

JOKER POKER

von Dario De Toffoli

für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

Piatnik Spiel Nr. 712333

© 2007, Piatnik, Vienna, printed in Austria

Spielinhalt:

55 Pokerkarten,

36 Bietkarten, 4 Sätze in verschiedenen Farben mit je 9 Karten

Spielablauf: Jeder Spieler bekommt einen Satz Bietkarten einer Farbe und legt sie verdeckt vor sich ab. Die Pokerkarten werden gemischt und an jeden Spieler 15 Karten ausgeteilt (bei 4 Spielern nur 13 Karten, siehe „Spielregel für 4 Spieler“).

Jeder Spieler teilt diese 15 Karten nach den Pokerregeln in 3 Kombinationen mit je 5 Karten auf. (Eine Liste mit den Pokerwerten befindet sich am Ende der Spielregel) Danach legen alle Spieler ihre 3 Kombinationen vor sich ab. Die Kombinationen **müssen** nach ihrem Wert geordnet sein. Links wird als 1. die stärkste Hand abgelegt, in der Mitte als 2. die mittlere und rechts als 3. die schwächste Hand.

Beispiel:

Spieler A hat folgende Karten: (Abb.)

(s = Pik, c = Treff, h = Herz, d= Karo)

A K K K Q J 10 10 6 6 5 5 4 3 2
♠ ♥ ♦ ♣ ♣ ♥ ♥ ♠ ♦ ♠ ♠ ♣ ♣ ♥ ♥

Er könnte sie z.B. wie folgt aufteilen:

1. K J 10 3 2 (Flush, König)
♥ ♥ ♥ ♥ ♥
2. K K 6 6 4 (zwei Paare, Könige und 6er)
♦ ♣ ♦ ♠ ♣
3. 5 5 A Q 10 (ein Paar, 5er)
♠ ♣ ♠ ♣ ♠

es wäre auch möglich die Karten z.B. so aufzuteilen:

1.

K	K	K	10	10
♥	♦	♣	♠	♥

 (Full House, drei Könige und zwei 10er)
2.

5	4	3	2	A
♣	♣	♥	♥	♠

 (Straße, ab 1)
3.

6	6	Q	J	5
♦	♠	♣	♥	♠

 (ein Paar, 6er)

eine weitere Möglichkeit wäre diese:

1.

A	K	Q	J	10
♠	♥	♣	♥	♥

 (Full House, drei Könige und zwei 10er)
2.

6	5	4	3	2
♦	♠	♣	♥	♥

 (Straße, ab 1)
3.

K	K	10	6	5
♣	♦	♠	♠	♣

 (ein Paar, 6er)

Anmerkung:

Alle drei Kombinationen sind gleich wichtig, da man mit der dritten und schwächsten Hand genauso Siegpunkte gewinnen kann, wie mit der stärksten Hand. Es ist beim Aufteilen der drei Kombinationen wichtig, strategisch vorzugehen. Manchmal kann es sinnvoll sein, nicht die stärkste mögliche 1. Hand zu bilden, sondern die Karten so aufzuteilen, dass auch die zweite und dritte Hand relativ stark sind.

Nachdem ein Spieler seine drei Kombinationen zusammengestellt hat, muss er darauf bieten. Er wählt drei seiner Bietkarten und legt je eine davon verdeckt unter jede der drei Pokerhände. Der Einsatz richtet sich nach den Chancen, die er sich für seine Kombinationen ausrechnet.

(Er kann z.B. auf die erste Hand 0 setzen auf die zweite 1 und auf die dritte 4.)

Wenn alle Spieler gesetzt haben, wird die 1. Hand von allen gleichzeitig aufgedeckt. Der Spieler, dessen Kombinationen den höchsten Wert hat, bekommt alle Bietkarten die auf die 1. Hand gesetzt wurden (inklusive seiner eigenen).

Danach wird die zweite Hand aufgedeckt und genauso gewertet, danach die dritte Hand.

Im seltenen Fall eines Gleichstands bekommen die Spieler mit der stärksten Hand ihre eigenen gesetzten Bietkarten zurück. Alle anderen gesetzten Bietkarten kommen aus dem Spiel.

Wichtig:

Der Wert der gewonnenen Bietkarten sind Siegpunkte. Diese Bietkarten müssen getrennt von den Karten, die noch nicht eingesetzt wurden, gesammelt werden.

Die Joker:

Im Spiel gibt es drei Joker:

einen roten (roter Stern), einen schwarzen (schwarzer Stern) und einen Universaljoker (Joker) für beide Farben. Ein Joker kann jede beliebige Karte ersetzen, mit folgenden Einschränkungen:

- Der rote Joker kann nur eine rote Karte ersetzen (Herz oder Karo)
- Der schwarze Joker kann nur eine schwarze Karte ersetzen (Pik oder Treff)
- Der Universaljoker kann jede beliebige Karte ersetzen
- Hat ein Spieler 2 oder gar 3 Joker, muss er sie in verschiedenen Kombinationen einsetzen. Die Joker dürfen dabei aber nur den gleichen Wert ersetzen (wenn der erste Joker als König eingesetzt wird, hat auch der zweite Joker in der anderen Hand den Wert eines Königs).

Spielende:

Das Spiel geht über drei Runden. Es endet, wenn die Spieler alle ihre 9 Bietkarten eingesetzt haben. Nach der dritten Runde addieren alle Spieler die Werte ihrer gewonnenen Bietkarten. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

SPIELREGEL FÜR 4 SPIELER:

An jeden Spieler werden 13 Pokerkarten ausgeteilt. Die dritte und schwächste Kombinationen, wird mit 3 anstelle von den regulären 5 Karten gebildet.

Anmerkung: Bei der dritten Hand ist ein Flush und eine Straße nicht möglich. Daher ist ein Drilling der höchst mögliche Wert.

Beispiel:

Spieler B hat folgende 13 Karten:

A K K K Q J 10 10 5 5 4 3 2
♠ ♥ ♦ ♣ ♣ ♥ ♥ ♠ ♠ ♣ ♣ ♥ ♥

Er könnte sie z.B.wie folgt aufteilen:

1. K J 10 3 2
♥ ♥ ♥ ♥ ♥ Flush, bis König
2. K K 5 5 4
♦ ♣ ♠ ♣ ♣ zwei Paare, Könige und 5er
3. A Q 10
♠ ♣ ♠ höchste Karte As

Es wäre auch möglich die Karten z.B.so aufzuteilen:

1. K K K 10 10
♥ ♦ ♣ ♠ ♥ Full House, drei Könige zwei 10er
2. 5 4 3 2 A
♣ ♣ ♥ ♥ ♠ Straße, ab 5
3. Q J 5
♣ ♥ ♠ höchste Karte Dame

Eine weitere Möglichkeit wäre diese:

1. A K Q J 10
♠ ♥ ♣ ♥ ♥ Straße, ab 10
2. K K 4 3 2
♣ ♥ ♣ ♥ ♥ ein Paar Könige
3. 5 5 10
♠ ♣ ♠ ein Paar, 5er

Wenn Sie zu Joker Poker noch Fragen oder Anregungen haben, schreiben Sie bitte an: Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Postfach 79, A-1141 Wien.

POKER KOMBINATIONEN

Folgende Liste zeigt die Rangfolge der Pokerkombinationen, begonnen beim schwächsten bis zum stärksten Wert.

Die Rangfolge der Einzelkarten ist 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, D, K, AS.

Eine Hand wird im Poker nach der Stärke der Kombination bewertet. Je unwahrscheinlicher eine Kombination ist, desto besser ist die Hand. Falls zwei Spieler die gleiche Kombination haben, entscheidet als letztes Kriterium der Kicker, also die Beikarte, wer die stärkere Hand hat.

Höchste Karte

keine weiteren Kombinationen

Weiteres Entscheidungskriterium:

höchste Karte, dann die nächst höhere Karte usw.

Paar/Zwilling

2 Karten gleichen Wertes

10 10 A 7 3
♠ ♣ ♦ ♦ ♥

Weiteres Entscheidungskriterium:

Höhe des Paares, dann die höhere Beikarte usw.

Zwei Paare

2 Paare

Q Q 7 7 K
♠ ♦ ♥ ♠ ♠

Weiteres Entscheidungskriterium:

Höhe des Paares, dann Höhe des zweiten Paares, dann die höhere Beikarte

Drilling

3 Karten gleichen Wertes

K K K A 2
♣ ♠ ♦ ♦ ♠

Weiteres Entscheidungskriterium:

Höhe des Drillings, dann die höhere Beikarte

Straße (Straight)

5 Karten in einer Reihe (nicht gleiche Farbe)

9 8 7 6 5
♦ ♣ ♣ ♦ ♠

Weiteres Entscheidungskriterium:

Wert der Endkarte

Flush

5 Karten in einer Farbe (nicht in einer Reihe)

Q 9 8 5 2
♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Weiteres Entscheidungskriterium:

höchste Karte, dann die nächst höhere Karte usw.

Full House

ein Drilling und ein Paar

10 10 10 5 5
♣ ♠ ♥ ♣ ♦

Weiteres Entscheidungskriterium:

Höhe des Drillings, dann Höhe des Paares

Poker

4 Karten gleichen Wertes

6 6 6 6 4
♠ ♣ ♥ ♦ ♣

Weiteres Entscheidungskriterium:

Wert des Pokers, dann der Wert der Beikarte

Straight Flush

eine Straße in einer Farbe

Q J 10 9 8
♥ ♥ ♥ ♥ ♥

Weiteres Entscheidungskriterium:

Wert der Endkarte

Royal Flush

Straight Flush mit As als höchste Karte

A K Q J 10
♣ ♣ ♣ ♣ ♣