

## 1. КАРТОЧНАЯ ИГРА «РУССКИЙ ПОКЕР»

1.1. Цель игры - собрать покерную комбинацию, которая будет выше, чем у дилера казино, а так же получить максимально возможную выплату, используя предлагаемые в игре правила.

1.2. Для игры используется игровой стол стандартных размеров с соответствующим покрытием. На игровом покрытии стола размечено 6 игровых боксов. Каждый бокс содержит 3 поля для ставок. Одно из них называют «АНТЕ» (начальная ставка), другое – «ВЕТ» (основная ставка), третье поле (перед «АНТЕ») предназначено для постановки дополнительной (побочной) ставки – «BONUS».

1.3. В игре используется стандартная колода из 52-х карт без джокеров. Старшинство карт стандартное: Туз, Король, Дама, Валет, 10,9,8,7,6,5,4,3,2. Приоритета мастей в игре нет, решающим является старшинство карт. В комбинации «Стрит» Туз может выступать как младшая карта, т.е. предшествующая по старшинству двойке: Туз-2-3-4-5.

1.4. В игре могут участвовать от 1 до 4 игроков. Максимальное количество боксов, которое может участвовать в игре - четыре. Один игрок может играть на все четыре бокса (при наличии свободных боксов за игровым столом), но при этом только первые два бокса игрок играет "в открытую". 3-й и 4-й бокс всегда играет "в закрытую", т.е. игрок сразу ставит на него начальную ставку «АНТЕ» и основную ставку «ВЕТ», закрывая тем самым бокс. Также на закрытый бокс игрок может купить 6 карту.

1.5. Игровой стол обслуживают 1 дилер и 1 инспектор, контроль за игрой осуществляют пит-босс и менеджер. Смена дилера и инспектора происходит через равные промежутки времени или по указанию менеджера.

1.6. Дилер обязан:

1.6.1. перед началом игры ознакомить игроков с правилами игры;

1.6.2. разменивать фишки (чипы);

1.6.3. осуществлять сбор проигравших ставок и начисление по выигранным ставкам;

1.6.4. контролировать, чтоб в процессе игры игроки не отходили от игрового стола с картами и не убирали карты из поля зрения дилера и инспектора, а также не закрывали полностью карты руками;

1.6.5. перед каждой игрой предлагать игрокам делать ставки, громко и четко называть покерные комбинации и сумму выигрыша;

1.6.6. следить за ставками игроков.

1.7. Инспектор обязан:

1.7.1. осуществлять контроль за игровым процессом и работой дилера, за правильностью выполняемых им операций и точностью производимых им начислений по выигранным ставкам;

1.7.2. следить, чтобы игроки не обменивались картами между собой, а также не смотрели карты друг друга или другим образом обменивались информацией о картах в игре.

1.8. После слов дилера «Делайте, пожалуйста, ставки!» каждый игрок делает первоначальную ставку на бокс «АНТЕ» в соответствии с минимальными и максимальными ставками, указанными на информационной табличке на игровом столе. После объявления дилера: «Спасибо, ставок больше нет!» игроки прекращают делать ставки, позднее ставки не принимаются. Запрещается делать перекрестные ставки (через играющий бокс).

1.9. Если игрок играет на несколько боксов ставки «АНТЕ» должны быть одинаковы на всех боксах.

1.10. Дилер тасует колоду (шаффл), после чего предлагает одному из игроков срезать колоду подрезной картой. Преимущество срезать колоду имеет тот игрок, у которого крупнее ставка

на «АНТЕ». При подрезке колоды перелистовать карты или приподнимать их запрещается, в случае нарушения правила делается новый шаффл. Затем дилер раздает каждому игроку и себе по часовой стрелке по пять карт картинкой вниз. Последняя карта у дилера кладется картинкой вверх. После того, как последняя карта кладется на игровой стол, игроки могут посмотреть свои карты. Игроки не могут дотрагиваться до карт во время тасовки их дилером и брать карты в руки до окончания раздачи, вставить с картами в руках из-за игрового стола, вести игру стоя. **Игрокам запрещается меняться картами, смотреть в карты других игроков и обмениваться любой информацией о картах в игре.** Если игрок нарушает правила игры, ему может быть отказано в обмене карт по решению пит-босса.

1.11. Игрок, посмотрев свои карты, принимает решение:

1.11.1. закрыть бокс - если игрока устраивает его набор карт, то он кладет свои карты рубашкой вверх на поле с надписью «ВЕТ» и делает ставку равную двум ставкам «АНТЕ»;

1.11.2. сбросить карты (Пас) - если игрок решает выйти из игры, он сбрасывает свои карты, теряя при этом ставку «АНТЕ»;

1.11.3. обменять карты - если игрока не устраивает его набор карт, он может произвести обмен любого количества: 1,2,3,4 или 5 карт за одно «АНТЕ». Для этого он кладет перед своим боксом обмениваемые карты и ставку равную «АНТЕ» за обмен;

1.11.4. купить 6-ю карту - в случае, если игрок желает продолжить игру и усилить уже имеющуюся комбинацию, он имеет возможность покупки 6-ой карты за одно «АНТЕ».

1.12. Оставшиеся карты игрок кладет рубашкой вверх на поле «ВЕТ» и ожидает обмена. Обмен карт производится поочередно, начиная с крайнего левого бокса по ходу раздачи карт.

1.13. Повторного обмена в «Русском покере» нет.

1.14. После обмена карт или покупки 6-ой карты игрок должен посмотреть свои карты и принять решение о дальнейшем ходе игры:

1.14.1. сбросить карты (пас);

1.14.2. застраховать свою комбинацию;

1.14.3. закрыть бокс (играть).

1.15. Смотреть карты после того, как поставлена ставка «ВЕТ», игроку запрещено.

1.16. Также игроку запрещается трогать чужие карты и любые другие карты на игровом столе, кроме тех, которыми он играет. Поднимать и смотреть карты может только один игрок, сделавший ставку «АНТЕ» на соответствующий игровой бокс.

1.17. При наличии у игрока на руках комбинации от «трех карт» и выше он может застраховать ее от «нет игры» у дилера:

1.17.1. до открытия карт дилера и до того как игрок подтвердил свое решение играть сделав ставку «ВЕТ»;

1.17.2. минимальная страховка равна ставке «АНТЕ», максимальная - ожидаемая выплата на «ВЕТ»;

1.17.3. если предполагаемая выплата на «ВЕТ» больше максимальной выплаты на данном столе, то величина ставки на страховку не может превышать этой максимальной выплаты;

1.17.4. ставку на страховку может сделать только хозяин бокса;

1.17.5. если у дилера комбинация «нет игры», то ставка на страховку выигрывает и оплачивается в соотношении 1:1;

1.17.6. после оплаты страховки «АНТЕ» не оплачивается;

1.17.7. при наличии игры у дилера ставка на страховку проигрывает.

1.18. После того, как все игроки приняли решение и положили карты на игровой стол, дилер открывает свои карты:

1.18.1. если у игрока на руках 6 карт, то под понятием «комбинация» подразумевается старший пятикарточный набор карт, выбранный из шести карт;

1.18.2. если у дилера отсутствует какая-либо комбинация, то объявляется «Нет игры» и оплачивается только «ANTE» в соотношении 1:1;

1.18.3. если у дилера есть игра, он объявляет свою комбинацию, затем поочередно открывает карты игроков и сравнивает комбинацию каждого игрока со своей;

1.18.4. дилер играет при наличии комбинации «Туз/Король» или более высокой комбинации;

1.18.5. если комбинация игрока меньше чем у дилера, игрок теряет ставки «ANTE» и «BET»;

1.18.6. если комбинация игрока старше чем у дилера, то дилер производит начисление по ставке «BET» в соответствии с таблицей коэффициентов выплат, при этом ставка «ANTE» не оплачивается;

1.18.7. при выпадении одинаковых комбинации у дилера и игрока, выигравшая сторона определяется по старшей карте, не входящей в комбинацию;

1.18.8. если у дилера и игрока выпал «Стрит» или «Флэш», выигравшая сторона определяется по старшей карте, входящей в комбинацию;

1.18.9. если сравнивается «Фулл Хаус» игрока и «Фулл Хаус» дилера, то выигрывает тот, у кого старше тройка карт;

1.18.10. в случае полной идентичности комбинаций карт (отличаются только масти) объявляется ничья. При этом ставки «ANTE» и «BET» не проигрывают и не выигрывают.

1.19. Особенностью «Русского покера» является то, что при наличии у игрока двух покерных комбинаций, обе они могут быть оплачены в соответствии с таблицей коэффициентов выплат. Трех комбинаций быть не может. На 5-ти картах может быть только одна новая комбинация «Туз/Король», если основная игра-пара, две пары, тройка, карэ. Для этого необходимо выполнение двух условий, хотя бы одна из двух комбинаций у игрока должна быть старше комбинации дилера, в одной из комбинаций имеется хотя бы одна карта, не входящая в другую комбинацию.

#### Примеры двойных комбинаций:

	это «Пара» и «Туз-Король» (оплата 2:1)
	это «Пара» и «Туз-Король» (оплата 2:1)
	это «Две Пары» и «Туз-Король» (оплата 3:1)
	это «Две Пары» и «Две Пары» (оплата 4:1)
	это «Тройка» и «Туз – Король» (оплата 4:1)
	это «Стрит» и «Туз – Король» (оплата 5:1)
	это «Стрит» и «Стрит» (оплата 8:1)
	это «Стрит» и «Стрит» (оплата 8:1)
	первые пять карт одной масти это «Флэш» и «Пара» (оплата 6:1)

	все шесть карт одной масти это «Флэш» и «Флэш» (оплата 10:1)
	это «Флэш» и «Стрит» (оплата 9:1)
	это «Фулл Хаус» и «Фулл Хаус» (оплата 14:1)
	это «Карэ» и «Фулл Хаус» (оплата 27:1)
	все карты одной масти и по порядку это «Стрит Флэш и Стрит Флэш» (оплата 100:1)
	шесть старших карт одной масти и по порядку это «Флэш Рояль и Стрит Флэш» (оплата 150:1)

1.20. Максимальная выплата двух выигрышных комбинаций не должна превышать максимальной выплаты стола.

1.21. Если у дилера нет игры, то игроки (включая тех, кто застраховал свои комбинации) могут по своему желанию купить игру у дилера за одно «ANTE». Для этого надо на правый угол бокса с надписью «ANTE» поставить ставку, равную «ANTE». После чего дилер забирает плату за покупку игры, убирает свою старшую карту и берет себе следующую из колоды. Если обмененная карта такого же номинала, что и сброшенная, а комбинации у дилера не получилось, то дилер меняет ее еще один раз. Если после покупки у дилера есть игра, он поочередно открывает карты игроков купивших игру и сравнивает их комбинации со своей по правилам «Русского покера». Если после покупки у дилера снова «Нет игры», то ставки «ANTE» и «BET» не оплачиваются и не забираются. Игроки, не желающие участвовать в покупке игры дилера, должны сообщить об этом сразу после объявления дилером «нет игры». В этом случае им будет оплачена ставка «ANTE» в соотношении 1:1.

1.22. Участник азартной игры одновременно со ставкой «ANTE» может поставить побочную ставку «Бонус» стоимостью один кэш жетон. Даже при отсутствии игры у дилера, игрок получает выигрыш в соответствии с величиной его комбинации. В игровом зале казино находится информационное табло с суммой возможного выигрыша по ставке «Бонус».

№ п/п	Комбинация	Процент от суммы
1.	Флэш	3%
2.	Фулл-хаус	5%
3.	Карэ	10%
4.	Стрит-флэш	20%
5.	Рояль-флэш	50%

Ставки на «Бонус» складываются отдельно во флот и каждый час прибавляются к сумме на информационном табло. Если ставка «Бонус» сыграла, сумма на табло уменьшается пропорционально сумме полученной участником азартной игры.

### 1.23. Покерные комбинации и коэффициенты выплат по ставке «ВЕТ»:

№п/п	Название комбинации и коэффициенты выплат	Примеры комбинаций
1.	<b>Рояль-флэш (Royal Flush)</b> Пять старших карт одной масти <b>100:1</b>	
2.	<b>Стрит-флэш (Straight Flush)</b> Пять карт подряд одной масти <b>50:1</b>	
3.	<b>Карэ (4 of a Kind)</b> Четыре карты одного ранга <b>20:1</b>	
4.	<b>Фулл хаус (Full House)</b> Три карты одного ранга и две другого <b>7:1</b>	
5.	<b>Флэш (Flush)</b> Пять карт одной масти <b>5:1</b>	
6.	<b>Стрит (Straight)</b> Пять последовательных карт <b>4:1</b>	

7.	<b>Тройка (3 of a king)</b> Три карты одного ранга <b>3:1</b>	
8.	<b>Две пары (2 pair)</b> Две карты одного ранга и две другого <b>2:1</b>	
9.	<b>Пара (1 pair)</b> Две карты одного ранга <b>1:1</b>	
10.	<b>Туз-Король (Ace-King)</b> Минимальная возможная комбинация «Туз-Король». <b>1:1</b>	