

Правила игры в ПОКЕР на кубиках.

Существует большое разнообразие вариантов игры в покер на кубиках. Здесь я привожу правила игры в классический покер и некоторые изменения правил, которые он допускает. В основном они касаются методики подсчёта очков.

Цель играющих - сыграть 15 пунктов (рядков) игры, заполнив соответственно все пункты таблицы, набрав в итоге возможно большее количество очков.

Таблица состоит из 15 пунктов (рядков). Для заполнения таблицы необходимо сделать 15 ходов. Каждый ход состоит из трёх попыток.

Пункт игры	Описание
Школа -1-	Три кости с гранью -1-
Школа -2-	Три кости с гранью -2-
Школа -3-	Три кости с гранью -3-
Школа -4-	Три кости с гранью -4-
Школа -5-	Три кости с гранью -5-
Школа -6-	Три кости с гранью -6-
Пара	Две кости с равными гранями
Треугольник	Три кости с равными гранями
Каре	Четыре кости с равными гранями
Покер	Пять костей с равными гранями
Две пары	Две пары равных попарно костей
Фул	Три кости с равными гранями + две кости с равными гранями
Малая дорога	Комбинация костей с гранями -1,2,3,4,5-
Большая дорога	Комбинация костей с гранями -2,3,4,5,6-
Сумма	Сумма очков всех костей с любыми гранями

Пункты (рядки) можно заполнять в любой последовательности.

Каждый пункт (рядок) таблицы играется один раз.

Игроки ходят, предварительно установив очерёдность. Каждый ход состоит из трёх попыток. Выбрасывая кости первый раз, игрок решает (в зависимости от выпавших значений граней кубиков), какой пункт (рядок) таблицы ему выгодно играть. При этом кости с устраивающими игрока значениями оставляются, а остальные откладываются и перебрасываются второй раз. Из переброшенных костей вновь оставляются необходимые, а остальные перебрасываются третий раз. Игрок может ограничиться одной или двумя попытками, если его устраивают значения граней, выпавших на костях. Откладываться могут любые кости, в том числе ранее оставленные.

После трёх попыток необходимо заполнить или вычеркнуть (если по показаниям костей после трёх попыток игрок не может сыграть ни один из пунктов) любой не сыгранный им пункт таблицы. Если по показаниям костей после трёх попыток игрок не может сыграть

ни один из пунктов (рядков), то он вычёркивает любой из ещё не сыгранных им пунктов и в дальнейшем его уже не играет.

Чтобы сыграть пункты (рядки) первой части таблицы, необходимо в результате выбрасываний костей получить комбинацию из трёх костей с одинаковыми гранями, соответствующими числовому значению пункта (смотри таблицу). Если за три попытки игроку удалось получить комбинацию с тремя такими костями, то соответствующий пункт вычёркивается или записывается в него -х- (что соответствует 0 очей). Ниже приведён пример комбинации "школа".



Первая часть таблицы наиболее коварная. Очков тут практически не заработаешь, зато наказание будет жестоким. Есть два распространённых варианта подсчёта очков в школе: 1 - числа со знаком "минус" умножаются на десять и производиться подсчёт суммы очков школы; 2 - подсчитывается сумма очков школы и если она получилась отрицательной, то она умножается на десять.

Если игрок недобрал в школе одну, две или три кости, то в пункте ставится соответственно количество недобранных костей со знаком минус: -1, -2, -3. Если необходимых костей выпало на одну или две больше, то соответственно ставится: 1, 2. Правда, когда выпадает пять костей с одинаковыми гранями, многие игроки считают более выгодным записать результат в пункт "покер". Можно усложнить правила, умножая очки в школе на числовое значение пункта школы, т.е. очки пункта школы "6" умножаются на шесть.

Основное количество очков набирается во второй и третьей части таблицы. В пункты (рядки) второй и третьей части таблицы записываются суммы полученных очков, значения которых выпали на костях.

Чтобы заполнить какой либо пункт (рядок) второй части таблицы, нужно в итоге выбрасываний получить комбинацию с двумя, с тремя, из четырёх, с пятью костями с одинаковыми значениями граней. В пункт записывается их сумма. Причем если две, три, четыре, пять равных костей выпали с первой попытки, то их сумма умножается на два. Ниже приведен пример комбинации костей из второй части таблицы.



К сумме очков при пяти равных "покер" в любом случае прибавляется 50 очков. В приведенном примере сумма покера равна $(5+5+5+5+5)+50=75$. Выброшенная комбинация с первого раза умножается на два и рассчитывается следующим образом: $(5+5+5+5+5)*2+50=100$.

В третьей части таблицы, если комбинации выпали с первого раза (первой попытки), то их сумма умножается на два (исключение составляет пункт "сумма", который никогда не умножается). Усложнить правила можно, если умножать на два только вторую часть таблицы, а на третью - это правило (умножение на два) не распространять. Приведем примеры пунктов (рядков) третьей части таблицы с записью очков.



В пункте "сумма" записывается сумма очков, выпавших на всех костях. Значение граней в этом пункте произвольное. Совсем недавно узнал ещё два пункта, которые можно включить в правила классического покера. Это пункты "чёт" и "нечёт". Их можно умножить на два при получении этой комбинации с первого раза. "Чёт" - это комбинация костей на которых значения всех граней соответствуют чётным цифрам; "нечёт" - это комбинация костей на которых значения всех граней соответствуют нечётным цифрам. Сумма "чёта" или "нечёта" составляется только, если на всех гранях выпали, соответственно, чётные или нечётные цифры. Можно облегчить составление этих пунктов и суммировать чётные или нечётные цифры, соответственно, для "чёта" или "нечёта". Т.е. не обязательно, чтобы выпадали все чётные или нечётные цифры, но тогда умножение на два не применяется (при получении этой комбинации с первого раза).

Много комбинаций костей подходят к разным пунктам (рядкам) таблицы. Смотри пример ниже.



Игрок не играл пунктов (рядков) "школа 4", "треугольник". Он может записать этот вариант в любой из этих пунктов (рядков). Нужно смотреть какой из пунктов более выгодно играть.

Игра окончена, когда игроками заполнены все пункты (рядки) таблицы. Итог подводится суммированием всех пунктов (рядков) таблицы (учитывая особенности первой части таблицы). Побеждает тот, кто в итоге набрал наибольшее количество очков.

Стратегия игры в ПОКЕР.

Победа в игре в покер на кубиках зависит в основном от двух факторов: везения и умения. Рассчитывать на везение было бы по крайней мере глупо, необходимо сопоставлять вероятность получения определённых комбинаций и пользоваться тем, что имеешь. Игра в покер не является азартной (в том смысле, что победа в большей степени зависит от умения и опыта игрока, чем от слепой удачи). Сильный игрок, в основном, будет всегда выигрывать у более слабого. Я не буду приводить математические расчёты вероятности выпадания определённых комбинаций, поскольку материал получится сухой и неинтересный. К тому же даже, если вероятность будет 99%, то возможно Вы будете попадать всё время именно на этот 1%. Я постараюсь изложить материал так, чтобы воспользовавшись им, Вы стали опытным игроком.

Начнём пожалуй с самого главного и сложного - со школы. Школа это довольно пакостная вещь, которая способна свести на нет результат Вашей игры. Поэтому старайтесь не оставлять заполнение ячеек школы на последок. Очей конечно Вы на ней не заработаете, а вот в минусы можно влезть очень даже не плохо. Иногда стоит пожертвовать пунктом каре, но записать в школу +. Это даст Вам свободу в заполнении остальных ячеек школы. Если у Вас будет в пункте "6" школы стоять +6, то недобор по одному кубику в пунктах "2" и "4" школы не повлияет на результат игры. Зато Вы сможете сосредоточить свое внимание на заполнении других пунктов, приносящих очки. Т.е. при +6 в школе появится лишний шанс (возможно и два) для заполнения пункта "покер" или "дороги", при этом уже не заботясь о заполнении школы низшего порядка

("1", "2", "3"). В любом случае можно не заботиться о заполнении пункта "1" школы, поскольку -1, -2 вполне приемлемый результат и тем самым выкроить лишний шанс на заполнение других пунктов. Вся идея заполнения школы сводится к тому, чтобы вписать парочку плюсов и попробовать заполнить остальные пункты, при неудачной попытке заполнения которых, возможно вписать минусы в пункты школы или оставить заполнение школы на потом. Всегда нужно заботиться, чтобы сумма пунктов школы была близка к нулю. Поэтому записав в начале положительный результат в ячейки школы, Вы получаете место для манёвра. Ситуация облегчается, если по договоренности очки записываемые в пункты школы, не зависят от цифры на кубиках (т.е. недобрал один кубик на шестерках, а в ячейку все равно пишется -1 вместо -6). В этом случае в принципе можно и не заботиться о заполнении школы, ведь в минусы сильно не влезешь. Но не стоит сразу набирать минусы, поскольку выбраться из них будет не легко, а возможно и ещё пару минусов прихватить. Очень сложный вариант игры, когда минусы в школе сразу умножаются на 10. При такой договорённости игры, любой минус в школе, существенно бьёт по результату, поэтому очень рекомендую не заполнять школу, если не хватает одного и тем более двух кубиков (чтобы не влезать в минусы). Наиболее приемлемые договорённости игры по школе (даёт больше возможностей не зависеть от удачных бросков) это: 1 - в пункты школы записываются результаты зависящие от цифры на гранях кубиков и 2 - умножение на 10 производится, только при минусовом результате суммы пунктов школы. По этой договорённости я и буду объяснять примеры.



	Вариант №1	Вариант №2	Вариант №3	Вариант №4
Школа "1"			x	
Школа "2"		x	+2	-2
Школа "3"	x	x	x	-3
Школа "4"		x	x	x
Школа "5"	+5	x		
Школа "6"	+6	x	x	x
Сумма школы	+11	0	+2	-50


Вариант №1. Отличная игровая ситуация. Вы можете не заботиться о заполнении школы и оставить её на последок. Большой запас по очкам, позволяет Вам, недобирать по одному или двум кубикам в каждом пункте школы.

Вариант №2. Как говорилось раньше, можно не заботиться о заполнении этого пункта. -10 или -20 большой погоды не сделают, так, что можно и здесь недобирать.

Вариант №3. Ситуация посложнее. При недоборе одного кубика, в пункт школы запишут -5, а в сумму школы: -30. При недоборе двух кубиков, в пункт школы запишут -10, а в сумму школы: -80. В этой ситуации лучше сосредоточить внимание на заполнении пустого пункта школы и не пренебрегать им.

Вариант №4. Не надо надеется на авось потому, что вряд ли удастся выбросить четыре пятёрки. Школа "1" повлияет на результат не существенно. Приводить к такому виду таблицу, я Вам не рекомендую. Старайтесь заполнять пункты школы в начале игры, а очки набирать во второй половине.

Запомните ещё одну вещь: заполнять можно любую свободную ячейку, даже, если Вы перед этим целенаправленно выбрасывали совершенно другой пункт, и перебрасывать любые кубики, даже, если, Вы перед этим их оставляли. Например: после первого броска у Вас выпали кубики - , Вы хотите заполнить школу "5", следовательно перебрасываете всё кроме пятёрок и получаете - . Очень заманчивым становится пункт "каре" и "покер", учитывая, что "фул" и "пара" уже использованы,

поэтому следующим броском Вы перебрасываете две пятёрки и получаете - . До "каре" и "покера" Вы недотягиваете и можете записать результат в школу "1" или в "сумму". Мораль всей этой басни в том, что совершенно не важно для какого пункта Вы всё это бросали, главное, что можно менять приоритеты прямо по ходу игры и записать результат в "дорогу", дающую нулевой результат. В общем и целом полная свобода действий.

Пара	24
Треугольник	30
Каре	
Покер	
Две пары	36
Фул	0
Малая дорога	30
Большая дорога	0
Сумма	19

Пример второй и третьей части таблицы сопоставим с вариантами школы.

Вариант №1. Можно целенаправленно выбрасывать кубики для пунктов каре и покера. Если попытка не увенчалась успехом, то записать результат в школу. Причем записывать можно и отрицательный результат, лишь бы минусов не было больше 11...13. При бросках желательно (но необязательно) собирать цифры соответствующие школе (очень даже неплохо было бы собирать четвёрки, а для покера можно и единицы).

Вариант №2. Как говорилось раньше, можно не заботиться о заполнении школы "1". Выбрасывайте кубики для пунктов каре и покер, а в школу можно записать от 0 до -2.

Вариант №3. Есть два варианта. 1) Хотите много очков, тогда собирайте кубики для покера. 2) Не хотите больших минусов, тогда бросайте пятёрки, может на пятёрках и соберёте каре или покер.

Вариант №4. Тут вообще торба. Если выбросите каре на пятёрках, то сразу же пишете в школу и выигрываете 50 очей (если записать в каре, то выигрываете 20 очей, если с первого раза то 40). Действительно сложный вариант, обычно в такой ситуации -50 так и останется при окончании игры. Не пишете заранее минусы в школу, если в ней не стоят плюсы.

Во второй и третьей части таблицы зарабатываются очки. Есть варианты игры, в которых (при выбрасывании с первого раза) дороги не умножаются на два, либо две пары и фул не умножаются на два, либо этих четыре пункта не умножаются на два. Я считаю, что всё кроме суммы должно умножаться на два (для второй и третьей части таблицы), если выбросить с первого раза. При любом варианте игры сумма не умножается на два; и пара, треугольник, каре, покер умножаются на два, если их выбросили с первого раза.


Пункт Пара. Если выбросите с первого раза две шестёрки или две пятёрки, пишете в пару не задумываясь. За игру две шестерки в первого раза всегда выпадают, а пятёрки - это запасной вариант, конечно, если Вам не жалко четырёх очей.


Пункт Треугольник. Если выбросите с первого раза три четвёрки, пятёрки или шестёрки, пишете в треугольник. Но... Возможно Вам нужно закрыть пункт школы или Вы позарились на покер, тогда перебрасывайте оставшиеся кубики ещё два раза. В крайнем случае можно вписать в таблицу и без умножения.

Пункт Каре. Это разменная монета. В основном, в конце игры, он вычёркивается ради покера, а в начале игры, в место него, пишутся плюсы в школу. Возможно вычёркивание покера, но это нужно делать ради укрепления своего выигрыша. Ну например Вы лидируете на 30...50 очей, тогда, при неудачной попытке, вычеркните покер и попробуйте выбросить каре, ведь лишних 15...24 очка увеличат отрыв и выброшенный, противником покер, ему не поможет выиграть. Можно вычеркивать покер, если Вы отстаёте от противника на несколько очей. Выбросить покер очень маловероятно, а вот каре выбрасывается чаще и таким образом выбросив каре Вы выиграете. Основная причина по которой вычёркивается каре, это потому, что с первого раза этот пункт очень редко выбрасывается, а со второго или третьего - даёт небольшой результат по очкам (в отличие от покера).

Пункт Покер. Ради него любимого всё и делается. Покер даст Вам существенную фору в игре. Покер очень жалко вычёркивать и поэтому он сберегается незачёркнутым до конца игры. Но не делайте из него культа, не влезте в минусы в школе и не вычёркивайте другие пункты таблицы бездумно. Возможно Вы потеряете намного больше из-за него, чем он Вам принесёт. Вариант №4 первой части таблицы вместе с примером второй и третьей частей таблицы, ярко свидетельствует о бездумном поклонении этому пункту.

Пункт Две пары. Если есть возможность, то записывайте их с первого броска (он часто выпадает). Специально собирать пару я не рекомендую потому, что при составлении фула или одинаковых, две пары иногда выпадают. Поэтому можно в пары записать, если ничего не получилось.

Пункт Фул. Полное название фул хаус, что в переводе означает полный дом, а по смыслу три одинаковых плюс два одинаковых значения кубика (кстати, покер - это частный случай фула). Фул выпадает с первого раза очень редко, поэтому, если будет даже , то имеет смысл записать. Чтобы набрать тоже количество очей выбросив фул со второго раз, необходимо построить его на четвёрках и шестёрка, что, согласитесь, маловероятно. К сожалению пункт фул не всегда можно заполнить и приходится его вычёркивать.

Пункты Малая дорога и Большая дорога. Я эти пункты записываю только, если они выпадут с первого раза. После пункта сумма, они у меня первые на выбывание. Вы можете попытаться их собрать, особенно, когда не хватает одного или двух кубиков (достаточно большая вероятность выбрасывания этих пунктов и за игру один из них, обычно, заполняется). По теории вероятности, составление этих пунктов равновероятно, но на практике, почему то, выпадает больше малая дорога, поэтому при вычёркивании стоит подумать какой пункт оставить. Вообще, специально выбрасывать дорогу стоит при такой комбинации: . Достаточно перебросить одну четверку на единицу или шестёрку, т.е. одним броском можно заполнить либо малую дорогу, либо большую дорогу.

Пункт Сумма. Очень удобный пункт. Можно записать в него в любое время, при любой комбинации и к тому же останешься в плюсе. Специально заполнять его ни в коем случае нельзя.

На примере пунктов дорог, Вы увидели, как можно выбрасывать кубики сразу на две комбинации. Такое встречается довольно часто. И ещё один совет: если вы на первый, второй раз выбросили нужную комбинацию, то бросьте и третий раз. Комбинация останется, а вот возможность выбросить ещё, что-нибудь увеличится. Допустим, Вы со второго раза выбросили школу на пятёрках, перебросьте третий (последний) раз ещё два

оставшихся кубика. Возможно выпадет ещё пара пятёрок, применение, которым всегда найдётся. Это довольно частая ошибка для новичков, выбросив пункт школы с первого (второго) раза сразу спешат записать в школу. Возникает вопрос: если бросить ещё раз, то, что в школу нельзя будет записать?.. Можно! Более того, если выпадет четвёртый кубик с тем же значением, то можно будет записать даже с плюсом! Не допускайте таких ошибок, используйте все шансы до конца.

Я постарался изложить принципы стратегии игры покер на кубиках. При составлении вышеизложенного использовались личный опыт и практика. **Надеюсь эта информация будет Вам полезна¹.**

¹ Спасибо за информацию <http://ign1111.narod.ru/myprog/pravila/kosti/poker.htm>