

## 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 - 19:23):** <http://casinostrateg.ru/poker/rules/telesina.html>