

Mörkpoker



Inledning

Mörkpoker är ett vadsplagningsspel som spelas av upp till sju spelare. Varje spelare har en hand bestående av fem kort och som kan förbättras genom köp. Spelarna slår vad om att den egna handen är eller kommer att bli den bästa handen genom att satsa pengar till en pott. Potten kan vinnas antingen genom att övriga spelare lägger sig eller genom att man visar upp den bästa pokerhanden när satsningarna är över.

Kortlek

Poker spelas med en standardkortlek innehållande 52 kort. Rangordningen är den vanliga med ess högst och tvåa lägst. Dock kan ett ess i vissa specialfall fungera som en etta och placeras under tvåorna.

Variant: Kortleken kan kompletteras med en joker. En spelare som har jokern på handen får låta den representera valfritt annat kort i leken.

Pokerhänderna

Nedan anges pokerhänderna från lägst till högst. I exemplen står E för ess, K för kung, D för dam, kn för knekt, J för jokern och siffrorna 2 till 10 för respektive nummerkort.

Högt kort. Fem kort av olika valörer som inte utgör en följd av fem på varandra följande valörer och som inte alla är i samma färg. Kombinationen brukar uppkallas efter sitt högsta kort. ♠K–♠D–♥10–♦5–♣2 benämns till exempel ”kung hög”. Av två händer utan någonting är den bäst som innehåller den högsta valören. Är den högsta valören lika, avgör den näst högsta och så vidare. Om alla valörerna är lika, är händerna likvärdiga.

Par. Två kort av samma valör, det så kallade paret, och tre kort av olika valörer och andra än den i paret, till exempel ♣D–♦D–♥K–♥5–♦2. Av två händer som båda har par är den bäst som har högst valör på paret. Är valören på paren lika, avgör den högsta valören bland de resterande korten, sedan den näst högsta valören och så vidare. Om alla valörerna är lika, är händerna likvärdiga.

Två par. Två kort av en valör, två kort av en annan valör och ytterligare ett kort av en tredje valör, till exempel ♦K–♣K–♥6–♦6–♦9, vilket benämns ”två par, kungar”. Av två händer som båda har två par är den bäst som har paret med den högsta valören. Är den högsta parade valören lika, avgör valören på det lägsta paret. Är den också lika, avgör valören på det sista kortet. Om den också är lika, är händerna likvärdiga.

Triss. Tre kort av samma valör (”tretalet”) och ytterligare två kort av sinsemellan olika valörer, andra än den i tretalet, till exempel ♥10–♦10–♠10–♠E–♣2. Av två händer som båda har triss är den bäst som har högst valör på tretalet.

Stege. Fem kort med på varandra följande valörer, men inte alla i samma färg, till exempel ♣kn–♦10–♠9–♥8–♥7. Om en spelare har femma, fyra, trea, tvåa och ess, räknas esset som en etta och handen utgör en stege med femma i topp. Av två händer som båda har stege är den bäst som har den högsta valören på toppkortet. Om toppkortet är lika, är händerna likvärdiga.

Färg. Fem kort i en och samma färg, dock inte med fem på varandra följande valörer, till exempel ♠E–♠K–♠kn–♠4–♠3. Av två händer som båda har färg är den bäst som har kortet med högst valör. Är den högsta valören lika, avgör den näst högsta och så vidare. Om alla valörerna är lika, är händerna likvärdiga.

Fullt hus. Tre kort av en valör och två kort av en annan valör, till exempel ♥kn–♦kn–♠kn–♦2–♠2. Av två händer med fullt hus är den bäst som har högst valör på tretalet.

Fyrtal. Fyra kort av samma valör och ett kort av annan valör, till exempel ♥3–♦3–♠3–♣3–♦K. Av två händer som båda har fyrtal är den bäst som har högst valör på fyrtalet.

Straight flush. Fem kort i sekvens, det vill säga med på varandra följande valörer och i samma färg, till exempel ♦8–♦7–♦6–♦5–♦4. Om en spelare har femma, fyra, trea, tvåa och ess i samma färg, räknas esset som en etta och handen utgör en straight flush med femma i topp. Av två straight flush är den bäst som har den högsta valören på toppkortet. Om den är lika, är händerna likvärdiga.

Royal flush eller **royal straight flush.** Straight flush med ess som toppkort, till exempel ♠E–♠K–♠D–♠kn–♠10. Alla fyra royal flush är likvärdiga. Det är den högsta handen när man spelar utan joker.

Femtal. Fyra kort av samma valör och jokern, till exempel ♥D–♦D–♠D–♣D–J. Femtal finns inte när man spelar utan joker. Två femtal kan aldrig vara uppe mot varandra.

Variant: I vissa kretsar som spelar med joker räknas royal flush som högre än femtal.

Förberedelser

Poker spelas lämpligen med spelmarker. Spelarna måste före partiet komma överens om hur mycket markerna motsvarar i riktiga pengar.

Spelarna måste komma överens om en undre och övre gräns för den inledande satsning eller höjning som en spelare får göra. Den undre gränsen kallas här för *minimibeloppet*, den övre gränsen för *maxen*. Maxen kan sättas högre i den andra satsningsomgången. Spelarna kan välja att begränsa hur mycket en spelare sammanlagt får satsa under en satsningsomgång, till exempel fyra gånger maxen. Det rekommenderas vidare att man använder *bordssats*, se separat beskrivning på slutet.

Giv, ante och straddle

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren delar ut fem kort var till spelarna med början hos spelaren till vänster, som kallas för *förhand*. Kortet delas ut ett och ett. Resterande kort bildar talongen.

Innan spelarna tar upp korten, måste de obligatoriska satsningarna göras. Förhand sätter ett minimibelopp, och nästa spelare medsols sätter två gånger minimibeloppet. Dessa satsningar kallas i äldre litteratur för *ante* respektive *straddle*. (De motsvarar *mörkar* eller *blindsatser* i modern pokerterminologi.)

Alla satsningar som görs läggs till att börja med framför respektive spelare väl åtskilda från spelarens övriga marker. Spelarnas sammanlagda satsningar i en giv utgör *potten*. När en omgång satsningar är slut och en spelare antingen har vunnit potten eller spelet går vidare till nästa omgång satsningar, skjuts alla marker som dittills har satts in mot centrum av bordet där de antingen håvas in av vinnaren eller ligger kvar till nästa satsningsomgång.

Den första omgången satsningar

När spelarna har tagit upp korten, börjar den första omgången satsningar. Spelaren till vänster om den spelare som satte straddlen talar först, och turen att tala går vidare medsols. En spelare som talar kan lägga sig, gå med eller höja. Om spelaren lägger sig, kastar hen in sina kort med baksidan upp till givaren. En spelare som inte har lagt sig och fortfarande är kvar i spelet om potten brukar kallas för en *aktiv spelare*.

Om en spelare *öppnar potten*, det vill säga går med som första spelare, skall hen satsa dubbla beloppet i straddlen (fyra gånger minimibeloppet). En spelare som går med som andra spelare eller senare skall satsa så att hen sammanlagt har satsat lika mycket som den senaste spelaren som gick med eller höjde. Detta belopp brukar kallas för *satsen* i den aktuella omgången (på engelska *the bet*). En spelare som höjer lägger så mycket som krävs för att gå med plus ytterligare ett belopp som minst motsvarar minimibeloppet och högst maxen.

Om den spelare som satte anten eller straddlen satsar, räknas det obligatoriska beloppet in i satsningen. Det innebär till exempel att om spelaren som satte anten går med sedan någon annan spelare har höjt satsen till åtta minimibelopp, behöver spelaren bara fylla på med sju minimibelopp så att hen sammanlagt har kommit upp i åtta.

Om alla spelare fram till den som satte straddlen börjar med att lägga sig, vinner denna spelare potten och givnen avslutas. Om det bara finns en aktiv spelare kvar därför att spelaren har öppnat potten eller gjort en höjning och alla aktiva spelare sedan i tur och ordning har lagt sig, vinner den kvarvarande spelaren potten och givnen avslutas. I annat fall avslutas den första omgången när någon spelare har öppnat potten eller någon har gjort en höjning, minst en aktiv spelare har gått med efter detta och övriga aktiva spelare antingen har gått med eller lagt sig. Spelet går då vidare till köpet.

Tips: Spelet blir bättre med tillägget att en inledande satsning eller höjning minst måste vara lika stor som den dittills största inledande satsningen eller höjningen i givnen. Detta krav gäller i så fall i båda satsningsomgångarna.

Köpet

Om minst två aktiva spelare är kvar när den första satsningsomgången är slut, vidtar köpet. Den närmaste aktiva spelaren till vänster om givaren agerar först, och turen fortsätter sedan medsols. En spelare som köper säger högt hur många nya kort hen vill ha och lägger bort så många kort med baksidan upp från den egna handen. Givaren ger spelaren lika många nya kort överst från talongen. En spelare får köpa valfritt antal kort eller stå nöjd, det vill säga avstå från att köpa. Varje aktiv spelare får bara chansen att köpa en gång.

Om det bara finns ett kort kvar i talongen och alla ännu inte har köpt färdigt, tar givaren det kvarvarande kortet, lägger ihop det med alla kastkort, blandar dessa kort och lägger upp dem som ny talong. Om situationen uppstår igen, upprepas proceduren.

Den andra omgången satsningar

När köpet är avklarat, vidtar den andra omgången satsningar. Den närmaste aktiva spelaren till vänster om den som satte straddlen talar först, och turen att tala fortsätter medsols. Innan någon har gjort en inledande satsning, kan en spelare som står på tur antingen *passa* eller satsa ett belopp mellan minimibeloppet och maxen. En spelare som passar satsar inget, men är fortfarande aktiv. (Att passa motsvarar här att checka med modern pokerterminologi.) Om alla aktiva spelare inleder med att passa, är den andra satsningsomgången slut och spelet fortsätter med visningen

Om en spelare gör en inledande satsning, fortsätter satsningarna på samma sätt som efter det att potten öppnades i den första omgången. En spelare som talar kan lägga sig, gå med eller höja, och den andra satsningsomgången är slut när någon spelare gör en inledande satsning eller höjning som sedan inte höjs ytterligare av någon av de övriga aktiva spelarna.

Visningen

Om det finns minst två aktiva spelare kvar efter den andra satsningsomgången, vidtar visningen. Den spelare som sist gjorde en inledande satsning eller höjning visar först, och turen fortsätter sedan medsols. Om alla spelarna passade i den andra satsningsomgången, visar spelarna i samma ordning som de talade. En spelare som visar lägger upp alla fem kort med bildsidan upp på bordet. Om spelaren inser att hen inte har en chans att vinna, kan hen också kasta in sina kort med baksidan upp. Spelaren avstår därmed från sina möjligheter att vinna potten. Notera att detta gäller även om hen missbedömde situationen och i själva verket hade den bästa handen.

Den spelare som har bäst visad pokerhand vinner potten. Om flera spelare ligger i topp med likvärdiga händer, delar de på potten. Om det därvid uppstår en odelbar rest av spelmarker, går resten till den av vinnarna som sitter närmast till vänster om givaren. När vinnaren eller vinnarna har tagit sin vinst, går turen att ge vidare medsols.

Variant: spel med knektöppning

I senare varianter av mörkpoker, var det vanlig att spela med *knektöppning* (engelska *jackpot*) istället för ante och straddle. När man spelade med ante och straddle, var det vanligt att ha knektöppning efter speciella givar, till exempel om ingen spelare gick med i den första satsningsomgången och straddlen vann en giv utan spel eller om en spelare gick med utan att höja och övriga spelare omedelbart lade sig.

Förberedelser. Spelarna måste vid sidan av minimibeloppet och maxen också komma överens om anten för knektöppningen och hur mycket en spelare som öppnar potten minst måste satsa. Om knektöppning spelas efter speciella givar i ett parti med ante och straddle, sätts anten vid knektöppning till samma belopp som straddlen (två gånger minimibeloppet). I annat fall sätts den till minimibeloppet. Den minsta satsen för att öppna potten väljs lämpligen till mellan halva och hela värdet av summan av spelarnas ante. Om sju spelare vardera sätter en ante på två minimibelopp, blir det fjorton minimibelopp i potten. Det kan då vara lämpligt att sätta den minsta satsen till tio minimibelopp.

Obligatorisk satsning. Innan spelarna tar upp korten, satsar var och en den överenskomna anten. Notera att denna ante utgör inte en del av respektive spelares sats, utan tillhör potten. Notera också att ante alltid sätts, även om det inte blev något spel i föregående giv och potten redan har ett innehåll.



Öppna potten. För att en spelare skall få öppna potten, det vill säga göra den första frivilliga satsningen, måste spelaren ha par i knektar eller en högre rankad hand. En spelare som inte uppfyller kravet måste passa, men behåller sin status som aktiv. En spelare som uppfyller kravet för att öppna potten kan göra det genom att satsa minst det överenskomna beloppet och högst en max. Notera dock att det inte råder något tvång att öppna, även om spelaren kan göra det.

Fortsatt satsning i den första omgången. När potten väl har öppnats, fortsätter satsningen som vid spel med ante och straddle. En spelare som talar kan lägga sig, gå med eller höja. En höjning måste minst vara lika stor som minimibeloppet och högst lika stor som maxen. – Om alla spelarna inleder med att passa, avslutas givnen. Spelarnas ante ligger kvar i potten, och turen att ge går vidare medsols. Om det är ett parti med knektöppning efter speciella givar, spelas även nästa giv med knektöppning.

Köpet. Om en spelare vill köpa bort någon av korten som ingick i öppningen, måste hen säga det och lägga ner det aktuella kortet bredvid sig med baksidan upp och skilt från alla övriga kastkort. Det kan till exempel vara aktuellt om en spelare har ett par och fyra kort av samma färg. Spelaren kan då splittra paret för att försöka få en komplett färg.

Den andra satsningsomgången. Den närmaste aktiva spelaren till vänster om givaren börjar tala i den andra omgången. Den går i övrigt till som vid spel med ante och straddle. Om alla spelare inleder med att passa, blir det visning.

Öppnaren uppfyller inte kravet. Spelaren som öppnade måste vara beredd att visa att hen uppfyllde kravet på minst par i knektar. En spelare som inte kan visa upp erforderlig styrka på handen kan inte vinna potten. Om en spelare visar upp tillräcklig styrka men det är uppenbart att kravet inte var uppfyllt före köpet, kan spelaren heller inte vinna potten. Detta gäller till exempel om en spelare har triss i tior, men köpte tre kort. Det står då klart att hen högst kan ha haft par i tior före köpet.

Om det blir visning och vinnaren öppnade utan att uppfylla kravet, vinner den aktiva spelaren med näst bäst pokerhand potten. Om den som öppnade vinner genom att övriga spelare lägger sig, måste hen ändå visa upp sin hand. Om kravet inte är uppfyllt, spelas på nytt om samma pott med samma givare, dock utan att den felande får delta. Spelarna sätter i detta fall inte någon ny ante.

Variant: spel på fem eller färre

Om man vill ha samma satsningsstruktur som vid knektöppning men är fem spelare eller färre, är det i regel bättre att ha fri öppning (det vill säga inget krav på att minst ha par i knektar). Spelarna får inte passa i den första satsningsrundan, utan valet innan potten är öppnad står mellan att lägga sig eller att öppna potten. Om alla lägger sig fram till givaren, vinner hen potten utan visning. Spelas i övrigt som vid knektöppning.

Bordssats

I alla former av modern poker tillämpas underförstått *bordssats* (engelska *table stakes*). Det innebär att en spelare aldrig kan tvingas ut ur en pott för att spelmarkerna hen har kvar inte räcker till. Om en spelare vill gå med, men någon annan har höjt satsen till mer än vad spelaren kan besvara, satsar spelaren allt hen har kvar. Antag att spelaren som hade slut på spelmarker sammanlagt har satsat X. Det belopp som varje spelare dittills har satsat eller kommer att satsa upp till beloppet X ingår i huvudpotten. Allt utöver X ingår i sidopotten, som hålls separat från huvudpotten. Spelaren som hade slut på spelmarker är inte längre aktiv i budgivningen, men har fortfarande chans på potten. Övriga spelare fortsätter bjuda som vanligt, tills den sista satsningsrundan är slut. Om ytterligare en spelare får slut på marker, skapas ännu en sidopott och så vidare.

En pott eller sidopott kan bara vinnas av en spelare som har satsat i den. När satsningarna är slut, avgörs den sist skapade sidopotten på vanligt sätt mellan alla kvarvarande aktiva spelare. Man jobbar sig sedan stegvis tillbaka till huvudpotten. Övriga sidopotter avgörs genom att jämföra vinnaren av föregående sidopott med de spelare som var aktiva men fick slut på marker när den föregående sidopotten skapades. Bästa pokerhanden av dessa vinner den aktuella sidopotten. Huvudpotten avgörs slutligen genom att jämföra vinnaren av den första sidopotten med de spelare som var aktiva men fick slut på marker när den första sidopotten skapades.

Om man spelar med bordssats, gäller förstås att en spelare aldrig får köpa in fler spelmarker under pågående giv. Det skulle annars ge möjlighet att ändra förutsättningarna för satsningarna efter det att någon annan spelare redan har satsat.

Exempel: Andra satsningsrundan. A börjar med att satsa 5 kronor. B höjer till 15 kronor. C har bara 10 kronor kvar, men vill gå med. Hen skjuter fram sina 10 kronor, och man skapar en huvud- och en sidopott. Huvudpotten blir 5 kronor från A och 10 kronor var från B och C, det vill säga sammanlagt 25 kronor, plus innehållet från första satsningsrundan. Sidopotten utgörs än så länge bara av de överskjutande 5 kronorna från B. A höjer sedan med 25 kronor och måste satsa sammanlagt 35 kronor (den egna höjningen plus synen av B:s tidigare höjning); 5 av dessa går till huvudpotten (så att A har lagt lika mycket där som C) och 30 till sidopotten som sedan innehåller 35 kronor. B lägger sig, och A vinner därmed sidopotten. Huvudpotten avgörs genom att jämföra A:s och C:s händer.

Källor

1. Terence Reese och Anthony Watkins, *Poker* (Prisma, Stockholm, 1963).
2. *Pokerboken* (J. O. Öberg & Son, Eskilstuna, 1946).
3. *Små spelböcker: 5. Poker*, 6:e uppl. (Wahlström & Widstrand, Stockholm, 1949).
4. Hugo Vallentin, *Pokerboken* (Aktiebolaget Ljus' förlag, Stockholm, 1903).
5. Dan Glimne, *Pokerhandboken* (Wahlströms, Stockholm, 1995), sid. 204–228.