

Αλέξης Ασημακόπουλος

TEXAS HOLD'EM **Poker**

Στρατηγική και τακτικές του αγωνιστικού πόκερ

ΔΕΥΤΕΡΗ ΕΚΔΟΣΗ



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Πρόλογος	7
Κεφάλαιο 1: Εισαγωγή.....	11
Μια γρήγορη ματιά στο παρελθόν	11
Βασικά στοιχεία του πόκερ.....	14
Το παιχνίδι αλλάζει.....	15
Το πόκερ στο Internet	17
Ασφάλεια στο Internet.....	18
Τα φύλλα.....	22
Κεφάλαιο 2: TEXAS HOLD'EM	31
Πώς παίζεται το No Limit (NL) Texas Hold'em	32
Τα διαδικαστικά του παιχνιδιού	42
Κύριο (main) pot και παράπλευρο (side) pot.....	46
Βασικές μορφές του Texas Hold'em	49
Παιχνίδια μετρητών και πρωταθλήματα (Cash games & Tournaments).....	50
Παιχνίδια μετρητών – Παιχνίδια με χρήματα στο τραπέζι (Cash games).....	50
Πρωταθλήματα – τουρνουά (Tournaments)	51
Είδη πρωταθλημάτων (τουρνουά)	54
Ηθική και συμπεριφορά στα τραπέζια	57
Βασικά Μαθηματικά του Texas Hold'em.....	58
Το παιχνίδι πριν το flop (pre-flop game)	58
Το παιχνίδι μετά το flop (post-flop game).....	62
Ορισμένες βασικές έννοιες: expectation, pot odds, και implied odds	69
Κεφάλαιο 3: Αγωνιστικό NL TEXAS HOLD'EM.....	75
Βασικές έννοιες και παραδοχές για την ανάλυση της στρατηγικής.....	79
Κατηγοριοποίηση επιπέδου μαρκών	79

Ορισμός θέσης στο τραπέζι – position	79
Η έννοια του «παίζουμε γρήγορα» το φύλλο μας – <i>fast play</i>	82
Η έννοια του «αθόρυβου παιξίματος» – <i>slow play</i>	82
Η έννοια του <i>pot committed</i> («υποχρέωση να παίζετε»)	83
Η «συνθήκη» πονταρίσματος 1/3	83
Τα είδη παικτών με μια ματιά	84
Γενικές κατευθυντήριες γραμμές του αγωνιστικού NL Texas Hold'em	86
Παιχνίδι πριν το flop (pre-flop game)	87
Παιχνίδι μετά το flop (post-flop game)	110
Περιπτώσεις για επιθετικό παιχνίδι ή all-in στο flop	149
Η φάση του <i>bubble</i> : Το σημείο που πλησιάζετε να «μπίτε στα λεφτά»	155
Αλλά είδη πρωταθλημάτων Texas Hold'em	161
Κεφάλαιο 4: Βασικά θεωρητικά και πρακτικά στοιχεία	165
Χρήσιμες έννοιες	165
Η ώρα της απομυθοποίησης	167
Διαχείριση κεφαλαίου (Bankroll Management)	169
Διαχείριση χρόνου	171
Η αρχή εύκολη, η συνέχεια όμως... ..	173
Κεφάλαιο 5: Ο κόσμος του πόκερ	175
Ποιοι είναι οι καλύτεροι παίκτες;	175
Διάσημες ιστορίες του πόκερ	176
Το μεγαλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών	178
Παράρτημα	181
Βασικές διαφορές μεταξύ πόκερ και πόκας	181
Γραφικές ονομασίες επιλεγμένων φύλλων εκκίνησης	184
Στατιστικά στοιχεία και πιθανότητες	184
Λεξικό όρων πόκερ	187



Πρόλογος



Το βιβλίο αυτό γράφτηκε ως μια πρώτη απάντηση στο κενό της σχεδόν ανύπαρκτης ελληνικής βιβλιογραφίας για το δυσκολότερο και δημοφιλέστερο επιτραπέζιο παιχνίδι του κόσμου, το **πόκερ**.

Υπολογίζεται πως πάνω από εκατό εκατομμύρια άνθρωποι παγκοσμίως παίζουν πόκερ τακτικά και πολλοί περισσότεροι έχουν ασχοληθεί με αυτό κάποια στιγμή της ζωής τους.

Οι λόγοι αυτού του κενού στην ελληνική βιβλιογραφία μετά από τόσο καιρό εκτεταμένης διάδοσης του παιχνιδιού στη χώρα μας δεν είναι ξεκάθαροι. Θεωρώ πως το «κακό» όνομα του παιχνιδιού και η μέχρι πρότινος νομοθεσία έχουν παίξει σημαντικό ρόλο.

Το «κακό» όνομα προέρχεται από μια λανθασμένη αντίληψη ότι το πόκερ είναι ένα αμιγώς παιχνίδι τζόγου, με όλα τα αρνητικά που αυτό συνεπάγεται. Δεν είναι όμως ακριβώς έτσι τα πράγματα. *Το πόκερ είναι ένα παιχνίδι ικανότητας που εμπεριέχει τον παράγοντα τύχη.*

Για να εξηγήσουμε μέρος του τι σημαίνει «ικανότητα», ας πάρουμε σαν παράδειγμα το τάβλι. Εδώ το ζάρι αντιπροσωπεύει τον παράγοντα «τύχη». Το πώς χειρίζεται ένας παίκτης τους αριθμούς που του «δίνονται» έχει να κάνει με ένα από τα σημαντικά κομμάτια της ικανότητας που ονομάζεται *παικτική ικανότητα*. Είναι λοιπόν σχεδόν βέβαιο πως ένας καλός παίκτης θα είναι μακροπρόθεσμα κερδισμένος ενάντια σε έναν λιγότερο καλό παίκτη (υποθέτοντας πως η παικτική τους διαφορά παραμένει αναλλοίωτη στο πέρασμα του χρόνου).

Η ίδια γενική αρχή ισχύει και στο πόκερ. Ο παράγοντας της ικανότητας είναι αυτός που έχει σημασία μακροπρόθεσμα και προσφέρει τα αντίστοιχα αποτελέσματα. Δεν είναι τυχαίο πως στην παγκόσμια σκηνή του πόκερ κυριαρχούν τα ίδια και τα ίδια ονόματα. Σίγουρα δεν είναι οι τυχερότεροι άνθρωποι του πλανήτη.

Η περίπτωση του πόκερ θυμίζει επίσης εκείνη του μπιλιάρδου (στη νομοθετική και κοινωνική του διάσταση), ενός αγωνίσματος ικανότητας που επίσης είχε «κακό» όνομα για πάρα πολλά χρόνια. Αποτελεί όμως πλέον ένα δημοφιλέστατο παιχνίδι μεταξύ όλων των ηλικιών, οργανωμένο σε επίσημες ομοσπονδίες και συλλόγους, και με πρωταθλήματα σε όλο τον κόσμο.

Μέχρι σχετικά πρόσφατα, η Ελλάδα ανήκε σε μια μικρή μειονότητα χωρών στις οποίες το πόκερ απαγορευόταν διά νόμου, ακόμα και σε οργανωμένες δομές όπως τα καζίνο ή τα ξενοδοχεία. Η κατάσταση σταδιακά άλλαξε, και από τον Σεπτέμβριο του 2010 άνοιξαν οργανωμένες αίθουσες πόκερ στα περισσότερα καζίνο της χώρας.

Το βιβλίο ξεκινά με μια σύντομη ιστορική αναδρομή του παιχνιδιού και εξελίσσεται με γενικές και βασικές γνώσεις που σταδιακά επικεντρώνονται στη δημοφιλέστερη παραλλαγή του παιχνιδιού, το *Texas Hold'em* (το οποίο συχνά αναφέρεται απλώς ως *Hold'em*). Παρότι κάποια στοιχεία παραμένουν अपαράλλαχτα, δεν θα ασχοληθούμε με τον παραδοσιακό τρόπο παιχνιδιού που γνωρίζει ο περισσότερος κόσμος, ο οποίος γίνεται με χρήματα στο τραπέζι (συνήθως σε μορφή μαρκών), αλλά με αυτό που αποκαλώ «αγωνιστικό πόκερ» και, πιο συγκεκριμένα, πρωταθλήματα (ή τουρνουά) στο *Texas Hold'em*.

Αν και σε αρκετά σημεία του βιβλίου γίνεται μια σχετικά εκτεταμένη ανάλυση των παικτικών/στρατηγικών πτυχών του αγωνιστικού παιχνιδιού, θα ξεκινήσω θεωρώντας ότι ο αναγνώστης δεν γνωρίζει καν τα βασικά του πόκερ. Από αυτή την έννοια, το βιβλίο είναι εισαγωγικό για το πόκερ γενικότερα και το *Hold'em* και τα πρωταθλήματα ειδικότερα. Πάντως, ακόμα και οι παίκτες με μεγαλύτερη εμπειρία στη συγκεκριμένη παραλλαγή του πόκερ ίσως βρουν ενδιαφέροντα στοιχεία ή τους δοθεί η ευκαιρία να φρεσκάρουν κάποιες βασικές γνώσεις.

Στην αρχή του βιβλίου, μετά το εξώφυλλο, θα βρείτε μια αποσπώμενη κάρτα με τη γραφική αναπαράσταση ενός τραπεζιού, την οποία μπορείτε να κόψετε και να έχετε μπροστά σας ώστε να τη χρησιμοποιείτε σε αρκετά σημεία της ανάλυσης. Αυτή η κάρτα θα αναφέρεται στο βιβλίο ως *καρτέλα παραδείγματος*.

Για να είναι πιο ξεκάθαρες οι έννοιες, θα χρησιμοποιούμε στο βιβλίο τον όρο *χαρτί/ιά* για τα μεμονωμένα φύλλα (κάρτες) της τράπουλας και τον όρο *φύλλο/α* για τους συνδυασμούς του πόκερ (π.χ. κέντα ή φουλ).

Επίσης, για την κατανόηση των βασικών αλλά και των πιο περίπλοκων εννοιών, αντί για κουραστικές θεωρίες θα χρησιμοποιούνται σε μεγάλη έκταση πρακτικά παραδείγματα.

Η στρατηγική ανάλυση των πρωταθλημάτων αφορά περισσότερο τις προτάσεις του εκάστοτε συγγραφέα παρά κάποιους συγκεκριμένους κανόνες. Δεν υπάρχει ποτέ ένας συγκεκριμένος τρόπος για να παιχτεί το πόκερ σε οποιαδήποτε μορφή του. Με αυτή την έννοια, οι προτάσεις κάθε συγγραφέα είναι πάντα ανοιχτές σε συζήτηση και σχολιασμό, κάτι που είναι καλοδεχούμενο και εποικοδομητικό. Με αυτό το σκεπτικό, θα αναμένω σχόλια και προτάσεις σας στη διεύθυνση alexios.poker@gmail.com, τα οποία και θα λάβω σοβαρά υπόψη μου σε περίπτωση 3ης έκδοσης του βιβλίου.

Σε όλη σχεδόν την έκταση του βιβλίου, παρά το ότι χρησιμοποιούνται όπου είναι εφικτό τόσο οι ελληνικοί όσο και οι αγγλικοί όροι του πόκερ, δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στους αγγλικούς όρους. Ο λόγος για αυτή την επιλογή είναι ότι, όποιος αποφασίσει να ασχοληθεί με το Texas Hold'em (ή άλλες διεθνώς γνωστές παραλλαγές του πόκερ), θα τους συναντά κυρίως στα Αγγλικά.

Επίσης, για λόγους ευκολίας, θα χρησιμοποιείται το αρσενικό γένος των ουσιαστικών και επιθέτων.

Η κύρια διαφορά της 2ης έκδοσης που κρατάτε στα χέρια σας σε σύγκριση με την πρώτη είναι πως έχουν διορθωθεί κάποια λάθη, έχουν βελτιωθεί επιμέρους σημεία, έχει προστεθεί υλικό που αφορά νέες εξελίξεις, και έχουν αναδιατυπωθεί προτάσεις και σκέψεις ώστε να γίνουν ακόμα πιο ξεκάθαρες στον αναγνώστη ορισμένες έννοιες.

Στο τελευταίο μέρος του βιβλίου θα ασχοληθούμε με κάποιες βασικές έννοιες του Texas Hold'em καθώς και ορισμένες ειδικότερες συμβουλές για ένα δυναμικό ξεκίνημα στον συναρπαστικό κόσμο αυτού του «σκληρού» αλλά ευγενούς παιχνιδιού.



1

Εισαγωγή



«Ιστορικά, το πιο κοινό λάθος είναι η υποτίμηση του αντιπάλου
—κάτι που συμβαίνει συνέχεια στα τραπέζια του πόκερ.»

— David Shoup

Μια γρήγορη ματιά στο παρελθόν

Οι πληροφορίες για τις απαρχές του πόκερ είναι διάσπαρτες και αμφιλεγόμενες. Μια από τις επικρατούσες θεωρίες υποστηρίζει πως οι ρίζες του παιχνιδιού εντοπίζονται σε ένα Περσικό παιχνίδι χαρτιών, το *As Nas* (*Ás Nas*), το οποίο ήταν ιδιαίτερα δημοφιλές μεταξύ του 1700 και 1800 μ.χ. Εικάζεται πως, κάποια στιγμή, στοιχεία αυτού του παιχνιδιού πέρασαν στην Δύση μέσω των εμπορικών οδών.

Το σύγχρονο όμως πόκερ φαίνεται να προέρχεται από τη Νέα Ορλεάνη των ΗΠΑ, στις αρχές περίπου του 19^{ου} αιώνα. Ήταν μια περίοδος κατά την οποία οι Γάλλοι άποικοι της αναπτυσσόμενης αυτής περιοχής έκαναν σταδιακά δημοφιλές το «εθνικό» τους παιχνίδι χαρτιών, που ονομαζόταν *Poque*. Το παιχνίδι αυτό είχε πολλά κοινά στοιχεία με τις σημερινές μορφές του πόκερ. Ο όρος *Poque* προέρχεται από τη Γερμανική λέξη *pochen*, που εμπεριέχει την έννοια του *μπλοφάρω*, ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά του πόκερ.

Σύμφωνα με μια άλλη άποψη, το παιχνίδι έχει κοινές ρίζες με τα παιχνίδια *primero* (Ισπανία) και *brehan* (Γαλλία), τα οποία παίζονταν την περίοδο της Αναγέννησης. Από το *brehan* γεννήθηκε επίσης και ένα Βρετανικό παιχνίδι με το όνομα *brag* («υπερβάλλω» ή

«λέω ψέματα»), ένα από τα χαρακτηριστικά του οποίου είναι η *μπλόφα*. Μία ακόμα εκδοχή σε ό,τι αφορά την ονομασία του πόκερ είναι πως προέρχεται από την Ιρλανδική λέξη *Poca*, που σημαίνει «τσέπη» (με την έννοια πως οι παίκτες έπαιζαν για ό,τι υπήρχε στην τσέπη τους).

Περιηγητές της εποχής αναφέρουν πως το 1829 το πόκερ παιζόταν καθημερινά στα ποταμόπλοια του Μισισσιππή, στη Νέα Ορλεάνη, σε μια μορφή που δεν απέχει πολύ από αυτή του σημερινού πόκερ. Από εκεί διαδόθηκε σταδιακά και σε άλλες περιοχές των ΗΠΑ, φτάνοντας μέχρι τις δυτικές πολιτείες την εποχή του χρυσού.

Κάποια στιγμή χρησιμοποιήθηκε και η τράπουλα των 52 χαρτιών, ίσως με βασικό σκεπτικό να μπορούν να παίζουν περισσότεροι παίκτες σε ένα τραπέζι. (Μέχρι να γίνει αυτό, το παιχνίδι παιζόταν με τράπουλα των 20 χαρτιών και τέσσερις παίκτες ανά τραπέζι.)

Κατά τον αμερικανικό εμφύλιο πόλεμο εμφανίστηκαν νέες μορφές του παιχνιδιού, όπως το draw poker (όπου σε κάθε παίκτη μοιράζονται από 5 κλειστά χαρτιά με δικαίωμα αλλαγής κάποιου αριθμού χαρτιών) και το stud poker (σημερινές γνωστές εκδοχές είναι το 5-card stud και το 7-card stud, στις οποίες τουλάχιστον ένα από τα χαρτιά του παίκτη είναι κλειστό και τα υπόλοιπα ανοιχτά).

Ακολούθησαν μορφές που παίζονταν με ένα συνδυασμό κλειστών ατομικών χαρτιών και κοινών χαρτιών τα οποία άνοιγαν στο κέντρο του τραπεζιού. Η κατηγορία αυτή ονομάστηκε community card poker (δηλαδή πόκερ με κοινά χαρτιά). Σε αυτή την κατηγορία ανήκει και η παγκοσμίως δημοφιλέστερη παραλλαγή του πόκερ, το Texas Hold'em.

Το 1970 σηματοδότησε μια νέα εποχή για το σύγχρονο πόκερ, όταν ο Benny Binion διοργάνωσε στο καζίνο του στο Λας Βέγκας (το δημοφιλές *Horseshoe*) το πρώτο παγκόσμιο πρωτάθλημα πόκερ (*World Series of Poker*). Μόνο επτά παίκτες είχαν δηλώσει συμμετοχή τότε, οι περισσότεροι επαγγελματίες (με πιο γνωστούς τους Doyle Brunson, «Amarillo Slim» Preston, Johnny Moss, Bobby Baldwin, και Puggy Pearson).

Αργότερα έκαναν την εμφάνισή τους και τα πρώτα βιβλία για το παιχνίδι, με σημαντικότερα τα *Super System* του Doyle Brunson, *Caro's Book of Poker Tells* του Mike Caro, και *The Theory of Poker* του David Sklansky.

Η μεγάλη όμως «έκρηξη» στη δημοτικότητα του παιχνιδιού έγινε με την έλευση της νέας χυλιετίας. Σημαντικός παράγοντας που οδήγησε σε αυτό ήταν η «εφεύρεση» του Internet πόκερ – με μια απλή πρόσβαση στο Διαδίκτυο, ο καθένας μπορούσε πλέον να παίζει πόκερ από το σπίτι του, πιο άνετα, γρήγορα, και οικονομικά από την εναλλακτική λύση του καζίνο ή της λέσχης.

Παράλληλα με τους πρώτους ιστότοπους για πόκερ (Internet poker sites) έκαναν ή ενίσχυσαν την εμφάνισή τους δημοφιλείς τηλεοπτικές εκπομπές, με κυριότερες εκείνες που

παρουσίαζαν «ζωντανά» πρωταθλήματα του WSOP (*World Series Of Poker*) και του WPT (*World Poker Tour*), οι οποίες και προβάλλονται μέχρι σήμερα με υψηλά ποσοστά τηλεθέασης. Κύριο χαρακτηριστικό αυτών των τηλεοπτικών εκπομπών είναι η χρήση μικροκαμερών στα τραπέζια, ώστε να μπορεί ο τηλεθεατής να βλέπει τα φύλλα των παικτών και να μπορεί να παρακολουθεί τη δράση από πρώτο χέρι, ζώντας την αγωνία των αγωνιζόμενων στην πορεία τους για τους τίτλους.

Το 2003 ήταν επίσης μια χρονιά-ορόσημο, όταν ένας άγνωστος ερασιτέχνης του παιχνιδιού, ο Chris Moneymaker (προσέξτε την ειρωνεία του επωνύμου του...), κέρδισε το κύριο πρωτάθλημα του WSOP και μαζί το έπαθλο των 2,5 εκατομμυρίων δολαρίων. Το εντυπωσιακό σε αυτή την ιστορία είναι πως ο Moneymaker είχε κερδίσει τη συμμετοχή του στο τουρνουά (10 χιλιάδες δολάρια) με 40 μόνο δολάρια, παίζοντας προκριματικά πρωταθλήματα στο Internet. Μέσα σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα, αυτό το γεγονός αύξησε θεαματικά τη δημοτικότητα του παιχνιδιού.

Ο παρακάτω πίνακας «μιλάει» από μόνος του:

Πίνακας 1.1 Κύριο πρωτάθλημα του World Series Of Poker (παλλαγή: Texas Hold'em)

Έτος	Αριθμός συμμετοχών	Παρατηρήσεις
1970	7	⇒ Πρώτο γεγονός-ορόσημο
1973	13	
1983	108	
1993	220	
2003	839	⇒ Δεύτερο γεγονός-ορόσημο
2004	2576	⇒ Προσέξτε την αντίδραση στην προηγούμενη χρονιά
2005	5619	
2006	8773	
2007	6358	⇒ Μείωση που εξηγείται από νομοθετικές αλλαγές που είχαν προηγηθεί στις ΗΠΑ για το παιχνίδι μέσω του Internet
2010	7319	
2012	6598	⇒ Και το «πανηγύρι» συνεχίζεται!

Από τον κόσμο του πόκερ προέρχονται πολλές εκφράσεις-κλισέ που χρησιμοποιούνται μέχρι σήμερα στην καθημερινότητα πολλών χωρών (π.χ., *poker face*, *μπλοφάρω*, *είμαι ταπί*, *πάω πάσο*, κ.α.).

Βασικά στοιχεία του πόκερ

Ο όρος **Πόκερ** αποτελεί τον γενικό τίτλο κάτω από τον οποίο υπάρχουν πολλές μορφές και παραλλαγές του παιχνιδιού, όλες όμως με κάποια βασικά κοινά χαρακτηριστικά:

- Μία τράπουλα.
- Ένα τραπέζι, κατά προτίμηση με τσόχα.
- Μάρκες, οι οποίες συνήθως αντιπροσωπεύουν πραγματικά χρηματικά ποσά. Είναι δυνατό όμως να χρησιμοποιηθούν και πραγματικά χαρτονομίσματα ή νομίσματα (ή ό,τι άλλο συμφωνήσουν οι παίκτες, αν πρόκειται για «σπιτικό» παιχνίδι).
- Από δύο έως και δέκα παίκτες ανά τραπέζι.
- Στην προσπάθειά τους να κερδίζουν τις παρτίδες στις οποίες συμμετέχουν, οι παίκτες ελπίζουν να πετυχαίνουν τους κατάλληλους συνδυασμούς που θα τους οδηγούν στο επιθυμητό αποτέλεσμα (θα τους δούμε στη συνέχεια). Ο κοινός όρος που χρησιμοποιείται στο πόκερ όταν μιλάμε για έναν συνδυασμό, είναι **φύλλο** (π.χ. «κέ-ντα»). Ένα φύλλο αποτελείται από τη συνδυαστική αξία 5 χαρτιών της τράπουλας.
- Κάθε παίκτης έχει δικαίωμα να ποντάρει (να «κτυπήσει»), ανάλογα με το πόση αξία δίνει στο φύλλο του ή από το αν κάνει μπλόφα. Ο παίκτης που κάνει μπλόφα προσπαθεί να πείσει τους άλλους παίκτες που συμμετέχουν στην παρτίδα ότι έχει πετύχει ένα δυνατό φύλλο ενώ στην ουσία ισχύει το αντίθετο. Γι' αυτό, στο πόκερ αρκετά συχνά δεν κερδίζει την παρτίδα ο παίκτης με το καλύτερο φύλλο. Αυτός είναι ένας ακόμα σημαντικός παράγοντας που διαφοροποιεί το παιχνίδι και του χαρίζει τη μοναδικότητά του.
- Δύο καθοριστικά στοιχεία για την επιτυχία ενός παίκτη είναι η παικτική ικανότητα και η ψυχολογία. Αν αυτά «συνεργάζονται» σε καλό επίπεδο, τότε ο παίκτης έχει σαφές πλεονέκτημα έναντι παικτών που υστερούν σε ένα από τα δύο αυτά στοιχεία. Το πλεονέκτημά του μπορεί να μη φανεί με «συμπαγή» αποτελέσματα βραχυπρόθεσμα, λόγω του αστάθμητου παράγοντα της τύχης, αλλά θα είναι καθοριστικό σε βάθος χρόνου.

«Είτε του αρέσει είτε όχι, ο χαρακτήρας ενός ανθρώπου απογυμνώνεται στο τραπέζι του πόκερ.»

— Anthony Holden

Το παιχνίδι αλλάζει

Το πόκερ αποτελεί μια μικρογραφία του πραγματικού κόσμου. Υπάρχει όμως μια διαφορά. Λέγεται πως στο τραπέζι δεν μπορεί κανείς να «κρυφτεί». Τα καλύτερα και τα χειρότερα της ανθρώπινης φύσης θα βρουν τρόπο, αργά ή γρήγορα, να βγουν στην επιφάνεια.

Οι καλοί παίκτες του είδους έχουν την ικανότητα να εντοπίζουν τις αδυναμίες των συμπαίκτών τους και να τις εκμεταλλεύονται. Όχι πως και οι ίδιοι δεν έχουν, αλλά, ανάλογα με το επίπεδο του καθενός, έχουν καλύτερο έλεγχο του εαυτού τους στο τραπέζι. Στο πλαίσιο αυτό υπάρχει και η έκφραση *poker face* (σε ελεύθερη μετάφραση, *ανέκφραστο πρόσωπο*). Υπάρχει όμως μια συνηθισμένη παρανόηση. *Poker face* δεν σημαίνει να παραμένει ο παίκτης «κοκαλωμένος» και «σκληρός», αλλά να καταφέρνει να μην «περνάει» πληροφορίες στους αντιπάλους του για τη δύναμη του φύλλου του (του συνδυασμού του). Ακόμα και αν υποθέσουμε πως αυτό το κατορθώνει όντας χαμογελαστός και ομιλητικός, τότε θα έχει πετύχει το στόχο του: Δεν θα είναι εύκολο για τους αντιπάλους του να τον «διαβάσουν», να καταλάβουν δηλαδή σε μια δεδομένη στιγμή τη δύναμη του φύλλου του, τη σημασία του πονταρίσματός του, την μπλόφα του, κ.λπ. Το «διάβασμα» είναι μια δύσκολη υπόθεση, ακόμα και για τους ειδικούς. Πρόκειται για μια αρετή που μπορεί ο παίκτης να την εξασκήσει κυρίως στη «ζωντανή» μορφή του παιχνιδιού αλλά –σε μικρότερο βαθμό– και στα παιχνίδια μέσω Internet.

Η «ζωντανή» μορφή του παιχνιδιού είναι η παραδοσιακή και, για πολλούς, η αυθεντική του μορφή. Έχει και μια όμορφη κοινωνική διάσταση όταν για χρόνια ολόκληρα παρέες ανθρώπων συναντιούνται για να καθίσουν γύρω από ένα τραπέζι και να ανταγωνιστούν σε αυτό το πλούσιο σε προκλήσεις παιχνίδι. Μια μορφή ανταγωνισμού «καθαρή» και δίκαιη.

Οι παικτικές αρετές κάποιου μπορούν να αναδειχθούν και εναντίον άγνωστων παικτών (συχνά από όλο τον κόσμο) στα διεθνή τουρνουά, όπου και αν αυτά γίνονται. Μπορεί πλέον ο καθένας να προσπαθήσει να κερδίσει μια θέση σε αυτά μέσω μικρότερων προκριματικών πρωταθλημάτων στο Internet. Και, για να είναι ξεκάθαρο, **στο πόκερ μέσω του Internet ο παίκτης παίζει εναντίον άλλων παικτών** (συχνά από όλο τον κόσμο) **και όχι εναντίον ενός υπολογιστή.**

Το πόκερ στο Διαδίκτυο έφερε μια επανάσταση. Έδωσε την ευκαιρία σε εκατομμύρια ανθρώπους να γνωρίσουν το παιχνίδι εύκολα και γρήγορα. Έδωσε επίσης την ευκαιρία σε απλούς ερασιτέχνες του είδους να διεκδικήσουν μεγάλα χρηματικά έπαθλα σε «ζωντανά» αλλά και σε διαδικτυακά πρωταθλήματα.

Κατά συνέπεια, το «ζωντανό» πόκερ και το πόκερ στο Internet είναι δύο διαφορετικοί κόσμοι με πολλά κοινά στοιχεία και έντονη αλληλεπίδραση.

Για πολλά χρόνια στο εξωτερικό, το «ζωντανό» παιχνίδι παιζόταν σε μεγάλο βαθμό στα καζίνο¹. Η εφεύρεση του διαδικτυακού πόκερ έφερε γρήγορα τα πάνω-κάτω στη «βιομηχανία» του παιχνιδιού.

Στο σημείο αυτό, ας δούμε κάποιες βασικές διαφορές μεταξύ των δύο μορφών:

- Τα καζίνο που φιλοξενούν αίθουσες για πόκερ συνήθως βρίσκονται σε μεγάλες αποστάσεις από τα σπίτια των ενδιαφερόμενων, και η πρόσβαση σε αυτά δεν είναι πάντα εύκολη.
- Λόγω του χαμηλού κόστους λειτουργίας σε σύγκριση με τα καζίνο, οι διαδικτυακές αίθουσες πόκερ (εταιρείες που εξειδικεύονται στο πόκερ μέσω του Internet) έχουν την άνεση να προσφέρουν όλων των ειδών τα παιχνίδια και για όλες τις τσέπες (κάτι απαγορευτικό για τα καζίνο, όπου τα παιχνίδια ξεκινούν από αρκετά υψηλότερα όρια και με μεγαλύτερο κόστος για τους παίκτες). Σε πολλά από τα παιχνίδια που προσφέρονται στο Internet, ο παίκτης μπορεί να συμμετέχει και χωρίς χρήματα, κάτι που είναι ιδανικό για νέους παίκτες ή/και για όσους θέλουν να παίξουν χωρίς ρίσκο.
- Οι παίκτες που παίζουν διαδικτυακά έχουν την άνεση να παίζουν από το χώρο του σπιτιού τους (ή από οπουδήποτε υπάρχει πρόσβαση στο Διαδίκτυο), χωρίς να χρειάζεται να μουν στη –συχνά χρονοβόρα– διαδικασία που απαιτείται για να βρεθούν στην αίθουσα πόκερ του καζίνο, όπου αρκετές φορές υπάρχει πρόβλημα συνωστισμού και τηρείται σειρά προτεραιότητας για τα τραπέζια.

¹ Προς αποφυγή παρεξηγήσεων, όταν μιλάμε για το πόκερ στα καζίνο δεν αναφερόμαστε στα παιχνίδια μορφής καζίνου, όπου οι παίκτες παίζουν ενάντια στην «μάννα» (στο καζίνο) και όχι εναντίον άλλων παικτών. Αυτού του είδους τα παιχνίδια δεν εμπεριέχουν παικτική ικανότητα, και οι προδιαγραφές τους είναι τέτοιες ώστε η «μάννα» να έχει το στατιστικό προβάδισμα έναντι του παίκτη. Αυτά τα παιχνίδια δεν είναι πόκερ.

Το πόκερ στο Internet

Τι χρειάζεται:

- Ένας υπολογιστής (δεν υπάρχουν ιδιαίτερες προδιαγραφές μνήμης, κάρτας γραφικών κ.λπ.).
- Σύνδεση στο Internet (κατά προτίμηση ADSL).
- Αφού κάνετε την επιλογή του ιστότοπου για πόκερ (Internet poker site ή *on-line poker room*) που επιθυμείτε, θα χρειαστεί να «κατεβάσετε» στον υπολογιστή σας το λογισμικό (client software) της εταιρείας από την ιστοσελίδα της και στη συνέχεια να το εγκαταστήσετε.

Καλά όλα αυτά, αλλά πώς επιλέγει κάποιος σε ποιον διαδικτυακό ιστότοπο για πόκερ θα παίξει; Η αλήθεια είναι πως πλέον υπάρχει μεγάλη γκάμα επιλογών και γι' αυτόν τον λόγο η μόνη βασική κατεύθυνση την οποία μπορώ να σας προτείνω είναι να εξετάσετε κυρίως τις μεγάλες και επώνυμες εταιρείες του χώρου, οι οποίες είναι λίγο πολύ γνωστές, ενώ υπάρχουν πλέον και πολλές ιστοσελίδες, ιστολόγια (blogs) και φόρουμ που ασχολούνται με το πόκερ, όπου μπορείτε να βρείτε αναλύσεις και προτάσεις που θα σας διευκολύνουν στις επιλογές σας.

Αφού εγκαταστήσετε το λογισμικό², πριν μπορέσετε να παίξετε θα σας ζητηθούν κάποια βασικά στοιχεία εγγραφής. Σε πρώτη φάση, θα σας ζητηθεί να επιλέξετε το ψευδώνυμο με το οποίο θα εμφανίζεστε στα τραπέζια και έναν κωδικό πρόσβασης (password), και να ορίσετε μια διεύθυνση e-mail επαφής. Καμία εταιρεία δεν θα απαιτήσει να καταθέσετε χρήματα για να μπορείτε να παίξετε. Θα έχετε την επιλογή, για όσο διάστημα επιθυμείτε, να παίξετε σε τραπέζια με «ψεύτικα» (εικονικά) χρήματα. Η ορολογία που σας ενδιαφέρει σε αυτή τη φάση είναι *play money*. Είναι μια ευκαιρία να εξοικειωθείτε με το περιβάλλον του λογισμικού και τα παιχνίδια χωρίς κανένα ρίσκο. Πολλοί ιστότοποι για πόκερ διοργανώνουν και τουρνουά με «ψεύτικα» χρήματα.

Αν κάποια στιγμή αποφασίσετε να καταθέσετε χρήματα σε μια διαδικτυακή αίθουσα της επιλογής σας, θα σας ζητηθούν κάποια επιπλέον στοιχεία για την ενεργοποίηση ενός λογαριασμού πραγματικών χρημάτων (cash account ή real money account): ονοματεπώνυμο, διεύθυνση, ημερομηνία γέννησης, κ.λπ.

² Δεν υπάρχει περιορισμός στο πλήθος των εφαρμογών πόκερ που μπορείτε να εγκαταστήσετε στον υπολογιστή σας.

Αφού ολοκληρώσετε αυτή τη διαδικασία, θα ενημερωθείτε από το λογισμικό για τους πολλούς τρόπους που έχετε στη διάθεσή σας για να καταθέσετε χρήματα στο λογαριασμό σας του πόκερ. Ο πιο γρήγορος και εύκολος τρόπος είναι με πιστωτική κάρτα (ισχύουν και εδώ όλοι οι κανονισμοί ασφαλείας που ισχύουν για αγορές με πιστωτική κάρτα στο Internet). Αν δεν έχετε πιστωτική κάρτα, θα υπάρχουν πολλές εναλλακτικές επιλογές, αυτό είναι δεδομένο...

Να έχετε υπόψη πως, ακόμα και σε αυτή τη φάση, δεν χρειάζεται να καταθέσετε χρήματα αν δεν το θέλετε. Απλώς έχετε ετοιμάσει το λογαριασμό σας για μελλοντική χρήση.

Μια συμβουλή: Συμπληρώστε τα πραγματικά σας στοιχεία. Αν στο μέλλον χρειαστεί να «τραβήξετε» από τα κέρδη σας (να μεταφέρετε κερδισμένα χρήματα σε τραπεζικό σας λογαριασμό ή να πιστώσετε την κάρτα σας) δεν θα μπορείτε να το κάνετε αν τα στοιχεία που έχετε δώσει είναι ψεύτικα ή κάποιου τρίτου προσώπου. Βέβαια, θα πρέπει να γνωρίζετε ότι, τουλάχιστον τη στιγμή που γραφόταν η 2η έκδοση του βιβλίου, το θέμα της νομιμότητας των αναλήψεων διέπεται στη χώρα μας από ένα μάλλον θολό τοπίο. Ίσως το καλύτερο θα ήταν να συμβουλευθείτε κάποιον δικηγόρο πριν προβείτε σε κάποια ενέργεια για την οποία δεν είστε σίγουροι (ή να συμβουλευτείτε άλλους παίκτες μέσω κάποιου φόρουμ). Το ποσό των χρημάτων που θα επιλέξετε να καταθέσετε για πρώτη φορά θα πρέπει να είναι ανάλογο με τη χρήση που επιθυμείτε καθώς και με την οικονομική σας άνεση (θα επανέλθω αναλυτικότερα σε αυτό το θέμα σε άλλο κεφάλαιο του βιβλίου).

Ασφάλεια στο Internet

Η ασφάλεια των συναλλαγών και η προστασία των προσωπικών δεδομένων στο Διαδίκτυο εξακολουθεί να αποτελεί έναν από τους σοβαρότερους ανασταλτικούς παράγοντες για την ανάπτυξη των ηλεκτρονικών συναλλαγών. Έχει δώσει αφορμή για μεγάλες συζητήσεις και αντιπαραθέσεις, αλλά είναι γεγονός ότι κάθε μέρα που περνάει η ασφάλεια και η προστασία των συναλλαγών βελτιώνεται όλο και περισσότερο.

Οι εταιρείες πόκερ που δραστηριοποιούνται στο χώρο του Internet εμφανίστηκαν μετά το 1998. Σήμερα υπάρχουν δεκάδες εταιρείες και είναι δύσκολο να γίνουν απόλυτες εκτιμήσεις σχετικά με τη συνολική ασφάλεια του χώρου.

Ας δούμε συνοπτικά τις πιο γνωστές απάτες που έχουν αναφερθεί μέχρι σήμερα:

- Με «εσωτερική» βοήθεια, τουλάχιστον δύο παίκτες έπαιζαν στα τραπέζια δύο διαφορετικών διαδικτυακών τόπων (της ίδιας όμως μητρικής εταιρείας) έχοντας τη δυνατότητα να βλέπουν τα φύλλα των συμπαικτών τους. Στους παίκτες που συμμετείχαν σε αυτή την κομπίνα είχαν δοθεί προσβάσεις σε εταιρικούς κωδικούς υψηλής

ασφάλειας (super user accounts) από υψηλόβαθμα στελέχη της εταιρείας. Έγιναν οι απαραίτητες έρευνες, αποδόθηκαν ευθύνες, και δόθηκαν αποζημιώσεις εκατοντάδων χιλιάδων δολαρίων στους παίκτες που είχαν υποστεί οικονομική ζημιά από την απάτη. Σήμερα έχει γίνει γενικότερα αποδεκτό πως η πλειονότητα των μεγάλων εταιρειών πόκερ έχουν αυστηρούς εσωτερικούς ελέγχους και συστήματα ασφαλείας που αποτρέπουν τέτοιες απόπειρες απάτης, καθώς επίσης και τις όποιες προσπάθειες από χάκερ για πρόσβαση στα υπολογιστικά τους συστήματα.

- Μια δεύτερη, πιο ρεαλιστική «κομπίνα», είναι όταν δύο ή περισσότεροι παίκτες παίζουν στο ίδιο τραπέζι συνεργαζόμενοι εναντίον των υπόλοιπων παικτών (collusion). Συνήθως, οι παίκτες αυτοί μοιράζονται κέρδη και χασούρες και συχνά χρησιμοποιούν παικτικές τακτικές για να ανεβάζουν τα χρηματικά ποσά που παίζονται στη διάρκεια των παρτίδων όταν κάποιος από αυτούς έχει καλό φύλλο (προσπαθώντας έτσι να παρασύρουν τους ανυποψίαστους παίκτες που συμμετέχουν στο παιχνίδι). Ευτυχώς, τα συστήματα ασφαλείας της πλειονότητας των μεγάλων εταιρειών μπορούν να εντοπίσουν και να αποτρέψουν σε ικανοποιητικό βαθμό αυτές τις δραστηριότητες. Αντίθετα, στα καζίνο είναι πιο δύσκολο να αντιμετωπιστούν τέτοιου είδους προσπάθειες.
- Το μεγαλύτερο όμως οικονομικό σκάνδαλο από την εποχή που ξεκίνησε το πόκερ στο Internet ήταν αυτό που επονομάστηκε **Black Friday** (Μαύρη Παρασκευή). Θεωρώ ότι ήταν οικονομικό σκάνδαλο γιατί δεν αφορούσε θέματα άμεσης εξαπάτησης παικτών, αλλά παράνομες πρακτικές τις οποίες ακολουθούσαν επί σειρά ετών κάποιες από τις μεγαλύτερες εταιρείες του χώρου για να μπορούν να εξυπηρετούν τους Αμερικανούς πελάτες τους. Όλα ξεκίνησαν το 2006, με την ψήφιση ενός νόμου στις ΗΠΑ που απαγόρευε στα χρηματοπιστωτικά ιδρύματα της χώρας να διεκπεραιώνουν συναλλαγές Αμερικανών πολιτών από και προς εταιρείες Internet που είχαν αντικείμενό τους τον τζόγο, μεταξύ των οποίων και το πόκερ. Αυτό σήμαινε πως οι Αμερικανοί παίκτες –η «βαρειά βιομηχανία» του διαδικτυακού πόκερ– ξαφνικά βρέθηκαν να μην μπορούν να παίζουν online. Στην προσπάθειά τους να καλύψουν αυτά τα κενά και κυρίως τις αναλήψεις, οι μεγαλύτερες εταιρείες διαδικτυακού πόκερ «έχτισαν» έναν μεγάλο παράνομο μηχανισμό για να μπορούν να εξυπηρετούν τους παίκτες τους. Αυτό λειτούργησε καλά για αρκετά χρόνια, μέχρι που στις 15 Απριλίου 2011, ημέρα Παρασκευή (απ' όπου και το Black Friday) ξέσπασε το σκάνδαλο. Μέσα στην ίδια μέρα, το FBI μπλόκαρε ολοσχερώς τη λειτουργία των εν λόγω εταιρειών (εκτός μίας, στην οποία η πρόσβαση διακόπηκε μόνο στις ΗΠΑ) και «πάγωσε» ύποπτους λογαρισμούς δεκάδων εκατομμυρίων σε διάφορα σημεία του κόσμου. Το αποτέλεσμα ήταν να μπλοκάρουν και τα χρήματα πολλών παικτών διεθνώς, γεγονός πρωτόγνωρο και παντελώς απρόσμενο. Τελικά, μετά από πολύμηνες διαβου-

λεύσεις και διαπραγματεύσεις με τις αρχές, επιστράφηκε στους παίκτες ένα μεγάλο τμήμα αυτών των ποσών. Πάντως, μέχρι τη στιγμή που γραφόταν η 2η έκδοση του βιβλίου, δεν είχαν επιστραφεί τα χρήματα σε ένα σημαντικό ποσοστό πρώην πελατών της μίας από αυτές τις εταιρείες. Αυτό όμως φαίνεται πως θα αλλάξει σύντομα, με την εξαγορά της συγκεκριμένης εταιρείας από τη μεγαλύτερη εταιρεία του χώρου. Μέρος της συμφωνίας εξαγοράς, που συμφωνήθηκε και με τις αρχές των ΗΠΑ, είναι πως θα αποπληρωθούν όλοι οι παίκτες. Απ' ό,τι φαίνεται λοιπόν, οι ζημιές θα είναι τελικά μικρές για τους παίκτες –στοιχείο σημαντικό για τη διάσωση της γενικής αξιοπιστίας του διαδικτυακού πόκερ.

Από εκεί και πέρα, υπάρχουν δραστηριότητες οι οποίες είναι αμφιλεγόμενες αλλά όχι απαραίτητα παράνομες:

- Αυτοματοποιημένα προϊόντα λογισμικού (*robots* ή *bots*) τα οποία παίζουν αντί του παίκτη (συνήθως χαμηλά ποσά), βάσει προκαθορισμένου προγραμματισμού. Οι αποδόσεις τους είναι όμως ακόμα αμφιλεγόμενες και δεν θεωρείται πως αποτελούν απειλή για τους άλλους παίκτες.
- Ισχυρά προγράμματα, τα οποία χρησιμοποιούν μεγάλες βάσεις δεδομένων των παικτών του Internet για να βγάλουν μια αρκετά ακριβή στατιστική εικόνα των παικτικών χαρακτηριστικών του καθενός. Όποιος χρησιμοποιεί ένα τέτοιο λογισμικό αποκτά πλεονέκτημα έναντι των αντιπάλων του. Μόνο λίγες από τις μεγάλες εταιρείες του χώρου έχουν απαγορεύσει στους χρήστες τους τη χρήση τέτοιων μέσων, χωρίς όμως καλά αποτελέσματα, καθώς τα ίδια τα προγράμματα συχνά έχουν αντίμετρα στον εντοπισμό τους.

Έτσι ερχόμαστε στο βασικό θέμα της εμπιστοσύνης των παικτών στις εταιρείες Internet σε ό,τι αφορά το «μοίρασμα» των φύλλων. Το μοίρασμα γίνεται από προγράμματα που βασίζονται σε έναν αλγόριθμο «γέννησης» τυχαίων αριθμών (random number generator, RNG).

Όμως, είναι πολλοί αυτοί που υποστηρίζουν πως το μοίρασμα των φύλλων/χαρτιών στο Internet δεν είναι ακριβώς τυχαίο. Ισχυρίζονται πως τα προγράμματα αυτά είναι κατασκευασμένα να λειτουργούν με τέτοιον τρόπο ώστε να ελκύουν, κατά μέσο όρο, περισσότερους ενεργούς παίκτες ανά παρτίδα. Με αυτόν τον τρόπο, οι εταιρείες βγάζουν μεγαλύτερα κέρδη (κυρίως μέσω του *rake* –ο Ελληνικός όρος είναι *γκανιότα*) και το «χρήμα γυρίζει» γύρω από τους παίκτες, χωρίς ουσιαστικά να χάνει ή να κερδίζει κάποιος μακροπρόθεσμα μεγάλα ποσά. Οι αποδείξεις όμως δείχνουν κάτι διαφορετικό: Ακριβώς όπως υπάρχει ένα μικρό ποσοστό παικτών στη σκηνή του «ζωντανού» πόκερ οι οποίοι είναι σταθερά και διαχρονικά κερδισμένοι, έτσι και στη σκηνή του διαδικτυακού πόκερ υπάρχει μια αντίστοιχη εικόνα. Οι αποδείξεις γι' αυτό είναι αναμφισβήτητες (για όποιον

ενδιαφέρεται, υπάρχουν ιστοσελίδες που παρακολουθούν τα στατιστικά των παικτών, τα κέρδη κ.λπ).

Μια τελευταία τεχνική παρατήρηση σχετικά με τα προγράμματα «γέννησης» τυχαίων αριθμών: Υποστηρίζεται πως είναι φτιαγμένα ώστε να «παράγουν» φύλλα/χαρτιά σε πραγματικό χρόνο κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού και είναι πρακτικά αδύνατο για οποιονδήποτε (ούτε καν για την ίδια την εταιρεία) να προβλέψει ή να ξέρει ποιο φύλλο θα ακολουθήσει σε κάθε δεδομένη στιγμή μοιράσματος.

Επίσης, πολλοί ισχυρίζονται πως χάνουν δυσανάλογα συχνά σε παρτίδες στις οποίες ξεκινούν με το συντριπτικά καλύτερο φύλλο (**bad beat** –σε ελεύθερη μετάφραση, *απρόσμενη ήττα*). Τόσο δυσανάλογα, ώστε να θεωρούν πως καταργείται η στατιστική δομή του παιχνιδιού και, άρα, κάτι δεν πάει καλά.

Η αντίθετη γνώμη (με την οποία συμφωνώ) υποστηρίζει πως είναι λογικό να δημιουργείται αυτή η εντύπωση, καθώς η αναλογία των μοιραζόμενων φύλλων σε μια δεδομένη χρονική περίοδο είναι πολύ μεγαλύτερη στο Internet σε σύγκριση με τα «ζωντανά» παιχνίδια –με μια αναλογία συχνά μεγαλύτερη από 3 προς 1. Σε αυτό πρέπει να προστεθεί και το γεγονός πως οι παίκτες του Internet έχουν τη δυνατότητα να παίζουν σε πολλά τραπέζια ταυτόχρονα (multitabling), συχνά φτάνοντας την παραπάνω αναλογία σε επίπεδα άνω του 40 προς 1. Επίσης, έχουν την τάση να παίρνουν πιο επιπόλαιες αποφάσεις και μεγαλύτερο ρίσκο, καθώς έχουν την ευκολία να παίζουν άμεσα ένα καινούργιο παιχνίδι αν χάσουν. Τέλος, είναι επίσης λογικό να υποθέσει κάποιος πως θα αποτελούσε μεγάλο επιχειρηματικό ρίσκο για τις εταιρείες του χώρου (ειδικά τις μεγάλες) να υποστηρίξουν τέτοιες ανήθικες πρακτικές (όπως, π.χ., το «πειραγμένο» μοίρασμα των φύλλων). Κάποιες από αυτές έχουν ετήσιο κύκλο εργασιών τόσο μεγάλο, που δεν θα έθεταν σε κίνδυνο τα συμφέροντά τους. Για παράδειγμα, μια συγκεκριμένη εταιρεία του χώρου κάνει ημερήσιο τζίρο πολλών εκατομμυρίων δολαρίων από τις γκανιότες (rakes) και από τα τέλη συμμετοχής (των παικτών στα πρωταθλήματα (tournament fees)). Στα παραπάνω έσοδα δεν συμπεριλαμβάνονται τα άμεσα και έμμεσα κέρδη από τη διοργάνωση μεγάλων διεθνών πρωταθλημάτων ανά τον κόσμο και από τις επενδύσεις των καταθέσεων των παικτών που έχουν λογαρισμούς σε αυτές τις εταιρείες (για τις οποίες επενδύσεις οι παίκτες δεν εισπράττουν τόκο).

Οι περισσότερες από τις μεγάλες εταιρείες στο χώρο του Internet poker είναι πιστοποιημένες για τη φερεγγυότητά τους από ανεξάρτητους οργανισμούς πιστοποίησης ή ελεγκτικές εταιρείες (όπως είναι, π.χ., οι PricewaterhouseCoopers και Kahnawake Gaming Commission).

*«Θα σου πάρει μία ημέρα για να μάθεις τους κανόνες του πόκερ,
αλλά μία ζωή για να εντρυφήσεις σε αυτό.»*

— Robert Williamson III

Τα φύλλα

Όποιος από τους αναγνώστες έχει προηγούμενη εμπειρία με το Texas Hold'em μπορεί να περάσει κατευθείαν στην επόμενη ενότητα.

Στις δημοφιλέστερες διεθνώς παραλλαγές του πόκερ χρησιμοποιείται μία «κλασική» τράπουλα 52 χαρτιών (στην οποία δεν περιλαμβάνονται οι δύο Joker) και δεν αφαιρείται κανένα χαρτί (δηλαδή, παίζει ολόκληρη η τράπουλα).

Ξεκινώντας από το ισχυρότερο χαρτί και κατεβαίνοντας, στο πόκερ ισχύει η παρακάτω ιεραρχία:

A Άσσος / Ace³

K Ρήγας / King

Q Ντάμα / Queen

J Βαλές / Jack

10 Δέκα / Ten

9 Εννέα / Nine

8 Οκτώ / Eight

. .

. .

. .

2 Δύο / Deuce (two)

Σε ό,τι αφορά τα χρώματα, δεν υπάρχει ιεραρχία (έχουν όλα την ίδια ισχύ).

³ Ο Άσσος μπορεί να «παίζει» και σαν το χαμηλότερο χαρτί σε μία περίπτωση κέντας (περισσότερα για την κέντα αργότερα). Επίσης, σε κάποιες παραλλαγές του παιχνιδιού, ο Άσσος «παίζει» μόνο ως το χαμηλότερο χαρτί (π.χ., ace-to-five lowball) ή μόνο ως το υψηλότερο χαρτί (π.χ., deuce-to-seven lowball).

Πίνακας 1.2 Τα χρώματα⁴

Κούπες / Hearts	
Καρά / Diamonds	
Μπαστούνια / Spades	
Σπαθιά / Clubs	

Στην προσπάθειά μας να κερδίσουμε μια παρτίδα, επιδιώκουμε να έχουμε το καλύτερο δυνατό φύλλο. Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, ένα φύλλο αποτελείται από ένα συνδυασμό που περιλαμβάνει μέχρι και 5 χαρτιά της τράπουλας (ποτέ περισσότερα).

Ξεκινώντας από το χειρότερο φύλλο και προχωρώντας προς το καλύτερο, στις δημοφιλέστερες διεθνώς παραλλαγές του παιχνιδιού ισχύει η ακόλουθη ιεραρχία:

(Αναφέρονται οι ελληνικοί όροι και δίπλα οι αντίστοιχοι αγγλικοί)

Ανώτερο χαρτί / High card π.χ. **5♥ Q♣ 8♦ 2♠ J♥**

- ⇒ *Διατύπωση παραδείγματος:* Ανώτερος στην Ντάμα / Queen high.
- ⇒ *Επεξήγηση:* Στην ουσία πρόκειται περισσότερο για *αφυλλία* παρά για συνδυασμό. Πέντε διαφορετικά χαρτιά, που συνδυαστικά δεν έχουν καμία ιδιαίτερη αξία. Εδώ έχουμε παράδειγμα με *ανώτερο* χαρτί την *Ντάμα (Q)*: Δηλαδή, η Ντάμα είναι το ιεραρχικά ισχυρότερο από τα 5 χαρτιά του συνδυασμού (του φύλλου).

Ζεύγος ή ζευγάρι / One pair π.χ. **4♣ 4♠ 10♥ K♣ J♠**

- ⇒ *Διατύπωση παραδείγματος:* Τεσσάρια / Fours (ή pair of Fours).
- ⇒ *Επεξήγηση:* Όπως εξυπακούεται από τον ίδιο τον όρο, δύο από τα πέντε χαρτιά του φύλλου είναι όμοια.

Ζεύγη ή ζευγάρια / Two pair π.χ. **10♥ 10♠ 2♦ 2♥ K♣**

- ⇒ *Διατύπωση παραδείγματος:* Δεκάρια – Δυάρια / Tens and Deuces.
- ⇒ *Επεξήγηση:* Ότι λέει ο όρος.

⁴ Προσέξτε πως, παρά τη λέξη «χρώματα», η αναφορά γίνεται στα σχήματα και όχι στα φυσικά χρώματα των σημάτων (κόκκινο ή μαύρο).

Τρία όμοια / Three of a kind ή Set π.χ. **Q♥ Q♠ Q♣ A♠ 6♥**

- ⇒ *Διατύπωση παραδείγματος:* Τρεις Ντάμες / Three of a kind, Queens, ή set of Queens.
- ⇒ *Επεξήγηση:* Ότι λέει ο όρος (τρία όμοια χαρτιά).

Κέντα / Straight π.χ. **5♥ 6♠ 7♣ 8♥ 9♦**

- ⇒ *Διατύπωση παραδείγματος:* Κέντα στο Εννέα / Straight, Nine high.
- ⇒ *Επεξήγηση:* Πέντε χαρτιά τα οποία βρίσκονται σε συνέχεια/σειρά, άσχετα από το χρώμα τους (δηλαδή, δεν σχηματίζουν χρώμα).

Χρώμα / Flush π.χ. **3♠ 9♠ K♠ 4♠ 10♠**

- ⇒ *Διατύπωση παραδείγματος:* Χρώμα στον Ρήγα / Flush, King high.
- ⇒ *Επεξήγηση:* Πέντε ανόμοια χαρτιά, όλα του ίδιου χρώματος (δηλαδή σχήματος) που δεν είναι στη σειρά, δηλαδή δεν σχηματίζουν κέντα. Στο παράδειγμά μας, έχουμε χρώμα στα μπαστούνια.

Φουλ / Full house π.χ. **J♦ J♠ J♣ 4♠ 4♥**

- ⇒ *Διατύπωση παραδείγματος:* Φουλ του Βαλέ με Τεσσάρια / Jacks full of Fours.
- ⇒ *Επεξήγηση:* Ο συνδυασμός αποτελείται από μια τριάδα όμοιων χαρτιών (3 Βαλέδες) και ένα ζεύγος (Τεσσάρια).

Καρέ / Four of a kind π.χ. **8♠ 8♥ 8♦ 8♣ Q♥**

- ⇒ *Διατύπωση παραδείγματος:* Καρέ του Οκτώ / Four of a kind, Eights.
- ⇒ *Επεξήγηση:* Τέσσερα όμοια χαρτιά. Στο παράδειγμά μας, έχουμε μαζέψει όλα τα Οκτάρια της τράπουλας.

Φλος / Straight flush π.χ. **7♣ 8♣ 9♣ 10♣ J♣**

- ⇒ *Διατύπωση παραδείγματος:* Φλος στον Βαλέ / Straight flush, Jack high.
- ⇒ *Επεξήγηση:* Πρόκειται για μια χρωματισμένη κέντα ή αλλιώς για μια κέντα-χρώμα (όπως υποδεικνύει και ο αγγλικός όρος). Ειδικά αν είναι *στον Άσσο*, τότε μιλάμε για το ισχυρότερο φύλλο που υπάρχει στο πόκερ, το **Royal Flush**, π.χ. **10♥ J♥ Q♥ K♥ A♥**.

Για να κατανοήσετε τις σχετικές αξίες των παραπάνω φύλλων, θα χρησιμοποιήσουμε κάποια απλά παραδείγματα για την κάθε κατηγορία. Στα παρακάτω σενάρια παίζουν μόνο δύο παίκτες μεταξύ τους, και στον καθένα έχουν μοιραστεί από 5 χαρτιά στο χέρι. Ας δούμε ποιος από τους δύο κερδίζει στην κάθε περίπτωση:

High card (Ανώτερο χαρτί)

Παράδειγμα 1

Παίκτης 1: 7♠-4♦-10♥-J♠-2♠

Παίκτης 2: 5♥-9♦-4♥-7♠-6♥

Ποιος έχει το καλύτερο φύλλο (συνδυασμό);

Ο παίκτης 1, γιατί έχει ανώτερο χαρτί τον Βαλέ (J). Με διαφορετική διατύπωση, ο παίκτης 1 είναι ανώτερος στον Βαλέ (δηλ., το ιεραρχικά ισχυρότερο από τα 5 χαρτιά του είναι ο Βαλές).

Ο παίκτης 2 έχει ανώτερο χαρτί το 9.

Παράδειγμα 2

Παίκτης 1: 2♠-Q♥-8♦-3♠-J♥

Παίκτης 2: 5♠-3♠-9♦-Q♠-6♠

Ποιος έχει το καλύτερο φύλλο;

Πάλι ο παίκτης 1. Παρότι και οι δύο τους έχουν ανώτερο χαρτί την Ντάμα (Q), το δεύτερο ιεραρχικά ισχυρότερο χαρτί του φύλλου του παίκτη 1 είναι ο Βαλές (J), ενώ του παίκτη 2 το Εννιά (9).

Σχόλιο: Είναι σημαντικό να κατανοήσετε το παραπάνω παράδειγμα. Μεταξύ φύλλων (συνδυασμών) της ίδιας κατάταξης, το φύλλο με το ιεραρχικά ισχυρότερο επόμενο χαρτί είναι αυτό που κερδίζει την παρτίδα. Αν το χαρτί αυτό είναι όμοιο και στα δύο φύλλα, τότε ο νικητής καθορίζεται από το μεθεπόμενο δυνατότερο χαρτί και ούτω καθεξής (από εδώ προκύπτει και η έννοια του **kicker**, την οποία θα συναντάμε συχνά).

One pair (ζεύγος ή ζευγάρι)*Παράδειγμα 1*Παίκτης 1: **9♥-4♠-2♠-4♦-K♥**Παίκτης 2: **Q♣-9♦-8♦-Q♥-A♣**

Ποιος έχει το καλύτερο φύλλο;

Ο παίκτης 2, γιατί το ζευγάρι του (**Q-Q**) είναι μεγαλύτερο από αυτό του παίκτη 1 (**4-4**).Η διατύπωση των φύλλων σε αυτή την περίπτωση είναι $\Rightarrow$ Ο παίκτης 2 έχει *Ντάμες* (ή *δύο Ντάμες*) και ο παίκτης 1 έχει *Τεσσάρια* (ή *δύο Τεσσάρια*).*Παράδειγμα 2*Παίκτης 1: **3♠-10♠-A♥-10♦-5♠**Παίκτης 2: **10♥-J♠-10♣-4♦-9♣**

Ποιος έχει το καλύτερο φύλλο;

Ο παίκτης 1. Παρότι και οι δύο έχουν Δεκάρια (**10-10**), το ισχυρότερο από τα εναπομείναντα χαρτιά του φύλλου του παίκτη 1 είναι ο Άσσος (**A**) ενώ του παίκτη 2 ο Βαλές (**J**).**Σχόλιο:** Όπως και πιο πάνω, μεταξύ όμοιων φύλλων της ίδιας κατάταξης, το αμέσως επόμενο σε ισχύ χαρτί του φύλλου του κάθε παίκτη είναι αυτό που θα κρίνει το νικητή.**Two pair (ζευγάρια ή ζεύγη)***Παράδειγμα 1*Παίκτης 1: **Q♠-10♦-7♦-7♠-10♠**Παίκτης 2: **K♠-2♦-2♥-A♠-K♦**

Ποιος έχει το καλύτερο φύλλο;

Παρότι και οι δύο παίκτες έχουν από δύο ζευγάρια ο καθένας, ο παίκτης 2 κερδίζει με *Ρηγάδες-Δυάρια* (**K K-2 2**), φύλλο που υπερτερεί του αντιπάλου του (**10 10-7 7**: *Δεκάρια-Επτάρια*).Παρατηρήστε πως δεν είναι απαραίτητο και για τα δύο ζευγάρια ενός παίκτη να είναι ανώτερα από τα αντίστοιχα ενός αντιπάλου του ώστε το φύλλο του να είναι ισχυρότερο. Αυτό που μετράει είναι το ανώτερο ζεύγος. Στο παράδειγμά μας, ο παίκτης 2 κερδίζει λόγω του ζεύγους των Ρηγάδων (**K-K**) που είναι ισχυρότερο από το αντίστοιχο μεγαλύτερο ζεύγος του παίκτη 1 (**10-10**).

Παράδειγμα 2

Παίκτης 1: **Q♠-K♥-9♠-9♦-K♦**

Παίκτης 2: **K♠-J♠-A♠-J♥-K♠**

Ποιος έχει το καλύτερο φύλλο;

Ο παίκτης 2, γιατί ενώ και οι δύο έχουν ζεύγη του Ρήγα (**K K-J J** ο παίκτης 2, **K K-9 9** ο παίκτης 1), ο συνδυασμός του παίκτη 2 έχει ως δεύτερο ζεύγος τους Βαλέδες (**J-J**), που είναι μεγαλύτερο από το δεύτερο ζεύγος του παίκτη 1 (**9-9**).

Παράδειγμα 3

Παίκτης 1: **8♠-J♠-Q♠-J♦-8♥**

Παίκτης 2: **J♥-J♠-8♦-9♠-8♠**

Ποιος έχει το καλύτερο φύλλο;

Ο παίκτης 1. Παρότι και οι δύο έχουν όμοιο φύλλο *Βαλέδες-Οκτάρια* (**J J-8 8**), το πέμπτο χαρτί (το kicker) του φύλλου του παίκτη 1 (δηλαδή η **Q**) είναι ισχυρότερο από το αντίστοιχο του παίκτη 2 (όπου kicker είναι το **9**).

Three of a kind ή Set (τρία όμοια χαρτιά)

Παράδειγμα 1

Παίκτης 1: **3♦-3♥-10♠-3♠-K♠**

Παίκτης 2: **10♦-7♠-10♠-10♥-2♠**

Ποιος έχει το καλύτερο φύλλο;

Ο παίκτης 2, με *τρία Δεκάρια* (**10-10-10**), μια τριάδα ισχυρότερη από αυτή του παίκτη 1 (**3-3-3**).

Παράδειγμα 2

Σε αυτό το παράδειγμα θεωρήστε πως οι παίκτες παίζουν με δύο τράπουλες.

Παίκτης 1: **5♠-3♥-5♠-K♦-5♥**

Παίκτης 2: **10♦-5♥-5♠-5♦-2♠**

Ποιος έχει το καλύτερο φύλλο;

Παρότι και οι δύο παίκτες έχουν *τρία Πεντάρια* (**5-5-5**), ο παίκτης 1 κερδίζει γιατί το ισχυρότερο από τα υπόλοιπα δύο χαρτιά του είναι ο Ρήγας (kicker), ενώ ο παίκτης 2 έχει kicker το Δέκα.

Straight (κέντα)

Παίκτης 1: **J♠-10♠-9♥-Q♣-8♥**

Παίκτης 2: **5♥-7♠-3♠-6♠-4♠**

Ποιος έχει το καλύτερο φύλλο;

Ο παίκτης 1, με κέντα στην Ντάμα (**8-9-10-J-Q**). Ο παίκτης 2 έχει κέντα στο Επτά (**3-4-5-6-7**).

Flush (χρώμα)*Παράδειγμα 1*

Παίκτης 1: **A♥-5♥-10♥-K♥-2♥**

Παίκτης 2: **4♠-Q♠-J♠-7♠-10♠**

Ποιος έχει το καλύτερο φύλλο;

Ο παίκτης 1, με χρώμα στον Άσσο (**A**). Ο παίκτης 2 έχει χρώμα στην Ντάμα (**Q**).

Παράδειγμα 2

Παίκτης 1: **5♠-3♠-2♠-7♠-Q♠**

Παίκτης 2: **7♦-9♦-Q♦-J♦-5♦**

Ποιος έχει το καλύτερο φύλλο;

Παρότι και οι δύο παίκτες έχουν χρώμα στην Ντάμα (**Q**), ο παίκτης 2 κερδίζει τη συγκεκριμένη παρτίδα γιατί το επόμενο ισχυρότερο χαρτί του συνδυασμού του (kicker) είναι ο Βαλές (**J**) ενώ του παίκτη 1 το Επτά (**7**).

Full house (φουλ)*Παράδειγμα 1*

Παίκτης 1: **8♥-K♠-8♠-8♠-K♦**

Παίκτης 2: **A♠-2♦-2♠-A♥-2♠**

Ποιος έχει το καλύτερο φύλλο;

Ο παίκτης 1, με φουλ του Οκτώ με Ρηγάδες (**8 8 8-K K**). Ο παίκτης 2 έχει ένα λιγότερο ισχυρό φουλ του Δύο με Άσσους (**2 2 2-A A**).

Εδώ, η ισχύς του φύλλου κρίνεται από την τριάδα του συνδυασμού: Η τριάδα **8-8-8** του παίκτη 1 είναι ισχυρότερη από την αντίστοιχη του παίκτη 2, **2-2-2**.

Παράδειγμα 2

Και σε αυτό το παράδειγμα, θεωρήστε πως οι παίκτες παίζουν με 2 τράπουλες

Παίκτης 1: **7♥-9♥-9♠-7♦-7♣**

Παίκτης 2: **7♠-7♣-J♣-7♥-J♠**

Ποιος έχει το καλύτερο φύλλο;

Ο παίκτης 2, με *φουλ του Επτά με Βαλέδες* (**7 7 7-J J**).

Παρότι και ο παίκτης 1 έχει *φουλ του Επτά* (**7 7 7-9 9**), το *φουλ* του συμπληρώνεται από *Εννιάρια* (*φουλ του Επτά με Εννιάρια*).

Four of a kind (καρέ)

Παίκτης 1: **J♥-K♠-J♠-J♦-J♣**

Παίκτης 2: **A♠-A♥-8♠-A♦-A♣**

Ποιος έχει το καλύτερο φύλλο;

Ο παίκτης 2, με *καρέ του Άσσου* (**A-A-A-A**). Ο παίκτης 1 έχει ένα υποδεέστερο *καρέ του Βαλέ* (**J-J-J-J**).

Straight flush (φλος)

Παίκτης 1: **8♥-Q♥-10♥-J♥-9♥**

Παίκτης 2: **7♠-9♠-6♠-8♠-5♠**

Ποιος έχει το καλύτερο φύλλο;

Ο παίκτης 1, με *φλος στην Ντάμα* (**Q**): **8♥-9♥-10♥-J♥-Q♥**. Ο παίκτης 2 έχει *φλος στο Εννέα* (**9**).



Παρατηρήσεις

- Σε περίπτωση που οι παίκτες οι οποίοι συμμετέχουν σε μια παρτίδα μέχρι το τέλος της έχουν όμοιο φύλλο, δεν θα υπάρξει νικητής. Για παράδειγμα, δύο ενεργοί παίκτες που έχουν την ίδια ακριβώς κέντα (π.χ. **2-3-4-5-6**), θα μοιραστούν όλες τις μάρκες ή τα χρήματα που έχουν συσσωρευτεί από τα κτυπήματα/πονταρίσματα στο κέντρο του τραπέζιου. Ο αγγλικός όρος είναι **split pot**, που σημαίνει πως ό,τι υπάρχει στο τραπέζι (το pot) μοιράζεται ισόποσα.

- Μην ξεχνάτε πως στο πόκερ οι συνδυασμοί (τα φύλλα) αποτελούνται από 5 χαρτιά.
Για παράδειγμα, ένας παίκτης με **10♥-6♥-K♥-5♣-2♥**, δεν έχει *χρώμα (flush)*: Του λείπει μία κούπα (στη «θέση» του **5♣**).
Επίσης, κάποιος με **7♠-8♦-9♠-10♠-Q♦**, δεν έχει *κέντα (straight)*: Του λείπει ένα **6** ή ένας **J** (και τα δύο στη «θέση» της **Q♦**).
Και τα 5 χαρτιά είναι απαραίτητα για ένα φύλλο του πόκερ. Ακόμα και στην περίπτωση που λέμε πως κάποιος έχει ένα *ζεугάρι*, π.χ. *Οκτάρια (8-8)*, επισήμως το φύλλο του ορίζεται μαζί με τα συμπληρωματικά τρία χαρτιά (αν αυτά υπάρχουν). Αν δηλαδή υποθέσουμε πως κρατάει στο χέρι του **8-5-K-8-Q**, η επίσημη διατύπωση του φύλλου του είναι: *Ζεύγος του Οκτώ (ή Οκτάρια) με Ρήγα, Ντάμα, Πέντε*.
- Ο Άσσος (**A**) «παίζει» σαν το χαμηλότερο χαρτί μόνο σε περίπτωση κέντας, και συγκεκριμένα **μόνο σε μία κέντα**: την **A-2-3-4-5** (δηλαδή, τη χαμηλότερη δυνατή). Σε αυτή την περίπτωση δηλαδή, παίζει τον ρόλο του αριθμού Ένα.



TEXAS HOLD'EM Poker

ΔΕΥΤΕΡΗ ΕΚΔΟΣΗ

Στρατηγική και τακτικές του αγωνιστικού πόκερ

Το βιβλίο αυτό έρχεται να καλύψει το κενό της σχεδόν ανύπαρκτης ελληνικής βιβλιογραφίας για το δημοφιλέστερο επιτραπέζιο παιχνίδι του πλανήτη. Είναι ένα τεχνικό εγχειρίδιο που ξεκινά με τις βασικές έννοιες του πόκερ, αλλά σταδιακά παρέχει όλο και ειδικότερες γνώσεις για τη δημοφιλέστερη διεθνώς παραλλαγή του παιχνιδιού: το **Texas Hold'em**.

Το μεγαλύτερο μέρος της ύλης είναι αφιερωμένο σε αυτό που ο συγγραφέας αποκαλεί «αγωνιστικό πόκερ» –δηλαδή, τα πρωταθλήματα και τα τουρνουά που παίζονται είτε «ζωντανά» (π.χ., σε καζίνο) είτε στο Internet– με την προσοχή να επικεντρώνεται στην ανάλυση της στρατηγικής στα τουρνουά του No Limit (χωρίς όριο) Texas Hold'em.

Παρότι το βιβλίο θεωρείται εισαγωγικό, αποτελεί μια πλούσια πηγή πληροφόρησης τόσο για τον αναγνώστη που δεν έχει ασχοληθεί ποτέ του με το πόκερ όσο και για εκείνον που έχει πείρα στην ελληνική πόκα ή μικρή πείρα στο Texas Hold'em. Ωστόσο, ακόμα και οι πιο πεπειραμένοι παίκτες της συγκεκριμένης παραλλαγής θα βρουν ενδιαφέροντα στοιχεία στο βιβλίο, και θα τους δοθεί η ευκαιρία να «φρεσκάρουν» κάποιες βασικές γνώσεις.

Οι ραγδαίες εξελίξεις στο εξωτερικό, με την εξάπλωση των «ζωντανών» πρωταθλημάτων (σε καζίνο, λέσχές, κρουαζιερόπλοια, κ.λπ.) αλλά και –κυρίως– του διαδικτυακού πόκερ, έχουν αρχίσει να αλλάζουν την εικόνα του παιχνιδιού και στην Ελλάδα. Το πόκερ αποκτά πλέον τη γενικότερη αναγνώριση που του αξίζει γι' αυτό που πραγματικά είναι: ένα «σκληρό» αλλά συνάμα ευγενές και συναρπαστικό παιχνίδι ικανοτήτων.

Σε αυτή τη 2η έκδοση του βιβλίου έχουν βελτιωθεί επιμέρους σημεία ώστε να γίνουν ακόμα πιο ξεκάθαρες στον αναγνώστη ορισμένες έννοιες και έχει προστεθεί υλικό που αφορά τις νέες εξελίξεις. Μερικά από τα θέματα που καλύπτονται στο βιβλίο είναι:

- Βασικά στοιχεία του πόκερ
- Το πόκερ στο Internet
- Τα φύλλα και η συγκριτική τους ισχύς
- Πώς παίζεται το No Limit Texas Hold'em
- Τα βασικά Μαθηματικά του παιχνιδιού
- Βασικές έννοιες του αγωνιστικού πόκερ
- Ανάλυση στρατηγικής πρωταθλημάτων
- Διαχείριση κεφαλαίου και ασφάλεια

Στο βιβλίο περιλαμβάνεται επίσης παράρτημα με τις διαφορές μεταξύ πόκας και Texas Hold'em Poker, καθώς και αγγλοελληνικό λεξικό όρων του πόκερ.

Ο συγγραφέας

Ο **Αλέξης Ασημακόπουλος** σπούδασε Οικονομικά και Μαθηματικά στο University of Sussex της Αγγλίας. Μεταξύ άλλων, έχει ασχοληθεί με τα χρηματιστηριακά, τα ξενοδοχειακά, τις μεταφράσεις, και τις πολεμικές τέχνες. Το πόκερ ήταν πάντα το κύριο χόμπι του και έχει ασχοληθεί εξονυχιστικά με αυτό, μαθαίνοντας σε βάθος τις γνωστότερες διεθνώς παραλλαγές του παιχνιδιού. Παρότι παίζει πόκερ από τα δεκαπέντε του χρόνια, η πρώτη του επαφή με το Texas Hold'em ήταν το 2001, την περίοδο που ξεκινούσε η ανάπτυξη του πόκερ στο Internet. Από τότε έχει παίξει σε χιλιάδες διαδικτυακά πρωταθλήματα και έχει συμμετάσχει σε πολλές «ζωντανές» διοργανώσεις, με σημαντικότερες δύο European Poker Tour (EPT) και ένα World Poker Tour (WPT). Όλα αυτά τα χρόνια, η αγάπη του για το παιχνίδι του πόκερ παραμένει αναλλοίωτη.



ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ

Δαμοκού 4, Σταθμός Λαρίσης, 10440 ΑΘΗΝΑ, Τηλ. 210-5237635
www.klidarithmos.gr info@klidarithmos.gr
www.facebook.com/klidarithmos.gr

ISBN 978-960-461-531-5

