


Q-покер. Просчитай соперников.

2	6	X	J	5	3
1	7	5	6	X	2
4	3			1	3
5	1			7	2
4	J	7	4	6	3
1	5	6	2	7	4

Начало: каждый игрок начинает с 20-30 фишками (в зависимости от того, сколько фишек и игроков у вас есть :) Нужно оставить примерно половину фишек в "Банке", т.к. из него некоторое время выдаются выигрыши. Рекомендуемое соотношение 50% фишек распределить между игроками, 50% оставить в банке.

Ставки: каждый игрок выставляет 3 фишки на поле, и пишет 1 секретное число у себя в игровой карточке (от 1 до 7, указывая его цвет: например К5 или Ч7). Кроме того, в начале каждого хода на Джек-Пот кладется из банка по 1 фишке на каждого из игроков — т.е. всю игру там постепенно копятся деньги...

Клетка J: при ставке на эту клетку игрок понижает шансы на выигрыш. Но при выигрыше получает все, что лежит на Джек-Поте (а каждая фишка стоит 2 очка).

Клетка X: при ставке сюда, игрок платит в банк 3 фишки, и пишет 2 секретных числа вместо одного. Возможность крупного выигрыша, но и очевидный риск.

Кубик: каждый игрок кидает кубик, и может сдвинуть фишки соперника, сидящего справа, на столько клеток, сколько выпало на кубике. Выпало 4? Сдвигаем одну фишку на 1 клетку в любую сторону, вторую на 3 клетки; в любой комбинации. Сдвигать фишки, стоящие на клетках X, J и 0 не имеет смысла, т.к. ставки уже сделаны и они действуют в любом случае.

Блеф и выигрыш: теперь каждый игрок может сделать ставку (1-5 фишек) или пасануть. Повышение ставок как в покере (или ответил или повысил). Сделав ставки, игроки раскрывают карты. Те, у кого есть комбинация, получает из банка 1 фишку за каждую ступень комбинации (см. слева). А все ставки и все не выигравшие фишки уходят к победителю.

Комбинации: при равной комбинации (например, одноцветная пара), выигрывает более старшая пара (шестерки у пятерок и т.п.). А вот при двух равных комбинациях выигрыш определяется более *младшим* вторым числом (поэтому сдвигать фишки соперника на единицу или двойку не всегда выгодно).