και τον καλύτερο συνδυασμό του κάθε παίκτη; Η απάντηση εδώ.

4. ΟΡΟΛΟΓΙΑ (αλφαβητικά)

Αφού διαβάσατε τις βασικές οδηγίες και κατανοήσατε την ιεραρχία των συνδυασμών μπορείτε να εμβαθύνετε λίγο περισσότερο στο παιχνίδι μέσω της ορολογίας του. Έτσι θα φαίνεστε αν μη τι άλλο **διαβασμένοι και ψαγμένοι!**

Αγκάθι: είναι το φύλλο που ανοίγει στο τραπέζι (σε ορισμένα παιχνίδια) και υποδηλώνει ότι όλοι οι παίκτες που έχουν όμοιο φύλλο δεν μπορούν να το χρησιμοποιήσουν και πρέπει να το ξεσκαρτάρουν αμέσως. Το ίδιο ισχύει και αν υπάρχει όμοιο φύλλο στα κοινά φύλλα που έχουν ανοίξει ή θα ανοίξουν στο τραπέζι. Το αγκάθι τοποθετείται συνήθως διαγώνια για να ξεχωρίζει και όλα τα όμοια φύλλα που ξεσκαρτάρονται τοποθετούνται πάνω σε αυτό. Παράδειγμα παιχνιδιού με αγκάθια: «Νεκροταφείο»

Αιμοδότης: νέος ή άπειρος παίκτης για τον οποίο εικάζεται ότι θα είναι από τους χαμένους της βραδιάς.

Ακυρωτικό: είναι το φύλλο που ανοίγει στο τραπέζι (σε ορισμένα παιχνίδια) και υποδηλώνει ότι όλα τα όμοιά του, κοινά και παικτών, δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Η διαφορά του από το «αγκάθι» είναι ότι δεν απαιτεί ξεσκαρτάρισμα. Παράδειγμα παιχνιδιού με ακυρωτικό: «το Παπόρι απ' την Περσία». Μια άλλη περίπτωση είναι το ακυρωτικό να καταργεί μπαλαντέρ, πχ το παιχνίδι «Χαρέμι».

Αλλαγή: η δυνατότητα που δίνεται στους παίκτες (σε ορισμένα παιχνίδια) να αλλάξουν 1 ή περισσότερα φύλλα από το χέρι τους. Παράδειγμα παιχνιδιού με αλλαγή: «Τζιτζιφιόγκος»

Ανεβάζω: ο όρος που χρησιμοποιεί ο παίκτης όταν αυξάνει το ποσό που έχει ποντάρει ένας προηγούμενος παίκτης.

Αφυλλία: η κατάσταση όπου ο παίκτης μένει χωρίς κανένα φύλλο στο χέρι του. Αυτό μπορεί να συμβεί σε παιχνίδια με πολλά ξεσκαρταρίσματα, όπως για παράδειγμα το «Νεκροταφείο». Μπορεί, κατόπιν συμφωνίας των παικτών, η αφυλλία να κερδίζει αυτόματα το παιχνίδι.

Γύρος: κάθε παιχνίδι αποτελείται από επιμέρους γύρους. Αυτοί είναι τουλάχιστον 2, συνηθέστερα 4 ή 5 και μερικές φορές ακόμα περισσότεροι. Κάθε γύρος περιλαμβάνει υποχρεωτικά ποντάρισμα.

Δικαίωμα: ο χρόνος που ζητάει ο παίκτης για να σκεφτεί πριν πάρει κάποια απόφαση.

Κάβα: οι μάρκες που παίρνει ένας παίκτης για να παίξει δίνοντας ένα συγκεκριμένο ποσό χρημάτων.

Καλύτερος (παίκτης): είναι ο παίκτης που έχει στα ανοιχτά του φύλλα το καλύτερο φύλλο ή τον καλύτερο συνδυασμό φύλλων και είναι αυτός που «μιλάει» (ποντάρει) πρώτος σε κάθε νέο γύρο.

Καπέλο (ή Πιπίνι ή Πύραυλος): το φύλλο που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι παίκτες σαν επιπλέον κοινό φύλλο. Το καπέλο είναι από 1 έως 3 φύλλα και ο παίκτης μπορεί να επιλέξει μόνο 1 από αυτά για το συνδυασμό του. Παράδειγμα παιχνιδιού με καπέλο: «Κοτούλες»

Καραγκιόζης: «Έχω μια μεγάλη ρέντα / κι όλοι οι μάγκες απορούν / και στην τσόχα καραγκιόζη / ψάχνουν άδικα να βρουν» - Δυνατοί στίχοι, αλλά άσχετοι με την πόκα. Πρόκειται για το πειραγμένο ζάρι (καραγκιοζάκι) στο μπαρμπούτι.

Κέντα-Χρώμα: *ήταν* παραδοσιακά η κατηγορία παιχνιδιών στην οποία η Κέντα κέρδιζε τα 3 όμοια φύλλα (Τριάδα) και το Χρώμα κέρδιζε το Φουλ. Αποδείχθηκε εντέλει ότι το Χρώμα κερδίζει πάντα το Φουλ και όχι κατά περίπτωση.

Kicker: λέγεται στο Πόκερ το μεγαλύτερο αζευγάρωτο φύλλο του παίκτη. Είναι αυτό που καθορίζει το νικητή μεταξύ παικτών με ισοδύναμους συνδυασμούς. Πχ οι παίκτες Α και Β έχουν ζεύγη του Άσου με 10άρια. Kicker είναι το 5^{ο} φύλλο του καθενός και όποιος έχει το καλύτερο θα κερδίσει.

Killer (Φονιάς): είναι το φύλλο που ανοίγει στο τραπέζι (σε ορισμένα παιχνίδια) και υποδηλώνει ότι όποιος παίκτης έχει όμοιό του (στα ανοιχτά του φύλλα κατά κανόνα) βγαίνει αυτομάτως από την παρτίδα. Παράδειγμα παιχνιδιού με killer: «Ρώσικη Ρουλέτα»

Κοινά Φύλλα: τα φύλλα που ανοίγουν στο τραπέζι σύμφωνα με τους κανόνες του εκάστοτε παιχνιδιού και μπορούν να χρησιμοποιηθούν απ' όλους τους παίκτες.

Μάνα: είναι ο παίκτης που εκτελεί χρέη κρουπιέρη (αλλά παίζει φυσικά και ο ίδιος) για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Επιλέγει το παιχνίδι που θα παιχτεί, ανακατεύει, μοιράζει και ανοίγει τα φύλλα στην πορεία του παιχνιδιού. Στο επόμενο παιχνίδι αναλαμβάνει μάνα ο παίκτης στα δεξιά του προηγούμενου ώστε όλοι οι παίκτες κυκλικά να αναλαμβάνουν το ρόλο αυτό.

Μιζέρια: όταν ορίζεται ότι θα κερδίσει ο χειρότερος συνδυασμός φύλλων, συνήθως σε παιζόμενα παιχνίδια με ανοιχτά φύλλα. Παράδειγμα παιχνιδιού που έχει ενδιαφέρον να παιχθεί με μιζέρια: «3^{ο}-5^{ο} Κλειστό με 2 Αρνήσεις»

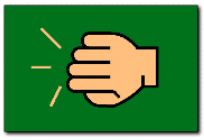
Μιζέρια με εναλλαγή, για παράδειγμα στα ζεύγη & άνω: όταν ορίζεται ότι θα κερδίσει ο χειρότερος συνδυασμός φύλλων εκτός αν κάποιος παίκτης έχει ζεύγη ή ανώτερο συνδυασμό οπότε αυτομάτως το παιχνίδι γίνεται κλασικό και κερδίζει ο καλύτερος συνδυασμός. Μπορεί να δώσει ξεχωριστό ενδιαφέρον σε παιχνίδια με λίγα φύλλα.

Μιλάω: είναι η σειρά μου να ποντάρω.

Μπαλαντέρ: το φύλλο που κάθε παίκτης μπορεί να ονομάσει όπως θέλει, ώστε να κάνει τον συνδυασμό στο χέρι του ισχυρότερο. Παράδειγμα παιχνιδιού με μπαλαντέρ: «Αεροπλανάκι»

Μπάνκα: ο χώρος όπου φυλάσσονται τα πραγματικά χρήματα των παικτών.

Μπλόφα: η προσπάθεια ενός παίκτη να ξεγελάσει τους αντιπάλους του στο τραπέζι και να τους κάνει να πιστέψουν ότι έχει πολύ καλό φύλλο.



Ντούκου: η επιλογή κάποιου παίκτη να μην ποντάρει, εφόσον δεν έχει ποντάρει κανένας πριν απ' αυτόν. Δηλώνεται είτε προφορικά είτε με κοφτό, μονό ή διπλό, χτύπημα στο τραπέζι.

Ξεσκαρτάρισμα: είναι η διαδικασία που ακολουθείται όταν κάποιος παίκτης πρέπει να διώξει από το χέρι του κάποιο φύλλο λόγω των κανόνων του παιχνιδιού. Αυτό γίνεται σε δύο περιπτώσεις: είτε γιατί πρέπει να μείνει με λιγότερα φύλλα από όσα του μοιράστηκαν στην αρχή είτε γιατί το παιχνίδι έχει «αγκάθια». Παράδειγμα παιχνιδιού με ξεσκαρτάρισμα: «Μακαρόνι»

Πάσο (ή Έξω): η άρνηση ενός παίκτη να ποντάρει τις μάρκες που έβαλε ένας προηγούμενος παίκτης στο ποτ. Ο παίκτης αυτός εγκαταλείπει την παρτίδα χάνοντας όσες μάρκες έβαλε έως εκείνη τη στιγμή.

Παιζόμενο (παιχνίδι): το παιχνίδι στο οποίο τα φύλλα δεν μοιράζονται στους παίκτες όλα μαζί στην αρχή αλλά σταδιακά σε διαδοχικούς γύρους σύμφωνα με τους εκάστοτε κανόνες. Παιζόμενα είναι τα περισσότερα παιχνίδια χωρίς κοινά φύλλα. Από τα παιχνίδια με κοινά φύλλα παιζόμενα είναι πχ ο «Κούκος», το «Λαγουδάκι Σκαστό».

Παπούτσι: το φύλλο που δεν εξυπηρετεί σε τίποτα και δεν ταιριάζει με κανέναν από τους παρολίγον συνδυασμούς που όλοι περιμένουν.

Ποτ: οι μάρκες που έχουν συγκεντρωθεί στο τραπέζι από τα ποντάρίσματα των παικτών.

Ρέστα (Όλα Μέσα): ίσως η πιο εντυπωσιακή ατάκα. Η απόφαση του παίκτη να βάλει όλες του τις μάρκες σε ένα ποντάρισμα.

Ρελάνς: η επιπλέον αύξηση του ποντάρίσματος από έναν παίκτη σε ποντάρισμα ενός προηγούμενου παίκτη.

Κόντρα Ρελάνς: η επιπλέον αύξηση του ποντάρίσματος σε 2 ήδη αυξημένα ποντάρίσματα προηγούμενων παικτών.

Σαν Βουάρ (Sans Voir, σημ. «χωρίς να δω», αβλεπί): το ποντάρισμα κάποιου παίκτη πριν ακόμα δει τα κλειστά φύλλα του, είτε επειδή έχει σηκωθεί εκείνη τη στιγμή από το τραπέζι είτε απλά για εντυπωσιασμό.

Σερβί (Servi, σημ. «εξυπηρετούμενος»): δήλωση παίκτη ότι δεν θα αλλάξει ή δεν θα πάρει φύλλο σε παιχνίδι με προαιρετικές αλλαγές φύλλων.

Σκαστό: χαρακτηρισμός παιχνιδιού στο οποίο τα κοινά φύλλα ανοίγουν εξαρχής μαζεμένα, τα δε φύλλα των παικτών μοιράζονται σταδιακά σε διαδοχικούς γύρους. Οπότε ένα σκαστό παιχνίδι είναι κατά κανόνα παιζόμενο. Παράδειγμα παιχνιδιού με σκαστή παραλλαγή: «Λαγουδάκι» και «Λαγουδάκι Σκαστό»

Τα βλέπω (ή Μέσα): η απόφαση κάποιου παίκτη να ποντάρει όσα πόνταρε ο προηγούμενος παίκτης. Λέγεται προαιρετικά, αρκεί το σπρώξιμο του απαιτούμενου ποσού στο ποτ.

Ταπί: η κατάσταση/δήλωση παίκτη που ξεμένει από μάρκες πριν τελειώσει η τρέχουσα παρτίδα.

Τερέζα: όρος που χρησιμοποιείται για το καπέλο (μονό, διπλό…) σε παιζόμενο παιχνίδι χωρίς άλλα κοινά φύλλα. Παράδειγμα: «3ο-5ο Κλειστό με Διπλό Καπέλο (Τερέζα)»

Τρία-Φουλ: *ήταν* παραδοσιακά η κατηγορία παιχνιδιών στην οποία τα 3 όμοια φύλλα κέρδιζαν την Κέντα και το Φουλ κέρδιζε το Χρώμα. Αποδείχθηκε εντέλει ότι δεν ισχύει· το Χρώμα στην Πόκα κερδίζει πάντα το Φουλ.

Υποχρέωση: κοινό φύλλο το οποίο συμμετέχει υποχρεωτικά στο συνδυασμό του παίκτη. Παράδειγμα παιχνιδιού με υποχρέωση: «Υποχρεώσεις» (...πρωτότυπο!)

Φως (ante): το υποχρεωτικό ελάχιστο ποντάρισμα πριν μοιρασθούν φύλλα για κάθε παιχνίδι

Χτύπημα: είτε το πρώτο ποντάρισμα στο γύρο είτε το ανέβασμα του ποντάρίσματος κατόπιν. Ο παίκτης που χτύπησε τελευταίος σε ένα γύρο μιλάει πρώτος στον επόμενο· εάν είναι ο τελικός γύρος τότε δείχνει πρώτος τα φύλλα του.

5. ΔΙΕΘΝΗΣ ΟΡΟΛΟΓΙΑ

Για όσους/-ες σκέπτονται διεθνή καριέρα (ή θέλουν απλά να μυήσουν έναν αλλοδαπό φίλο) ακολουθεί μια βασική αγγλική & γαλλική ορολογία. Ορισμένοι αγγλικοί όροι (flush, full) τείνουν να χρησιμοποιούνται και από τους Γάλλους αντί των δικών τους γαλλικών.

ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΙ		
Κούπα, καρώ, σπαθί, μπαστούνι	**Heart, diamond, club, spade**	**Cœur, carreau, trèfle, pique**
Βαλές, Ντάμα, Ρήγας, Άσος	**Jack, Queen, King, Ace**	**Valet, Dame, Roi, As**
Μεγαλύτερο φύλλο **Ένας Ρήγας**	**High card, no pair, nothing** **King-high**	**Carte haute** **Carte haute par le roi**
Ζεύγος **Δύο εννιάρια**	**Pair** **Nines, pair of nines**	**Paire** **Paire de neuf**
Ζεύγη **Ζεύγη του οκτώ με επτάρια**	**Two pair** **Eights and sevens, eights over sevens, eights up**	**Double paire** **Double paire de huit par les sept**
Τριάδα **Τρεις ντάμες**	**Three of a kind, trip, set*** **Three of a kind-queens, trip queens, set* of queens**	**Brelan (le)** **Brelan de dame**
Κέντα **Κέντα στο βαλέ**	**Straight** **Jack-high straight**	**Quinte (la), suite (la)** **Quinte au valet**
Φουλ **Φουλ της ντάμας με άσους**	**Full house, full boat, full hand** **Full house-queens over aces, Queens full of aces**	**Main pleine, full** **Pleine (full) aux dames par les as**
Χρώμα **Χρώμα στο Ρήγα**	**Flush** **King-high flush**	**Couleur** **Couleur au roi**
Καρέ **Καρέ του 10**	**Four of a kind, quads** **Four of a kind-tens**	**Carré** **Carré de dix**
Κέντα Φλος (ρουαγιάλ) **Φλος στη ντάμα**	**(Royal) Straight flush** **Queen-high straight flush**	**Quinte-couleur, suite colorée, quinte flush (royale)** **Quinte-couleur à la dame**
Πενταρέ	**Five of a kind**	**Cinq d'une sorte**

ΑΛΛΟΙ ΟΡΟΙ		
Μπαλαντέρ	**Wild card**	**Joker**
Μέσα	**Call**	**Je suis (suivre), je colle**
Πάσο	**Fold**	**Je me couche, je passe**
Ποντάρω	**Bet**	**Je mise**
Ανεβάζω	**Raise**	**Je relance**
Ρελάνς	**Re-raise**	**Sur-relance**
Κόντρα-ρελάνς	**3-bet**	**(Sur-relance)**
Ντούκου	**Check**	**Parole**
Μάνα	**Dealer**	**Donneur**
Ποτ	**Pot**	**Pot**
Ρέστα	**All-in**	**Tapis**
Μπλόφα	**Bluff**	**Bluff**

*__set__, για την ακρίβεια, είναι η τριάδα που σχηματίζεται με 2 φύλλα από το χέρι & 1 κοινό

6. ΣΥΝΗΘΕΙΣ/ΤΥΠΟΠΟΙΗΜΕΝΕΣ ΕΚΦΡΑΣΕΙΣ

Οι παρακάτω δεν είναι ακριβώς… επίσημες, αλλά έχουν γίνει κλασικές με την πάροδο των χρόνων.

Μπες, μπες, μπες ή «μπες να δούμε τι έχει»: προτροπή προς παίκτη, συνήθως στον τελευταίο γύρο και από όσους είναι ήδη πάσο ή δεν «μίλησαν» ακόμα, να «δει» το «χτύπημα» του προηγούμενου.

Και τι είμαι εγώ, φιλανθρωπικό ίδρυμα; -συνήθης απάντηση στην προτροπή «μπες να δούμε τι έχει» (βλ. παραπάνω)**.**

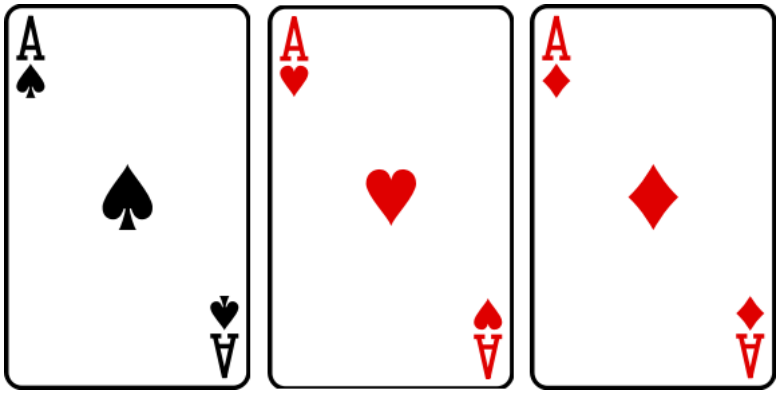
Τι είχες; - ερώτηση προς τον παίκτη που μόλις κέρδισε παιχνίδι χωρίς να χρειαστεί να δείξει τα φύλλα του (όλοι πήγαν πάσο).

Ας έμπαινες (ή πλήρωνες) να έβλεπες: η δέουσα απάντηση στην προηγούμενη ερώτηση.

Θα τιμήσω το παιχνίδι μου: δήλωση της «μάνας» - παραπλανητική συνήθως- ότι παρά το μη ενθαρρυντικό φύλλο της προτίθεται να ποντάρει, στην αρχή τουλάχιστον.

Καλός αλλά λίγος: δήλωση παίκτη που έχει καλύτερο συνδυασμό από τον παίκτη που μόλις άνοιξε τα φύλλα του στο τέλος του παιχνιδιού.

Έλα μωρέ, τελευταίο παιχνίδι είναι: δήλωση παίκτη - παραπλανητική κατά κανόνα- ότι ποντάρει κάτι παραπάνω απλώς επειδή τελειώνει η βραδιά. Στην πραγματικότητα έχει ή ελπίζει βάσιμα σε καλό φύλλο και θέλει να παρασύρει τους υπόλοιπους σε υψηλά πονταρίσματα.



7. SAVOIR JOUER

Μερικοί άγραφοι και… ημι-άγραφοι κανόνες:

i. Ως μάνα **μοιράζουμε με προσοχή, χωρίς βιασύνη**. Εάν έστω και ένα χαρτί «καεί» (αποκαλυφθεί) η διαδικασία επαναλαμβάνεται από την αρχή με ανακάτεμα, κόψιμο, μοίρασμα, δηλαδή αχρείαστη καθυστέρηση. Εάν δεν βολεύει η θέση μας στο τραπέζι είναι προτιμότερο να μοιράζουμε όρθιοι ή με τη βοήθεια των συμπαικτών μας. Εάν πετάμε τα φύλλα με δήθεν επιδεξιότητα και στυλ διακινδυνεύουμε τα μπινελίκια των συμπαικτών, ειδικά αυτών που το «κάψιμο» θα τους στερήσει το πολυαναμενόμενο δυνατό φύλλο τους!

ii. **Δεν κοιτάμε τα φύλλα** που μας μοιράζει η μάνα **παρά αφού τα πάρουμε όλα**, διότι:

- δείχνει σοβαρότητα, αυτοέλεγχο, επαγγελματισμό
- μπορεί η μάνα να παίξει «Στριπτήζ»

iii. **Βλέπουμε τα χαρτιά μας ανασηκώνοντας ελαφρώς την άκρη τους** από το τραπέζι (για να μην τα βλέπουν αυτοί που δεν πρέπει). Όσες λιγότερες φορές τα κοιτάμε (ιδανικά μία) τόσο πιο σίγουροι εμφανιζόμαστε για το φύλλο μας.

iv. **Ποντάρουμε το μίνιμουμ ποσό στον αρχικό γύρο** (εάν δεν μπορούμε να πούμε «ντούκου») ακόμα και αν σκεφτόμαστε να πάμε εξαρχής πάσο. Εάν όμως κάποιος έχει αυξήσει το ποντάρισμα πριν έρθει η σειρά μας τότε μπορούμε να πάμε πάσο κατευθείαν. Διαφορετικά θα πρέπει να βάλουμε «Φως» στο παιχνίδι ή …small και big blind όπως στο τηλεοπτικό πόκερ. (Εάν καθένας περιμένει 2 άσους στο χέρι για να ξεκινήσει ποντάρισμα, δεν πρόκειται ποτέ να παίξουμε πόκα.)

v. **Εφόσον έχουμε πάει πάσο δεν κοιτάμε** τα φύλλα των διπλανών μας, τα κλειστά φύλλα που πρόκειται να ανοίξουν και γενικά δεν ακουμπάμε κανένα χαρτί μέχρι το επόμενο παιχνίδι. Μπορούμε κάλλιστα να εκμεταλλευτούμε το κενό διάστημα αναπληρώνοντας το ποτό μας ή πηγαίνοντας τουαλέτα.

vi. Οποιαδήποτε φύλλα (παικτών, κοινά, απομένοντα) δεν ανοίχτηκαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού **δεν έχουν κανένα λόγο να αποκαλύπτονται** μετά τη λήξη του. Κάτι τέτοιο αποδομεί το μυστήριο και τη μαγεία του χαρτοπαιγνίου.

vii. **Δεν σηκωνόμαστε να φύγουμε ξαφνικά** την ώρα που είμαστε κερδισμένοι. Αν για κάποιο λόγο πρέπει να αποχωρήσουμε πριν από την υπόλοιπη παρέα το δηλώνουμε εξαρχής και συγκεκριμένα. Εάν αντίθετα χάσουμε όλη μας την κάβα και η ώρα είναι περασμένη δεν θα μας κακοχαρακτηρίσει κανείς εάν εγκαταλείψουμε το τραπέζι.

viii. Τυπικά η χαρτοπαιξία με χρήματα απαγορεύεται από την ελληνική νομοθεσία. Βέβαια ο νόμος αναφέρεται σε δημόσιους χώρους, όχι στο σπίτι μας. Παρόλα αυτά είμαστε διακριτικοί και δεν κάνουμε υπερβολική φασαρία. **Στους γείτονες λέμε ότι παίζουμε μπιρίμπα**.

Μέρος Β’

Λιστα Παιχνιδιων

ΓΛΩΣΣΑΡΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

3

3ο-5ο Κλειστό
3ο-5ο Κλειστό με Αλλαγή
3ο-5ο Κλειστό με Αρνήσεις
3ο-5ο Κλειστό με Καπέλο

Α

Αγέρας
Αγκυλωτός Σταυρός
Αεροπλανάκι
Αμερικάνα
Αναβατόριο
Ανακόντα
Ανανάς
Απλό Ξεσκαρταριστό
Αρκούδες
Ασανσέρ

Β

Βόας
Βροχή

C

Chemin de Fer

Γ

Γαλοπούλες
Γωνία

Δ

Δεκανίκι
Δεντράκι
Δίλημμα
Διπλή Διχάλα
Διπλό Αναβατόριο
Διπλό Ασανσέρ
Διπλό Δεκανίκι
Διπλός Λαγός
Διχάλα
Δορυφόρος
Δρακάκι

Ε

Εσύ Αποφασίζεις
Εταιρεία

F

Follow the Queen

Η

Ήτα
Ήτα με Αγκάθια

Θ

Θες δε Θες

Ι

ΙΓ'

Κ

Καθρέφτης
Καθρέφτης με Αλλαγή
ο Καλός, ο Κακός & ο Άσχημος
Κλασικό Πόκερ
Κλεψύδρα
Κόρνερ
Κότες
Κοτούλες
Κούκος Αλλαγή
Κούκος Διπλός
Κούκος Μονός
Κωλοδάχτυλο
Κώλος

Λ

Λαγουδάκι
Λαγουδάκι Σκαστό
Λάμδα και V
Λερναία Ύδρα

Μ

Μακαρόνι
Μαμουθάκι
Μαμουθάκι Διπλό
Μαργαρίτα
Μαύρη Χήρα
Μεγάλη Γωνία
Μεγάλη Σκάλα
Μεγάλο Πι
Μεγαλόσταυρος
Μεξικάνικη Πόκα
Μεσάζοντας
Μιζέρια Κουτελάτη
Μικρή Πυραμίδα
Μικρό Χαρακίρι
Μ@@νί Καπέλο
Μπακλαβάς Γωνία
Μπόμπα Χαρακίρι
Μπόμπες
Μπόμπες με αγκάθια
Μπουκάλες
Μπουρδελότσαρκα
Μπούτια
Μύγα
Μυγάκια

Ν

Νάρκες
Νεκροταφείο
Ντίλιγκερ

Ο

Όλα-3
Omaha Hold 'Em
Ομπρέλες

Π

Παγωτό Χωνάκι
Παίζει δεν Παίζει
το Παπόρι απ' την Περσία
Παπόρι Ασφαλισμένο
Πάρε-Δώσε
Πέτρος που Πάει Παντού
Πι
Πίεση
Pineapple
Πλύμουθ
Πολυκατοικία
Πούστης
Πουτάνα
Προπό
Προπό με Αλλαγή
Προπό Μεγάλο
Πυραμίδα

Ρ

Ρολόι
Ρώσικη Ρουλέτα

Σ

Σαλώμη
Σημείο της Φωτιάς
Σιδηρόδρομος
Σκάλα
Σκανδιναβικός Σταυρός
Σκουλήκι
Σταυρόλεξο
Σταυρός
Σταυρός με Αγκάθια
Στελάκης
Στενή
Στόχος
Στριπτήζ
Συμπεθέρα
Συνέταιρος

Τ

Ταυ
Τερέζα
Τετράγωνα των Αστέρων
Τετράγωνο
Texas Hold 'Em
Τζιτζιφιόγκος
Τουρλουμπούκι
Τρία-Δύο
Τρίαινα
Τρίγωνα
Τσεκούρι
Τυχερό 13

Υ

Υποχρεώσεις
Ύψιλον

Φ

Φίδι
Φιόγκος
Φράχτης

Χ

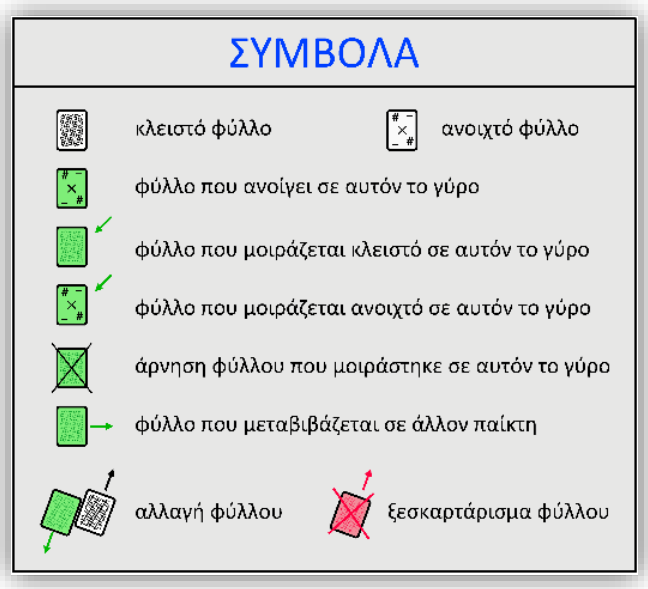
X-Factor
Χαρακίρι
Χαρέμι
Χορός

W

Wild California Draw

8. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

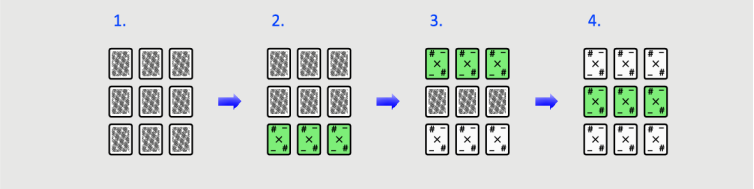
i. Ταξινόμηση παιχνιδιών και σύμβολα πινάκων



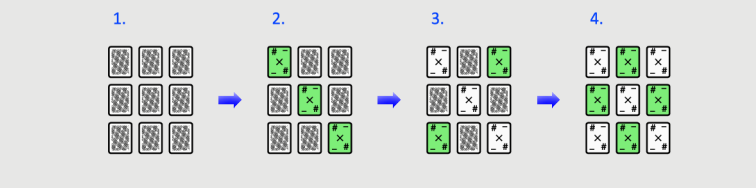
- Τα παιχνίδια ταξινομήθηκαν καταρχάς σε ομάδες με κριτήριο κάποια βασικά χαρακτηριστικά τους. Εννοείται ότι υπάρχουν πολλά παιχνίδια με συνδυασμένα χαρακτηριστικά.
- Στο ΓΛΩΣΣΑΡΙ που ακολουθεί υπάρχουν όλα τα καταγεγραμμένα εδώ παιχνίδια και οι παραλλαγές τους σε απόλυτη αλφαβητική σειρά. Πατώντας στο όνομα μεταφέρεσθε στο παιχνίδι.
- Το πρώτο σχήμα σε κάθε πίνακα δείχνει την αρχική τοποθέτηση των φύλλων στο τραπέζι, το δεύτερο τον τρόπο ανοίγματός τους στους διαδοχικούς γύρους. Οι συμβολισμοί εξηγούνται στη διπλανή εικόνα.
- Ο αριθμός παικτών επάνω δεξιά δείχνει **πόσοι παίκτες το πολύ** μπορούν να παίξουν με τράπουλα 32 / 40 φύλλων.
- Οι **Πιθανότητες** που δίνονται σε αρκετά παιχνίδια αφορούν την περίπτωση **32Φ** και είναι **προσεγγιστικές**, ως αποτέλεσμα προσομοίωσης - εκτός από ορισμένα απλά παιχνίδια λίγων φύλλων όπου είναι οι μαθηματικές.

ii. Πώς ανοίγουν τα φύλλα στο τραπέζι

Ελάτε τώρα, σοβαρευτείτε! Για πόκα μιλάμε πάντα. Η μάνα έχει το ελεύθερο να μοιράσει αλλά και να ανοίξει τα φύλλα όπως θέλει. Συνηθίζεται όμως να ανοίγονται κατά τέτοιο τρόπο ώστε οι ομάδες των φύλλων που θα παίξουν μαζί στο συνδυασμό του παίκτη να αποκαλύπτονται όσο γίνεται προοδευτικά και συμμετρικά. Εξαίρεση αποτελούν από τη φύση τους οι **«Μπόμπες»**. Τα ανοίγματα, όπως περιγράφονται στα σχήματα των πινάκων, ακολουθούν αυτήν την αρχή.
Δέστε για **παράδειγμα**:



Τετράγωνα των Αστέρων - παίζουν 3 φύλλα από τα 4 ενός επιμέρους τετραγώνου. Υπάρχουν 4 τέτοια μικρά τετράγωνα που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε. Ανοίγουμε τελευταία τη μεσαία τριάδα γιατί αλλιώς από το δεύτερο άνοιγμα τα 2 από τα 4 τετράγωνά μας θα ήταν ήδη πλήρως σχηματισμένα.

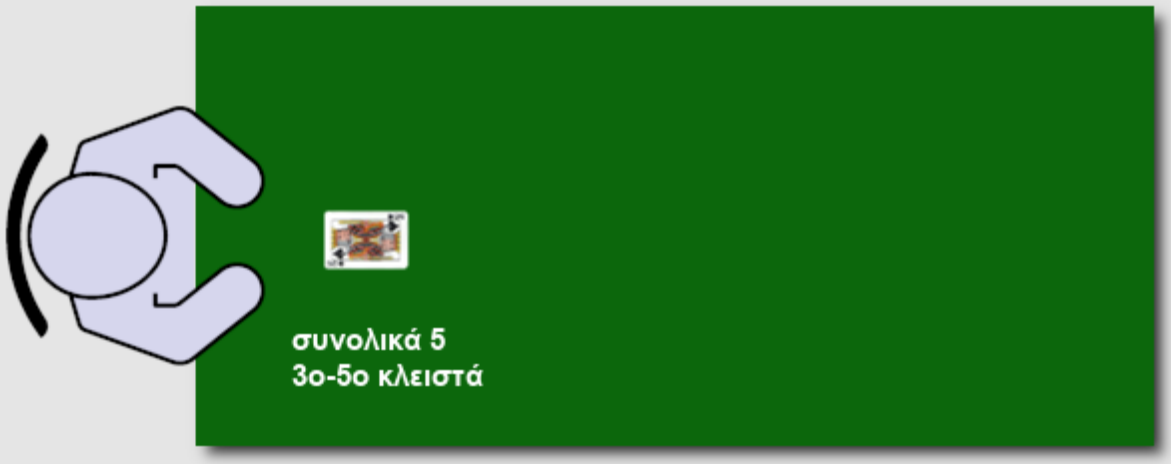


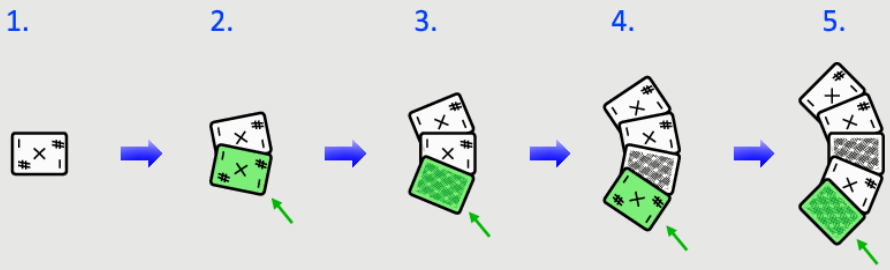
Σταυρόλεξο - ίδιο το σχήμα αλλά εδώ παίζουν φύλλα από 1 οριζόντια ή κάθετη σειρά. Βλέπετε ότι μπορούμε να ανοίγουμε ακόμα και διαφορετικό αριθμό φύλλων ανά γύρο προκειμένου να πετύχουμε πιο προοδευτική αποκάλυψη.

Ομάδα 1 - με ΑΝΟΙΧΤΑ ΦΥΛΛΑ - ΧΩΡΙΣ ΜΠΑΛΑΝΤΕΡ

1. 3ο-5ο Κλειστό [& με Αλλαγή, με Διπλό Καπέλο, με 2 Αρνήσεις]

Παιζόμενο √			Κ
Κοινά φύλλα: -	Χέρι: 5	Πονταρίσματα: 5	Παίκτες: 6 / 8
Συνοπτικά:	Μοιράζονται 5 συνολικά φύλλα με το 3ο και 5ο κλειστά και τα υπόλοιπα ανοιχτά.		

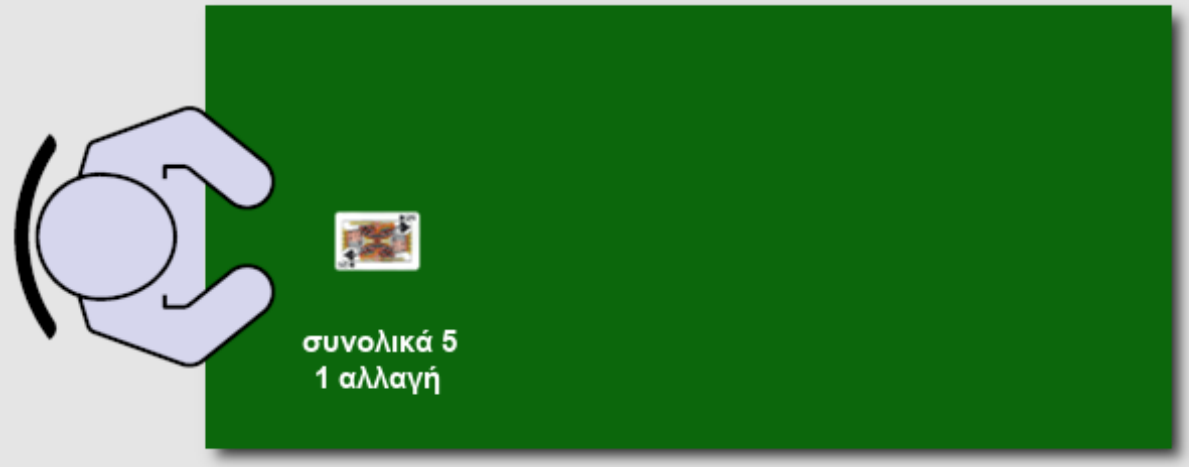


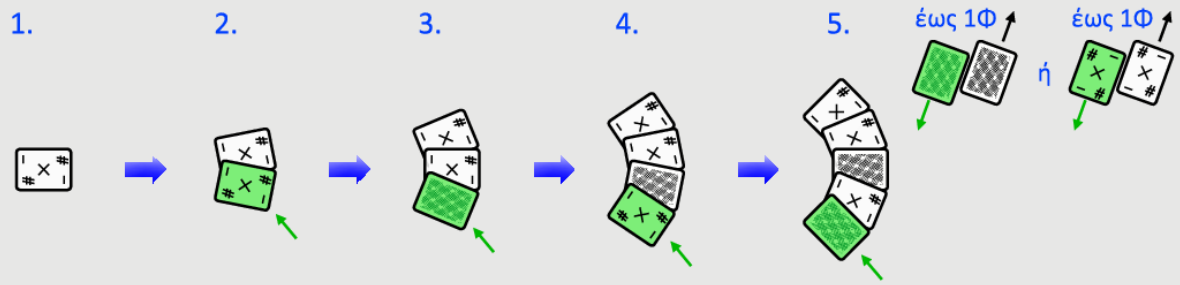


Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει συνολικά 5 φύλλα σε κάθε παίκτη με το 3ο και το 5ο να είναι κλειστά και τα υπόλοιπα ανοιχτά. Μετά από κάθε μοίρασμα ακολουθεί ποντάρισμα. Στο τέλος κάθε παίκτης θα έχει 2 κλειστά και 3 ανοιχτά φύλλα μπροστά του.
Παρόμοιο:	με το **«3ο-5ο Κλειστό με Αλλαγή»** (βλ. παρακάτω), το **«3ο-5ο Κλειστό με Διπλό Καπέλο (Τερέζα)»**, το **«3ο-5ο Κλειστό με 2 Αρνήσεις (Θες δε Θες)»** όπως επίσης και τα **«Follow the Queen»** και **«Μεξικάνικη Πόκα»** στα οποία υπάρχουν μπαλαντέρ.
Πιθανότητες: (μαθημ.)	**Τίποτα 25,832%, Ζεύγος 53,393%, Ζεύγη 12,013%, Τριάδα 5,339%, Κέντα 2,533%, Φουλ 0,677%, Χρώμα 0,101%, Καρέ 0,111%, Φλος 0,010%**

1-ii 3ο-5ο Κλειστό με Αλλαγή

Παιζόμενο √ Αλλαγή √			Κ
Κοινά φύλλα: -	**Χέρι: 5**	**Ποντάρίσματα: 5**	**Παίκτες: 5 / 6**
Συνοπτικά:	**Μοιράζονται 5 συνολικά φύλλα με το 3ο και 5ο κλειστά και τα υπόλοιπα ανοιχτά. Πριν το τελευταίο ποντάρισμα οι παίκτες μπορούν να αλλάξουν 1 φύλλο από το χέρι.**		



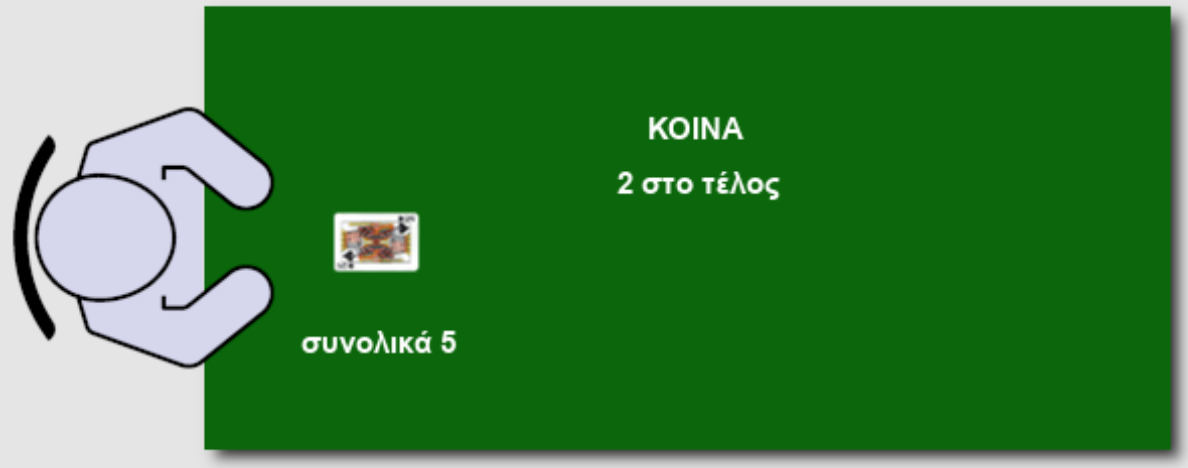


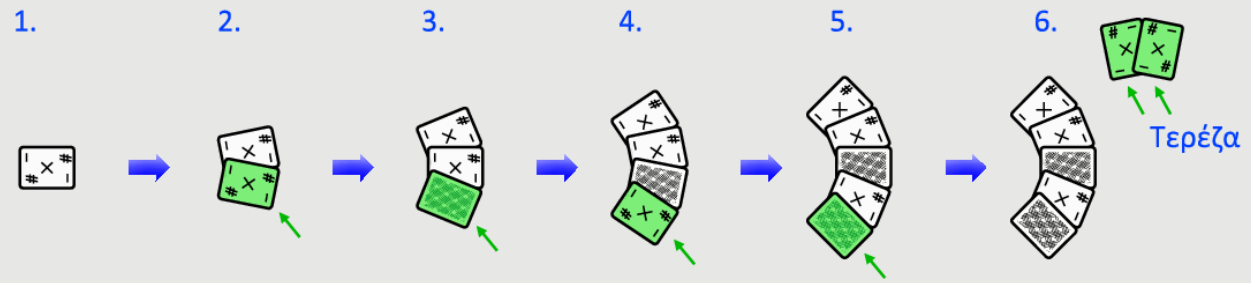
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει συνολικά 5 φύλλα σε κάθε παίκτη με το 3ο και το 5ο να είναι κλειστά και τα υπόλοιπα ανοιχτά. Μετά από κάθε μοίρασμα ακολουθεί ποντάρισμα. Στο τέλος κάθε παίκτης θα έχει 2 κλειστά και 3 ανοιχτά φύλλα μπροστά του. Η διαφορά από το «3ο-5ο Κλειστό» είναι ότι **πριν από το τελευταίο ποντάρισμα δίνεται η ευκαιρία στους παίκτες να αλλάξουν 1 φύλλο από το χέρι τους**, αν το επιθυμούν. **Εάν αλλάξουν κλειστό παίρνουν κλειστό, εάν αλλάξουν ανοιχτό παίρνουν ανοιχτό.**
Παρόμοιο:	με το **«3ο-5ο Κλειστό»** (βλ. παραπάνω), το **«3ο-5ο Κλειστό με Διπλό Καπέλο (Τερέζα)»** (βλ. παρακάτω) και το **«3ο-5ο Κλειστό με 2 Αρνήσεις (Θες δε Θες)»**
Πιθανότητες*:	**Τίποτα 11,5%, Ζεύγος 48%, Ζεύγη 21,5%, Τριάδα 8,5%, Κέντα 7%, Φουλ 3%, Χρώμα 0,3%, Καρέ 0,3%, Φλος < 0,05%** * για συγκεκριμένους, σταθερούς κανόνες αλλαγής φύλλων, βλ. σχετικά παρ. 10.2.x

1-iii 3ο-5ο Κλειστό με Διπλό Καπέλο (Τερέζα)

Παιζόμενο √ Κοινά Φύλλα √ Καπέλο √			3 (32Φ)	Κ3 (40Φ)
Κοινά φύλλα: 2	**Χέρι: 5**	**Πονταρίσματα: 6**	**Παίκτες: 6 / 7**	

Συνοπτικά:	**Μοιράζονται 5 συνολικά φύλλα με το 3ο και 5ο κλειστά και τα υπόλοιπα ανοιχτά. Στο τέλος ανοίγουν 2 κοινά φύλλα στο τραπέζι, η «Τερέζα», για ένα επιπλέον ποντάρισμα. Παίζουν όλα τα φύλλα από το χέρι σε συνδυασμό με 1 φύλλο από την «Τερέζα».**



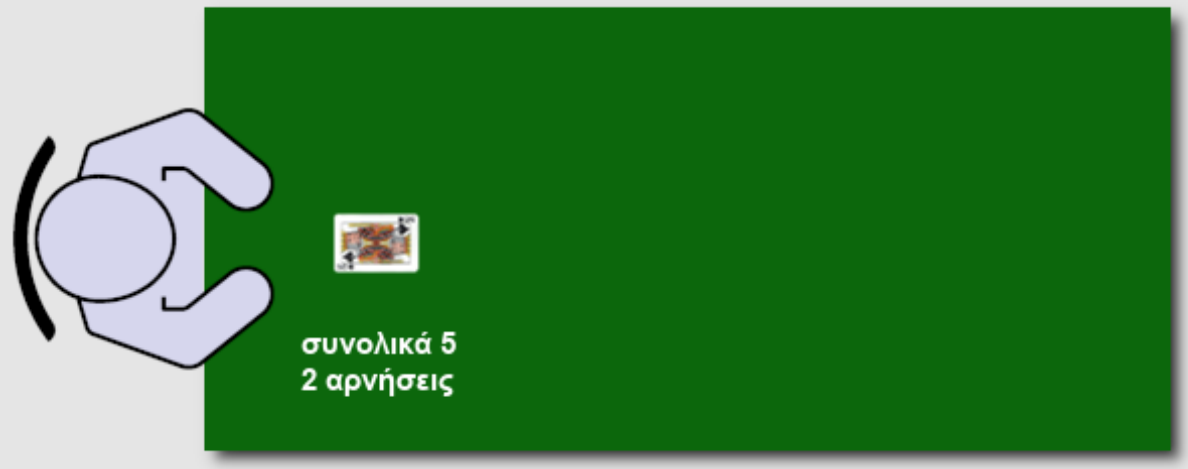


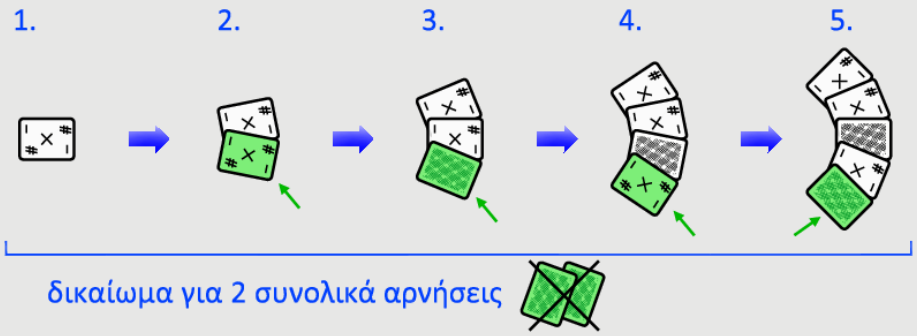
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει συνολικά 5 φύλλα σε κάθε παίκτη με το 3ο και το 5ο να είναι κλειστά και τα υπόλοιπα ανοιχτά. Μετά από κάθε μοίρασμα ακολουθεί ποντάρισμα. **Στο τέλος θα ανοίξει μαζί 2 κοινά φύλλα στο τραπέζι (διπλό καπέλο ή «Τερέζα»)**. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί τα φύλλα που έχει στο χέρι του σε συνδυασμό με 1 φύλλο (προαιρετικά) από το καπέλο.
Παρόμοιο:	με το **«3ο-5ο Κλειστό»**, το **«3ο-5ο Κλειστό με Αλλαγή»** (βλ. παραπάνω) και το **«3ο-5ο Κλειστό με 2 Αρνήσεις (Θες δε Θες)»** (βλ. παρακάτω)
Παραλλαγές:	Μπορεί να παιχτεί **με κλειστό 1ο φύλλο και τα υπόλοιπα ανοιχτά ή/και να συνδυαστεί με 1 άρνηση.**
Πιθανότητες: (μαθημ.)	**Τίποτα 2,252%, Ζεύγος 31,584%, Ζεύγη 33,928%, Κέντα 14,001%, Τριάδα 10,610% Φουλ 6,026%, Χρώμα 0,938%, Καρέ 0,556%, Φλος 0,105%**

1-iv 3ο-5ο Κλειστό με 2 Αρνήσεις (ή Θες δε Θες)

Παιζόμενο √			Κ
Κοινά φύλλα: -	Χέρι: 5	Πονταρίσματα: 5	Παίκτες: 4 / 5

Συνοπτικά:	**Μοιράζονται 5 συνολικά φύλλα με το 3ο και 5ο κλειστά και τα υπόλοιπα ανοιχτά. Ο παίκτης έχει δικαίωμα 2 φορές συνολικά να αρνηθεί το φύλλο που του μοιράστηκε και να ζητήσει άλλο.**





Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει συνολικά 5 φύλλα σε κάθε παίκτη με το 3ο και το 5ο να είναι κλειστά και τα υπόλοιπα ανοιχτά. Μετά από κάθε μοίρασμα ακολουθεί ποντάρισμα. Στο τέλος κάθε παίκτης έχει 2 κλειστά και 3 ανοιχτά φύλλα μπροστά του. **Κάθε παίκτης μπορεί να αρνηθεί το φύλλο που του μοιράστηκε και να ζητήσει ένα άλλο.** Πρέπει όμως να το αρνηθεί στο γύρο που του μοιράστηκε (γιατί μετά χάνει το δικαίωμα να αλλάξει το συγκεκριμένο φύλλο). Έχει το **δικαίωμα για 2 συνολικά αρνήσεις σε όλο το παιχνίδι**. Τα «αρνηθέντα» φύλλα τοποθετούνται όπως μοιράστηκαν (ανοιχτά ή κλειστά) μπροστά από τα άλλα φύλλα του παίκτη.
Παρόμοιο:	με το **«3ο-5ο Κλειστό»**, το **«3ο-5ο Κλειστό με Αλλαγή»** και το **«3ο-5ο Κλειστό με Διπλό Καπέλο (Τερέζα)»** (βλ. παραπάνω)
Παραλλαγή:	Έχει ενδιαφέρον όταν παίζεται με **«μιζέρια»** και ακόμα περισσότερο με **«μιζέρια με εναλλαγή»** στα ζεύγη ή στην τριάδα και άνω.

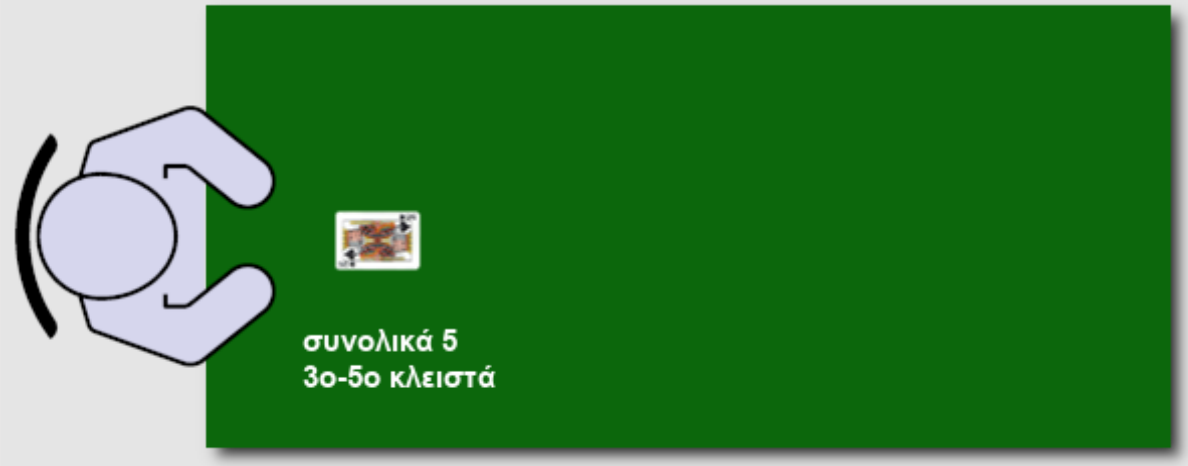
Ομάδα 2 - με ΑΝΟΙΧΤΑ ΦΥΛΛΑ και ΜΠΑΛΑΝΤΕΡ

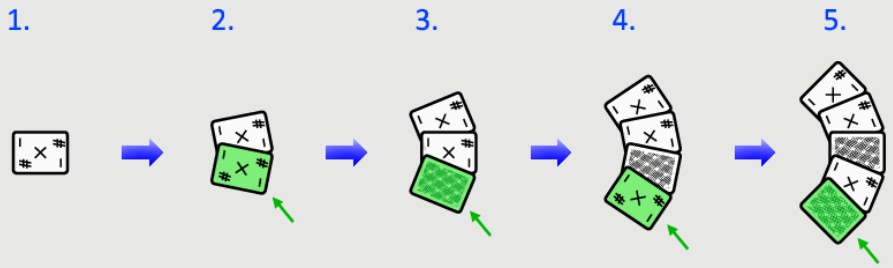
Για δυνατούς – έως υπερβολικά δυνατούς συνδυασμούς.

2. Follow the Queen

Παιζόμενο √ Μπαλαντέρ √			Κ
Κοινά φύλλα: -	**Χέρι: 5**	**Πονταρίσματα: 5**	**Παίκτες: 6 / 8**

Συνοπτικά:	**Μοιράζονται 5 συνολικά φύλλα με το 3ο και 5ο κλειστά και τα υπόλοιπα ανοιχτά. Οι Ντάμες είναι πάντα μπαλαντέρ. Το ανοιχτό φύλλο που ακολουθεί τη Ντάμα είναι επίσης μπαλαντέρ ακυρώνοντας τον προηγούμενο. Εάν έρθει ανοιχτή Ντάμα στη μάνα ακυρώνεται προσωρινά ο άλλος μπαλαντέρ.**



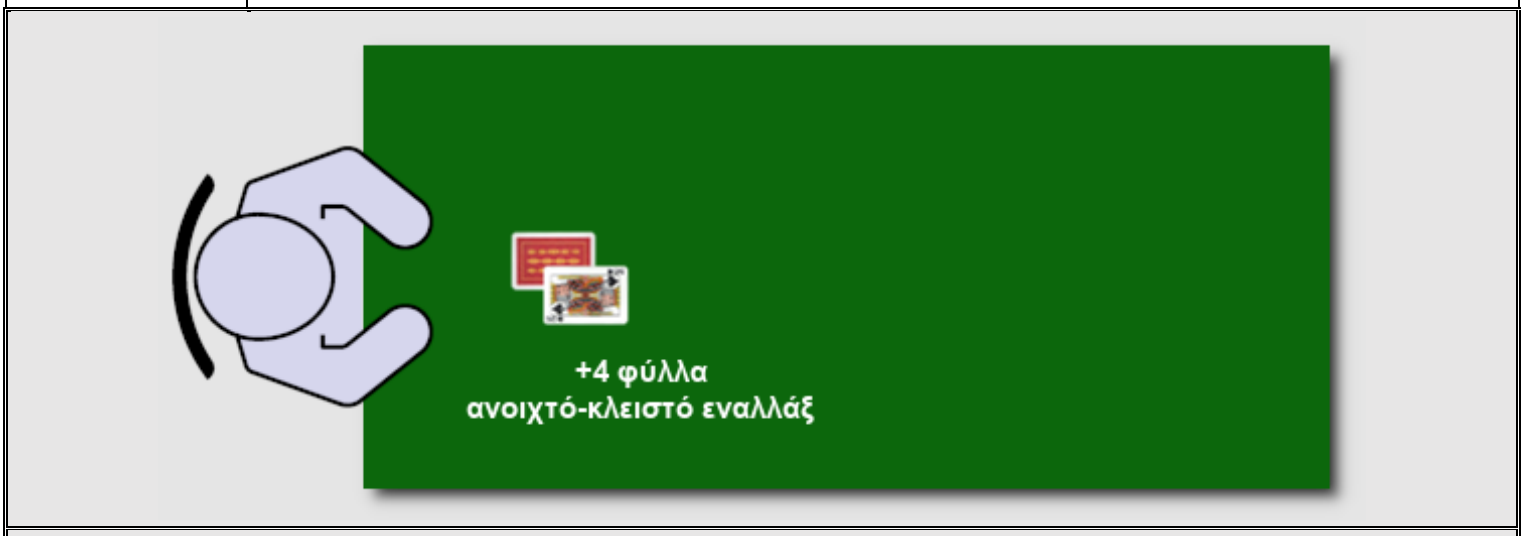


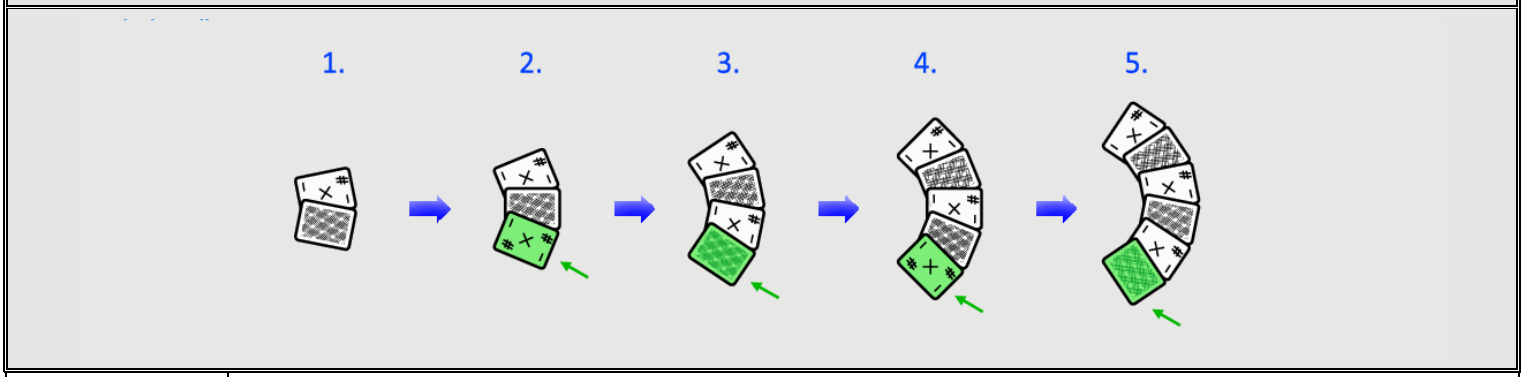
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει συνολικά 5 φύλλα σε κάθε παίκτη **με το 3ο και το 5ο να είναι κλειστά** και τα υπόλοιπα ανοιχτά. Μετά από κάθε μοίρασμα ακολουθεί ποντάρισμα. Στο τέλος κάθε παίκτης θα έχει 2 κλειστά και 3 ανοιχτά φύλλα μπροστά του. Σε αυτό το παιχνίδι **η Ντάμα είναι πάντα μπαλαντέρ**, είτε ανοιχτή είτε κλειστή. Όμως **αν πέσει στο τραπέζι ανοιχτή Ντάμα τότε και το επόμενο φύλλο που θα ανοιχτεί μετά από αυτήν είναι και αυτό μπαλαντέρ**, αλλά προσωρινό. Αυτό γιατί **αν έρθει κι άλλη Ντάμα στο τραπέζι τότε το επόμενο φύλλο από αυτήν είναι μπαλαντέρ, καταργώντας το προηγούμενο. Αν σε κάποιο γύρο έρθει Ντάμα στη μάνα τότε καταργείται το δεύτερο μπαλαντέρ και παραμένει μοναδικό μπαλαντέρ η Ντάμα.**
Για ψαγμένους:	Οι Ντάμες και τα φύλλα που είναι κάθε φορά μπαλαντέρ τοποθετούνται πλαγιαστά από όλους τους παίκτες για να ξεχωρίζουν.
Παραλλαγή:	Αντί για το 3ο-5ο μπορούν να είναι κλειστά το 2ο-4ο.
Παρόμοιο:	με το **«3ο-5ο Κλειστό»** στο οποίο δεν υπάρχουν μπαλαντέρ

3. Μαύρη Χήρα

Παιζόμενο √ 2 Νικητές √			3 (32Φ)	K (40Φ)
Κοινά φύλλα: -	Χέρι: 6	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 5 / 6	

Συνοπτικά:	**Μοιράζεται 1 ανοιχτό και 1 κλειστό φύλλο και γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Στη συνέχεια μοιράζεται σε κάθε γύρο εναλλάξ ανοιχτό-κλειστό φύλλο έως ότου οι παίκτες έχουν 6 φύλλα στο χέρι τους. Όποιος έχει τη Ντάμα ♣ στα κλειστά του φύλλα κερδίζει το 1/3 του ποτ. Εάν η Ντάμα ♣ έρθει ανοιχτή το παιχνίδι επαναλαμβάνεται με το ποτ να παραμένει μέσα.**



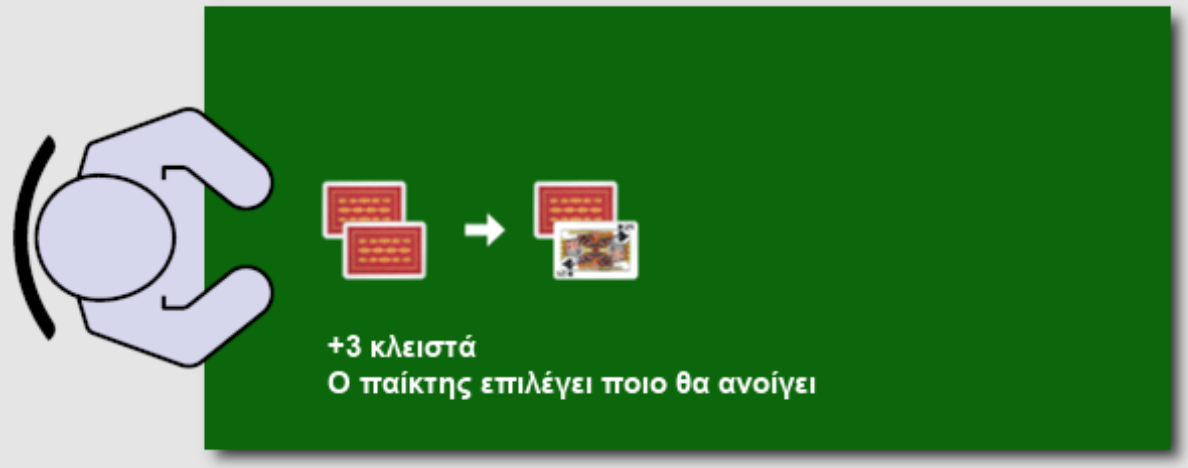


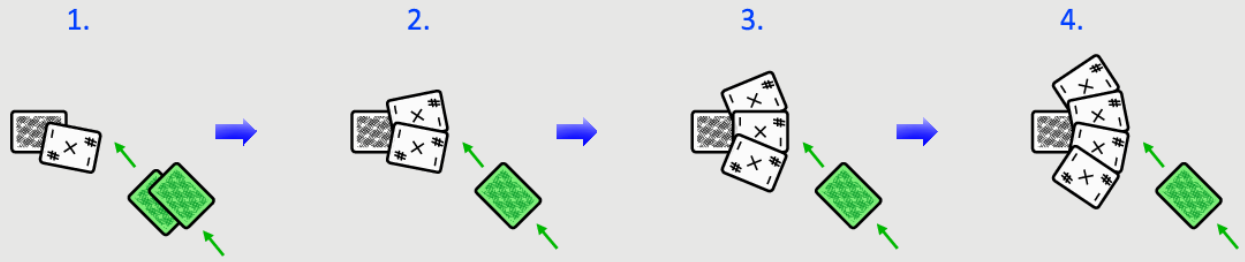
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει 1 ανοιχτό και 1 κλειστό φύλλο σε κάθε παίκτη και ακολουθεί ποντάρισμα. Συνεχίζει να μοιράζει έως ότου κάθε παίκτης έχει 6 φύλλα, 3 ανοιχτά και 3 κλειστά (συνήθως κλειστά μοιράζονται το τέταρτο και το τελευταίο, δηλαδή εναλλάξ ανοιχτό-κλειστό). Κάθε μοίρασμα συνοδεύεται από ποντάρισμα. Η ιδιαιτερότητα αυτού του παιχνιδιού είναι ότι **αν κάποιος παίκτης έχει την Ντάμα Σπαθί στα κλειστά του φύλλα παίρνει στο τέλος το 1/3 του ποτ. Εάν η Ντάμα Σπαθί έρθει ανοιχτή τότε το παιχνίδι σταματά και επαναλαμβάνεται από την αρχή με το ποτ να παραμένει μέσα.**

4. Μεξικάνικη Πόκα

Παιζόμενο √ Μπαλαντέρ √			3
Κοινά φύλλα: -	Χέρι: 5	Ποντάρίσματα: 4	Παίκτες: 6 / 8

Συνοπτικά:	**Μοιράζονται αρχικά 2 κλειστά φύλλα και ο παίκτης επιλέγει ποιο θα κρατήσει κλειστό και ποιο θα ανοίξει. Εν συνεχεία μοιράζονται ακόμα 3 κλειστά σε 3 διαδοχικούς γύρους με τον παίκτη κάθε φορά να επιλέγει ποιο από τα 2 κλειστά του θα ανοίξει. Το κλειστό φύλλο είναι πάντα μπαλαντέρ.**





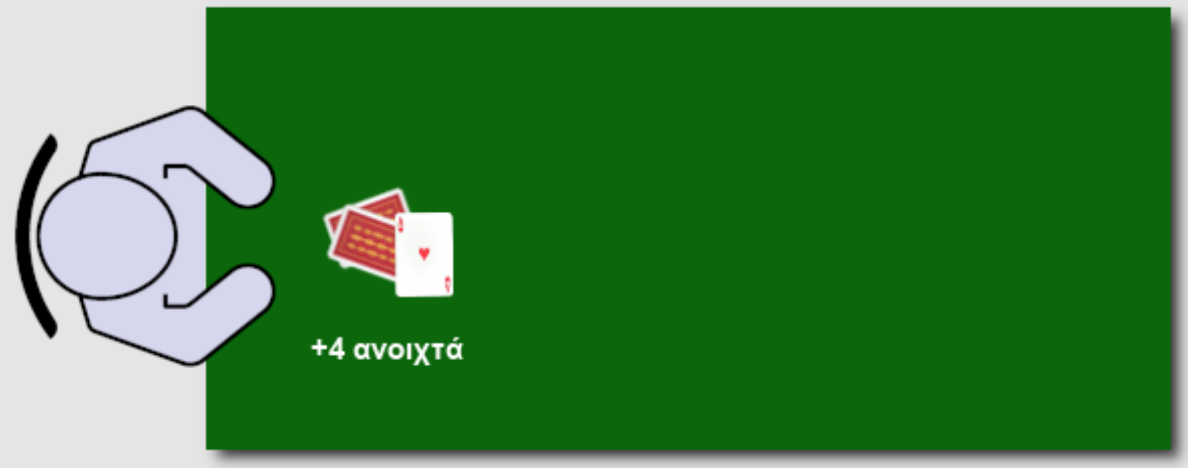
Σε κάθε γύρο ο παίκτης επιλέγει ποιο από τα 2 κλειστά του φύλλα θα ανοίξει.

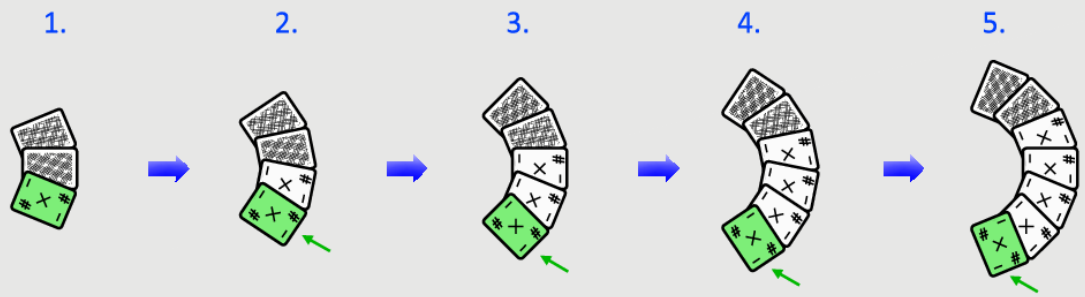
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει αρχικά 2κλειστά φύλλα σε κάθε παίκτη. **Κάθε παίκτης αποφασίζει ποιο φύλλο θα κρατήσει κλειστό και ποιο θα ανοίξει. Το φύλλο που κράτησε κλειστό είναι για αυτόν μπαλαντέρ**. Ακολουθεί ποντάρισμα. Εν συνεχεία η μάνα μοιράζει ακόμα 1 κλειστό φύλλο σε κάθε παίκτη ο οποίος καλείται και πάλι να επιλέξει ποιο θα κρατήσει κλειστό και ποιο θα ανοίξει. Το κλειστό φύλλο θα είναι αυτό τώρα ο μπαλαντέρ του. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται έως ότου κάθε παίκτης έχει 4 ανοιχτά και 1 κλειστό φύλλο. Μετά από κάθε μοίρασμα ακολουθεί ποντάρισμα. Εάν υπάρχει στα ανοιχτά φύλλα κάποιο όμοιο με το κλειστό τότε είναι και αυτό μπαλαντέρ.
Παρόμοιο:	με το**«3ο-5ο Κλειστό»** στο οποίο δεν υπάρχει μπαλαντέρ.
Παραλλαγή:	Μπορεί να παιχτεί με περισσότερα φύλλα για εντυπωσιακότερους (έως υπερβολικούς) συνδυασμούς. Στα 6 & στα 7 φύλλα παίζει επίσης **Τριάδα**.
Πιθανότητες: (μαθημ.)	**Ζεύγος 5,244%, Τριάδα 19,766%, Κέντα 21,452%, 3άδα+Κέντα 30,391%, Χρώμα 2,399%, Καρέ 16,161%, Φλος/β 3,798%, Πενταρέ 0,779%, Φλος/κ 0,010%**

5. Χαρέμι

Παιζόμενο √ Μπαλαντέρ √ Ακυρωτικό √			Κ
Κοινά φύλλα: -	Χέρι: 7	Πονταρίσματα: 5	Παίκτες: 4 / 5

Συνοπτικά:	**Μοιράζονται αρχικά 2 κλειστά και 1 ανοιχτό φύλλο και στη συνέχεια άλλα 4 ανοιχτά σε ισάριθμους γύρους. Οι Βαλέδες και οι Ρηγάδες είναι μπαλαντέρ. Εάν σε κάποιον παίκτη έρθει Ντάμα οι μπαλαντέρ του ακυρώνονται. Εάν όμως ο παίκτης πάρει 3 Ντάμες αυτομάτως κερδίζει το παιχνίδι.**



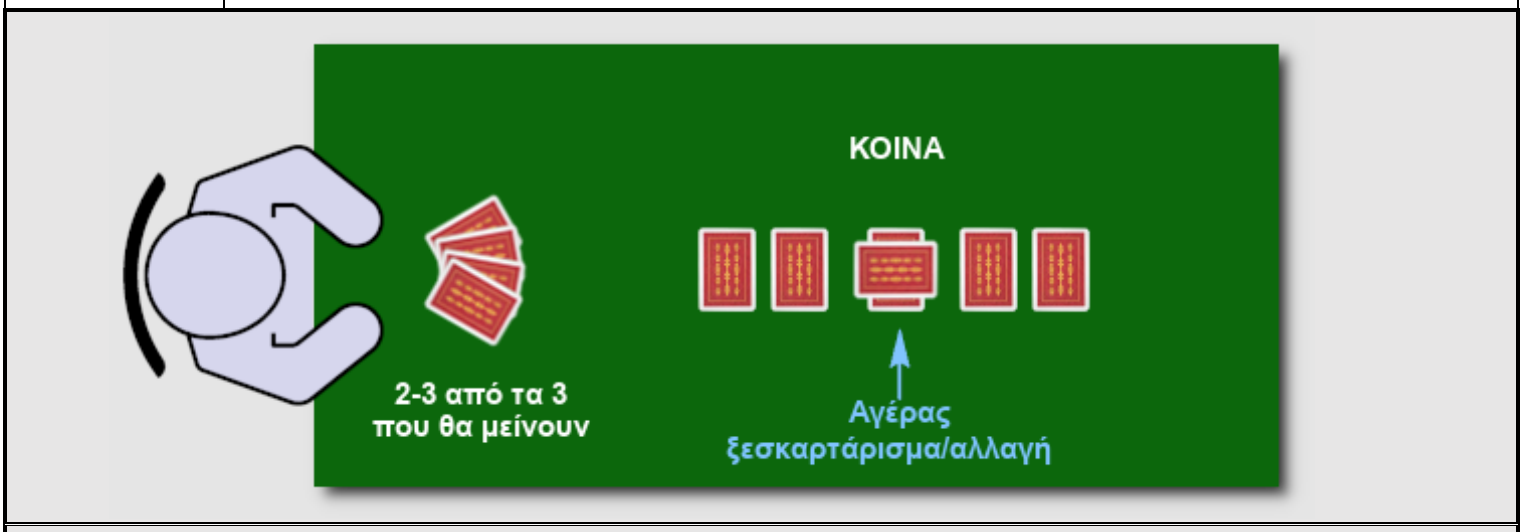


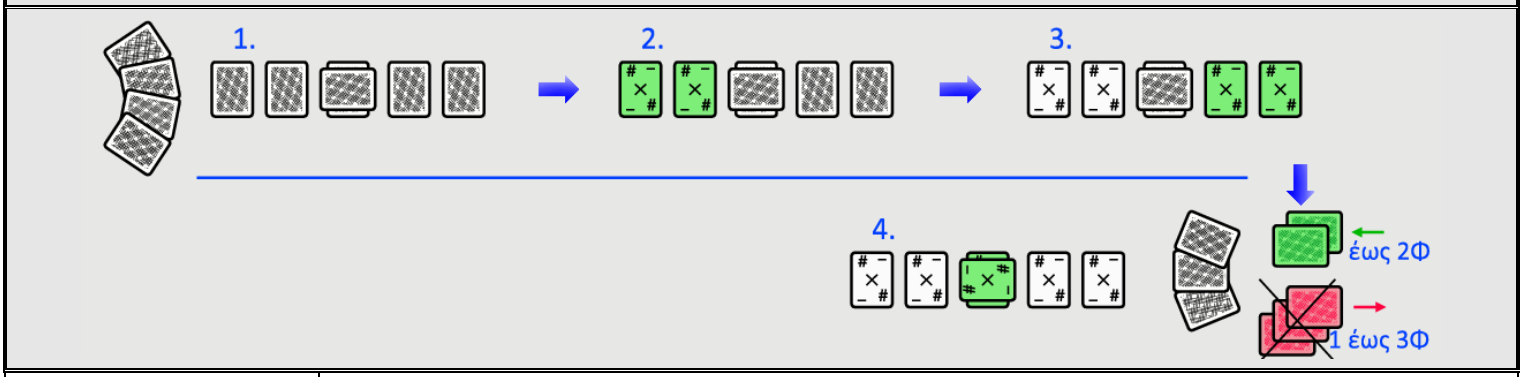
Αναλυτικά:	2 κλειστά και 1 ανοιχτό φύλλο σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. **Οι Βαλέδες και οι Ρηγάδες είναι πάντα μπαλαντέρ. Εάν όμως σε κάποιο παίκτη έρθει Ντάμα, τότε αυτόματα ακυρώνονται οι μπαλαντέρ του.** Ωστόσο, **όποιος πάρει στο χέρι του 3 Ντάμες τότε κερδίζει το παιχνίδι**. Μοιράζονται ακόμα 4 ανοιχτά φύλλα σε 4 γύρους και μετά από κάθε μοίρασμα ακολουθεί ποντάρισμα. Στο τέλος, κάθε παίκτης θα έχει 2 κλειστά και 5 ανοιχτά φύλλα. Κερδίζει ο παίκτης με τον καλύτερο συνδυασμό φύλλων εκτός εάν έχει κάποιος 3 Ντάμες.

Ομάδα 3 - με ΑΛΛΑΓΕΣ ΦΥΛΛΩΝ

6. Αγέρας

Κοινά Φύλλα √ Ξεσκαρτάρισμα √ Αλλαγή √			3
Κοινά φύλλα: 6	Χέρι: 4 → 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 4	Παίκτες: 4 / 5
Συνοπτικά:	**Μόλις ανοίξουν (τελευταία) τα μεσαία φύλλα οι παίκτες μένουν με 3 φύλλα παίρνοντας από τη μάνα 1 φύλλο λιγότερο από όσα (1 έως 3) ξεσκαρτάρουν. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι, προαιρετικά 1 από τα 2 φύλλα στη μέση και οποιαδήποτε άλλα κοινά φύλλα.**		



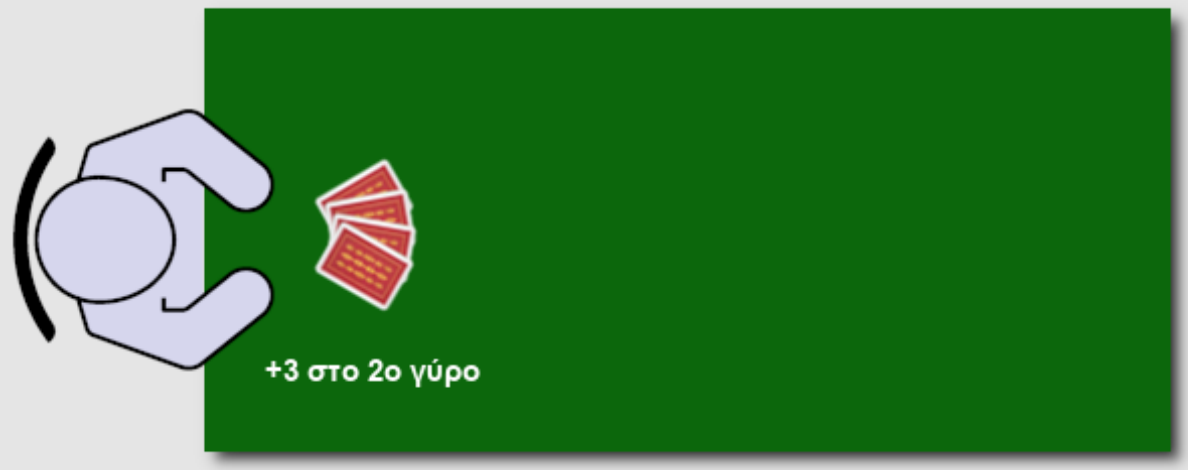


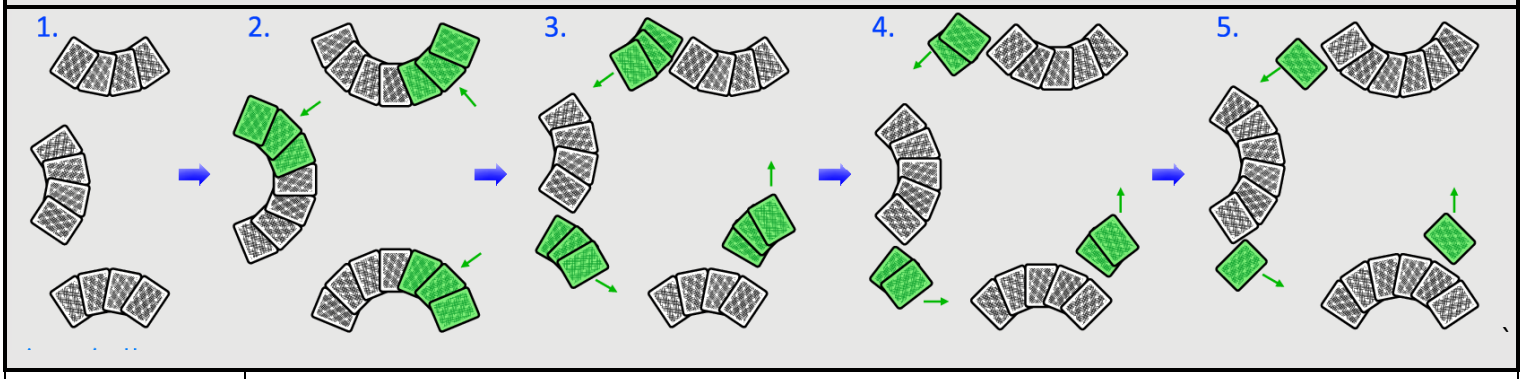
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**1 από τα 2 φύλλα στη μέση και οποιοδήποτε άλλα κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα ανοίγουν ανά 2, πρώτα από αριστερά και μετά από δεξιά. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. **Τέλος «φυσά ο Αγέρας» δηλαδή ανοίγουν τα φύλλα στη μέση και οι παίκτες είναι υποχρεωμένοι να μείνουν με 3 φύλλα στο χέρι τους**, ως εξής: είτε ξεσκαρτάρουν 1 φύλλο και μένουν με 3, είτε ξεσκαρτάρουν 2 και παίρνουν 1 από τη μάνα είτε ξεσκαρτάρουν 3 και παίρνουν 2 από τη μάνα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει **2 ή 3 φύλλα από το χέρι του, προαιρετικά 1 από τα 2 του «Αγέρα» και οποιαδήποτε άλλα φύλλα από το τραπέζι.**

7. Ανακόντα (ή Βόας ή Πάρε-Δώσε)

Παιζόμενο √ Αλλαγή √			3
Κοινά φύλλα: -	Χέρι: 7	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 4 / 5

Συνοπτικά:	**Μοιράζονται 4+3 κλειστά φύλλα σε κάθε παίκτη σε 2 γύρους. Εν συνεχεία κάθε παίκτης δίνει 3 κλειστά φύλλα στον παίκτη δεξιά του και λαμβάνει 3 από τον παίκτη αριστερά του. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται με 2 φύλλα και με 1 φύλλο.**



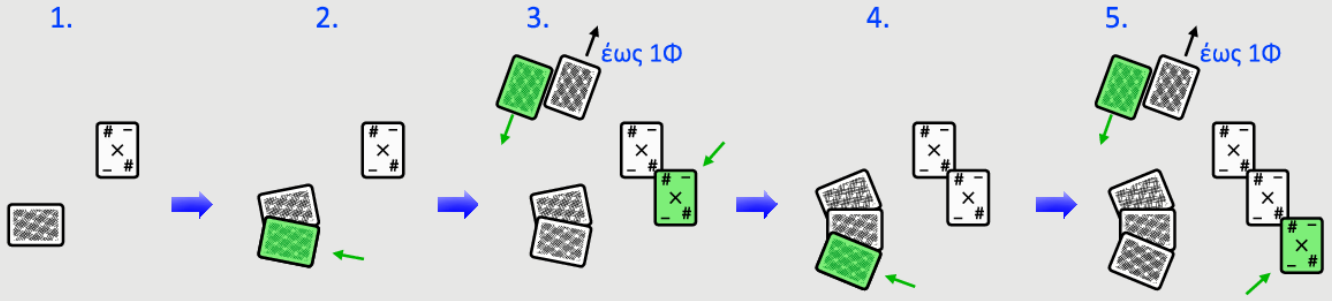


Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Στη συνέχεια ακόμα 3 κλειστά φύλλα σε κάθε παίκτη και νέο ποντάρισμα. Έπειτα κάθε παίκτης επιλέγει 3 από τα φύλλα του τα οποία αφήνει κλειστά μπροστά του. Όταν όλοι είναι έτοιμοι, **δίνει αυτά τα 3 φύλλα στον παίκτη στα δεξιά του και ταυτόχρονα λαμβάνει 3 φύλλα από τον παίκτη στα αριστερά του.** Έτσι κάθε παίκτης έχει ξανά 7 φύλλα και ακολουθεί ποντάρισμα. **Έπειτα επαναλαμβάνεται η ίδια διαδικασία δίνοντας και παίρνοντας μόνο 2 φύλλα** και νέο ποντάρισμα. Τέλος **η διαδικασία επαναλαμβάνεται με 1 φύλλο** και το τελικό ποντάρισμα.

8. Εσύ Αποφασίζεις

Κοινά Φύλλα √ Παιζόμενο √ Αλλαγή √			3 (32Φ)	Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 3	Χέρι: 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 5 / 7	

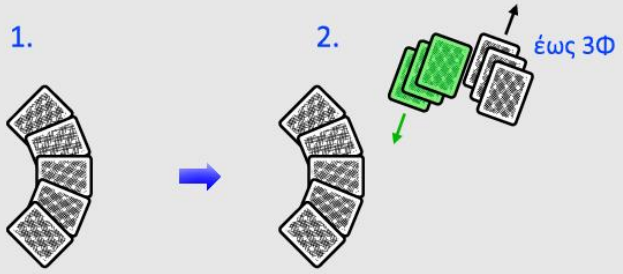
Συνοπτικά:	**Εναλλάξ σε κάθε γύρο μοιράζεται φύλλο / ανοίγει φύλλο στο τραπέζι. Σε κάθε άνοιγμα (3ος - 5ος γύρος) οι παίκτες μπορούν να αλλάξουν 1 φύλλο το χέρι τους. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι μαζί με οποιαδήποτε κοινά.**



Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**οποιαδήποτε κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει 1 φύλλο σε κάθε παίκτη, ανοίγει 1 στο τραπέζι και γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Στο 2ο γύρο μοιράζει ακόμα 1 φύλλο στους παίκτες. **Στον 3ο γύρο ανοίγει 1 ακόμα φύλλο στο τραπέζι και οι παίκτες μπορούν να αλλάξουν 1 φύλλο από το χέρι τους.** Στον επόμενο γύρο μοιράζεται φύλλο και **στον τελευταίο ανοίγει φύλλο στο τραπέζι και οι παίκτες δικαιούνται μία ακόμη αλλαγή.** Μετά από κάθε μοίρασμα ή άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με οποιαδήποτε φύλλα από το τραπέζι.
Παραλλαγή:	η αλλαγή φύλλων μπορεί να γίνεται στους γύρους μοιράσματος (2ο και 4ο) αντί ανοίγματος.

9. Κλασικό Πόκερ [& Wild California Draw]

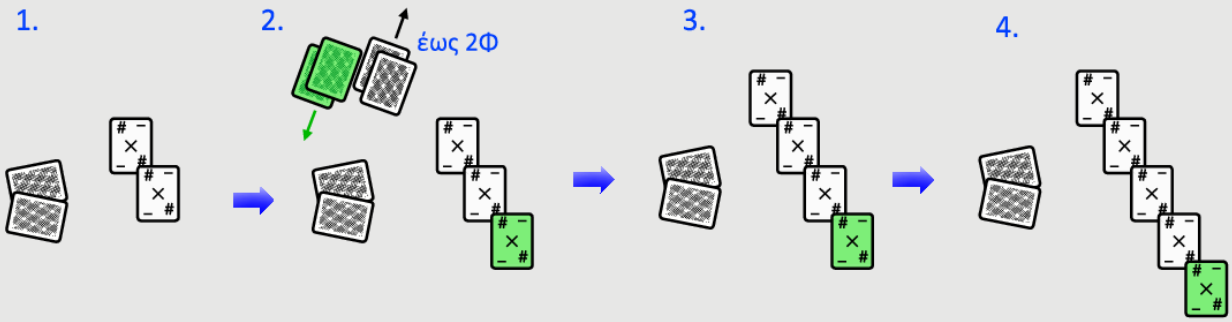
Αλλαγή V			Κ
Κοινά φύλλα: -	Χέρι: 5	Ποντάρίσματα: 2	Παίκτες: 4 / 5
Συνοπτικά:	**Μοιράζονται 5 κλειστά φύλλα και γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Οι παίκτες μπορούν να αλλάξουν έως 3 φύλλα από το χέρι τους για να ακολουθήσει το τελικό ποντάρισμα.**		



Αναλυτικά:	5 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. **Δίνεται η επιλογή σε κάθε παίκτη να αλλάξει μέχρι και 3 φύλλα από το χέρι του.** Ακολουθεί το τελικό ποντάρισμα.
Παραλλαγή:	**1. «Wild California Draw»:** Το μικρότερο φύλλο στο χέρι του παίκτη αποτελεί μπαλαντέρ, για εντυπωσιακότερους συνδυασμούς. **2.** Μπορεί να επιτρέπονται μόνο 2 αλλαγές και να προστεθεί καπέλο (μονό, διπλό, τριπλό) το οποίο θα ανοίξει σε έναν τρίτο γύρο ποντάρίσματος.
Για ψαγμένους:	Στο αμερικανικό Πόκερ των 52 φύλλων γίνεται δεκτή αλλαγή και 4 φύλλων εφόσον ο παίκτης έχει Άσο και τον ανοίξει στο τραπέζι. Στην Πόκα δεν συνιστάται - βλ. σχετικά παρ. 10.2.x
Πιθανότητες*:	**Τίποτα 7,5%, Ζεύγος 42%, Ζεύγη 25%, Τριάδα 14,5%, Κέντα 6%, Φουλ 4,5%, Χρώμα 0,35%, Καρέ 1%, Φλος < 0,05%** * για συγκεκριμένους, σταθερούς κανόνες αλλαγής φύλλων, βλ. σχετικά παρ. 10.2.x

10. Κούκος Αλλαγή

Κοινά Φύλλα √ Αλλαγή √			3 (32Φ)	Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 5	**Χέρι: 2 από τα 2**	**Ποντάρίσματα: 4**	**Παίκτες: 6 / 8**	
Συνοπτικά:	**Ανοίγουν συνολικά 5 φύλλα στο τραπέζι. Στο 2ο γύρο (μόλις ανοίξει το 3ο φύλλο) οι παίκτες μπορούν να αλλάξουν 1 ή και τα 2 φύλλα από το χέρι τους. Παίζουν τα 2 φύλλα από το χέρι και οποιαδήποτε κοινά.**			

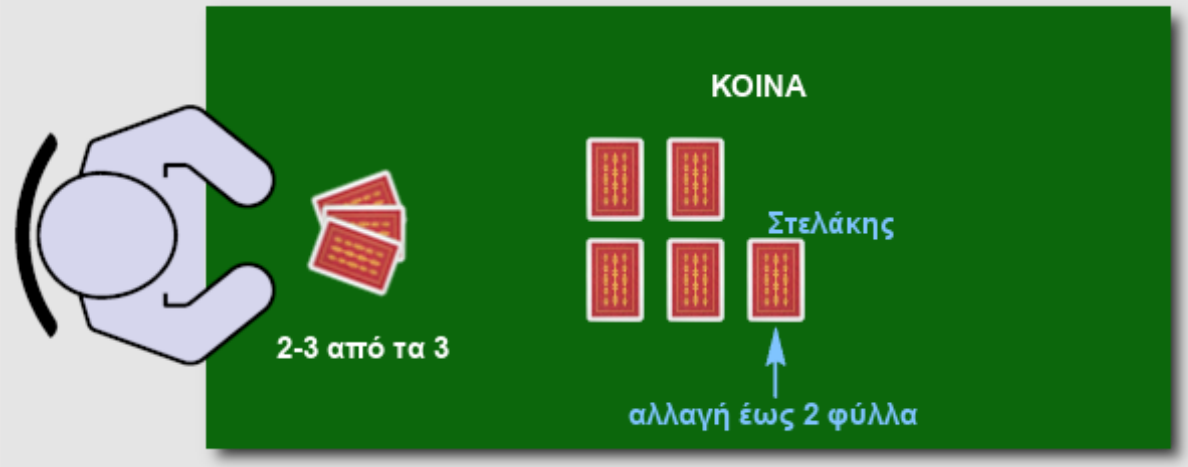


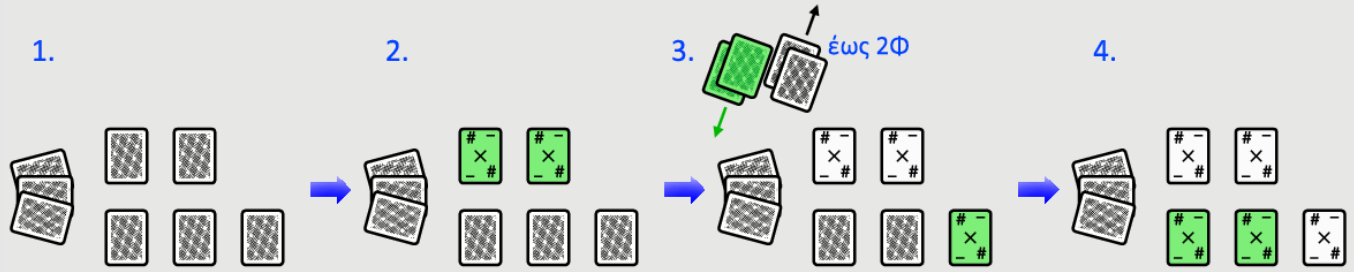
Υποχρεωτικά:	**τα 2 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**3 οποιαδήποτε κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει 2 φύλλα σε κάθε παίκτη, ανοίγει 2 φύλλα στο τραπέζι και γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Ανοίγει ακόμα 1 φύλλο στο τραπέζι και **δίνει την επιλογή στους παίκτες να αλλάξουν 1 ή 2 φύλλα από το χέρι τους.** Τέλος, ανοίγει 2 ακόμα φύλλα σε 2 συνεχόμενους γύρους. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί υποχρεωτικά τα 2 φύλλα που έχει στο χέρι του σε συνδυασμό με 3 φύλλα από το τραπέζι.
Παρόμοιο:	με **«Κούκο Μονό»**, **«Κούκο Διπλό»**
Για ψαγμένους:	Τα 5 φύλλα στο τραπέζι μπορεί να είναι εξαρχής τοποθετημένα (κλειστά φυσικά).

11. Στελάκης (ή Προπό ή Προπό με αλλαγή)

Και όμως, πρόκειται για το ίδιο ακριβώς παιχνίδι.

Κοινά Φύλλα √ Αλλαγή √			3
Κοινά φύλλα: 5	Χέρι: 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 4	Παίκτες: 5 / 7
Συνοπτικά:	**Ανοίγουν 2 φύλλα μαζί, μετά το μεμονωμένο φύλλο, ο «Στελάκης», όπου οι παίκτες μπορούν να αλλάξουν έως 2 φύλλα από το χέρι τους και τέλος τα άλλα 2 μαζί. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι σε συνδυασμό με οποιαδήποτε κοινά φύλλα.**		



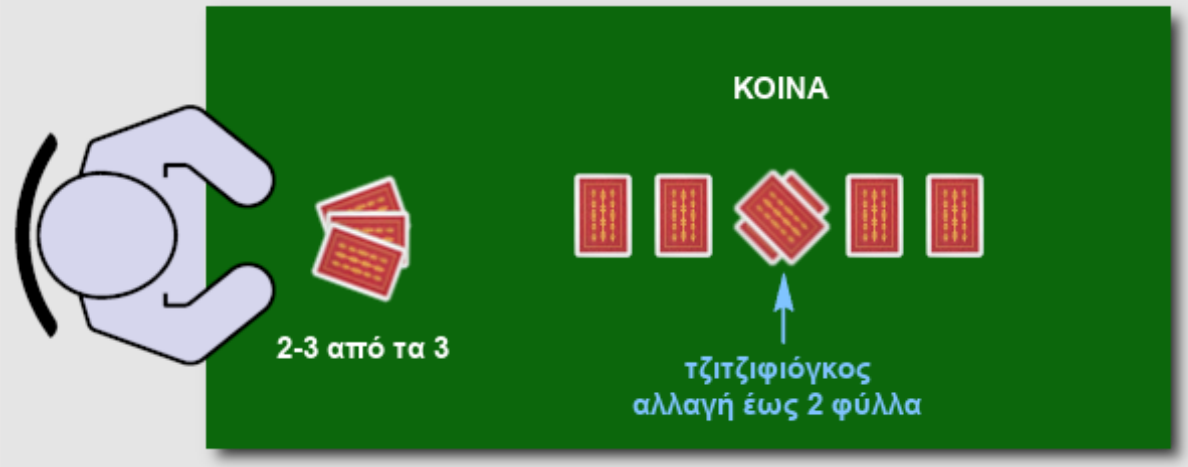


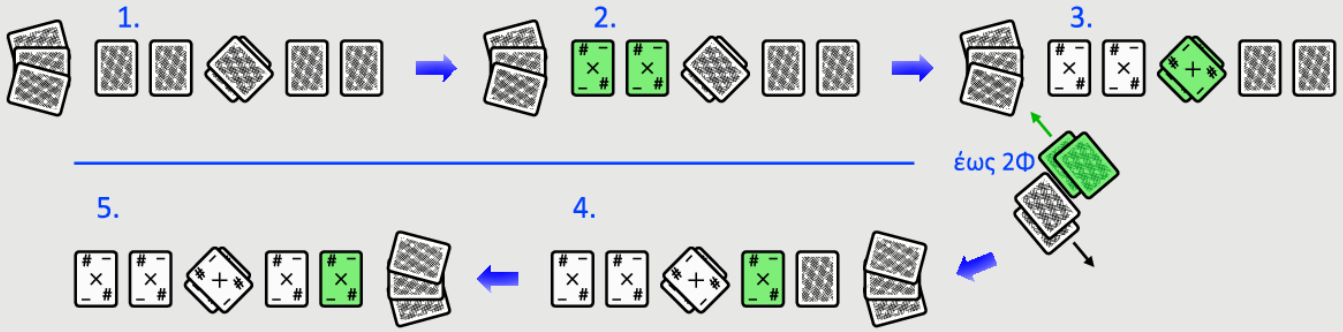
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**οποιαδήποτε κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει 3 φύλλα σε κάθε παίκτη και γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Ανοίγει 2 φύλλα μαζί και κατόπιν το **«Στελάκη»**, δηλαδή το μεμονωμένο φύλλο, όπου δίνει το **δικαίωμα στους παίκτες να αλλάξουν μέχρι 2 φύλλα από το χέρι τους.** Τέλος ανοίγει τα 2 τελευταία φύλλα μαζί. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με οποιαδήποτε φύλλα από το τραπέζι (περιλαμβανομένου και του «Στελάκη»).**
Παρόμοιο:	με τον **«Τζιτζιφιόγκο»** όπου στη θέση του «Τζιτζιφιόγκου» υπάρχει επιλογή από διπλό φύλλο και τα ποντάρίσματα είναι συνολικά 5.

12. Τζιτζιφιόγκος (ή Φιόγκος)

Κοινά Φύλλα √ Αλλαγή √ Καπέλο √			3
Κοινά φύλλα: 6	Χέρι: 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 5 / 6

Συνοπτικά:	**Ανοίγουν 2 φύλλα μαζί και κατόπιν το διπλό φύλλο στη μέση, ο «Τζιτζιφιόγκος», όπου οι παίκτες μπορούν να αλλάξουν έως 2 φύλλα από το χέρι τους. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι σε συνδυασμό με 1 φύλλο από τον «Τζιτζιφιόγκο» και οποιαδήποτε από τα υπόλοιπα 4 κοινά.**



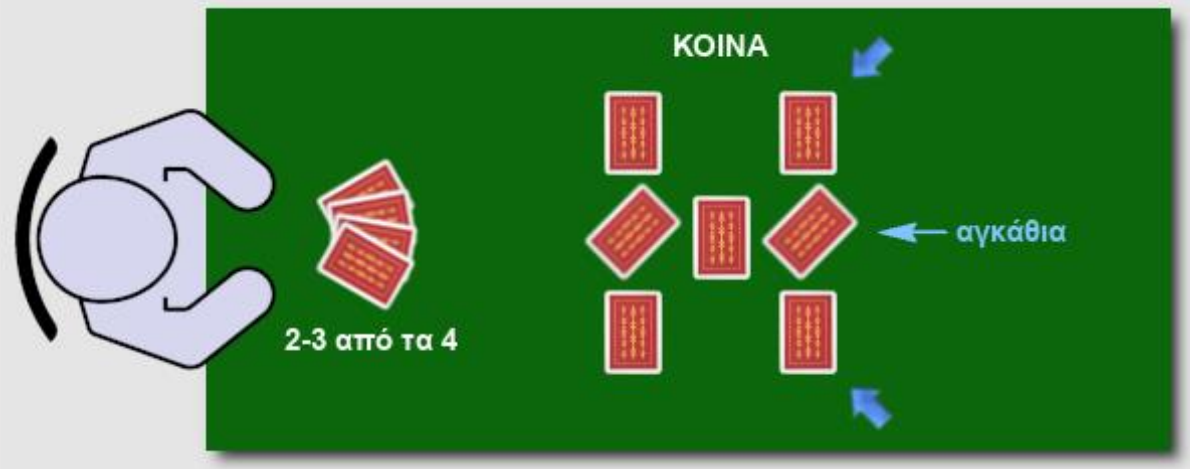


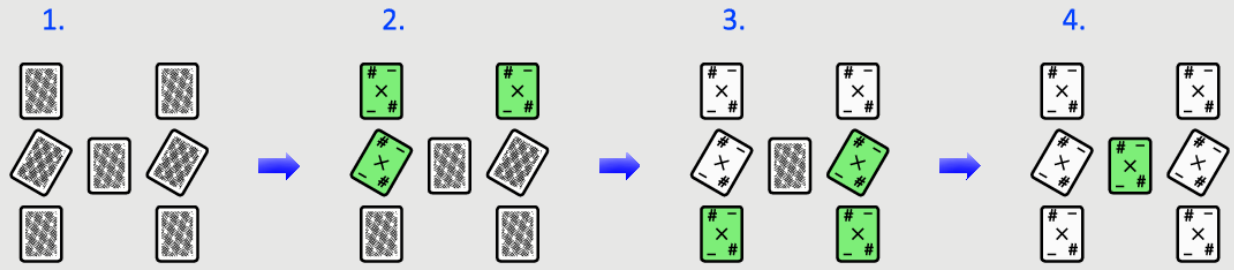
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**1 φύλλο από τον «Τζιτζιφιόγκο» και οποιαδήποτε από τα υπόλοιπα 4 κοινά**
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει 3 φύλλα σε κάθε παίκτη και γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Ανοίγουν τα 2 πρώτα φύλλα στα αριστερά και αμέσως μετά ο «Τζιτζιφιόγκος» (ή «Φιόγκος»), τα 2 φύλλα στη μέση, και **δίνεται η επιλογή στους παίκτες να αλλάξουν μέχρι και 2 φύλλα από το χέρι τους**. Έπειτα ανοίγουν τα τελευταία 2 φύλλα σε 2 ποντάρίσματα. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με οποιαδήποτε φύλλα από την οριζόντια τετράδα και προαιρετικά 1 μόνο φύλλο από τον «Τζιτζιφιόγκο».
Παρόμοιο:	με το «**Στελάκη**» όπου στη θέση του «Στελάκη» υπάρχει μονό φύλλο και τα ποντάρίσματα είναι συνολικά 4.

Ομάδα 4 - με ΛΙΓΑ ΑΓΚΑΘΙΑ (έως 2)

13. Ήτα με Αγκάθια

Κοινά Φύλλα √ Αγκάθια √			Κ
Κοινά φύλλα: 7	**Χέρι: 2-3 από τα 4**	**Πονταρίσματα: 4**	**Παίκτες: 6 / 8**
Συνοπτικά:	**Τα λοξά φύλλα είναι αγκάθια. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και τα υπόλοιπα από μία μόνο διαγώνια τριάδα.**		



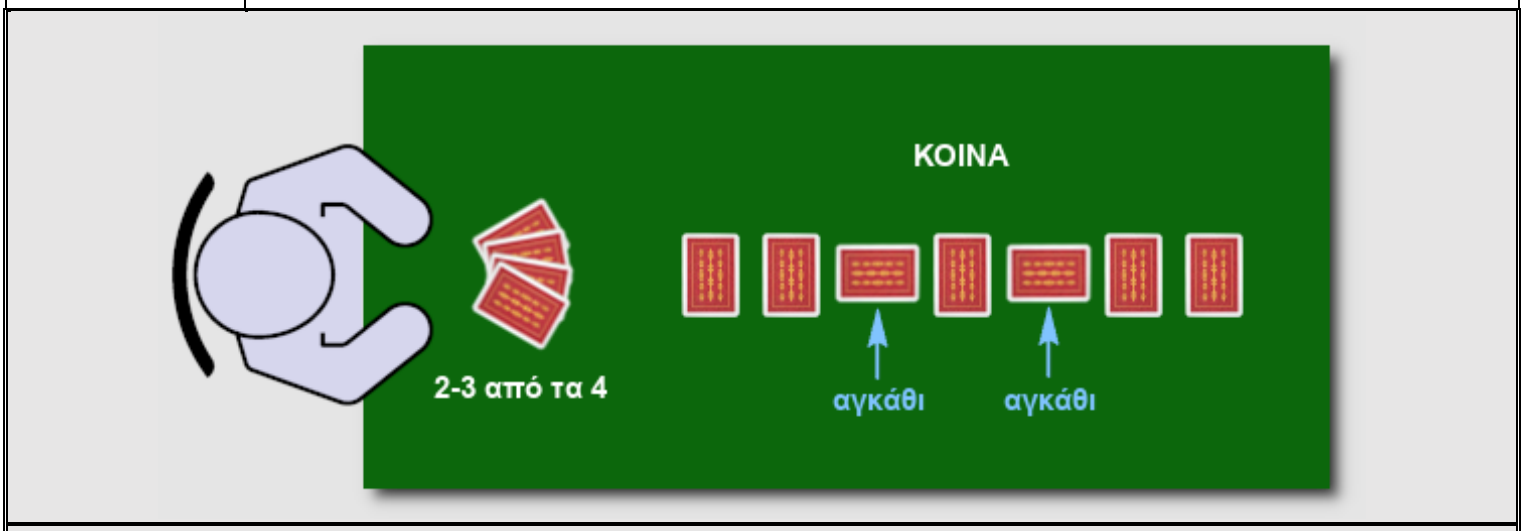


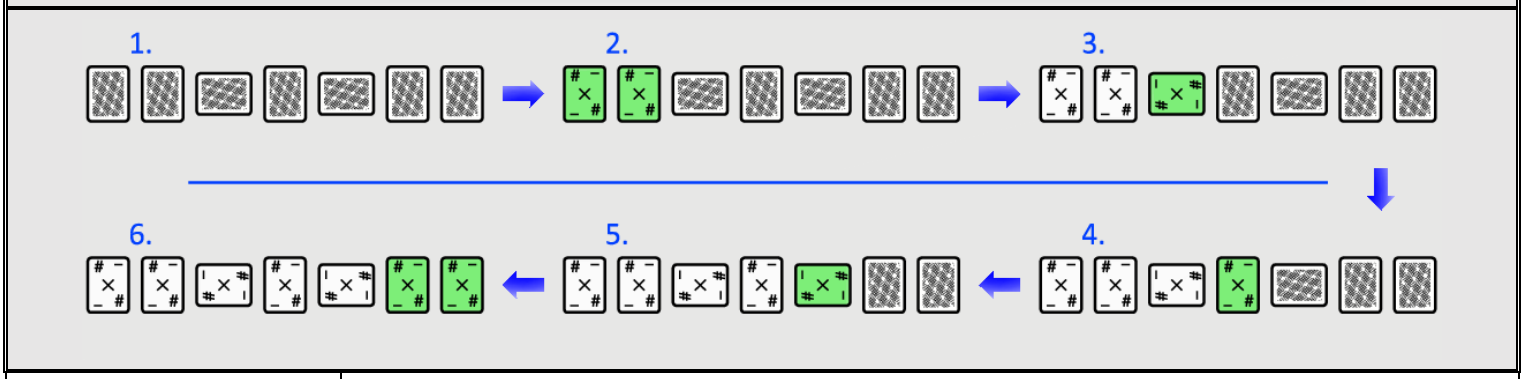
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**φύλλα από μία μόνο διαγώνια τριάδα**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. **Τα λοξά τοποθετημένα φύλλα είναι αγκάθια**. Πρώτα ανοίγουν τα 2 φύλλα της πρώτης σειράς και 1 αγκάθι, μετά τα 2 φύλλα της τρίτης σειράς και το δεύτερο αγκάθι και τελευταίο ανοίγει το κεντρικό φύλλο. Κάθε άνοιγμα συνοδεύεται από ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 από τα φύλλα που έχουν απομείνει στο χέρι του **σε συνδυασμό με μία από τις δύο διαγώνιες τριάδες που σχηματίζονται στο «Ήτα»**.
Πιθανότητες:	**Τίποτα 2,3%, Ζεύγος 25%, Ζεύγη 37%, Τριάδα 14%, Κέντα 6,5%, Φουλ 12,5%, Χρώμα 0,7%, Καρέ 1,5%**

14. Πίεση

Κοινά Φύλλα √ Αγκάθια √			Κ
Κοινά φύλλα: 7	Χέρι: 2-3 από τα 4	Ποντάρίσματα: 6	Παίκτες: 6 / 8

Συνοπτικά:	**Τα οριζόντια φύλλα είναι αγκάθια. Το άνοιγμα των φύλλων ακολουθεί τον προσανατολισμό τους, δηλαδή 2-1-1-1-2. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και οποιαδήποτε κοινά απομείνουν.**

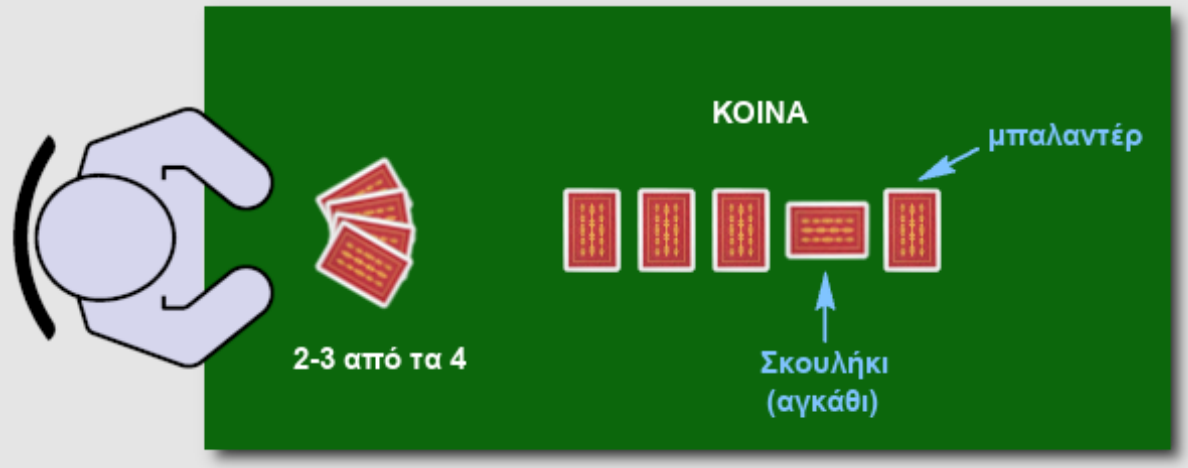


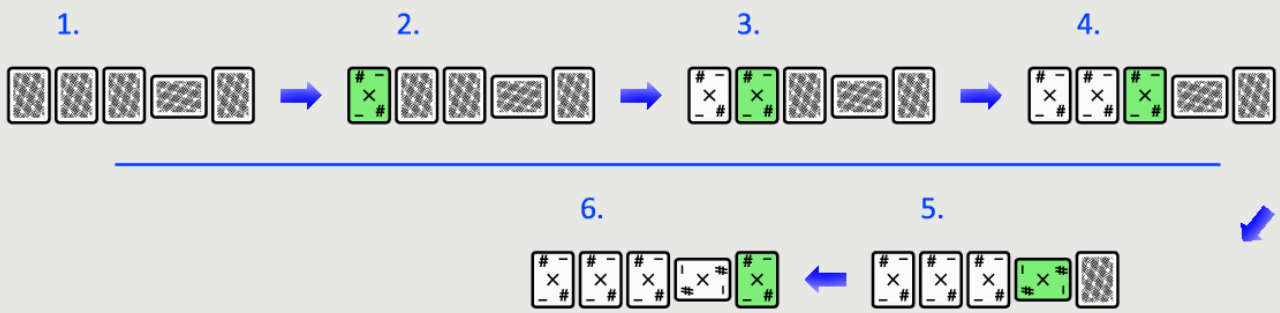


Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**οποιαδήποτε κοινά απομείνουν**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. **Το άνοιγμα των φύλλων ακολουθεί τον προσανατολισμό τους**, δηλαδή ανοίγουν πρώτα τα 2 όρθια αριστερά, μετά το 1 οριζόντιο, το 1 όρθιο κ.ο.κ. **Τα οριζόντια φύλλα είναι αγκάθια.** Αν κάποιος παίκτης έχει στο χέρι του φύλλο/α όμοιο με το αγκάθι τότε είναι υποχρεωμένος να το ξεσκαρτάρει επί τόπου και να το τοποθετήσει πάνω στο αντίστοιχο αγκάθι. Στην περίπτωση που κάποιο φύλλο που θα ανοίξει στο τραπέζι είναι ίδιο με ένα από τα αγκάθια τότε ξεσκαρτάρεται και αυτό. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει **2 ή 3 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με οποιαδήποτε κοινά φύλλα απομείνουν** μετά τα ξεσκαρταρίσματα στα αγκάθια.
Παραλλαγή:	με 5 φύλλα στο χέρι
Παρόμοιο:	με άλλα ξεσκαρταριστά παιχνίδια όπως το **«Νεκροταφείο».** Η διαφορά είναι ότι εδώ έχουμε λιγότερα αγκάθια και εκτός αυτού τα αγκάθια ανοίγουν αυτόνομα και όχι ταυτόχρονα με άλλα φύλλα.
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 11,5%, Ζεύγη 39%, Τριάδα 9%, Κέντα 8%, 3άδα+Κέντα 1%, Φουλ 26%, Χρώμα 1,5%, Καρέ 2,5%, Φλος < 0,2%**

15. Σκουλήκι

Κοινά Φύλλα √ Αγκάθι √ Μπαλαντέρ √			Κ
Κοινά φύλλα: 5	Χέρι: 2-3 από τα 4	Ποντάρίσματα: 6	Παίκτες: 6 / 8
Συνοπτικά:	**Τα φύλλα ανοίγουν ένα-ένα. Το 4ο φύλλο (σκουλήκι) είναι αγκάθι, το τελευταίο κοινόχρηστο μπαλαντέρ. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και οποιαδήποτε κοινά.**		





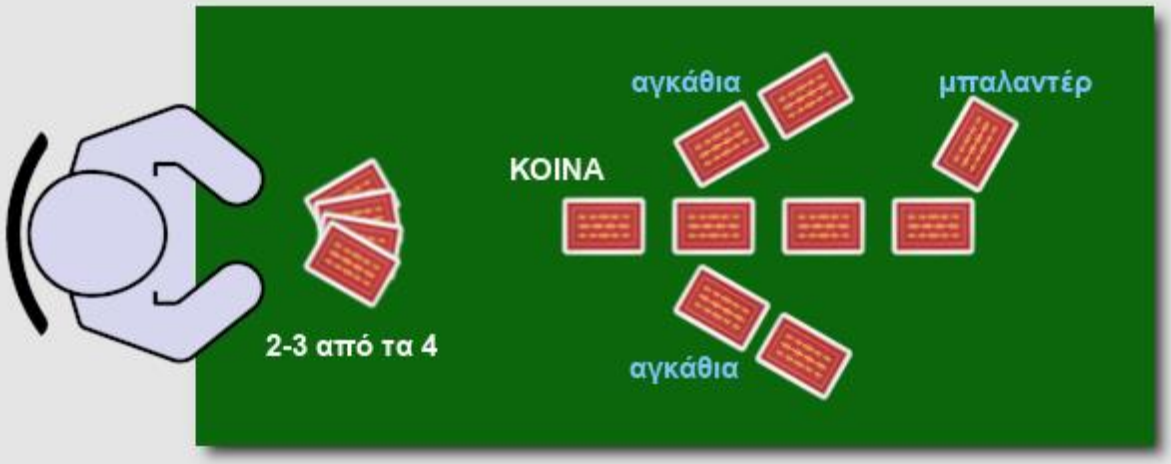
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**οποιαδήποτε κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα ανοίγουν ένα-ένα. **Το 4ο φύλλο, το σκουλήκι, είναι αγκάθι** και αν οι παίκτες έχουν όμοια φύλλα τα ξεσκαρτάρουν επιτόπου. Αν υπάρχουν κοινά φύλλα όμοια με το σκουλήκι ξεσκαρτάρονται και αυτά. **Το τελευταίο φύλλο είναι κοινόχρηστος συμμετέχων μπαλαντέρ**, δηλαδή μετέχει κανονικά στους συνδυασμούς των παικτών εκτός αν είναι όμοιο με το σκουλήκι που άνοιξε πριν οπότε ακυρώνεται. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί υποχρεωτικά 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με οποιαδήποτε κοινά.
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 3%, Ζεύγη 4%, Τριάδα 6%, Κέντα 2%, 3άδα+Κέντα 10,5%, Φουλ 14,5%, Χρώμα 1,5%, Καρέ 32%, Πενταρέ 13%, Φλος 12%**

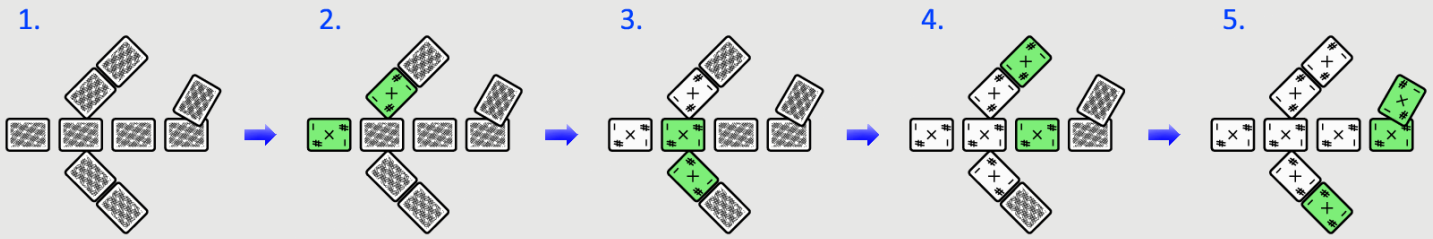
Ομάδα 5 - με ΠΟΛΛΑ ΑΓΚΑΘΙΑ (>2)

16. Αεροπλανάκι

Κοινά Φύλλα √ Αγκάθια √ Μπαλαντέρ √			Κ
Κοινά φύλλα: 9	**Χέρι: 2-3 από τα 4**	**Πονταρίσματα: 5**	**Παίκτες: 5 / 7**

Συνοπτικά:	**Σε κάθε γύρο ανοίγει 1 φύλλο από την «άτρακτο» του αεροπλάνου και 1 φύλλο από τα «φτερά» τα οποία είναι αγκάθια και στα οποία γίνεται υποχρεωτικό ξεσκαρτάρισμα. Στον τελευταίο γύρο ανοίγει μαζί και η «ουρά» η οποία είναι μπαλαντέρ. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και όσα έχουν απομείνει στην «άτρακτο».**



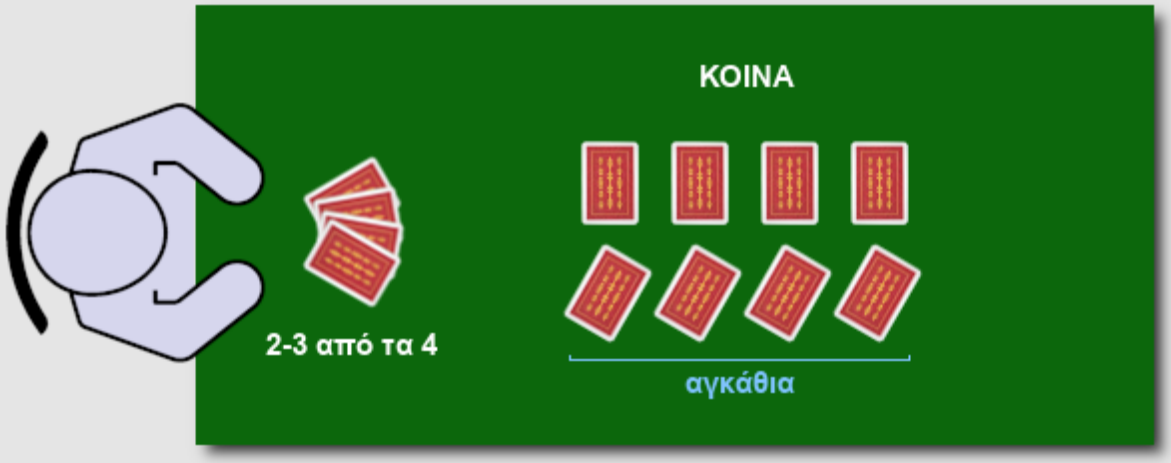


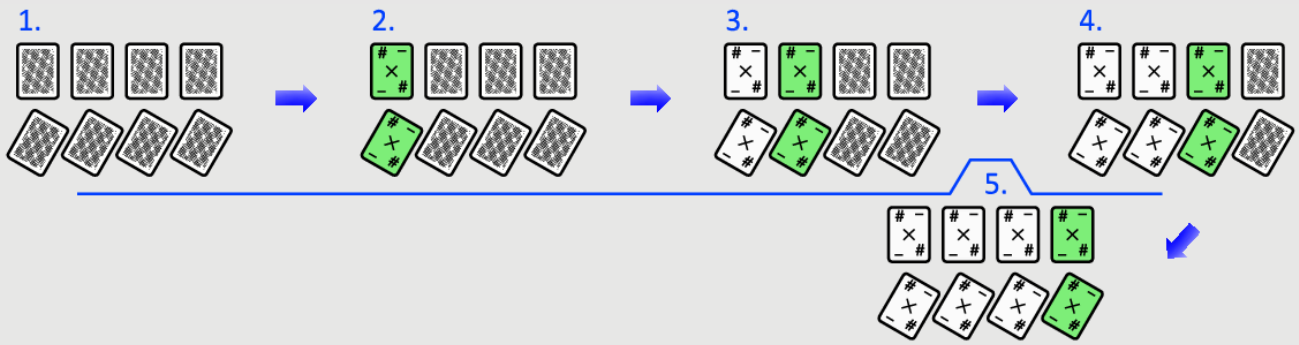
Προαιρετικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι και όσα έχουν απομείνει στο «σώμα» του αεροπλάνου**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. **Η «άτρακτος» του αεροπλάνου είναι τα κοινά φύλλα ενώ τα «φτερά» του είναι τα αγκάθια.** Σε κάθε γύρο η μάνα ανοίγει 1 φύλλο από την άτρακτο και 1 φύλλο από τα φτερά. Αν κάποιος παίκτης έχει στο χέρι του φύλλο/α όμοιο με αυτό που άνοιξε στα φτερά τότε το ξεσκαρτάρει υποχρεωτικά και το τοποθετεί πάνω στο αντίστοιχο αγκάθι. Στην περίπτωση που κάποιο φύλλο της ατράκτου είναι ίδιο με ένα από τα αγκάθια, τότε ξεσκαρτάρεται και αυτό. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Στον τελευταίο γύρο ανοίγει ταυτόχρονα και **το φύλλο της «ουράς» που είναι υποδεικνύων μπαλαντέρ (το ίδιο το φύλλο αυτό δεν χρησιμοποιείται).** Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με οποιαδήποτε φύλλα έχουν απομείνει στην «άτρακτο» του αεροπλάνου.
Παρόμοιο:	με το **«Νεκροταφείο»** στο οποίο δεν υπάρχει μπαλαντέρ.
Παραλλαγή:	τα 2 **τελευταία φύλλα (σώμα και ουρά) μπορούν να είναι καπέλο** και ο παίκτης να διαλέγει μόνο 1. Στην περίπτωση αυτή βέβαια χάνεται η κύρια ιδιαιτερότητα του παιχνιδιού σε σχέση με το «Νεκροταφείο» που είναι ο μπαλαντέρ.
Πιθανότητες:	**Τίποτα 4,5%, Ζεύγος 21,5%, Ζεύγη 17,5%, Τριάδα 21,5%, Κέντα 2%, Φουλ 14%, Χρώμα 0,2%, Καρέ 14%, Πενταρέ 2%, Φλος 0,9%, Αφυλλία 1,4%**

17. Νεκροταφείο (ή Παίζει δεν Παίζει) [& Απλό Ξεσκαρταριστό]

Κοινά Φύλλα √ Αγκάθια √			Κ
Κοινά φύλλα: 8	Χέρι: 2-3 από τα 4	Πονταρίσματα: 5	Παίκτες: 6 / 8

Συνοπτικά:	**Σε κάθε γύρο ανοίγει 1 φύλλο από κάθε σειρά. Η κάτω σειρά αποτελείται από αγκάθια όπου γίνεται υποχρεωτικό ξεσκαρτάρισμα. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και όσα έχουν απομείνει στην πάνω σειρά.**



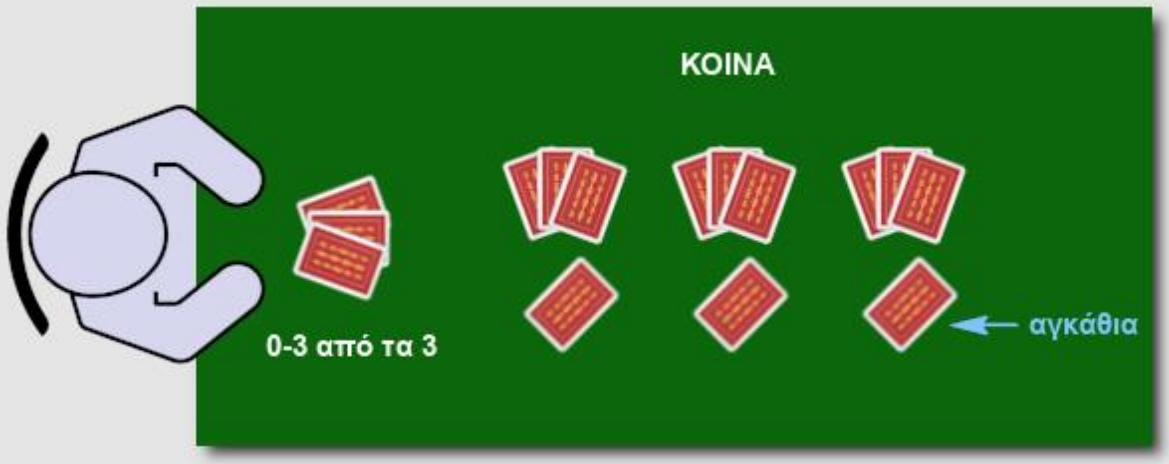


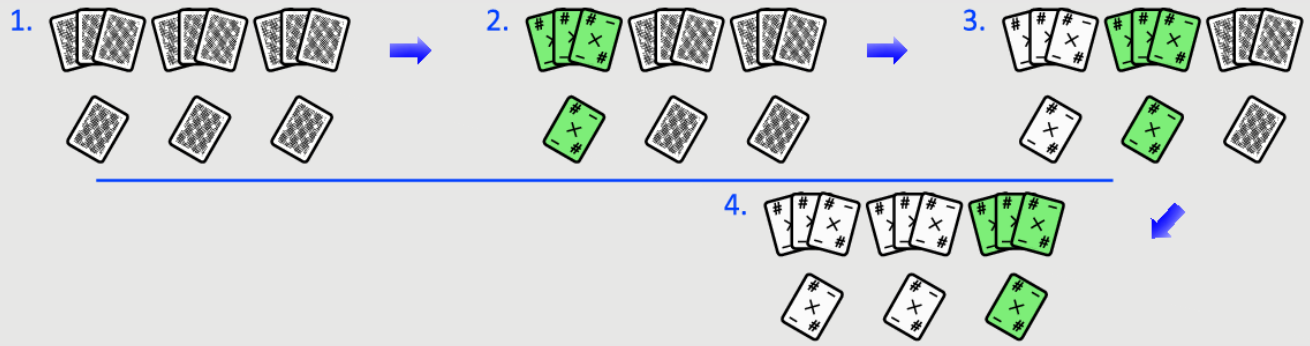
Προαιρετικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι και από όσα έχουν απομείνει στην πάνω σειρά**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. **Η πάνω σειρά δηλώνει τα κοινά φύλλα ενώ η κάτω τα αγκάθια.** Σε κάθε γύρο η μάνα ανοίγει 1 φύλλο από την πάνω σειρά και 1 από την κάτω. Αν κάποιος παίκτης έχει στο χέρι του φύλλο/α όμοιο με το αγκάθι τότε το ξεσκαρτάρει υποχρεωτικά και το τοποθετεί πάνω στο αντίστοιχο αγκάθι. Στην περίπτωση που κάποιο φύλλο της πάνω σειράς είναι ίδιο με ένα από τα αγκάθια, τότε ξεσκαρτάρεται και αυτό. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με φύλλα που έχουν απομείνει στο τραπέζι. Κατόπιν συμφωνίας, μπορεί η Αφυλλία να κερδίζει αυτόματα το παιχνίδι.
Παραλλαγές:	**Μπορεί να παιχτεί και με περισσότερα φύλλα,** για παράδειγμα 5 «παίζει», 5 «δεν παίζει» και 5 στο χέρι. Είναι επίσης γνωστό ως **«Απλό Ξεσκαρταριστό»**, με ένα αγκάθι λιγότερο (βλ. σχήμα δεξιά). Προτιμήστε το όταν παίζουν πχ 6 παίκτες με 32Φ ώστε να μην εξαντλούνται όλα τα φύλλα της τράπουλας.
Παρόμοιο:	με το **«Αεροπλανάκι»** όπου αλλάζει το σχήμα στο τραπέζι αλλά ουσιαστική διαφορά είναι η προσθήκη μπαλαντέρ.
Πιθανότητες:	**Τίποτα 8,5%, Ζεύγος 30,5%, Ζεύγη 32%,Τριάδα 10,5%, Κέντα 0,9%, Φουλ 14%, Χρώμα 0,15%, Καρέ 1,5%, Αφυλλία 1%**

18. Όλα-3 (ή Μπόμπες με αγκάθια)

Κοινά Φύλλα √ Αγκάθια √			Κ
Κοινά φύλλα: 12	Χέρι: 0-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 4	Παίκτες: 6 / 9

Συνοπτικά:	**Ανοίγουν οι «Μπόμπες» μία-μία και μαζί με κάθε μπόμπα 1 αγκάθι. Παίζουν οσαδήποτε φύλλα από το χέρι και φύλλα από 1 μόνο «Μπόμπα». Η αφυλλία μπορεί να κερδίζει όλους τους συνδυασμούς ή από Φουλ και κάτω.**



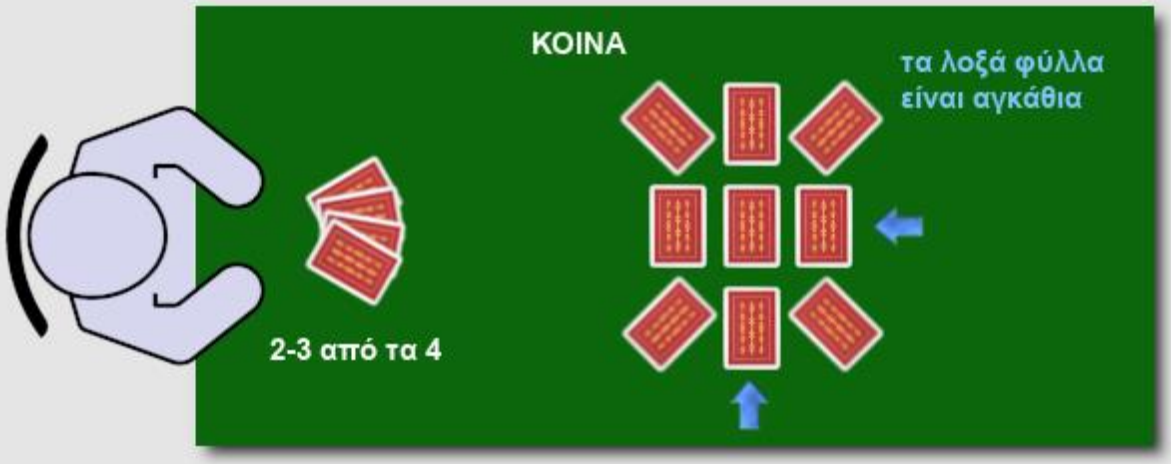


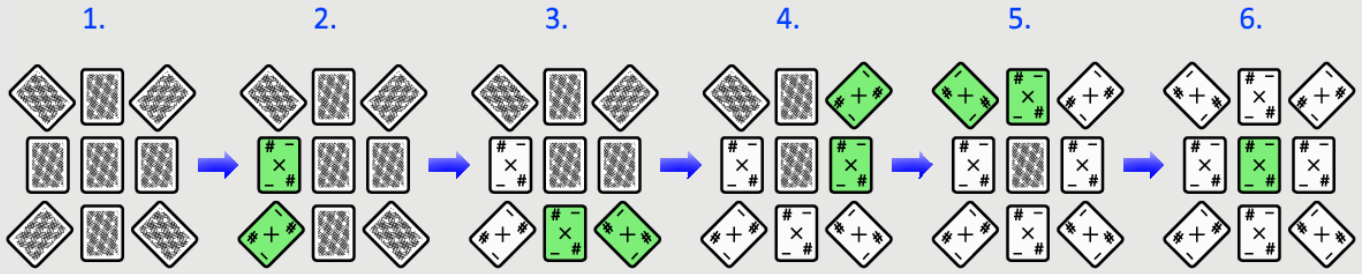
Υποχρεωτικά:	**οσαδήποτε φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**φύλλα από 1 μόνο «Μπόμπα»**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Σε κάθε γύρο ανοίγει μία «Μπόμπα» και μαζί το αντίστοιχο αγκάθι. Αν κάποιος παίκτης έχει στο χέρι του φύλλο/α όμοιο με το αγκάθι τότε είναι υποχρεωμένος να το ξεσκαρτάρει επί τόπου και να το τοποθετήσει πάνω στο αντίστοιχο αγκάθι. Στην περίπτωση που κάποιο φύλλο που θα ανοίξει στο τραπέζι είναι ίδιο με ένα από τα αγκάθια, τότε ξεσκαρτάρεται και αυτό. Κάθε άνοιγμα συνοδεύεται από ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει οσαδήποτε φύλλα έχουν απομείνει στο χέρι του **σε συνδυασμό με φύλλα από 1 μόνο «Μπόμπα».** Κατόπιν συμφωνίας η αφυλλία μπορεί να κερδίζει αυτόματα το παιχνίδι ή να κερδίζει το φουλ και κάτω (ώστε να υπάρχει κάποια αβεβαιότητα ως το τέλος).
Για ψαγμένους:	Ονομάστηκε έτσι λόγω των δεδομένων: 3 φύλλα στο χέρι, 3 μπόμπες, 3 φύλλα κάθε μπόμπα, 3 αγκάθια
Πιθανότητες:	**Τίποτα 2,5%, Ζεύγος 38%, Ζεύγη 28%, Τριάδα 19%, Κέντα 1,8%, Φουλ 7%, Χρώμα 0,15%, Καρέ 1,1%, Αφυλλία 1,8%**

19. Σταυρός με Αγκάθια (ή Αγκυλωτός Σταυρός)

Κοινά Φύλλα √ Αγκάθια √			Κ
Κοινά φύλλα: 9	Χέρι: 2-3 από τα 4	Ποντάρίσματα: 6	Παίκτες: 5 / 7

Συνοπτικά:	**Τα διαγώνια φύλλα είναι «αγκάθια» όπου γίνεται υποχρεωτικό ξεσκαρτάρισμα. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι σε συνδυασμό με φύλλα είτε από την οριζόντια είτε από την κάθετη τριάδα.**





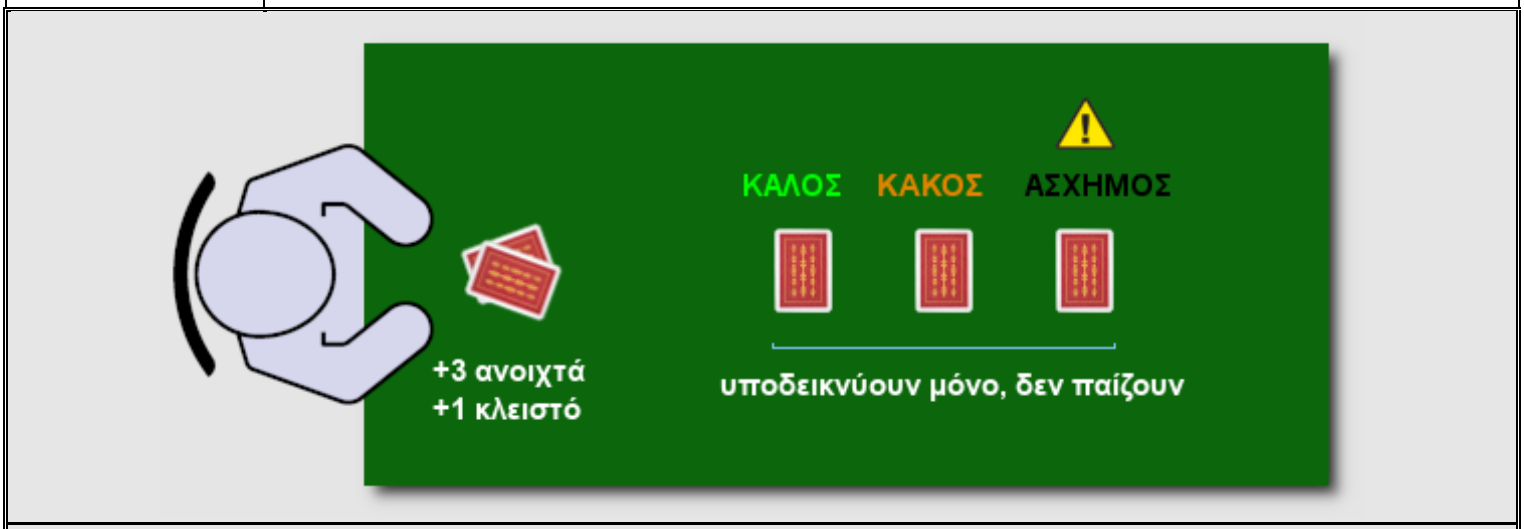
Προαιρετικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι και φύλλα είτε από την οριζόντια είτε από την κάθετη τριάδα (όχι και τις δύο)**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. **Τα λοξά φύλλα είναι «αγκάθια»**. Η μάνα σε κάθε γύρο ανοίγει ένα κοινό φύλλο και ένα αγκάθι και ακολουθεί ποντάρισμα. Στον 6ο γύρο ανοίγει το κέντρο του «Αγκυλωτού Σταυρού» και οι παίκτες ποντάρουν για τελευταία φορά. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει **2 ή 3 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με φύλλα μόνο από την οριζόντια ή την κάθετη τριάδα**.
Παραλλαγές:	**1.** Μπορούν να ανοίγουν 2 κοινά φύλλα και 2 αγκάθια μαζί σε κάθε γύρο για λιγότερα (4 αντί 6) συνολικά ποντάρίσματα. **2. Το κεντρικό φύλλο μπορεί να είναι μπαλαντέρ.** Και μάλιστα εάν είναι φύλλο που καίγεται από αγκάθι να ανοίγει άλλο κ.ο.κ. Σε αυτήν την περίπτωση η τράπουλα μετά το μοίρασμα τοποθετείται στο κέντρο του «Σταυρού».
Πιθανότητες:	**Τίποτα 6%, Ζεύγος 36%, Ζεύγη 28%, Τριάδα 16%, Κέντα 1%, Φουλ 10%, Χρώμα <0,1%, Καρέ <1,5%, Αφυλλία 1,2%**

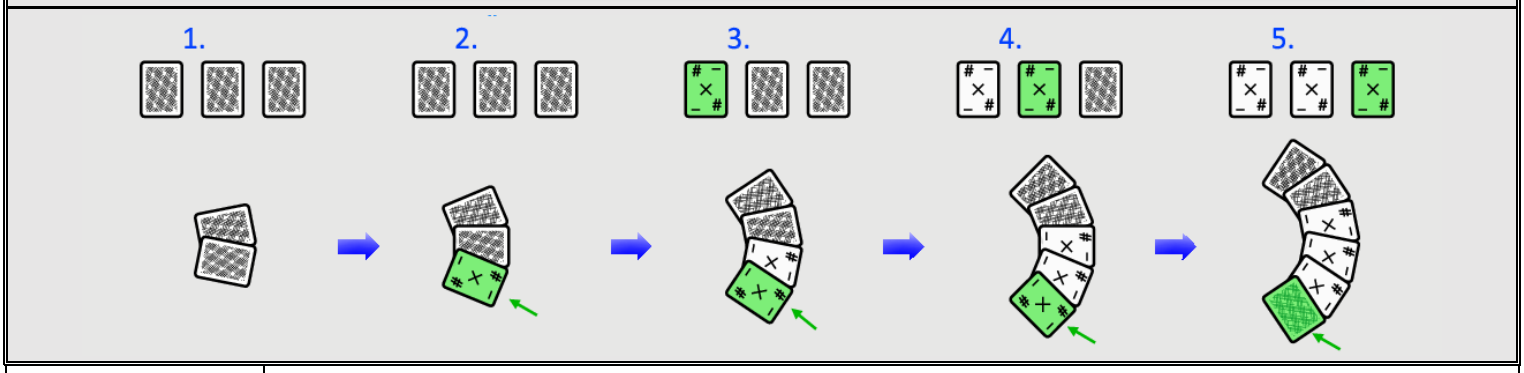
Ομάδα 6 - με KILLER

20. ο Καλός, ο Κακός & ο Άσχημος

Παιζόμενο √ Μπαλαντέρ √ Αγκάθι √ Killer √			K
Φύλλα στο τραπέζι: 3	**Χέρι: 6**	**Ποντάρίσματα: 5**	**Παίκτες: 4 / 6**

Συνοπτικά:	**Ο «Καλός» είναι μπαλαντέρ, ο «Κακός» αγκάθι (γίνεται ξεσκαρτάρισμα) και ο «Άσχημος» είναι killer μόνο για τα <u>ανοιχτά</u> φύλλα.** **Γύροι: 2 κλειστά → 1 ανοιχτό → 1 ανοιχτό, ανοίγει ο «Καλός» → 1 ανοιχτό, ανοίγει ο «Κακός» → Ανοίγει ο «Άσχημος», 1 κλειστό σε όσους παραμένουν.**



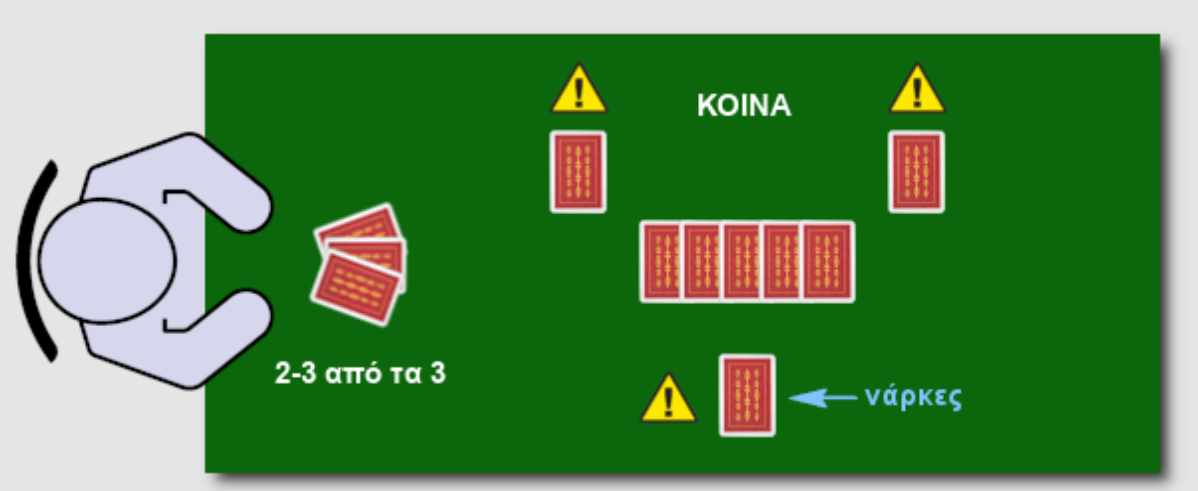


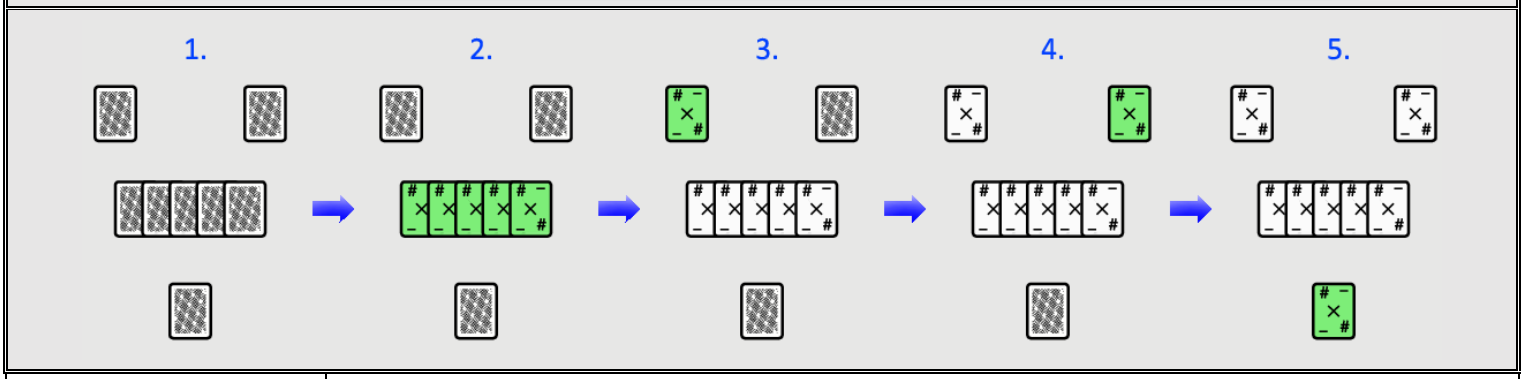
Παρατήρηση:	**Τα φύλλα στο τραπέζι δεν θεωρούνται κοινά γιατί δεν χρησιμοποιούνται από τους παίκτες. Απλώς υποδεικνύουν τον μπαλαντέρ, το αγκάθι και το φύλλο-killer.**
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει 2 κλειστά φύλλα σε κάθε παίκτη και τοποθετεί 3 κλειστά στο τραπέζι. Οι παίκτες ποντάρουν και η μάνα μοιράζει ακόμα 1 φύλλο σε κάθε παίκτη, ανοιχτό αυτή τη φορά. Ακολουθεί ποντάρισμα. Μετά ανοίγει ο **«Καλός»** και μοιράζεται ακόμα 1 φύλλο ανοιχτό στους παίκτες. Όποιος παίκτης έχει στα φύλλα του τον «Καλό» τότε έχει **μπαλαντέρ**. Ακολουθεί ποντάρισμα. Μετά ανοίγει ο **«Κακός»** ο οποίος είναι **αγκάθι** και μοιράζεται ακόμα 1 φύλλο ανοιχτό στους παίκτες. Όποιος παίκτης έχει στα φύλλα του τον «Κακό» πρέπει να τον ξεσκαρτάρει. Ακολουθεί ποντάρισμα. Εν συνεχεία ανοίγει ο **«Άσχημος». Όποιος παίκτης έχει στα <u>ανοιχτά φύλλα</u> του τον «Άσχημο» αυτόματα βγαίνει από το παιχνίδι.** Σε όσους παραμείνουν μοιράζεται **1 τελευταίο φύλλο κλειστό** οπότε κάθε παίκτης στο τέλος θα έχει 3 κλειστά και 3 ανοιχτά φύλλα μπροστά του (εάν δεν έχει ξεσκαρτάρει). Ακολουθεί το τελικό ποντάρισμα.
Παραλλαγή:	Μπορεί να παιχτεί με περισσότερα ανοιχτά φύλλα, πχ στο 2ο γύρο να μοιρασθούν 2 ανοιχτά φύλλα στους παίκτες αντί για 1.
Πιθανότητες:	**Έξω 25,2%, Τίποτα 4%, Ζεύγος 22%, Ζεύγη 11,5%, Τριάδα 17%, Κέντα 7,5%, Φουλ 5,5%, Χρώμα 0,5%, Καρέ 5,5%, Πενταρέ 0,35%, Φλος 0,5%**

21. Νάρκες

Κοινά Φύλλα √ Killer √			3
Κοινά φύλλα: 8	Χέρι: 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 8 / 10

Συνοπτικά:	**Ανοίγουν τα 5 φύλλα μαζί και εν συνεχεία 1 νάρκη σε κάθε γύρο. Όποιος παίκτης έχει ίδιο φύλλο με τη νάρκη βγαίνει αυτόματα από το παιχνίδι. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι σε συνδυασμό με οποιαδήποτε από την πεντάδα. Οι νάρκες ΔΕΝ ακυρώνουν τα άλλα κοινά φύλλα.**



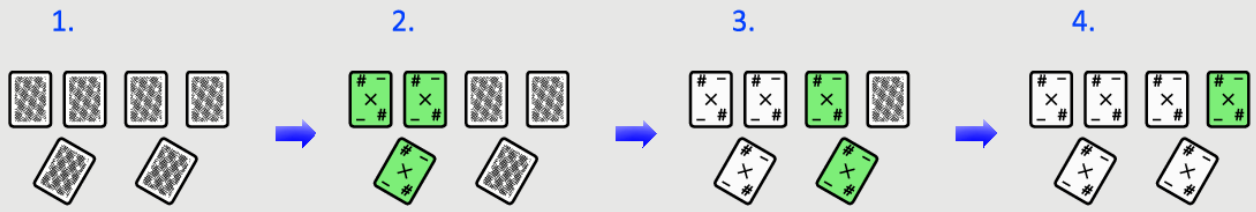


Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**οποιαδήποτε φύλλα από την κοινή πεντάδα**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Πρώτα ανοίγουν τα φύλλα της πεντάδας όλα μαζί και μετά σε κάθε γύρο «σκάει» από μία νάρκη. **Όποιος παίκτης έχει το ίδιο φύλλο με τη νάρκη στο χέρι του το κατεβάζει ανοιχτό (μόνο το 1, αν έχει περισσότερα) και βγαίνει αυτόματα από το παιχνίδι. Οι νάρκες ΔΕΝ ακυρώνουν τυχόν όμοια κοινά φύλλα της πεντάδας.** Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με οποιαδήποτε φύλλα από την κοινή πεντάδα.
Παραλλαγή:	Μπορεί να παιχτεί με 2 φύλλα στο χέρι ώστε να ελαττωθεί κάπως το ποσοστό εξόδων (αντί 61, 47%). Σε αυτή την περίπτωση παίζεται **Κέντα.**
Πιθανότητες:	**Έξω 61%, Ζεύγος 1%, Ζεύγη 14%, Κέντα 8%, Τριάδα 4%, Φουλ 9%, Χρώμα 0,9%, Καρέ 1%, Φλος < 0,1%**

22. Ρώσικη Ρουλέτα

Κοινά Φύλλα √ Ακυρωτικό √ Killer √			K
Κοινά φύλλα: 6	Χέρι: 2-3 από τα 4	Ποντάρίσματα: 4	Παίκτες: 6 / 8

Συνοπτικά:	**Τα λοξά φύλλα είναι οι «σφαίρες» οι οποίες είναι killer για τα ανοιχτά φύλλα των παικτών και ακυρωτικές για τα κλειστά και τα υπόλοιπα κοινά. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και οποιαδήποτε κοινά εκτός από τις «σφαίρες» και τα όμοιά τους.**



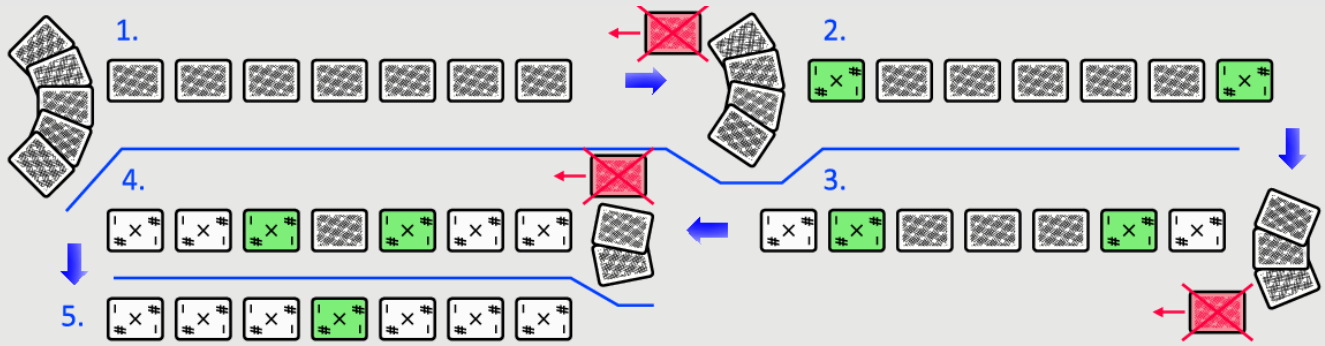
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι εκτός από τα όμοια των «σφαιρών»**
Προαιρετικά:	**οποιαδήποτε κοινά φύλλα εκτός από τις «σφαίρες» και τα όμοιά τους**
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει 2 κλειστά και 2 ανοιχτά φύλλα σε κάθε παίκτη. Γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Τα λοξά τοποθετημένα φύλλα είναι οι «σφαίρες». **Όποιος παίκτης έχει στα ανοιχτά φύλλα του μία από τις «σφαίρες» βγαίνει αυτόματα από το παιχνίδι. Αν τις έχει στα κλειστά του απλά δεν μπορεί να τις χρησιμοποιήσει - δεν γίνεται ξεσκαρτάρισμα**. Ανοίγουν πρώτα 2 φύλλα από την πάνω σειρά και μία «σφαίρα» και κατόπιν 1 φύλλο από την πάνω σειρά και η δεύτερη «σφαίρα». Στους δύο αυτούς γύρους όποιος παίκτης έχει όμοιο ανοιχτό φύλλο με τη «σφαίρα» βγαίνει επιτόπου από το παιχνίδι. Τέλος ανοίγει το τελευταίο φύλλο. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με οποιαδήποτε φύλλα από τα κοινά του τραπεζιού, εκτός από τις «σφαίρες» και τα όμοιά τους.**
Πιθανότητες:	**Έξω 33,5%, Τίποτα 1%, Ζεύγος 10,5%, Ζεύγη 27,5%, Τριάδα 6,5%, Κέντα 5,5%, Φουλ 13%, Χρώμα 0,7%, Καρέ 1%, Φλος < 0,05%**

Ομάδα 7 - με ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΟ ΞΕΣΚΑΡΤΑΡΙΣΜΑ

Μπορεί να γίνουν εκνευριστικά όταν έχεις πάρει πολύ καλό φύλλο στο χέρι, αλλά… έχουν τη χάρη τους.

23. Μακαρόνι

Κοινά Φύλλα √ Ξεσκαρτάρισμα √			**Κ**
Κοινά φύλλα: 7	**Χέρι: 5 → 2 από τα 2**	**Πονταρίσματα: 5**	**Παίκτες: 5 / 6**
Συνοπτικά:	**Τα φύλλα ανοίγουν ανά 2 από έξω προς τα μέσα. Σε κάθε άνοιγμα εκτός του τελευταίου ξεσκαρτάρεται 1 φύλλο από το χέρι <u>υποχρεωτικά</u>. Παίζουν τα 2 φύλλα που απομένουν στο χέρι και 3 <u>συνεχόμενα</u> από τα κοινά.**		

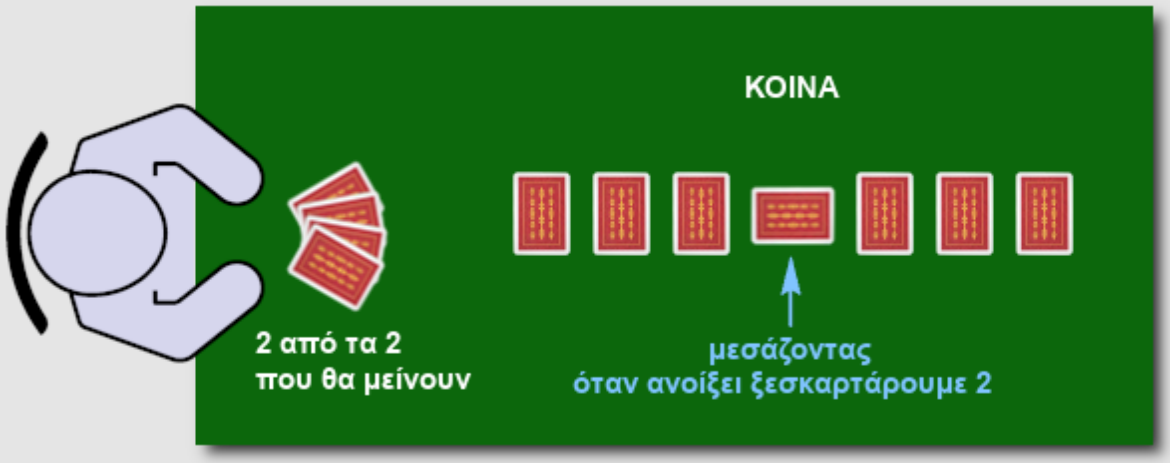


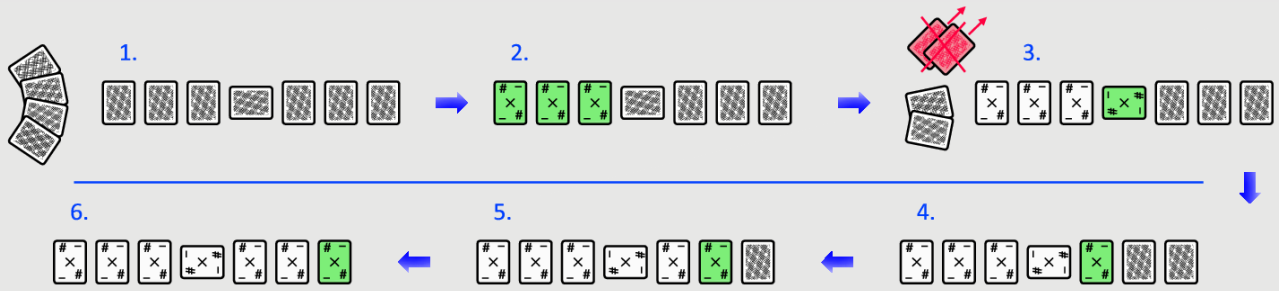
Υποχρεωτικά:	**τα 2 φύλλα που θα απομείνουν στο χέρι**
Προαιρετικά:	**3 συνεχόμενα κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει 5 φύλλα σε κάθε παίκτη και γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν ανά 2 από έξω προς τα μέσα. **Σε κάθε άνοιγμα εκτός του τελευταίου, οι παίκτες πριν ποντάρουν πρέπει να ξεσκαρτάρουν 1 φύλλο από το χέρι τους υποχρεωτικά. Στο τέλος, θα μείνουν με 2 φύλλα στο χέρι.** Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί τα 2 φύλλα που έχει στο χέρι του σε συνδυασμό με **3 συνεχόμενα φύλλα από το τραπέζι.**
Παρόμοιο με:	το **«<u>Σιδηρόδρομο</u>»** όπου δεν υπάρχει ξεσκαρτάρισμα και το **«<u>Μεσάζοντα</u>»**
Πιθανότητες*:	Ζεύγος 39,5%, Ζεύγη 29,5%, Τριάδα 15%, Κέντα 11%, Φουλ 2,6%, Χρώμα 0,5%, Καρέ 0,5%, Φλος <0,1% * χωρίς να ληφθεί υπόψη η επιρροή του ξεσκαρταρίσματος

24. Μεσάζοντας (ή Συνέταιρος)

Κοινά Φύλλα √ 2 Νικητές √ Ξεσκαρτάρισμα √			3
Κοινά φύλλα: 7	**Χέρι: 4 → 2 από τα 2**	**Ποντάρίσματα: 5**	**Παίκτες: 6 / 8**

Συνοπτικά:	**Ανοίγουν τα 3 πρώτα φύλλα μαζί και κατόπιν ένα-ένα. Όποιος έχει το αμέσως προηγούμενο φύλλο ίδιου χρώματος με το «Μεσάζοντα» (το φύλλο στη μέση) παίρνει αυτόματα το 1/3 του ποτ στο τέλος του παιχνιδιού. Μόλις ανοίξει ο «Μεσάζοντας» γίνεται υποχρεωτικό ξεσκαρτάρισμα 2 φύλλων. Παίζουν τα 2 φύλλα που θα μείνουν στο χέρι και οποιαδήποτε κοινά.**



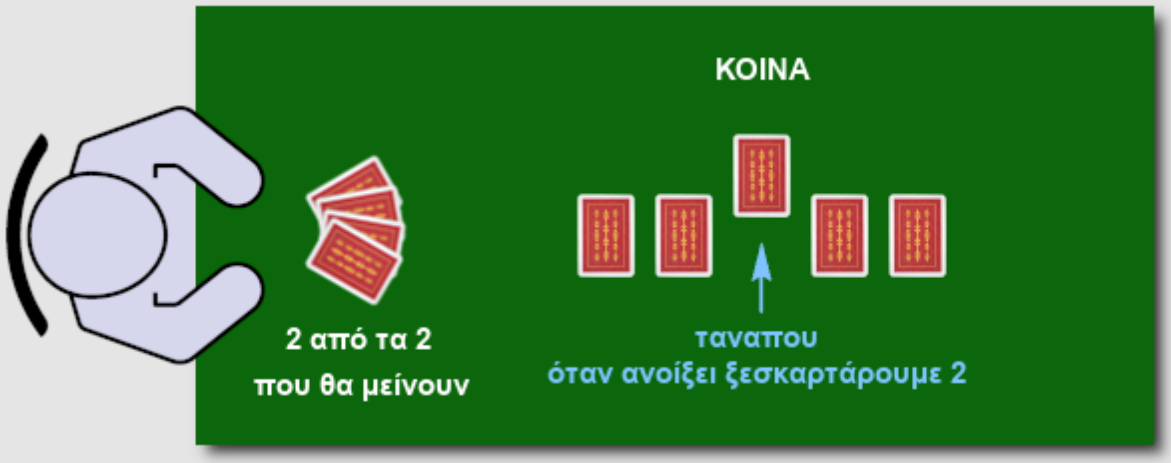


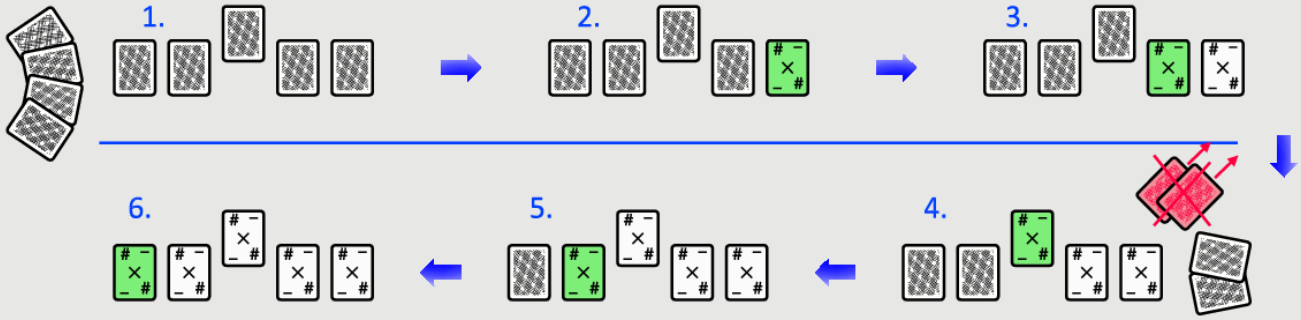
Υποχρεωτικά:	**τα 2 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**οποιαδήποτε κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει 4 φύλλα σε κάθε παίκτη και γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Ανοίγουν τα 3 πρώτα φύλλα αριστερά μαζί και τα υπόλοιπα ένα-ένα. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Στον 3ο γύρο ανοίγει το μεσαίο φύλλο, ο «Μεσάζοντας» (ή «Συνέταιρος ») και γίνεται **υποχρεωτικό ξεσκαρτάρισμα 2 φύλλων** από το χέρι. **Όποιος παίκτης έχει το αμέσως προηγούμενο φύλλο του ίδιου χρώματος με το «Μεσάζοντα», π.χ. το 7♠ όταν ο «Μεσάζοντας» είναι το 8♠, τότε παίρνει αυτόματα το 1/3 του ποτ στο τέλος του παιχνιδιού**. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί υποχρεωτικά τα 2 φύλλα που του μένουν στο χέρι σε συνδυασμό με οποιαδήποτε κοινά, συμπεριλαμβανομένου φυσικά και του «Μεσάζοντα».
Παραλλαγή:	χωρίς ξεσκαρτάρισμα, με 3 φύλλα στο χέρι (παίζουν 2 ή 3 στο τέλος, Παίκτες 8/11)
Παρόμοιο με:	το **«Μακαρόνι»**

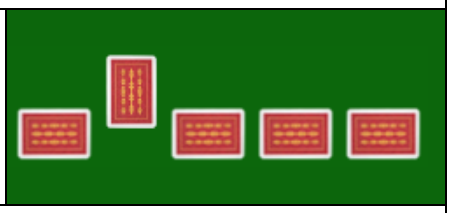
25. Πουτάνα [& Πούστης]

Κοινά Φύλλα √ Ξεσκαρτάρισμα √			3 (32Φ)	Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 5	Χέρι: 4 → 2 από τα 2	Πονταρίσματα: 6	Παίκτες: 6 / 8	

Συνοπτικά:	**Τα φύλλα ανοίγουν ένα-ένα. Στο 3ο άνοιγμα γίνεται υποχρεωτικό ξεσκαρτάρισμα δύο φύλλων. Παίζουν τα 2 φύλλα που θα απομείνουν στο χέρι και οποιαδήποτε κοινά.**





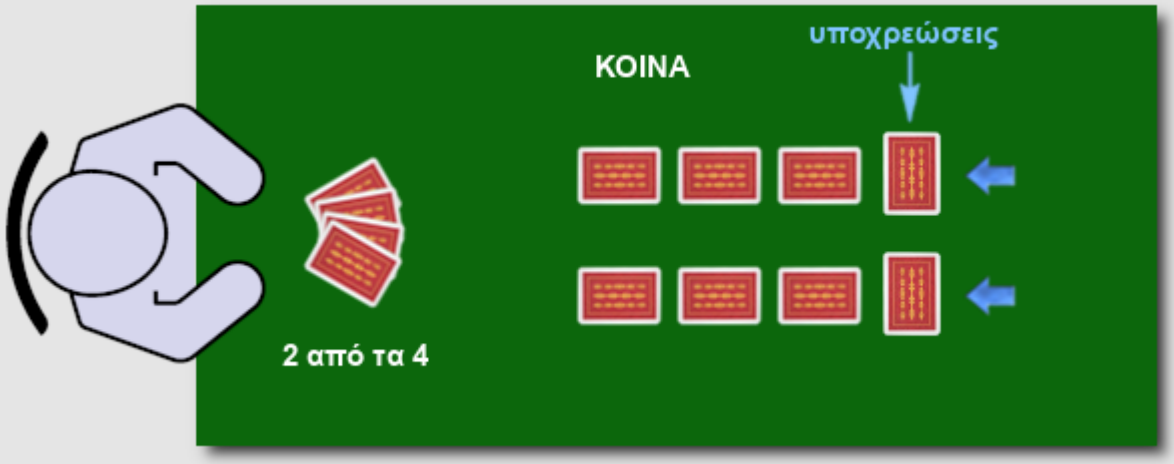
Υποχρεωτικά:	**τα 2 φύλλα που θα απομείνουν στο χέρι**
Προαιρετικά:	**οποιαδήποτε κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν ένα-ένα και κάθε άνοιγμα συνοδεύεται από ποντάρισμα. **Στον 4ο γύρο ανοίγει το 3ο, η «Πουτάνα», όπου κάθε παίκτης πρέπει να ξεσκαρτάρει υποχρεωτικά 2 φύλλα από το χέρι του**. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί τα 2 φύλλα που έχει στο χέρι του σε συνδυασμό με οποιαδήποτε φύλλα από το τραπέζι, συμπεριλαμβανομένης και της... εκδιδομένης.
Παρόμοιο:	με το «**Δίλημμα**» στο οποίο το ξεσκαρτάρισμα είναι προαιρετικό.
Για ψαγμένους:	συναντάται και ως **«Πούστης»** (...sorry παιδιά, αλλά έτσι καθιερώθηκε) με το ξεσκαρτάρισμα να γίνεται στο άνοιγμα του 4ου φύλλου στο τραπέζι και τα φύλλα να τοποθετούνται όπως στο σχήμα δεξιά. 
Πιθανότητες*:	**Ζεύγος 10%, Ζεύγη 41,5%, Τριάδα 14,5%, Κέντα 10,5%, Φουλ 18%, Χρώμα 2,5%, Καρέ 2%, Φλος <0,5%** * δεν είναι λάθος το μεγαλύτερο ποσοστό 3άδας από ό,τι Κέντας, βλ. σχετικά παρ. 10.2

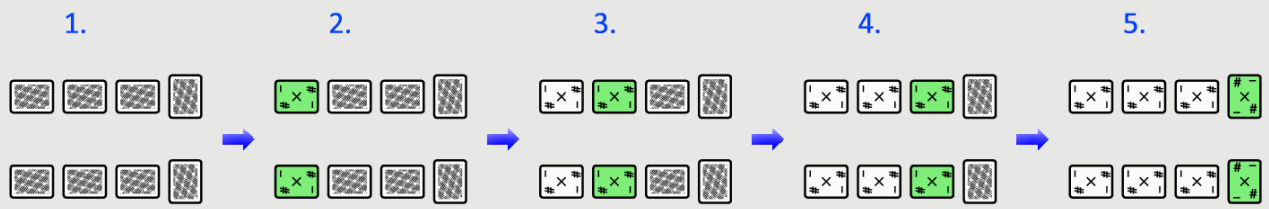
Ομάδα 8 - με ΥΠΟΧΡΕΩΣΗ

26. Δεκανίκι Διπλό [& Δεκανίκι Μονό]

Κοινά Φύλλα √ Υποχρέωση √			3 (32Φ)	Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 8	Χέρι: 2 από τα 4	Πονταρίσματα: 5	Παίκτες: 6 / 8	

Συνοπτικά:	**Τα φύλλα ανοίγουν ανά 3, 1 από κάθε σειρά και στο τέλος τα 2 κάθετα φύλλα μαζί που είναι υποχρεώσεις. Παίζουν υποχρεωτικά 2 φύλλα από το χέρι και 3 φύλλα από μία μόνο σειρά, από τα οποία το 1 είναι υποχρεωτικά το κάθετο.**





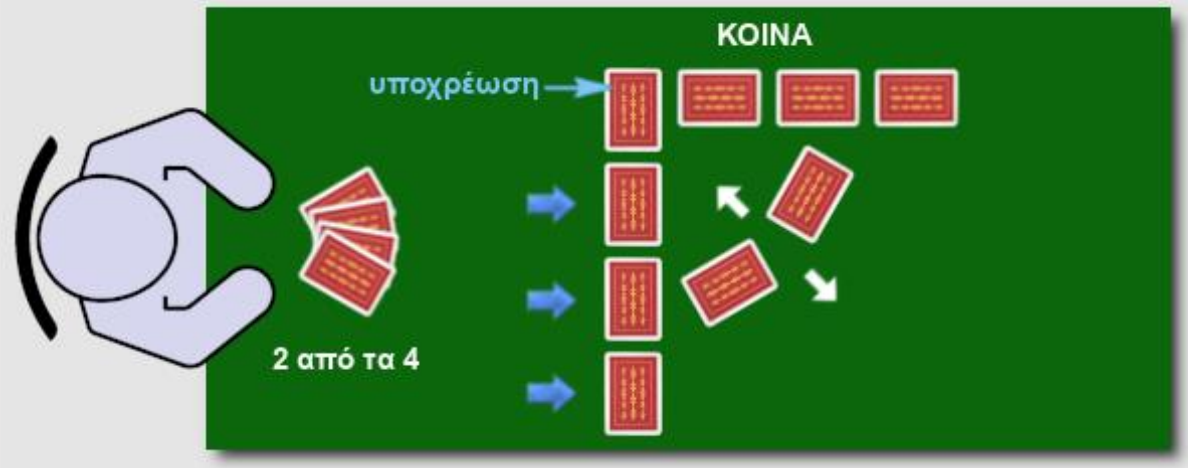
Υποχρεωτικά:	**2 φύλλα από το χέρι και 1 από τα κάθετα**
Προαιρετικά:	**2 φύλλα από την ίδια σειρά που επιλέχθηκε και το κάθετο**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν ανά 2, ένα από κάθε σειρά, και μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Τα 2 κάθετα φύλλα είναι υποχρεώσεις και ανοίγουν στον τελευταίο γύρο. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί **2 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με 1 από τα κάθετα και 2 φύλλα από την ίδια σειρά που επιλέχθηκε και το κάθετο.**
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 2%, Ζεύγη 23%, Κέντα 24%, Τριάδα 18,5%, 3άδα+Κέντα 10%, Φουλ 16%, Χρώμα 3%, Καρέ 2%, Φλος < 0,5%**
Παρόμοια:	Με 1 σειρά έχουμε το **«Μονό Δεκανίκι»**, με 3 σειρές τις **«Υποχρεώσεις»**

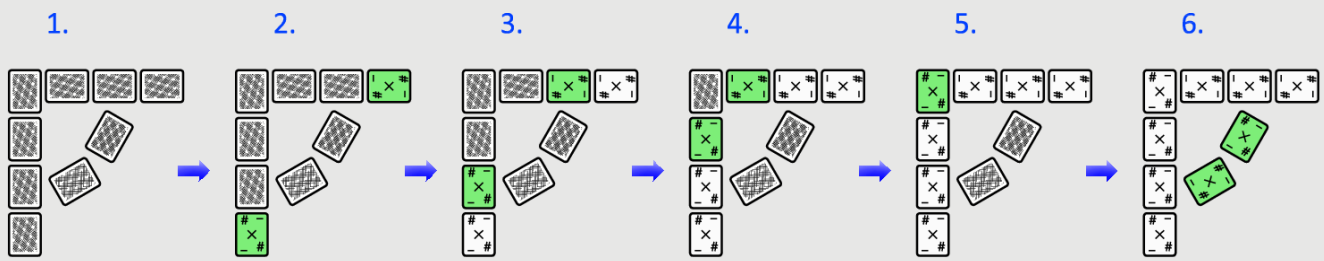
Μονό Δεκανίκι

27. Κόρνερ

Κοινά Φύλλα √ Υποχρέωση √			3 (32Φ)	Κ3 (40Φ)
Κοινά φύλλα: 9	Χέρι: 2 από τα 4	Ποντάρίσματα: 6	Παίκτες: 5 / 7	

Συνοπτικά:	**Ανοίγουν πρώτα τα φύλλα στα σκέλη ανά 2, εν συνεχεία το φύλλο της κορυφής το οποίο αποτελεί «υποχρέωση» και τέλος τα 2 λοξά εσωτερικά φύλλα μαζί. Παίζουν 2 φύλλα από το χέρι, υποχρεωτικά το φύλλο της κορυφής και 2 φύλλα από 1 μόνο τόξο.**



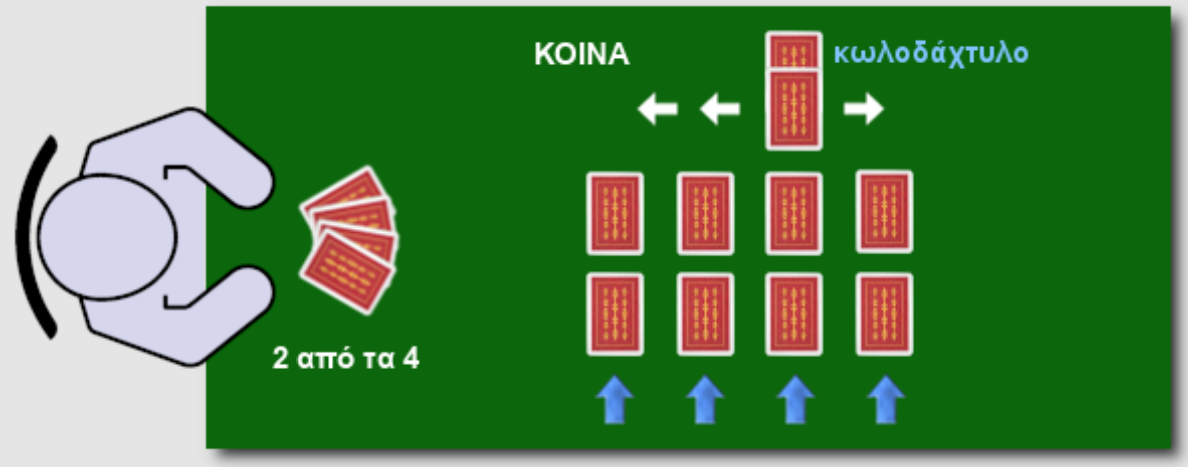


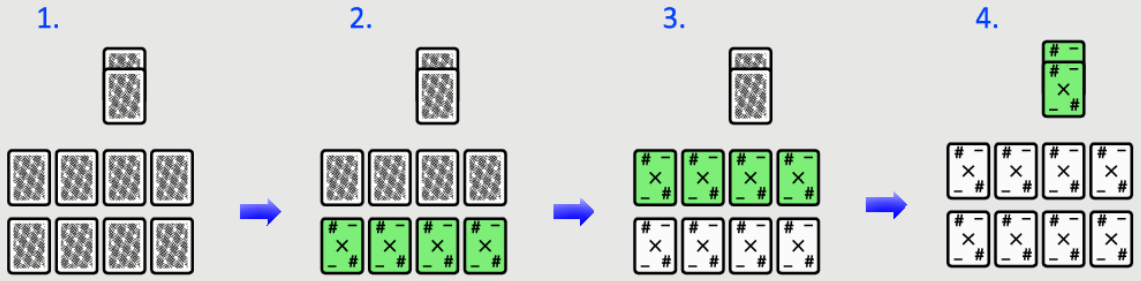
Υποχρεωτικά:	**το φύλλο της κορυφής και 2 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**2 φύλλα από 1 μόνο τόξο**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Ανοίγουν πρώτα τα φύλλα στις πλευρές της γωνίας ανά 2, σε 3 διαδοχικούς γύρους. Εν συνεχεία ανοίγει **το φύλλο της κορυφής** το οποίο **αποτελεί «υποχρέωση»**. Τελευταία ανοίγουν τα 2 λοξά εσωτερικά φύλλα μαζί. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. **Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί 2 φύλλα από το χέρι του, υποχρεωτικά το φύλλο της κορυφής και 2 φύλλα από 1 μόνο τόξο.** Τόξα είναι οι 3 πιθανές τετράδες που σχηματίζονται καθώς τα 2 λοξά φύλλα μετακινούνται μέσα-έξω στη γωνία.
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 0,15%, Ζεύγη 8,5%, Κέντα 22%, Τριάδα 13%, 3άδα+Κέντα 19%, Φουλ 26,5%, Χρώμα 5%, Καρέ 5%, Φλος < 0,9%**

28. Κωλοδάχτυλο

Κοινά Φύλλα V Υποχρέωση V			3 (32Φ)	Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 10	Χέρι: 2 από τα 4	Πονταρίσματα: 4	Παίκτες: 5 / 7	

Συνοπτικά:	**Ανοίγουν οι 2 σειρές σε 2 γύρους και στο τέλος το «κωλοδάχτυλο». Παίζουν 2 φύλλα από το χέρι, 1 κάθετη δυάδα και 1 φύλλο από το «κωλοδάχτυλο».**



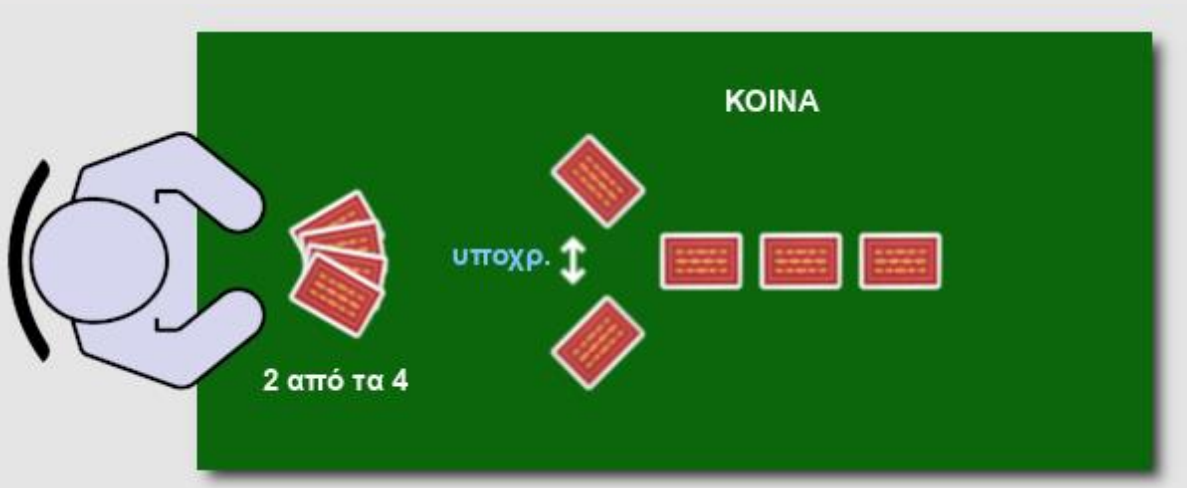


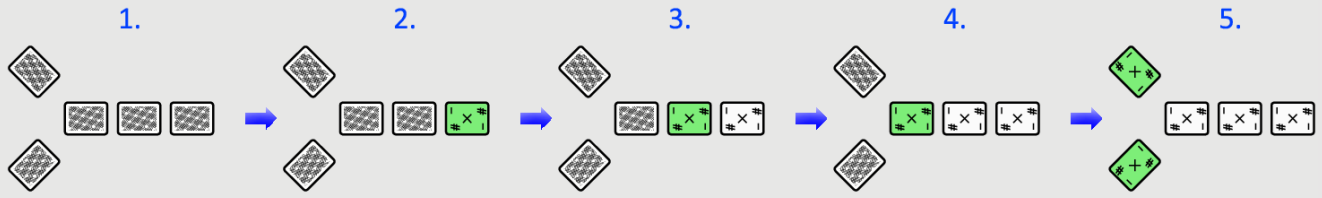
Υποχρεωτικά:	**2 φύλλα από το χέρι και 1 φύλλο από το «κωλοδάχτυλο»**
Προαιρετικά:	**1 κάθετη δυάδα φύλλων**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Ανοίγουν οι 2 τετράδες φύλλων σε 2 γύρους και τελευταίο ανοίγει το «κωλοδάχτυλο». Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί μόνο **2 φύλλα από το χέρι του και 1 φύλλο από το «κωλοδάχτυλο» σε συνδυασμό με μία μόνο κάθετη δυάδα φύλλων**.
Παρόμοιο:	Οι **«Κότες»** έχουν το ίδιο σχήμα στο τραπέζι αλλά δεν υπάρχει «υποχρέωση».
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 0,8%, Ζεύγη 13%, Κέντα 23%, Τριάδα 18,5%, 3άδα+Κέντα 16,5%, Φουλ 21%, Χρώμα 3,5%, Καρέ 3%, Φλος <0,5%**

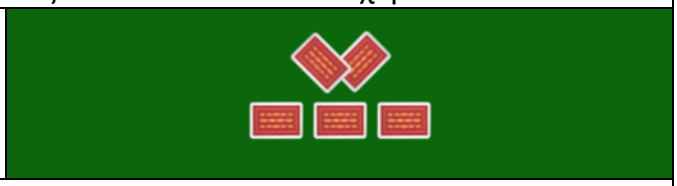
29. Λαγουδάκι (ή Διχάλα ή Ύψιλον) [& Διπλός Λαγός]

Κοινά Φύλλα √ Υποχρέωση √			3
Κοινά φύλλα: 5	Χέρι: 2 από τα 4	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 6 / 8

Συνοπτικά:	**Ανοίγουν ένα-ένα τα 3 οριζόντια φύλλα και τέλος τα 2 λοξά μαζί. Παίζουν 2 φύλλα από το χέρι, υποχρεωτικά 1 από τα 2 λοξά και 2 από τα οριζόντια φύλλα.**



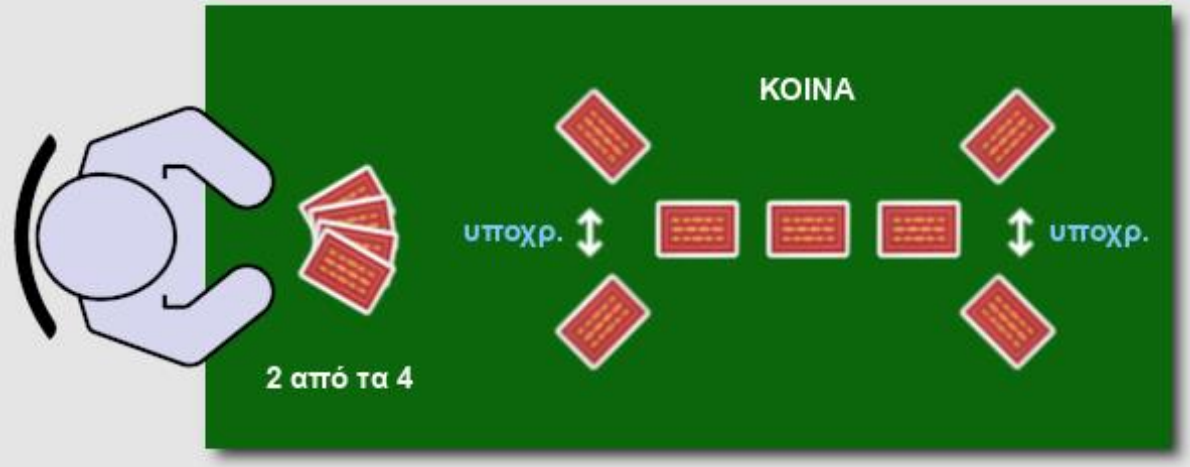


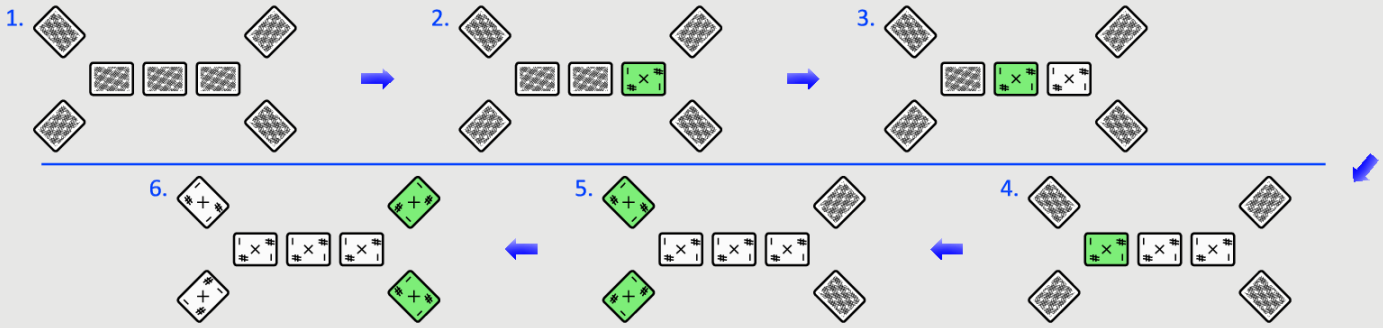
Υποχρεωτικά:	**2 φύλλα από το χέρι και 1 από τα 2 λοξά φύλλα**
Προαιρετικά:	**2 από τα οριζόντια κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Ανοίγουν πρώτα ένα-ένα τα 3 οριζόντια φύλλα. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Τελευταία ανοίγουν μαζί τα 2 λοξά φύλλα και γίνεται το τελικό ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί **υποχρεωτικά 1 από τα 2 λοξά φύλλα** και 2 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με 2 από τα οριζόντια φύλλα.
Παραλλαγές:	**1:** Με **χρήση 2 ή 3 φύλλων από τα 4** του χεριού αντί υποχρεωτικά 2, για καλύτερους συνδυασμούς. Οπότε παίζουν 1 ή 2 από τα οριζόντια κοινά. **2:** Με **ξεσκαρτάρισμα**. Μετά το άνοιγμα του πρώτου φύλλου όλοι οι παίκτες ξεσκαρτάρουν 1 φύλλο από το χέρι. Θα παίξουν 2-3 από τα 3 του χεριού.
Για ψαγμένους:	Συχνά θα το συναντήσετε όπως στο διπλανό σχήμα (που θυμίζει περισσότερο λαγό, είναι η αλήθεια). Επί της ουσίας δεν αλλάζει κάτι. 
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 4%, Ζεύγη 29%, Κέντα 27%, Τριάδα 19%, Φουλ 16%, Χρώμα 3%, Καρέ 1,7%, Φλος 0,3%**

29-ii Διπλός Λαγός (ή Διχάλα Διπλή)

Κοινά Φύλλα √ Υποχρέωση √			3 (32Φ)	Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 7	Χέρι: 2 από τα 4	Ποντάρίσματα: 6	Παίκτες: 6 / 8	

Συνοπτικά:	**Ανοίγουν ένα-ένα τα 3 οριζόντια φύλλα, τα 2 λοξά αριστερά μαζί και τέλος τα 2 λοξά δεξιά μαζί. Παίζουν 2 φύλλα από το χέρι, υποχρεωτικά τα 2 λοξά επάνω ή τα 2 λοξά κάτω και 1 μόνο από τα οριζόντια φύλλα.**



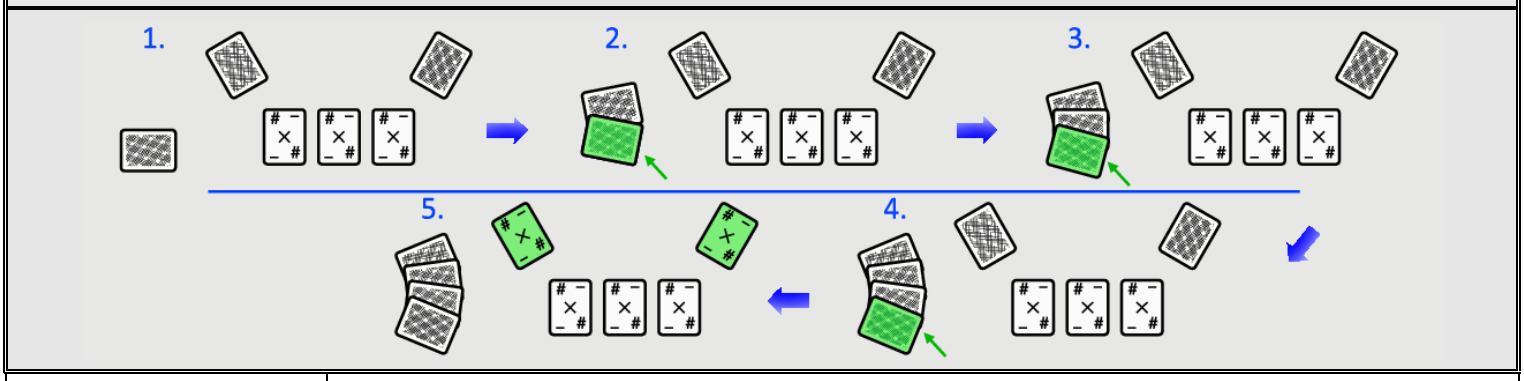


Υποχρεωτικά:	**2 φύλλα από το χέρι και τα 2 επάνω ή τα 2 κάτω λοξά φύλλα**
Προαιρετικά:	**1 από τα οριζόντια κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Ανοίγουν πρώτα ένα-ένα τα 3 οριζόντια φύλλα, ύστερα τα 2 λοξά δεξιά μαζί και τέλος τα 2 αριστερά μαζί. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί **υποχρεωτικά ή τα 2 επάνω ή τα 2 κάτω2 λοξά φύλλα** και 2 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με 1 μόνο από τα οριζόντια φύλλα.
Παραλλαγές:	**1: Υποχρεωτικό 1 μόνο από τα 4 λοξά φύλλα** και προαιρετικά 2 από τα οριζόντια. **2:** Με **ξεσκαρτάρισμα**. Μετά το άνοιγμα του πρώτου φύλλου όλοι οι παίκτες ξεσκαρτάρουν 1 φύλλο από το χέρι. Θα παίξουν 2-3 από τα 3 του χεριού.
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 2,5%, Ζεύγη 22,5%, Κέντα 24%, Τριάδα 19%, 3άδα+Κέντα 10,5%, Φουλ 16%, Χρώμα 2,5%, Καρέ 2,5%, Φλος 0,4%**

30. Λαγουδάκι Σκαστό

Κοινά Φύλλα √ Παιζόμενο √ Υποχρέωση √			Κ
Κοινά φύλλα: 5	Χέρι: 2 από τα 4	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 6 / 8

Συνοπτικά:	**Μοιράζονται 3 ακόμα κλειστά φύλλα σε 3 διαδοχικούς γύρους και στο τέλος ανοίγουν τα 2 «αυτιά» μαζί. Παίζουν 2 φύλλα από το χέρι, 1 «αυτί» και τα 2 συνεχόμενα φύλλα του.**

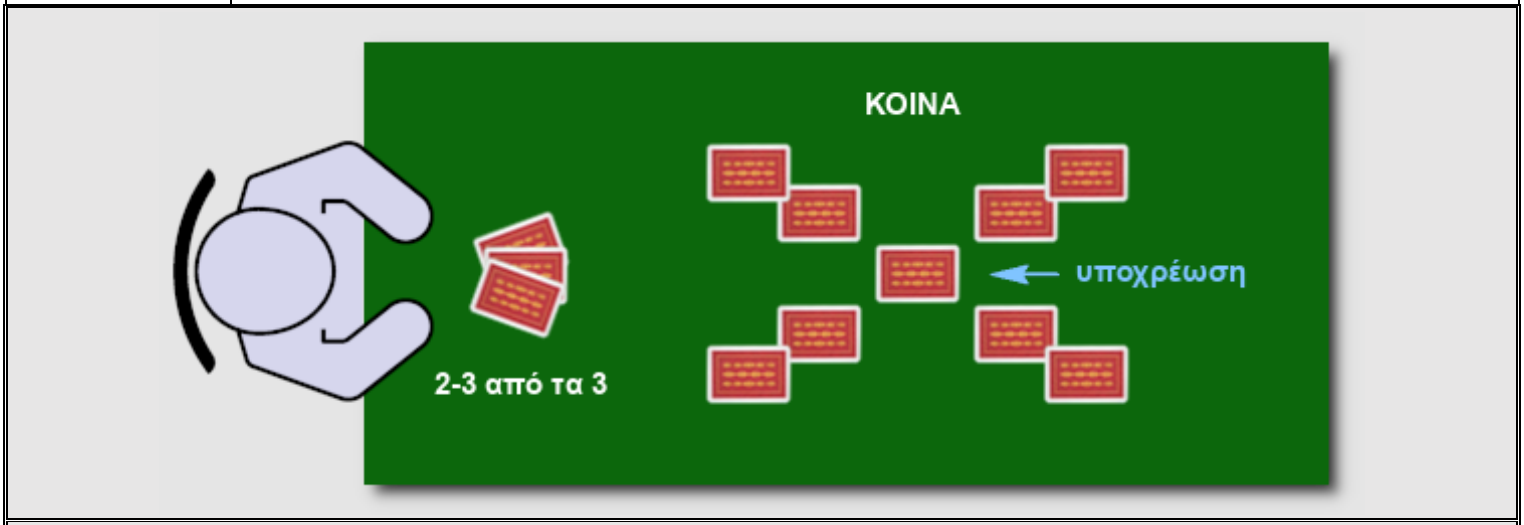


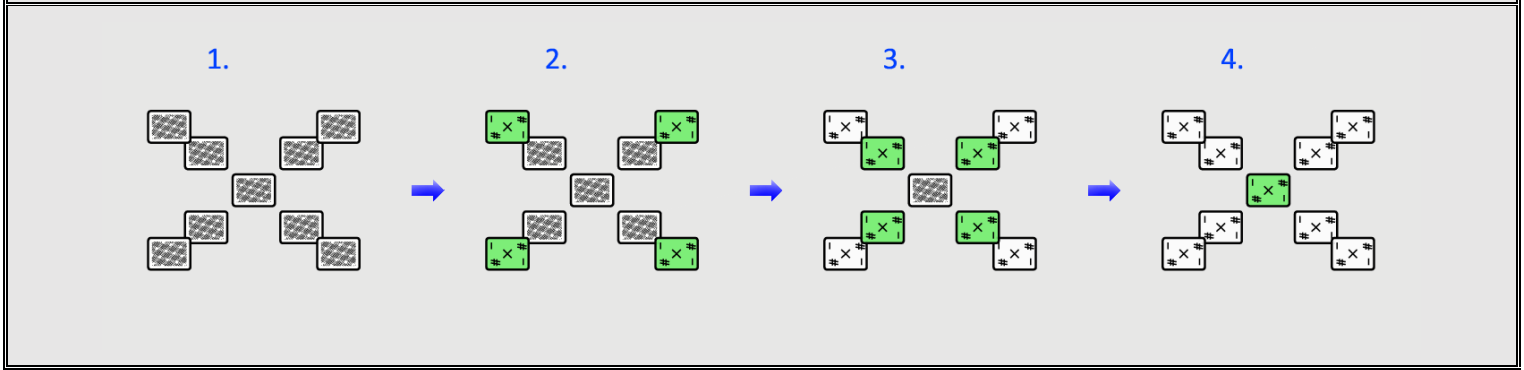
Υποχρεωτικά:	**2 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**1 από τα 2 «αυτιά» μαζί με τα 2 γειτονικά του φύλλα**
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει 1 φύλλο σε κάθε παίκτη, τοποθετεί 3 ανοιχτά και 2 κλειστά φύλλα στο τραπέζι όπως στο σχέδιο και γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Εν συνεχεία μοιράζει 3 ακόμα κλειστά φύλλα στους παίκτες σε 3 διαδοχικούς γύρους ώστε στο τέλος να έχουν 4 φύλλα στο χέρι τους. Μετά από κάθε μοίρασμα ακολουθεί ποντάρισμα. Στο τέλος ανοίγουν τα «αυτιά του Λαγού», δηλαδή τα 2 ακραία φύλλα και οι παίκτες ποντάρουν για τελευταία φορά. **Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί μόνο 2 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με 1 από τα «αυτιά» υποχρεωτικά καθώς και τα 2 συνεχόμενα αυτού.**
Παρόμοιο:	με το **«Λαγουδάκι»** - εδώ δώσαμε ένα παραλλαγμένο σχήμα στο τραπέζι.
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 18%, Ζεύγη 35%, Κέντα 16,5%, Τριάδα 19,5%, 3άδα+Κέντα 2,5%, Φουλ 6%, Χρώμα 0,9%, Καρέ 0,9%, Φλος < 0,2%**

31. X-Factor

Κοινά Φύλλα √ Υποχρέωση √			3 (32Φ)	Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 9	Χέρι: 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 4	Παίκτες: 7 / 10	

Συνοπτικά:	**Ανοίγουν πρώτα τα 4 ακραία φύλλα, εν συνεχεία τα 4 ενδιάμεσα και τέλος το μεσαίο το οποίο αποτελεί «υποχρέωση». Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι, υποχρεωτικά το μεσαίο και 2 ακόμα συνεχόμενα φύλλα.**

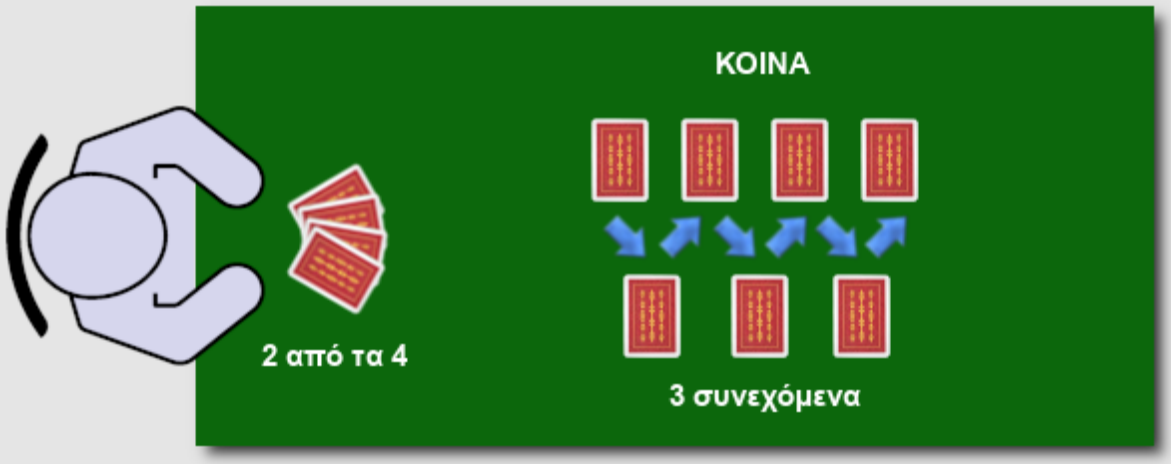


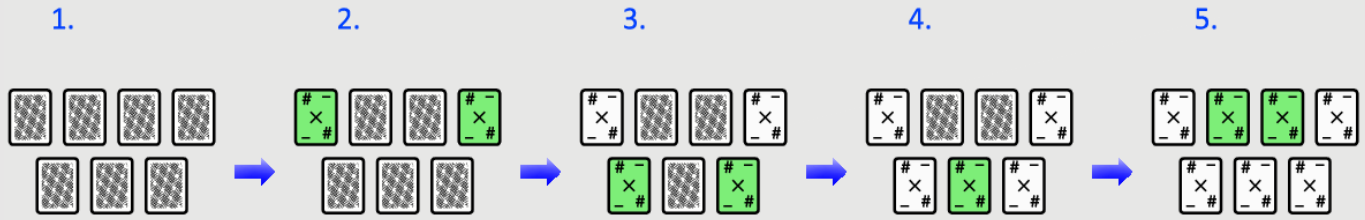


Υποχρεωτικά:	**το μεσαίο φύλλο και 2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**2 συνεχόμενα κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Ανοίγουν πρώτα τα 4 ακραία φύλλα, εν συνεχεία τα 4 ενδιάμεσα και τέλος το μεσαίο το οποίο αποτελεί «υποχρέωση». Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί **2 ή 3 φύλλα από το χέρι του, υποχρεωτικά το μεσαίο και 2 ακόμα συνεχόμενα φύλλα.**
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 12,7%, Ζεύγη 31%, Κέντα 20,5%, Τριάδα 19,3%, 3άδα+Κέντα 4%, Φουλ 9,5%, Χρώμα 1,4%, Καρέ 1,2%, Φλος 0,2%**

32. Λάμδα και V

Κοινά Φύλλα V			3 (32Φ)	Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 7	Χέρι: 2 από τα 4	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 6 / 8	
Συνοπτικά:	**Ανοίγουν τα 2 ακραία της μιας σειράς, τα 2 ακραία της άλλης, το μεσαίο της μικρής σειράς και τέλος τα 2 που απέμειναν. Παίζουν 2 φύλλα από το χέρι και 3 συνεχόμενα από τα κοινά ώστε να σχηματίζουν ένα Λ ή ένα V.**			



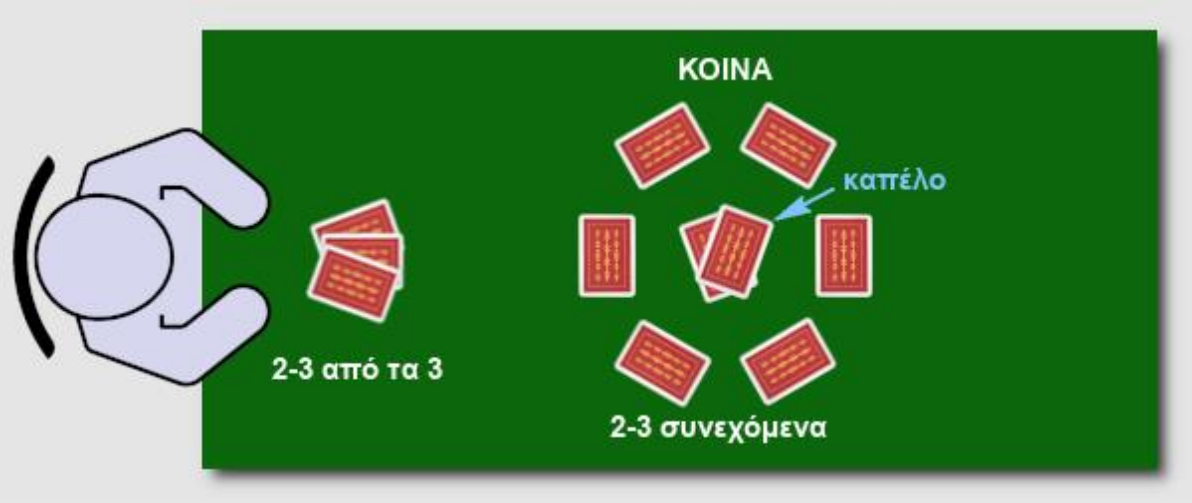


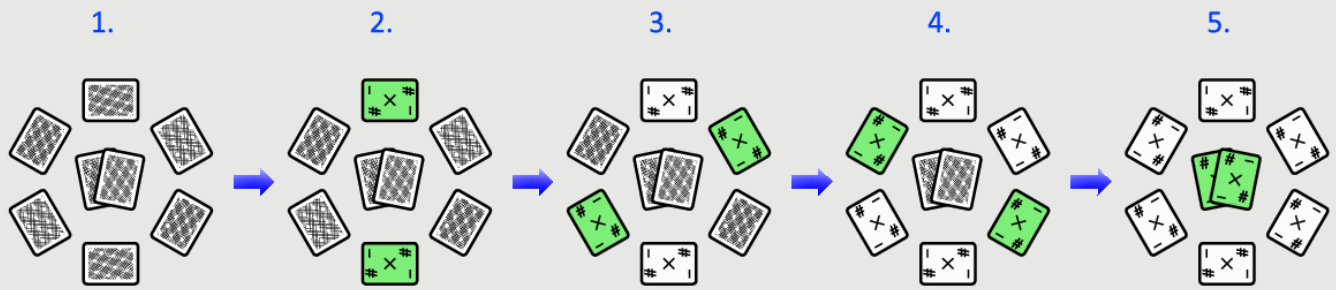
Υποχρεωτικά:	**2 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**3 συνεχόμενα φύλλα ώστε να σχηματίζουν Λ ή V**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα ανοίγουν ανά 2 ως εξής: πρώτα τα 2 ακραία της μιας σειράς, ύστερα τα 2 ακραία της άλλης, εν συνεχεία το μεσαίο φύλλο της μικρής σειράς και τέλος τα 2 που απέμειναν. Κάθε άνοιγμα συνοδεύεται από ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει μόνο 2 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με 3 συνεχόμενα φύλλα από το τραπέζι ώστε να σχηματίζουν ένα Λ ή ένα V.**
Για ψαγμένους:	Ο **«Σιδηρόδρομος»** είναι ίδιας φιλοσοφίας παιχνίδι όπου για διαφοροποίηση τα φύλλα ανοίγουν με διαφορετική σειρά. Επίσης διαφέρουν τα φύλλα στο χέρι αλλά αυτό φυσικά μπορεί να αλλάζει. Και τα 2 παιχνίδια στα 40Φ με 2 /4χ παίζουν **Κέντα**, με 2-3 /3χ παίζουν πάντα **Τριάδα**.
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 3,5%, Ζεύγη 27%, Κέντα 24,5%, Τριάδα 19,5%, 3άδα+Κέντα 8%, Φουλ 13,5%, Χρώμα 2%, Καρέ 1,9%, Φλος 0,3%**

33. Μαργαρίτα (ή Μ@@νί Καπέλο) [& Τρίγωνα, Ρολόι, Στόχος]

Κοινά Φύλλα √ Καπέλο √			3
Κοινά φύλλα: 8	Χέρι: 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 8 / 10

Συνοπτικά:	**Σε κάθε γύρο ανοίγουν 2 απέναντι φύλλα από την περιφέρεια και στο τέλος τα 2 φύλλα στο κέντρο. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι σε συνδυασμό με 2 ή 3 συνεχόμενα φύλλα από την περιφέρεια ή 2 συνεχόμενα από την περιφέρεια μαζί με 1 από το κέντρο.**



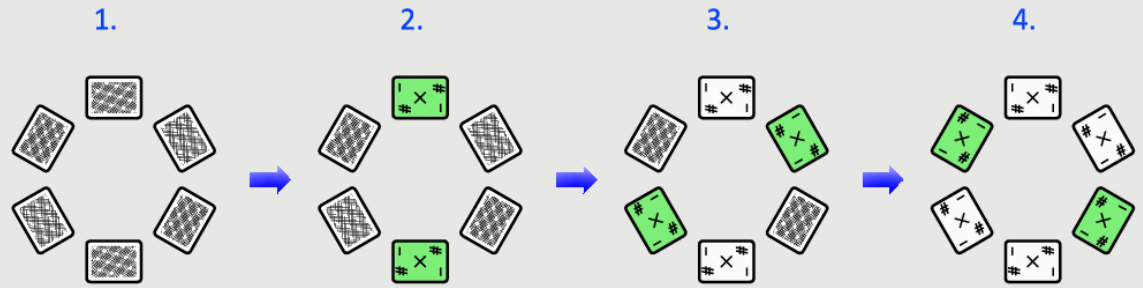


Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**2 ή 3 συνεχόμενα φύλλα από την περιφέρεια ή 2 συνεχόμενα φύλλα από την περιφέρεια μαζί με 1 από το κέντρο**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν ανά 2, αντικριστά και μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Τελευταία ανοίγουν τα φύλλα στο κέντρο της «Μαργαρίτας» από τα οποία ο παίκτης μπορεί να διαλέξει μόνο 1. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με 2 ή 3 συνεχόμενα φύλλα από τον εξωτερικό κύκλο της «Μαργαρίτας» ή με 2 συνεχόμενα φύλλα μαζί με 1 από το κέντρο.**
Παραλλαγή:	τα **«Τρίγωνα»**, όπου η διαφορά είναι ότι ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει μόνο 2 συνεχόμενα φύλλα μαζί με το 1 φύλλο που υπάρχει στο κέντρο.
Παρόμοιο:	με το **«Ρολόι (ή Κώλος)»**, όπου απουσιάζουν τα φύλλα στο κέντρο και το **«Στόχο»** όπου το κεντρικό φύλλο/α είναι υποχρέωση
Πιθανότητες:	**Ζεύγος < 1%, Ζεύγη 16,5%, Κέντα 27%, Τριάδα 22,5%, Φουλ 25%, Χρώμα 4,5%, Καρέ 3%, Φλος <1%**

33-ii Ρολόι (ή Κώλος)

Κοινά Φύλλα V			3
Κοινά φύλλα: 6	Χέρι: 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 4	Παίκτες: 8 / 11

Συνοπτικά:	**Σε κάθε γύρο ανοίγουν 2 απέναντι φύλλα. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι σε συνδυασμό με 2 ή 3 συνεχόμενα από τα κοινά φύλλα.**

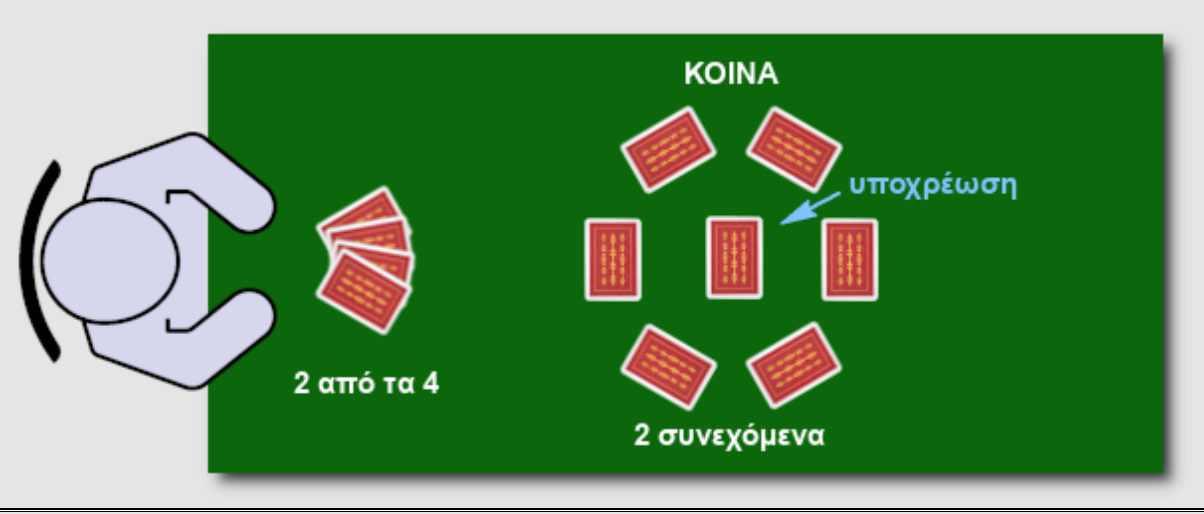


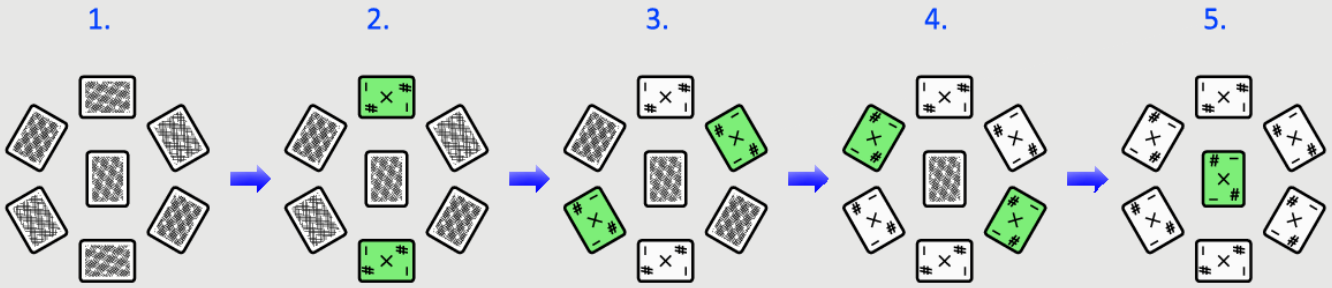
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**2 ή 3 συνεχόμενα κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν ανά 2, αντικριστά κατά προτίμηση και μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με 2 ή 3 συνεχόμενα κοινά φύλλα**.
Παρόμοιο:	με τη «**Μαργαρίτα**» και τα «**Τρίγωνα**», όπου προστίθενται φύλλα στο κέντρο
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 10%, Ζεύγη 34%, Κέντα 23%, Τριάδα 18%, Φουλ 11,5%, Χρώμα 2%, Καρέ 1,3%, Φλος <0,3%**

33-iii Στόχος

Κοινά Φύλλα √ Υποχρέωση √			3 (32Φ)	Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 7	**Χέρι: 2 από τα 4**	**Πονταρίσματα: 5**	**Παίκτες: 6 / 8**	

Συνοπτικά:	**Σε κάθε γύρο ανοίγουν 2 απέναντι φύλλα από την περιφέρεια και στο τέλος το φύλλο στο κέντρο. Παίζουν 2 φύλλα από το χέρι σε συνδυασμό με το φύλλο στο κέντρο και 2 συνεχόμενα φύλλα από την περιφέρεια.**

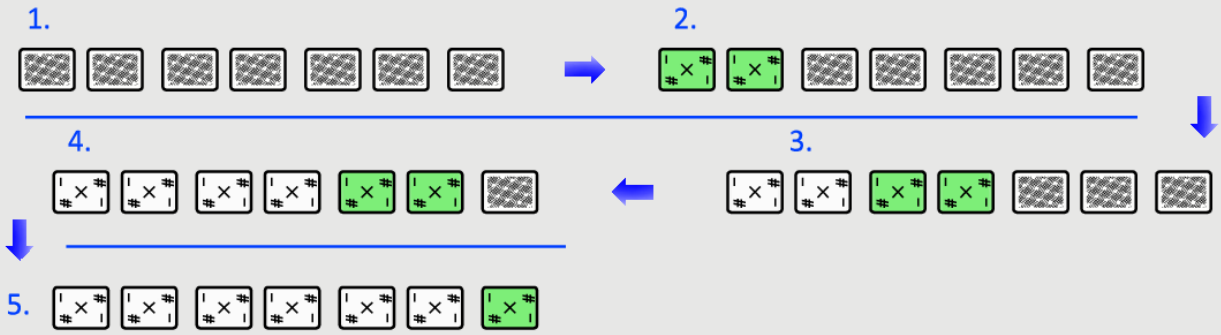




Υποχρεωτικά:	**2 φύλλα από το χέρι και το φύλλο στο κέντρο**
Προαιρετικά:	**2 συνεχόμενα φύλλα από την περιφέρεια**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν ανά 2, αντικριστά και μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Τελευταίο ανοίγει τα φύλλο στο κέντρο, ο «Στόχος», το οποίο αποτελεί υποχρέωση. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με 2 συνεχόμενα φύλλα από τον εξωτερικό κύκλο και υποχρεωτικά το φύλλο στο κέντρο.**
Παραλλαγή:	ο «Στόχος» στο κέντρο μπορεί να είναι διπλό φύλλο και να επιλέγεται το 1 από τα 2.
Παρόμοιο:	με το **«Ρολόι»**, όπου απουσιάζουν τα φύλλα στο κέντρο και τη **«Μαργαρίτα»** όπου το κεντρικό φύλλο/α είναι καπέλο.
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 3%, Ζεύγη 24%, Κέντα 25%, Τριάδα 18%, 3άδα+Κέντα 10%, Φουλ 15,5%, Χρώμα 3%, Καρέ 2%, Φλος <0,5%**

34. Σιδηρόδρομος (ή Chemin de Fer)

Κοινά Φύλλα V			3 (32Φ)	K (40Φ)
Κοινά φύλλα: 7	Χέρι: 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 8 / 11	
Συνοπτικά:	Τα φύλλα ανοίγουν ανά 2 από αριστερά προς τα δεξιά. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και 2 ή 3 συνεχόμενα από τα κοινά.			



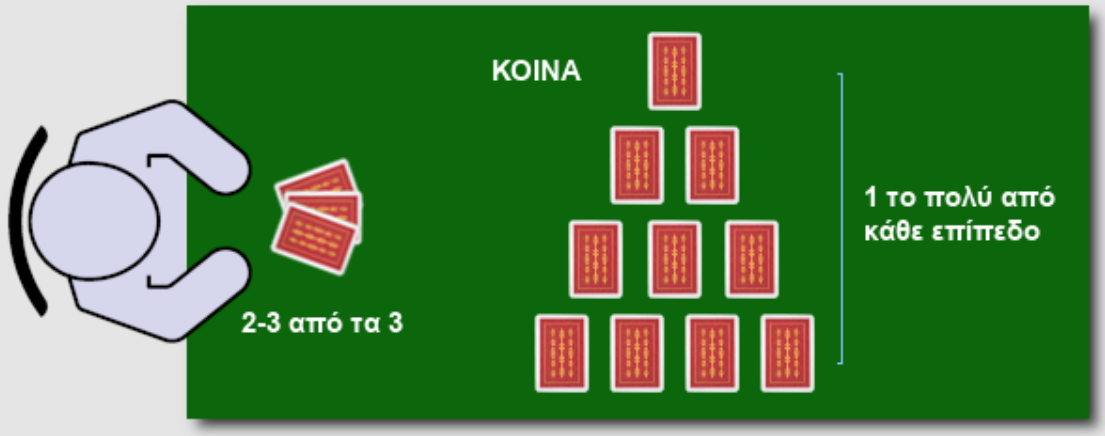
Υποχρεωτικά:	2 ή 3 φύλλα από το χέρι
Προαιρετικά:	2 ή 3 συνεχόμενα κοινά φύλλα
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα ανοίγουν ανά 2 από αριστερά προς τα δεξιά και μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Τελευταίο ανοίγει το φύλλο στο τέλος του «Σιδηρόδρομου». Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με 2 ή 3 συνεχόμενα φύλλα από το τραπέζι.**
Παραλλαγή:	Μοιράζονται **4 φύλλα** στους παίκτες και αυτοί **ξεσκαρτάρουν το 1** είτε αμέσως είτε μετά το πρώτο άνοιγμα φύλλων στο τραπέζι.
Παρόμοιο με:	**1.** το **«Λάμδα και V»**, ουσιαστικά το ίδιο παιχνίδι με διαφορετική σειρά ανοίγματος των φύλλων **2.** το **«Μακαρόνι»** όπου υπάρχει… εκτεταμένο ξεσκαρτάρισμα
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 11%, Ζεύγη 34%, Κέντα 21%, Τριάδα 19%, Φουλ 10,5%, Χρώμα 1,6%, Καρέ 1,3%, Φλος <0,2%**

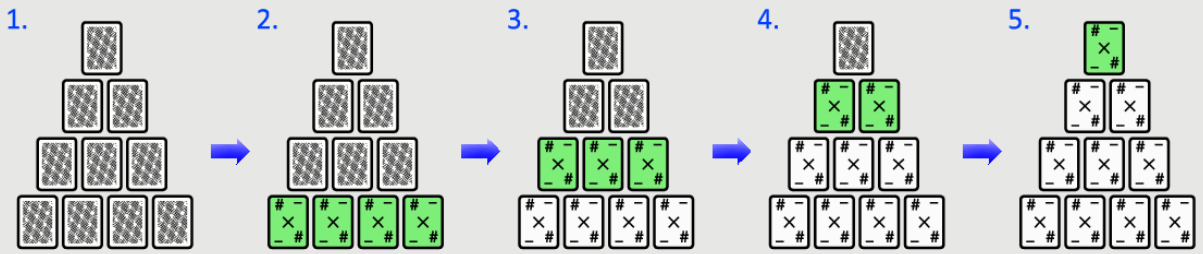
Ομάδα 10 - ΠΥΡΑΜΙΔΟΕΙΔΗ

Το κοινό χαρακτηριστικό τους είναι τα κοινά φύλλα σε σειρές από τις οποίες σύμφωνα με τον κοινό κανόνα χρησιμοποιούμε το πολύ 1.

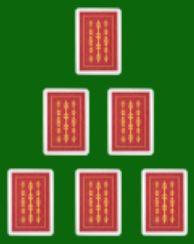
35. Πυραμίδα [& Μικρή Πυραμίδα, Κλεψύδρα, Παγωτό Χωνάκι, Δεντράκι]

Κοινά Φύλλα V			3
Κοινά φύλλα: 10	**Χέρι: 2-3 από τα 3**	**Πονταρίσματα: 5**	**Παίκτες: 7 / 10**
Συνοπτικά:	**Ανοίγει 1 σειρά σε κάθε γύρο. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και 1 μόνο φύλλο από κάθε επίπεδο.**		





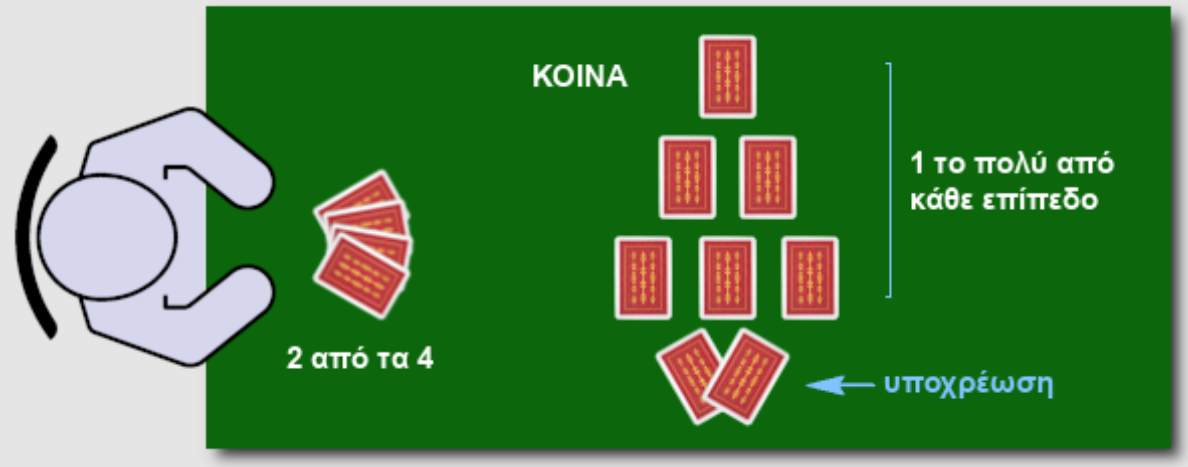
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**1 μόνο φύλλο από κάθε επίπεδο**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα ανοίγουν ανά επίπεδο, ξεκινώντας από την βάση προς την κορυφή. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του και **μόνο 1 φύλλο από κάθε επίπεδο** της «Πυραμίδας».
Πιθανότητες:	**Ζεύγη 4,7%, Κέντα 20,5%, Τριάδα 4,5%, 3άδα+Κέντα 16%, Φουλ 37%, Χρώμα 9,5%, Καρέ 6%, Φλος <1,8%**
Παρόμοια:	**1.** το **«Δεντράκι»** (βλ. επόμενο) όπου υπάρχουν λιγότερα φύλλα και **«υποχρέωση»**. **2.** τα παρακάτω «πυραμιδοειδή» παιχνίδια που ουσιαστικά διαφέρουν μόνο στον αριθμό των φύλλων. Ισχύει σε όλα ο κανόνας του ενός φύλλου ανά επίπεδο.

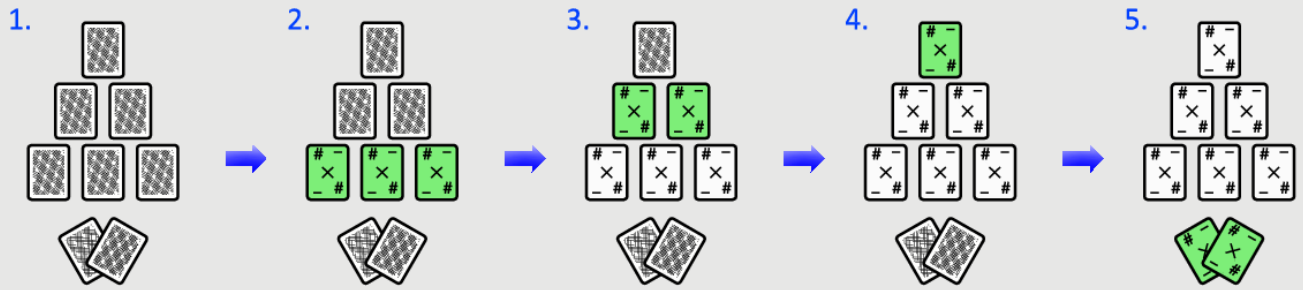
Μικρή Πυραμίδα 	**Κλεψύδρα**	**Παγωτό Χωνάκι**

35-ii Δεντράκι

Κοινά Φύλλα √ Υποχρέωση √			3
Κοινά φύλλα: 8	Χέρι: 2 από τα 4	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 6 / 8

Συνοπτικά:	**Ανοίγει 1 σειρά κάθε φορά και ο «κορμός» τελευταίος. Παίζουν 2 φύλλα από το χέρι, 1 φύλλο υποχρεωτικά από τον «κορμό» του δέντρου και 2 φύλλα από 2 διαφορετικά επίπεδα.**



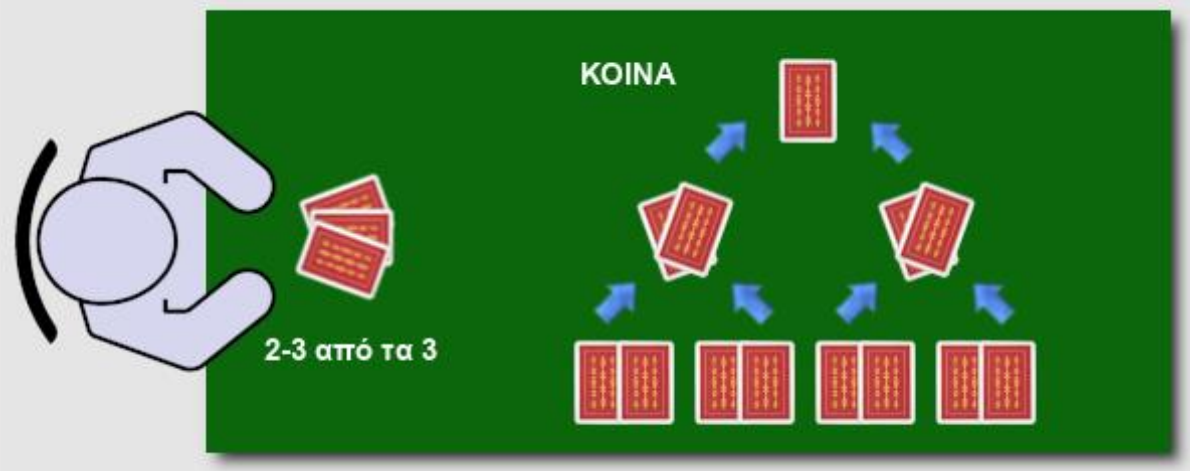


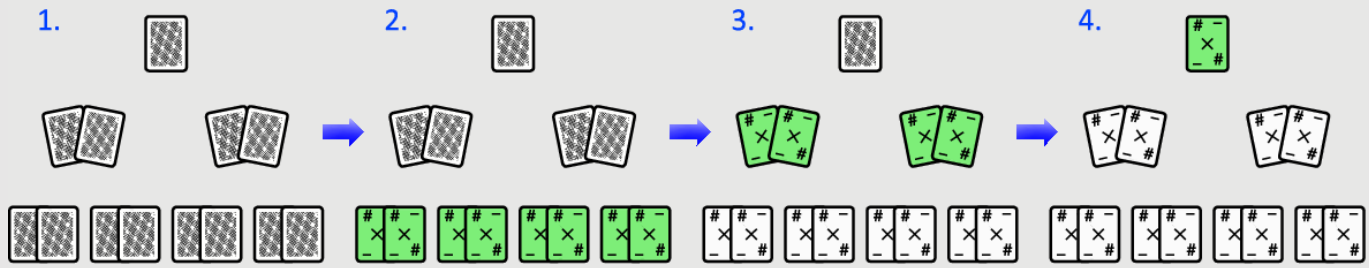
Υποχρεωτικά:	**2 φύλλα από το χέρι και 1 φύλλο από τον «κορμό» του δέντρου**
Προαιρετικά:	**2 φύλλα από 2 διαφορετικά επίπεδα**
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει 4 φύλλα σε κάθε παίκτη, τοποθετεί 8 φύλλα στο τραπέζι όπως στο σχήμα και γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν ανά επίπεδο, ξεκινώντας από τη δεύτερη σειρά από κάτω (3 φύλλα) προς τα πάνω. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Τελευταία ανοίγουν τα φύλλα στον «κορμό» του Δέντρου. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί μόνο 2 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με 1 φύλλο από τον «κορμό» του Δέντρου (υποχρεωτικά) και 2 φύλλα ακόμα από τα επίπεδα (αλλά μόνο 1 από το κάθε επίπεδο).**
Παρόμοιο:	με την **«Πυραμίδα»** (βλ. παραπάνω) όπου τα φύλλα είναι περισσότερα και δεν υπάρχει «υποχρέωση».
Παραλλαγή:	μπορεί να παιχτεί σχηματίζοντας ένα **μεγαλύτερο «Δέντρο»** με την προσθήκη ενός ακόμα επιπέδου με 4 φύλλα. Παίκτες: 5 / 7
Πιθανότητες:	**Ζεύγη 6,5%, Κέντα 24%, Τριάδα 7%, 3άδα+Κέντα 15%, Φουλ 34%, Χρώμα 7%, Καρέ 5%, Φλος <1,3%**

36. Ομπρέλες

Κοινά Φύλλα V			3
Κοινά φύλλα: 13	Χέρι: 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 4	Παίκτες: 6 / 9

Συνοπτικά:	**Ανοίγει μία σειρά σε κάθε γύρο. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι σε συνδυασμό με: 1 δυάδα της κάτω σειράς, 1 από τα 2 φύλλα της γειτονικής δυάδας της μεσαίας σειράς και το μονό φύλλο.**



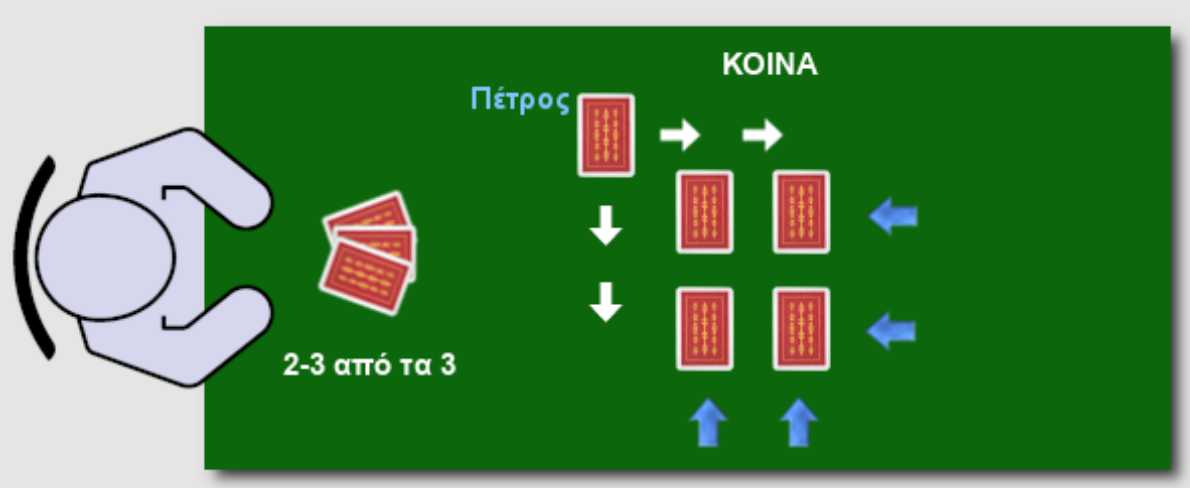


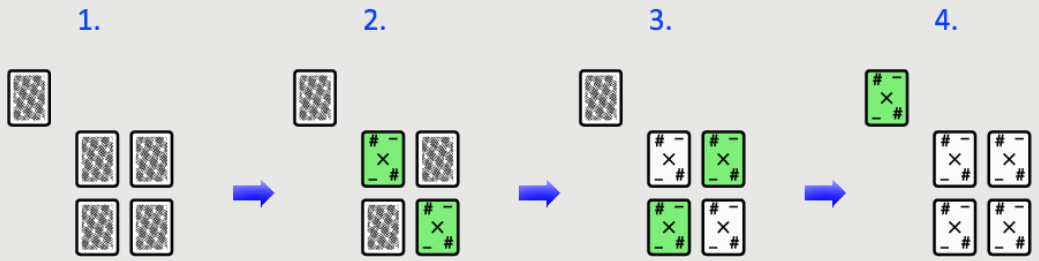
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**φύλλα από 1 μόνο δυάδα της κάτω σειράς, 1 από τα 2 φύλλα της γειτονικής δυάδας της μεσαίας σειράς και το μονό φύλλο στην κορυφή**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη, 13 στο τραπέζι σύμφωνα με τη διάταξη του σχήματος και αρχικό ποντάρισμα. Ανοίγει πρώτα η κάτω σειρά με τις 4 δυάδες, εν συνεχεία η μεσαία σειρά και τέλος το μονό φύλλο. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με: 1 δυάδα της κάτω σειράς, 1 από τα 2 φύλλα της γειτονικής δυάδας της μεσαίας σειράς, όπως υποδεικνύουν τα βέλη, και το μονό φύλλο στην κορυφή**.
Πιθανότητες:	**Ζεύγη 7%, Κέντα 23%, Τριάδα 7%, 3άδα+Κέντα 16,5%, Φουλ 33%, Χρώμα 7%, Καρέ 4%, Φλος 1%**

Ομάδα 11 – με ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ/ΚΑΘΕΤΗ ΕΠΙΛΟΓΗ

37. Δορυφόρος (ή Πέτρος που Πάει Παντού) [& Τετράγωνο]

Κοινά Φύλλα √ Καπέλο √			3
Κοινά φύλλα: 5	Χέρι: 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 4	Παίκτες: 9 / 11
Συνοπτικά:	**Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι, προαιρετικά ο «Δορυφόρος» και φύλλα από μία μόνο οριζόντια ή κάθετη δυάδα.**		



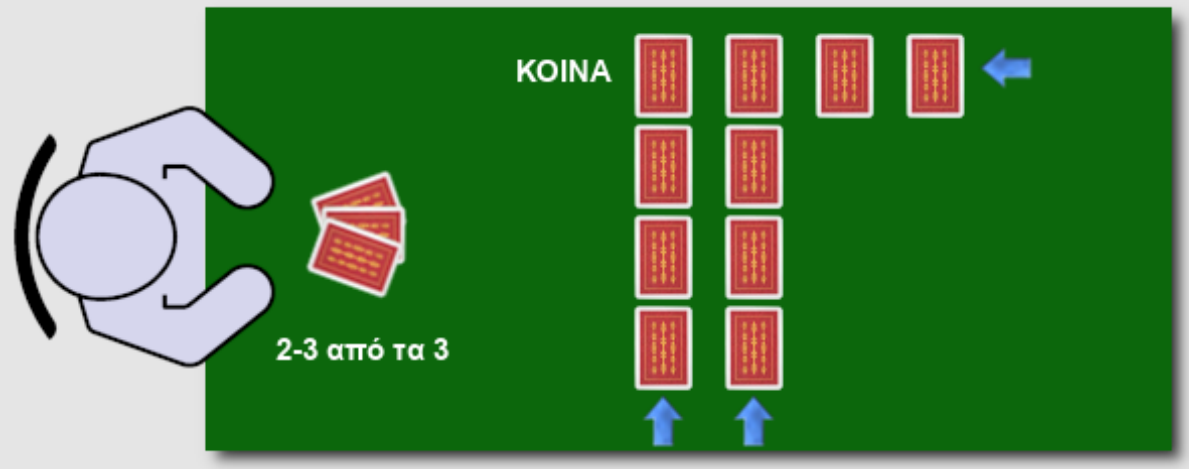


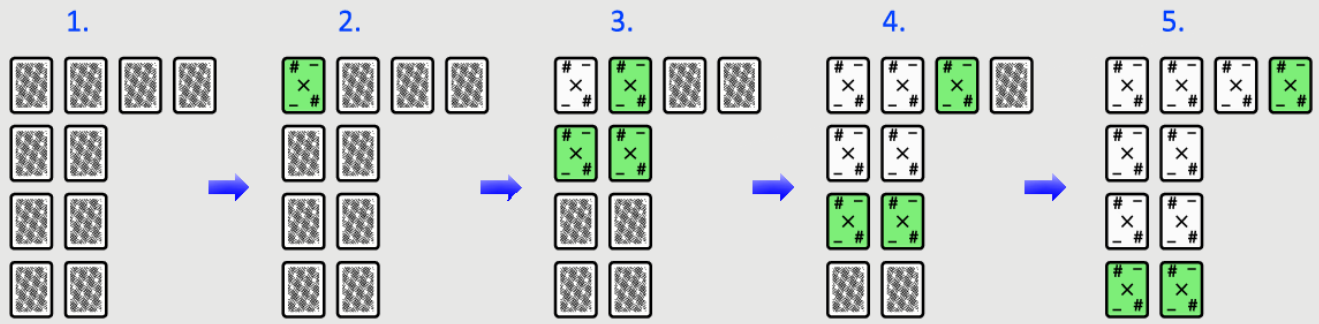
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**ο «Δορυφόρος» και φύλλα από μία μόνο οριζόντια ή κάθετη δυάδα (όχι διαγώνια)**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα ανοίγουν διαγώνια σε 2 γύρους ακολουθούμενα από δύο ποντάρίσματα. Τελευταίος ανοίγει ο «Δορυφόρος» (ή «Πέτρος»), **φύλλο το οποίο μπορεί να κολλήσει σε οποιαδήποτε οριζόντια ή κάθετη δυάδα.** Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με μία οριζόντια ή κάθετη δυάδα φύλλων και προαιρετικά το «Δορυφόρο».
Παραλλαγή:	Το **«Τετράγωνο»** είναι το ίδιο παιχνίδι χωρίς το «Δορυφόρο». Παίζουν όλα τα φύλλα από το χέρι και φύλλα από μία οριζόντια ή κάθετη δυάδα. Παίζει **Κέντα.**
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 18%, Ζεύγη 35%, Κέντα 20%, Τριάδα 13,5%, Φουλ 10%, Χρώμα 1,5%, Καρέ < 1%, Φλος < 0,15%**

38. ΙΓ’ (ή Τυχερό 13)

Κοινά Φύλλα V			3
Κοινά φύλλα: 10	Χέρι: 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 7 / 10

Συνοπτικά:	**Ανοίγει πρώτο το επάνω αριστερά γωνιακό φύλλο και τα επόμενα ανά 3. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και φύλλα από μία μόνο από τις 3 σχηματιζόμενες τετράδες.**



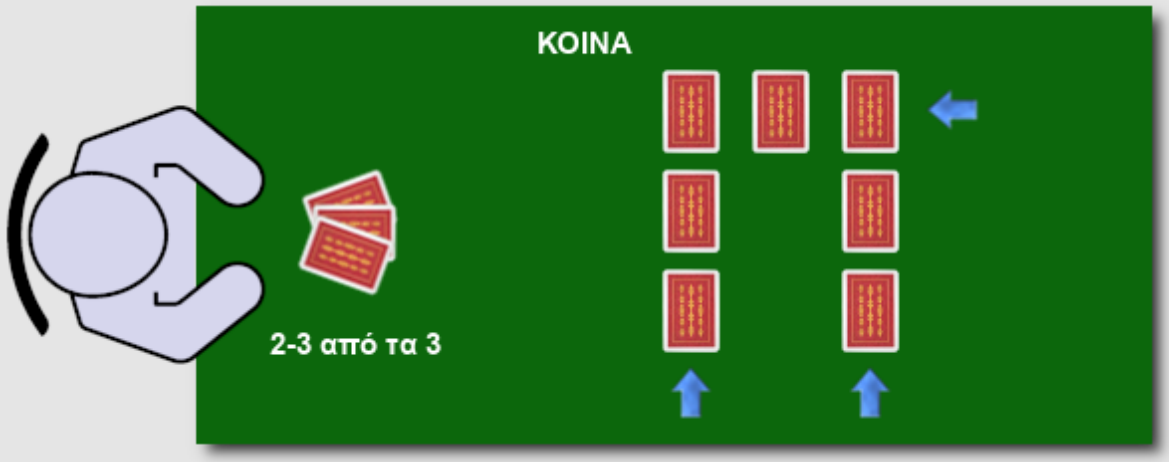


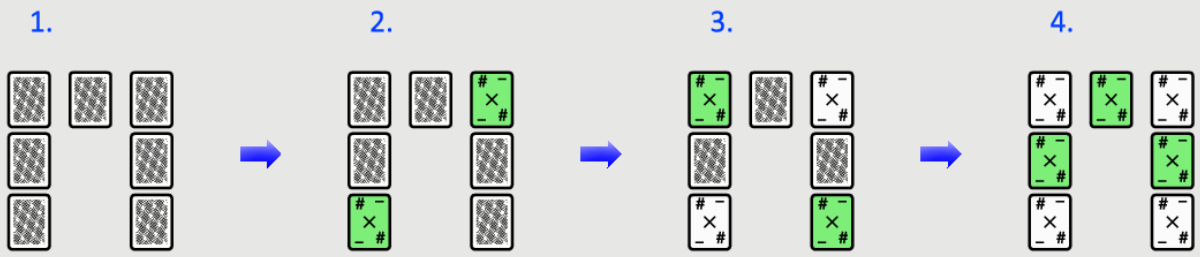
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**φύλλα από μία μόνο τετράδα (τις κάθετες ή την οριζόντια)**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα ανοίγουν ως εξής: πρώτα το γωνιακό επάνω αριστερά, κατόπιν τα 3 γύρω του, ακολουθούν τα 3 επόμενα κάθετων στηλών - οριζόντιας σειράς και τέλος τα 3 που απέμειναν. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με φύλλα τα οποία θα πάρει από μία μόνο τετράδα, είτε μία από τις κάθετες είτε από την οριζόντια.**
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 1%, Ζεύγη 22%, Κέντα 26,5%, Τριάδα 21%, Φουλ 22,5%, Χρώμα 4%, Καρέ 2%, Φλος 0,5%**
Παρόμοιο:	Το **«Μεγάλο Πι»** είναι ουσιαστικά το ίδιο παιχνίδι με διαφορετικό σχήμα και σειρά ανοίγματος φύλλων.

39. Πι [& Μεγάλο Πι]

Κοινά Φύλλα √			3 (32Φ)	Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 7	Χέρι: 2-3 από τα 3	Πονταρίσματα: 4	Παίκτες: 8 /11	

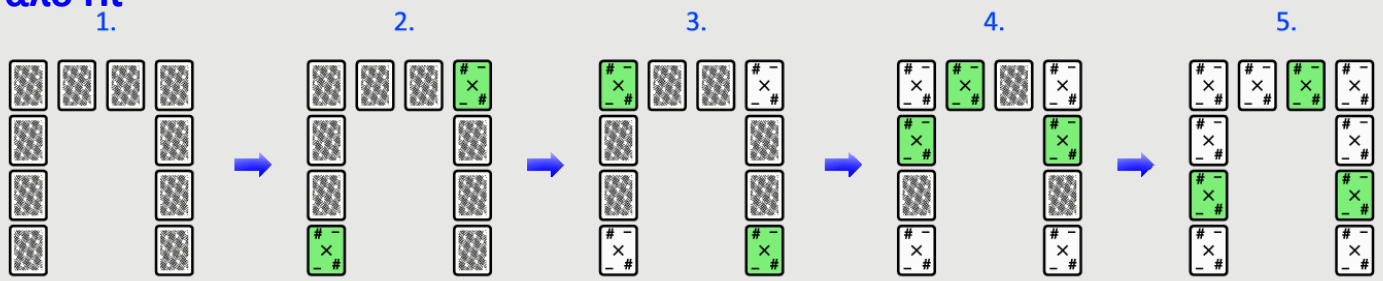
Συνοπτικά:	**Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και τα υπόλοιπα από 1 μόνο οριζόντια ή κάθετη τριάδα.**





Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**φύλλα από μία μόνο οριζόντια ή κάθετη τριάδα**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα ανοίγουν ως εξής: Πρώτα 2 απέναντι γωνιακά, μετά τα άλλα 2 γωνιακά και τέλος τα 3 που απομένουν. Με τον τρόπο αυτό οι τριάδες που παίζουν τελικά ανοίγουν συμμετρικά. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με φύλλα από μία μόνο οριζόντια ή κάθετη τριάδα**.
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 16,5%, Ζεύγη 34%, Κέντα 19%, Τριάδα 17%, Φουλ 10%, Χρώμα 1,6%, Καρέ 1%, Φλος < 0,2%**
Παραλλαγή:	το **«Μεγάλο Πι»** στην ίδια λογική, το οποίο ουσιαστικά είναι το **«ΙΓ'»** (**Τριάδα** παντού)

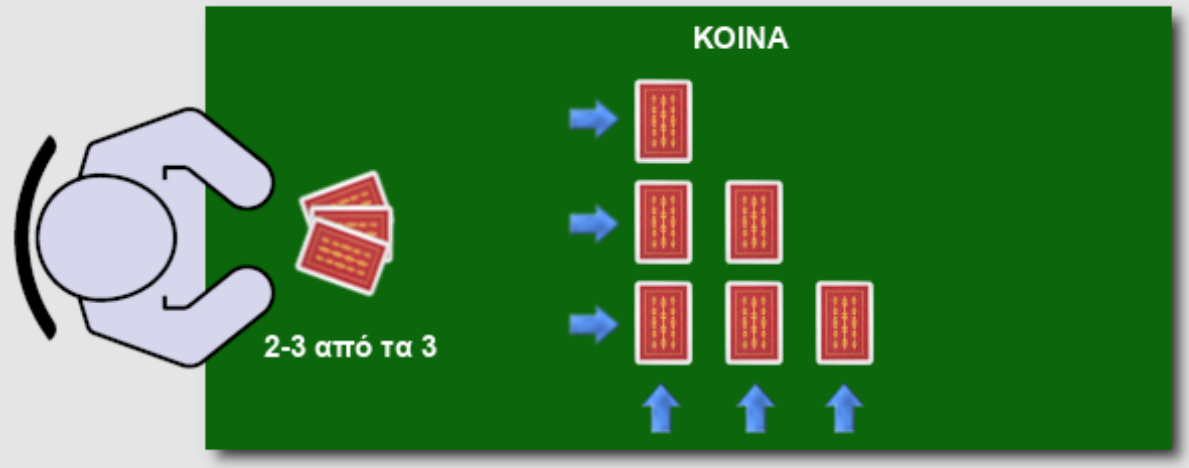
Μεγάλο Πι

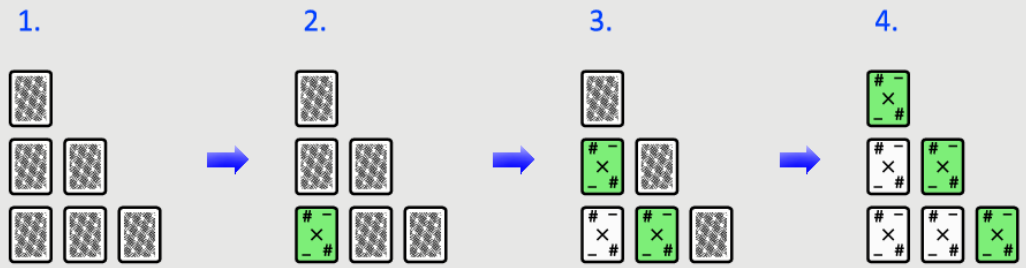


40. Σκάλα [& Μεγάλη Σκάλα]

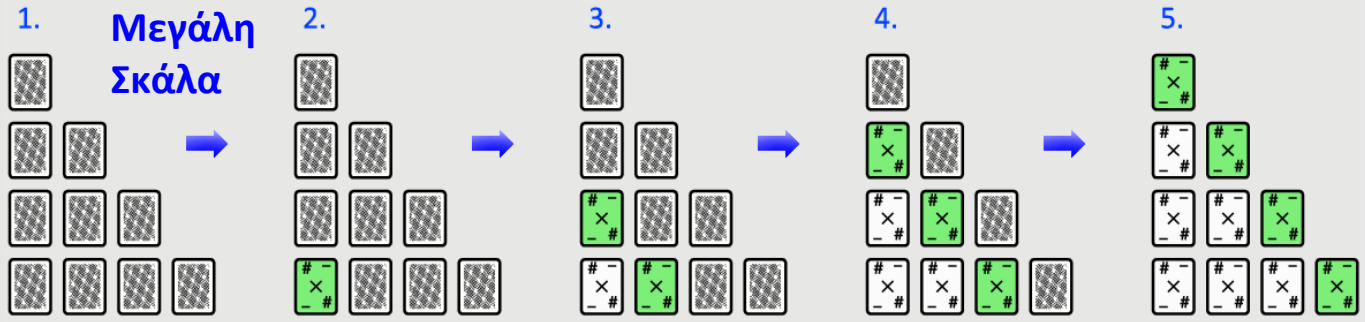
Κοινά Φύλλα V			3 (32Φ)	K (40Φ)
Κοινά φύλλα: 6	Χέρι: 2-3 από τα 3	Πονταρίσματα: 4	Παίκτες: 8 / 11	

Συνοπτικά:	**Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι σε συνδυασμό με φύλλα είτε από μία οριζόντια είτε από μία κάθετη σειρά.**





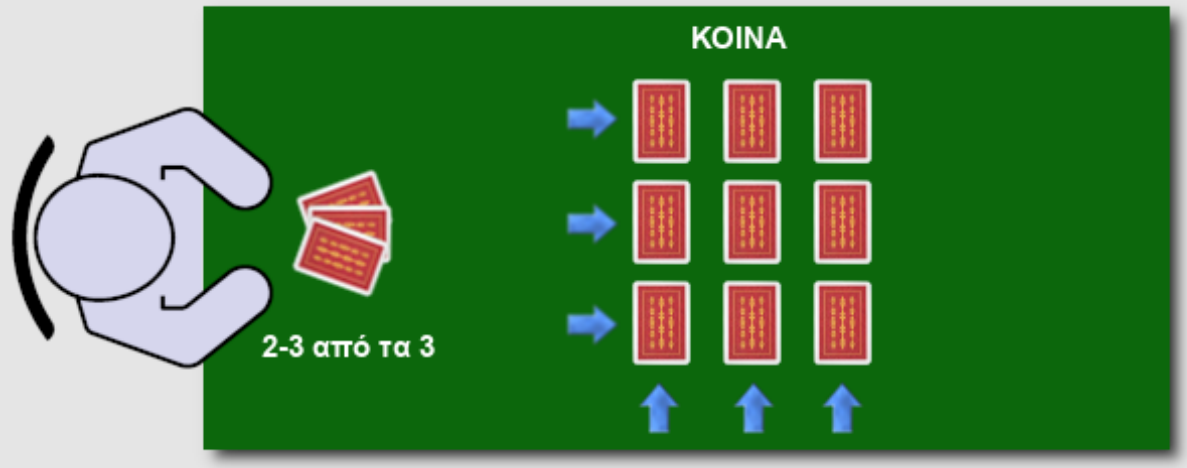
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**φύλλα από 1 μόνο οριζόντια ή κάθετη σειρά (όχι διαγώνια)**
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει 3 φύλλα σε κάθε παίκτη και τοποθετεί 6 φύλλα στο τραπέζι όπως στο σχήμα. Γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν διαγώνια ως εξής: πρώτα το 1 της κορυφής της ορθής γωνίας, μετά τα 2 μεσαία διαγώνια και τέλος τα 3 που απομένουν. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με φύλλα **από μία οποιαδήποτε οριζόντια ή κάθετη σειρά φύλλων (αλλά όχι διαγώνια).**
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 23%, Ζεύγη 34%, Κέντα 16,5%, Τριάδα 16%, Φουλ 7,5%, Χρώμα 1,2%, Καρέ 0,8%, Φλος < 0,15%**
Παραλλαγή:	η **«Μεγάλη Σκάλα»** στην ίδια λογική, με περισσότερα (10) κοινά φύλλα. Παίζει **Τριάδα.**

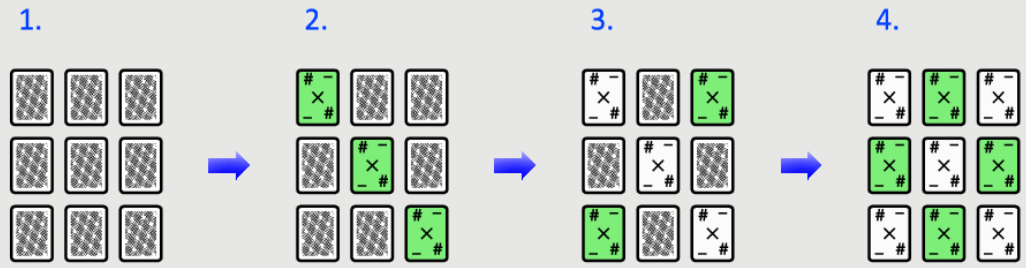


41. Σταυρόλεξο

Κοινά Φύλλα V			3 (32Φ)	X-3 (40Φ)
Κοινά φύλλα: 9	Χέρι: 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 4	Παίκτες: 7 / 10	

Συνοπτικά:	**Ανοίγει πρώτα μία διαγώνιος, έπειτα τα άλλα 2 γωνιακά φύλλα και τέλος τα υπόλοιπα 4. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι σε συνδυασμό με φύλλα από 1 μόνο οριζόντια ή κάθετη τριάδα.**





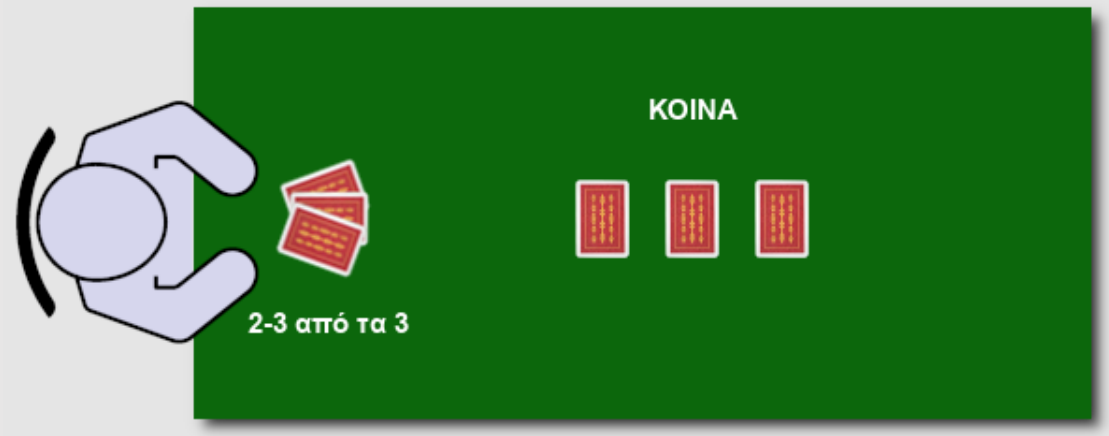
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**φύλλα από μία μόνο οριζόντια ή κάθετη τριάδα**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν ως εξής: πρώτα τα 3 της μίας διαγωνίου, έπειτα τα άλλα 2 της δεύτερης διαγωνίου και τέλος τα 4 εναπομείναντα ενδιάμεσα. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με φύλλα **από μία οποιαδήποτε οριζόντια ή κάθετη τριάδα φύλλων (όχι διαγώνια).**
Παρόμοιο:	με τη **«Σκάλα»** και τα **«Τετράγωνα των Αστέρων»**
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 4,5%, Ζεύγη 25,5%, Κέντα 24,5%, Τριάδα 16%, 3άδα+Κέντα 8%, Φουλ 16,5%, Χρώμα 2,5%, Καρέ 1,5%, Φλος 0,3%**

Ομάδα 12 - ΑΠΛΑ & ΛΙΤΑ (έως 3 κοινά φύλλα)

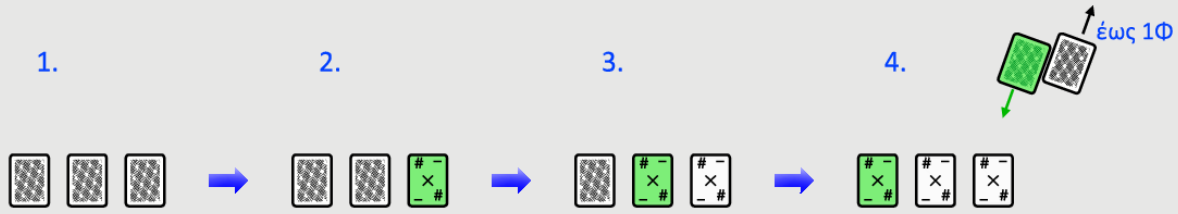
42. Καθρέφτης [& Καθρέφτης με Αλλαγή]

Κοινά Φύλλα √			3 (32Φ)	K (40Φ)
Κοινά φύλλα: 3	Χέρι: 2-3 από τα 3	Πονταρίσματα: 4	Παίκτες: 9 / 12	

Συνοπτικά:	**Ο παίκτης που έχει στο χέρι ακριβώς τα ίδια φύλλα με τα φύλλα στο τραπέζι κερδίζει αυτόματα το παιχνίδι. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και οποιαδήποτε κοινά.**

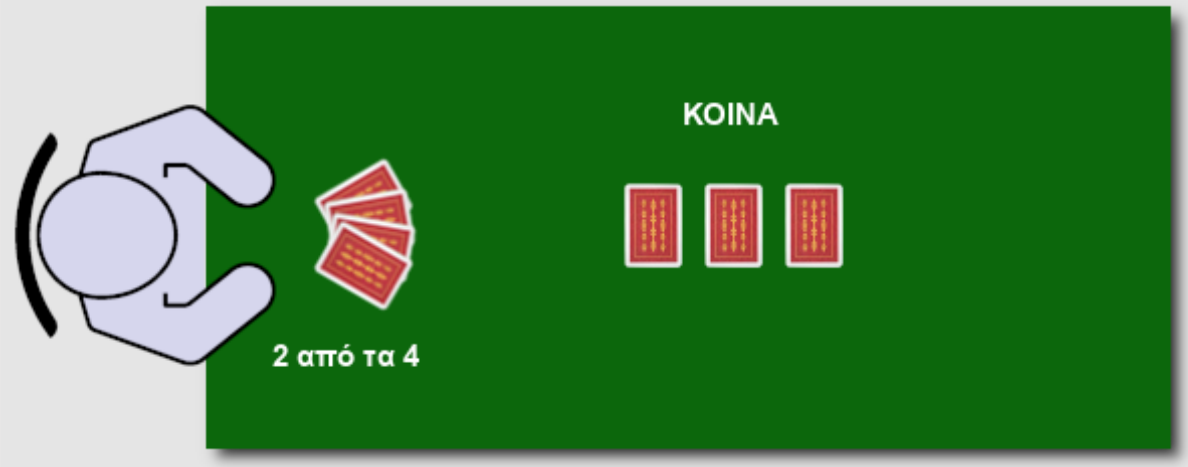


Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**οποιαδήποτε κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα ανοίγουν ένα-ένα και μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με όποια φύλλα θέλει από το τραπέζι. Η ιδιαιτερότητα του παιχνιδιού είναι ότι **εάν ένας παίκτης έχει στο χέρι του ακριβώς τα ίδια φύλλα με τα φύλλα στο τραπέζι, σχηματίσει δηλαδή «Καθρέφτη», κερδίζει αυτόματα το παιχνίδι.**
Πιθανότητες: (μαθημ.)	**Τίποτα 7,541%, Ζεύγος 42,885%, Ζεύγη 27,497%, Κέντα 9,084%, Τριάδα 7,910%, Φουλ 3,609%, Χρώμα 0,548%, Καρέ 0,311%, Φλος 0,058%, Καθρέφτης 0,556%**
Παραλλαγή:	**«Καθρέφτης με Αλλαγή»:** Μόλις η μάνα ανοίξει το τελευταίο φύλλο δίνει την επιλογή στους παίκτες να αλλάξουν 1 φύλλο από το χέρι τους. Παίζουν έως 7-9 παίκτες.



43. Μαμουθάκι

Κοινά Φύλλα √			Κ
Κοινά φύλλα: 3	**Χέρι: 2 από τα 4**	**Πονταρίσματα: 4**	**Παίκτες: 7 / 9**
Συνοπτικά:	**Παίζουν 2 φύλλα από το χέρι και όλα τα κοινά φύλλα.**		



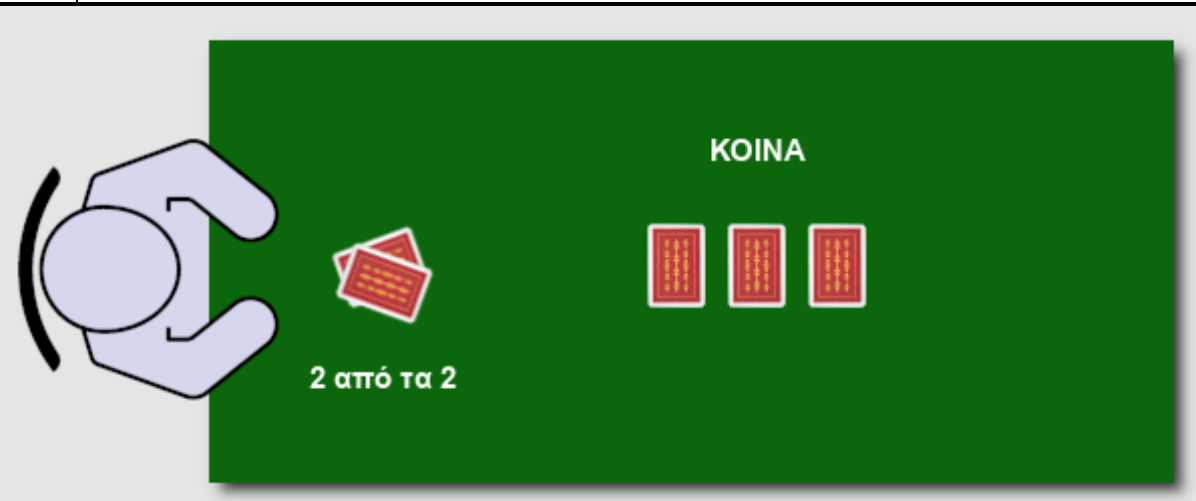
Υποχρεωτικά:	**2 φύλλα από το χέρι και όλα τα κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν ένα-ένα και μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί μόνο 2 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με τα 3 κοινά φύλλα στο τραπέζι.
Παρόμοιο:	με το **«Μαμουθάκι Διπλό»** και το **«Μικρό Χαρακίρι»** όπου έχουμε μόλις 2 φύλλα στο χέρι.
Πιθανότητες: (μαθημ.)	**Τίποτα 2,216%, Ζεύγος 38,439%, Ζεύγη 30,699%, Τριάδα 13,509%, Κέντα 10,735%, Φουλ 3,341%, Χρώμα 0,513%, Καρέ 0,489%, Φλος 0,058%**

44. Μικρό Χαρακίρι [& Μύγα, Τρία-Δύο]

Το απλούστερο παιχνίδι στην Πόκα, με το μίνιμουμ αριθμό φύλλων.

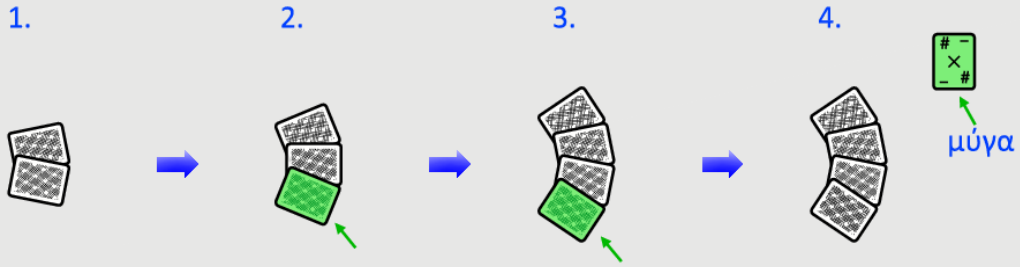
Κοινά Φύλλα √			Κ
Κοινά φύλλα: 3	**Χέρι: 2 από τα 2**	**Ποντάρίσματα: 4**	**Παίκτες: >10**

Συνοπτικά:	**Παίζουν τα 2 φύλλα από το χέρι και όλα τα κοινά.**

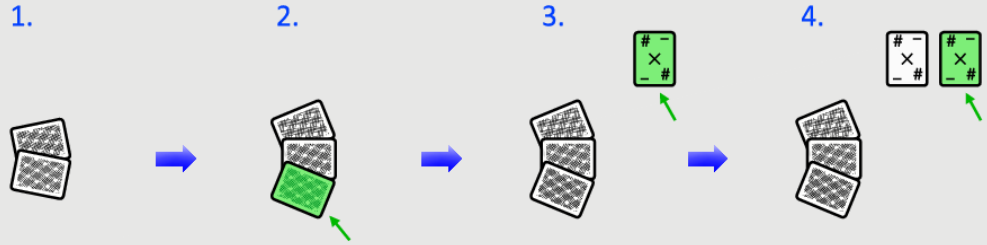


Υποχρεωτικά:	**τα 2 φύλλα από το χέρι και όλα τα κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	2 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν ένα-ένα και μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί τα 2 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με τα 3 κοινά φύλλα στο τραπέζι.
Παρόμοια:	**1.** η **«Μύγα»**, παιζόμενο με 4 φύλλα στο χέρι και 1 κοινό που ανοίγει στο τέλος **2.** το **«Τρία-Δύο»** (ή «Ντίλιγκερ» κατά μία εκδοχή), παιζόμενο με 3 φύλλα στο χέρι και 2 κοινά που ανοίγουν ένα-ένα στο τέλος

Μύγα



Τρία-Δύο

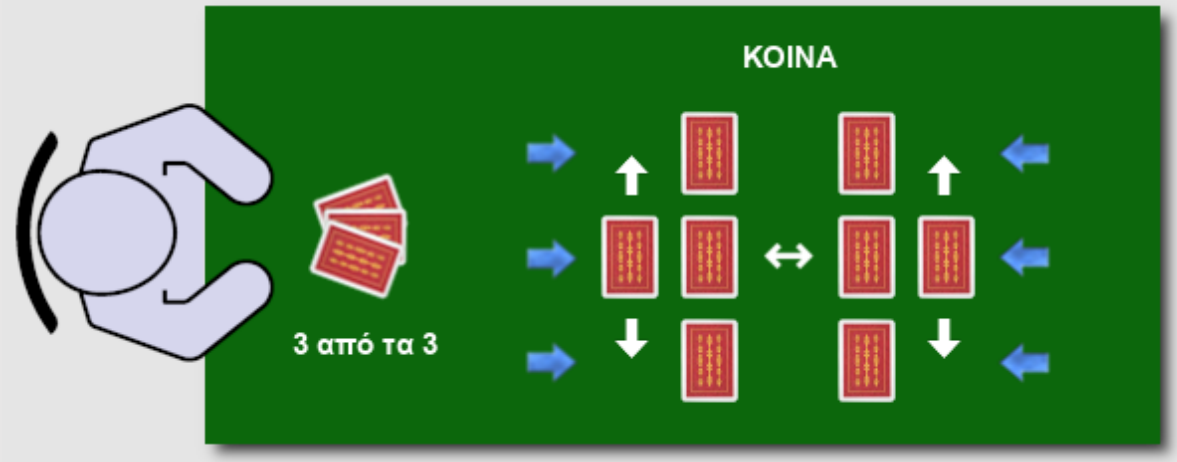


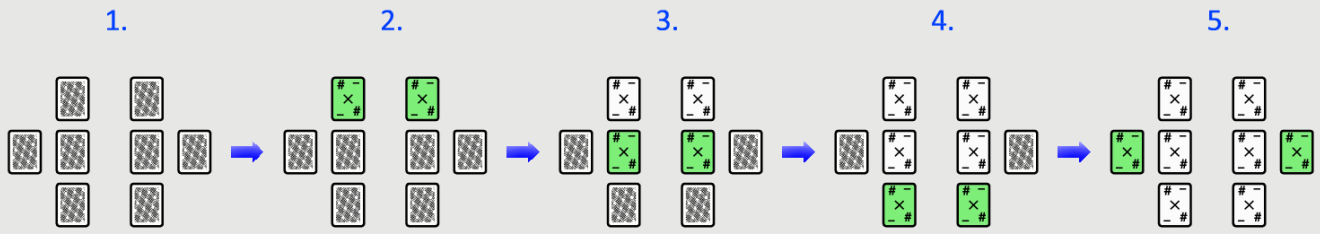
45. Μυγάκια

Ανήκει σίγουρα στα λιτά παιχνίδια αφού οι πιθανές σχηματιζόμενες 5άδες είναι μόλις 6, όσες και στον «Καθρέφτη» και στο «Μαμουθάκι».

Κοινά Φύλλα √ Υποχρέωση √			Κ
Κοινά φύλλα: 8	**Χέρι: 3 από τα 3**	**Πονταρίσματα: 5**	**Παίκτες: 8 / 11**

Συνοπτικά:	**Παίζουν τα 3 φύλλα από το χέρι και 1 φύλλο από μία μόνο κάθετη τριάδα μαζί με το αντίστοιχό της μονό.**





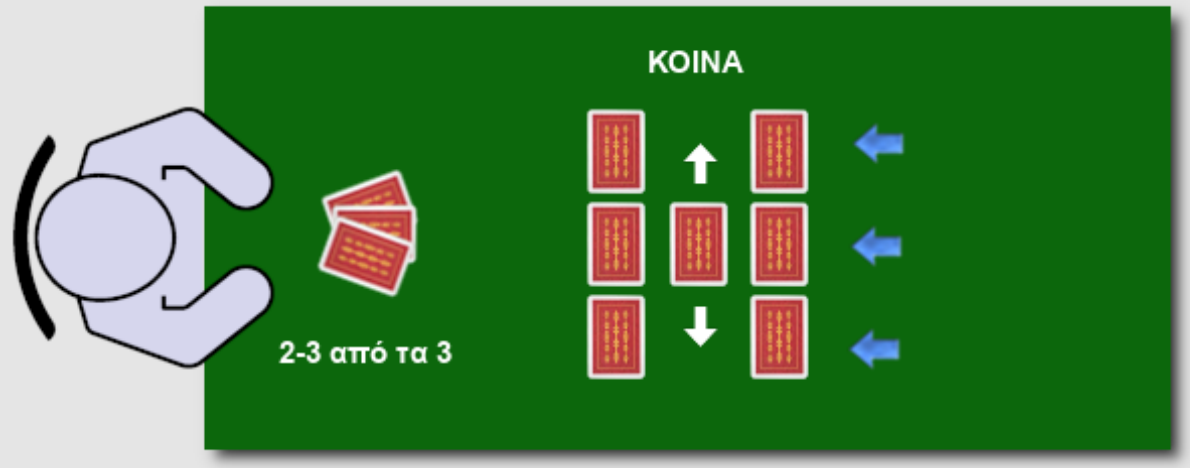
Υποχρεωτικά:	**τα 3 φύλλα από το χέρι και 1 από τα μονά στο τραπέζι**
Προαιρετικά:	**1 φύλλο από μία μόνο κάθετη τριάδα μαζί με το αντίστοιχό της μονό**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα ανοίγουν ανά 2, ένα από κάθε τριάδα σε κάθε γύρο και στο τέλος ανοίγουν τα 2 μονά μαζί. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. **Τα δύο μισά της διάταξης των φύλλων στο τραπέζι είναι ανεξάρτητα**. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί τα 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με 1 φύλλο από μία μόνο κάθετη τριάδα**, αριστερή ή δεξιά, **μαζί με το αντίστοιχο μονό φύλλο** (αριστερό ή δεξί).
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 38%, Ζεύγη 26,5%, Τριάδα 19%, Κέντα 12%, Φουλ 3%, Χρώμα 0,5%, Καρέ 0,5%, Φλος < 0,1%**

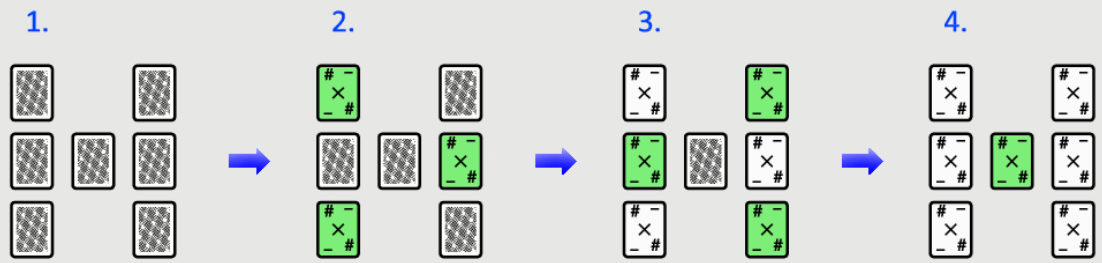
Ομάδα 13 - τα ΣΥΝΗΘΗ

46. Ασανσέρ

Από τα πιο κλασικά παιχνίδια.

Κοινά Φύλλα √			3 (32Φ)	Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 7	**Χέρι: 2-3 από τα 3**	**Πονταρίσματα: 4**	**Παίκτες: 8 / 11**	
Συνοπτικά:	**Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και τα υπόλοιπα από 1 μόνο οριζόντια τριάδα.**			



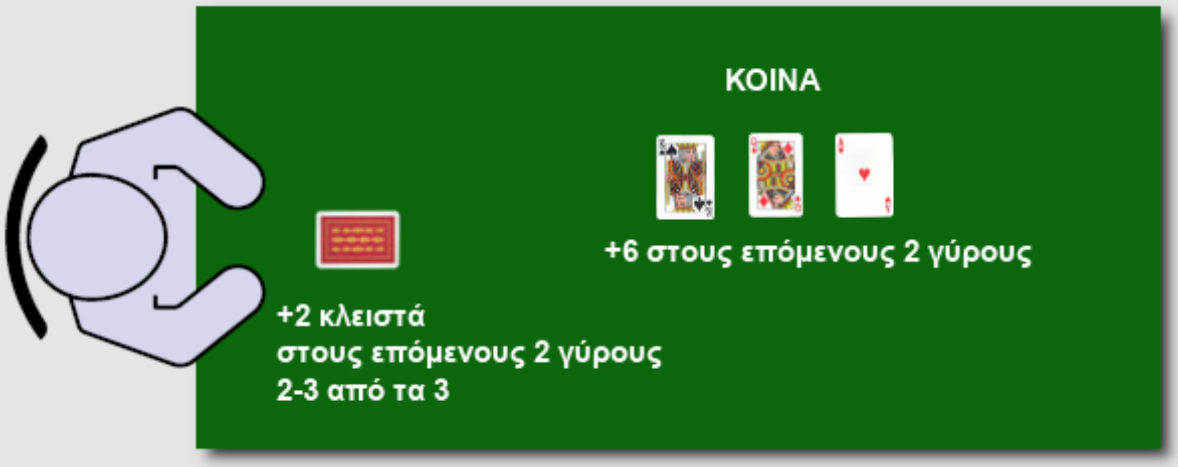


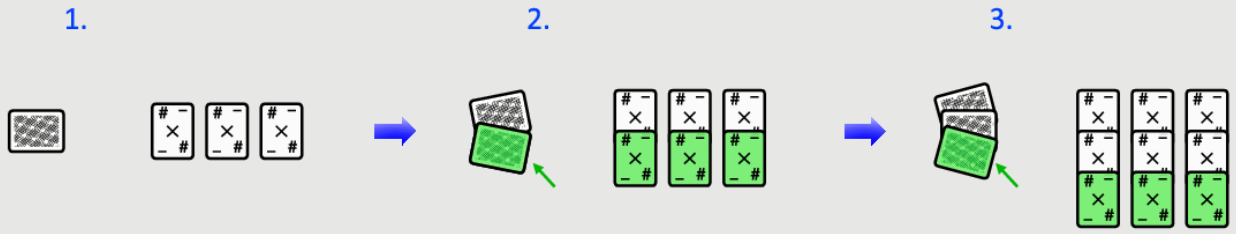
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**το μεσαίο και φύλλα από μία μόνο οριζόντια δυάδα**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα ανοίγουν ανά 3, ένα από κάθε σειρά, και στο τέλος ανοίγει το «Ασανσέρ». Αυτό το φύλλο μπορεί να κολλήσει σε οποιαδήποτε οριζόντια δυάδα φύλλων επιθυμεί ο παίκτης. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με φύλλα από μία μόνο οριζόντια δυάδα και προαιρετικά το «Ασανσέρ».**
Παρόμοιο:	**1.** με το **«Ήτα»** ως προς τη διάταξη των φύλλων στο τραπέζι **2.** με το **«Διπλό Ασανσέρ»**
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 18%, Ζεύγη 22%, Κέντα 19,5%, Τριάδα 15%, 3άδα+Κέντα 2,3%, Φουλ 9%, Χρώμα 1,5%, Καρέ 1%, Φλος 0,15%**

47. Βροχή

Κοινά Φύλλα √ Παιζόμενο √			3 (32Φ)	Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 9	**Χέρι: 2-3 από τα 3**	**Πονταρίσματα: 3**	**Παίκτες: 7 / 10**	

Συνοπτικά:	**Σε 3 γύρους μοιράζεται 1 κλειστό φύλλο στο χέρι και ανοίγει 1 φύλλο σε κάθε μία από τις 3 στήλες. Στο τέλος υπάρχουν 3 φύλλα στο χέρι και 9 ανοιχτά στο τραπέζι. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και 2 ή 3 φύλλα από 1 μόνο στήλη.**

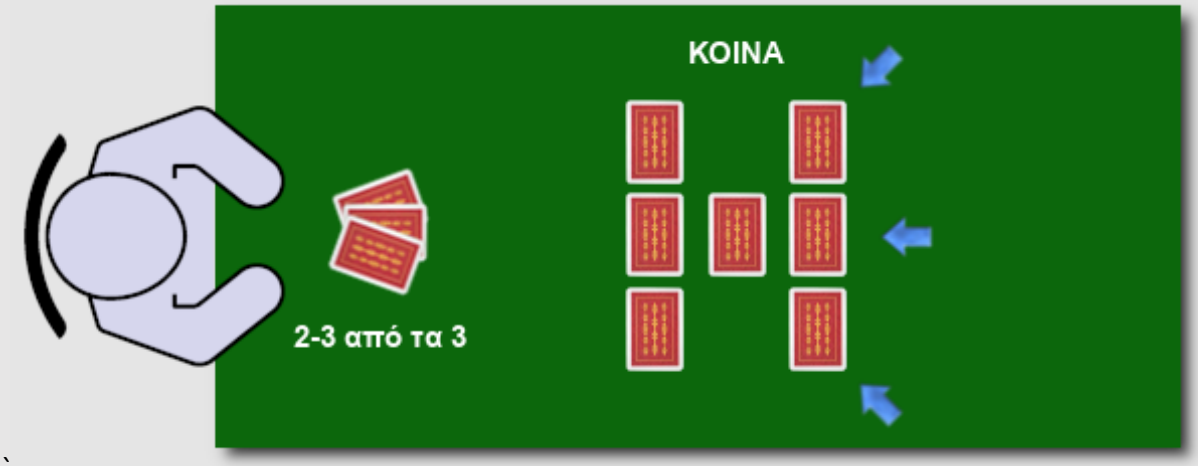


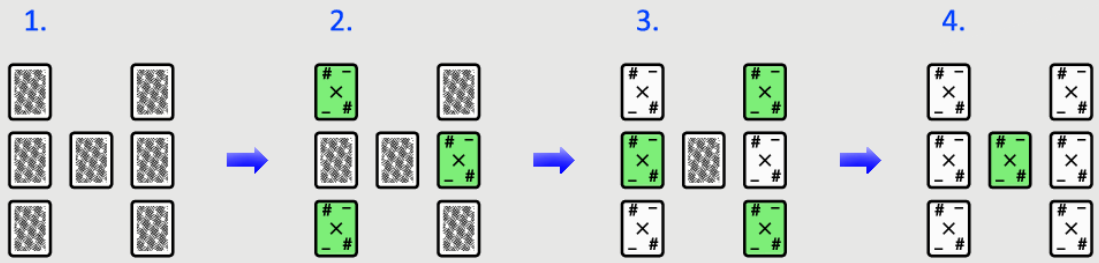


Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**2 ή 3 φύλλα από 1 μόνο στήλη**
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει 1 κλειστό φύλλο σε κάθε παίκτη, τοποθετεί 3 ανοιχτά στο τραπέζι και γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Σε κάθε έναν από τους 2 επόμενους γύρους μοιράζει 1 ακόμα κλειστό φύλλο στους παίκτες και ανοίγει άλλα 3 φύλλα στο τραπέζι ακριβώς κάτω από τα προηγούμενα. Στο τέλος οι παίκτες θα έχουν 3 φύλλα στο χέρι τους και στο τραπέζι θα βρίσκονται 9 ανοιχτά φύλλα σε 3 στήλες. Μετά από κάθε μοίρασμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί **2 ή 3 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με 2 ή 3 φύλλα από 1 μόνο στήλη στο τραπέζι**.
Παρόμοιο:	με το **«Πλύμουθ»** όπου τα φύλλα και τα πονταρίσματα είναι περισσότερα.
Παραλλαγή:	Μπορεί να παιχτεί με λιγότερες (1 ή 2) στήλες.
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 14%, Ζεύγη 34%, Κέντα 19%, Τριάδα 16%, 3άδα+Κέντα 3%, Φουλ 10%, Χρώμα 1,5%, Καρέ 1%, Φλος 0,2%**

48. Ήτα

Κοινά Φύλλα V			3 (32Φ)	Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 7	Χέρι: 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 4	Παίκτες: 8 / 11	
Συνοπτικά:	Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και τα υπόλοιπα είτε από μία διαγώνια είτε από τη μεσαία τριάδα.			



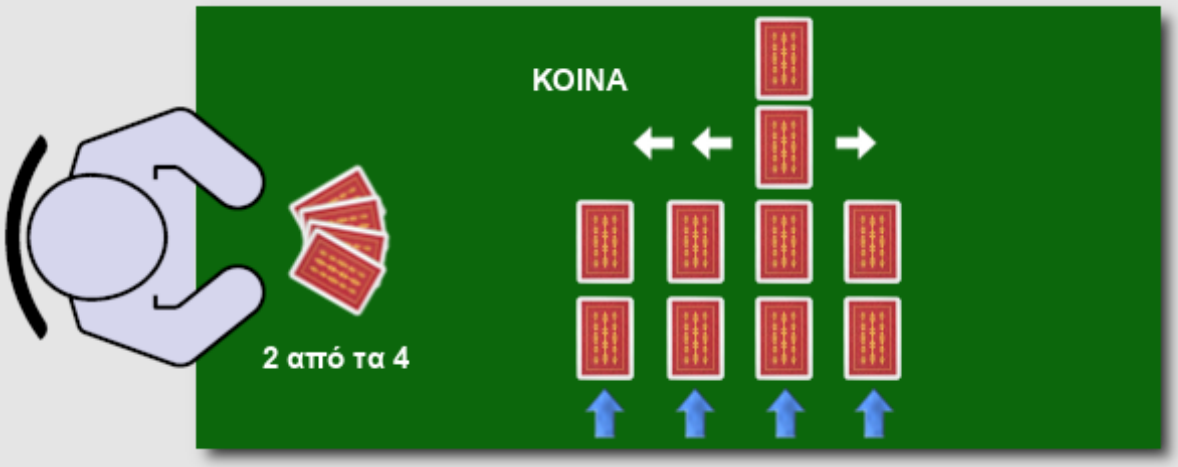


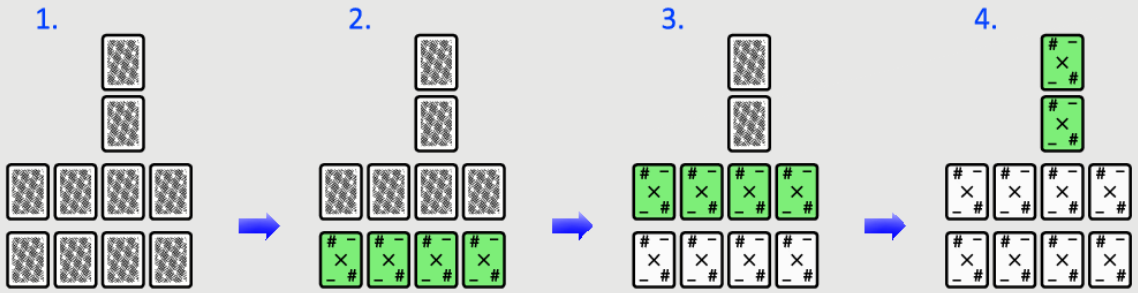
Υποχρεωτικά:	2 ή 3 φύλλα από το χέρι
Προαιρετικά:	φύλλα είτε από μία διαγώνια είτε από τη μεσαία τριάδα
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα ανοίγουν ανά 3 (τα 2 ακραία της μιας κάθετης στήλης με το μεσαίο απέναντι) και τελευταίο ανοίγει το κεντρικό φύλλο. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό είτε με μία από τις δύο διαγώνιες τριάδες που σχηματίζονται στο Ήτα είτε με τη μεσαία τριάδα.**
Παρόμοιο:	με το **«Ασανσέρ»** ως προς τη διάταξη και τον τρόπο ανοίγματος των φύλλων
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 18%, Ζεύγη 22%, Κέντα 19,5%, Τριάδα 15%, 3άδα+Κέντα 2,3%, Φουλ 9%, Χρώμα 1,5%, Καρέ 1%, Φλος 0,15%**

49. Κότες [& Στενή, Τρίαινα]

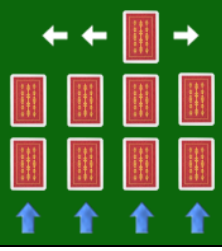
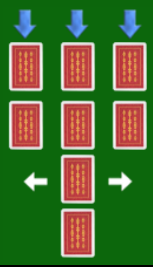
Κοινά Φύλλα V			3
Κοινά φύλλα: 10	Χέρι: 2 από τα 4	Πονταρίσματα: 4	Παίκτες: 5 / 7

Συνοπτικά:	**Ανοίγουν οι 2 σειρές σε 2 γύρους και στο τέλος τα 2 επάνω φύλλα μαζί. Παίζουν 2 φύλλα από το χέρι και 3 φύλλα από 1 μόνο κάθετη τετράδα.**





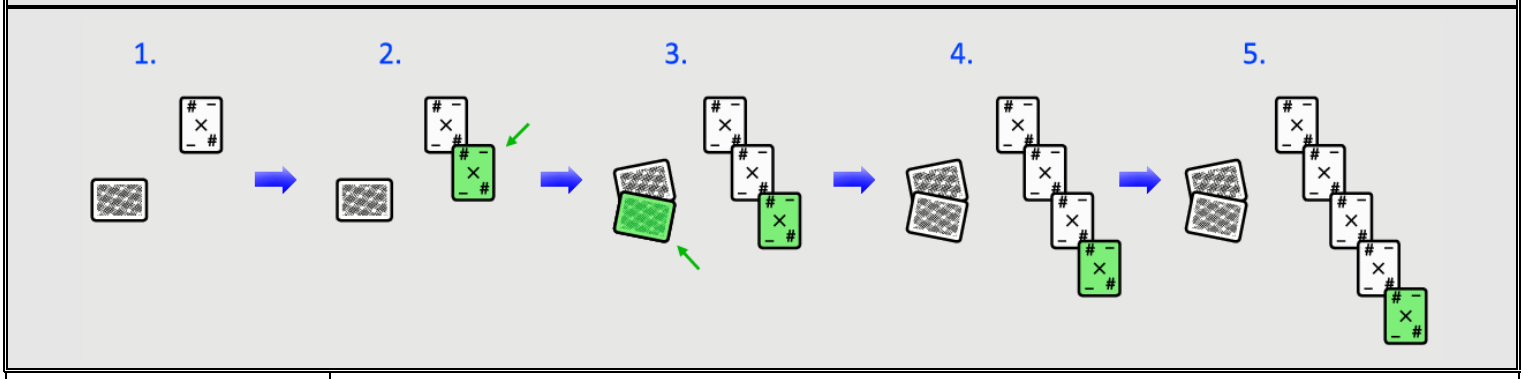
Υποχρεωτικά:	**2 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**3 φύλλα από 1 μόνο κάθετη τετράδα φύλλων**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Ανοίγουν οι 2 οριζόντιες τετράδες φύλλων σε 2 γύρους και τελευταία ανοίγουν τα 2 επάνω φύλλα μαζί. Αυτά μπορούν να μετακινούνται οριζόντια και να σχηματίζουν κάθετες τετράδες. Κάθε άνοιγμα συνοδεύεται από ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί **2 φύλλα από το χέρι του και 3 φύλλα από μία μόνο κάθετη τετράδα φύλλων**.
Παραλλαγές:	**1.** Εάν επάνω έχουμε 1 φύλλο αντί για 2 τότε το παιχνίδι μας είναι η **«Στενή»** η οποία παίζεται **Κέντα.** Εδώ μπορούμε να το παίξουμε 2-3 /4χ και τότε γίνεται **Τριάδα.** **2.** Εάν παίξουμε τις Κότες με 3 αντί 4 φύλλα ανά σειρά και αναποδογυρίσουμε το σχήμα στο τραπέζι τότε έχουμε την **«Τρίαινα»** η οποία παίζει **Τριάδα.**
Πιθανότητες:	**Ζεύγη 8%, Κέντα 24%, Τριάδα 10,5%, 3άδα+Κέντα 17%, Φουλ 30%, Χρώμα 5,5%, Καρέ 4%, Φλος <1%**

Παρόμοιο: το **«Κωλοδάχτυλο»** στο οποίο υπάρχει «υποχρέωση»	**Στενή** 	**Τρίαινα** 

50. Κούκος Μονός [& Κούκος Διπλός]

Κοινά Φύλλα √ Παιζόμενο √			3 (32Φ)	Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 5	Χέρι: 2 από τα 2	Πονταρίσματα: 5	Παίκτες: >10	

Συνοπτικά:	**Ανοίγουν συνολικά 5 φύλλα στο τραπέζι. Στο 3ο άνοιγμα οι παίκτες παίρνουν ακόμα 1 φύλλο στο χέρι. Παίζουν τα 2 φύλλα από το χέρι και οποιαδήποτε κοινά.**

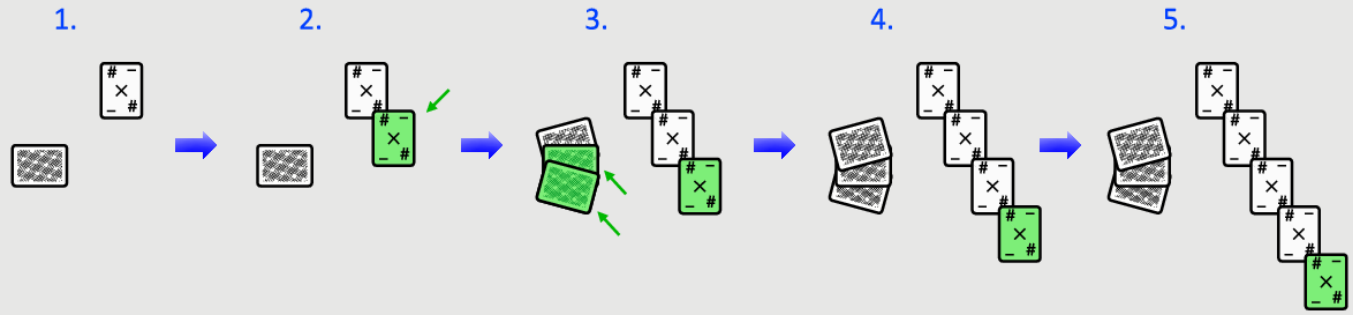


Υποχρεωτικά:	**τα 2 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**3 οποιαδήποτε κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει 1 φύλλο σε κάθε παίκτη και ανοίγει άλλο 1 στο τραπέζι. Γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Η μάνα θα ανοίξει ακόμα 4 φύλλα στο τραπέζι σε 4 γύρους και **στον 3ο γύρο θα μοιράσει ακόμα 1 φύλλο στους παίκτες**. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Οι παίκτες χρησιμοποιούν υποχρεωτικά τα 2 φύλλα που έχουν στο χέρι τους σε συνδυασμό με 3 φύλλα από το τραπέζι.
Παρόμοιο:	με **«Κούκο Διπλό»**, **«Κούκο Αλλαγή»**
Για ψαγμένους:	Το παιχνίδι λέγεται και "**pas à volonté**" που σημαίνει «χωρίς επιλογή» λόγω της υποχρεωτικής χρήσης των 2 φύλλων από το χέρι. Επίσης τα 5 φύλλα μπορεί να είναι εξαρχής τοποθετημένα στο τραπέζι (κλειστά φυσικά).
Πιθανότητες: (μαθημ.)	**Τίποτα 1,490%, Ζεύγος 26,465%, Ζεύγη 37,255%, Κέντα 13,986%, Τριάδα 13,818%, Φουλ 5,386%, Χρώμα 0,837%, Καρέ 0,667%, Φλος 0,096%**

50-ii Κούκος Διπλός

Κοινά Φύλλα √ Παιζόμενο √			3
Κοινά φύλλα: 5	**Χέρι: 2-3 από τα 3**	**Πονταρίσματα: 5**	**Παίκτες: 9 / 11**

Συνοπτικά:	**Ανοίγουν συνολικά 5 φύλλα στο τραπέζι. Στο 3ο άνοιγμα οι παίκτες παίρνουν ακόμα 2 φύλλα στο χέρι. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και οποιαδήποτε κοινά.**

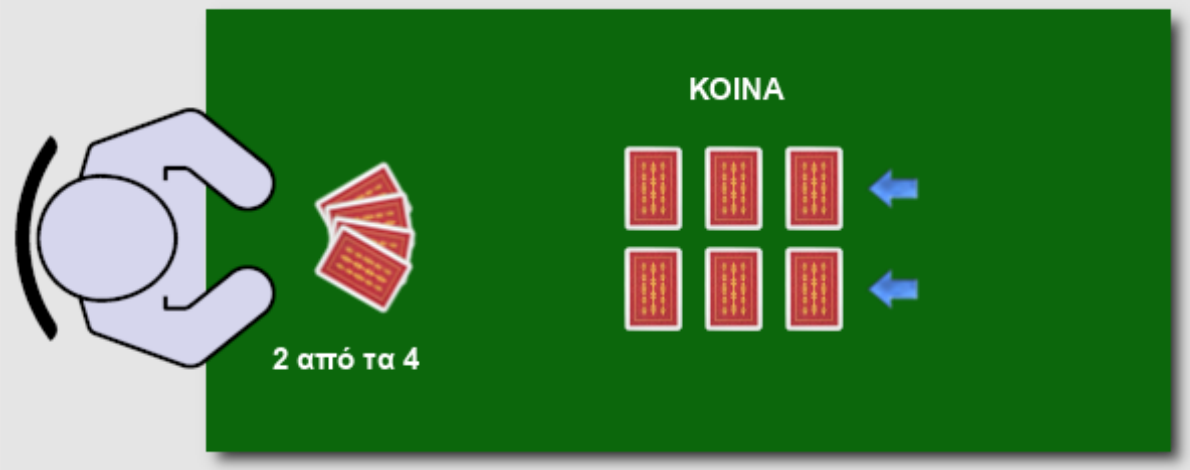


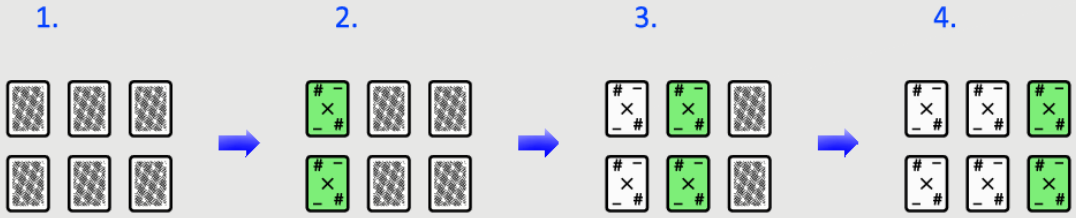
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**οποιαδήποτε κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει 1 φύλλο σε κάθε παίκτη και ανοίγει άλλο 1 στο τραπέζι. Γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Η μάνα θα ανοίξει ακόμα 4 φύλλα στο τραπέζι σε 4 γύρους και **στον 3ο γύρο θα μοιράσει ακόμα 2 φύλλα στους παίκτες.** Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Οι παίκτες χρησιμοποιούν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι τους σε συνδυασμό με οποιαδήποτε φύλλα από το τραπέζι.
Παρόμοιο:	με **«Κούκο Μονό»** (βλ. παραπάνω), **«Κούκο Αλλαγή»**
Για ψαγμένους:	Το παιχνίδι λέγεται και "**à volonté**" που σημαίνει «με επιλογή» λόγω της δυνατότητας επιλογής φύλλων από το χέρι. Επίσης τα 5 φύλλα στο τραπέζι μπορεί να είναι εξαρχής τοποθετημένα (κλειστά φυσικά).
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 4%, Ζεύγη 37%, Κέντα 26%, Τριάδα 11%, Φουλ 16,5%, Χρώμα 2,7%, Καρέ 1,5%, Φλος <0,5%**

51. Μαμουθάκι Διπλό

Κοινά Φύλλα V			Κ
Κοινά φύλλα: 6	**Χέρι: 2 από τα 4**	**Πονταρίσματα: 4**	**Παίκτες: 6 / 8**

Συνοπτικά:	**Σε κάθε γύρο ανοίγει 1 φύλλο από κάθε σειρά. Παίζουν 2 φύλλα από το χέρι και όλα τα κοινά φύλλα μίας από τις 2 σειρές.**

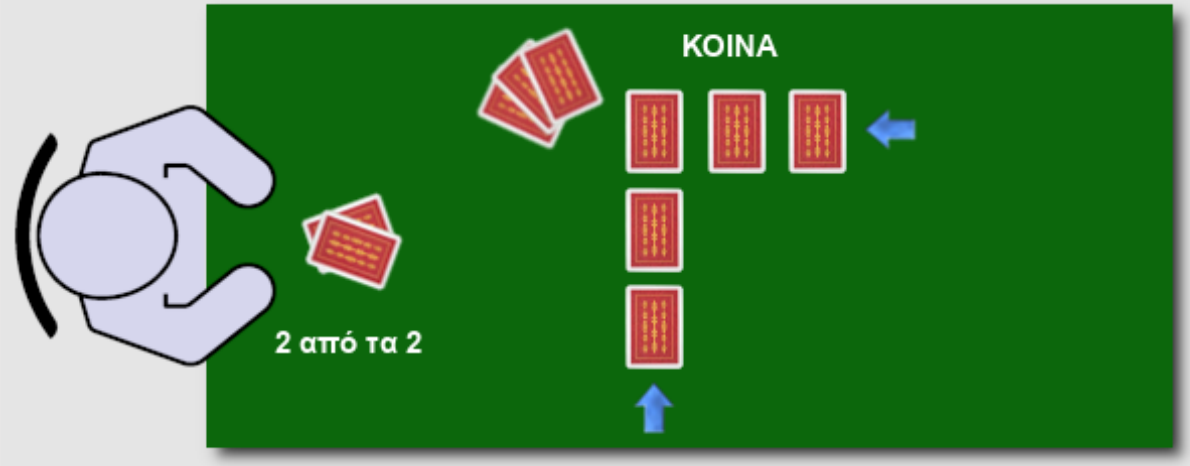


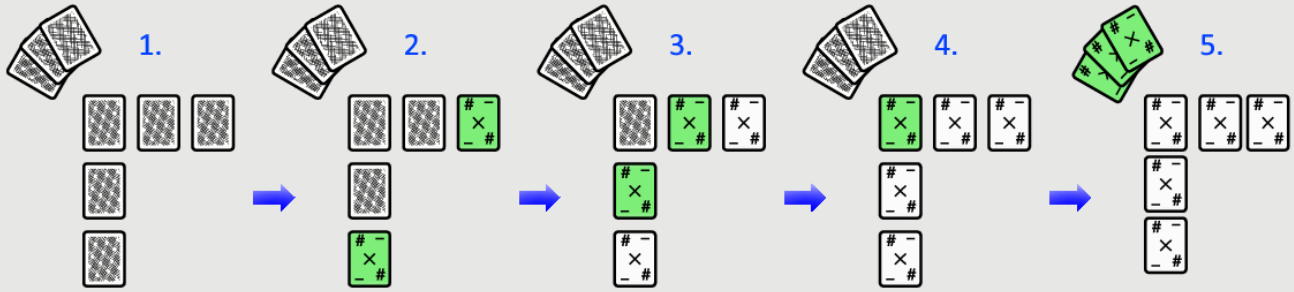


Υποχρεωτικά:	**2 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**όλα τα κοινά φύλλα μίας από τις 2 σειρές**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν ανά δύο, ένα από κάθε σειρά, και μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί μόνο 2 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με τα 3 κοινά φύλλα μίας μόνο από τις δύο σειρές στο τραπέζι.
Παρόμοιο:	με το **«Μαμουθάκι»** όπου έχουμε μονή σειρά 3 φύλλων και τη «**Σαλώμη**» όπου έχουμε 1 φύλλο παραπάνω ανά σειρά
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 16%, Ζεύγη 34%, Τριάδα 22%, Κέντα 19,5%, Φουλ 6,5%, Χρώμα 0,9%, Καρέ 1%, Φλος <0,2%**

52. Μπακλαβάς Γωνία

Κοινά Φύλλα √ Καπέλο √			Χ-3 (32Φ)	Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 8	Χέρι: 2 από τα 2	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: >10	
Συνοπτικά:	Παίζουν τα 2 φύλλα από το χέρι, προαιρετικά 1 από το καπέλο και τα υπόλοιπα από ένα μόνο σκέλος.			



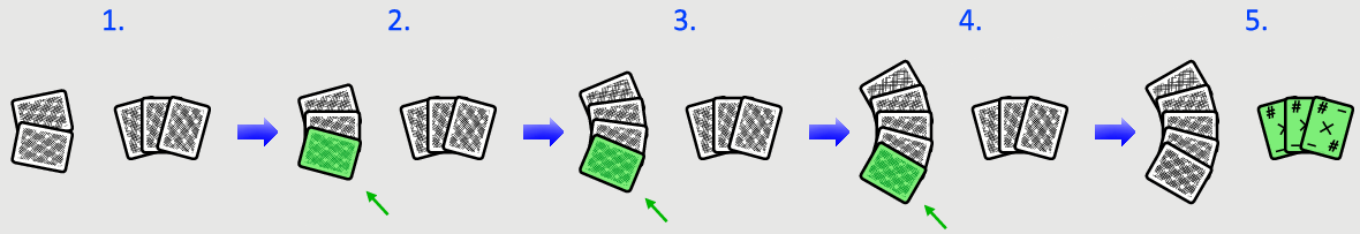


Υποχρεωτικά:	**τα 2 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**1 φύλλο από το καπέλο και φύλλα από μία μόνο τριάδα**
Αναλυτικά:	2 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν ανά 2, ένα από κάθε σκέλος. Στον προτελευταίο γύρο ανοίγει η κορυφή της «Γωνίας» και στον τελευταίο το καπέλο. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί τα 2 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με την οριζόντια ή κάθετη τριάδα φύλλων (όχι και τις δύο) και προαιρετικά 1 φύλλο από το καπέλο.**
Παρόμοιο:	με τη **«Γωνία»** όπου δεν υπάρχει καπέλο
Για ψαγμένους:	Με διπλό καπέλο θα έπαιζε επίσης **Ισοπαλία (Χ-Κ)**, με μονό **Κέντα** (32Φ).
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 11,4% Ζεύγη 31,5%, Κέντα 20%, Τριάδα 20%, 3άδα+Κέντα 5%, Φουλ 9%, Χρώμα 1,4%, Καρέ 1,3%, Φλος 0,2%**

53. Μπόμπα Χαρακίρι (Ι)

Δύσκολα θα βρείτε 2 βιβλία ή ιστοσελίδες που με αυτό το όνομα να παρουσιάζουν το ίδιο παιχνίδι! Ας συμφωνήσουμε τουλάχιστον ότι «Μπόμπα» σημαίνει ομάδα κοινών φύλλων που ανοίγει με τη μία. Από την άλλη «Χαρακίρι» μπορεί να σημαίνει είτε παρατεταμένο, βασανιστικό ποντάρισμα, φύλλο-φύλλο, είτε ακριβώς το αντίθετο, 2 ποντάρίσματα όλα κι όλα. Ως εκ τούτου παρουσιάζονται 2 βασικές εκδοχές.

Κοινά Φύλλα √ Παιζόμενο √			3 (32Φ)	Χ-Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 3	Χέρι: 4-5 από τα 5	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 5 / 7	
Συνοπτικά:	**Μοιράζονται αρχικά 2 φύλλα στο χέρι και εν συνεχεία άλλα 3 σε 3 διαδοχικούς γύρους. Τελευταία σκάει η «Μπόμπα» από την οποία παίζει προαιρετικά 1 μόνο φύλλο.**			



Υποχρεωτικά:	**4 ή 5 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**1 μόνο φύλλο από τη «Μπόμπα»**
Αναλυτικά:	2 φύλλα σε κάθε παίκτη, 3 στο τραπέζι και αρχικό ποντάρισμα. Η μάνα θα μοιράσει ακόμα 3 φύλλα στους παίκτες σε 3 διαδοχικούς γύρους. Μετά από κάθε μοίρασμα ακολουθεί ποντάρισμα. Τελευταία «σκάει τη Μπόμπα» και γίνεται το τελικό ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 4 ή 5 φύλλα από το χέρι του και προαιρετικά **1 μόνο φύλλο από τη «Μπόμπα».**
Παρατήρηση:	Το ποντάρισμα μπορεί να ξεκινά από το 1ο κλειστό φύλλο, οπότε τα συνολικά ποντάρίσματα θα είναι 6. (Γενικά θεωρούμε υπερβολικό το ποντάρισμα με 1 μόνο κλειστό φύλλο.)
Πιθανότητες: (μαθημ.)	**Τίποτα 0,682%, Ζεύγος 23,315%, Ζεύγη 34,768%, Κέντα 17,646%, Τριάδα 13,385%, Φουλ 7,998%, Χρώμα 1,276%, Καρέ 0,779%, Φλος 0,152%**

53-ii Μπόμπα Χαρακίρι της «Χαρτοπαίκτρας» (ΙΙ)

Η δεύτερη βασική εκδοχή, με 2 ποντάρίσματα όλα κι όλα.

Κοινά Φύλλα V			3 (32Φ)	Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 3	**Χέρι: 2-3 από τα 3**	**Ποντάρίσματα: 2**	**Παίκτες: 9 / 12**	
Συνοπτικά:	**Ανοίγει η «Μπόμπα» με τη μία σε ένα τελικό ποντάρισμα.**			

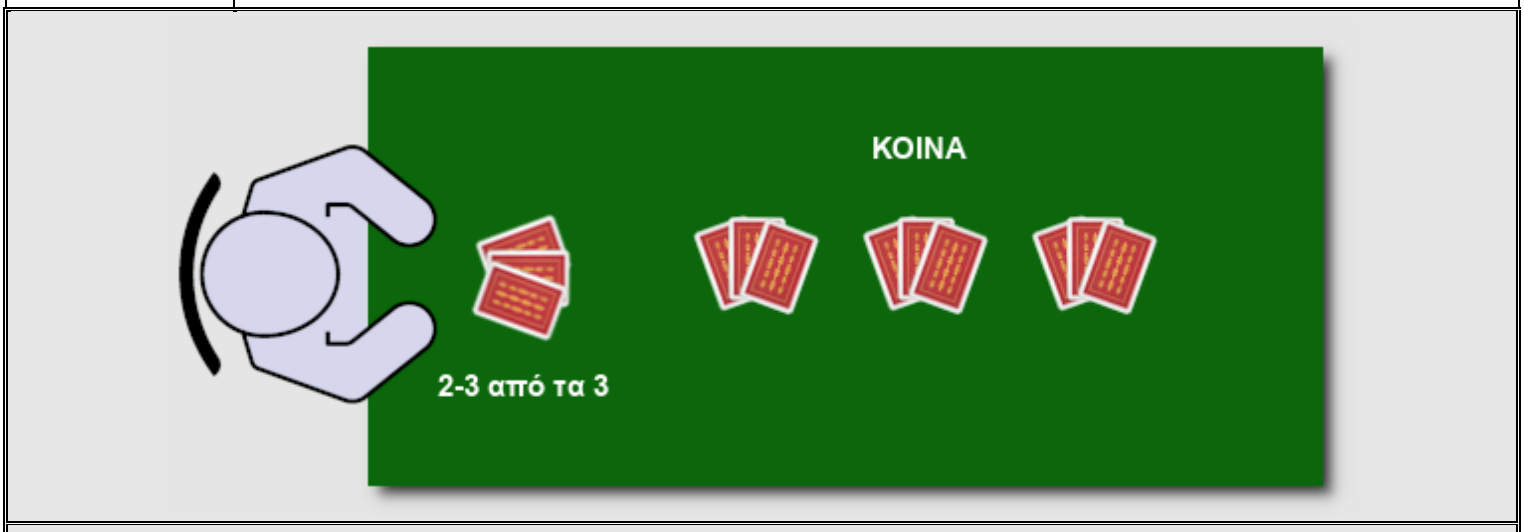
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**2 ή 3 φύλλα από τη «Μπόμπα»**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη, 3 στο τραπέζι και αρχικό ποντάρισμα. Ανοίγει η Μπόμπα» με τη μία και γίνεται το τελικό ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του και 2 ή 3 φύλλα από τη «Μπόμπα».
Παραλλαγές:	**i) 3 φύλλα στο χέρι** αλλά **«Μπόμπα» 5 φύλλων** **ii) 5 φύλλα στο χέρι** από τα οποία παίζουν και πάλι 2 ή 3 **και «Μπόμπα» 5 φύλλων** Οι παραλλαγές αυτές παίζουν **Τριάδα.**
Για ψαγμένους:	Πρόκειται για το παιχνίδι που βλέπουμε στη γνωστή σκηνή από την ταινία **«η Χαρτοπαίκτρα» (1964)**.
Πιθανότητες: (μαθημ.)	**Τίποτα 7,541%, Ζεύγος 42,885%, Ζεύγη 28,031%, Κέντα 9,084%, Τριάδα 7,910%, Φουλ 3,609%, Χρώμα 0,548%, Καρέ 0,334%, Φλος 0,058%**

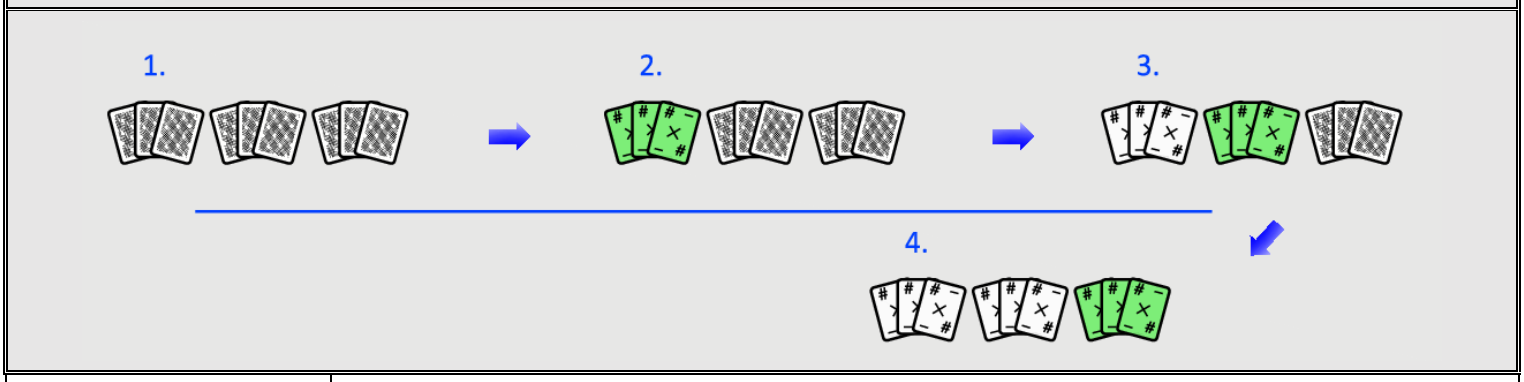
54. Μπόμπες (Κλασικές Τρίφυλλες) [& Κοτούλες]

Κλασικό παιχνίδι με πολλές παραλλαγές. «Μπόμπα» γενικά σημαίνει ομάδα κοινών φύλλων που ανοίγουν με τη μία και που όλα μαζί μπορούν να συμμετέχουν στο συνδυασμό του παίκτη. Έτσι ο παίκτης ήδη από το 2ο γύρο έχει πλήρως σχηματισμένο έναν από τους πιθανούς τελικούς συνδυασμούς του.

Κοινά Φύλλα √			3 (32Φ)	Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 9	Χέρι: 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 4	Παίκτες: 7 / 10	

Συνοπτικά:	**Ανοίγουν οι «Μπόμπες» μία-μία. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και φύλλα από 1 μόνο «Μπόμπα».**



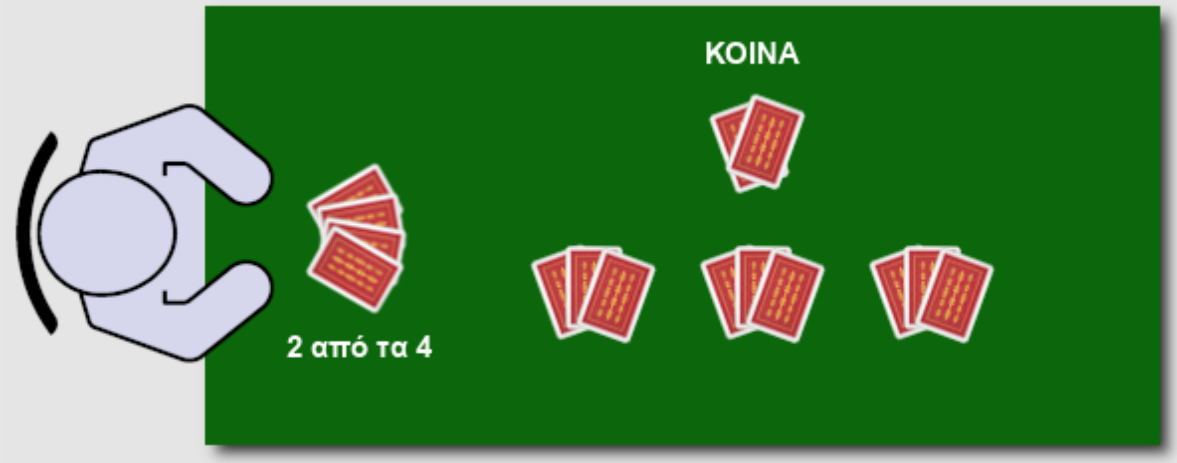


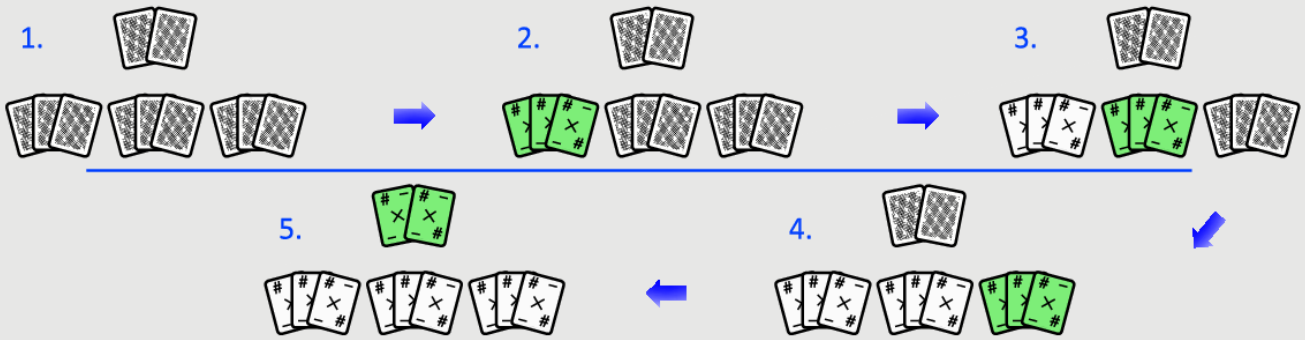
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**φύλλα από 1 μόνο «Μπόμπα»**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Σε κάθε γύρο «σκάει» και μία «Μπόμπα». Κάθε άνοιγμα συνοδεύεται από ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με φύλλα από 1 μόνο «Μπόμπα».**
Παραλλαγές:	♦ οι «Μπόμπες» μπορεί να είναι λιγότερες ή περισσότερες (2 ως 4) ♦ κάθε «Μπόμπα» μπορεί να αποτελείται από 2 έως και 5 φύλλα ♦ τα φύλλα στο χέρι μπορεί να είναι από 2 έως 5. Αν δώσουμε 4 ή 5 θα πρέπει να ορίσουμε αν θα χρησιμοποιούνται από αυτά μόνο 2 ή 2-3 (συνήθως 2 γιατί έχουμε ήδη πολλά φύλλα στο σύνολο) ♦ μπορούμε να προσθέσουμε καπέλο από 1 έως 3 φύλλα, ακόμα και αγκάθι/α τα οποία θα περιορίσουν κάπως τους υπερβολικά καλούς συνδυασμούς! Από τις πολυάριθμες παραλλαγές παρουσιάζονται ξεχωριστά οι **«Κοτούλες»** (παρακάτω) και το **«Όλα-3».** Έστω και 1 μονό καπέλο κάνει το παιχνίδι να παίζει και στα 40Φ **Τριάδα.**
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 14%, Ζεύγη 34%, Κέντα 19%, Τριάδα 16%, 3άδα+Κέντα 3%, Φουλ 10%, Χρώμα 1,5%, Καρέ 1%, Φλος 0,2%**

54-ii Κοτούλες

Κοινά Φύλλα √ Καπέλο √			3
Κοινά φύλλα: 11	Χέρι: 2 από τα 4	Πονταρίσματα: 5	Παίκτες: 5 / 7

Συνοπτικά:	**Ανοίγουν οι «Κοτούλες» μία-μία και στο τέλος το καπέλο. Παίζουν 2 φύλλα από το χέρι και προαιρετικά 1 φύλλο από το καπέλο μαζί με φύλλα από 1 μόνο «Κοτούλα».**



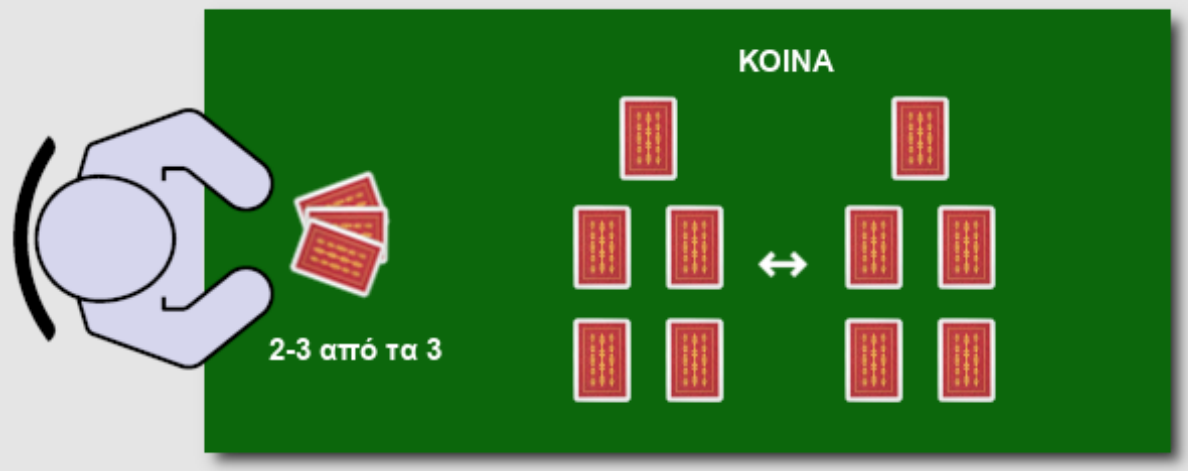


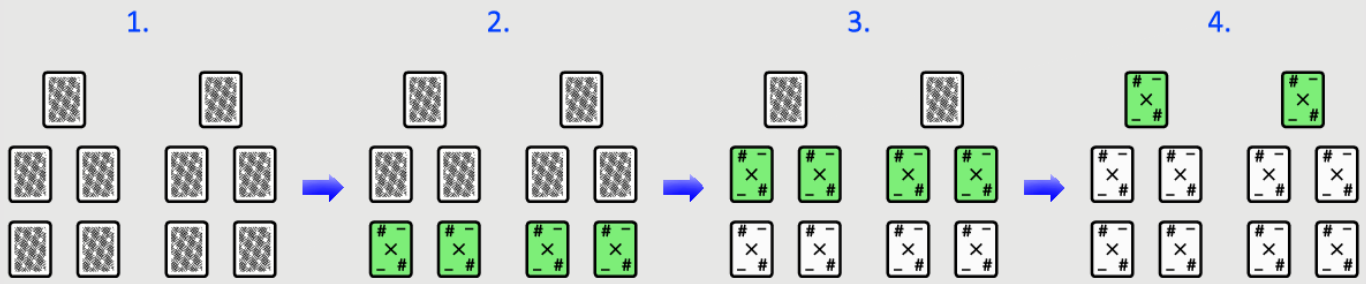
Υποχρεωτικά:	**2 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**1 φύλλο από το καπέλο και φύλλα από 1 «Κοτούλα»**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Οι «Κοτούλες» ανοίγουν μία-μία και το καπέλο ανοίγει τελευταίο. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί μόνο 2 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με φύλλα από 1 μόνο «Κοτούλα»** και προαιρετικά 1 φύλλο από το καπέλο.
Παρόμοιο:	με **«Μπόμπες Κλασικές Τρίφυλλες»**
Πιθανότητες:	**Ζεύγη 4%, Κέντα 20%, Τριάδα 7%, 3άδα+Κέντα 17%, Φουλ 37%, Χρώμα 8%, Καρέ 5,5%, Φλος 1,2%**

55. Μπουκάλες (ή Γαλοπούλες)

Κοινά Φύλλα √			3
Κοινά φύλλα: 10	Χέρι: 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 4	Παίκτες: 7 / 10

Συνοπτικά:	**Τα φύλλα ανοίγουν κατά σειρές, από κάτω προς τα πάνω, σε 3 γύρους. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και φύλλα από 1 μόνο «Μπουκάλα».**



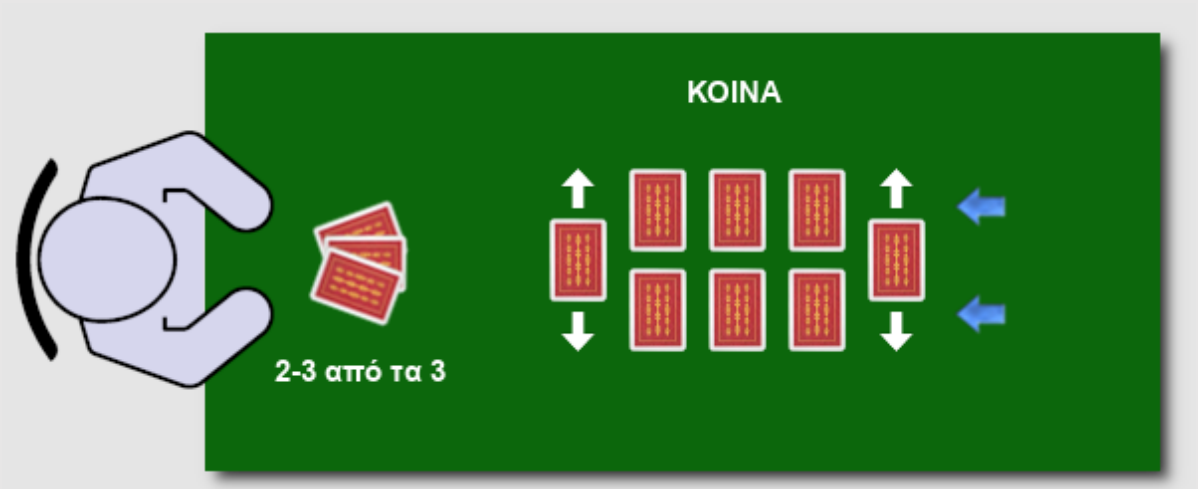


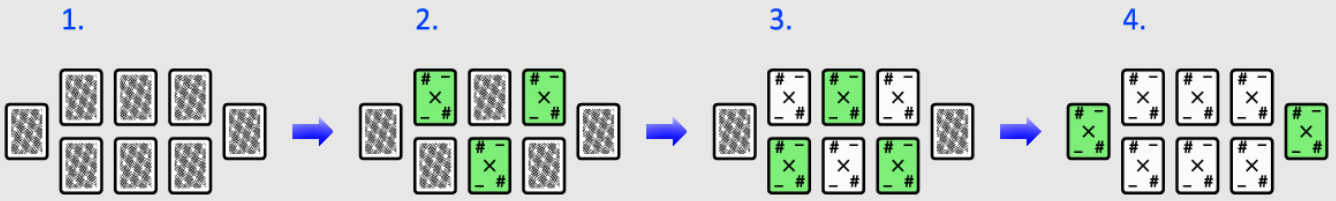
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**φύλλα από 1 μόνο «Μπουκάλα»**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Σε κάθε γύρο ανοίγει και μία οριζόντια σειρά φύλλων, από κάτω προς τα πάνω. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με φύλλα από 1 μόνο «Μπουκάλα»** (ή «Γαλοπούλα»).
Παρόμοιο:	Ουσιαστικά πρόκειται για **«Μπόμπες»** με διαφορετικό όμως τρόπο ανοίγματος.
Πιθανότητες:	**Ζεύγη 18%, Κέντα 27%, Τριάδα 17%, Φουλ 29%, Χρώμα 6%, Καρέ 3%, Φλος 0,6%**

56. Μπουρδελότσαρκα

Κοινά Φύλλα V			3
Κοινά φύλλα: 8	Χέρι: 2-3 από τα 3	Πονταρίσματα: 4	Παίκτες: 8 / 10

Συνοπτικά:	**Τα φύλλα ανοίγουν 2 από τη μία τριάδα - 1 από την άλλη και τελευταία τα 2 ακραία φύλλα μαζί. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι, τα 2 ακραία φύλλα και φύλλα από 1 μόνο σειρά.**



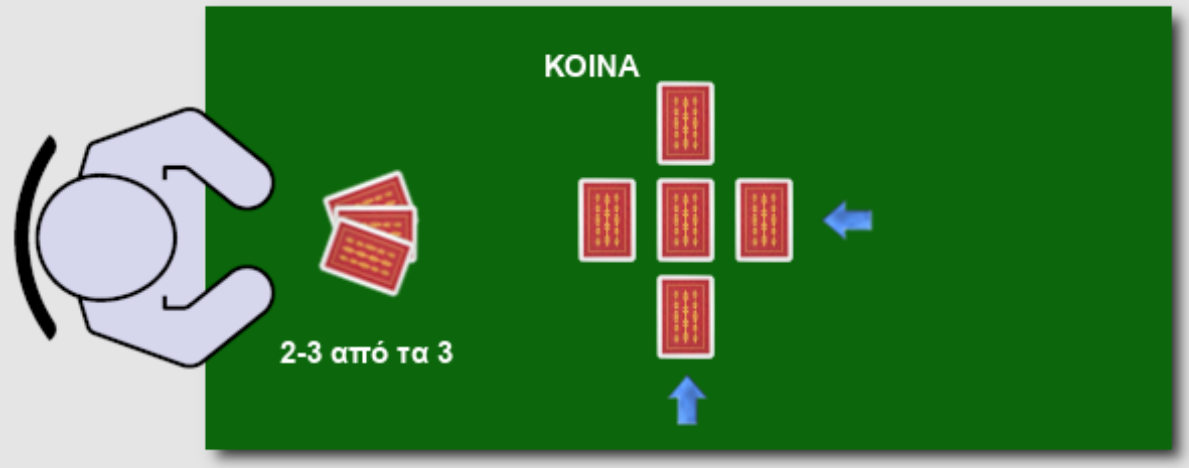


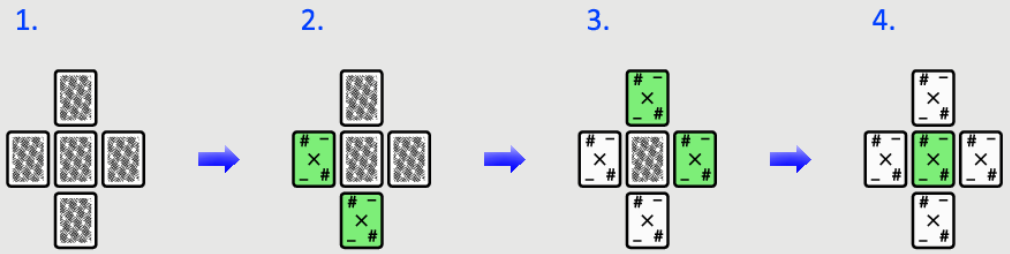
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**τα 2 ακραία φύλλα και φύλλα από 1 μόνο σειρά**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν ανά 3 (2 από τη μία σειρά, 1 από την άλλη) και τελευταία ανοίγουν τα φύλλα στα άκρα. Τα φύλλα αυτά μπορούν να κινηθούν πάνω ή κάτω, δηλαδή να κολλήσουν είτε στην πάνω είτε στην κάτω τριάδα, όπως βολεύει τον κάθε παίκτη. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με φύλλα από 1 μόνο οριζόντια πεντάδα που σχηματίζεται.**
Παρόμοιο:	με τη **«Συμπεθέρα»**
Πιθανότητες:	**Ζεύγος < 0,5%, Ζεύγη 19%, Κέντα 27,5, Τριάδα 17%, Φουλ 27%, Χρώμα 5%, Καρέ 2,5%, Φλος 0,6%**

57. Σταυρός, Γωνία [& Σκανδιναβικός Σταυρός, Μεγαλόσταυρος]

Σταυρός και Γωνία είναι το ίδιο ακριβώς παιχνίδι με διαφορετικό σχήμα των φύλλων στο τραπέζι. Ακόμα και η σειρά ανοίγματος των φύλλων είναι παρόμοια.

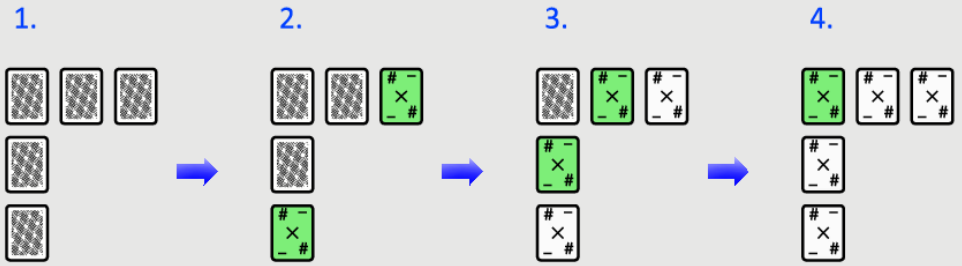
Κοινά Φύλλα V			**3** (32Φ)	**K** (40Φ)
Κοινά φύλλα: 5	**Χέρι: 2-3 από τα 3**	**Πονταρίσματα: 4**	**Παίκτες: 8 / 11**	
Συνοπτικά:	**Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι σε συνδυασμό με φύλλα είτε από την οριζόντια είτε από την κάθετη τριάδα.**			





Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**φύλλα είτε από την οριζόντια είτε από την κάθετη τριάδα (όχι και τις δύο)**
Αναλυτικά:	Από τα πιο κλασικά παιχνίδια. Η μάνα μοιράζει 3 φύλλα σε κάθε παίκτη και γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν δύο-δύο, 1 από κάθε σκέλος, και τελευταίο το κεντρικό. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με φύλλα είτε από την οριζόντια είτε από την κάθετη τριάδα φύλλων** (όχι και από τις δύο).
Παραλλαγή:	η **«Γωνία»** είναι το ίδιο παιχνίδι με άλλο σχήμα φύλλων στο τραπέζι

Γωνία

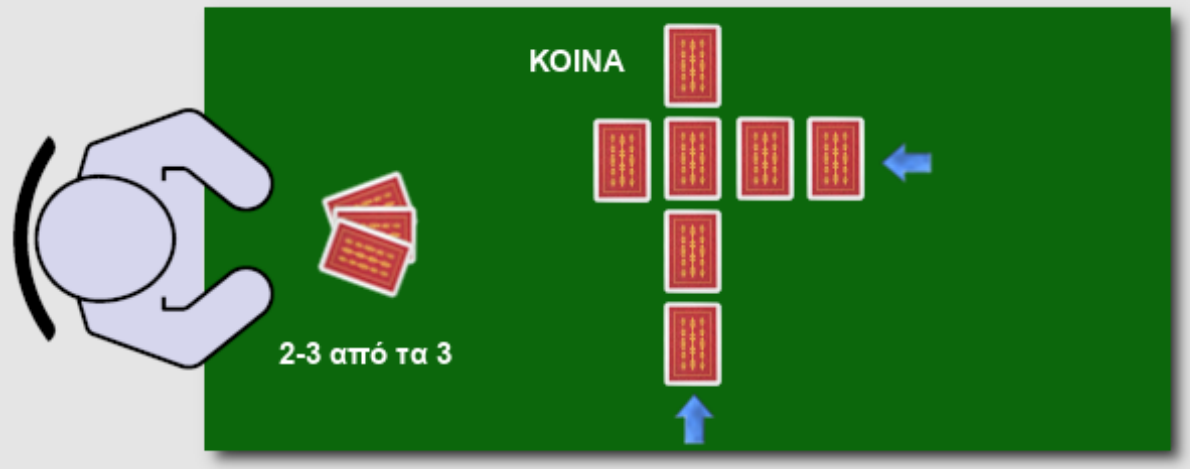


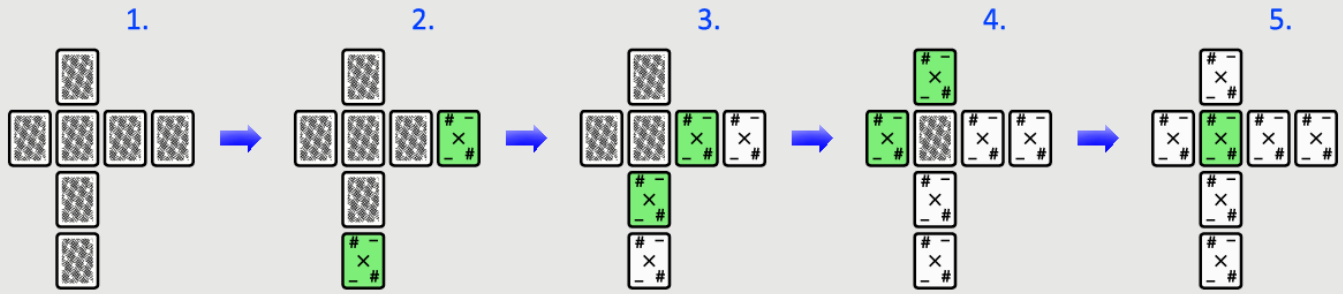
Παρόμοιο:	με τον **«Μπακλαβά Γωνία»** όπου προστίθεται καπέλο

57-ii Σκανδιναβικός Σταυρός [& Μεγάλη Γωνία, Μπούτια]

Παραλλαγές του απλού Σταυρού με περισσότερα (3) φύλλα ανά σκέλος.

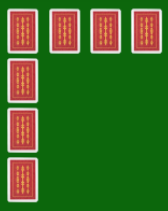
Κοινά Φύλλα √			3
Κοινά φύλλα: 7	**Χέρι: 2-3 από τα 3**	**Ποντάρίσματα: 5**	**Παίκτες: 8 / 11**
Συνοπτικά:	**Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και τα υπόλοιπα από ένα μόνο σκέλος.**		





Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**φύλλα ή από την οριζόντια ή από την κάθετη τετράδα**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν ανά 2, ένα από κάθε σκέλος, και μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Στον τελευταίο γύρο ανοίγει το κεντρικό φύλλο και γίνεται το τελικό ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με φύλλα από την οριζόντια ή την κάθετη τετράδα** (όχι και τις δύο).
Παραλλαγές:	Ανάλογα με το σχήμα στο τραπέζι θα συναντήσουμε το ίδιο παιχνίδι με διάφορα ονόματα.

Μεγάλη Γωνία



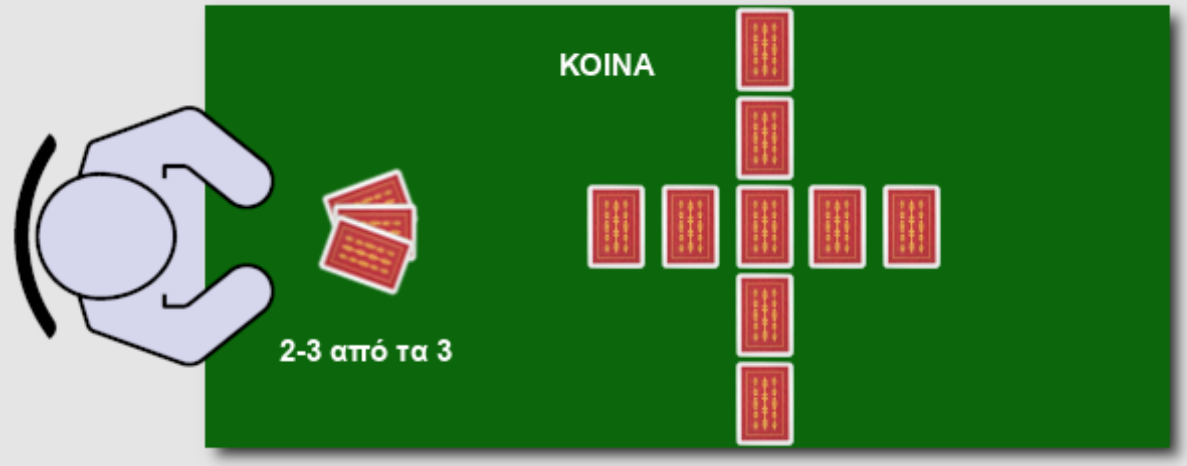
Μπούτια

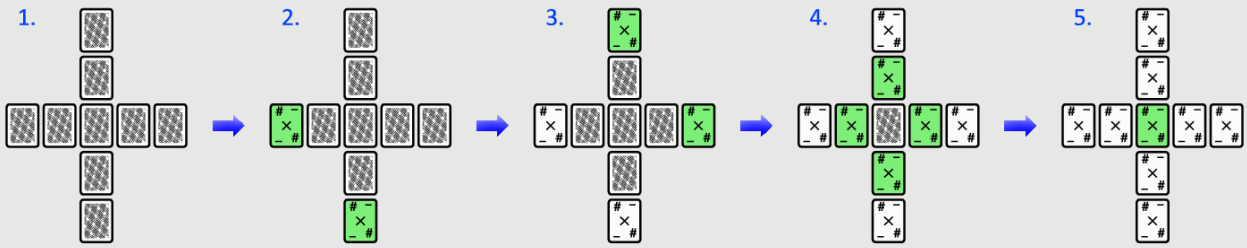
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 5%, Ζεύγη 33%, Κέντα 25%, Τριάδα 16%, Φουλ 16%, Χρώμα 2,8%, Καρέ 1,5%, Φλος <0,5%**

57-iii Μεγαλόσταυρος [& Ταυ, Σημείο της Φωτιάς]

Παραλλαγές του απλού Σταυρού με ακόμα περισσότερα (4) φύλλα ανά σκέλος.

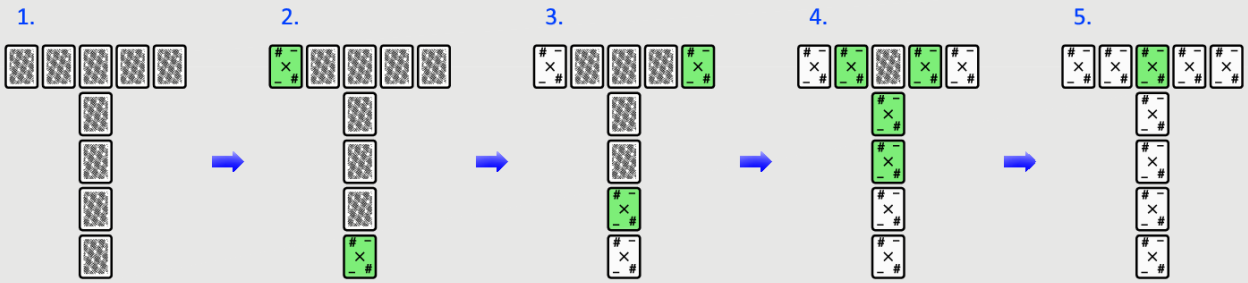
Κοινά Φύλλα √			3
Κοινά φύλλα: 9	**Χέρι: 2-3 από τα 3**	**Ποντάρίσματα: 5**	**Παίκτες: 7 / 10**
Συνοπτικά:	**Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και τα υπόλοιπα από ένα μόνο σκέλος.**		





Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**φύλλα ή από την οριζόντια ή από την κάθετη πεντάδα**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν ανά 2, ένα από κάθε σκέλος, και τελευταίο το κεντρικό φύλλο. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με φύλλα από την οριζόντια ή την κάθετη τετράδα** (όχι και τις δύο).
Παραλλαγές:	**1.** Με διαφορετικό σχήμα στο τραπέζι θα συναντήσουμε το ίδιο παιχνίδι ως **«Τ» (Ταυ)** **2.** Ενδιαφέρον παρουσιάζει η παραλλαγή του «Τ», γνωστή ως **«Σημείο της Φωτιάς»**, όπου **το κεντρικό φύλλο είναι αγκάθι** και γίνεται ξεσκαρτάρισμα.

Ταυ

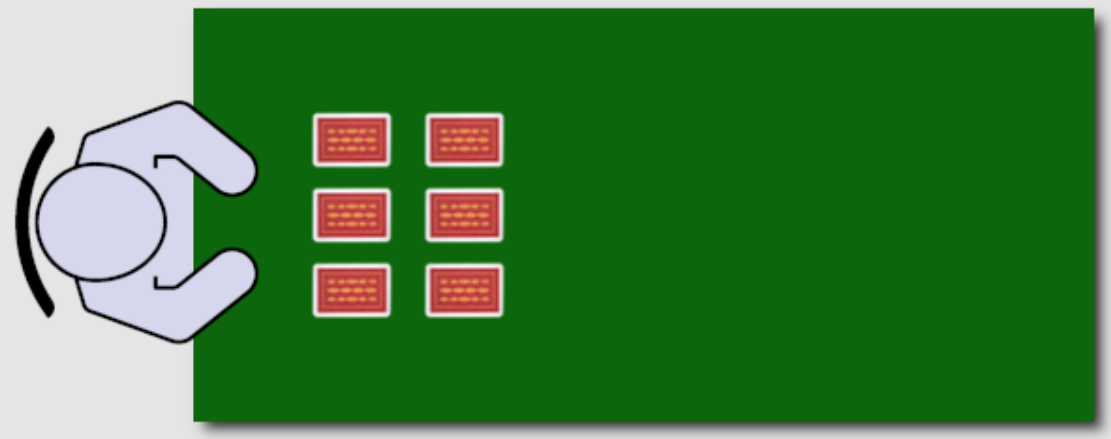


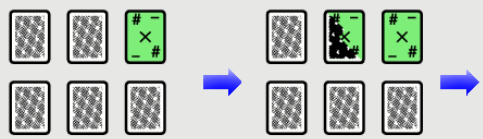
58. Στριπτήζ

Κλασικό παιχνίδι, που όπως φαίνεται από την κενή πρώτη γραμμή του πίνακά του δεν μοιάζει με κανένα άλλο.

			3 (32Φ)	Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: -	**Χέρι: 6**	**Ποντάρίσματα: ?**	**Παίκτες: 5 / 6**	

Συνοπτικά:	**Μοιράζονται 6 κλειστά φύλλα σε κάθε παίκτη χωρίς να τα δει κανείς. Ο πρώτος παίκτης ανοίγει 1 φύλλο και γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Ο επόμενος ανοίγει φύλλα έως ότου σχηματίσει καλύτερο συνδυασμό στο τραπέζι κ.ο.κ. Κάθε φορά που επιτυγχάνεται καλύτερος συνδυασμός γίνεται ποντάρισμα.**





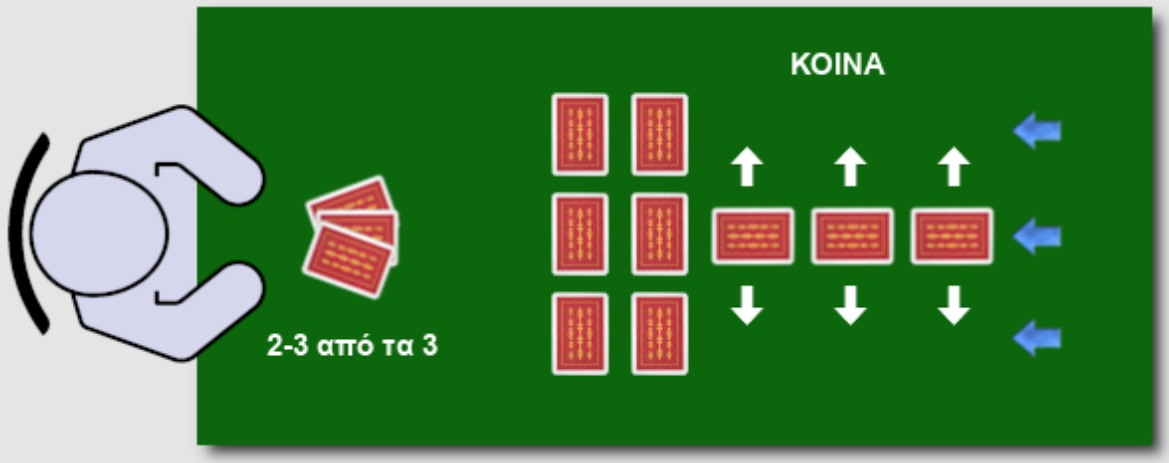
Ο πρώτος παίκτης ανοίγει 1 φύλλο. Κάθε επόμενος ανοίγει όσα φύλλα χρειασθεί ώστε να σχηματισθεί ο καλύτερος συνδυασμός στο τραπέζι. Εάν δεν το επιτύχει συνεχίζει ο επόμενος παίκτης χωρίς να μεσολαβήσει ποντάρισμα. Έτσι ο αριθμός γύρων και ποντάρισμάτων δεν είναι καθορισμένος.

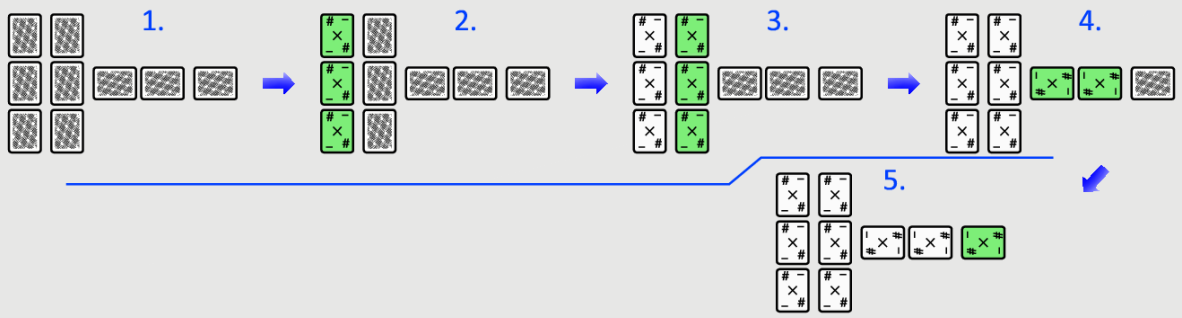
Αναλυτικά:	Η μάνα τοποθετεί 6 φύλλα μπροστά από κάθε παίκτη, **κλειστά και χωρίς να τα δει κανείς.** Ο παίκτης στα δεξιά της μάνας ανοίγει πρώτος 1 φύλλο και ακολουθεί ποντάρισμα. **Ο επόμενος παίκτης στα δεξιά του ανοίγει όσα φύλλα χρειαστεί ώστε ο συνδυασμός τους να ξεπερνά σε αξία αυτόν του προηγούμενου παίκτη**· τότε σταματά και ακολουθεί ποντάρισμα. Ο επόμενος παίκτης ανοίγει φύλλα μέχρι να ξεπεράσει το φύλλο των προηγούμενων κλπ., μέχρι να ανοίξουν όλοι τα φύλλα τους. Αν κάποιος παίκτης ανοίξει όλα τα φύλλα του χωρίς να σχηματίσει καλύτερο συνδυασμό από τον προηγούμενο, συνεχίζει ο επόμενος παίκτης χωρίς να γίνει ποντάρισμα.
Παραλλαγή:	**Μπορεί να παιχτεί με λιγότερα (5) ή περισσότερα φύλλα ανά παίκτη.** Καλό είναι όμως να μην εξαντλούνται τα φύλλα της τράπουλας ώστε να μην υπάρχει 100% σιγουριά στο τελευταίο άνοιγμα.
Πιθανότητες: (μαθημ.)	**Τίποτα 7,541%, Ζεύγος 42,885%, Ζεύγη 28,031%, Κέντα 9,084%, Τριάδα 7,910%, Φουλ 3,609%, Χρώμα 0,548%, Καρέ 0,334%, Φλος 0,058%**

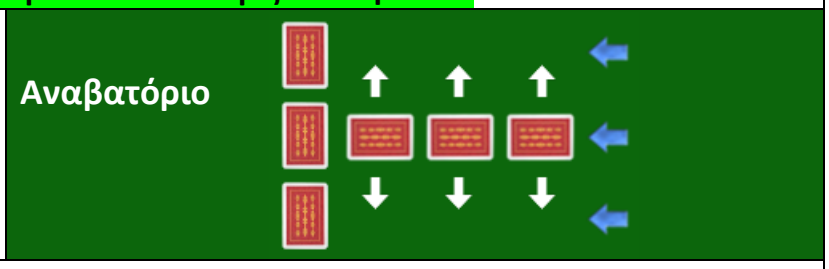
59. Συμπεθέρα (ή Διπλό Αναβατόριο)

Κοινά Φύλλα V			3
Κοινά φύλλα: 9	Χέρι: 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 7 / 10

Συνοπτικά:	**Ανοίγουν πρώτα οι κάθετες στήλες μία-μία. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι σε συνδυασμό με φύλλα από 1 μόνο οριζόντια πεντάδα.**



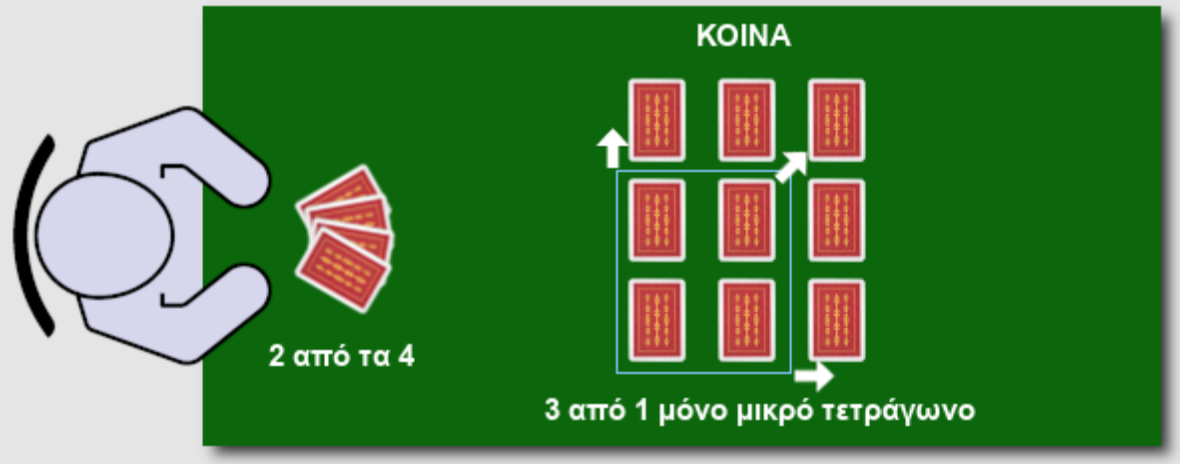


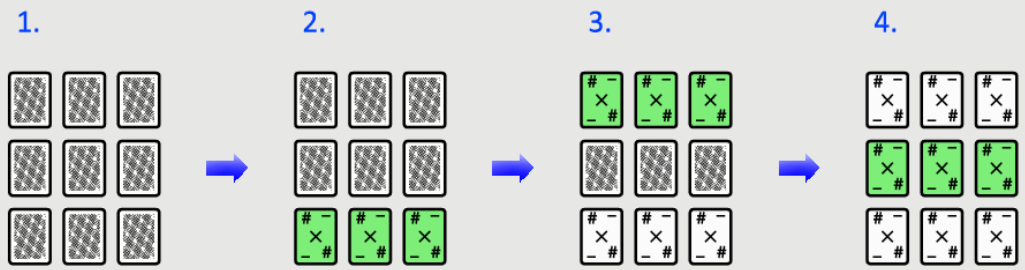
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**φύλλα από 1 μόνο οριζόντια πεντάδα**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Ανοίγουν πρώτα οι κάθετες στήλες μία-μία, εν συνεχεία τα 2 οριζόντια μαζί και τέλος το τρίτο οριζόντιο. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με φύλλα από οποιαδήποτε οριζόντια πεντάδα σχηματίζεται καθώς ανεβοκατεβαίνουν τα 3 οριζόντια φύλλα.**
Παραλλαγή:	με 1 κάθετη στήλη έχουμε το (Μονό) **«Αναβατόριο»**. 
Παρόμοιο:	με «**Μπουρδελότσαρκα**», «**Τρίαινα**»
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 0,15%, Ζεύγη 12,5%, Κέντα 27%, Τριάδα 19%, Φουλ 30%, Χρώμα 7%, Καρέ 4%, Φλος < 1%**

60. Τετράγωνα των Αστέρων

Κοινά Φύλλα V			3
Κοινά φύλλα: 9	Χέρι: 2 από τα 4	Πονταρίσματα: 4	Παίκτες: 5 / 7

Συνοπτικά:	**Τα φύλλα ανοίγουν κατά σειρά, πρώτη-τρίτη-ενδιάμεση. Παίζουν 2 φύλλα από το χέρι σε συνδυασμό με 3 φύλλα από τα 4 που σχηματίζουν ένα μικρό τετράγωνο.**



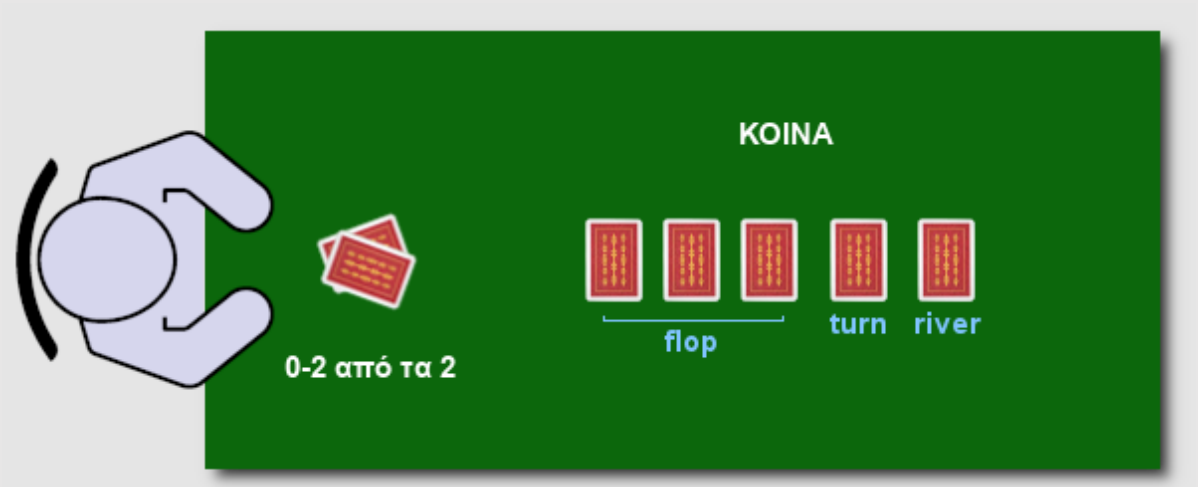


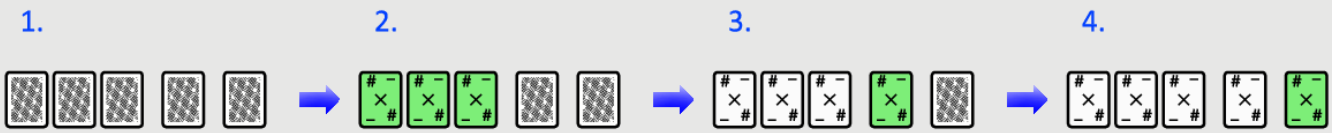
Υποχρεωτικά:	**2 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**3 φύλλα από τα 4 που σχηματίζουν ένα μικρό τετράγωνο**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν κατά σειρά, πρώτα οι 2 ακραίες και τελευταία η μεσαία. Κάθε άνοιγμα συνοδεύεται από ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με 3 φύλλα από τα 4 που σχηματίζουν ένα μικρό τετράγωνο.**
Παρόμοιο:	με το **«Σταυρόλεξο»** ως προς το σχήμα των φύλλων στο τραπέζι
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 0,15%, Ζεύγη 8,5%, Κέντα 26%, Τριάδα 8,5%, 3άδα+Κέντα 15%, Φουλ 31%, Χρώμα 5,5%, Καρέ 4%, Φλος 1%**

61. Texas Hold ’Em [& Pineapple, Omaha Hold 'Em]

Κοινά Φύλλα √			3
Κοινά φύλλα: 5	Χέρι: 0-2 από τα 2	Ποντάρίσματα: 4	Παίκτες: >10

Συνοπτικά:	**Τα φύλλα ανοίγουν 3-1-1. Παίζουν 1 ή 2 φύλλα από το χέρι σε συνδυασμό με οποιαδήποτε κοινά.**



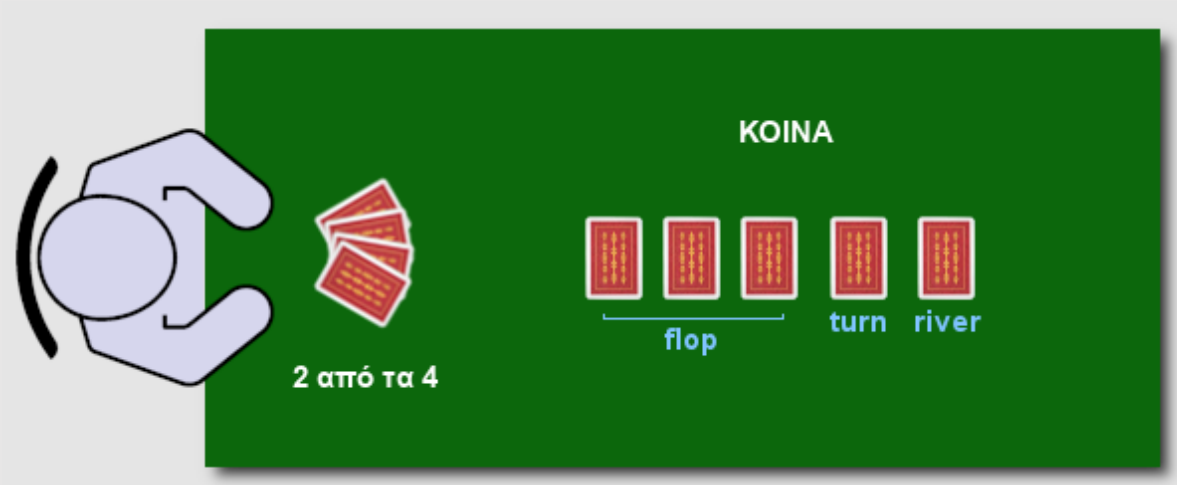


Υποχρεωτικά:	**κανένα έως 2 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**οποιαδήποτε κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	2 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Πρώτα ανοίγει το «flop» δηλαδή τα 3 πρώτα φύλλα μαζί, στη συνέχεια το «turn» (1 φύλλο) και τέλος το «river» (1 φύλλο). Κάθε άνοιγμα συνοδεύεται από ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί **από κανένα έως 2 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με οποιαδήποτε φύλλα από το τραπέζι.**
Παρατήρηση:	Είναι το μοναδικό παιχνίδι όπου ένας παίκτης επιτρέπεται να χρησιμοποιήσει κανένα ή 1 φύλλο από το χέρι του (ο γενικός κανόνας είναι να χρησιμοποιούνται τουλάχιστον 2). Αυτό για να υπάρχει ταύτιση με την αμερικάνικη εκδοχή. Ορισμένοι πάντως ζητούν να χρησιμοποιείται τουλάχιστον 1 φύλλο από το χέρι.
Παρόμοιο:	με το «**Omaha Hold 'Em**» (βλ. παρακάτω) όπου κάθε παίκτης παίρνει 4 φύλλα στο χέρι και χρησιμοποιεί τα 2.
Παραλλαγή:	«**Pineapple (Ανανάς)**»: οι παίκτες παίρνουν 3 φύλλα στο χέρι και πριν ανοίξει το «flop» ξεσκαρτάρουν το 1. Ενδιαφέρον έχει επίσης να γίνεται το ξεσκαρτάρισμα μετά το άνοιγμα του «flop».
Πιθανότητες: (μαθημ.)	**Τίποτα 0,462%, Ζεύγος 18,001%, Ζεύγη 41,553%, Κέντα 18,249%, Τριάδα 8,419%, Φουλ 10,621%, Χρώμα 1,721%, Καρέ 0,779%, Φλος 0,196%**

61-ii Omaha Hold 'Em

Κοινά Φύλλα √			3
Κοινά φύλλα: 5	**Χέρι: 2 από τα 4**	**Ποντάρίσματα: 4**	**Παίκτες: 6 / 8**

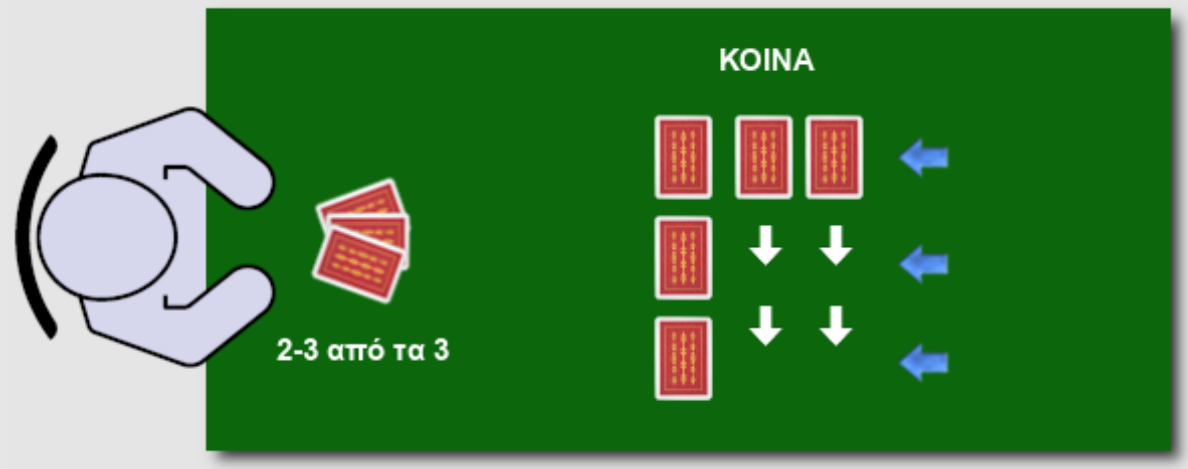
Συνοπτικά:	**Τα φύλλα ανοίγουν 3-1-1. Παίζουν 2 φύλλα από το χέρι σε συνδυασμό με οποιαδήποτε κοινά.**

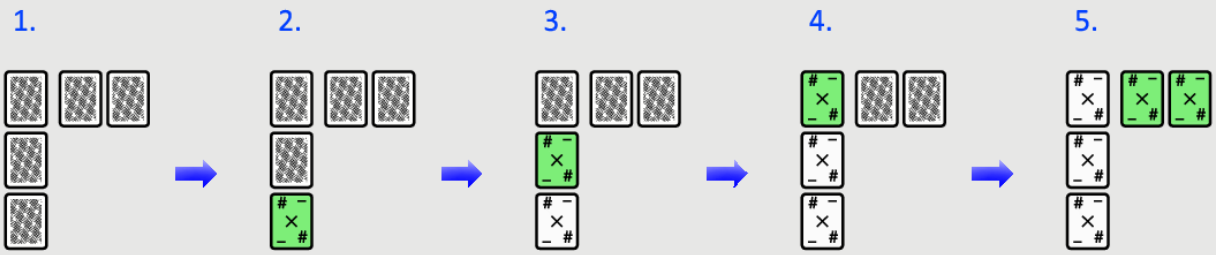


Υποχρεωτικά:	**2 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**3 οποιαδήποτε κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Πρώτα ανοίγει το «flop» δηλαδή τα 3 πρώτα φύλλα μαζί, στη συνέχεια το «turn» (1 φύλλο) και τέλος το «river» (1 φύλλο). Κάθε άνοιγμα συνοδεύεται από ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί **2 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με οποιαδήποτε φύλλα από το τραπέζι**.
Παρόμοιο:	με το «Texas Hold 'Em» (βλ. παραπάνω) όπου κάθε παίκτης παίρνει 2 φύλλα στο χέρι αντί για 4 και μπορεί να χρησιμοποιήσει κανένα, 1 ή 2 από αυτά.
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 1,4%, Ζεύγη 26%, Κέντα 29%, Τριάδα 15%, Φουλ 22%, Χρώμα 4%, Καρέ 2,4%, Φλος < 0,5%**

62. Τσεκούρι

Κοινά Φύλλα ν`			3 (32Φ)	Χ-Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 5	**Χέρι: 2-3 από τα 3**	**Πονταρίσματα: 4**	**Παίκτες: 9 / 11**	
Συνοπτικά:	**Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και προαιρετικά 1 φύλλο από την `κάθετη στήλη και τα φύλλα της «λεπίδας».**			



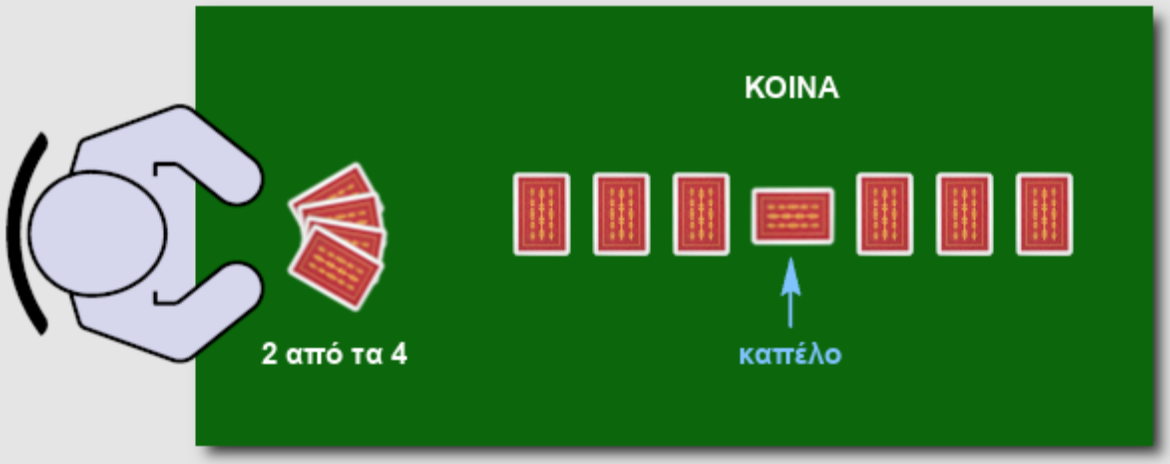


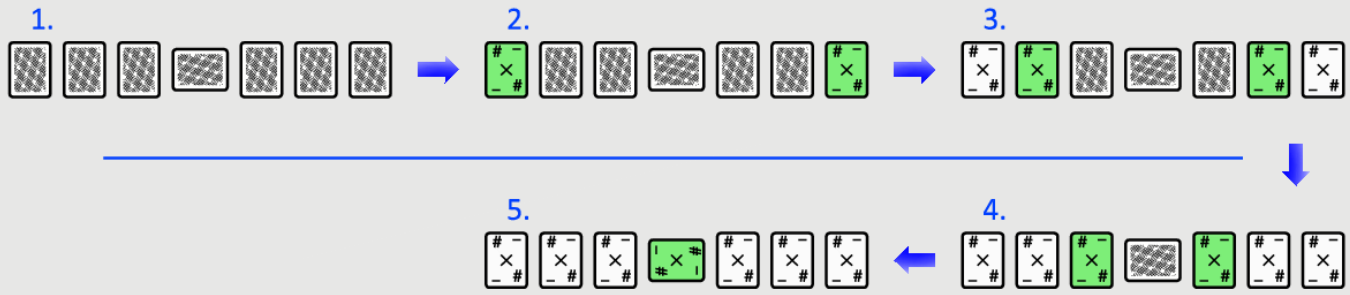
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**1 φύλλο από την κάθετη στήλη και τα φύλλα της «λεπίδας»**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Ανοίγουν πρώτα ένα-ένα τα φύλλα της κάθετης στήλης και στον τελευταίο γύρο η «λεπίδα», δηλαδή τα 2 εναπομείναντα φύλλα. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με 1 φύλλο από την κάθετη στήλη και 1 ή 2 φύλλα της «λεπίδας».**
Παρόμοιο:	**1.** με τη «**Γωνία**» ως προς τη διάταξη των φύλλων στο τραπέζι **2.** με 1 επιπλέον φύλλο στη «λεπίδα» έχουμε το **«Μονό Αναβατόριο»**
Πιθανότητες:	**Τίποτα 0,7%, Ζεύγος 23%, Ζεύγη 35%, Κέντα 18%, Τριάδα 13%, Φουλ 8%, Χρώμα 1,2%, Καρέ 0,8%, Φλος 0,15%**

63. Φίδι

Κοινά Φύλλα V			3
Κοινά φύλλα: 7	Χέρι: 2 από τα 4	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 6 / 8

Συνοπτικά:	**Τα φύλλα ανοίγουν ανά 2 από έξω προς τα μέσα. Παίζουν 2 φύλλα από το χέρι και είτε τα 4 πρώτα από αριστερά είτε τα 4 τελευταία δεξιά.**





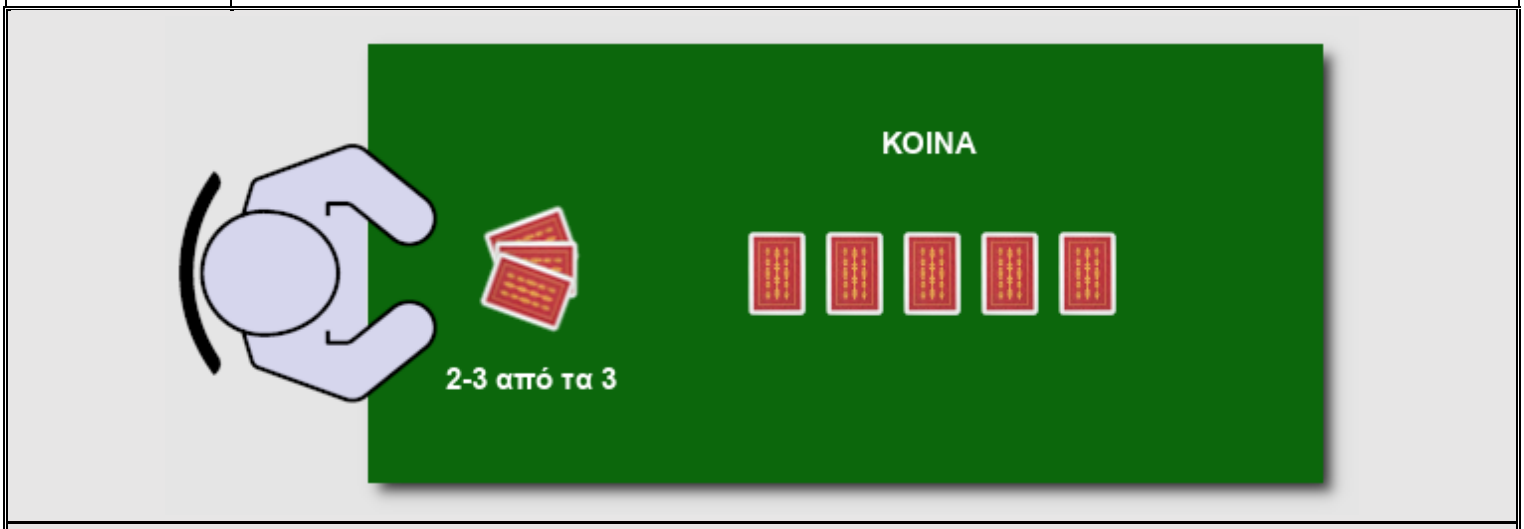
Υποχρεωτικά:	**2 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**το μεσαίο φύλλο και είτε 3 από αριστερά είτε 3 από δεξιά**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα ανοίγουν ανά 2 από έξω προς τα μέσα και μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Τελευταίο ανοίγει το μεσαίο φύλλο. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με 3 φύλλα τα οποία θα πάρει είτε από τα 4 πρώτα αριστερά είτε από τα 4 τελευταία δεξιά στο τραπέζι.**
Παρόμοιο:	Μοιάζει μεν με **«Σιδηρόδρομο»**, **«Μακαρόνι»** κλπ. στο σχήμα αλλά στην ουσία πρόκειται για 2 τρίφυλλες **«Μπόμπες»** με μονό καπέλο. Αυτό που διαφέρει βέβαια είναι η σειρά ανοίγματος των φύλλων.
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 1,2%, Ζεύγη 22%, Κέντα 27%, Τριάδα 23%, Φουλ 21%, Χρώμα 3%, Καρέ 2,3%, Φλος 0,5%**

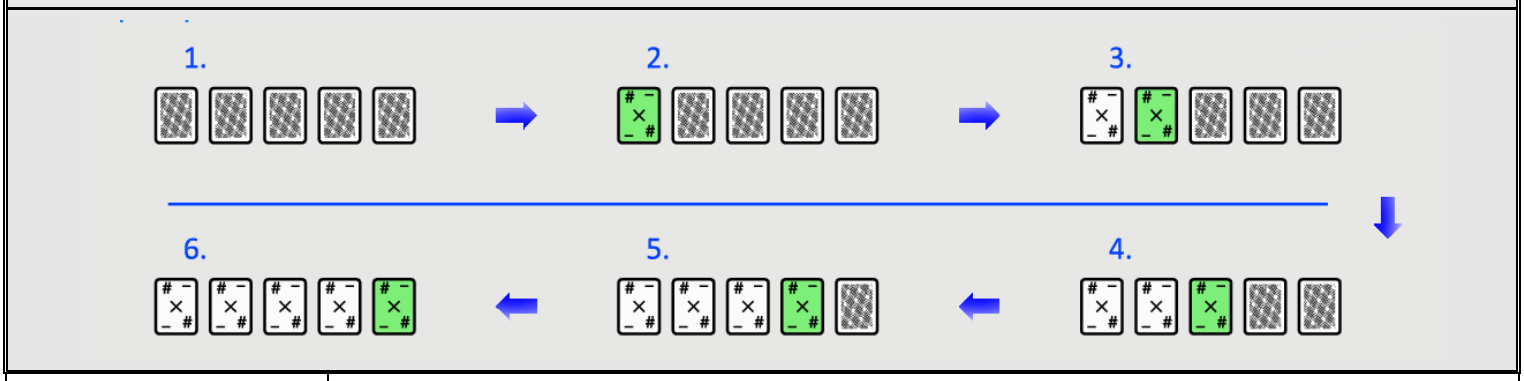
64. Χαρακίρι [& Αμερικάνα ή Τουρλουμπούκι]

Υπάρχουν (μοιραία) πολλές εκδοχές του παιχνιδιού με το «βαρύ» όνομα. Παρουσιάζουμε τις κυριότερες.

Κοινά Φύλλα √			3
Κοινά φύλλα: 5	**Χέρι: 2-3 από τα 3**	**Πονταρίσματα: 6**	**Παίκτες: 8 / 11**

Συνοπτικά:	**Τα φύλλα ανοίγουν ένα-ένα. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι σε συνδυασμό με οποιαδήποτε κοινά.**



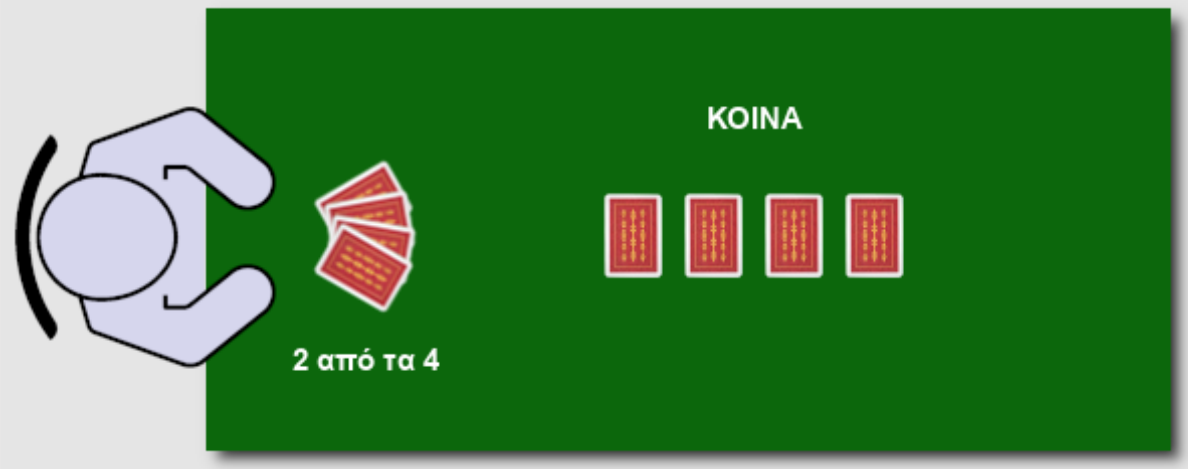


Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**οποιαδήποτε κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα ανοίγουν ένα-ένα και μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με οποιαδήποτε φύλλα από το τραπέζι.
Παραλλαγές:	**1.** Μπορεί να παιχθεί **με λιγότερα πονταρίσματα**, πχ ανοίγοντας 2 φύλλα μαζί. **2.** Μπορεί να παιχτεί **με 5 φύλλα στο χέρ**ι από τα οποία θα χρησιμοποιηθούν **υποχρεωτικά τα 2** και μόνο. Εκδοχή γνωστή και ως **«Αμερικάνα»** ή **«Τουρλουμπούκι»**. **3.** Άλλοι επίσης το παίζουν με **2 φύλλα στο χέρι** τα οποία είναι υποχρεωτικά και το ονομάζουν **«Μεγάλο Χαρακίρι»**. Σε αυτήν την περίπτωση **στα 40Φ παίζει Κέντα**.
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 4%, Ζεύγη 37%, Κέντα 26%, Τριάδα 11%, Φουλ 16,5%, Χρώμα 2,7%, Καρέ 1,5%, Φλος <0,5%**

65. Χορός [& Σαλώμη]

Κοινά Φύλλα V			3
Κοινά φύλλα: 4	Χέρι: 2 από τα 4	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 7 / 9

Συνοπτικά:	Παίζουν 2 φύλλα από το χέρι και 3 οποιαδήποτε κοινά.

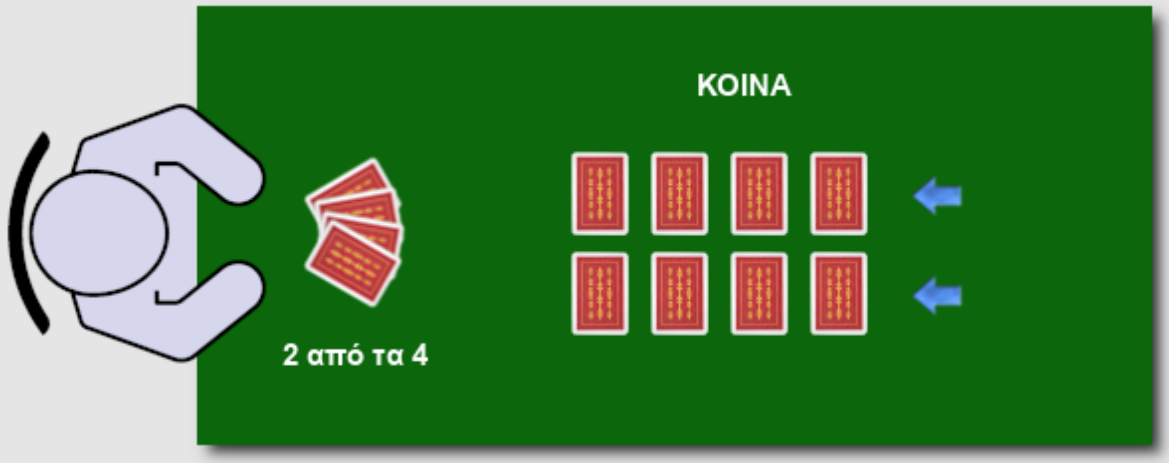


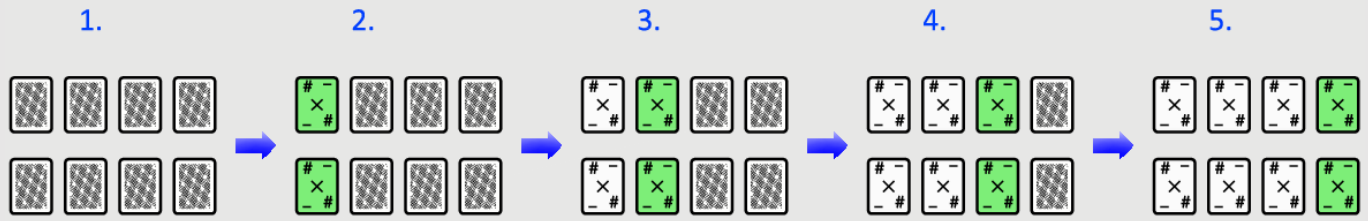
Υποχρεωτικά:	2 φύλλα από το χέρι
Προαιρετικά:	3 οποιαδήποτε κοινά
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν ένα - ένα και μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί μόνο 2 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με 3 οποιαδήποτε κοινά φύλλα.
Παρόμοιο:	η **«Σαλώμη»** (βλ. παρακάτω), το ίδιο παιχνίδι με 2 σειρές φύλλων και το **«Μαμουθάκι»** με 3 κοινά φύλλα αντί για 4.
Πιθανότητες: (μαθημ.)	**Τίποτα 0,008%, Ζεύγος 10,563%, Ζεύγη 36,825%, Κέντα 22,543%, Τριάδα 15,703%, Φουλ 11,118%, Χρώμα 1,855%, Καρέ 1,156%, Φλος 0,228%**

65-ii Σαλώμη

Κοινά Φύλλα √			3
Κοινά φύλλα: 8	**Χέρι: 2 από τα 4**	**Ποντάρίσματα: 5**	**Παίκτες: 6 / 8**

Συνοπτικά:	**Σε κάθε γύρο ανοίγει 1 φύλλο από κάθε σειρά. Παίζουν 2 φύλλα από το χέρι και 3 φύλλα από 1 μόνο σειρά.**





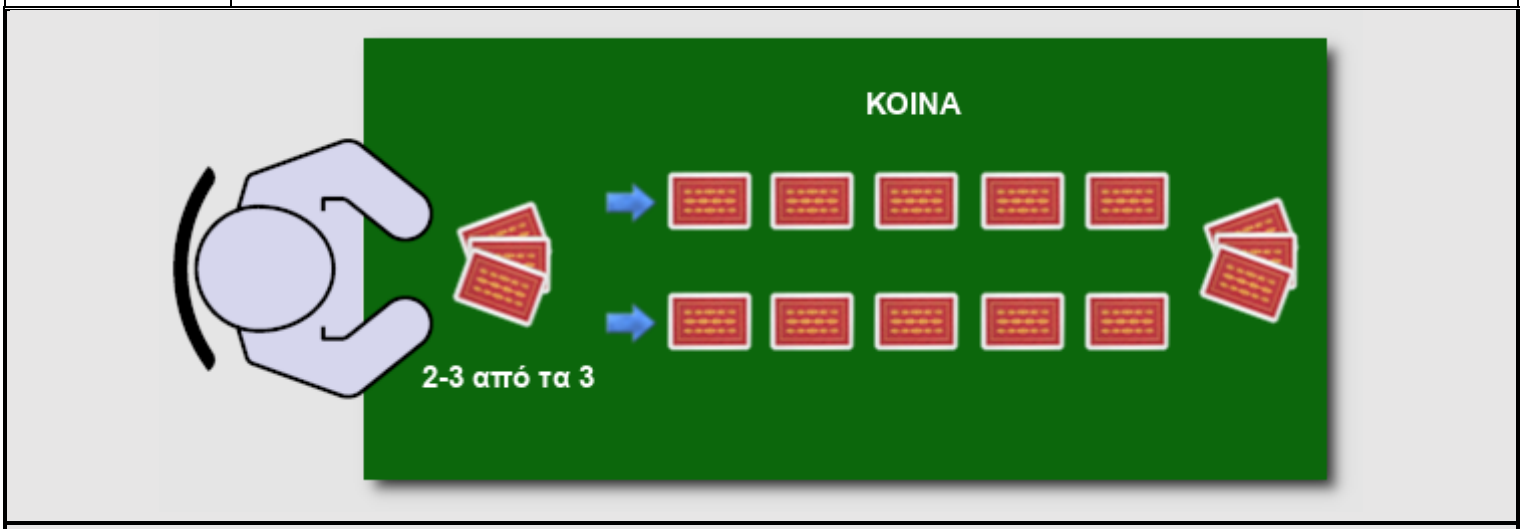
Υποχρεωτικά:	**2 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**3 οποιαδήποτε φύλλα μίας από τις 2 σειρές**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν ανά δύο, ένα από κάθε σειρά, και μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί μόνο 2 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με τα 3 κοινά φύλλα μίας μόνο από τις δύο σειρές στο τραπέζι.
Παρόμοιο:	ο **«Χορός»** (βλ. παραπάνω), το ίδιο παιχνίδι με μία σειρά 4 φύλλων και το **«Διπλό Μαμουθάκι»** όπου υπάρχουν 2 σειρές των 3 φύλλων.
Πιθανότητες:	**Ζεύγος <1%, Ζεύγη 22%, Κέντα 26%, Τριάδα 15%, 3άδα+Κέντα 9%, Φουλ 21%, Χρώμα 3,5%, Καρέ 2%, Φλος <0,5%**

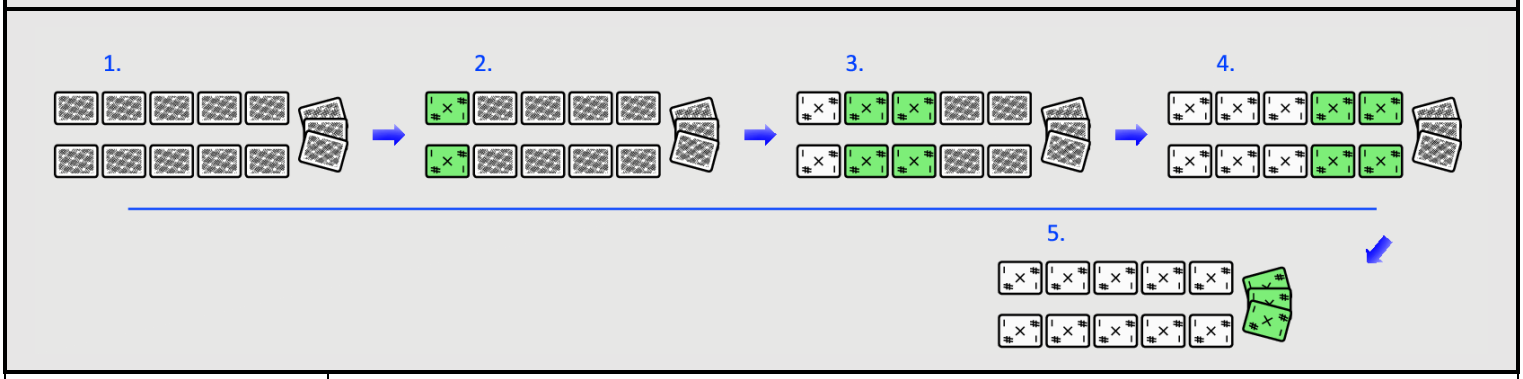
Ομάδα 14 - με ΠΟΛΛΑ ΚΟΙΝΑ ΦΥΛΛΑ (>10)

Οι υπερπαραγωγές. Γενικά θεωρούμε υπερβολικό να βρίσκεται η μισή τράπουλα ανοιχτή στο τραπέζι, αλλά περί ορέξεως…

66. Αρκούδες

Κοινά Φύλλα √ Καπέλο √			3
Κοινά φύλλα: 13	**Χέρι: 2-3 από τα 3**	**Ποντάρίσματα: 5**	**Παίκτες: 6 / 9**
Συνοπτικά:	**Ανοίγουν τα φύλλα παράλληλα στις 2 σειρές, από 1-2-2, και στο τέλος το καπέλο. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και προαιρετικά 1 φύλλο από το καπέλο μαζί με φύλλα από 1 μόνο πεντάδα.**		



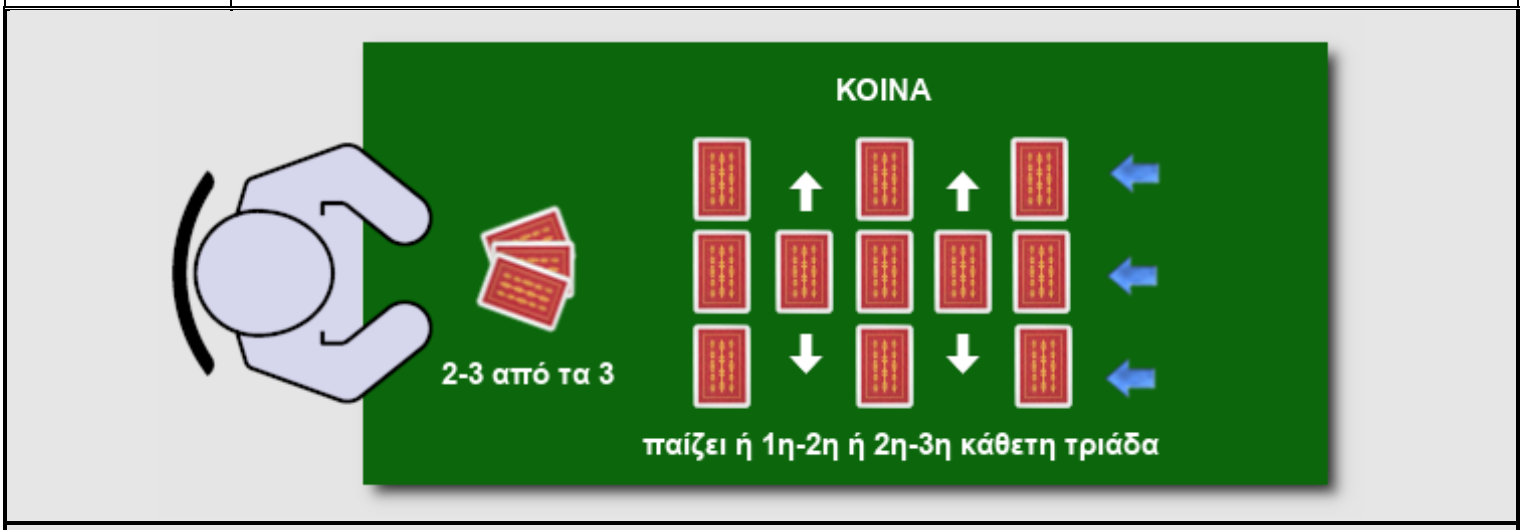


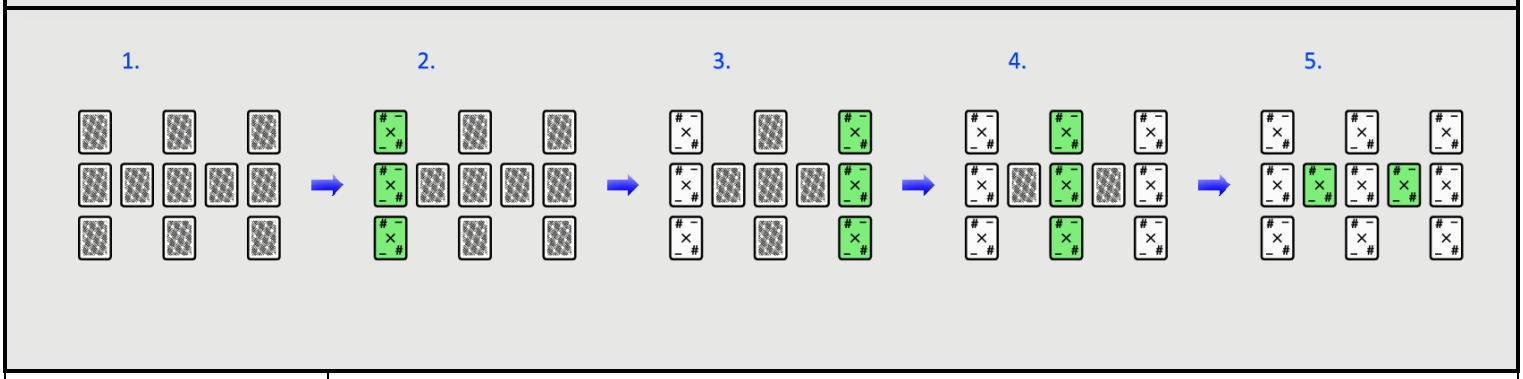
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**φύλλα από μία μόνο πεντάδα και 1 από το καπέλο**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα ανοίγουν παράλληλα στις 2 πεντάδες, από 1, 2, 2 σε 3 διαδοχικούς γύρους, και στο τέλος ανοίγει το καπέλο. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί υποχρεωτικά 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με φύλλα από μία μόνο οριζόντια πεντάδα και προαιρετικά 1 φύλλο από το καπέλο.**
Πιθανότητες:	**Ζεύγη 1,2%, Κέντα 10,6%, Τριάδα 1,4%, 3άδα+Κέντα 14,5%, Φουλ 47%, Χρώμα 14%, Καρέ 8%, Φλος 2,8%**

67. Διπλό Ασανσέρ

Κοινά Φύλλα V			3 (32Φ)	K3 (40Φ)
Κοινά φύλλα: 11	Χέρι: 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 7 / 9	

Συνοπτικά:	**Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και τα υπόλοιπα από 1 μόνο οριζόντια τριάδα μεταξύ 1ης – 2ης ή 2ης – 3ης στήλης.**



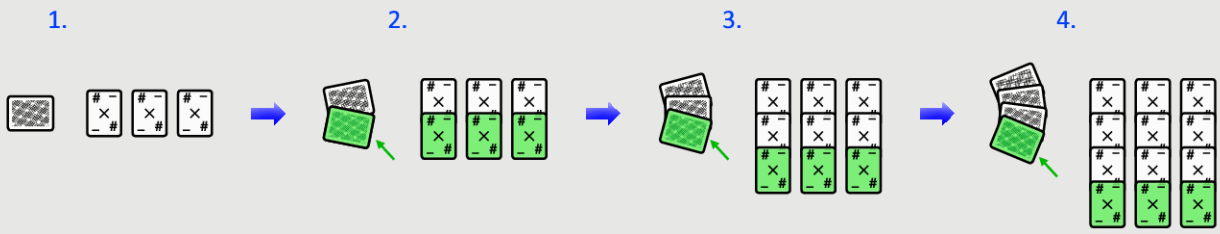


Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**φύλλα από μία μόνο οριζόντια δυάδα γειτονικών φύλλων και το ενδιάμεσό τους μονό φύλλο**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα ανοίγουν κατά στήλη 3 φύλλων, πρώτα οι 2 ακραίες και τελευταία η μεσαία. Στο τέλος ανοίγουν τα 2 «Ασανσέρ» μαζί. Αυτά τα φύλλα μπορεί να κολλήσουν σε οποιαδήποτε οριζόντια δυάδα φύλλων τα περιβάλλει. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με φύλλα από μία μόνο οριζόντια δυάδα γειτονικών φύλλων (όχι από 1η και 3η στήλη) και προαιρετικά το «Ασανσέρ» που βρίσκεται ανάμεσά τους.**
Παρόμοιο:	με το απλό **«Ασανσέρ»**
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 4,5%, Ζεύγη 23,5%, Κέντα 24,5%, Τριάδα 17%, 3άδα+Κέντα 9%, Φουλ 16%, Χρώμα 3%, Καρέ <2%, Φλος <0,5%**

68. Πλύμουθ

Κοινά Φύλλα √ Παιζόμενο √			3
Κοινά φύλλα: 12	**Χέρι: 2-3 από τα 4**	**Ποντάρίσματα: 4**	**Παίκτες: 5 / 7**

Συνοπτικά:	**Σε 4 γύρους μοιράζεται 1 κλειστό φύλλο στο χέρι και ανοίγει 1 φύλλο σε κάθε μία από τις 3 στήλες. Στο τέλος υπάρχουν 4 φύλλα στο χέρι και 12 ανοιχτά στο τραπέζι. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και 2 ή 3 φύλλα από 1 μόνο στήλη.**

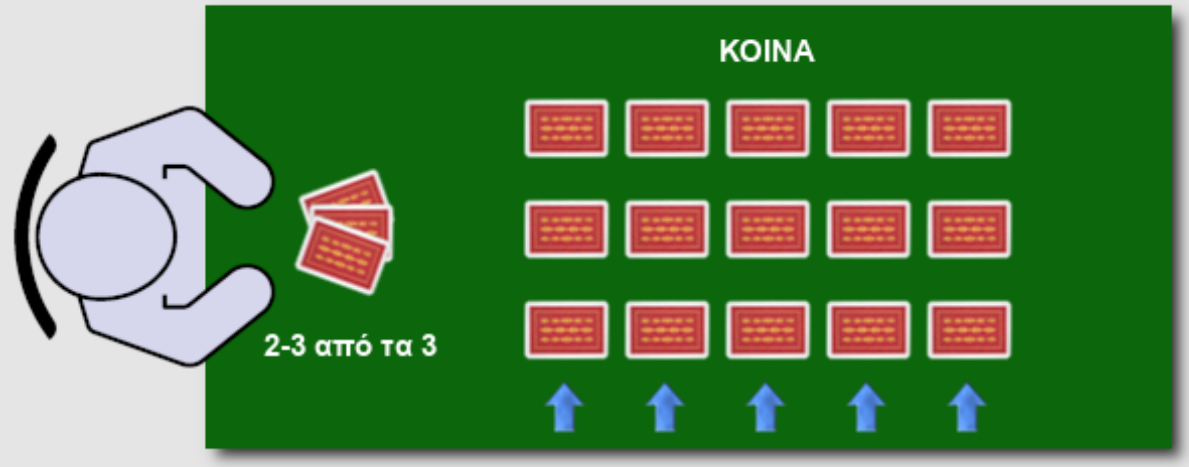


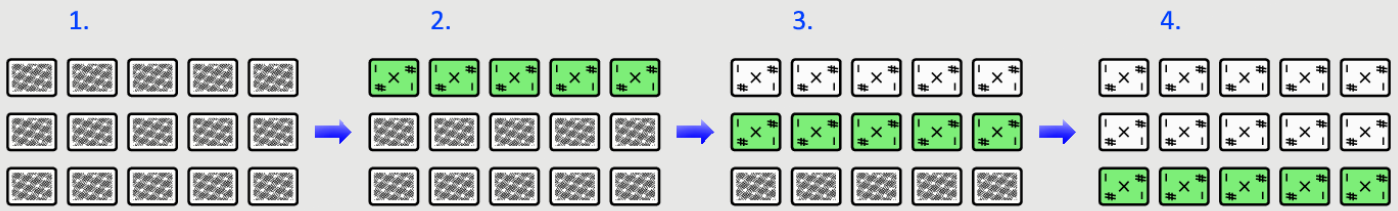
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**2 ή 3 φύλλα από 1 μόνο στήλη**
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει 1 κλειστό φύλλο σε κάθε παίκτη, τοποθετεί 3 ανοιχτά στο τραπέζι και γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Σε κάθε έναν από τους 3 επόμενους γύρους μοιράζει 1 ακόμα κλειστό φύλλο στους παίκτες και ανοίγει άλλα 3 φύλλα στο τραπέζι ακριβώς κάτω από τα προηγούμενα. Στο τέλος οι παίκτες θα έχουν 4 φύλλα στο χέρι τους και στο τραπέζι θα βρίσκονται 12 ανοιχτά φύλλα σε 3 στήλες. Μετά από κάθε μοίρασμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί **2 ή 3 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με 2 ή 3 φύλλα από 1 μόνο στήλη στο τραπέζι.**
Παρόμοιο:	με τη **«Βροχή»** όπου τα φύλλα και τα ποντάρίσματα είναι λιγότερα.
Παραλλαγή:	Μπορεί να παιχτεί με λιγότερες (1 ή 2) ή περισσότερες (4) στήλες. Μπορεί επίσης να γίνεται ξεχωριστό ποντάρισμα μεταξύ μοιράσματος κλειστού φύλλου και ανοίγματος φύλλων στο τραπέζι οπότε τα ποντάρίσματα γίνονται συνολικά 8.
Πιθανότητες:	**Ζεύγη 7%, Κέντα 22,5%, Τριάδα 12%, Φουλ 43%, Χρώμα 1,7%, Καρέ 2,5%, Φλος <0,2%**

69. Πολυκατοικία

Κοινά Φύλλα V			3
Κοινά φύλλα: 15	Χέρι: 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 4	Παίκτες: 5 / 8

Συνοπτικά:	**Ανοίγουν οι οριζόντιες σειρές μία-μία. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και φύλλα από 1 μόνο κάθετη τριάδα.**



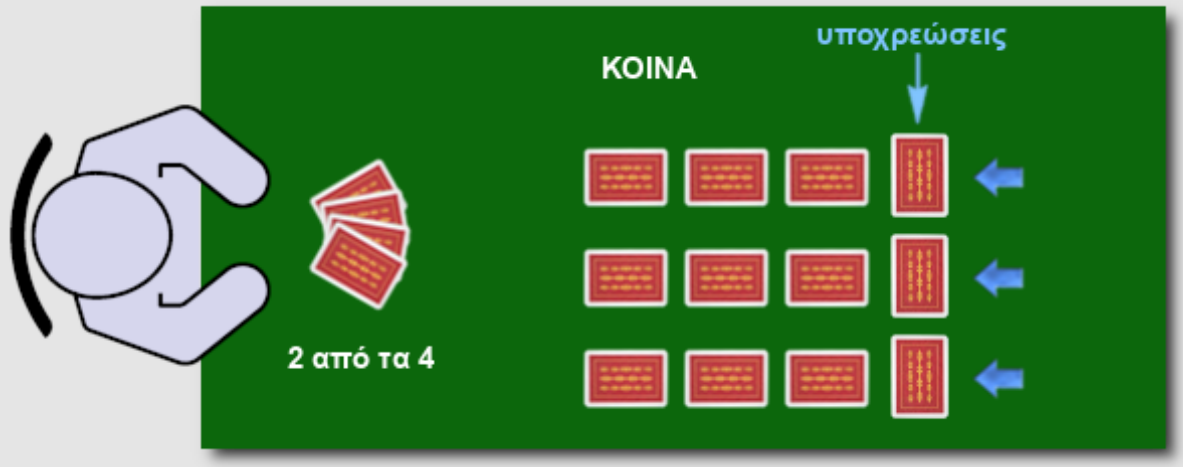


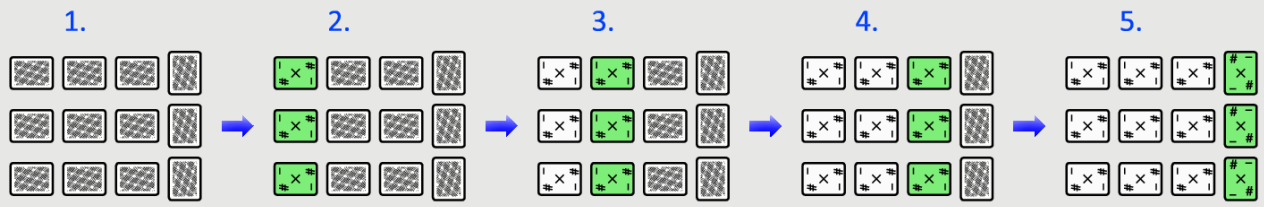
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**2 ή 3 φύλλα από 1 μόνο κάθετη τριάδα**
Αναλυτικά:	3 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Οι 3 σειρές ανοίγουν μία-μία και μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του **σε συνδυασμό με φύλλα από 1 μόνο κάθετη τριάδα**.
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 3,5%, Ζεύγη 26%, Κέντα 23%, Τριάδα 19%, 3άδα+Κέντα 8,5%, Φουλ 15,5%, Χρώμα 2,5%, Καρέ 1,5%, Φλος <0,3%**

70. Υποχρεώσεις [& Λερναία Ύδρα ή Δρακάκι]

Κοινά Φύλλα √ Υποχρέωση √			3 (32Φ)	Κ (40Φ)
Κοινά φύλλα: 12	Χέρι: 2 από τα 4	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 5 / 7	

Συνοπτικά:	**Τα φύλλα ανοίγουν ανά 3, 1 από κάθε σειρά και στο τέλος οι «Υποχρεώσεις», τα 3 κάθετα φύλλα μαζί. Παίζουν υποχρεωτικά 2 φύλλα από το χέρι και 1 «Υποχρέωση» σε συνδυασμό με 2 φύλλα από τη σειρά της «Υποχρέωσης» που επιλέχθηκε.**





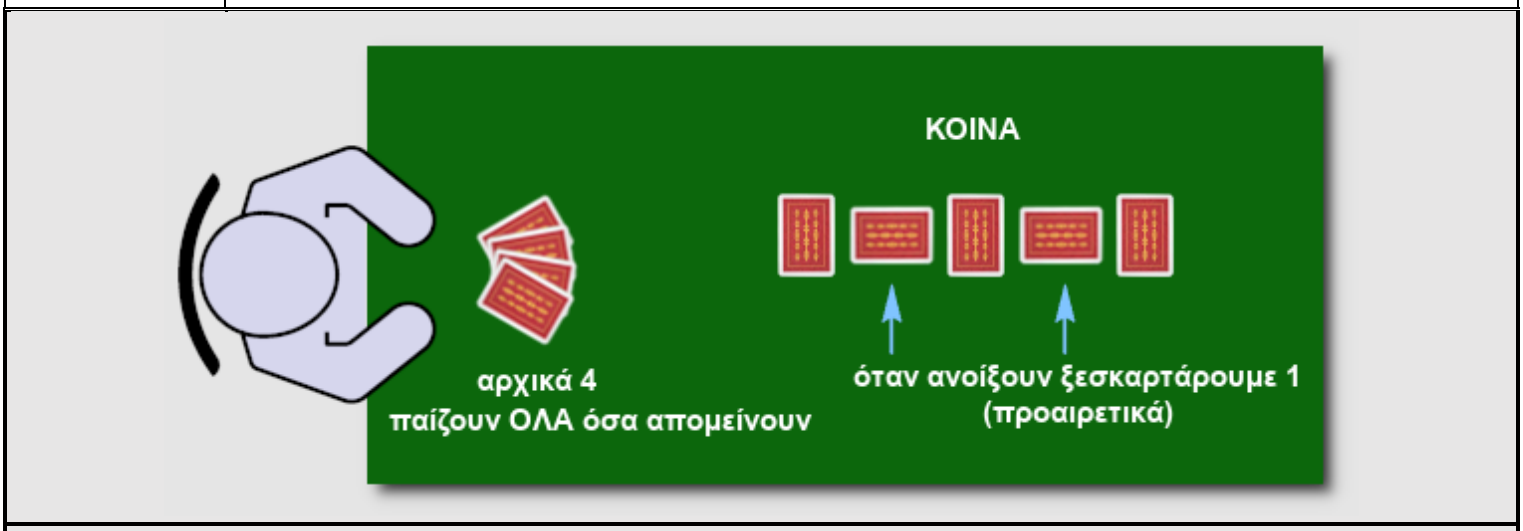
Υποχρεωτικά:	**2 φύλλα από το χέρι και 1 «Υποχρέωση» (κάθετη στήλη)**
Προαιρετικά:	**2 φύλλα από τη γραμμή της «Υποχρέωσης» που επιλέχθηκε**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν ανά 3, ένα από κάθε σειρά, και μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Τα 3 κάθετα φύλλα είναι οι «Υποχρεώσεις» και ανοίγουν στον τελευταίο γύρο. Ονομάζονται έτσι επειδή κάθε παίκτης πρέπει να επιλέξει υποχρεωτικά ένα για το τελικό του χέρι. Οπότε κάθε παίκτης χρησιμοποιεί **2 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με 1 από τις «Υποχρεώσεις» και 2 φύλλα από τη σειρά της «Υποχρέωσης» που επιλέχθηκε.**
Παραλλαγή:	**«Λερναία Ύδρα» (ή «Δρακάκι»)**: παίζουν τα 2 φύλλα από το χέρι, 1 από τις «Υποχρεώσεις» και **2 φύλλα από οποιαδήποτε (την ίδια όμως) σειρά**. Παίζει **Τριάδα** και στα 40Φ.
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 0,35%, Ζεύγη 12%, Κέντα 23%, Τριάδα 17%, 3άδα+Κέντα 17,5, Φουλ 23%, Χρώμα 4%, Καρέ 4%, Φλος 0,5%**
Πιθανότητες για Λερναία Ύδρα:	**Ζεύγη 2%, Κέντα 14%, Τριάδα 4%, 3άδα+Κέντα 19%, Φουλ 42%, Χρώμα 10%, Καρέ 7%, Φλος 1,5%**
Παρόμοια:	το **«Διπλό Δεκανίκι»** & το **«Μονό Δεκανίκι»**, όπου αντί για 3 σειρές έχουμε 2 & 1 αντίστοιχα

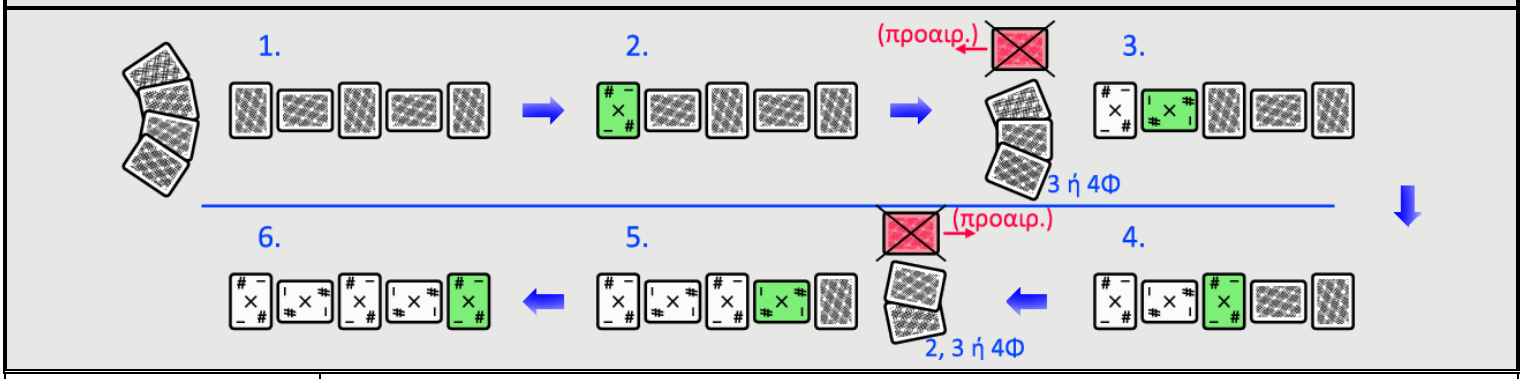
8.15 τα ΠΙΟ ΣΥΝΘΕΤΑ - ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ

Μην τα αφήσετε για το τέλος της βραδιάς, η κούραση και το αλκοόλ δεν βοηθάνε!

71. Δίλημμα

Κοινά Φύλλα √ Ξεσκαρτάρισμα √			3 (32Φ)	K (40Φ)
Κοινά φύλλα: 5	**Χέρι: ΟΛΑ όσα μείνουν από τα 4**	**Ποντάρίσματα: 6**	**Παίκτες: 6 / 8**	
Συνοπτικά:	**Τα φύλλα ανοίγουν ένα-ένα. Στο 2° και στο 4° άνοιγμα γίνεται προαιρετικό ξεσκαρτάρισμα 1 φύλλου. Παίζουν υποχρεωτικά ΟΛΑ τα φύλλα που θα απομείνουν στο χέρι (ακόμα και 4) μαζί με οποιαδήποτε κοινά.**			





Υποχρεωτικά:	**ΟΛΑ τα φύλλα που θα απομείνουν στο χέρι**
Προαιρετικά:	**οποιαδήποτε κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν ένα-ένα και μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. **Όταν ανοίξει το 2° και το 4° φύλλο (τα οριζόντια) ο παίκτης, εάν θέλει, ξεσκαρτάρει 1 φύλλο από το χέρι του.** Σε αντίθεση με το γενικό κανόνα, **κάθε παίκτης χρησιμοποιεί υποχρεωτικά ΟΛΑ τα φύλλα που θα του μείνουν στο χέρι,** τα οποία μπορεί να είναι 2, 3 ή 4, σε συνδυασμό με οποιαδήποτε φύλλα από το τραπέζι.
Παρόμοιο:	με την «**Πουτάνα**» στην οποία το ξεσκαρτάρισμα είναι υποχρεωτικό.

72. Εταιρεία

Κοινά Φύλλα √ 2 Νικητές √			3
Κοινά φύλλα: 4	**Χέρι: 2-3 από τα 3**	**Ποντάρίσματα: 5**	**Παίκτες: 9 / 12**

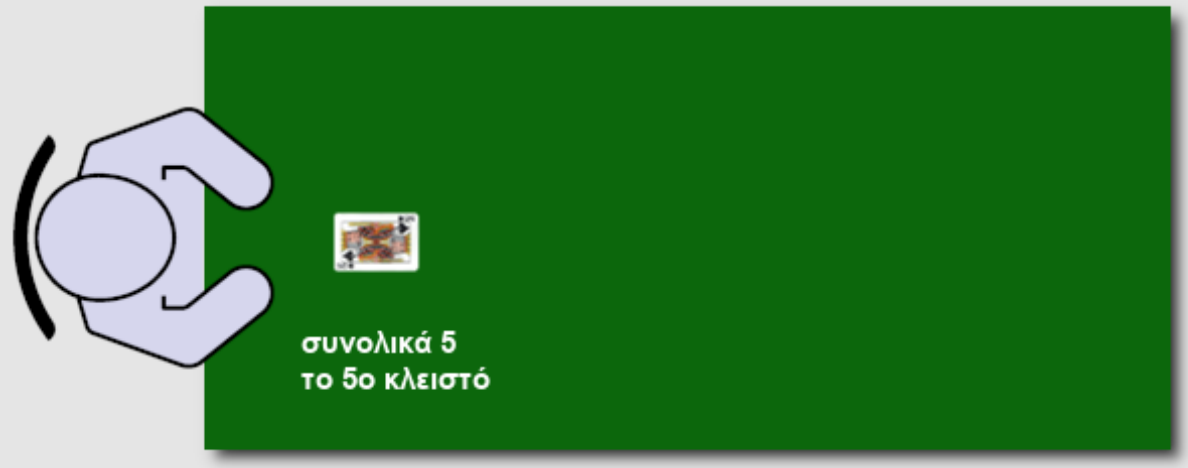
Συνοπτικά:	**Μοιράζονται 2 κλειστά και 1 ανοιχτό φύλλο. Οι παίκτες έχουν το δικαίωμα να σχηματίσουν «Εταιρεία» με όποιον παίκτη θέλουν, βάσει του ανοιχτού φύλλου που έχει ο καθένας μπροστά του. Εάν ο παίκτης που κέρδισε είχε σχηματίσει «Εταιρεία» με κάποιον άλλον, τότε οφείλει να του δώσει το 1/3 του ποτ, με την προϋπόθεση ότι ο «συνέταιρος» είχε μείνει μέσα μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι και προαιρετικά το <u>ανοιχτό</u> φύλλο του «συνεταίρου» μαζί με οποιαδήποτε κοινά.**

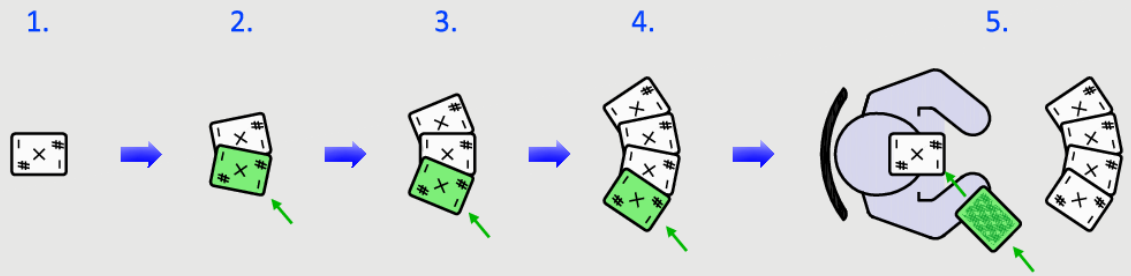
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**το ανοιχτό φύλλο του «συνεταίρου» και οποιαδήποτε κοινά φύλλα**
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει 2 κλειστά και 1 ανοιχτό φύλλο σε κάθε παίκτη. Οι παίκτες έχουν το δικαίωμα να σχηματίσουν «Εταιρεία» με όποιον παίκτη θέλουν, βάσει του ανοιχτού φύλλου που έχει ο καθένας μπροστά του. Η δήλωση του συνεταιρισμού γίνεται μετά το μοίρασμα και δεν μπορεί να αλλάξει μετά. Ο συνεταιρισμός <u>δεν</u> είναι υποχρεωτικά αμοιβαίος μεταξύ 2 παικτών. **Κάθε συνέταιρος μπορεί να χρησιμοποιήσει μόνο το ανοιχτό φύλλο του συνεταίρου του και όχι τα κλειστά του.** Γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα ανοίγουν ένα-ένα. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Εάν ο παίκτης που κέρδισε είχε σχηματίσει «Εταιρεία» με κάποιον άλλο παίκτη, **τότε οφείλει να δώσει στο «συνέταιρό» του το 1/3 του ποτ, με την προϋπόθεση ότι ο «συνέταιρος» είχε μείνει μέσα μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.**
Παραλλαγή:	Μπορεί να παιχτεί και με 5 κοινά φύλλα, τα οποία πάντως κρίνονται πολλά.

73. Μιζέρια Κουτελάτη

Παιζόμενο √			3*
Κοινά φύλλα: -	Χέρι: 5	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 6 / 8

Συνοπτικά:	**Μοιράζονται 4 ανοιχτά φύλλα και το 5ο κλειστό. Αυτό, χωρίς να το δει ο παίκτης, το κρατάει στο μέτωπό του ανοιχτό προς τους υπόλοιπους. Παίζεται «μιζέρια».**





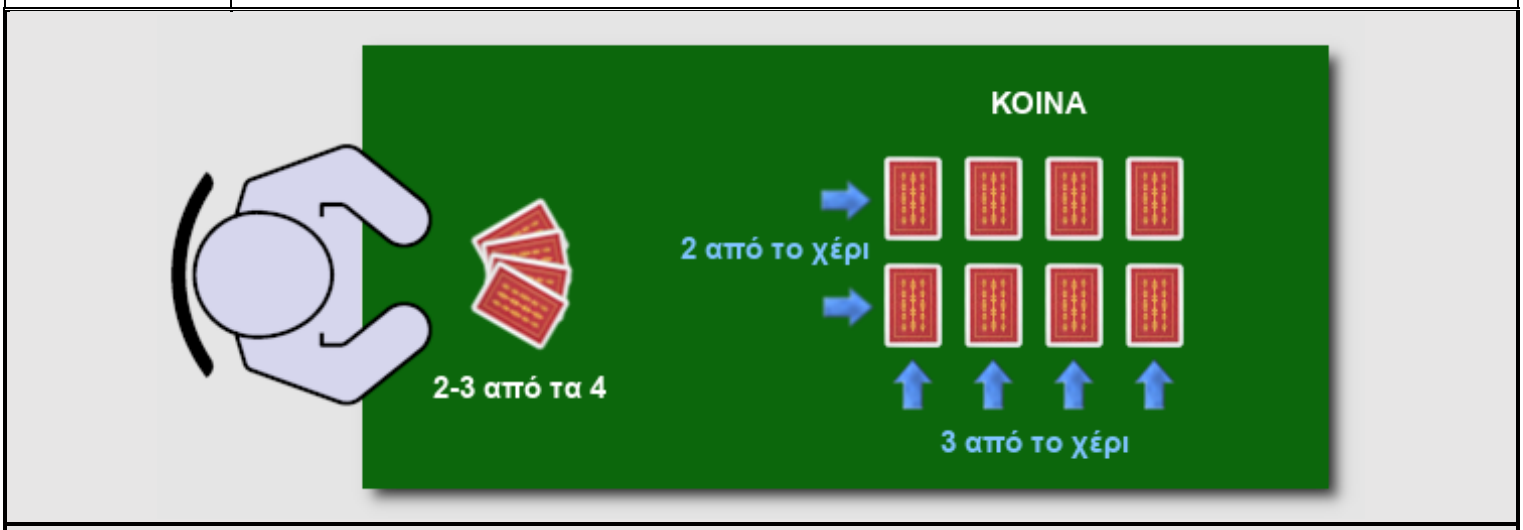
Αναλυτικά:	Το παιχνίδι **παίζεται «μιζέρια», δηλαδή κερδίζει ο χειρότερος συνδυασμός**. Η μάνα μοιράζει σε διαδοχικούς γύρους 4 ανοιχτά φύλλα σε κάθε παίκτη. Μετά από κάθε μοίρασμα ακολουθεί ποντάρισμα. Μιλάει πρώτος ο παίκτης που είναι χειρότερος στα φύλλα του. **Στον τελευταίο γύρο μοιράζεται 1 ακόμα κλειστό φύλλο το οποίο ο κάθε παίκτης, χωρίς να το δει, θα το κρατήσει στο μέτωπό του ανοιχτό προς όλους τους υπόλοιπους**. Δηλαδή ο κάθε παίκτης θα γνωρίζει τους συνδυασμούς όλων των υπολοίπων αλλά όχι ακριβώς το δικό του! Με αυτά τα δεδομένα γίνεται το τελικό ποντάρισμα.
***Παρατήρηση:**	Παίζει Τριάδα δεδομένης της «μιζέριας». Η Κέντα είναι φυσιολογικά καλύτερος συνδυασμός στα 5 φύλλα οπότε εδώ χάνει.

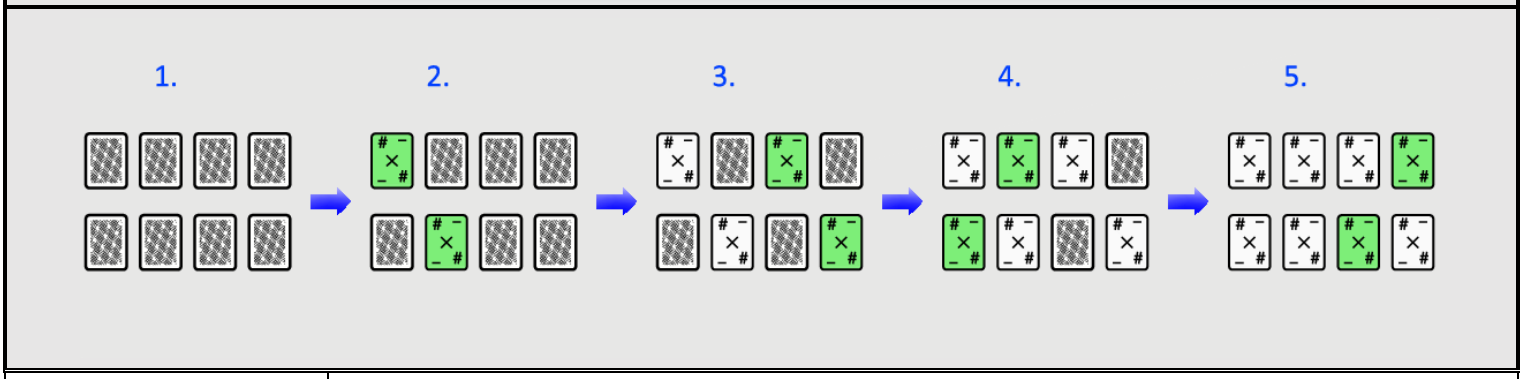
74. Ντίλιγκερ

Όπως συμβαίνει σε αρκετές περιπτώσεις στην πόκα, με το όνομα «Ντίλιγκερ» συναντάμε πολύ διαφορετικά μεταξύ τους παιχνίδια. Εδώ παρουσιάζεται η πιο ιδιαίτερη εκδοχή.

Κοινά Φύλλα √			**3**
Κοινά φύλλα: 8	**Χέρι: 2-3 από τα 4**	**Ποντάρίσματα: 5**	**Παίκτες: 6 / 8**

Συνοπτικά:	**Ανοίγουν τα φύλλα ανά 2 όπως στο σχήμα. Παίζουν: είτε 2 φύλλα από το χέρι και 3 φύλλα από 1 μόνο οριζόντια σειρά είτε 3 φύλλα από το χέρι και τα 2 φύλλα από 1 μόνο κάθετη στήλη.**



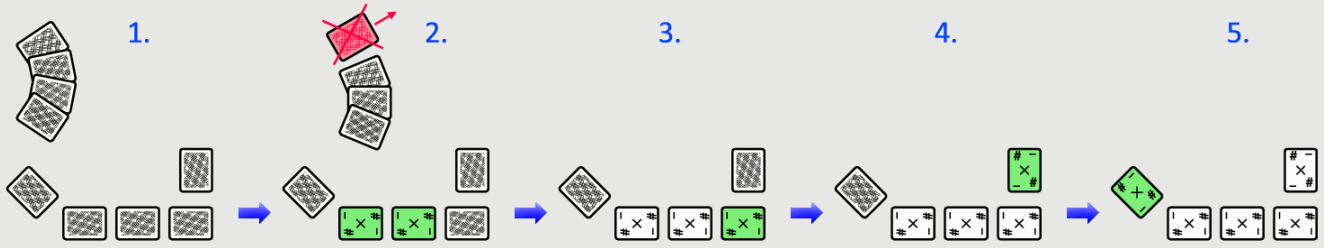


Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**3 φύλλα από μία μόνο οριζόντια σειρά όταν πάρουμε 2 από το χέρι ή 2 φύλλα από μία μόνο κάθετη στήλη όταν πάρουμε 3 από το χέρι**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα ανοίγουν ανά 2, αποκαλύπτοντας προοδευτικά σειρές και στήλες. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. **Η ιδιαιτερότητα του παιχνιδιού είναι ότι ο παίκτης χρησιμοποιεί είτε 2 φύλλα από το χέρι και 3 φύλλα από μία μόνο οριζόντια σειρά είτε 3 από το χέρι και 2 από μία μόνο κάθετη στήλη.**
Παραλλαγές:	Μπορεί να παιχτεί και με περισσότερα φύλλα: 5 στο χέρι ή/και 5 κάθετες στήλες. Ισχύει πάντα ο κανόνας 2-3 ή 3-2.
Για ψαγμένους:	**1.** Μπορεί να συναντήσετε ως «Ντίλιγκερ» το παιχνίδι που περιγράφεται σε άλλο σημείο ως **«Τετράγωνο»**. **2.** Κατ' άλλους το Ντίλιγκερ είναι παιχνίδι με 3 φύλλα στο χέρι και 2 μόλις κοινά, όπως το **«Τρία-Δύο»**.
Πιθανότητες:	**Ζεύγος 0,1%, Ζεύγη 13,5%, Κέντα 27,5%, Τριάδα 12%, 3άδα+Κέντα 12,5%, Φουλ 25%, Χρώμα 5%, Καρέ 3,5%, Φλος <1%**

75. το Παπόρι απ' την Περσία

Κοινά Φύλλα √ Υποχρέωση √ Ξεσκαρτάρισμα √ Ακυρωτικό √			Κ
Κοινά φύλλα: 5	Χέρι: 4 → 2-3 από τα 3	Ποντάρίσματα: 5	Παίκτες: 6 / 8

Συνοπτικά:	**Ανοίγουν τα 2 πρώτα οριζόντια φύλλα και γίνεται υποχρεωτικό ξεσκαρτάρισμα 1 φύλλου. Κατόπιν ανοίγει το τρίτο οριζόντιο φύλλο, μετά η «πρύμνη» η οποία αποτελεί «υποχρέωση», και τέλος το φύλλο της «πλώρης» το οποίο είναι ακυρωτικό. Παίζουν 2 ή 3 φύλλα από το χέρι, υποχρεωτικά η «πρύμνη» και προαιρετικά οποιαδήποτε οριζόντια φύλλα.**

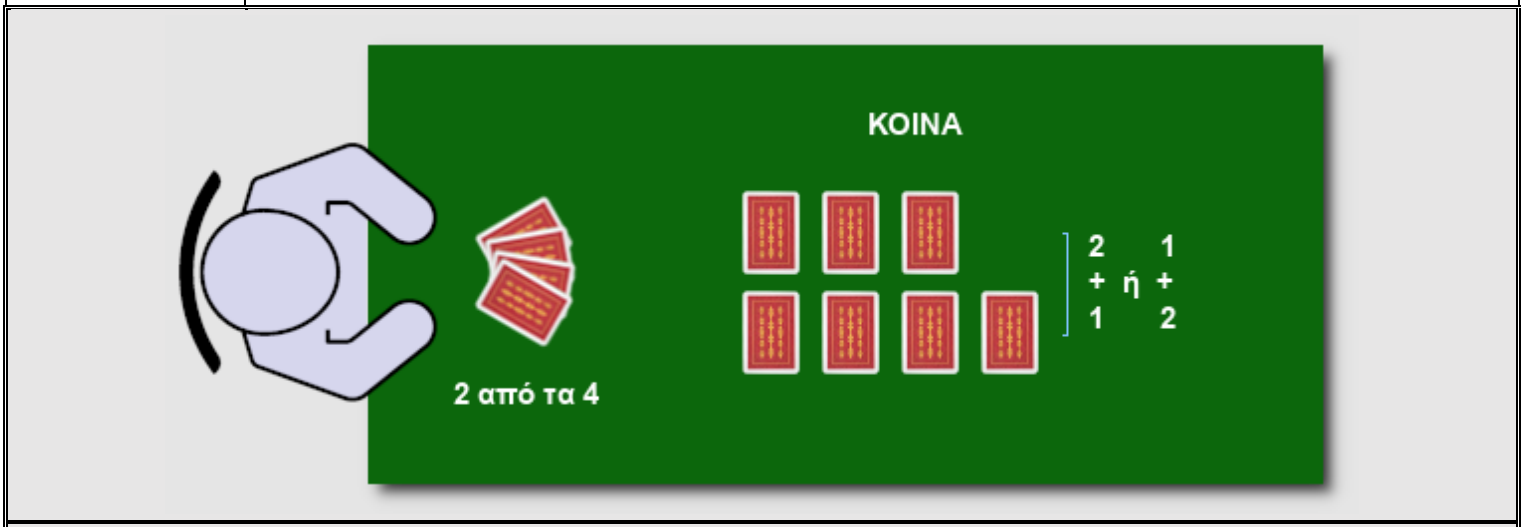


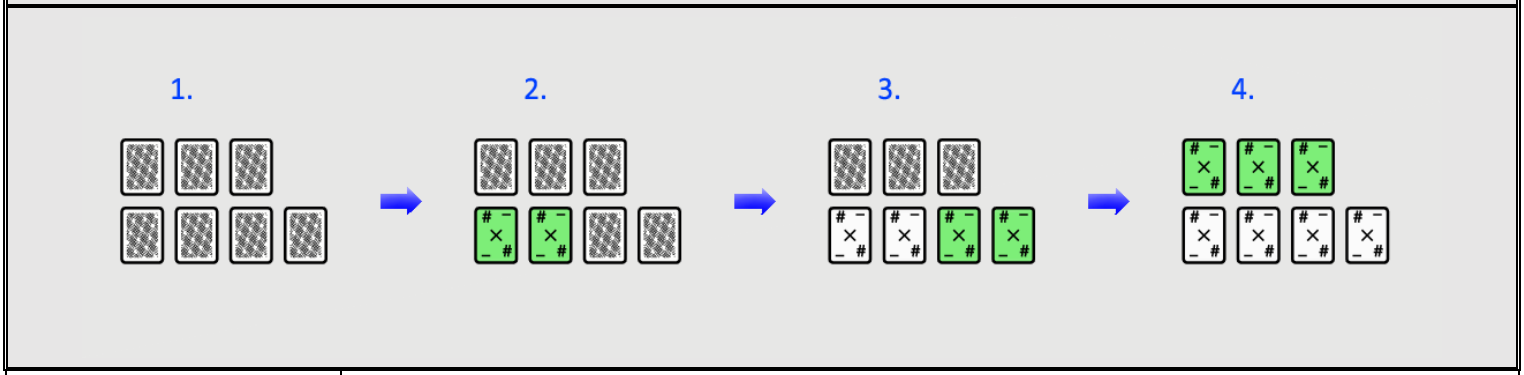
Υποχρεωτικά:	**2 ή 3 φύλλα από το χέρι και η «πρύμνη» (το όρθιο φύλλο)**
Προαιρετικά:	**οποιαδήποτε οριζόντια φύλλα**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Ανοίγουν τα 2 πρώτα οριζόντια φύλλα και **οι παίκτες ξεσκαρτάρουν υποχρεωτικά 1 φύλλο από το χέρι τους**. Κατόπιν ανοίγει το τρίτο οριζόντιο φύλλο και στον επόμενο γύρο η «πρύμνη», **το κάθετο φύλλο το οποίο αποτελεί «υποχρέωση»**. Τέλος ανοίγει η «πλώρη», **το λοξό φύλλο το οποίο είναι ακυρωτικό**, δηλαδή ακυρώνει τα όμοιά του **χωρίς όμως να απαιτείται ξεσκαρτάρισμα**. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει 2 ή 3 φύλλα από το χέρι του, υποχρεωτικά την «πρύμνη» και προαιρετικά οποιαδήποτε οριζόντια φύλλα. Εάν συμβεί το ακυρωτικό φύλλο να καταργήσει την «υποχρέωση» ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει και τα 3 οριζόντια φύλλα.
Παραλλαγή:	**«Παπόρι Ασφαλισμένο»:** Ο παίκτης, εάν θέλει, ξεσκαρτάρει 2 φύλλα μαζί αντί για το 1 υποχρεωτικό. Σε αντάλλαγμα το ακυρωτικό φύλλο της «πλώρης» γίνεται κανονικό για όσους μείνουν με 2 φύλλα στο χέρι και μπορεί να χρησιμοποιηθεί μαζί με τα υπόλοιπα κοινά φύλλα.

76. Προπό Μεγάλο

Κοινά Φύλλα V			3
Κοινά φύλλα: 7	Χέρι: 2 από τα 4	Πονταρίσματα: 4	Παίκτες: 6 / 8

Συνοπτικά:	**Ανοίγουν πρώτα τα φύλλα της κάτω σειράς ανά 2 και κατόπιν της πάνω σειράς όλα μαζί. Παίζουν 2 φύλλα από το χέρι και 2+1 ή 1+2 φύλλα από τις 2 σειρές (όχι 3 από την ίδια σειρά).**



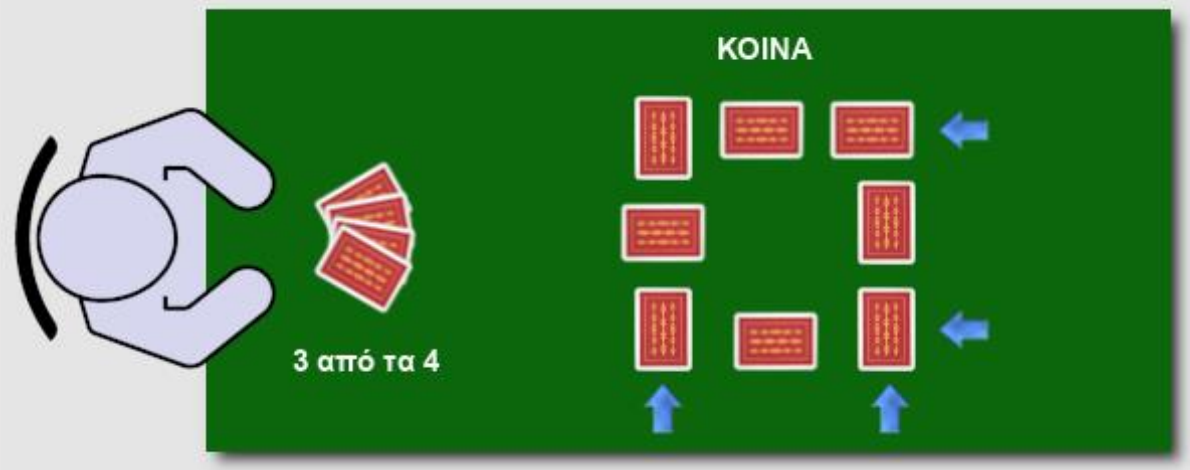


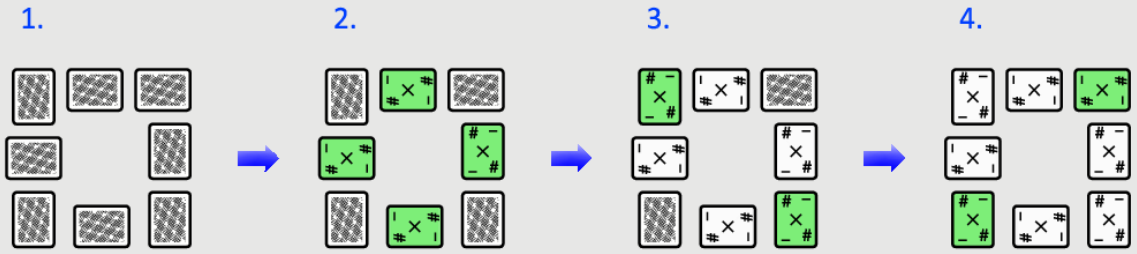
Υποχρεωτικά:	**2 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**2 φύλλα από την πάνω σειρά και 1 από την κάτω ή αντιστρόφως (όχι 3 από την ίδια σειρά)**
Αναλυτικά:	Η μάνα μοιράζει 4 φύλλα σε κάθε παίκτη και γίνεται το αρχικό ποντάρισμα. Τα φύλλα στο τραπέζι ανοίγουν πρώτα στην κάτω σειρά ανά δύο και κατόπιν όλα της πάνω σειράς μαζί. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί 2 φύλλα από το χέρι του και: **είτε 2 κοινά φύλλα από την πάνω σειρά και 1 από την κάτω είτε 1 από την πάνω και 2 από την κάτω** (όχι 3 φύλλα από την ίδια σειρά).
Για ψαγμένους:	με το **«Προπό» (ή «Στελάκης)** μοιάζει μόνο στο όνομα, πρόκειται για εντελώς διαφορετικό παιχνίδι. Την ιδιαιτερότητα του 2+1 δεν τη συναντάμε αλλού.
Πιθανότητες:	**Ζεύγη 6,5%, Κέντα 23,5%, Τριάδα 4%, 3άδα+Κέντα 8,5%, Φουλ 41%, Χρώμα 10%, Καρέ 5%, Φλος 1,5%**

77. Φράχτης

Κοινά Φύλλα √ Ακυρωτικό √			Κ
Κοινά φύλλα: 8	**Χέρι: 3 από τα 4**	**Πονταρίσματα: 4**	**Παίκτες: 6 / 8**

Συνοπτικά:	**Το φύλλο κάθε τριάδας με διαφορετικό προσανατολισμό από τα άλλα δύο είναι για αυτήν και μόνο ακυρωτικό. Παίζουν 3 φύλλα από το χέρι σε συνδυασμό με τα 2 έγκυρα φύλλα από οποιαδήποτε οριζόντια ή κάθετη τριάδα.**





Υποχρεωτικά:	**3 φύλλα από το χέρι**
Προαιρετικά:	**2 φύλλα από οποιαδήποτε οριζόντια ή κάθετη τριάδα**
Αναλυτικά:	4 φύλλα σε κάθε παίκτη και αρχικό ποντάρισμα. Ανοίγουν πρώτα τα μεσαία φύλλα όλων των πλευρών, έπειτα 2 ακόμα διαγώνια και τέλος τα εναπομείναντα 2. Μετά από κάθε άνοιγμα ακολουθεί ποντάρισμα. **Σε κάθε τριάδα το φύλλο που έχει διαφορετικό προσανατολισμό από τα άλλα είναι ακυρωτικό (ΜΟΝΟ για τη συγκεκριμένη τριάδα) και καταργεί τα όμοιά του της τριάδας και του παίκτη.** Για παράδειγμα, το φύλλο επάνω αριστερά μετράει κανονικά για την αριστερή στήλη ενώ είναι ακυρωτικό για την επάνω σειρά. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει **3 φύλλα από το χέρι του σε συνδυασμό με τα 2 έγκυρα φύλλα μίας μόνο οριζόντιας ή κάθετης τριάδας.**
Για ψαγμένους:	Ένας εύκολος τρόπος για να θυμόμαστε τη διάταξη των φύλλων στο τραπέζι είναι η σειρά αριθμών **1 – 3 – 5 - 6** που δείχνει τη θέση στην οκτάδα των 4 φύλλων που έχουν τον ίδιο προσανατολισμό, πχ των όρθιων ξεκινώντας από επάνω αριστερά.
Πιθανότητες:	**Τίποτα 0,35%, Ζεύγος 22,5%, Ζεύγη 37%, Τριάδα 19%, Κέντα 12%, Φουλ 7%, Χρώμα 0,5%, Καρέ 1%, Φλος <0,15%**

Μέρος Γ'

Οι Πιθανοτητες

9. ΟΙ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΕΣ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΤΗΝ ΠΟΚΑ

(για προχωρημένους)

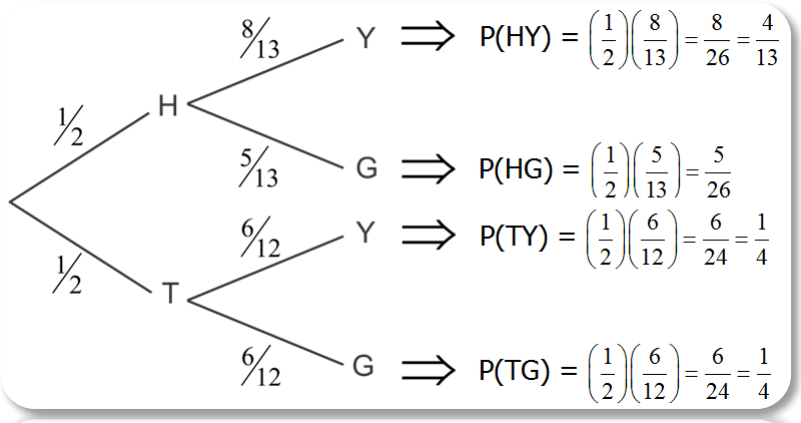
Το μέρος των Πιθανοτήτων απευθύνεται σε όσους έχουν παίξει αρκετές φορές Πόκα και έχουν κατανοήσει τουλάχιστον τα βασικά του παιχνιδιού. Με τους όρους **32Φ, 40Φ, 52Φ** θα αναφερόμαστε στον αριθμό φύλλων της τράπουλας που χρησιμοποιούμε.

Πόσο δύσκολο είναι να υπολογισθούν οι πιθανότητες των διάφορων κερδοφόρων συνδυασμών; Εάν μιλάμε για το πιο απλό παιχνίδι των 5 φύλλων είναι μια σχετικά απλή ιστορία. Όσο ανεβαίνουμε όμως, στα 6, στα 7, στα 8 φύλλα η πολυπλοκότητα αυξάνει… εκθετικά. Στη βιβλιογραφία και στο διαδίκτυο βρίσκουμε εδώ και πολλά χρόνια αναλυτικά μοντέλα υπολογισμού των πιθανοτήτων για τις απλές περιπτώσεις παιχνιδιού κυρίως με 5 φύλλα (παράδειγμα εδώ) ή 7 φύλλα (παράδειγμα εδώ). Χωρίς παράθεση του τρόπου υπολογισμού θα βρούμε επίσης τις πιθανότητες και άλλων περιπτώσεων όπως για 8, 9 φύλλα και πάει λέγοντας (παράδειγμα εδώ). Συνοπτική περιγραφή υπάρχει φυσικά και στη Wikipedia.

Ωστόσο όλα τα παραπάνω αφορούν αποκλειστικά την τράπουλα των 52 φύλλων. Μέχρι σήμερα για την 32Φ ή 40Φ δεν θα βρούμε παρά την ανάλυση για το πρωταρχικό παιχνίδι των 5 φύλλων (πχ στο βιβλίο «Πόκα. Τα μαθηματικά της τράπουλας», βλ. Πηγές) η οποία αποδεικνύει ότι παίζεται Κέντα-Χρώμα. **Στο κεφάλαιο αυτό παρουσιάζεται και εξηγείται για πρώτη φορά ο τρόπος υπολογισμού των πιθανοτήτων για παιχνίδι 6 και 7 φύλλων για οποιαδήποτε τράπουλα από 32Φ έως 52Φ.** Για λόγους έκτασης του κειμένου γίνεται απλή μόνο αναφορά στις ιδιαιτερότητες του υπολογισμού των 8 φύλλων. Για τα 5 φύλλα δεν συντρέχει ιδιαίτερος λόγος ανάλυσης εφόσον κάποιος κατανοήσει τις πιο σύνθετες περιπτώσεις.

Όλοι οι υπολογισμοί, από 5 έως 8 φύλλα και για οποιαδήποτε τράπουλα αποτυπώνονται στο φύλλο excel **Μαθηματικές_Πιθανότητες_πόκερ_πόκα.xlsx** που μπορείτε να κατεβάσετε πατώντας επάνω στο σύνδεσμο και το οποίο συμπληρώνει ιδανικά αυτό το κεφάλαιο.

Τα αποτελέσματα των υπολογισμών έχουν εκπλήξεις και ανατρέπουν ορισμένους παραδοσιακούς κανόνες της ιεραρχίας των συνδυασμών της πόκας.



i. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Για τους υπολογισμούς θα χρειασθούμε μία μόνο ειδική συνάρτηση, αυτήν που μας λέει με πόσους τρόπους μπορούμε να επιλέξουμε ***r*** αντικείμενα από ένα σύνολο ***n*** αυτών, όταν δεν έχει σημασία η σειρά τοποθέτησής τους.

Τη συναντάμε με διάφορους συμβολισμούς όπως: **C(n, r)** ή $C\binom{n}{r}$ ή **n**C**r** ή απλώς $\binom{n}{r}$**.**

Στο Excel πρόκειται για τη συνάρτηση **COMBIN(n;r)** ενώ θα τη βρούμε πιθανότατα και στο κομπιουτεράκι μας με το συμβολισμό $_n\mathbf{C}_r$. Εδώ θα χρησιμοποιήσουμε το συμβολισμό **C(n; r)** που είναι ό,τι πιο κοντινό στον τύπο του Excel.

Η συνάρτηση ισούται με: **C(n; r)=** $\frac{n!}{(n-r)!*r!}$

Πρακτικά αυτό σημαίνει ότι διαιρώ τους *r* τελευταίους όρους του παραγοντικού *n*! με τους *r* πρώτους.

Επιλέγω, για παράδειγμα, 2 φύλλα από μια ομάδα 5 φύλλων: C(5; 2)= 5*4 διά 1*2 = 10. Πράγματι, οι συνδυασμοί που μπορώ να πάρω είναι οι: 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 2-3, 2-4, 2-5, 3-4, 3-5, 4-5, σύνολο 10.

Ένα ζεύγος άσων μπορώ να το πάρω με C(4;2)= 6 τρόπους εφόσον υπάρχουν 4 συνολικά άσοι στην τράπουλα, μία τριάδα με C(4;3)= 4 τρόπους και ένα καρέ φυσικά με C(4;4)= 1 και μόνο τρόπο.

Εδώ θα αναλύσουμε τον υπολογισμό των πιθανοτήτων σε απλά παιχνίδια 6 & 7 φύλλων με τράπουλα 32 φύλλων. Για να είναι καλύτερα κατανοητοί οι τύποι και να μπορεί κάποιος να τους εφαρμόσει για περισσότερα φύλλα τράπουλας (36, 40, 52…) θα χρησιμοποιήσουμε παρακάτω αντί για απόλυτους αριθμούς τις εξής μεταβλητές:

- **φ**: ο αριθμός φύλλων της τράπουλας, **φ = 32** για τους υπολογισμούς μας εδώ
- **α**: οι αξίες της τράπουλας, **α = φ/4** (= 8 στα 32Φ, από 7άρι μέχρι άσο)
- **κ**: οι διαφορετικές κέντες που μπορούν να σχηματισθούν. Στα 32Φ μπορούν να σχηματισθούν κ=5 κέντες, από κέντα στο 10 έως κέντα στον άσο. Στα 40Φ υπάρχουν 7 κέντες και γενικά **κ = α - 3.**
- **χ**: ο αριθμός των χρωμάτων (κούπες, καρώ, σπαθιά, μπαστούνια), δηλαδή **χ = 4** σταθερό

Τα 7 φύλλα μπορούν να επιλεγούν από τα 32 με **C(32; 7)**= **3.365.856** συνολικά τρόπους και τα 6 φύλλα με **C(32; 6)**= **906.192** τρόπους. Για να υπολογίσουμε το ποσοστό πιθανότητας κάθε συνδυασμού, βρίσκουμε με πόσους συνολικά τρόπους μπορεί να επιτευχθεί και διαιρούμε με αυτά τα νούμερα. Ξεκινάμε:

ii. ΦΛΟΣ

Παιχνίδι 7Φ

Για κάθε χρώμα μπορούν να σχηματισθούν κ (=5 στα 32Φ) κέντες φλος. Αυτές συνδυάζονται με τα άλλα 2 φύλλα της επτάδας. Η κορυφαία κέντα (royal) συνδυάζεται με οποιαδήποτε 2 από τα υπόλοιπα φ-5 της τράπουλας χωρίς περιορισμό· οι υπόλοιπες (κ-1) κέντες συνδυάζονται με όλα εκτός από το 1 και μοναδικό φύλλο που θα έδινε ακόμα καλύτερη κέντα. Πχ η κέντα φλος κούπες στο βαλέ δεν μπορεί να συνδυαστεί με τη ντάμα κούπα. Αυτό γίνεται για να μην υπάρχει διπλομέτρημα. Άρα οι κ-1 κέντες συνδυάζονται με 2 από φ-6 φύλλα και τελικά:

$P_{7\text{φλος}}$ = χ * [1 * C(φ-5; 2) + (κ-1) * C(φ-6; 2)] = 4*[C(27; 2) + 4*C(26; 2)] = 4*(351 + 4*325) = **6.604**

και η πιθανότητα είναι 6604/3.365.856= **0,196%**

Παιχνίδι 6Φ

Ισχύει το ίδιο σκεπτικό αλλά εδώ οι κέντες συνδυάζονται **με 1** από τα υπόλοιπα φ-5 ή φ-6 φύλλα της τράπουλας:

$P_{6\text{φλος}}$ = χ * [1 * C(φ-5; 1) + (κ-1) * C(φ-6; 1)] = 4*[C(27; 1) + 4*C(26; 1)] = 4*(27 + 4*26) = **524**

και η πιθανότητα είναι 524/906.192= **0,058%**

8Φ παιχνίδι: με το ίδιο σκεπτικό

iii. ΚΑΡΕ

Υπάρχουν α (=8 στα 32Φ) πιθανά καρέ τα οποία μπορούν να συνδυαστούν με οποιαδήποτε από τα υπόλοιπα φ-4 φύλλα χωρίς περιορισμό, τόσο στο 6Φ όσο και στο 7Φ παιχνίδι. Κάθε καρέ σχηματίζεται με ένα και μοναδικό τρόπο. Συνεπώς οι τύποι υπολογισμού είναι:

Παιχνίδι 7Φ

$P_{7\text{καρέ}}$ = α * C(φ-4; 3) = 8*C(28; 3) = **26.208,** ποσοστό **0,779%**

Παιχνίδι 6Φ

$P_{6\text{καρέ}}$ = α * C(φ-4; 2) = 8*C(28; 2) = **3.204,** ποσοστό **0,334%**

8Φ παιχνίδι: υπάρχει η πιθανότητα σχηματισμού καρέ **και** φλος όπως επίσης και δύο καρέ ταυτόχρονα (4+4 όμοια φύλλα). Οι συνδυασμοί καρέ-φλος θα πρέπει να αφαιρεθούν γιατί πρόκειται προφανώς για καλύτερο συνδυασμό (φλος). Οι συνδυασμοί με δύο ταυτόχρονα καρέ υπολογίζονται ως ξεχωριστή υποπερίπτωση για την αποφυγή διπλομετρήματος. Ο υπολογισμός γίνεται ξεκάθαρος στο excel που αναφέραμε στην αρχή αυτού του κεφαλαίου.

iv. ΦΟΥΛ

Στον υπολογισμό του φουλ διακρίνουμε υποπεριπτώσεις και ο λόγος είναι ότι πρέπει να αποφευχθούν τα διπλομετρήματα.

Παιχνίδι 7Φ

Υποπερίπτωση 1: **2 τριάδες & 1 μονό φύλλο**

Υπάρχουν C(α; 2) πιθανοί συνδυασμοί τριάδων οι οποίες συνδυάζονται με οποιοδήποτε από τα υπόλοιπα φ-8 φύλλα της τράπουλας. Πχ 3 άσοι και 3 βαλέδες μπορούν να συνδυαστούν με κάθε άλλο φύλλο εκτός από άσο ή βαλέ· έτσι αποκλείουμε τα καρέ. Προσέξτε ότι παίρνουμε τη συνάρτηση C(α; 2) (= 28 συνδυασμοί) και δεν λέμε ότι α τριάδες συνδυάζονται με α-1 τριάδες η καθεμία διότι τότε θα έχουμε κάνει λάθος ακριβώς επί 2!

Κάθε τριάδα μπορεί να εμφανίζεται, όπως είπαμε στην αρχή, με C(χ; 3) = 4 τρόπους, οπότε:

$P_{7\text{φουλ}1}$ = C(α; 2) * C(χ; 3) * C(χ; 3) * (φ-8) = **10.752**

Υποπερίπτωση 2: **1 τριάδα & 2 ζεύγη**

Με την ίδια λογική της προηγούμενης υποπερίπτωσης υπάρχουν **α** πιθανές τριάδες και κάθε μία από αυτές μπορεί να συνδυάζεται με C(α-1; 2) πιθανούς συνδυασμούς ζευγών. Κάθε τριάδα μπορεί να εμφανίζεται με C(χ; 3) = 4 τρόπους και κάθε ζεύγος με C(χ; 2) = 6 τρόπους, οπότε:

$P_{7\text{φουλ}2}$ = α * C(χ; 3) * C(α-1; 2) * C(χ; 2) * C(χ; 2) = **24.192**

Υποπερίπτωση 3: **1 τριάδα, 1 ζεύγος & 2 μονά φύλλα**

Τριάδα και ζεύγος επιλέγονται κατά τα γνωστά. Για τα 2 μονά φύλλα μπορούμε να έχουμε C(α-2; 2) συνδυασμούς αξιών, οποιεσδήποτε δηλαδή εκτός από αυτές της τριάδας & του ζεύγους. Κάθε μονό φύλλο μπορεί να ληφθεί με χ τρόπους. Συνεπώς:

$P_{7\text{φουλ}3}$ = α * C(χ; 3) * (α-1) * C(χ; 2) * C(α-2; 2) * χ^2 = **322.560**

Σημείωση: δεν χρησιμοποιούμε τη C(φ-8; 2) για την επιλογή των 2 μονών φύλλων, όπως κάναμε πχ στο καρέ, γιατί αυτή δεν αποκλείει την επιλογή 2 όμοιων μονών φύλλων· με 2 όμοια μονά όμως θα είχαμε τριάδα και 2 ζεύγη, δηλ. πάμε στην υποπερίπτωση 2 που έχουμε ήδη υπολογίσει.

Αθροίζοντας τις 3 υποπεριπτώσεις έχουμε:

$P_{7\text{φουλ}}$ = 10.752 + 24.192 + 322.560 = **357.504**, ποσοστό **10,621%**

Παιχνίδι 6Φ

Υποπερίπτωση 1: **2 τριάδες**

$P_{6\text{φουλ}1}$ = C(α; 2) * C(χ; 3) * C(χ; 3) = **448**

Υποπερίπτωση 2: **1 τριάδα, 1 ζεύγος & 1 μονό φύλλο**

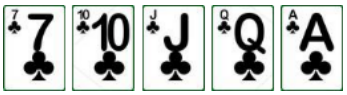
$P_{6\text{φουλ}2}$ = α * C(χ; 3) * (α-1) * C(χ; 2) * (φ-8) = **32.256**

και συνολικά:

$P_{6\text{φουλ}}$ = 448 + 32.256 = **32.704**, ποσοστό **3,609%**

8Φ παιχνίδι: εδώ υπάρχει η πιθανότητα να σχηματίζεται ταυτόχρονα φουλ και χρώμα ή ακόμα και φλος, οπότε ο υπολογισμός τροποποιείται ανάλογα.

v. ΧΡΩΜΑ



Στον υπολογισμό του χρώματος διακρίνουμε επίσης υποπεριπτώσεις που έχουν να κάνουν με την αφαίρεση των πιθανών φλος που είναι ανώτερος συνδυασμός. Θα ξεκινήσουμε την ανάλυση με φύλλα τράπουλας περισσότερα από 32 και ο λόγος θα γίνει άμεσα φανερός.

Παιχνίδι 7Φ

Υποπερίπτωση 1: **7 φύλλα όμοιου χρώματος**

Μπορούμε καταρχάς να επιλέξουμε 7 αξίες από τις α συνολικά με C(α; 7) τρόπους. **Θα πρέπει όμως να αφαιρέσουμε τους συνδυασμούς που δίνουν κέντα**, καθότι χρώμα + κέντα= φλος. Για τον υπολογισμό των πιθανών κεντών ο πιο πρακτικός αλγόριθμος είναι ο παρακάτω:

7φυλλες κέντες: στα 52Φ πχ έχουμε 8 επτάφυλλες κέντες, από κέντα A-2-3-4-5-6-7 μέχρι 8-9-10-J-Q-K-A και γενικά έχουμε **α - 5 επτάφυλλες κέντες**. Στα 32Φ έχουμε 3 επτάφυλλες κέντες.

6φυλλες κέντες: στα 52Φ έχουμε 9 εξάφυλλες κέντες, από κέντα A-2-3-4-5-6 μέχρι 9-10-J-Q-K-A και γενικά όταν έχουμε κ 5φυλλες κέντες έχουμε **κ - 1 εξάφυλλες.** Κάθε εξάφυλλη κέντα μπορεί να συνδυαστεί με το έβδομο φύλλο το οποίο θα έχει μία από τις **απομένουσες α-6 αξίες**. Δεν μπορεί όμως να γίνει συνδυασμός με αξία που θα δώσει 7φυλλη κέντα εφόσον αυτές έχουν ήδη υπολογισθεί. Στο παράδειγμά μας η κέντα στο 6 δεν μπορεί να συνδυασθεί με το 7 και η κέντα στον άσο δεν μπορεί να συνδυασθεί με το 8. Οπότε για αυτές τις 2 ακραίες, ας το πούμε έτσι, κέντες αποκλείουμε μία αξία. Για τις ενδιάμεσες πάλι πρέπει να αποκλείσουμε δύο· πχ η κέντα 4-5-6-7-8-9 δεν μπορεί να συνδυασθεί με 3 ή με 10 και για να το θέσουμε γενικά:

6φυλλες κέντες= 2*(α-6 - 1) + (κ-1 - 2)*(α-6 - 2). Στα 52Φ προκύπτουν 47 & στα 32Φ 2 εξάφυλλες κέντες.

Παρατηρούμε δηλαδή ότι κατεβαίνοντας στα 32 Φ δεν απομένουν αξίες για να συνδυασθούν οι ενδιάμεσες κέντες.

5φυλλες κέντες: με την ίδια λογική έχουμε κ πεντάφυλλες κέντες που συνδυάζονται με το 6ο και 7ο φύλλο αφού αποκλεισθούν οι συνδυασμοί που δίνουν 6φυλλη κέντα. Οι 2 ακραίες μπορούν να συνδυασθούν με C(α-5 - 1; 2) συνδυασμούς του 6ου & 7ου φύλλου και οι κ-2 ενδιάμεσες με C(α-5 – 2; 2) συνδυασμούς. Ο τύπος είναι:

5φυλλες κέντες= 2 * C(α-5 - 1; 2) + (κ-2) * C(α-5 - 2; 2)

Στα 36Φ ο δεύτερος όρος του αθροίσματος μηδενίζεται, στα δε 32Φ προκύπτει σφάλμα στη συνάρτηση – δεν έχει νόημα το C(1; 2) οπότε και πάλι ο 2ος όρος είναι μηδέν. Οπότε,

- Ειδικά στα 32Φ, 5φυλλες κέντες= 2 * C(α-5 - 1; 2) = 2 πεντάφυλλες κέντες.

Συνολικά λοιπόν στα 32Φ πρέπει να αφαιρέσουμε 3 + 2 + 2 = 7 κέντες. Ας το σημειώσουμε ως ***κέντα7 = 7*** γιατί θα μας χρειαστεί και παρακάτω. **Γενικά ο υπολογισμός των πιθανών κεντών θα μας χρησιμεύσει στους υπολογισμούς όλων των επόμενων συνδυασμών.**

Οι υπολογισμοί μας ως εδώ αφορούσαν συνδυασμούς αξιών **ανά χρώμα**. Συνεπώς τα πιθανά χρώματα στην υποπερίπτωση 7 φύλλων όμοιου χρώματος είναι:

$P_{7\text{χρώμα}1}$ = χ * (C(α; 7) – *κέντα7*) = 4 * (C(8; 7) - 7) = **4**

Υποπερίπτωση 2: **6 φύλλα όμοιου χρώματος**

Με την ίδια ακριβώς λογική που ακολουθήσαμε στην υποπερίπτωση 1 μπορούμε να επιλέξουμε 6 αξίες από τις α με C(α; 6) τρόπους. Θα πρέπει όμως να αφαιρεθούν οι α-4 πιθανές εξάφυλλες κέντες, = 4 στα 32Φ, και οι συνδυασμοί των κ πεντάφυλλων κεντών με τις α-5 πιθανές αξίες για το 6ο φύλλο οι οποίοι όμως δεν θα έδιναν 6φυλλη κέντα. Το 7ο φύλλο μπορεί να είναι οποιοδήποτε διαφορετικού χρώματος από τα έξι, άρα έχουμε **φ-α** πιθανούς τρόπους να το λάβουμε. Οπότε:

5φυλλες κέντες= 2*(α-5 - 1) + (κ-1 - 2)*(α-5 - 2). Στα 32Φ προκύπτουν 7 πεντάφυλλες κέντες. Και τελικά:

***κένταϕ* = 4 + 7 = 11**

$P_{7χρώμα2}$ = χ * (C(α; 6) – *κένταϕ*) * (φ - α) = 4 * (C(8; 6) - 11) * 24 = **1.632**

Υποπερίπτωση 3: **5 φύλλα όμοιου χρώματος**

Εδώ επιλέγουμε 5 αξίες από τις α με C(α; 5) τρόπους και αφαιρούμε τις πιθανές 5φυλλες κέντες, **κ = 5** στα 32Φ. Για το 6ο και 7ο φύλλο ο μόνος περιορισμός είναι να έχουν διαφορετικό χρώμα από τα άλλα πέντε, δηλαδή επιλέγουμε 2 από ένα σύνολο φ-α. Άρα:

$P_{7χρώμα3}$ = χ * (C(α; 5) - κ) * C(φ-α; 2) = 4 * (C(8; 5) - 5) * C(24; 2) = **56.304**

Συνολικά λοιπόν για το Χρώμα, αθροίζοντας τις 3 υποπεριπτώσεις έχουμε:

$P_{7χρώμα}$ = 4 + 1.632 + 56.304 = **57.940**, ποσοστό **1,721%**

Παιχνίδι 6Φ

Υποπερίπτωση 1: **6 φύλλα όμοιου χρώματος**

6φυλλες κέντες= α - 4, = 4 στα 32Φ

5φυλλες κέντες= 2*(α-5 - 1) + (κ-1 - 2)*(α-5 - 2). Στα 32Φ προκύπτουν 7 πεντάφυλλες κέντες.

***κένταϕ* = 4 + 7 = 11**

Παρατηρούμε ότι πρόκειται για τους ίδιους τύπους και το ίδιο αποτέλεσμα όπως στην υποπερίπτωση 2 (6 φύλλα όμοιου χρώματος) στο 7Φ παιχνίδι.

Και τελικά:

$P_{6χρώμα1}$ = χ * (C(α; 6) – *κένταϕ*) = 4 * (C(8; 6) - 11) = **68**

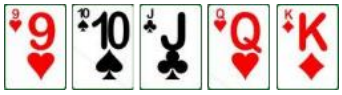
Υποπερίπτωση 2: **5 φύλλα όμοιου χρώματος**

$P_{6χρώμα2}$ = χ * (C(α; 5) - κ) * (φ-α) = 4 * (C(8; 5) - 5) * 24 = **4.896**

Συνολικά για το Χρώμα στο 6Φ παιχνίδι έχουμε: **$P_{6χρώμα}$** = 68 + 4.896 = **4.964**, ποσοστό **0,548%**

8Φ παιχνίδι: έχουμε μία υποπερίπτωση παραπάνω (4) αφού θα ξεκινήσουμε από τα 8 φύλλα όμοιου χρώματος και τις 8φυλλες κέντες. Επίσης θα υπολογίσουμε ξεχωριστά την πιθανότητα ταυτόχρονου χρώματος & φουλ. Αυτή η πιθανότητα θα προστεθεί στο τέλος είτε στο χρώμα είτε στο φουλ, αναλόγως ποιος από τους δύο συνδυασμούς προκύψει σπανιότερος.

vi. ΚΕΝΤΑ, ΚΕΝΤΑ+ΤΡΙΑΔΑ



Για την κέντα κάνουμε το αντίστροφο απ' ό,τι στο χρώμα: παίρνουμε όλους τους δυνατούς συνδυασμούς κέντας (που έχουμε ήδη υπολογίσει ως αφαιρούμενους στο χρώμα) και αφαιρούμε αυτή τη φορά τα πιθανά χρώματα. Για να σχηματισθεί κέντα θα πρέπει να έχουμε τουλάχιστον 5 διαφορετικές αξίες στο συνδυασμό. Όπως στο χρώμα είχαμε υποπεριπτώσεις ανάλογα με τον αριθμό των ίδιου χρώματος φύλλων, αντίστοιχα εδώ οι υποπεριπτώσεις αφορούν τον αριθμό των διαφορετικών αξιών μέσα στο συνδυασμό.

Οι υπολογισμοί της κέντας είναι ίσως οι πιο σύνθετοι. Όμως τα ενδιάμεσα αποτελέσματα, ιδίως των αφαιρούμενων χρωμάτων, χρησιμεύουν ως έχουν στους υπολογισμούς όλων των επόμενων συνδυασμών.

Κατά τον υπολογισμό της κέντας θα καταχωρήσουμε ξεχωριστά το ποσοστό ταυτόχρονης εμφάνισης κέντας & τριάδας. Αυτό το ποσοστό θα προστεθεί τελικά σε όποιον από τους δύο συνδυασμούς αποδειχθεί ότι κερδίζει· εάν είναι η κέντα πιο σπάνια θα προστεθεί στην κέντα, διαφορετικά στην τριάδα.

Παιχνίδι 7Φ

<u>Υποπερίπτωση 1</u>: **7 διαφορετικές αξίες**

Στην υποπερίπτωση 1 του Χρώματος (7 φύλλα όμοιου χρώματος έχουν εξ ορισμού 7 διαφορετικές αξίες) είδαμε ότι **για 32Φ μπορούμε να έχουμε συνολικά *κέντα7* = 7 συνδυασμούς αξιών που δίνουν κέντα**. Κάθε ένα από τα φύλλα αυτών των συνδυασμών μπορεί να παρθεί με χ (=4) τρόπους, έχουμε δηλαδή συνολικά **χ^7** (= 16.384) τρόπους εμφάνισης για κάθε συνδυασμό αξιών.

Θα πρέπει όμως να αφαιρέσουμε αυτούς που δίνουν ταυτόχρονα χρώμα. Διακρίνουμε υποπεριπτώσεις:

7 φύλλα όμοιου χρώματος: = χ = 4 (και τα 7 κούπες ή καρώ ή σπαθιά ή μπαστούνια)

6 φύλλα όμοιου χρώματος: 6 από τα 7 φύλλα έχουν το ίδιο χρώμα και συνδυάζονται με το 7ο που πρέπει να έχει διαφορετικό χρώμα από τα έξι (γιατί αλλιώς εμπίπτουμε στην προηγούμενη περίπτωση). Μπορούμε να επιλέξουμε την εξάδα με C(7; 6) τρόπους, υπάρχουν **χ** τρόποι εμφάνισης των έξι με το ίδιο χρώμα και **χ-1** τρόποι εμφάνισης του 7ου φύλλου. Οπότε έχουμε: χ * C(7; 6) * (χ-1) = 84

5 φύλλα όμοιου χρώματος: 5 από τα 7 φύλλα έχουν το ίδιο χρώμα και συνδυάζονται με το 6ο και το 7ο που πρέπει να έχουν διαφορετικό χρώμα από τα πέντε. Μπορούμε να επιλέξουμε την πεντάδα με C(7; 5) τρόπους, υπάρχουν **χ** τρόποι εμφάνισης των πέντε με το ίδιο χρώμα και **χ-1** τρόποι εμφάνισης τόσο για το 6ο όσο και για το 7ο φύλλο. Οπότε έχουμε: χ * C(7; 5) * (χ-1)^2 = 756

Συνολικά λοιπόν πρέπει να αφαιρέσουμε ***χρώμα7* = 4 + 84 + 756 = 844** χρώματα.

Σημείωση: παρατηρούμε ότι ο αριθμός των αφαιρούμενων χρωμάτων είναι ανεξάρτητος από τον αριθμό φύλλων της τράπουλας. Το ίδιο συμβαίνει και στις υπόλοιπες υποπεριπτώσεις. Σημειώστε επίσης ότι **ο υπολογισμός των πιθανών χρωμάτων θα αξιοποιηθεί στους υπολογισμούς όλων των επόμενων συνδυασμών.**

Τελικά οι πιθανές κέντες στην υποπερίπτωση 7 διαφορετικών αξιών είναι:

$P_{7\text{κέντα}1}$ = *κέντα7* * (χ^7 – *χρώμα7*) = 7 * (16.384 - 844) = **108.780**

Υποπερίπτωση 2: **6 διαφορετικές αξίες**

Έξι διαφορετικές αξίες σημαίνει ότι έχουμε (πιθανή) κέντα και ζεύγος. Στην υποπερίπτωση 2 του Χρώματος είδαμε ότι **για 32Φ έχουμε συνολικά 11 συνδυασμούς αξιών που δίνουν κέντα** (*κένταb = 11*). Οποιαδήποτε αξία από τις 6 μπορεί να σχηματίσει το ζεύγος (6 επιλογές). Το ζεύγος μπορεί να εμφανισθεί με C(χ; 2) παραλλαγές και το κάθε μεμονωμένο φύλλο από τα 5 με χ παραλλαγές. Ας αφαιρέσουμε και πάλι τα πιθανά χρώματα.

5 φύλλα όμοιου χρώματος, εκτός του ζεύγους: όταν και τα 5 μεμονωμένα φύλλα έχουν το ίδιο χρώμα (αυτό μπορεί να συμβεί χ φορές) δίνουν χρώμα συνδυαζόμενα με οποιαδήποτε από τις C(χ; 2) παραλλαγές του ζεύγους, άρα έχουμε: χ * C(χ; 2) = 4 * 6 = 24

4 φύλλα όμοιου χρώματος, εκτός του ζεύγους: μπορούμε να επιλέξουμε 4 από τα 5 φύλλα με C(5; 4) τρόπους, κάθε επιλεγμένη τετράδα θα έχει όμοιο χρώμα & στα 4 φύλλα χ φορές, συνδυαζόμενη κάθε φορά με χ-1 τρόπους για το 5ο φύλλο. Για να σχηματισθεί χρώμα θα πρέπει το χρώμα των 4 μεμονωμένων φύλλων να εμφανίζεται και μέσα στο ζεύγος. Στις C(χ; 2) = 6 παραλλαγές ενός ζεύγους καθένα από τα 4 χρώματα της τράπουλας εμφανίζεται 3 φορές. Λαμβάνοντας υπόψη όλα τα προηγούμενα έχουμε: C(5; 4) * χ * (χ-1) * 3 = 5 * 4 * 3 * 3 = 180 και συνολικά

***χρώμαb* = 24 + 180 = 204**

Κατόπιν αυτών οι πιθανές κέντες στην υποπερίπτωση 6 διαφορετικών αξιών είναι:

$P_{7\text{κέντα}2}$ = *κένταb* * 6 * (C(χ; 2) * χ^5 – *χρώμαb*) = 11 * 6 * (6*1.024 - 204) = **392.040**

Υποπερίπτωση 3.1: **5 διαφορετικές αξίες, κέντα + ζεύγη**

Πέντε διαφορετικές αξίες σημαίνει ότι έχουμε είτε (πιθανή) κέντα και 2 ζεύγη είτε (πιθανή) κέντα και τριάδα. Εξετάζουμε πρώτα κέντα + ζεύγη. Στην υποπερίπτωση 3 του Χρώματος είδαμε ότι **για 32Φ έχουμε κ = 5 συνδυασμούς αξιών που δίνουν κέντα**. Υπάρχουν C(5; 2) = 10 συνδυασμοί αξιών για να σχηματισθούν τα ζεύγη. Το κάθε ζεύγος μπορεί να εμφανισθεί με C(χ; 2) παραλλαγές και το κάθε μεμονωμένο φύλλο από τα 3 με χ παραλλαγές.

Για να εμφανισθεί χρώμα θα πρέπει τα 3 μεμονωμένα φύλλα να έχουν το ίδιο χρώμα (χ φορές) και συγχρόνως το ίδιο χρώμα να εμφανίζεται και στα δύο ζεύγη. Όπως είδαμε πριν ένα χρώμα εμφανίζεται 3 φορές στις 6 παραλλαγές ενός ζεύγους, οπότε εμφανίζεται 3*3= 9 φορές και στα δύο ζεύγη ταυτόχρονα.

Πιθανά χρώματα: ***χρώμα5.1* = χ * 9 = 4 * 9 = 36** και τελικά:

$P_{7\text{κέντα}3.1}$ = κ * C(5; 2) * (C(χ; 2)^2 * χ^3 – *χρώμα5.1*) = 5 * 10 * (36*64 - 36) = **113.400**

Υποπερίπτωση 3.2: **5 διαφορετικές αξίες, κέντα + τριάδα**

Έχουμε και πάλι (32Φ) **κ = 5 συνδυασμούς αξιών που δίνουν κέντα**. Οποιαδήποτε αξία από τις 5 μπορεί να σχηματίσει την τριάδα (5 επιλογές). Η τριάδα μπορεί να εμφανισθεί με C(χ; 3) = 4 παραλλαγές και το κάθε μεμονωμένο φύλλο από τα 4 με χ παραλλαγές.

Για να εμφανισθεί χρώμα θα πρέπει συγχρόνως τα 4 μεμονωμένα φύλλα να έχουν το ίδιο χρώμα (χ φορές) και το ίδιο χρώμα να εμφανίζεται στην τριάδα. Στις C(χ; 3) = 4 παραλλαγές μιας τριάδας καθένα από τα 4 χρώματα της τράπουλας εμφανίζεται 3 φορές.

Πιθανά χρώματα: ***χρώμα5.2* = χ * 3 = 4 * 3 = 12** και τελικά:

$P_{7\text{κέντα}3.2}$ = **$P_{7\text{κέντα+3άδα}}$** = κ * 5 * (C(χ; 3) * χ^4 – *χρώμα5.2*) = 5 * 5 * (4*256 - 12) = **25.300**, ποσοστό **0,752%**

και για την κέντα συνολικά:

$P_{7κέντα}$ = 108.780 + 392.040 + 113.400 = **614.220**, ποσοστό **18,249%**

(Στα 32Φ το ποσοστό της κέντας + τριάδας θα προστεθεί τελικά στην τριάδα)

Παιχνίδι 6Φ

Υποπερίπτωση 1: **6 διαφορετικές αξίες**

Για 6 διαφορετικές αξίες στα 32Φ έχουμε όπως είδαμε **συνολικά 11 συνδυασμούς αξιών που δίνουν κέντα** (*κέντα6 = 11*). Κάθε μεμονωμένο φύλλο μπορεί να εμφανισθεί με χ παραλλαγές. Αφαιρούμε τα πιθανά χρώματα.

6 φύλλα όμοιου χρώματος: = χ = 4

5 φύλλα όμοιου χρώματος: 5 από τα 6 φύλλα έχουν το ίδιο χρώμα και συνδυάζονται με το 6^{ο} που πρέπει να έχει διαφορετικό χρώμα από τα πέντε (αλλιώς εμπίπτουμε στην προηγούμενη περίπτωση). Μπορούμε να επιλέξουμε την πεντάδα με C(6; 5) τρόπους, υπάρχουν **χ** τρόποι εμφάνισης των πέντε με το ίδιο χρώμα και **χ-1** τρόποι εμφάνισης του 6^{ου} φύλλου. Οπότε έχουμε: χ * C(6; 5) * (χ-1) = 72

Συνολικά λοιπόν ***χρώμα6* = 4 + 72 = 76** και τελικά:

$P_{6κέντα1}$ = *κέντα6* * (χ^6 – *χρώμα6*) = 11 * (4.096 - 72) = **44.220**

Υποπερίπτωση 2: **5 διαφορετικές αξίες (= κέντα + ζεύγος)**

Για 5 διαφορετικές αξίες στα 32Φ έχουμε όπως είδαμε **κ = 5 συνδυασμούς αξιών που δίνουν κέντα**. Οποιαδήποτε αξία από τις 5 μπορεί να σχηματίσει το ζεύγος (5 επιλογές). Το ζεύγος μπορεί να εμφανισθεί με C(χ; 2) παραλλαγές και το κάθε μεμονωμένο φύλλο από τα 4 με χ παραλλαγές. Για να εμφανισθεί χρώμα θα πρέπει συγχρόνως τα 4 μεμονωμένα φύλλα να έχουν το ίδιο χρώμα (χ φορές) και το ίδιο χρώμα να εμφανίζεται στο ζεύγος (3 φορές όπως έχουμε ήδη αναφέρει).

Πιθανά χρώματα: ***χρώμα5* = χ * 3 = 4 * 3 = 12** και τελικά:

$P_{6κέντα2}$ = κ * 5 * (C(χ; 2) * χ^4 – *χρώμα5*) = 5 * 5 * (6*256 - 12) = **38.100**

και για την κέντα συνολικά:

$P_{6κέντα}$ = 44.220 + 38.100 = **82.320**, ποσοστό **9,084%**

8Φ παιχνίδι: έχουμε μία υποπερίπτωση παραπάνω (4 συνολικά) αφού θα ξεκινήσουμε από τις 8 διαφορετικές αξίες. Η αφαίρεση των χρωμάτων ακολουθεί την ίδια λογική, με περισσότερες βέβαια υποπεριπτώσεις.

vii. ΤΡΙΑΔΑ

Παιχνίδι 7Φ

Για να σχηματισθεί τριάδα σημαίνει ότι έχουμε οπωσδήποτε 5 διαφορετικές αξίες· για λιγότερες θα έχουμε φουλ ή καρέ (ανώτεροι συνδυασμοί) ή 3 ζεύγη. Οι 5 αξίες μπορούν να παρθούν με C(α; 5) τρόπους από όπου όμως θα πρέπει να αφαιρέσουμε αυτούς που δημιουργούν κέντα, δηλαδή **κ = 5** συνδυασμούς όπως είδαμε στο Χρώμα. Τριάδα μπορεί να σχηματισθεί για οποιαδήποτε από τις αξίες, άρα έχουμε 5 επιλογές.

Κάθε τριάδα μπορεί να σχηματισθεί με C(χ; 3) τρόπους και κάθε ένα από τα 4 μεμονωμένα φύλλα με χ τρόπους. Στις 5 αξίες όμως έχουμε πιθανότητα σχηματισμού χρωμάτων τα οποία και πρέπει να αφαιρέσουμε. Όπως είδαμε στην υποπερίπτωση 3.2 της Κέντας, όπου έχουμε το ίδιο σενάριο (τριάδα & 4 μονά φύλλα) τα πιθανά χρώματα είναι ***χρώμα5.2* = 12**.

Στα 32Φ στους συνδυασμούς της τριάδας θα πρέπει να προστεθούν και οι συνδυασμοί κέντας + τριάδας (**25.300**) που βρήκαμε πριν.

Οπότε σύμφωνα με τα προηγούμενα:

$P_{7τριάδα}$ = (C(α; 5) - κ) * 5 * (C(χ; 3) * χ^4 – *χρώμα5.2*) + $P_{7κέντα+3άδα}$ = (C(8; 5) - 5) * 5 * (4 * 4^4 – 12) + 25.300 =

= **283.360**, ποσοστό **8,419%**

Παιχνίδι 6Φ

Εδώ αντίστοιχα τριάδα σημαίνει ότι θα έχουμε 4 διαφορετικές αξίες· αφαιρούμενα (κέντες, χρώματα) δεν υπάρχουν. Οι 4 αξίες μπορούν να παρθούν με C(α; 4) τρόπους και τριάδα μπορεί να σχηματισθεί για οποιαδήποτε από τις 4 αξίες. Τα μεμονωμένα φύλλα είναι 3. Οπότε:

$P_{6τριάδα}$ = C(α; 4) * 4 * C(χ; 3) * χ^3 = C(8; 4) * 4 * 4 * 4^3 = **71.680**, ποσοστό **7,910%**

8Φ παιχνίδι: ακολουθούμε την ίδια λογική υπολογισμού όπως στο 7Φ, έχοντας εδώ 6 διαφορετικές αξίες. Οι κέντες και τα χρώματα που θα αφαιρέσουμε είναι αυτά που έχουμε ήδη υπολογίσει στις αντίστοιχες υποπεριπτώσεις χρώματος & κέντας.

viii. ΖΕΥΓΗ

Παιχνίδι 7Φ

Υποπερίπτωση 1: **2 ζεύγη & 3 μονά φύλλα**

Εδώ έχουμε 5 διακριτές αξίες, οπότε θα πρέπει καταρχάς να αποκλείσουμε τους **κ = 5** συνδυασμούς που δίνουν κέντα, μιλάμε δηλαδή για C(α; 5) - κ συνδυασμούς. Από τις 5 αξίες οποιεσδήποτε 2 μπορούν να σχηματίσουν τα ζεύγη. Κάθε ένα από τα ζεύγη μπορεί να σχηματισθεί με C(χ; 2) τρόπους και κάθε ένα από τα 3 μεμονωμένα φύλλα με χ τρόπους.

Εκτός από τις κέντες πρέπει να αφαιρέσουμε και τα πιθανά χρώματα. Αυτά τα έχουμε ήδη υπολογίσει στην υποπερίπτωση 3.1 της Κέντας, όπου είχαμε το ίδιο σενάριο (2 ζεύγη & 3 μονά φύλλα), ήτοι ***χρώμα5.1* = 36.** Οπότε τελικά:

$P_{7ζεύγη1}$ = (C(α; 5) - κ) * C(5; 2) * (C(χ; 2)^2 * χ^3 – *χρώμα5.1*) = (56-5) * 10 * (36*64 - 36) = **1.156.680**

Υποπερίπτωση 2: **3 ζεύγη & 1 μονό φύλλο**

Με 4 διακριτές αξίες δεν μπορεί να υπάρξουν κέντες και χρώματα. Μπορούμε να επιλέξουμε τις 3 αξίες των ζευγών με C(α; 3) τρόπους. Κάθε ζεύγος μπορεί να εμφανισθεί με C(χ; 2) τρόπους και το μονό φύλλο με φ-12 τρόπους (ώστε να μην έχουμε φουλ ή καρέ).

$P_{7ζεύγη2}$ = C(α; 3) * C(χ; 2)^3 * (φ-12) = (8; 3) * 6^3 * (32 - 12) = **241.920**

και για τα ζεύγη συνολικά:

$P_{7ζεύγη}$ = 1.156.680 + 241.920 = **1.398.600**, ποσοστό **41,553%**

Παιχνίδι 6Φ

Υποπερίπτωση 1: **2 ζεύγη & 2 μονά φύλλα**

Με 4 διακριτές αξίες δεν υπάρχουν κέντες και χρώματα. Από τις 4 αξίες οποιεσδήποτε 2 μπορούν να σχηματίσουν τα ζεύγη. Κάθε ένα από τα ζεύγη μπορεί να σχηματισθεί με C(χ; 2) τρόπους και κάθε ένα από τα 2 μεμονωμένα φύλλα με χ τρόπους.

$P_{6ζεύγη1}$ = C(α; 4) * C(4; 2) * C(χ; 2)^2 * χ^2 = (8; 4) * 6 * 36 * 16 = **241.920**

Υποπερίπτωση 2: **3 ζεύγη**

$P_{6ζεύγη2}$ = C(α; 3) * C(χ; 2)^3 = (8; 3) * 6^3 = **12.096**

και για τα ζεύγη συνολικά:

$P_{6ζεύγη}$ = 241.920 + 12.096 = **254.016**, ποσοστό **28,031%**

8Φ παιχνίδι: έχουμε μία υποπερίπτωση επιπλέον, αυτή των 4 ζευγών. Στις υποπεριπτώσεις 2 και 3 ζευγών κέντες και χρώματα αφαιρούνται όπως είχαν ήδη υπολογισθεί.

ix. ΖΕΥΓΟΣ

Παιχνίδι 7Φ

Θα έχουμε οπωσδήποτε 6 διακριτές αξίες οι οποίες μπορούν να ληφθούν με C(α; 6) τρόπους από όπου όμως θα πρέπει να αποκλεισθούν αυτοί που δίνουν κέντα. Στην υποπερίπτωση 2 του Χρώματος είδαμε ότι οι πιθανές κέντες στα 32Φ είναι ***κένταb* = 11**. Από τις 6 αξίες οποιαδήποτε μπορεί να σχηματίσει το ζεύγος (6 επιλογές). Κάθε ζεύγος μπορεί να σχηματισθεί με C(χ; 2) = 6 τρόπους και κάθε ένα από τα 5 μεμονωμένα φύλλα με χ τρόπους. Τα πιθανά χρώματα τα έχουμε ήδη υπολογίσει στην υποπερίπτωση 2 της Κέντας και είναι ***χρώμαb* = 204**. Οπότε:

$P_{7ζεύγος}$ = (C(α; 6) – *κένταb*) * 6 * (C(χ; 2) * χ^5 – *χρώμαb*) = (C(8; 6) - 11) * 6 * (6 * 4^5 - 204) = **605.880**,

ποσοστό **18,001%**

Παιχνίδι 6Φ

Θα έχουμε οπωσδήποτε 5 διακριτές αξίες, 4 μονά φύλλα, **κ = 5** πιθανές κέντες και ***χρώμα5* = 12** (βλ. υποπερ. 2 Κέντας) και τελικά:

$P_{6ζεύγος}$ = (C(α; 5) - κ) * 5 * (C(χ; 2) * χ^4 – *χρώμα5*) = (C(8; 5) - 5) * 5 * (6 * 4^4 - 12) = **388.620**,

ποσοστό **42,885%**

8Φ παιχνίδι: ακολουθούμε την ίδια ακριβώς λογική.

x. ΤΙΠΟΤΑ

Παιχνίδι 7Φ

Θα έχουμε εξ ορισμού 7 διακριτές αξίες οι οποίες μπορούν να ληφθούν με C(α; 7) τρόπους. Θα πρέπει φυσικά να αφαιρεθούν τόσο οι πιθανές κέντες (***κένταz* =7**, βλ. υποπερίπτωση 1 Χρώματος) όσο και τα πιθανά χρώματα (***χρώμαz* =844**, βλ. υποπερίπτωση 1 Κέντας). Κάθε ένα από τα 7 φύλλα μπορεί να ληφθεί με χ τρόπους. Οπότε:

$P_{7τίποτα}$ = (C(α; 7) – *κένταz*) * (χ^7 – *χρώμαz*) = (C(8; 7) - 7) * (4^7 - 844) = **15.540**, ποσοστό **0,462%**

Παιχνίδι 6Φ

Έχουμε 6 διακριτές αξίες οι οποίες μπορούν να ληφθούν με C(α; 6) τρόπους, πιθανές κέντες ***κένταb* =11** (βλ. υποπερ. 1 Χρώματος) και πιθανά χρώματα ***χρώμαb* = 76** (βλ. υποπερ. 1 Κέντας). Κάθε ένα από τα 6 φύλλα μπορεί να ληφθεί με χ τρόπους. Οπότε:

$P_{6τίποτα}$ = (C(α; 6) – *κένταb*) * (χ^6 – *χρώμαb*) = (C(8; 6) - 11) * (4^6 - 76) = **68.340**, ποσοστό **7,541%**

8Φ παιχνίδι: ακολουθούμε την ίδια ακριβώς λογική υπολογισμού. Σημειώστε ότι στα 32Φ (8 αξίες) το ποσοστό του Τίποτα είναι μηδενικό, αφού αν δεν έχουμε ούτε ζεύγος τότε έχουμε σίγουρα μια 8φυλλη κέντα.

Επαλήθευση:

Το άθροισμα όλων των συνδυασμών που υπολογίσαμε θα πρέπει να ισούται με το σύνολο των πιθανών συνδυασμών **C(32; 7)** ή **C(32; 6)** που αναφέραμε στην αρχή. Αυτό γίνεται στους πίνακες του Παραρτήματος iii.

ΕΡΩΤΗΣΗ:

Έχοντας κατανοήσει τους υπολογισμούς αυτού του κεφαλαίου, μπορείτε να βρείτε την πιθανότητα σχηματισμού Καθρέφτη στον «Καθρέφτη»;

Η αριθμητική απάντηση βρίσκεται τόσο στη σελίδα του παιχνιδιού όσο και στους πίνακες του Παραρτήματος iii. Η πιο αναλυτική στο excel **Μαθηματικές_Πιθανότητες_πόκερ_πόκα.xlsx**.

10. ΟΙ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΤΙΚΕΣ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΤΗΝ ΠΟΚΑ

(για προχωρημένους)

Για συντομία:

- με τους όρους **32Φ, 40Φ, 52Φ** θα αναφερόμαστε στον αριθμό φύλλων της τράπουλας που χρησιμοποιούμε
- **2-3 /3χ** σημαίνει 3 φύλλα στο χέρι από τα οποία παίζουν τα 2 ή τα 3
- **2 /4χ** σημαίνει 4 φύλλα στο χέρι από τα οποία παίζουν υποχρεωτικά τα 2 και ούτω καθεξής.

10.1 Πρωταρχικά Ζητήματα

i. Βρήκαμε τις μαθηματικές πιθανότητες για τα πολύ απλά παιχνίδια. Αυτά όμως καλύπτουν ελάχιστο μέρος της βραδιάς μας. Με όλα τα υπόλοιπα δημοφιλή τι γίνεται;

Στο προηγούμενο κεφάλαιο πήραμε μια ιδέα περί της πολυπλοκότητας των υπολογισμών. Καταλαβαίνουμε τώρα ότι εάν πάμε λίγο παραπέρα, δηλαδή εάν εισάγουμε συνθήκες όπως «2 ή 3 από το χέρι + 5 κοινά» ή επιπλέον υποχρεώσεις, αγκάθια κλπ. θα αρχίσουν να απαιτούνται σελίδες επί σελίδων αναλύσεων. Εάν δε μιλήσουμε για τίποτα μπαλαντέρ, το πράγμα μπορεί να γονατίσει και τους καλύτερους αναλυτές του κόσμου.

Κατά βάση όμως εμείς δεν θέλουμε την απόλυτη θεωρητική ανάλυση με οποιοδήποτε κόστος. Μας αρκεί μια **ικανοποιητική προσέγγιση** των πιθανοτήτων προκειμένου να:

- **παίζουμε σωστά Κέντα ή Τριάδα**, Χρώμα ή Φουλ βάσει των πιθανοτήτων τους και
- δευτερευόντως **να έχουμε μια γενική εικόνα της αξίας των συνδυασμών ανά παιχνίδι**. Να βλέπουμε δηλαδή με αριθμούς, πέρα από την προσωπική εμπειρία, κατά πόσο «μετράνε» π.χ. τα Ζεύγη στον «Καθρέφτη» ή το Φουλ στην «Πυραμίδα».

ii. Οπότε τι κάνουμε για αυτό;

Προσομοιώνουμε με πρόγραμμα ηλ. υπολογιστή που δημιουργήθηκε επί τούτω.

Και πώς ακριβώς δουλεύει αυτό δηλαδή;

Βασίζεται στη γεννήτρια τυχαίων αριθμών που υπάρχει σε κάθε γλώσσα προγραμματισμού (και σε κάθε κομπιουτεράκι). Καταχωρούμε στην εφαρμογή τα δεδομένα του παιχνιδιού που θέλουμε να εξετάσουμε: φύλλα τράπουλας, φύλλα παίκτη, κοινά στο τραπέζι, τυχόν καπέλα, υποχρεώσεις, αγκάθια, μπαλαντέρ. Ας δούμε τη λειτουργία σε γενικές γραμμές.

Έστω για παράδειγμα ότι θέλουμε να ελέγξουμε ένα παιχνίδι με 2-3 /3χ, 4 κοινά στο τραπέζι και ένα διπλό καπέλο (μοιάζει με τον **«Τζιτζιφιόγκο»**, χωρίς τις αλλαγές). Το πρόγραμμα επιλέγει τυχαία 9 φύλλα (3 για τον παίκτη και 4+2 για κοινά), εξετάζει μία-μία κάθε πιθανή πεντάδα που σχηματίζεται σύμφωνα με τα δεδομένα που δώσαμε (εν προκειμένω 62 πιθανές πεντάδες) και καταγράφει το καλύτερο χέρι που θα προκύπτει. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται με νέα, τυχαία ηλεκτρονική «μοιρασιά», για όσες φορές ορίσουμε, πχ. 100 χιλιάδες, οπότε στο τέλος προκύπτουν αθροίσματα και ποσοστά συνδυασμών. Προφανώς όσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός των επαναλήψεων τόσο ακριβέστερα αποτελέσματα θα έχουμε.

Αφού έχω το λογισμικό που αναγνωρίζει τα καλύτερα χέρια, γιατί δεν το βάζω να ελέγχει όλους τους πιθανούς συνδυασμούς ενός παιχνιδιού, από τον πρώτο μέχρι τον τελευταίο, ώστε να βρίσκω τις απόλυτες μαθηματικές πιθανότητες;

Σωστή σκέψη. Το πρόβλημα είναι ο απαιτούμενος χρόνος. Είναι εφικτό και έχουμε τους πίνακες στο Παράρτημα iii για παιχνίδια με λίγα φύλλα και σχετικά λίγους (τρόπος του λέγειν) συνδυασμούς όπως ο «Καθρέφτης», ο «Κούκος», το «Μαμουθάκι», η «Τερέζα» ή οι παραλλαγές των απλών παιχνιδιών με μπαλαντέρ.

Στον Κούκο πχ (2 /2χ + 5 κοινά), στα 40Φ υπάρχουν 391.514.760 πιθανοί συνδυασμοί και για καθέναν από αυτούς ο υπολογιστής έχει να συγκρίνει 10 πιθανά χέρια. Σύνολο περίπου 4 δις χέρια. Για την ολοκλήρωση των υπολογισμών ένα σύγχρονο, καλό PC χρειάζεται περισσότερο από μια ημέρα. Εάν πάμε σε παιχνίδι με 1 φύλλο παραπάνω, έστω στο «Χαρακίρι» (2-3 /3χ + 5 κοινά) έχουμε C(40;3) * C(37;5) = 4,3 δις συνδυασμούς και 40 χέρια προς έλεγχο, σύνολο 172 δις χέρια. Θα χρειαζόμασταν 1,5 μήνα υπολογισμών. Στις κλασικές «Μπόμπες» (3 τρίφυλλες) έχουμε C(40;3) * C(37;3) * C(34;3) * C(31;3) = 2 τετράκις εκατομμύρια συνδυασμών και 18 πιθανά χέρια· καλύτερα να σταματήσουμε εδώ!

iii. Πώς είμαστε βέβαιοι ότι τα αποτελέσματα είναι σωστά;

Εφόσον η αλληλουχία αριθμών της γεννήτριας είναι όντως τυχαία (είναι) και ο αριθμός των επαναλήψεων αρκούντως μεγάλος, τα αποτελέσματα θα είναι σωστά. Μια επαλήθευση πάντως μπορούμε να κάνουμε ως εξής: βάζουμε το πρόγραμμα να τρέξει τα απλά παιχνίδια που αναφέραμε στο προηγούμενο κεφάλαιο και γνωρίζουμε εκ των προτέρων τις μαθηματικές πιθανότητες. Δίνουμε όσο μεγαλύτερο αριθμό επαναλήψεων επιτρέπει… η υπομονή μας.

Δείτε παρακάτω αποτελέσματα για προσομοίωση 1 εκατομμυρίου παιχνιδιών, για 3 από τις γνωστές περιπτώσεις του προηγούμενου κεφαλαίου. Παρατηρείστε τις αποκλίσεις.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΑΚΡΙΒΗ ΘΕΩΡΗΤΙΚΑ ΠΟΣΟΣΤΑ [‰]		ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗ ΓΙΑ 1.000.000 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - ΠΟΣΟΣΤΑ [‰]	
Τράπουλα 52Φ 5 φύλλα (Πόκερ)	**Φλος**	0,0154	0,017	
	Καρέ	0,2401	0,242	
	Φουλ	1,4406	1,396	
	Χρώμα	1,9654	2,048	
	Κέντα	3,9246	3,944	
	Τριάδα	21,1285	21,200	
	Ζεύγη	47,5390	47,462	
	Ζεύγος	422,5690	422,824	
	τίποτα	501,1774	500,867	
	ΣΥΝΟΛΟ	**1000,000**	**1000,000**	

```
5 ---------------- Παιχνίδι 5 φύλλων, 52Φ -------------------
                                                ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ [%]
Τράπουλα  > 52 φύλλων                Φλος          17      0.00
Παιχνίδι  > Βασικό
Κοινά φύλλα    > 5                   Καρέ         242      0.02
Φύλλα χεριού   > =κοινά
Καπέλο         > -                   Χρώμα       2048      0.20
Υποχρ.         > -                   Φουλ        1396      0.14
Αγκάθια        > -
Πιθανές 5άδες  > -                   Κέντα       3944      0.39
Χρόνος (sec)   > 3326                Τριάδα     21200      2.12
Χέρια/sec      > 300                 Ζεύγη      47462      4.75
                                     Ζεύγος    422824     42.28
Φουλ   1396   Κέντα  3944            τίποτα    500867     50.09
Χρώμα  2048   3άδα  21200
Φουλ/Χρώμα= 0.68
Κέντα/3άδα= 0.19                     ΣΥΝΟΛΟ  1,000,000    100.00
-------------------- τέλος εγγραφής -------------------------
```

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΑΚΡΙΒΗ ΘΕΩΡΗΤΙΚΑ ΠΟΣΟΣΤΑ [‰]		ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗ ΓΙΑ 1.000.000 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - ΠΟΣΟΣΤΑ [‰]	
Τράπουλα 52Φ 7 φύλλα (Πόκερ)	Φλος	0,3108		0,343
	Καρέ	1,6807		1,643
	Φουλ	25,9610		25,881
	Χρώμα	30,2549		30,139
	Κέντα	46,1938		46,419
	Τριάδα	48,2987		48,295
	Ζεύγη	234,9554		234,734
	Ζεύγος	438,2255		438,184
	τίποτα	174,1192		174,362
	ΣΥΝΟΛΟ	1000,000		1000,000

```
4 ---------------- Παιχνίδι 7 φύλλων, 52Φ --------------------
                                                ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ [%]
Τράπουλα  > 52 φύλλων              Φλος          343      0.03
Παιχνίδι  > Βασικό
Κοινά φύλλα   > 7                  Καρέ         1643      0.16
Φύλλα χεριού  > =κοινά
Καπέλο        > -                  Χρώμα       30139      3.01
Υποχρ.        > -                  Φουλ        25881      2.59
Αγκάθια       > -                  3άδα+Κέντα    346      0.03
Πιθανές 5άδες > 21                 Κέντα       46073      4.61
Χρόνος (sec)  > 557                Τριάδα      48295      4.83
Χέρια/sec     > 17                 Ζεύγη      234734     23.47
                                   Ζεύγος     438184     43.82
Φουλ  25881   Κέντα 46419          τίποτα     174362     17.44
Χρώμα 30139   3άδα  48641
Φουλ/Χρώμα= 0.86
Κέντα/3άδα= 0.95                   ΣΥΝΟΛΟ   1,000,000    100.00
-------------------- τέλος εγγραφής ---------------------------
```

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΑΚΡΙΒΗ ΘΕΩΡΗΤΙΚΑ ΠΟΣΟΣΤΑ [‰]		ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗ ΓΙΑ 1.000.000 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - ΠΟΣΟΣΤΑ [‰]	
Τράπουλα 32Φ 5 φύλλα (Πόκα)	Φλος	0,0795		0,110
	Χρώμα	1,0329		1,012
	Καρέ	1,1123		1,113
	Φουλ	6,6741		6,607
	Κέντα	25,3258		25,387
	Τριάδα	53,3926		52,845
	Ζεύγη	120,1335		119,818
	Ζεύγος	533,9266		534,007
	τίποτα	258,3227		259,101
	ΣΥΝΟΛΟ	1000,000		1000,000

```
85 ----------------- Παιχνίδι 5 φύλλων, 32Φ -----------------
                                                ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ [%]
Τράπουλα  > 32 φύλλων              Φλος          110      0.01
Παιχνίδι  > Βασικό
Κοινά φύλλα   > 5                  Καρέ         1113      0.11
Φύλλα χεριού  > =κοινά
Καπέλο        > -                  Χρώμα        1012      0.10
Υποχρ.        > -                  Φουλ         6607      0.66
Αγκάθια       > -
Πιθανές 5άδες > 1                  Κέντα       25387      2.54
Χρόνος (sec)  > 2772               Τριάδα      52845      5.28
Χέρια/sec     > 360                Ζεύγη      119818     11.98
                                   Ζεύγος     534007     53.40
Φουλ   6607   Κέντα 25387          τίποτα     259101     25.91
Χρώμα  1012   3άδα  52845
Φουλ/Χρώμα= 6.53
Κέντα/3άδα= 0.48                   ΣΥΝΟΛΟ   1,000,000    100.00
-------------------- τέλος εγγραφής ---------------------------
```

Διευκρινήσεις

Εννοείται ότι επειδή πρόκειται για προσομοίωση κάθε εκτέλεση του προγράμματος θα βγάζει και ελαφρώς διαφορετικά αποτελέσματα. Οι διαφορές όμως είναι στο δέκατο του ποσοστού τοις χιλίοις. Από θεωρητικής στατιστικής άποψης επίσης, ακόμα και 1 εκ. επαναλήψεις μπορεί να είναι ανεπαρκείς προκειμένου να εκτιμηθεί με ασφάλεια η πιθανότητα των πολύ σπάνιων συνδυασμών όπως πχ το φλος ή το καρέ στα 52Φ. **Όσο αυξάνουμε τον αριθμό των επαναλήψεων τόσο περισσότερο θα συγκλίνουμε προς το θεωρητικό μοντέλο.**

Από την άλλη πλευρά, **για να έχουμε μια γενική εικόνα ενός παιχνιδιού και να αποφασίσουμε αν θα παίζει Τριάδα ή Κέντα αρκεί πολύ μικρότερος αριθμός.** Όσο μεγαλύτερο το ποσοστό εμφάνισης ενός συνδυασμού τόσο πιο γρήγορα ξεκαθαρίζει το τοπίο. Στα περισσότερα 32Φ ή 40Φ παιχνίδια 10.000 επαναλήψεις είναι συνήθως αρκετές για να διαμορφώσουμε άποψη περί Τριάδας-Κέντας· οποτεδήποτε πάλι έχουμε αμφιβολία μπορούμε να συνεχίσουμε την προσομοίωση ως τις 100 χιλ. ή το 1 εκ. (ή όσο αντέχουμε να περιμένουμε, γιατί τότε αρχίζουν να απαιτούνται ώρες λειτουργίας του υπολογιστή!)

iv. Και ποια τα συμπεράσματα;

Θα πρέπει να αλλάξουμε την Ιεραρχία των Συνδυασμών που ξέραμε ως τώρα και έχει παραδοθεί σε μας από γενιά σε γενιά;

Δεν μας υποχρεώνει κανείς· η Πόκα διακρίνεται για την ελευθερία των επιλογών της. Αν όμως θέλουμε να παραμείνουμε στη στοιχειώδη λογική ότι γενικά κερδίζει ο σπανιότερος συνδυασμός, τότε **ΝΑΙ**. **Δεν γίνεται να παίζεις Φουλ ένα παιχνίδι όπου το Φουλ εμφανίζεται από 2 έως και 5-6 φορές συχνότερα από το Χρώμα.** Άλλωστε δεν είναι δύσκολο, οι νέοι κανόνες είναι απλούστεροι. Πάμε πρώτα στα βασικά:

Γνωρίζαμε ότι **όσο αυξάνουν τα φύλλα** που μοιράζουμε σε παίκτες και τραπέζι **τόσο η Τριάδα γίνεται σπανιότερη σε σχέση με την Κέντα και το Φουλ σπανιότερο σε σχέση με το Χρώμα**. Εξ ου και τα «Κέντα-Χρώμα», «Τρία-Φουλ». Αποδεικνύεται ότι **αυτό ισχύει γενικά, αλλά είναι οι λεπτομέρειες που κάνουν τη διαφορά**.

Ας δούμε καταρχάς τις πιθανότητες σε μια γκάμα παιχνιδιών ξεκινώντας από το απλό 5 φύλλων (όπου το Χρώμα είναι σπανιότερο και από το Καρέ) έως την «Πυραμίδα», από τα πιο κλασικά παιχνίδια με πολλά (10) κοινά φύλλα. Στα παιχνίδια 5 φύλλων και 6 φύλλων που βλέπετε παρακάτω οι πιθανότητες είναι οι μαθηματικά υπολογισμένες. Στα υπόλοιπα παιχνίδια έχουμε προσεγγιστικά αποτελέσματα προσομοίωσης 100 χιλ. επαναλήψεων. Με γαλάζια σήμανση όταν η Τριάδα κερδίζει την Κέντα ή το Χρώμα το Φουλ, πράσινη στις αντίθετες περιπτώσεις.

Τράπουλα 32Φ	**5 φύλλων**	**6 φύλλων**	**Χαρακίρι** (2-3 /3χ, 5 κοινά)	**Omaha Hold' Em** (2 /4χ, 5 κοινά)	**Πυραμίδα** (2-3 /3χ, 4+3+2+1 κοινά)
Χρώμα	0,101%	0,548%	2,7%	4,2%	9,5%
Φουλ	0,667%	3,609%	16,6%	22,3%	40,5%
Χρώμα/Φουλ	**0,15**	**0,15**	**0,16**	**0,19**	**0,23**
Τριάδα	5,339%	7,910%	11,3%	14,8%	20,3%
Κέντα	2,533%	9,084%	29,1%	34,6%	36,4%
Τριάδα/Κέντα	**2,13**	**0,87**	**0,39**	**0,43**	**0,56**

Τράπουλα 40Φ	**5 φύλλων**	**6 φύλλων**	**Χαρακίρι** (2-3 /3χ, 5 κοινά)	**Omaha Hold' Em** (2 /4χ, 5 κοινά)	**Πυραμίδα** (2-3 /3χ, 4+3+2+1 κοινά)
Χρώμα	0,149%	0,785%	3,7%	5,6%	12,3%
Φουλ	0,328%	1,820%	9,4%	13,2%	27,0%
Χρώμα/Φουλ	**0,45**	**0,43**	**0,39**	**0,43**	**0,45**
Τριάδα	3,501%	5,602%	9,6%	12,2%	19,6%
Κέντα	1,085%	4,427%	17,3%	22,5%	33,0%
Τριάδα/Κέντα	**3,23**	**1,27**	**0,55**	**0,54**	**0,59**

Σημείωση: στα παιχνίδια 7 φύλλων και πάνω μπορεί να εμφανίζεται ταυτόχρονα Τριάδα + Κέντα, στων 8 φύλλων και πάνω Χρώμα + Φουλ. **Στην προσομοίωση μετράμε ξεχωριστά τα ποσοστά αυτών των συνδυασμένων περιπτώσεων.** Πχ στην «Πυραμίδα» 32Φ έχουμε 37% Φουλ, 6% Χρώμα και 3% Χρώμα+Φουλ. Η αναλογία Χρώματος/Φουλ θα προσδιορισθεί ως (6+3)/(37+3). Από τη στιγμή που καθορίσουμε ότι παίζει Χρώμα, οι πιθανότητες του παιχνιδιού θα είναι Φουλ 37% και Χρώμα 6+3= 9%.

Στα 48Φ και στα 52Φ

Εάν μαθαίναμε στους Αμερικάνους φίλους μας Πόκα, αυτοί δεν θα διανοούνταν να παίξουν με λιγότερα από 52 φύλλα. Ας δούμε τι θα ίσχυε στην περίπτωσή τους όπως και στην περίπτωση 48Φ. Έχει κανείς το βίτσιο να παίζει αφαιρώντας μόνο τα 2άρια από την τράπουλα; Όχι, αλλά έχει ενδιαφέρον για να δούμε την κλιμάκωση της σχέσης Τριάδας/Κέντας και Χρώματος/Φουλ καθώς φτάνουμε στο άνω όριο των 52Φ του πόκερ.

Τράπουλα 48Φ	**5 φύλλων**	**6 φύλλων**	**Χαρακίρι** (2-3 /3χ, 5 κοινά)	**Omaha Hold' Em** (2 /4χ, 5 κοινά)	**Πυραμίδα** (2-3 /3χ, 4+3+2+1 κοινά)
Χρώμα	0,183%	0,947%	4,9%	6,7%	2,7%
Φουλ	0,185%	1,041%	5,7%	8,1%	3,6%
Χρώμα/Φουλ	**0,99**	**0,91**	**0,86**	**0,83**	**0,75**
Τριάδα	2,467%	4,131%	7,8%	10,4%	3,4%
Κέντα	0,536%	2,361%	9,8%	14,1%	4,9%
Τριάδα/Κέντα	**4,60**	**1,75**	**0,79**	**0,83**	**0,71**

Τράπουλα 52Φ	**5 φύλλων**	**6 φύλλων**	**Χαρακίρι** (2-3 /3χ, 5 κοινά)	**Omaha Hold' Em** (2 /4χ, 5 κοινά)	**Πυραμίδα** (2-3 /3χ, 4+3+2+1 κοινά)
Χρώμα	0,197%	1,011%	5,1%	6,9%	14,5%
Φουλ	0,144%	0,815%	4,5%	6,2%	14,9%
Χρώμα/Φουλ	**1,37**	**1,24**	**0,89**	**1,11**	**0,97**
Τριάδα	2,113%	3,596%	6,9%	9,4%	15,9%
Κέντα	0,392%	1,776%	7,7%	11,1%	19,7%
Τριάδα/Κέντα	**5,39**	**2,02**	**0,90**	**0,84**	**0,80**

Πρώτο Συμπέρασμα:

- **Το δίλημμα Χρώμα ή Φουλ δεν υπάρχει στην Πόκα**. **Παντού και πάντα, στα 32Φ και στα 40Φ το Χρώμα είναι σπανιότερο από το Φουλ.**
- Συνεπώς **δεν υπάρχει «Κέντα-Χρώμα» ή «Τρία-Φουλ» αλλά «Κέντα-Χρώμα» ή «Τρία-Χρώμα»,** εξ ου και ο υπότιτλος στο εξώφυλλο. Και αφού **το Χρώμα είναι στάνταρ**, **αρκεί να λέμε «παίζει Κέντα» ή «παίζει Τριάδα».**
- Ακόμα και στα 52Φ το «Κέντα-Φουλ» ισχύει μέχρι ενός σημείου (7 φύλλα)˙ από εκεί και πέρα έχουμε γενικά «Κέντα-Χρώμα». Το δημοφιλές μας «Τρία-Φουλ» φαίνεται να έχει πολύ περιορισμένη εφαρμογή, από τα παιχνίδια που εξετάσαμε στους προηγούμενους πίνακες μόνο στο Omaha Hold' Em των 52Φ. **Γενικά στα 52Φ και σε παιχνίδια άνω των 7 φύλλων οι ισορροπίες είναι λεπτές:** το «Omaha Hold 'em» (2 /4χ + 5 κοινά) θα έπρεπε να παίζεται 3-Φ ενώ το «Χαρακίρι» (2-3 /3χ + 5 κοινά) και η «Πυραμίδα» θα έπρεπε να παίζονται 3-Χ.

Δεύτερο Συμπέρασμα:

- **Η Τριάδα κερδίζει την Κέντα με λιγότερα φύλλα από όσα πιστεύαμε ως τώρα, ήδη στα 6 με 32Φ και στα 7 με 40Φ.**
- Στο **Παράρτημα i** δίνουμε αποτελέσματα προσομοιώσεων είτε σε πίνακες είτε σε διαγράμματα για αρκετά γνωστά παιχνίδια. Ο σκοπός είναι να πάρουμε μια γενική εικόνα των πιθανοτήτων των συνδυασμών οι οποίοι βέβαια στην πόκα παρουσιάζουν πολύ μεγάλες διακυμάνσεις από παιχνίδι σε παιχνίδι.

Τρίτο Συμπέρασμα:

- Η προσομοίωση μας επιτρέπει να εντοπίσουμε περιπτώσεις όπου θα λέγαμε ότι έχουμε Ισοπαλία. Ας θέσουμε, κάπως αυθαίρετα βέβαια, το όριο της ισοπαλίας.
- Έστω Κ το ποσοστό εμφάνισης της Κέντας, Τ της Τριάδας και ΚΤ το ποσοστό των περιπτώσεων όπου εμφανίζονται και οι δύο (σε παιχνίδια 7 φύλλων & άνω). Εάν πχ η Κέντα εμφανίζεται συχνότερα αλλά **το κλάσμα (Κ+ ΚΤ) / (Κ + Τ + ΚΤ) είναι μικρότερο του 1,02 ας χαρακτηρίσουμε το παιχνίδι ισόπαλο**. Αν είναι η Τριάδα που εμφανίζεται συχνότερα, στον αριθμητή θα βάλουμε (Τ + ΚΤ). Στους πίνακες η ισοπαλία συμβολίζεται με **Χ-3** ή **Χ-Κ**, με το δεύτερο δείκτη να δηλώνει αυτό που θα κέρδιζε με το έστω ισχνό προβάδισμα.
- Εάν η τιμή του κλάσματος **είναι μεγαλύτερη από 1,02 αλλά μικρότερη από 1,05** τότε αντίστοιχα συμβολίζουμε με **3Κ** ή **Κ3** και χαρακτηρίζουμε το παιχνίδι παρακάτω ως **«οριακά Τριάδα» ή «οριακά Κέντα».**

v. ΟΚ, αλλά πώς ακριβώς θα μετρήσω τα φύλλα;

Το 2-3 /3χ το μετρούσαμε για 3. Το 2 /4χ θα το μετρήσω για 2 ή για 4; Τα 2-3 /4χ;

Διαχρονικό ερώτημα το οποίο δεν έχει απλή απάντηση. Από τη συνολική μελέτη των προσομοιώσεων για οριακούς συνδυασμούς φύλλων χεριού & κοινών έχουν προκύψει οι πίνακες επιλογής στην **«Ιεραρχία Συνδυασμών»** όπου μπορούμε να ανατρέχουμε.

Οριακούς λέγοντας εννοούμε αυτούς που βρίσκονται πάνω στο σημείο αλλαγής, από το «παίζει Κέντα» στο «παίζει Τριάδα».

Και πρέπει να μάθω τους πίνακες απέξω; άλλη δουλειά δεν έχω;

Όχι. Καταρχάς οι πίνακες περιέχουν πολλούς συνδυασμούς που δεν αντιστοιχούν σε υπαρκτά παιχνίδια (αλλά μπορεί να χρησιμεύσουν σε αυτά που ίσως φτιάξετε). Αρκεί να συγκρατώ σιγά-σιγά τα οριακά, είτε πρόκειται για παιχνίδια είτε για συνδυασμούς. Τα οποία είναι:

Στα 32Φ:

- Όπως είπαμε το παιχνίδι **5 φύλλων παίζει Κέντα**, των **6 φύλλων Τριάδα**. Παρεμπιπτόντως, **το 2-3 /3χ + 3 κοινά**, που αντιπροσωπεύει πολλά παιχνίδια (**Ασανσέρ, Σταυρός, Καθρέφτης…**) είναι ίδια περίπτωση με τα 6 φύλλα και παίζει, όπως είπαμε, **Τριάδα**. (Όταν διαλέγω 5 φύλλα από μια εξάδα αναγκαστικά τα 2 ή 3 θα είναι από την πρώτη τριάδα και τα 2 ή 3 από τη δεύτερη.)
- **Ο συνδυασμός 2 /2χ + 5 κοινά (πχ «Κούκος») παίζει οριακά Τριάδα**. Το 2 /2χ + 4 κοινά θα έπαιζε Κέντα.
- **Ο συνδυασμός 2 /4χ + 3 κοινά (πχ «Μαμουθάκι») παίζει Κέντα**, με παραπάνω φύλλα είναι Τριάδα.
- **Ο συνδυασμός 2 /2χ + 3 κοινά + 3πλό καπέλο (πχ «Μπακλαβάς Γωνία») παίζει Ισοπαλία (Χ-Κ)**. Με 2πλό καπέλο θα έπαιζε οριακά Κέντα (Κ3).
- **Άλλοι συνδυασμοί ισοπαλίας: 2-3 /3χ + 2 κοινά + 1 φύλλο υποχρέωση, 2 /4χ + 2 κοινά + 2πλό φύλλο υποχρέωσης**

Στα 40Φ αντίστοιχα είναι:

- Όπως είπαμε τα παιχνίδια **5 και 6 φύλλων παίζουν Κέντα**, των **7 φύλλων Τριάδα**.
- **Το 2 /2χ παίζει στάνταρ Κέντα,** ακόμα και στα 7 κοινά φύλλα (πχ **«Μακαρόνι»**).
- **Τα χέρια 2-3 /3χ και 2 /4χ παίζουν Κέντα συνδυαζόμενα με 3 κοινά φύλλα** (συνηθισμένη περίπτωση) και **Τριάδα με περισσότερα**.
- **Ο συνδυασμός 5 φύλλα + 3πλό καπέλο («Μπόμπα Χαρακίρι») παίζει Ισοπαλία (Χ-Κ)**, αναμενόμενα **5 φύλλα + 2πλό καπέλο (πχ «Τερέζα») παίζει οριακά Κέντα (Κ3)**
- **Το 2-3 /3χ + 2 κοινά + 3πλό καπέλο (πχ «Τσεκούρι») παίζει Ισοπαλία (Χ-Κ)**
- Γενικά **ένα παιχνίδι που είναι ισόπαλο ή οριακό στα 32Φ, στα 40Φ θα παίξει Κέντα.** Και αντιστρόφως, **ένα ισόπαλο ή οριακό στα 40Φ, στα 32Φ θα παίξει Τριάδα.**

Αυτά είναι τα βασικά. Όσον αφορά άλλες περιπτώσεις αξίζει να σημειώσουμε στο σημείο αυτό μόνο ότι:

- Με **1-2 /2χ** παίζουν ορισμένοι το **Texas Hold' Em** (**Τριάδα και στα 32Φ & στα 40Φ**).
- **Τα 2-3 /4χ** και **2-3 /5χ** τα συναντάμε σε σχετικά λιγότερα παιχνίδια και **γενικά παίζουν Τριάδα**.

Διαβάζοντας ως εδώ έχετε ήδη σχηματίσει μια επαρκέστατη γενική εικόνα των πιθανοτήτων. Η εμπέδωση έρχεται, φυσικά, παίζοντας.

10.2 Πιο προχωρημένα θέματα

vi. Όταν έχω αγκάθια;

- Τα αγκάθια ουσιαστικά περιορίζουν τις επιλογές συνδυασμών φύλλων, «καταστρέφοντας» κυρίως τις κέντες. Στα περισσότερα παιχνίδια έστω και 1 αγκάθι τα κάνει να παίζονται «Κέντα». **Τα ξεσκαρταριστά με πολλά αγκάθια παίζουν «Κέντα» ασυζητητί.**
- **Τα 32Φ «Χαρακίρι» (2-3 /3χ + 5 κοινά) και «Omaha» (2 /4χ + 5 κοινά) εξακολουθούν με 1 αγκάθι να παίζουν Τριάδα**, με λιγότερα φύλλα θα πηγαίναμε σε Κέντα.
- **Το 32Φ παιχνίδι 7 φύλλων και η 32Φ «Πυραμίδα» με 1 αγκάθι θα πήγαιναν σε Ισοπαλία**.
- **Εάν σε 40Φ «Χαρακίρι» (2-3 /3χ + 5 κοινά) προσθέταμε 1 αγκάθι θα είχαμε Ισοπαλία.**
- **Το 40Φ «Omaha» (2 /4χ + 5 κοινά) με 1 αγκάθι εξακολουθεί να παίζει -οριακά όμως- Τριάδα.**
- Παραδόξως, ενώ θα περιμέναμε η 40Φ **«Πυραμίδα»** με 1 αγκάθι να παίζει «Κέντα» (αφού στα 32Φ έχουμε Ισοπαλία) βρίσκουμε ότι θα έπαιζε οριακά Τριάδα. Φαίνεται ότι όσο αυξάνουν τα φύλλα της τράπουλας (40Φ) η επίδραση του αγκαθιού στην αναλογία Κέντας-Τριάδας αμβλύνεται.

vii. Την Ισοπαλία πώς τη χειριζόμαστε;

Όπως κάνουμε γενικά σε κάθε περίπτωση αμφιβολίας. Τον τελικό λόγο έχει η μάνα η οποία θα αποφασίσει την ιεραρχία του παιχνιδιού, εννοείται **προτού** δει τα φύλλα της.

Εναλλακτική πρόταση για πιο ενδιαφέρον παιχνίδι: **να μοιράσουμε τις πιθανότητες νίκης Κέντας-Τριάδας ορίζοντας π.χ. ότι κερδίζουν οι τριάδες από Βαλέ και πάνω («Τρία-Φιγούρα») ή ότι π.χ. κερδίζουν οι κέντες στο Ρήγα και πάνω («Παπαδόκεντα»).**

viii. Με τον μπαλαντέρ τι συμβαίνει;

Λέγεται ότι ο μπαλαντέρ ευνοεί την Τριάδα και το Φουλ (=τα κάνει πιο σπάνια) σε σχέση με Κέντα & Χρώμα αντίστοιχα.

Ας συγκρίνουμε τις μαθηματικές πιθανότητες των απλών παιχνιδιών με 5, 6 και 7 φύλλα με τα ίδια παιχνίδια όταν το τελευταίο φύλλο που μοιράζεται είναι μπαλαντέρ και με την περίπτωση της **Μεξικάνικης Πόκας** όπου θεωρούμε ότι μπαλαντέρ γίνεται το απολύτως ευνοϊκότερο φύλλο. Η αναλογία κέντας/τριάδας και φουλ/χρώματος είναι:

Τράπουλα 32Φ	5Φ	5Φ, το τελευταίο μπαλαντέρ	6Φ	6Φ, το τελευταίο μπαλαντέρ	7Φ	7Φ, το τελευταίο μπαλαντέρ
Κέντα/Τριάδα	0,474	0,395	1,148	0,720	2,257	0,979
Φουλ/Χρώμα	6,588	2,875	6,588	3,724	6,170	4,397
		5Φ, το ευνοϊκότερο γίνεται μπαλαντέρ		**6Φ, το ευνοϊκότερο γίνεται μπαλαντέρ**		**7Φ, το ευνοϊκότερο γίνεται μπαλαντέρ**
Κέντα/Τριάδα	0,474	1,034	1,148	1,268	2,257	1,153
Φουλ/Χρώμα	6,588	0,000	6,588	0,000	6,170	0,000

Βλέπουμε ότι στην πρώτη ομάδα που είναι και η πιο συνηθισμένη, **ο μπαλαντέρ φέρνει το παιχνίδι προς Κέντα μεριά** με αποτέλεσμα τα παιχνίδια με 6 και 7 φύλλα να γυρνάν από Τριάδα σε Κέντα. Αντίθετα στη δεύτερη ομάδα, με την ακραία χρήση μπαλαντέρ, η τάση δεν είναι ξεκάθαρη. Στα 5 και 6 φύλλα ενισχύεται η Τριάδα ενώ στα 7 η Κέντα. Στην πραγματικότητα αυτό που συμβαίνει στα παιχνίδια με πολλά φύλλα και μπαλαντέρ είναι να σχηματίζονται ταυτόχρονα και οι δύο συνδυασμοί. Το αποκορύφωμα είναι στα 32Φ/7Φ Μεξικάνικης Πόκας όπου δεν υπάρχει αμιγής σχηματισμός Τριάδας· εάν σχηματίζεται Τριάδα (και όχι Φουλ ή παραπάνω) σημαίνει αυτομάτως ότι υπάρχει και Κέντα.

Το Φουλ με τη χρήση μπαλαντέρ ενισχύεται (=γίνεται σπανιότερο) σε κάθε περίπτωση σε σχέση με το Χρώμα, αλλά και πάλι απέχει πάρα πολύ από το να γυρίσει το παιχνίδι σε Φουλ, τουλάχιστον στα 32 και στα 40Φ. Στη Μεξικάνικη απλά δεν υπάρχει Φουλ (όπως δεν υπάρχουν & Ζεύγη σε όλα αυτά τα παιχνίδια με μπαλαντέρ).

Οι πλήρεις μαθηματικές πιθανότητες βρίσκονται στο Παράρτημα iii.

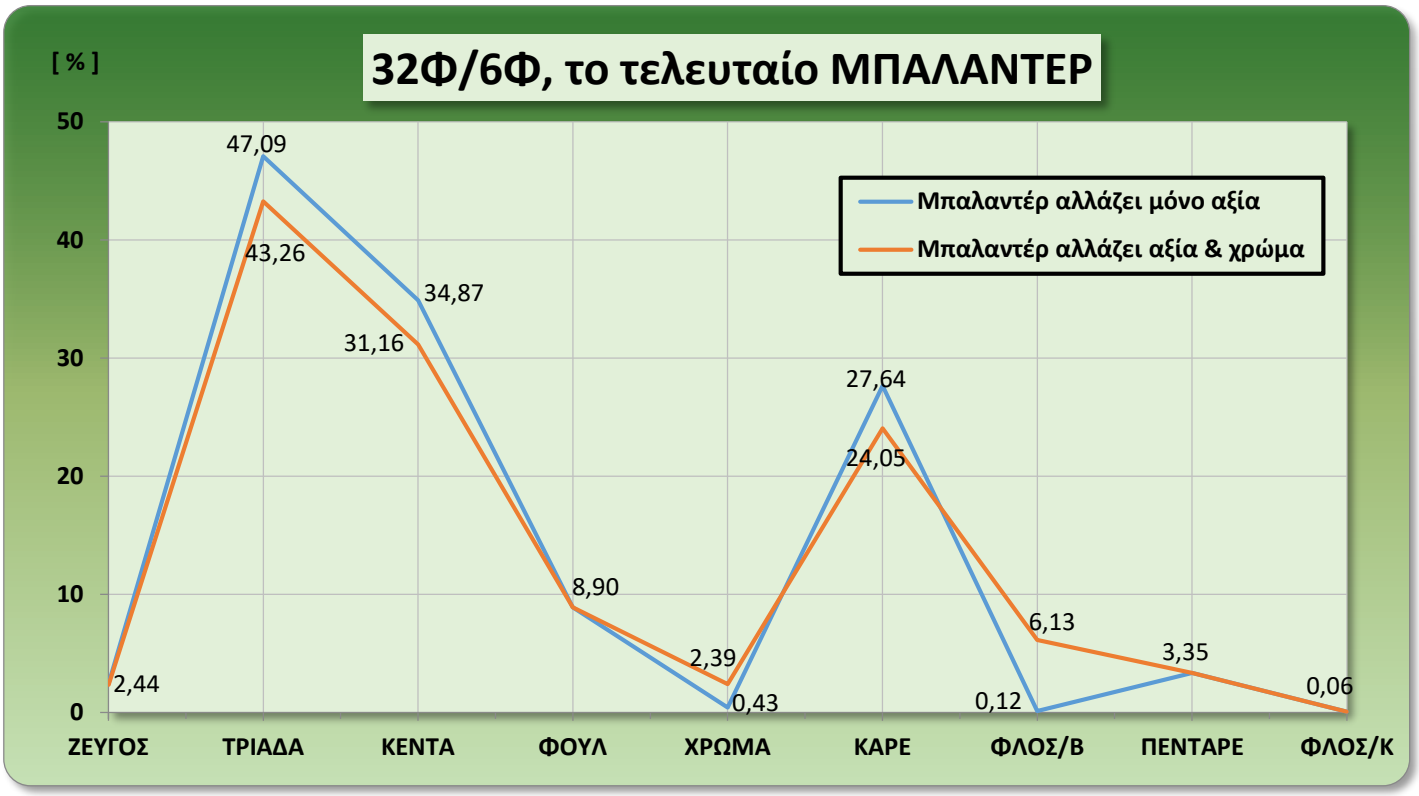
Διευκρίνιση: σε όλους τους υπολογισμούς, μαθηματικούς και προσεγγιστικούς, έχουν γίνει οι παρακάτω δύο παραδοχές:

- ♠ Εάν ο παίκτης βρεθεί με πάνω από 1 φύλλα μπαλαντέρ μπορεί να δώσει στα φύλλα αυτά είτε την ίδια είτε διαφορετικές αξίες.
- ♠ Ο μπαλαντέρ μπορεί να αλλάζει τόσο αξία όσο και χρώμα.

Η πρώτη παραδοχή διευκολύνει το σχηματισμό κεντών αλλά φυσικά με 2 φύλλα μπαλαντέρ το πιθανότερο είναι ότι ο παίκτης θα έχει από καρέ και πάνω. Η δεύτερη συζητιέται αμέσως παρακάτω.

ix. Ο μπαλαντέρ πρέπει να αλλάζει αξία μόνο ή & αξία & χρώμα;

Αν ο μπαλαντέρ αλλάζει μόνο αξία, το Χρώμα ως νικηφόρος συνδυασμός δεν πριμοδοτείται καθόλου, ενώ όλοι οι υπόλοιποι απογειώνονται. Απλώς αν έχεις ήδη Χρώμα, ενδεχομένως ο μπαλαντέρ να το κάνει Φλος. Ας δούμε σε διάγραμμα τις μαθηματικές πιθανότητες σε παιχνίδι 6 φύλλων (32Φ) όπου το τελευταίο φύλλο είναι μπαλαντέρ που συμμετέχει κανονικά στους συνδυασμούς (δεν υποδεικνύει απλά).



Διαπιστώνουμε ότι οι γραμμές κατανομής διαφοροποιούνται πολύ λίγο εκτός φυσικά από τους συνδυασμούς Χρώμα και Βρώμικο Φλος που ενισχύονται στη δεύτερη περίπτωση. Φουλ, Πενταρέ και Καθαρό Φλος έχουν τα ίδια ακριβώς ποσοστά. Γενικά θεωρούμε ότι η κατανομή των ποσοστών στην κόκκινη γραμμή είναι πιο νορμάλ.

Παραμένει βέβαια η «ανωμαλία» **να είναι το Καρέ πολύ πιο συχνό από το Χρώμα. Αυτό όμως παρατηρείται γενικά σε όλα τα παιχνίδια με μπαλαντέρ (όπως και σε αυτά με 2 ή περισσότερα αγκάθια)**.

Σημαντικό είναι ότι **με την κόκκινη γραμμή επιβεβαιώνεται ο κανόνας που θέλει το Πενταρέ να κερδίζει το Βρώμικο Φλος και να χάνει από το Καθαρό. Προτείνεται λοιπόν να αλλάζει ο μπαλαντέρ και αξία και χρώμα.** Αν πάντως το παίξουμε μόνο αξία, θα πρέπει το Πενταρέ να χάνει από όλα ανεξαιρέτως τα Φλος.

Σχόλιο: ο μπαλαντέρ επινοήθηκε και αυτός στην Αμερική (wild card) για να δώσει προφανώς κάποια ζωντάνια στους μίζερους (όπως φαίνονται σε εμάς) συνδυασμούς που προκύπτουν στα 52Φ. Η Πόκα από τη φύση της δεν έχει ανάγκη από κάτι τέτοιο. Το να προσθέτω μπαλαντέρ, ειδικά σε παιχνίδι με πολλά φύλλα, είναι μάλλον ο ορισμός της υπερβολής.

Το ίδιο και σε παιχνίδια που έχουν εξ ορισμού 2 αξίες μπαλαντέρ (πχ «Follow the Queen», «Χαρέμι», «Seven-Eleven»). Το ένα τέταρτο της 32Φ τράπουλας θα είναι μπαλαντέρ!

Αντιθέτως, ο μπαλαντέρ συνδυάζεται καλύτερα με παιχνίδια λίγων φύλλων ή πολλών αγκαθιών (π.χ. «Αεροπλανάκι»). Εκεί η κατανομή των κερδοφόρων συνδυασμών φαίνεται πολύ πιο ισορροπημένη. Δείτε συγκριτικό διάγραμμα παιχνιδιών με μπαλαντέρ στο Παράρτημα i.

x. Κλασικό Πόκερ με 3 αλλαγές.

Το μετράω για 5 φύλλα ή για 8;

Σαφώς για 5, παίζει δηλαδή Κέντα. **Η σχέση Κέντας/Τριάδας στα 32Φ είναι περίπου 0,4 και στα 40Φ 0,25** και αυτό επιδιώκοντας όσο γίνεται μέσω των αλλαγών την Κέντα (βλ. κανόνες παρακάτω). Στο απλό παιχνίδι 5 φύλλων είναι 0,38 και 0,33 αντίστοιχα. Έτσι **η σκέψη ότι η αλλαγή φύλλων ισοδυναμεί με περισσότερα συνολικά φύλλα στο τραπέζι, δεν επαληθεύεται.**

Σημειώνουμε ότι οι πιθανότητες που υπολογίζονται επηρεάζονται ουσιαστικά βαθμό από τους στάνταρ **κανόνες αλλαγής φύλλων** που (πρέπει και εδώ να) ακολουθεί το πρόγραμμα προσομοίωσης και οι οποίοι είναι:

- ♣ Όταν έχω κέντα, χρώμα, φουλ ή καρέ δεν αλλάζω τίποτα.
- ♣ Όταν έχω ζεύγη αλλάζω 1 φύλλο.
- ♣ Όταν έχω τριάδα αλλάζω 2 φύλλα.
- ♣ Όταν έχω ζεύγος αλλάζω 3 φύλλα (και όχι 2) γιατί όπως αποδεικνύουν **οι Γ. Ρούσος – Χ. Ηρακλείδης** στο βιβλίο τους έτσι έχω καλύτερες συνολικά πιθανότητες για βελτιωμένο συνδυασμό. Στην πράξη μπορεί να μην το χειριζόμαστε πάντα με αυτόν τον τρόπο, αλλά στον προγραμματισμό πρέπει να τηρείται μια συγκεκριμένη συνθήκη.
- ♣ Όταν έχω 4 φύλλα όμοιου χρώματος αλλάζω το ετερόχρωμο πέμπτο.
- ♣ Όταν έχω 4 φύλλα στη σειρά, χωρίς να περιλαμβάνονται ακραίες αξίες (Άσος ή 7, Άσος ή 5), οπότε μπορεί να αναμένεται κέντα με 2 πιθανές αξίες, τότε αλλάζω το 5ο φύλλο. Στα 32Φ «θυσιάζω» τυχόν ζεύγος προκειμένου να κρατήσω τα 4 φύλλα στη σειρά, μια μικρή εξαίρεση στον κανόνα της αλλαγής 3 φύλλων όταν έχω ζεύγος.

Όταν δεν έχω ούτε ζεύγος ούτε πολύ πιθανή κέντα ή χρώμα, ποια φύλλα να κρατήσω;

- ♦ Η πρώτη σκέψη είναι να κρατήσω τα 2 μεγαλύτερα. Ας λάβουμε όμως υπόψη και την πιθανότητα σχηματισμού κέντας. Έστω ότι έχουμε στο χέρι 7, 9, 10, K & A, διαφορετικών χρωμάτων, στα 32Φ. Όποια 2 και να κρατήσω η πιθανότητα να έρθει ζεύγος (53,5%), ζεύγη (12,0%), 3άδα (4,8%), φουλ (0,6%), καρέ (0,07%) είναι η ίδια. Κρατώντας ωστόσο 7-K αποκλείω εντελώς την κέντα. Με K & A κέντα μπορεί να σχηματισθεί με 1 μόνο τριάδα αξιών (10, J, Q) από τα φύλλα που περιμένω. Με 10-K η κέντα είναι εφικτή με 2 τριάδες (9, J, Q & J, Q, A). Κρατώντας το 9 & το 10 έχω την καλύτερη περίπτωση, με 4 ευνοϊκές τριάδες: A-7-8, 7-8-J, 8-J-Q, J-Q-K. Οι πιθανότητες κέντας στο παράδειγμα που αναφέραμε είναι 0, 1,6%, 3,3% και 6,7%.

  Γενικότερα, έχω την καλύτερη πιθανότητα όταν κρατάω ει δυνατόν συνεχόμενες αξίες και αυτές βρίσκονται προς το μέσο του εύρους των αξιών. **Στα 32Φ οι καλύτεροι συνδυασμοί είναι το 9-10 και το 10-J**. Στα 40Φ είναι οι 7-8, 8-9, 9-10 και 10-J.

- ♦ Επεκτείνοντας τον προηγούμενο συλλογισμό μπορούμε να αναζητήσουμε περιπτώσεις όπου θα ήταν ενδεχομένως προτιμότερο να κρατήσουμε 3 φύλλα ευνοϊκά για κέντα και να αλλάξουμε μόνο 2. Χωρίς να μπούμε σε λεπτομέρειες, αυτό θα ήταν ίσως σκόπιμο για 3 συνεχόμενα φύλλα, προς το μέσο του εύρους των

αξιών και μόνο για τράπουλα 32Φ. Συγκεκριμένα**, μπορώ να κρατήσω τα 8-9-10, 9-10-J, 10-J-Q** και να έχω πιθανότητα κέντας περίπου 12,5% αντί 7% αν κρατούσα 9-10 ή 10-J. Κρατώντας τα συγκεκριμένα 3 φύλλα χάνω μεν σε πιθανότητες 3άδας και ζευγών αλλά η αθροιστική πιθανότητα «Ζεύγη ή καλύτερο» είναι πρακτικά η ίδια, περίπου 23% και για «Κέντα ή καλύτερο» βελτιωμένη από 6,2% σε 12,5%.

Αντίθετα, παίζοντας με 40Φ η αθροιστική πιθανότητα «Ζεύγη ή καλύτερο» είναι περίπου 13,5% για τις δύο εναλλακτικές ενώ το «Ζεύγος ή καλύτερο» είναι περίπου 62% για αλλαγή 3 φύλλων και 58,5% για αλλαγή 2 φύλλων. Εδώ θα κρατήσουμε κανονικά 2 φύλλα και θα αλλάξουμε 3.

Όταν επιτρέπονται μόνο 1 ή 2 αλλαγές (πχ 3ο-5ο κλειστό με 1 αλλαγή) οι κανόνες επιλογής προσαρμόζονται ανάλογα. Στην περίπτωση της μίας επιτρεπόμενης αλλαγής, όταν δεν έχουμε ούτε ζεύγος ούτε πιθανό χρώμα, κρατάμε την τετράδα φύλλων που έχει πιθανότητες κέντας έστω και με 1 αναμενόμενη αξία· διαφορετικά κρατάμε τα 4 μεγαλύτερα φύλλα.

4 επιτρεπόμενες αλλαγές όταν έχω Άσο

Στο αμερικανικό Πόκερ των 52 φύλλων γίνεται δεκτή αλλαγή και 4 φύλλων εφόσον ο παίκτης έχει Άσο και τον ανοίξει στο τραπέζι. Αν το παίξουμε έτσι στην Πόκα πρέπει να έχουμε υπόψη ότι:

- ♣ Θα παίζουν λιγότεροι 3 παίκτες, έως 3 (αντί 4) στα 32Φ και έως 4 (αντί 5) στα 40Φ.
- ♣ Το να μην έχω τίποτα και να αλλάξω 4 φύλλα αντί πχ να κρατήσω 2 με μια μέση πιθανότητα κέντας (πχ 10άρι & Ντάμα) δεν μου προσφέρει κάποιο σημαντικό πλεονέκτημα σε πιθανότητες για καλούς συνδυασμούς. Αντιθέτως, έχω το μη μετρήσιμο αλλά σοβαρό μειονέκτημα της πρόωρης αποκάλυψης του ενός φύλλου μου!

Έστω για παράδειγμα ότι έχω στο χέρι **7♥**, **8♠**, **10♣**, **Q♥** και **A♦**. **Εάν αλλάξω τα 4 φύλλα οι πιθανότητες είναι: Ζεύγος 53,4%, Ζεύγη 12,6%, Τριάδα 6,1%, Κέντα 1,4%, Φουλ 0,8%, Χρώμα 0,2%, Καρέ 0,15%, Φλος 0,01%. Εάν κρατήσω το 10 και τη Ντάμα έχω: Ζεύγος 53,5%, Ζεύγη 12,0%, Τριάδα 4,8%, Κέντα 5,5%, Φουλ 0,6%, Καρέ 0,07%.**

Με άλλα λόγια, οι 4 αλλαγές στα 32Φ προσφέρουν κάπως αυξημένα ποσοστά για Ζεύγη και κυρίως για Τριάδα ενώ δεν αποκλείουν τους κορυφαίους συνδυασμούς οι οποίοι όμως έχουν ελάχιστη πιθανότητα εμφάνισης. Εάν δούμε τις αθροιστικές πιθανότητες (ζεύγος ή καλύτερο, ζεύγη ή καλύτερο κλπ.) τόσο στα 32Φ όσο και στα 52Φ, έχουμε:

ΑΘΡΟΙΣΤΙΚΕΣ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΕΣ [%] για το παράδειγμα: 7♥ 8♠ 10♣ Q♥ A♦					
32Φ	**≥ Ζεύγος**	**≥ Ζεύγη**	**≥ Τριάδα**	**≥ Κέντα**	**≥ Φουλ**
4 αλλαγές	**74,6**	**21,2**	**8,6**	**2,6**	**1,1**
3 αλλαγές	**76,5**	**23,0**	**11,0**	**6,2**	**0,7**
52Φ	**≥ Ζεύγος**	**≥ Ζεύγη**	**≥ Τριάδα**	**≥ Κέντα**	**≥ Χρώμα**
4 αλλαγές	**50,8**	**8,0**	**3,0**	**0,7**	**0,5**
3 αλλαγές	**48,5**	**7,2**	**2,8**	**1,1**	**0,1**

Συνεπώς στα 52Φ έχει νόημα η αλλαγή 4 φύλλων γιατί εκεί οι πιθανότητες είναι συνολικά καλύτερες. Μένει βέβαια στην κρίση του παίκτη το εάν η βελτίωση αυτή αντισταθμίζει το ντεσαβαντάζ της αποκάλυψης του Άσου του.

xi. η Περίπτωση της «Πουτάνας»

Εδώ συνεχίζουμε με παιχνίδια όπου ο παίκτης επεμβαίνει στα φύλλα του, όπως είναι για παράδειγμα τα λεγόμενα «ξεσκαρταριστά». Σε αυτά ο παίκτης πρέπει να διώξει από το χέρι του κάποια φύλλα, είτε λόγω αγκαθιών είτε λόγω των κανόνων του παιχνιδιού. Στην περίπτωση των αγκαθιών δεν υπάρχει αυτενέργεια· το ποια φύλλα θα ξεσκαρτάρει ο παίκτης είναι απολύτως καθορισμένο. Η δεύτερη περίπτωση είναι πιο ενδιαφέρουσα:

Στην «Πουτάνα» ο παίκτης παίρνει 4 φύλλα στο χέρι ενώ υπάρχουν και 5 κοινά που ανοίγουν ένα-ένα. Μόλις ανοίξει το τρίτο κοινό ο παίκτης υποχρεούται να πετάξει 2 φύλλα από το χέρι του και να μείνει με 2 (που παίζουν υποχρεωτικά). Έχει δηλαδή C(4;2)= 6 πιθανές επιλογές για το ποια από τις μέχρι στιγμής σχηματιζόμενες πεντάδες θα κρατήσει και ενώ απομένουν 2 ακόμα φύλλα για να ανοίξουν.

Τα κριτήρια επιλογής εδώ είναι πολύ πιο σύνθετα από ό,τι στις αλλαγές του πόκερ που είδαμε προηγουμένως. Σαφώς και όταν έχει ήδη σχηματισθεί κέντα, φουλ, χρώμα ή καρέ η επιλογή είναι προφανής. Αλλά εάν έχω ταυτόχρονα κέντα & τριάδα τι θα επιλέξω; Ή αν έχω να διαλέξω μεταξύ ζεύγους από τη μια και 4 φύλλων σε σειρά από την άλλη; **Οι κινήσεις του παίκτη εξαρτώνται σε αυτές και παρόμοιες άλλες περιπτώσεις από το τι έχει ορίσει η μάνα ότι παίζεται το παιχνίδι: τριάδα ή κέντα.**

Ο προγραμματιστής οφείλει να εξετάσει, για κάθε συνθήκη ξεχωριστά, τις επιλογές του μέσου-λογικά σκεπτόμενου παίκτη για πλήθος σεναρίων. Το καλό είναι ότι με 2 φύλλα να απομένουν και 7 να είναι ήδη γνωστά (4 στο χέρι και 3 κοινά που άνοιξαν) οι μαθηματικοί συνδυασμοί είναι μόλις C(32-7;2)= 300 στα 32Φ και C(40-7;2)= 528 στα 40Φ οπότε ο υπολογισμός των πιθανοτήτων γίνεται στιγμιαία. Το κακό είναι ότι ακόμα και έτσι η επιλογή του παίκτη δεν είναι πάντα προφανής γιατί συχνά η αυξημένη πιθανότητα για πολύ καλό συνδυασμό (πχ χρώμα) συνοδεύεται από εξίσου μεγάλη πιθανότητα για πολύ κακό (πχ ζεύγος ή τίποτα).

Χωρίς να μπαίνουμε σε πολλές λεπτομέρειες εδώ, ως βασικό κριτήριο σύγκρισης τέθηκε η συνολική πιθανότητα για τριάδα & πάνω όταν παίζει Τριάδα και η συνολική πιθανότητα για κέντα & πάνω όταν παίζει Κέντα. Εάν όμως υπάρχει αυξημένη πιθανότητα (πχ 30%) για φουλ & πάνω τότε η σύγκριση γίνεται σε αυτό το ποσοστό. Θεωρούμε δηλαδή ότι ο μέσος παίκτης θα προτιμήσει πχ να κρατήσει 4 όμοιου χρώματος φύλλα στο συνδυασμό του παρά 4 φύλλα στη σειρά, έστω και αν το παιχνίδι παίζει Κέντα.

Οι υπολογισμοί των προσεγγιστικών πιθανοτήτων μας φέρνουν σε ένα μικρό αδιέξοδο: εάν δεχθούμε ότι παίζει Κέντα προκύπτουν ποσοστά 12,1% Τριάδα, 22,3% Κέντα & 0,8% Τριάδα+Κέντα. Θα έπρεπε κανονικά να παίζεται Τριάδα! Εάν τώρα θεωρήσουμε ότι παίζει Τριάδα προκύπτουν ποσοστά 14,4% Τριάδα, 9,5% Κέντα & 0,9% Τριάδα+Κέντα, θα έπρεπε συνεπώς να παίζεται Κέντα!! **Άρα δεν βγαίνει άμεσο συμπέρασμα και το παίζουμε όπως θέλουμε.** Αν πρέπει να προτείνουμε κάτι, είναι να παίζει Τριάδα γιατί σε αυτήν την περίπτωση η δυσαρμονία είναι μικρότερη (1,5 αντί 1,8). Ο αντίλογος θα μπορούσε να είναι ότι παίζοντάς το Κέντα προκύπτουν αθροιστικά καλύτεροι συνδυασμοί, άρα πιο ενδιαφέρον παιχνίδι. Μύλος!

Ωραία όλα αυτά. Αλλά εμένα μου αρέσει να τροποποιώ παιχνίδια, να φτιάχνω δικά μου, να πετάω μέσα καπέλα, αγκάθια, υποχρεώσεις.

xii. Δεν υπάρχει ένας μπούσουλας, να ξέρω κάθε φορά τι παίζει;

Γίνεται, στα 32Φ. Πρέπει όμως να θυμάμαι πόσο μετράει το κάθε χέρι, αναλόγως με το αν υπάρχει υποχρέωση και με το αν έχω 3 ή περισσότερα κοινά φύλλα. Ας το δούμε σε πίνακα.

32Φ	χωρίς Υποχρέωση		με 1 Υποχρ.	Αγκάθι
ΧΕΡΙ	ως 3 κοινά	4 & άνω		
2 /2χ	1,0	0,5	πάντα κέντα	-2,5
2 /4χ	2,0	2,5	3,0	-1,5
2-3 /3χ	3,0	2,5	3,5	-1,5
2-3 /4χ	4,0	3,5	4,5	-2,5
Στο σκορ χεριού προστίθεται:				
+ ο αριθμός των κοινών φύλλων				
+ 0,5 για κάθε επιπλέον Υποχρέωση				
+ 1,5 για 2πλό ή 3πλό Καπέλο				
- 1,5 ή -2,5 για κάθε Αγκάθι				
Στο σκορ 5,5 παίζει ισοπαλία ή οριακά Τριάδα				
Σε μικρότερο Κέντα, σε μεγαλύτερο Τριάδα				

Επιπλέον στοιχεία:

- Το μονό καπέλο εξ ορισμού ισοδυναμεί με 1 επιπλέον κοινό φύλλο.
- Ο μπαλαντέρ φέρνει το παιχνίδι προς Κέντα μεριά. **Χοντρικά** θα λέγαμε ότι **για μπαλαντέρ αφαιρούμε 1 πόντο.**
- **Τα πυραμιδοειδή παίζουν γενικά Τριάδα** λόγω πολλών φύλλων. 1 αγκάθι τα φέρνει στην ισοπαλία.
- Στα παιχνίδια τύπου «Σιδηρόδρομος» ή «Ρολόι» όπου επιλέγω πχ 2 ή 3 συνεχόμενα φύλλα από 6 ή 7 συνολικά, στον τύπο **μπαίνει ο αριθμός των συνεχόμενων φύλλων και προσθέτουμε ακόμα 1 μονάδα.**

Παράδειγμα: Παίζω «Ασανσέρ», ήτοι 2-3 /3 χέρι συν 3 κοινά. Το σκορ είναι 3 για το χέρι + 3 τα κοινά= 6. Άρα παίζει Τριάδα. Αν το παίξω με 2 /4χ θα παιχτεί Κέντα (σκορ 5).

Το παίζω τώρα τροποποιημένο, με το μεσαίο φύλλο ως διπλό καπέλο και βάζω και 1 αγκάθι. Θα έχω: 2-3 /3χ (3,0) + 2 κοινά (2,0) + διπλό καπέλο (1,5) - 1,5 το αγκάθι. Σκορ= 5, θα παιχθεί Κέντα. Η προσομοίωση επιβεβαιώνει ότι όντως παίζεται Κέντα (βλ. πίνακα δεξιά)

```
102 -------------- Ασανσέρ με 2πλό μεσαίο & αγκάθι ---------
                                          ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ  [%]
Τράπουλα   > 32 φύλλων              Φλος          13     0.13
Παιχνίδι   > Ομάδων
Κοινά φύλλα    > 3 x 2Φ             Καρέ         174     1.74
Φύλλα χεριού   > 2/3 από 3          Χρώμα+Φουλ     9     0.09
Καπέλο 1 από   > 2                  Χρώμα        106     1.06
Υποχρέωση      > -                  Φουλ        1286    12.86
Αγκάθια        > 1                  3άδα+Κέντα   283     2.83
Πιθανές 5άδες  > 33                 Κέντα       1237    12.37
Χρόνος (sec)   > 878                Τριάδα      1833    18.33
Χέρια/sec      > 11                 Ζεύγη       3288    32.88
                                    Ζεύγος      1747    17.47
Φουλ    1295   Κέντα   1520         τίποτα        24     0.24
Χρώμα    115   3άδα    2116
Φουλ/Χρώμα=11.26
Κέντα/3άδα= 0.72                    ΣΥΝΟΛΟ     10,000   100.00
------------------------ τέλος εγγραφής ------------------------
```

Πιο απλό δεν μπορεί να γίνει. Επίσης **ισχύει μόνο στα 32Φ**. Θεωρητικά στα 40Φ θα ακολουθούσαμε την ίδια βαθμολόγηση και θα μετατοπίζαμε το σκορ ισοπαλίας προς το 6,5. Αυτό μπορεί να ισχύει σε κάποια περιορισμένη περιοχή, δεν μπορεί όμως να γενικευθεί σε καμιά περίπτωση.

xiii. Εντέλει ποια η σχέση 2-3 /3χ και 2 /4χ;

Ποιο ευνοεί την Κέντα, ποιο την Τριάδα;

Η απάντηση προκύπτει από τον πίνακα υπολογισμού του σκορ. Στα λίγα φύλλα (έως και 3 κοινά) το 2-3 /3χ ευνοεί το «παίζει Τριάδα», το 2 /4χ βοηθάει το «παίζει Κέντα». Από εκεί και πάνω η επιρροή τους σταδιακά περίπου εξομοιώνεται. Βλέπε για παράδειγμα στους αρχικούς πίνακες 32Φ & 40Φ τα Χαρακίρι & Omaha.

xiv. Λεπτομέρειες: βασικό μοντέλο και κανονικό (πλήρες) μοντέλο

Για παράδειγμα ο Καθρέφτης, οι κλασικές 3φυλλες Μπόμπες, το Ασανσέρ έχουν το ίδιο μοντέλο εκτίμησης της ιεραρχίας, 2-3 /3χ + 3 κοινά, όμως ο συνολικός αριθμός κοινών φύλλων στο τραπέζι διαφέρει. Το ότι μπορούμε να επιλέξουμε τα κοινά φύλλα από περισσότερες της μίας ομάδες, δεν επηρεάζει τη σχέση Κέντας-Τριάδας;

Επηρεάζει, αλλά λίγο. Στο πρόγραμμα προσομοίωσης μπορούμε να δώσουμε με ακρίβεια τα δεδομένα καθενός από αυτά τα παιχνίδια. Στο Παράρτημα Α υπάρχουν τα αποτελέσματα για Καθρέφτη, 3φυλλες Μπόμπες, Σταυρό, Ασανσέρ. Βλέπουμε ότι στον **Καθρέφτη** με επιλογή από 1 τριάδα κοινών φύλλων έχουμε Κέντα/Τριάδα= 1,15 ενώ στις **Μπόμπες** με επιλογή από 3 τριάδες κοινών έχουμε Κέντα/Τριάδα= 1,17, ουσιαστικά δηλαδή καμία μεταβολή. Το ίδιο συμβαίνει και στην **Πολυκατοικία** με τις 5 τριάδες κοινών φύλλων.

Στο **Σταυρό** και το **Ασανσέρ** το βασικό μοντέλο είναι και πάλι το ίδιο, 2-3 /3χ + 3 κοινά, όμως από άποψη πραγματικών πιθανοτήτων το πλήρες μοντέλο έχει ως εξής: ο **Σταυρός** ισοδυναμεί με 2 δίφυλλες «μπόμπες» (ομάδες ας τις πούμε γενικότερα) συν 1 μονό καπέλο, ενώ το **Ασανσέρ** με 3 δίφυλλες ομάδες συν 1 μονό καπέλο. Στα πλήρη μοντέλα προκύπτει Κέντα/Τριάδα= 1,24 και 1,26 αντίστοιχα, υπάρχει δηλαδή ανιχνεύσιμη διαφορά σε σχέση με τον **Καθρέφτη**.

Στα οριακά-ισόπαλα μοντέλα προκύπτουν αλλαγές. Έτσι ενώ όπως είπαμε ο συνδυασμός 2 /4χ + 2 κοινά + 1 από 2 φύλλα υποχρέωσης παίζει ισοπαλία, το **«Κωλοδάχτυλο»** με 4 ομάδες των 2 κοινών φύλλων πάει σε Τριάδα (βλ. Παράρτημα i). Κατά τον ίδιο τρόπο το **«Χ-Factor»** πάει σε οριακή Τριάδα και ο **«Μπακλαβάς Γωνία»** πηγαίνει από οριακή Κέντα σε ισοπαλία (Χ-3).

Το γενικότερο συμπέρασμα είναι ότι **στα παιχνίδια με λίγα φύλλα που είναι οριακά μεταξύ Κέντας-Τριάδας η ύπαρξη περισσότερων ομάδων φύλλων στο τραπέζι ευνοεί ελαφρώς το «παίζει Τριάδα»** εφόσον υπάρχει κοινό φύλλο που συνδυάζεται με τις ομάδες, είτε αυτό είναι καπέλο είτε υποχρέωση.

Επαναλαμβάνω όμως ότι οι διαφορές είναι τόσο μικρές που δεν αξίζει να προβληματίζεται κανείς ιδιαίτερα. Παίξτε τα οριακά παιχνίδια όπως σας αρέσει. Εδώ εμβαθύνουμε λίγο παραπάνω απλώς για την πληρότητα του θέματος και επειδή απευθυνόμαστε σε προχωρημένους. Άλλωστε όπως είδαμε και παραπάνω, το 52Φ Omaha Hold' Em θα έπρεπε κανονικά να παίζεται Τρία-Φουλ και όχι Κέντα-Φουλ. Δεν το κάνουν στην Αμερική, προφανώς για να μην αλλάζουν τους κανόνες για μια μεμονωμένη περίπτωση παιχνιδιού.

Μέρος Δ'

Βοηθητικα Στοιχεια

11. ΠΗΓΕΣ

Ιστοσελίδες:

Το προσεγμένο **www.pokaholic.gr** διέθετε την πιο πλήρη συλλογή παιχνιδιών, με αναλυτικές περιγραφές και ορολογία. Αυτό «ευθύνεται» για την αρχική ιδέα της δημιουργίας του παρόντος. Από το 2022 δεν υπάρχει ως αυτόνομη ιστοσελίδα. Εμφανίζεται στο Facebook (www.facebook.com/Pokaholic.gr) χωρίς όμως λεπτομέρειες (λίστα παιχνιδιών κλπ.)

Η αμερικάνικη ιστοσελίδα **www.thedealerschoice.net** έμοιαζε υλοποιημένη σε άμεση συνεργασία με το www.pokaholic.gr. Ήταν πρακτικά ανενεργή από το 2012, το 2023 έχει απομείνει μόνο ως αναφορά στο Facebook (www.facebook.com/thedealerschoice), χωρίς λίστα παιχνιδιών. Παρουσίαζε μια εξαμερικανισμένη εκδοχή της Πόκας όπου δεν γινόταν αναφορά σε τράπουλα 32-40 φύλλων ούτε υπήρχε διαφοροποίηση στην ιεραρχία των συνδυασμών ανάλογα με το παιχνίδι. Προφανώς θεωρείτο αυτονόητο ότι θα παιχθεί με 52 φύλλα και πάντοτε Κέντα-Φουλ.

Άλλα αξιόλογα sites με μικρότερο αριθμό παιχνιδιών:

www.pokerinfo.gr,

http://greek-poka.blogspot.gr

τα οποία όμως φαίνονται επίσης ανενεργά εδώ και πολλά χρόνια.

Βιβλία:

«Τα Πάντα για το Πόκερ και την Πόκα», έκδοση 2009, **επιμέλεια Γ. Κουσουνέλου**. Όσον αφορά την Πόκα το δεύτερο μισό του βιβλίου περιέχει 100 συνολικά παιχνίδια και παραλλαγές τους, με σύντομη περιγραφή και σχέδια. Έμφαση δίνεται στα παιχνίδια με πολλά κοινά φύλλα στο τραπέζι.

«Πόκα. Τα μαθηματικά της τράπουλας», έκδοση 2006, **Γιάννη Ρούσου - Χρήστου Ηρακλείδη**. Διαθέτει και αυτό μεγάλη συλλογή παιχνιδιών (56, χωρίς να υπολογίζονται οι παραλλαγές τους). Δίνονται παραδείγματα παιξίματος με ανάλυση του τρόπου σκέψης του παίκτη, tips ψυχολογικής συμπεριφοράς και πολλές χρήσιμες πληροφορίες για όλες τις φάσεις του παιχνιδιού. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το δεύτερο μέρος του βιβλίου όπου αναλύονται οι μαθηματικές πιθανότητες των κερδοφόρων συνδυασμών.

Ταινία:

(1964, απόσπασμα διάρκειας 73 δευτ.)

12. ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

1. Πόσες μάρκες;

Οι παίκτες Β και Γ πρέπει να συμπληρώσουν από 5 μάρκες ο καθένας για να «δουν» τελικά τα φύλλα του Α.

<Επιστροφή>

2. Βρείτε τους συνδυασμούς και το νικητή

2.1 Στο «Χαρακίρι»:

- Ο **παίκτης Α** έχει **3 Ρηγάδες**: 1 από το χέρι και 2 από τα κοινά φύλλα. Δεδομένου ότι το παιχνίδι παίζει «Τριάδα» ο Α είναι καλύτερος από τον Γ και **κερδίζει το παιχνίδι**.
- Ο **παίκτης Β** έχει **Ζεύγη του Ρήγα με 9άρια**: 2 Ρηγάδες από τα κοινά φύλλα και 2 9άρια από το χέρι. Είναι ο χειρότερος από τους τρεις.
- Ο **παίκτης Γ** έχει **Κέντα στον Άσο** (τη λεγόμενη «μεγάλη»): 10άρι, Βαλέ από τα κοινά, Ντάμα από το χέρι, Ρήγα από τα κοινά (οποιονδήποτε) και Άσο επίσης από το χέρι. Είναι ο δεύτερος καλύτερος επειδή εδώ η Κέντα είναι χειρότερη από την Τριάδα.

<Επιστροφή στο παράδειγμα>

2.2 Στις «Κοτούλες»:

- Ο **παίκτης Α** έχει **Φουλ του Άσου με 9άρια**: 2 Άσους από το χέρι, Άσο και 9άρι από τη δεξιά «κοτούλα» και 9άρι από το καπέλο
- Ο **παίκτης Β** έχει **Χρώμα** και **κερδίζει το παιχνίδι**: 2 κούπες από το χέρι, 2 κούπες από την αριστερή «κοτούλα» και 1 κούπα από το καπέλο.
- Ο **παίκτης Γ** μπορεί να σχηματίσει τόσο **Κέντα στο 10**: το 10άρι και 1 (οποιοδήποτε) 8άρι από το χέρι και τα 3 φύλλα από τη δεξιά «κοτούλα», όσο και **Τριάδα:** δύο 8άρια από το χέρι και ένα από την αριστερή «κοτούλα». Επειδή το παιχνίδι παίζει «Τριάδα», αυτός είναι ο καλύτερος συνδυασμός του.
  Σημειωτέον ότι ο Γ **δεν έχει** Καρέ του 8 επειδή δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει παρά μόνο 2 φύλλα από το χέρι.

<Επιστροφή στο παράδειγμα>

3. Ποιος δείχνει πρώτος τα φύλλα του; **ο Δ.**

<Επιστροφή στην αποκάλυψη φύλλων>

Εάν βρήκατε με σχετική άνεση τις 3 παραπάνω απαντήσεις, είστε έτοιμοι για χαρτί. Παρακολουθείστε μερικά παιχνίδια ως θεατές και αρκετά με τη θεωρία, πάρετε θέση στο τραπέζι!

13. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ i – ΠΙΝΑΚΕΣ & ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ

Παραδείγματα υπολογισμού προσεγγιστικών πιθανοτήτων

ΚΑΘΡΕΦΤΗΣ, 32Φ

```
112 --------------- Καθρέφτης -------------------------------
                                          ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ  [%]
Φύλλα τράπουλας  > 32            Φλος          575     0.06
Τύπος παιχνιδιού > Βασικό
Κοινά φύλλα      > 3             Καρέ         3088     0.31
Φύλλα χεριού     > 2-3 /3x
Καπέλο           > -             Χρώμα        5524     0.55
Επιπλέον κοινά   > -             Φουλ        36425     3.64
Υποχρέωση        > -
Αγκάθια          > -             Κέντα       90874     9.09
Μπαλαντέρ        > -             Τριάδα      79031     7.90
                                 Ζεύγη      275671    27.57
Συνδυασμοί       > 6             Ζεύγος     427980    42.80
Χρόνος (ώρες)    > 5.1           τίποτα      75172     7.52
Χέρια/sec        > 53            Καθρέφτης    5660     0.57

Φουλ  36425        Κέντα 90874   ΣΥΝΟΛΟ  1,000,000   100.00
Χρώμα  5524        3άδα  79031
Φουλ/Χρώμα= 6.59   Κέντα/3άδα= 1.15
---------------------------------------- τέλος εγγραφής ------
```

3 ΤΡΙΦΥΛΛΕΣ ΜΠΟΜΠΕΣ, 32Φ

```
96 ---------------- Μπόμπες κλασικές 3φυλλες ---------------
                                          ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ  [%]
Τράπουλα  > 32 φύλλων            Φλος          191     0.19
Παιχνίδι  > Ομάδων
Κοινά φύλλα   > 3 x 3Φ           Καρέ          985     0.99
Φύλλα χεριού  > 2/3 από 3        Χρώμα+Φουλ     80     0.08
Καπέλο        > -                Χρώμα        1437     1.44
Υποχρέωση     > -                Φουλ         9888     9.89
Αγκάθια       > -                3άδα+Κέντα   3218     3.22
Πιθανές 5άδες > 18               Κέντα       19259    19.26
Χρόνος (sec)  > 3285             Τριάδα      16056    16.06
Χέρια/sec     > 30               Ζεύγη       34494    34.49
                                 Ζεύγος      14351    14.35
Φουλ   9968   Κέντα 22477        τίποτα         41     0.04
Χρώμα  1517   3άδα  19274
Φουλ/Χρώμα= 6.57
Κέντα/3άδα= 1.17                 ΣΥΝΟΛΟ    100,000   100.00
-------------------- τέλος εγγραφής -------------------------
```

ΣΤΑΥΡΟΣ, 32Φ

```
78 ----------------- Σταυρός απλός ---------------------------
                                          ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ [%]
Τράπουλα  > 32 φύλλων            Φλος          129     0.13
Παιχνίδι  > Ομάδων
Κοινά φύλλα   > 2 x 2Φ           Καρέ          682     0.68
Φύλλα χεριού  > 2/3 από 3        Χρώμα+Φουλ      9     0.01
Καπέλο 1 από  > 1                Χρώμα        1015     1.01
Υποχρ.        > -                Φουλ         6679     6.68
Αγκάθια       > -                3άδα+Κέντα    889     0.89
Πιθανές 5άδες > 12               Κέντα       15136    15.14
Χρόνος (sec)  > 2094             Τριάδα      12025    12.02
Χέρια/sec     > 47               Ζεύγη       34473    34.47
                                 Ζεύγος      27909    27.91
Φουλ   6688   Κέντα 16025        τίποτα       1054     1.05
Χρώμα  1024   3άδα  12914
Φουλ/Χρώμα= 6.53
Κέντα/3άδα= 1.24                 ΣΥΝΟΛΟ    100,000   100.00
------------------------ τέλος εγγραφής ----------------------
```

ΑΣΑΝΣΕΡ, 32Φ

```
97 ----------------- Ασανσέρ ---------------------------------
                                          ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ  [%]
Τράπουλα  > 32 φύλλων            Φλος          162     0.16
Παιχνίδι  > Ομάδων
Κοινά φύλλα   > 3 x 2Φ           Καρέ          970     0.97
Φύλλα χεριού  > 2/3 από 3        Χρώμα+Φουλ     36     0.04
Καπέλο 1 από  > 1                Χρώμα        1460     1.46
Υποχρέωση     > -                Φουλ         9371     9.37
Αγκάθια       > -                3άδα+Κέντα   2342     2.34
Πιθανές 5άδες > 18               Κέντα       19399    19.40
Χρόνος (ώρες) > 1.4              Τριάδα      14967    14.97
Χέρια/sec     > 19               Ζεύγη       33380    33.38
                                 Ζεύγος      17764    17.76
Φουλ   9407   Κέντα 21741        τίποτα        149     0.15
Χρώμα  1496   3άδα  17309
Φουλ/Χρώμα= 6.29
Κέντα/3άδα= 1.26                 ΣΥΝΟΛΟ    100,000   100.00
------------------------ τέλος εγγραφής ----------------------
```

2 /4X + 2 ΚΟΙΝΑ + 1/2 ΥΠΟΧΡ., 32Φ

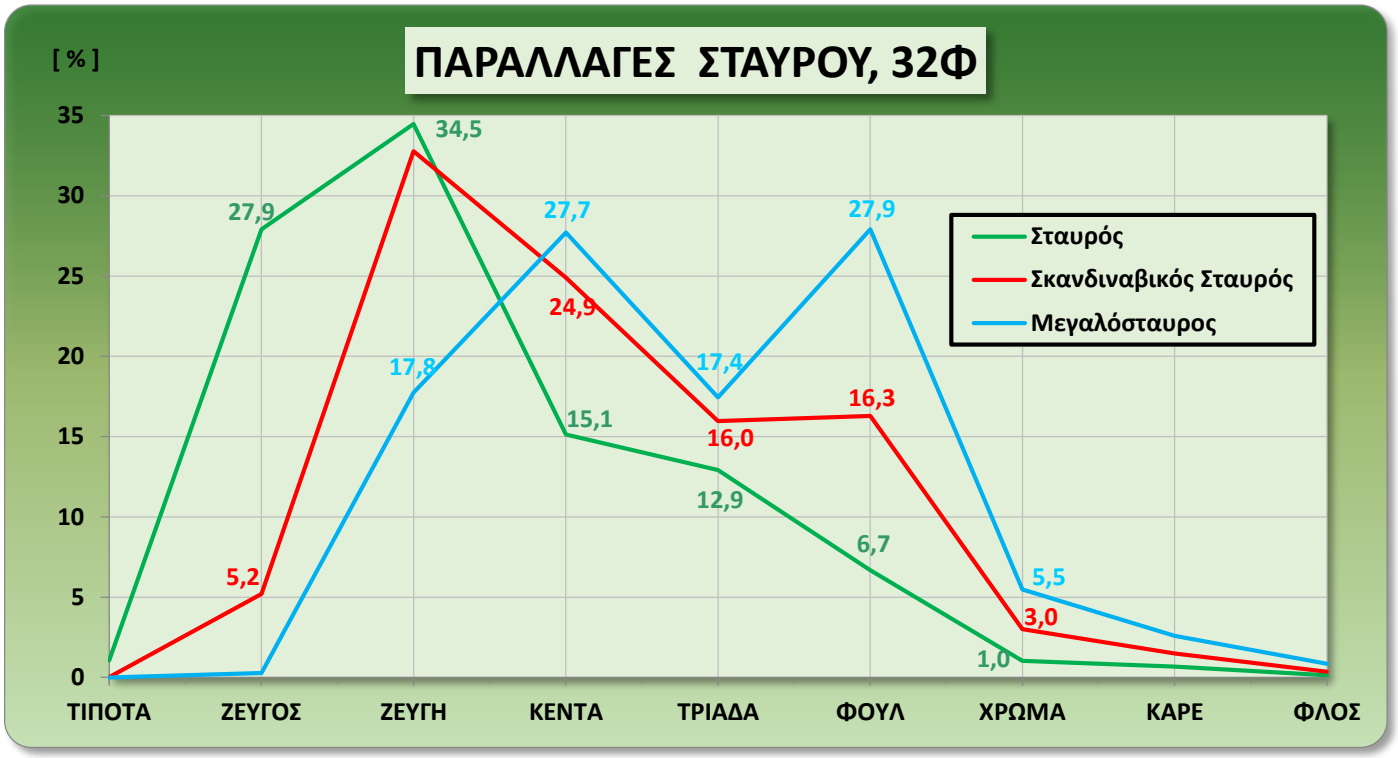
```
25 ----------- Παιχνίδι 2/ 4χ + 2 κοινά + 1/2 ΥΠ ------------
                                          ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ
Τράπουλα  > 32 φύλλων            Φλος          115     0.12
Παιχνίδι  > Βασικό
Κοινά φύλλα   > 2                Καρέ          901     0.90
Φύλλα χεριού  > 2 από 4          Χρώμα+Φουλ      2     0.00
Καπέλο        > -                Χρώμα        1016     1.02
Υποχρ. 1 από  > 2                Φουλ         6012     6.01
Αγκάθια       > -                3άδα+Κέντα   1821     1.82
Πιθανές 5άδες > 12               Κέντα       16328    16.33
Χρόνος (sec)  > 3203             Τριάδα      16380    16.38
Χέρια/sec     > 31               Ζεύγη       34171    34.17
                                 Ζεύγος      22832    22.83
Φουλ   6014   Κέντα 18149        τίποτα        422     0.42
Χρώμα  1018   3άδα  18201
Φουλ/Χρώμα= 5.91
Κέντα/3άδα= 1.00                 ΣΥΝΟΛΟ    100,000   100.00
--------------------- τέλος εγγραφής -------------------------
```

ΚΩΛΟΔΑΧΤΥΛΟ, 32Φ

```
99 ------------------ Κωλοδάχτυλο ---------------------------
                                          ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ  [%]
Τράπουλα  > 32 φύλλων            Φλος          433     0.43
Παιχνίδι  > Ομάδων
Κοινά φύλλα   > 4 x 2Φ           Καρέ         3381     3.38
Φύλλα χεριού  > 2 από 4          Χρώμα+Φουλ    690     0.69
Καπέλο        > -                Χρώμα        3008     3.01
Υποχρ. 1 από  > 2                Φουλ        20709    20.71
Αγκάθια       > -                3άδα+Κέντα  16523    16.52
Πιθανές 5άδες > 48               Κέντα       22690    22.69
Χρόνος (ώρες) > 2.2              Τριάδα      18536    18.54
Χέρια/sec     > 12               Ζεύγη       13244    13.24
                                 Ζεύγος        786     0.79
Φουλ  21399   Κέντα 39213        τίποτα          0     0.00
Χρώμα  3698   3άδα  35059
Φουλ/Χρώμα= 5.79
Κέντα/3άδα= 1.12                 ΣΥΝΟΛΟ    100,000   100.00
------------------------ τέλος εγγραφής ----------------------
```

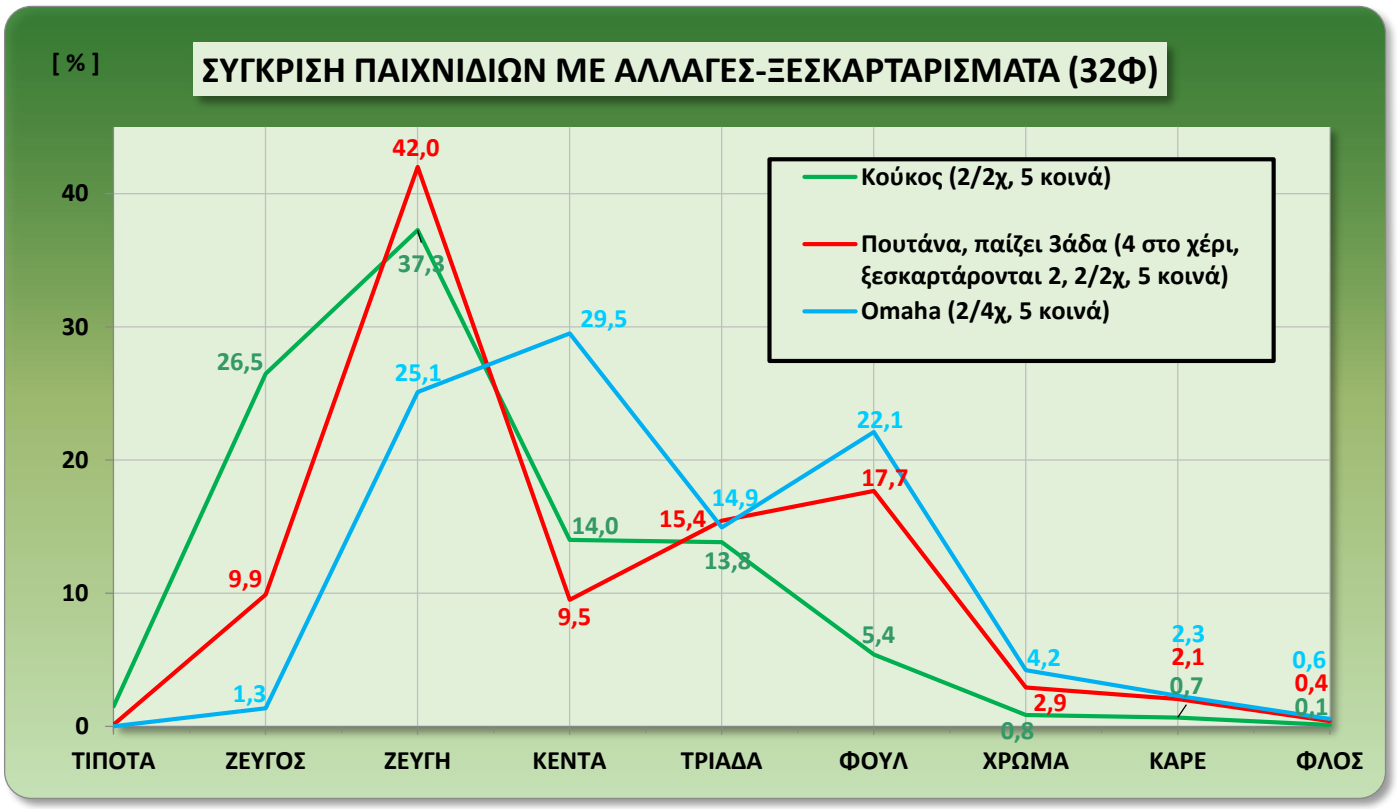
ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡΑΛΛΑΓΩΝ ΤΟΥ ΣΤΑΥΡΟΥ ΜΕ 2, 3 & 4 ΦΥΛΛΑ ΑΝΑ ΣΚΕΛΟΣ

Προσέξτε πώς αυξάνουν δραματικά τα ποσοστά των καλών συνδυασμών και πώς καταλήγει το Φουλ να εμφανίζεται πολύ συχνότερα από την Τριάδα.



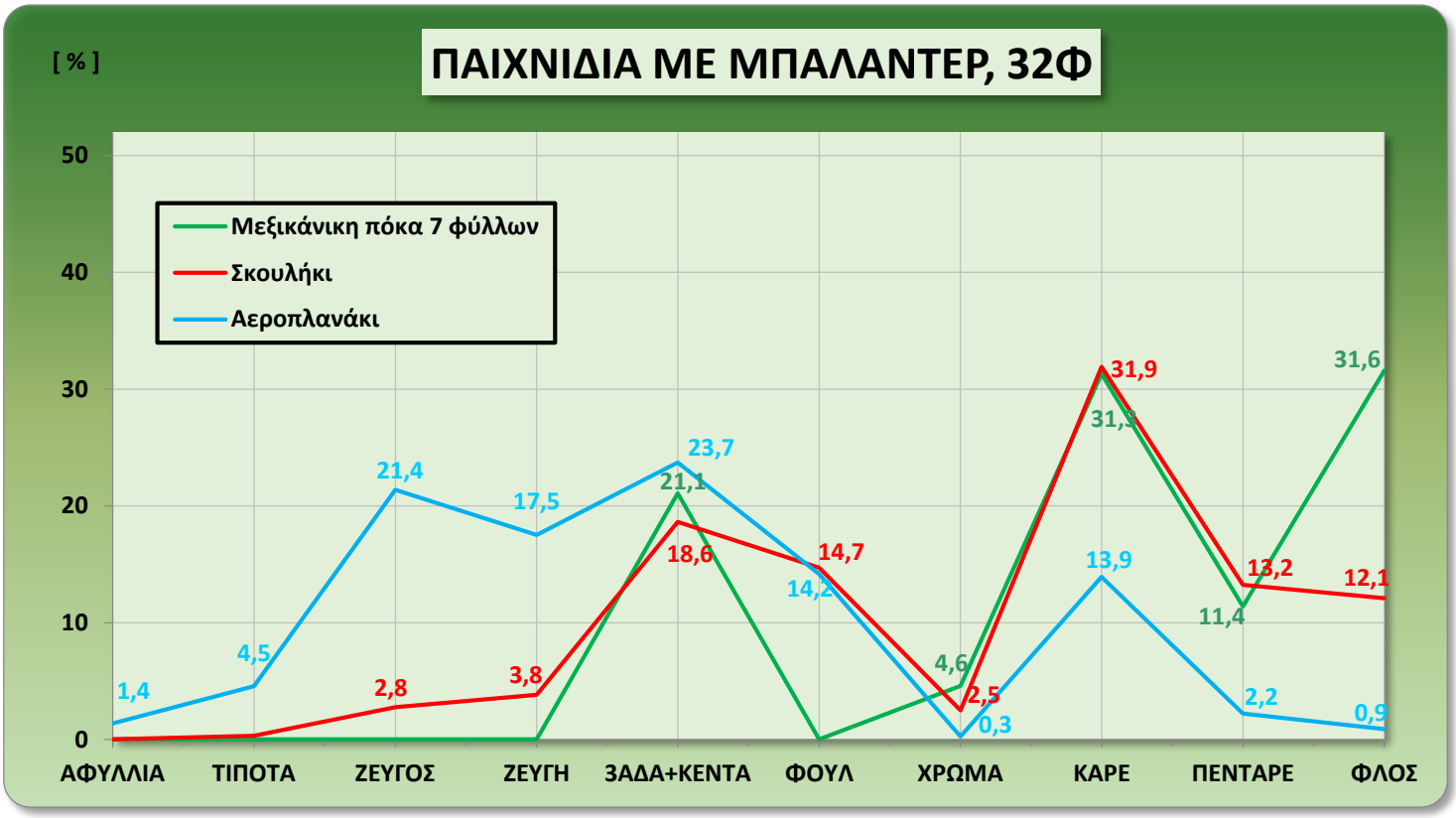
ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΜΕ 2/2χ, 2/4χ, 2/4χ + ΞΕΣΚΑΡΤΑΡΙΣΜΑ

Βλέπουμε παρακάτω πώς -αναμενόμενα- βελτιώνονται οι συνδυασμοί από το 2/ 2χ, 5 κοινά (Κούκος) προς το 2/ 4χ, 5 κοινά (Omaha). Ενδιάμεσα βρίσκεται η «Πουτάνα» (ξεκινάμε με 4 φύλλα στο χέρι και στην πορεία ξεσκαρτάρουμε υποχρεωτικά τα 2).



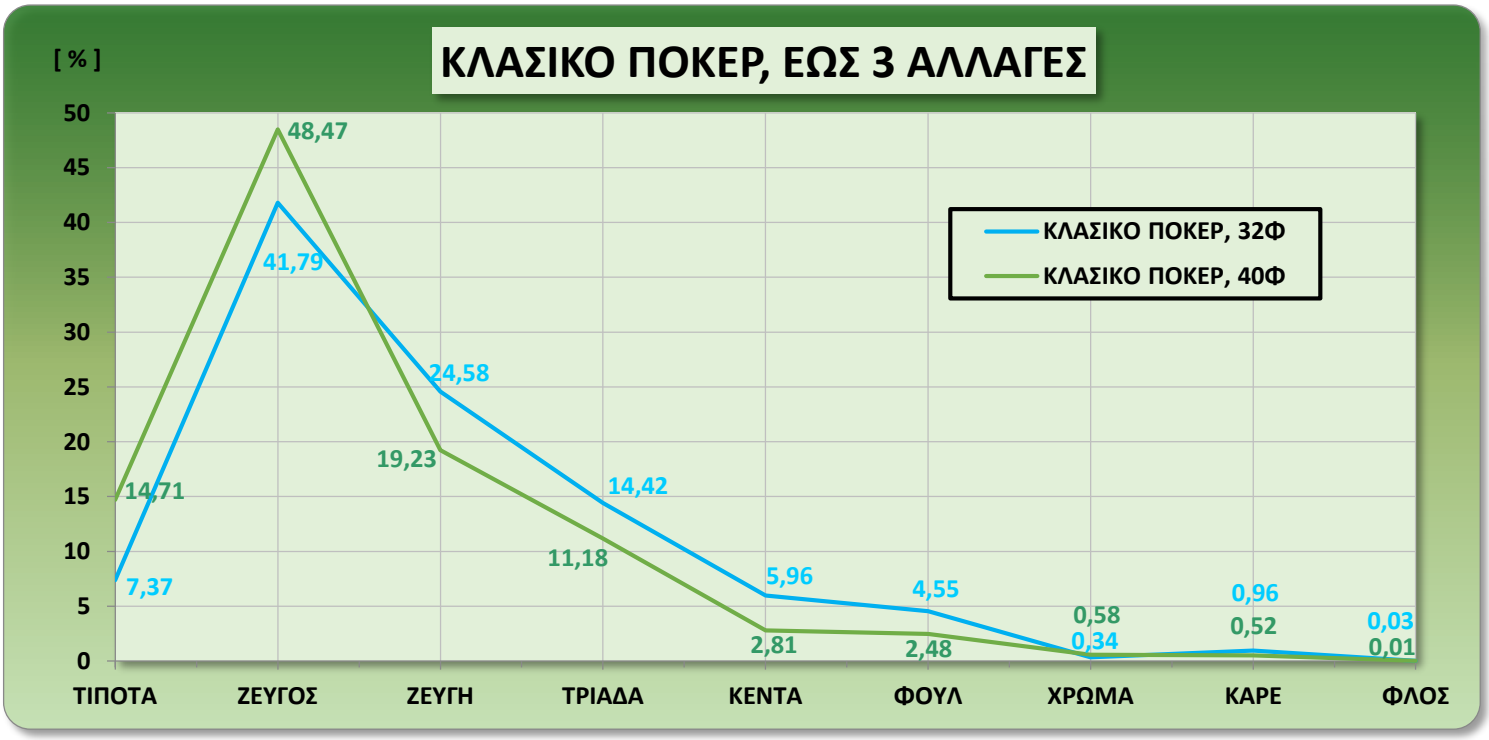
ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΜΕ ΜΠΑΛΑΝΤΕΡ

Παρατηρείστε τους υπερβολικά καλούς συνδυασμούς παιχνιδιών με μπαλαντέρ και πώς «συμμαζεύονται» κάπως συνδυαζόμενοι με αγκάθια (1 αγκάθι στο Σκουλήκι, 4 στο Αεροπλανάκι).



ΚΛΑΣΙΚΟ ΠΟΚΕΡ ΜΕ 3 ΑΛΛΑΓΕΣ

Προσέξτε ότι το Χρώμα στα 40Φ αυξάνει την πιθανότητά του, και πάλι όμως παραμένει 4 φορές πιο σπάνιο από το Φουλ.



14. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ii – ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

Ο κώδικας του προγράμματος από το οποίο έχουν προκύψει όλα τα έως τώρα συμπεράσματα έχει ενσωματωθεί σε ένα αρχείο Excel, το Pokalator_2.1.xlsm. Σε όσα παιχνίδια βλέπετε υπολογισμένες πιθανότητες, αυτές έχουν υπολογισθεί με τη βοήθειά του. Μπορείτε να επαναλάβετε τους υπολογισμούς και να επιβεβαιώσετε τα αποτελέσματα ή να αξιολογήσετε οποιοδήποτε παιχνίδι επινοήσετε οι ίδιοι.

Στο παραπάνω στιγμιότυπο οθόνης βλέπετε το κύριο φύλλο του προγράμματος· υπάρχουν άλλα δύο τα οποία περιέχουν τις απαραίτητες επεξηγήσεις και αναλυτικές οδηγίες για τη χρήση του.

Μπορείτε να το κατεβάσετε από **εδώ** και να το χρησιμοποιήσετε/τροποποιήσετε ελεύθερα.

Κατά το άνοιγμα του αρχείου μπορεί (ανάλογα με τις ρυθμίσεις σας) να λάβετε το μήνυμα ότι το πρόγραμμα περιέχει μακροεντολές και να ερωτηθείτε σχετικά με την ενεργοποίησή τους. Θα πρέπει να επιτρέψετε την ενεργοποίηση προκειμένου να «τρέξει» ο κώδικας. Εφόσον το κατεβάσατε από τον παραπάνω σύνδεσμο, το αρχείο είναι απόλυτα ασφαλές και ο κώδικάς του ανοιχτός, ορατός (πατώντας Alt+F11) και επεξεργάσιμος.

Τυχόν νεότερες εκδόσεις του προγράμματος θα μπορούν να κατεβαίνουν από τον **ίδιο σύνδεσμο**. Για ιδέες, προτάσεις βελτίωσης κλπ. μπορείτε να επικοινωνείτε με το συγγραφέα στο **costasgotsis@yahoo.gr**.

15. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ iii - ΠΙΝΑΚΕΣ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΩΝ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΩΝ

Με χρώμα επισημαίνονται οι συνδυασμοί (Τριάδα σε σχέση με Κέντα & Χρώμα σε σχέση με Φουλ) που είναι λιγότερο πιθανοί και κερδίζουν.

1. ΑΠΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ 5 ΕΩΣ 8 ΦΥΛΛΩΝ

Τράπουλα 32 φύλλων

32Φ	5 φύλλα		6 φύλλα		7 φύλλα		8 φύλλα	
	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %
τίποτα	52020	25,8323	68340	7,541	15540	0,462	0	0,000
Ζεύγος	107520	53,3927	388620	42,885	605880	18,001	157500	1,497
Ζεύγη	24192	12,0133	254016	28,031	1398600	41,553	4010580	38,130
Τριάδα	10752	5,3393	71680	7,910	283360	8,419	655200	6,229
Κέντα	5100	2,5326	82320	9,084	614220	18,249	2759820	26,238
Φουλ	1344	0,6674	32704	3,609	357504	10,621	2287488	21,748
Χρώμα	204	0,1013	4964	0,548	57940	1,721	430740	4,095
Καρέ	224	0,1112	3024	0,334	26208	0,779	163672	1,556
Φλος	20	0,0099	524	0,058	6604	0,196	53300	0,507
ΣΥΝΟΛΟ	201376	100	906192	100	3365856	100	10518300	100

Τράπουλα 40 φύλλων

40Φ	5 φύλλα		6 φύλλα		7 φύλλα		8 φύλλα	
	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %
τίποτα	249900	37,978	727620	18,956	1149960	6,168	642180	0,835
Ζεύγος	322560	49,021	1866900	48,638	6450840	34,601	11655000	15,155
Ζεύγη	51840	7,878	751680	19,583	6282360	33,697	32030100	41,649
Τριάδα	23040	3,501	215040	5,602	1275120	6,839	4914000	6,390
Κέντα	7140	1,085	169920	4,427	1907160	10,230	13238340	17,214
Φουλ	2160	0,328	69840	1,820	1042560	5,592	9368640	12,182
Χρώμα	980	0,149	30124	0,785	448316	2,405	4297764	5,588
Καρέ	360	0,055	6300	0,164	71400	0,383	588865	0,766
Φλος	28	0,004	956	0,025	15844	0,085	169796	0,221
ΣΥΝΟΛΟ	658008	100	3838380	100	18643560	100	76904685	100

Τράπουλα 48 φύλλων

48Φ	5 φύλλα		6 φύλλα		7 φύλλα		8 φύλλα	
	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %
τίποτα	798660	46,642	3493380	28,467	10116540	13,740	17514000	4,641
Ζεύγος	760320	44,403	5966460	48,620	30971160	42,064	102532500	27,172
Ζεύγη	95040	5,550	1758240	14,328	19469160	26,442	139948020	37,087
Τριάδα	42240	2,467	506880	4,131	4007520	5,443	21621600	5,730
Κέντα	9180	0,536	289680	2,361	4355460	5,915	41050620	10,879
Φουλ	3168	0,185	127776	1,041	2418240	3,284	28005120	7,422
Χρώμα	3132	0,183	116228	0,947	2100900	2,853	24631644	6,528
Καρέ	528	0,031	11352	0,093	158928	0,216	1628766	0,432
Φλος	36	0,002	1516	0,012	31164	0,042	416724	0,110
ΣΥΝΟΛΟ	1712304	100	12271512	100	73629072	100	377348994	100

Τράπουλα 52 φύλλων

52Φ	5 φύλλα		6 φύλλα		7 φύλλα		8 φύλλα	
	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %
τίποτα	1302540	50,118	6612900	32,482	23294460	17,412	53476080	7,106
Ζεύγος	1098240	42,257	9730740	47,797	58627800	43,823	236092500	31,373
Ζεύγη	123552	4,754	2532816	12,441	31433400	23,496	257760900	34,252
Τριάδα	54912	2,113	732160	3,596	6461620	4,830	40154400	5,336
Κέντα	10200	0,392	361620	1,776	6180020	4,619	65411220	8,692
Φουλ	3744	0,144	165984	0,815	3473184	2,596	45652128	6,066
Χρώμα	5108	0,197	205792	1,011	4047644	3,025	50850320	6,757
Καρέ	624	0,024	14664	0,072	224848	0,168	2529262	0,336
Φλος	40	0,002	1844	0,009	41584	0,031	611340	0,081
ΣΥΝΟΛΟ	2598960	100	20358520	100	133784560	100	752538150	100

2. Χάρτης Ιεραρχίας Κρίσιμων Συνδυασμών

Συνοψίζοντας τα ποσοστά των προηγούμενων πινάκων έχουμε τη γενική εικόνα της ιεραρχίας όσον αφορά Τριάδα-Κέντα & Χρώμα-Φουλ.

ΓΕΝΙΚΗ ΕΙΚΟΝΑ ΙΕΡΑΡΧΙΑΣ ΣΥΝΔΥΑΣΜΩΝ

	Κ: κέντα	3: τριάδα	Χ: χρώμα	Φ: φουλ
52Φ	Κ-Φ	Κ-Φ	Κ-Φ	3-Φ
48Φ	Κ-Χ/Φ	Κ-Χ	3-Χ	3-Χ
44Φ	Κ-Χ	Κ-Χ	3-Χ	3-Χ
40Φ	Κ-Χ	Κ-Χ	3-Χ	3-Χ
36Φ	Κ-Χ	Κ-Χ	3-Χ	3-Χ
32Φ	Κ-Χ	3-Χ	3-Χ	3-Χ
	5 φύλλα	6 φύλλα	7 φύλλα	8 φύλλα

- ♠ Στα 48Φ/5 φύλλα, Χρώμα & Φουλ έχουν σχεδόν την ίδια πιθανότητα. Εάν στο Χρώμα προσθέσουμε τις Φλος παίρνουμε το ίδιο ακριβώς νούμερο.
- ♠ Σε μια θεωρητική τράπουλα 60 φύλλων θα ίσχυαν ακριβώς τα ίδια με τα 52Φ.

Σχόλιο: μέχρι σήμερα θα παίρνατε όρκο ότι ένα πχ «Στριπτήζ» με 8 φύλλα παίζεται 3-Φουλ. Και όμως, η πιθανότητα του φουλ στα 32Φ είναι **5,3 φορές μεγαλύτερη** από αυτήν του χρώματος και στα 40Φ **2,2 φορές μεγαλύτερη**! Άρα πρόκειται για 3-Χρώμα. Αντίστοιχα, ήσασταν 100% βέβαιοι ότι ο «Καθρέφτης» (βλ. παρακάτω) παίζεται Κέντα-Χρώμα. Ισχύει, αλλά στα 40Φ. Στα 32Φ προκύπτει ότι είναι 3-Χρώμα!

3. ΠΙΟ ΣΥΝΘΕΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Τράπουλα 32 φύλλων

32Φ	ΚΑΘΡΕΦΤΗΣ (2-3/3χ, 3 κοινά)		ΚΟΥΚΟΣ (2/2χ, 5 κοινά)		ΜΑΜΟΥΘΑΚΙ (2/4χ, 3 κοινά)		ΤΕΡΕΖΑ (4-5/5χ, 2πλό καπέλο)	
	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %
τίποτα	1366800	7,541	1053360	1,490	2610792	2,216	1591680	2,252
Ζεύγος	7772400	42,885	18705960	26,465	45283288	38,439	22324620	31,584
Ζεύγη	4983552	27,497	26332920	37,255	36164952	30,699	23981616	33,928
Κέντα+3άδα			457800		459000		304800	
Τριάδα	1433600	7,910	9309048	13,818	15914056	13,509	7194720	10,610
Κέντα	1646400	9,084	9886032	13,986	12187720	10,735	9896100	14,001
Φουλ	654080	3,609	3806880	5,386	3935456	3,341	4259136	6,026
Χρώμα	99280	0,548	591528	0,837	604584	0,513	662888	0,938
Καρέ	56448	0,311	471744	0,667	576576	0,489	393120	0,556
Φλος	10480	0,058	67704	0,096	68536	0,058	74296	0,105
Καθρέφτης	100800	0,556						
ΣΥΝΟΛΟ	18123840	100	70682976	100	117804960	100	70682976	100

Τράπουλα 40 φύλλων

40Φ	ΚΑΘΡΕΦΤΗΣ (2-3/3χ, 3 κοινά)		ΚΟΥΚΟΣ (2/2χ, 5 κοινά)		ΜΑΜΟΥΘΑΚΙ (2/4χ, 3 κοινά)		ΤΕΡΕΖΑ (4-5/5χ, 2πλό καπέλο)	
	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %
τίποτα	14552400	18,956	31345440	8,006	57953136	8,881	37026540	9,457
Ζεύγος	37338000	48,638	161424072	41,231	330126472	50,592	174696660	44,621
Ζεύγη	14826240	19,313	116552520	29,770	153095400	23,462	102926160	26,289
Κέντα+3άδα			640920		642600		426720	
Τριάδα	4300800	5,602	37488840	9,575	61336440	9,400	29772960	7,605
Κέντα	3398400	4,427	27082848	7,081	31697792	4,956	28064880	7,277
Φουλ	1396800	1,820	10922040	2,790	11196360	1,716	12167280	3,108
Χρώμα	602480	0,785	4611176	1,178	4742264	0,727	5185032	1,324
Καρέ	119520	0,156	1285200	0,328	1570800	0,241	1071000	0,274
Φλος	19120	0,025	161704	0,041	163336	0,025	177528	0,045
Καθρέφτης	213840	0,279						
ΣΥΝΟΛΟ	76767600	100	391514760	100	652524600	100	391514760	100

4. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΜΠΑΛΑΝΤΕΡ

Το τελευταίο φύλλο είναι μπαλαντέρ

32Φ	5 ΦΥΛΛΑ, το τελευταίο μπαλαντέρ		6 ΦΥΛΛΑ, το τελευταίο μπαλαντέρ		6 ΦΥΛΛΑ, το τελευταίο μπαλαντέρ-μόνο αξία		7 ΦΥΛΛΑ, το τελευταίο μπαλαντέρ	
	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %
Ζεύγος	197568	20,823	126720	2,331	132660	2,440		
Κέντα+3άδα	122400	12,156	1175616	21,622	1353312	24,890	4903200	20,811
Τριάδα	401760	39,901	1176384	21,636	1207008	22,199	902880	3,832
Κέντα	84672	7,208	518400	9,534	542700	9,981	779520	3,309
Χρώμα+Φουλ							169344	0,719
Φουλ	24192	2,403	483840	8,899	483840	8,899	3870720	16,429
Χρώμα	8416	0,855	129936	2,390	23136	0,426	749520	3,181
Καρέ	143328	14,950	1307712	24,051	1502592	27,636	7173664	30,447
Φλος Βρώμ.	16604	0,915	333288	6,130	6648	0,122	2935804	12,460
Πενταρέ	7840	0,779	182112	3,349	182112	3,349	2030112	8,616
Φλος Καθ.	100	0,010	3144	0,058	3144	0,058	46228	0,196
ΣΥΝΟΛΟ	1006880	100	5437152	100	5437152	100	23560992	100

Το ευνοϊκότερο φύλλο γίνεται μπαλαντέρ (Μεξικάνικη Πόκα)

32Φ	5 ΦΥΛΛΑ, το ευνοϊκότερο μπαλαντέρ		6 ΦΥΛΛΑ, το ευνοϊκότερο μπαλαντέρ		7 ΦΥΛΛΑ, το ευνοϊκότερο μπαλαντέρ	
	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %	συνδ.	πιθαν. %
Ζεύγος	10560	5,244	0	0	0	0
Κέντα+3άδα	61200	30,391	340128	37,534	615816	18,296
Τριάδα	39804	19,766	5040	0,556	0	0
Κέντα	43200	21,452	97440	10,753	94080	2,795
Χρώμα	4832	2,399	40308	4,448	154764	4,598
Καρέ	32544	16,161	254616	28,097	1054008	31,315
Φλος Βρώμ.	7648	3,798	132408	14,611	1056872	31,400
Πενταρέ	1568	0,779	35728	3,943	383712	11,400
Φλος Καθ.	20	0,010	524	0,058	6604	0,196
ΣΥΝΟΛΟ	201376	100	906192	100	3365856	100

στη μνήμη του Γιώργου «αφεντικού» Αναστασόπουλου

Svetlana Kislyachenco, "Cat Playing Poker" (2011)

ISBN: 978-618-00-1649-9

costasgotsis@yahoo.gr

1η έκδοση - Δεκέμβριος 2014
4η έκδοση - Δεκέμβριος 2019
Ενημέρωση 4.4 – ΔΕΚ 2023