

Телесина

Карты

Обратите внимание на то, что Телесина играется с французской колодой из тридцати двух карт от туза до семерки.

Игроки

В одной игре может участвовать до 6 игроков.

Крупье

Карты раздаются по часовой стрелке, начиная с первого активного игрока от баттона крупье.

Анте

Телесина играется с анте. Перед раздачей любых карт каждому игроку необходимо поставить анте.

Раздача

Каждый игрок получает 2 карты: одну втемную и одну — в открытую. Карта, получаемая первой — «закрытая», ее не могут видеть другие игроки. Они обозначаются серым фоном. После этого остаются еще 3 карты, раздаваемые в открытую на столе каждому оставшемуся игроку. После раздачи пятой карты оставшимся игрокам и окончания круга торговли одна карта помещается в центр стола. Она называется общей картой Vela и может быть использована всеми игроками для улучшения их комбинаций и начала последнего круга торговли.

Бринг-ин

Игрок, демонстрирующий высшую руку после раздачи, должен сделать обязательную ставку (бринг-ин), которая обычно равняется 2 ставкам анте, или сделать ставку, превышающую ее, если это допускается лимитом. В целях определения бринг-ина ближайшие по рангу карты различаются по мастям в следующем порядке: червы, бубны, трефы и пики (в порядке убывания). После начального бринг-ина или ставки игра продолжается по часовой стрелке до завершения ставок круга.

Порядок ставок

В Телесине существует 5 круга торговли. Первый круг торговли проводится после того, как каждый игрок получает свои две первые карты. Затем каждому игроку раздаются 3-я, 4-я и 5-я карты, с кругами торговли после выдачи каждой новой карты. Последний круг торговли проводится после раздачи карты Vela.

Вскрытие карт

Если после того, как были розданы все карты и открыта карта Vela, больше ставок не делается, проводится вскрытие карт и определение победителя. Лучшая рука из 5 карт

выигрывает банк. Два или более игрока, предъявляющие одинаковые руки, делят банк между собой. В случае наличия нечетной фишки она переходит к игроку, ближе всего сидящему к коробке с фишками. При ставке на пятой карте игрок, сделавший последнюю ставку или рейз, показывает свою руку первым. При отсутствии дальнейших ставок первым свою руку показывает первый оставшийся игрок, сидящий слева от крупье.

Ранжирование рук в Телесине

Старшая карта

Пара

Две пары

Триплет

Стрит

Фулл-хаус

Флеш

Каре

Стрит флеш

1. Старшая карта

Порядок ранжирования карт — от туза до семерки, в соответствии с мастями — червы, бубны, трефы и пики. Например, игрок с тузом червей и дамой бубен побивает игрока с тузом бубен и королем треф.

2. Пара

Две карты одного числового значения. Если два игрока располагают одинаковыми парами, выигрывает игрок, обладающий высшей побочной картой — кикером. Если побочные карты обоих игроков равны, выигравшего определяет кикер высшей масти.

3. Две пары

Ранжирование различных комбинаций двух пар работает следующим образом: В случае, когда два игрока располагают двумя парами, выигрывает игрок, числовое значение высшей пары которого выше. Если значения обеих высших пар одинаковы, выигрывает игрок с наивысшей второй парой. Если даже вторые пары игроков идентичны, победителя определяет высшая пятая карта. Если высшим кикером при определении победителя среди двух игроков с двумя равными парами является карта Vela, выигрывает тот, масть высшей пары которого выше.

4. Триплет

Три карты одного числового значения. В случае, когда двое или больше игроков располагают триплетом, выигрывает тот, числовое значение триплета которого выше.

5. Стрит

Пять разномастных карт с последовательными числовыми значениями. АТуз может быть старшей картой стрита (А, К, Q, J, Т) и младшей в младшем стрите (Т, 9, 8, 7, А). В случае, когда два игрока располагают стритами, выигрывает игрок с высшими картами стрита. Если у обоих игроков стриты с высшей картой одинакового числового значения, выигрывает игрок с высшим значением масти высшей карты.

6. Фулл-хаус

Триплет и пара. Если два игрока располагают фулл-хаусами, выигрывает игрок с высшим триплетом.

7. Флеш

Пять карт одной масти. Если два игрока располагают флешами, выигрывает игрок с высшей мастью (в таком порядке — червы, бубны, трефы и пики) флеша.

8. Каре

Четыре карты одного числового значения. Если два игрока располагают одинаковыми каре, выигрывает игрок с dsciv числовым значением каре.

9. Стрит флеш

Пять последовательных по значениям карт одной масти. В случае, когда два игрока располагают стрит-флешами, выигрывает игрок с высшей картой стрит-флеша. Если высшие карты равны в своих значениях, выигрывает стрит флеш высшей масти. Здесь существует специальное правило: если в банке осталось всего два игрока, высший стрит флеш (А, К, Q, J, Т масти червей) побивается низшим стрит флешем (Т, 9, 8, 7, А масти пик).

Источник (получено 21.04.2026 - 20:40): <http://casinostrateg.ru/poker/rules/telesina.html>