

## Граф-Покер

Цель игры – выкладывая карты по горизонталям и вертикалям, получить некоторые из покерных комбинаций. Игрок, получивший требуемые комбинации зарабатывает очки. Партия завершается, тогда когда у всех игроков заканчиваются карты, выигрывает игрок, сумевший набрать наибольшее количество очков. А теперь обо всем подробнее.

### Начало игры

Играть можно вдвоем, но вообще количество игроков не ограничено. Оптимально в игре должны участвовать четверо. Игра ведется стандартной колодой в 52 карты, но можно взять и несколько колод, в этом случае игра будет длиться дольше, но суть игры от количества колод не зависит, единственно ваш игровой стол должен позволить построение большого графа. Каждый игрок получает одинаковое количество карт, и набор карт раздается по возможному максимуму. Например, если трое игроков играют набором в 52 карты, то раздается 51 карта и одна карта убирается как лишняя. Если набором в 52 карты играют четверо, то раздаются все карты, каждому по 13.

Один из участников партии объявляется раздающим. Он раздает карты, по одной, начиная с себя и далее по часовой стрелке. И он же начинает партию, выкладывая одну из своих карт посреди игрового стола, картинкой вверх, то есть первую карту видят все.

### Ход партии

Партия делится на круги. В каждом круге все игроки выкладывают по одной карте, так чтобы карта одной своей стороной прилегала к стороне любой карты, уже лежащей на столе. Раздающий, в первом круге выкладывает открытую карту, в последующих кругах, он, как и все игроки выкладывает карту рубашкой вверх. После того, как все игроки выложили по одной карте, все закрытые карты открываются и считаются очки. Для этого определяется, какие комбинации карт получились, кому они принадлежат и сколько они дают очков.

Для учета используются покерные комбинации, но не все, а только следующие: Роял Флэш, Стрит Флэш, Каре, Флэш, Стрит. Еще одно отличие заключается в том, что в Покере речь идет о пятерке карт, в этой игре комбинация предполагает только четыре карты. Вспомним, что означает покерная терминология.

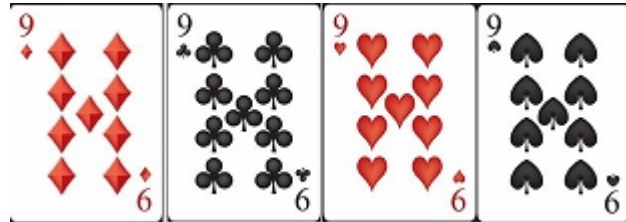
**Роял Флэш.** Это ряд из четырех карт одной масти: туз, король, дама, валет. Ниже пример.



**Стрит Флэш.** Это ряд из четырех карт одной масти, возрастающего или убывающего достоинства. Например: король, дама, валет, десятка. Ниже пример.



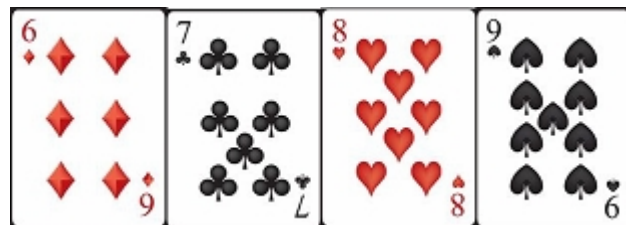
**Каре.** Это ряд их четырех карт одного достоинства. Ниже пример.



**Флэш.** Это ряд карт из четырех карт одной масти. Ниже пример.



**Стрит.** Это ряд карт возможно разной масти, но убывающего или возрастающего достоинства. Ниже пример.



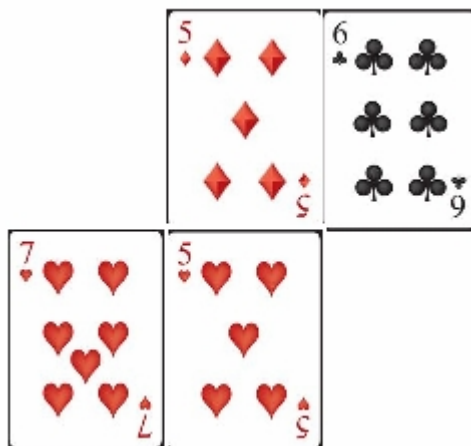
Каждая, построенная комбинация дает ее владельцу очки. Роял Флэш – 5 очков. Стрит Флэш – 4 очка, Каре – 3 очка, Флэш – 2 очка и Стрит – 1 очко.

После того, как круг завершен, карты открыты, необходимо выяснить, кому принадлежит получившаяся комбинация, если она конечно вышла. Правило определения здесь таково. Каре принадлежит тому игроку, который завершил каре, то есть из всех карт составляющих каре, его карта последняя. Для всех остальных комбинаций правило таково – комбинация принадлежит тому игроку, который выложил старшую карту в этой комбинации на последнем круге. Именно на этом круге, так как комбинация может быть построена не за один круг.

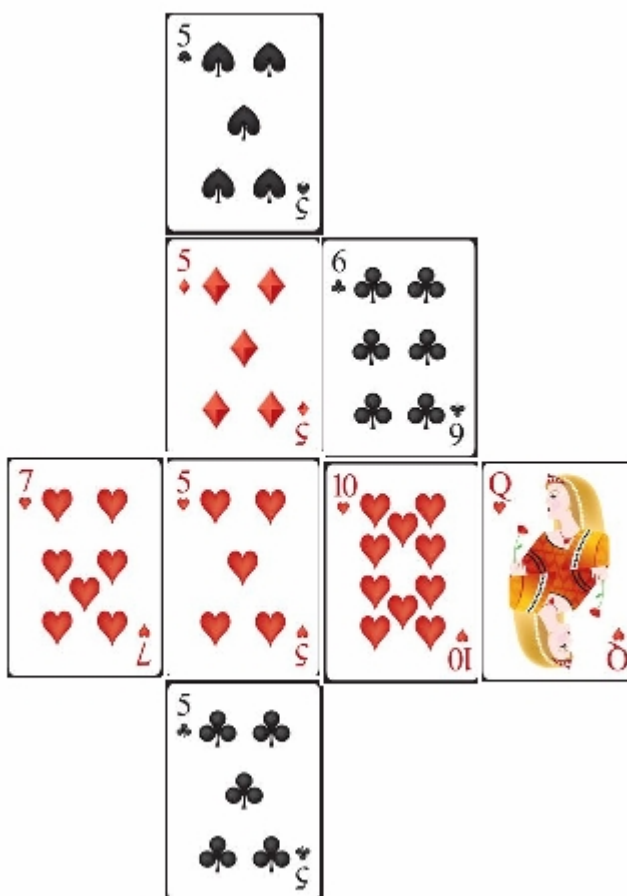
## Пример партии

На каждой картинке ниже, будут показаны открытые карты, выложенные на очередном круге. Играют четверо.

**Первый круг.** Игроки выложили по одной карте, и пока нет ни одной из покерных комбинаций.



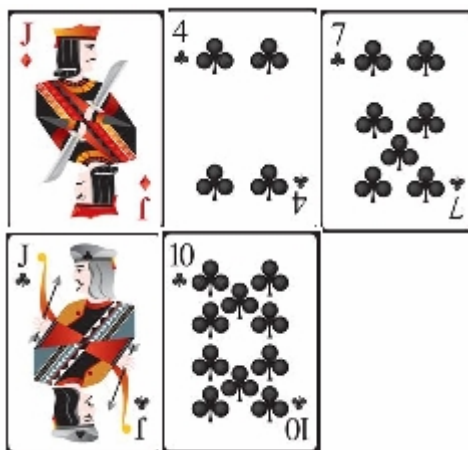
**Второй круг.** На этом круге появилось каре из четырех пятерок. Каре и очки за него принадлежат тому игроку, который на этом круге выложил вторую пятерку. На рисунке есть и Флэш из четырех червовых карт. Дама, очевидно, была выложена последней, так как для нее просто необходима карта к которой ее можно было добавить. Очевидно, что этот Флэш принадлежит игроку положившему даму.



## Анализ игры

Легче всего спрогнозировать появление флэша, поэтому игрок, имеющий на руках несколько карт одной масти, может идти на построение этой комбинации, даже если у него своих карт недостаточно, вероятность того, что партнеры ему подыграют, достаточно велика.

Комбинацию, в которой важно достоинство карт выстроить сложнее. Можно даже сказать, что иметь на руках полный набор для Каре или Роял Флэш имеет смысл, но реализовать его сложно, так как сложно предположить, что противники, которых несколько, дадут возможность сделать целых четыре хода. Особенно такое предположение маловероятно в начале игры, когда строящийся граф невелик в размере и вариантов хода не слишком много. То есть, если у вас есть набор для серьезной комбинации, такой как Роял Флэш, Стрит Флэш или Каре, то ее построение лучше отложить до тех времен, когда граф станет достаточно большим и вашим противникам, возможно, будет интереснее достраивать его из других точек, нежели портить вашу ветку. И конечно интересно делать ход, имеющий варианты продолжения. Это ходы на пересечение веток графа. Ниже на рисунке фрагмент графа и ход, создающий две возможности для построения Флэша и одну для Стрита:



В этой комбинации трефовая десятка создает две возможности по горизонтали: Стрит и Флэш и возможность построить Флэш по вертикали.

Конечно, необходимо учитывать то, что игроков несколько. Это означает, что ваши планы по построению результативной комбинации, ваши оппоненты могут реализовать быстрее. В этом отношении Флэш наиболее выгодная комбинация. Если предшественник игрока, планирующего Флэш завершил построение комбинации, то это не создает никакой проблемы, так как поставив пятую карту этой масти игрок получает новый Флэш, который также является результативным.