



Кооперативная игра в покер



Поке

В основе игры *The Gang* лежит покер, а точнее, его разновидность - *техасский холдем*. Если вы уже знаете правила *Техасского Холдема*, вам будет проще освоить и играть в *The Gang*. Однако в ходе многочисленных игровых тестов мы убедились, что даже абсолютные новички в покере могут легко освоить *The Gang* и получить массу удовольствия! Конечно, вам поможет, если перед игрой вы посмотрите обучающее видео по *техасскому холдему*.

Не все правила *Техасского Холдема* необходимы для *The Gang*, поэтому вместо них было добавлено несколько новых правил.

Кооперати

Вы выигрываете или проигрываете вместе. Вы можете выиграть игру только в том случае, если правильно оцените карты своих товарищей. ПРИМЕЧАНИЕ: В отличие от обычного покера, вам совершенно нежелательно блефовать!

Общени

Важным правилом игры *The Gang* является запрет на свободное обсуждение карт на руках. Вам не разрешается показывать, говорить или намекать другим игрокам, какие карты у вас на руках. Кроме того, если вы знаете что-то о руке другого игрока только потому, что знаете свою собственную руку, вы также не можете разглашать эту информацию.

Однако есть возможность общения в виде фишек. Обращайте внимание на то, кто какую фишку берет в каждом раунде и как фишки меняются между вами.



Примечание: Уровень сложности этой игры определяется не только картами, но и игроками: Чем больше игроков, тем сложнее игра.

Если вы играете втроем с опытными покеристами, игра может показаться слишком простой в зависимости от раздачи карт.

Мы рекомендуем сыграть полную "базовую игру", прежде чем решать, хотите ли вы изменить уровень сложности, изменив количество игроков или попробовав продвинутый, профессиональный или мастерский режим вора.

ИГРОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ



52 игральные
карты

90 карт



3 карты
хранилища



3 карты тревоги

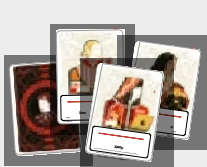


6 обзорных карточек "Геймплей"

6 обзорных карточек
"Ранжирование рук"



10 карточек вызова



10 карточек специалистов

24

фишки



6 белых
чипсов
(от 1 до 6
звезд)

Раунд 1



6 желтых
фишек
(от 1 до 6
звезд)

для раунда



6 апельсиновых
чипсов
(от 1 до 6
звезд)

для раунда



6 красных
фишек
(от 1 до 6
звезд)

для раунда

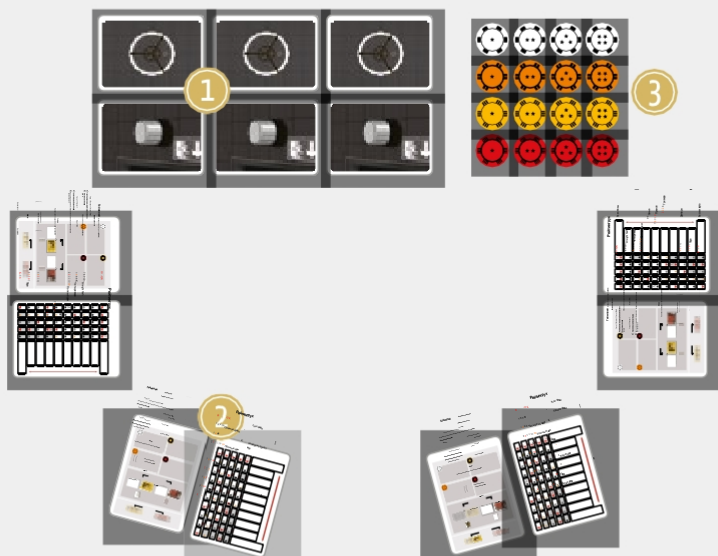
НАСТРОЙКА ИГРЫ

Ниже приведены правила для базовой игры. Оставьте карты испытаний и карты специалистов коробке, так как сейчас они не нужны. Когда вы станете опытной бандой, вы сможете перейти в режим продвинутого, профессионального или мастерского вора (см. стр. 14).

- 1 Положите **три карты тревоги** и **три карты хранилища серой стороной вверх** на край игрового поля.
- 2 Каждый из вас должен получить **одну обзорную карточку "Игровой процесс"** и **одну обзорную карточку "Рейтинг рук"**. Положите оставшиеся обзорные карты в коробку.
- 3 Затем отсортируйте все **фишки** со значением звезды, превышающим количество игроков в банде, и положите их обратно в коробку.

Пример: Вы играете с четырьмя игроками. Поэтому вам нужны фишки 1, 2, 3 и 4 звезды каждого цвета. Положите фишки с 5 и 6 звездами обратно в коробку.

Положите оставшиеся **фишки, отсортированные по цвету**, на край игровой поверхности светлой стороной вверх. Темная сторона в базовой игре не используется.



ОБЗОР ИГРЫ

Полная игра в *The Gang* состоит из трех-пяти "ограблений". Каждое ограбление состоит из четырех раундов. В конце каждого ограбления вы узнаете, удалось ли вам его совершить или нет. Вы выиграете игру, если три ограбления окажутся успешными. Вы проиграете, если потерпите неудачу.

GAMEPLAY

Процесс ограбления

Каждое ограбление состоит из четырех раундов, которые проходят следующим образом:

Раунд 1 ("Префлоп")

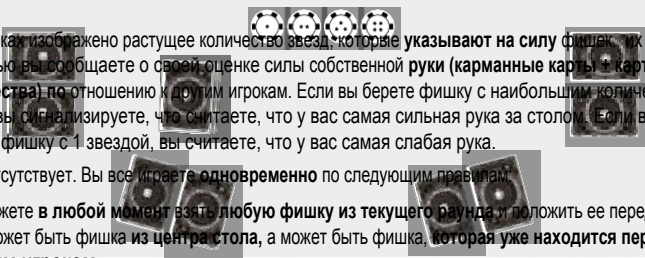
а) Раздайте по две карты каждому игроку

Перемешайте 52 игральные карты и раздайте каждому игроку **по две карты лицевой стороной вниз**. Это "карманные карты". Вы можете посмотреть на свои **карманные карты** в любой момент. Положите оставшуюся часть колоды лицом вниз в центр стола. Оставьте рядом с ней достаточно свободного места для пяти карт.

б) Разложите и возьмите белые фишки.

Выложите **белые фишки** в центре стола.

Обстановка раунда 1



На фишках изображено растущее количество звезд, которые **указывают на силу фишек**, их помощью вы сообщаете о своей оценке силы собственной **руки (карманные карты + карты сообщества)** по отношению к другим игрокам. Если вы берете фишку с наибольшим количеством звезд, вы сигнализируете, что считаете, что у вас самая сильная рука за столом. Если вы берете фишку с 1 звездой, вы считаете, что у вас самая слабая рука.

хода отсутствует. Вы все играете **одновременно** по следующим правилам:

- Вы можете **в любой момент** взять **любую фишку** из текущего раунда и положить ее перед собой. Это может быть фишка **из центра стола**, а может быть фишка, **которая уже находится перед другим игроком**.
- Перед вами **не может быть более одной фишки** одного цвета.
- Вам разрешается **положить** фишку из текущего **раунда**, которая находится перед вами, **обратно в центр стола**. Вы никогда не можете класть фишку перед другим игроком.

Как только у каждого окажется перед глазами фишка, раунд 1 заканчивается.

Конец первого раунда

Раунд 2 ("Флоп")

а) Раскройте три общие карты

Один из вас берет из колоды три карты и кладет их **лицом вверх** в центр стола. Карты **лицом вверх** в центре стола называются **общими картами**.

б) Выложите и возьмите желтые фишки

Выложите **желтые фишки** в центре стола.

4 4

Обстановка

Каждый из вас берет по одной желтой фишке, как и в первом раунде. Фишки из предыдущих раундов не участвуют в текущем раунде. Однако вы должны аккуратно разложить их перед собой в ряд, чтобы другие игроки могли видеть, как менялись ваши оценки в течение раунда.



Раунд 3 ("Поворот")

а) Раскройте одну общую карту

Один из вас берет **одну карту** из колоды и кладет ее **лицевой стороной вверх** рядом с тремя другими картами сообщества.

б) Разложите и возьмите апельсиновые чипсы.

Выложите **оранжевые фишки** в центре стола. Каждый из вас берет по фишке, как обычно.



Раунд 4 ("Река")

а) Раскройте одну общую карту

Один из вас берет **одну карту** из колоды и кладет ее лицевой стороной вверх рядом с четырьмя другими картами сообщества.

б) Выложите и возьмите красные фишки

Выложите **красные фишки** в центре стола. Каждый из вас берет по фишке, как обычно.



После **4-го раунда** перейдите к разборкам.

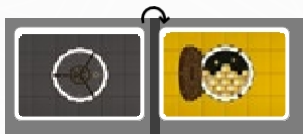
Разборки

Теперь мы подошли к моменту истины. Единственные фишки, которые сейчас имеют значение, - это красные фишки, которые вы взяли в **4 раунде**!

Начиная с игрока с красной 1-звездочной фишкой, раскройте свои руки в порядке возрастания (1-звездочная фишка, 2-звездочная фишка и так далее) и объявите свою **лучшую возможную покерную руку, состоящую ровно из пяти карт**.

Все правильно?

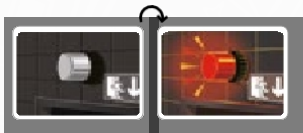
Если вы один за другим без ошибок сдадите **одинаково сильные или более сильные руки**, ограбление будет успешным. Вы можете перевернуть **карту хранилища на золотую сторону**.



Карта хранилища переворачивается на золотую сторону.

Хотя бы одна ошибка?

Если один из вас показывает **более слабую руку**, чем та, что была показана ранее, значит, вы ошиблись в порядке расположения фишек. Это ограбление провалилось, потому что вы неправильно организовали себя. В этом случае переверните **карту тревоги на красную сторону**.



Карточка тревоги переворачивается на красную сторону.



Шоудаун завершает текущее ограбление. Начните следующее ограбление с раунда 1.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра может закончиться двумя способами, в зависимости от того, какое условие наступит первым:

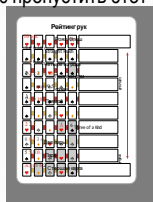
- Вы **выиграете**, если вам удастся перевернуть **три карты хранилища на золотую сторону**.
- Или вы **проиграете**, если должны перевернуть **три карты тревоги на красную сторону**.

РЕЙТИНГ РУК

Очень важно хорошо знать следующие рейтинги рук, чтобы оценить свою руку в сравнении с другими. Если вы знаете правила игры в *техасский холдем*, то можете пропустить этот раздел книги правил.

Важно: Вы должны собрать **наилучшую возможную руку, ровно из пяти карт** из семи имеющихся (2 карманные карты + 5 общих карт)!

Существует десять различных рангов. Каждая рука может быть помещена в один из этих рейтингов. Чтобы запомнить порядок ранжирования, используйте обзорную карточку "Ранжирование рук".



Обзорная карта рейтинга рук

ПРАВИЛА ИГРЫ: ЗНАЧЕНИЯ ОТДЕЛЬНЫХ КАРТ

Самая старшая карта - А (туз), за ней следуют К (король), Q (королева), J (валет), а затем числовые значения в порядке убывания: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 и 2. Карты разных мастей имеют одинаковое значение (например, туз пик равен тузу червей).



слабая
карта

сильная
карта

КОМБИНАЦИИ КАРТ В ДЕТАЛЯХ

(ОТ СЛАБОГО К СИЛЬНОМУ)



Высокая карта

Если у кого-то даже нет пары, считается его старшая карта. Если у нескольких игроков одинаковые старшие карты, сначала сравните самую старшую *карту кикера* (объяснение термина "*карта кикера*" см. во врезке на следующей странице). Если эти карты имеют значение, сравните вторую по старшинству *карту кикера*. Если и они одинаковы, сравните третью, а затем четвертую *карту* с самым высоким *кикером*.



Пара

Пара состоит из двух карт одинакового достоинства. Если у нескольких игроков есть пара, то пара с более высоким значением карты является более сильной. Если у нескольких игроков есть одинаковая пара, сравните самую старшую *карту кикера*. Если они имеют одинаковое значение, сравните вторую по старшинству *карту кикера*. Если они также, сравните третью по значению *кикера*.



Две пары

Две пары - это рука, в которой есть две карты одного достоинства и две карты другого достоинства. Если две есть у нескольких игроков, сравниваются соответствующие пары с более высоким значением. Если они одинакового достоинства, соответствующие пары меньшего достоинства. Если и они одинаковы, то решение принимает пятая карта (→ *Карта кикера*).



Три в одном

Тройка состоит из трех карт с одинаковым значением. Если у нескольких игроков есть тройки, то сильнейшим считается набор с наибольшим значением карт. Если у нескольких игроков одинаковые тройки, сравниваются сначала *карты* с наибольшим значением, а затем *карты* со вторым значением *кикера*.

Карточка кикера

Термин "кикер-карта" относится к карте, которая не вносит вклад в реальную руку.

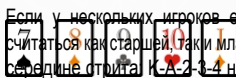
Каждая рука, которая не состоит из пяти карт, "набивается" кикер-картами.

Напоминаем: При оценке рук учитывается не более пяти карт.

Прямой

Стрит состоит из пяти карт с последовательными значениями.

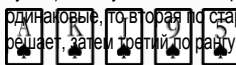
Если у нескольких игроков есть стрит, побеждает стрит с самой высокой картой. Туз может считаться как старшей, так и младшей картой: A-2-3-4-5 или 10-J-Q-K-A. Туз не может быть использован в середине стрита. K-A-2-3-4 не допускается.



Смыв

Флеш состоит из пяти карт одной масти (трефы, пики, червы или бубны). Если у нескольких игроков флеш, они оцениваются по самой старшей карте. Если они

одинаковые, то вторая по старшинству решает, затем третья по рангу и т.д.



Полный дом



Фулл-хаус состоит из пары и тройки. Если фулл-хаус выпадает у нескольких игроков, выигрывает тот, у кого выше тройка. Если три вида одинаковы, побеждает высшая пара.



Четверо из одного вида

Четверка состоит из четырех карт одного достоинства. Например, четыре короля. Если у нескольких игроков есть четыре одинаковые карты, выигрывает тот, у кого самая высокая четверка. Если у нескольких игроков одинаковые четверки, то значение пятой

карты решает.





Прямой флеш

Стрит-флеш состоит из стрита, то есть пяти последовательных карт одной масти. Если несколько игроков имеют стрит-флеш, победителем становится игрок с самой высокой картой.



Роял Флеш

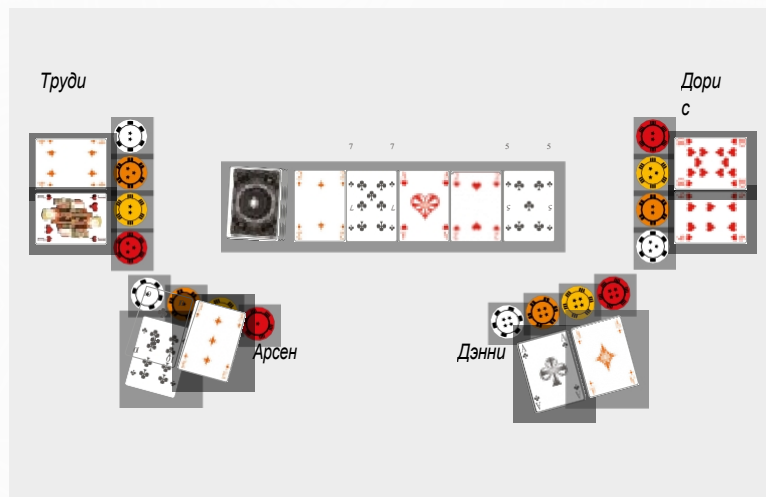
Самая сильная рука в покерном рейтинге - это королевский флеш. Роял-флеш состоит из стрит-флеша, то есть пяти последовательных карт одной масти, которые начинаются с 10 и заканчиваются тузом.

НАСТОЯЩИЙ ГАЛСТУК

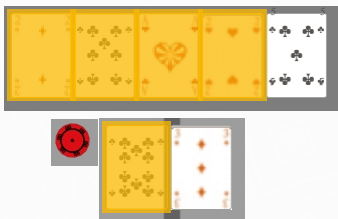
Иногда случается так, что (несмотря на карты кикера) карточные комбинации нескольких игроков **полностью совпадают**. Это происходит, например, когда наилучшая возможная карточная комбинация состоит из пяти общих карт, и поэтому карманные карты игроков не являются частью

наилучшей возможной комбинации карт. В таком случае получается *истинная ничья*. Для игроков, участвующих в *истинной ничье*, порядок выбранных фишек не имеет значения. Ранжирование по отношению ко всем остальным игрокам должно быть правильным.

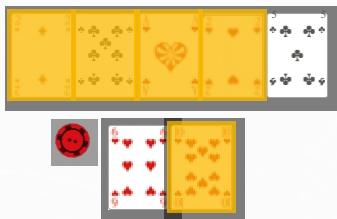
Пример: Поединок в игре для четырех игроков



У Арсена рука **2-2-A-10-7**
и 1-звездочный чип



У Дорис рука **2-2-A-10-7**
и двухзвездочный чип



У Труди рука **2-2-A-J-7**
и трехзвездочный чип



У Дэнни рука **A-A-A-2-2**
и 4-звездочный чип



У Дэнни фулл-хаус. У остальных трех игроков по паре, состоящей из двух джок. Таким образом, Дэнни правильно оценил себя (фишка 4 звезды), так как у него самая высокоранговая рука.

Арсен, Дорис и Труди сравнивают свои карты с наивысшим кикером. Для всех троих это туз сообщества. Поскольку у всех троих есть туз, сравнивается вторая по старшинству карта кикера. Для Арсена и Дорис это 10, а для Труди - J. У Труди рука выше, чем у Арсена и Дорис, поэтому она также правильно оценила себя (3-звездочная фишка).

У Арсена и Дорис одинаковые руки - настоящая ничья. Выбранные ими фишки засчитываются как правильные (фишка с 1 звездой и фишка с 2 звездами). Таким образом, все они расставили себя правильно, и банда может перевернуть карту хранилища на золотую сторону.

ПОМНИТЕ

Вы не можете делиться информацией о своей руке с другими игроками. Вы можете только спекулировать на руках других игроков, используя информацию, которая доступна всем (вы не можете делиться информацией, относящейся к вашей собственной руке).

УСОВЕРШЕНСТВОВАННЫЙ РЕЖИМ

Когда вы наберетесь опыта в игре *The Gang*, вы сможете добавить в игру **карты специалистов и карты испытаний**. Эти карты немного меняют правила и добавляют больше вариативности в ограбления.

Разместите **карточки задач**  и **карточки специалистов**  лицевой стороной вниз в две отдельные стопки.

Когда вы играете с этими картами **в первый раз**, они должны быть расположены в порядке от 1 до 10. Когда вы переворачиваете первую карту из стопки, это должна быть карта 1, и так далее.

Первое ограбление в игре не изменяется; сыграйте его без карт специалистов и вызовов. В зависимости от исхода каждого ограбления активируется карта специалиста **или** испытания.

Удачное ограбление?

Если вы успешно совершили ограбление (карта хранилища перевернулась на золотую сторону), следующее ограбление будет усложнено картой вызова. Откройте **самую верхнюю карту вызова** в стопке, положите ее в центр стола и прочитайте. Это испытание **становится активным для следующего ограбления**.

В конце следующего ограбления положите эту карту вызова **обратно в нижнюю часть стопки**. Она активна только в течение **одного** ограбления!

Вы можете прочитать о различных картах испытаний на страницах 16-17 этого свода правил.



Неудавшееся ограбление?

Если вы провалили ограбление (карта тревоги перевернута на красную сторону), ваше следующее ограбление будет облегчено картой специалиста. Откройте **самую верхнюю карту специалиста** из стопки, положите ее в центр стола и прочитайте. Теперь этот специалист **активен для следующего ограбления**.

Некоторые специалисты будут помогать вам прямо с первого раунда вашего следующего ограбления.

Что касается других карт специалистов, то вы решаете всей группой, кто из вас и когда будет использовать их во следующего ограбления. Для этого один из вас может предложить использовать карту специалиста в любой момент (до разборки!). Если остальные согласны, используйте ее!

В конце следующего ограбления положите эту карту специалиста **обратно в низ стопки**. Она активна только в течение **одного** ограбления - независимо от того, использовали вы ее или нет!

Вы можете прочитать о различных картах специалистов на страницах 18-19 этого свода правил.



Повторяйте эти действия **в конце каждого ограбления** до конца игры. Это означает, что либо начиная со второго ограбления будет активна **одна карта испытания или одна карта специалиста**.

СОВЕТ: Чтобы прочувствовать все разнообразие карт специалистов и задач, не пересортировывайте стопки от 1 до 10 в конце игры. Перебирайте стопки в течение нескольких игр, пока не увидите все карты с 1 по 10. Когда вы вернетесь к номеру 1 во второй, перетасуйте колоду. С этого момента карты будут располагаться в случайном порядке.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Профессиональный режим функционирует так же, как и Расширенный режим, но с этими изменениями:

- Уберите из стопки карточку вызова "1) Быстрый доступ". Она не будет использоваться в профессиональном режиме.

- В начале игры откройте случайную карту вызова. Эта карта задания активна для всех ограблений в игре!

Это значит, что раскрытая карта испытания становится активной с первого ограбления и остается активной во всех последующих ограблениях. со второго ограбления, например, будут активны либо две карты испытаний, либо одна карта испытаний и одна карта специалиста.

РЕЖИМ ГЛАВНОГО ВОРА

Режим мастера-вора функционирует как расширенный режим, но с этими изменениями:

- Извлеките карточку вызова "1) Быстрый доступ" из стопки.
- Удалите из игры одну из трех карт тревоги. Вы проигрываете в игре, если привели в действие **два сигнала тревоги**.
- В этом режиме нет **карт специалистов**.
- В начале игры откройте две случайные карты испытаний. Они активны во время первого ограбления. В начале каждого из последующих ограблений сбросьте карту испытания с наименьшим номером. Затем откройте новую карту вызова. Таким образом, в каждом ограблении всегда **активны две карты испытаний**.

КАРТОЧКИ С ЗАДАНИЯМИ

Обзор и пояснения



1) Быстрый доступ

Отложите белые фишки для этого ограбления. В первом раунде раздайте карманные карты и сразу переходите ко второму раунду.



2) Датчики шума

Передайте фишки с 1 звездой за раунды 1, 2 и 3 на темную сторону. Эти фишки не могут сменить владельца после того, как они были взяты из центра стола.



3) Детектор движения

Если хотя бы одна из карт сообщества во втором раунде - J, Q или K, следующее: Игрок, у которого есть белая фишка с 1 звездой (из раунда 1), должен положить свои карманные карты лицом вниз в стопку сброса и взять из колоды новые карманные карты.



4) Сканирование сетчатки глаза

Это испытание добавляет дополнительное условие для успешного ограбления. Перед тем как игрок с красной фишкой самого высокого достоинства раскроет свою руку в шоудауне, вы должны сделать следующее: Остальные игроки должны посоветоваться и договориться между собой о значении карты (от 2 до туза), которая, по их мнению, есть в карманных картах игрока с красной фишкой самого высокого достоинства. Игрок с красной фишкой самого высокого достоинства, очевидно, не может принимать участие в обсуждении или давать подсказки. Если игроки ошибаются, ограбление не удаётся, даже если ранжирование красных фишек было правильным.



5) Поспешное бегство

Раздача оранжевых фишек в третьем раунде не производится. Просто откройте четвертую общую карту и переходите к четвертому раунду.



6) Вентиляционный вал

Переверните фишки с наибольшей стоимостью за раунды 1, 2 и 3 на темную сторону. Эти фишки не могут сменить владельца после того, как их в первый раз заберут из центра стола.



7) Лазерные трипвайры

Если во втором раунде ни одна из общих карт не является J, Q или K, следующее: Игрок, у которого белая фишка наибольшего достоинства (из раунда 1), должен положить свои карманные карты лицом вниз в стопку сброса и взять из колоды новые карманные карты.



8) Блэкаут

В начале 2 раунда вы должны сбросить все свои фишки из 1 раунда. В начале 3 раунда вы должны сбросить все свои фишки из 2 раунда. В начале 4 раунда вы должны сбросить все свои фишки из 3 раунда.

Это означает, что вы все должны внимательно следить за тем, у кого какие фишки в каждом раунде, чтобы лучше оценить изменения в силе ваших рук.



9) Сканирование отпечатков пальцев

Это испытание добавляет дополнительное условие для успешного ограбления. Прежде чем игрок с красной фишкой самого высокого достоинства раскроет свою руку в шоудауне, вы должны сделать следующее: Остальные игроки должны посоветоваться и договориться между собой о том, какой ранг руки (от старшей карты до королевского флеша), по их мнению, имеет игрок с красной фишкой самого высокого достоинства. Игрок с самой дорогой красной фишкой, очевидно, не может принимать участие в обсуждении или давать подсказки. Если игроки ошибаются, ограбление не удастся, даже если рейтинг красных фишек был верным.



10) Камеры безопасности

Вместо двух карманных карт вы играете с тремя! Для шоудауна составьте лучшую пятикарточную комбинацию из трех карманных карт и пяти общих карт (вместо двух карманных карт и пяти общих карт).

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ КАРТЫ

Обзор и пояснения



1) Информатор

Решите, кто из вас **тайно** покажет **одну из своих карманных карт другому игроку**. Конечно, этот игрок не должен говорить остальным, какую карту он видел.



2) Водитель на выезде

Решите, кто из вас расскажет остальным игрокам, **какой рейтинг** имеет их текущая **рука** (карманные карты плюс текущие карты сообщества). Они не могут делиться другими подробностями.

Пример: "У меня есть пара". Игрок не может поделиться, какая пара у него есть!



3) Инвестор

После того как **карманные карты были сданы в 1-м раунде**, каждый игрок говорит, сколько у него **"лицевых карт"** (J, Q, K).

Пример: Арсен имеет K, J и говорит: "У меня две лицевые карты". У Дорис Q, 3 и говорит: "У меня одна лицевая карта". У Труди A, 10 и она говорит: "У меня нет лицевых карт".



4) Mastermind

Решите, кто из вас поделится со всеми, **сколько карт определенного достоинства** у него в руке.

Пример: Вы решили, что Дэнни скажет вам всем, сколько у него девяток. У него есть 9, 3 и он говорит: "У меня есть 9".



5) Хакер

Решите, кто из вас **возьмет одну карту из колоды** и добавит ее в свою руку. После этого этот игрок должен положить **одну из своих карманных карт лицом вниз** на стопку сброса. Это может быть карта, которую вы только что взяли из колоды.



6) Координатор

После того как **карманные карты были сданы в 1 раунде**, каждый из вас выбирает **одну из своих карманных карт**. Затем все **одновременно** передают выбранную карту **игроку слева от себя** в качестве **карманной карты**.



7) Джек

Решите, кто из вас положит в карман **карту специалиста "Валет"**. После этого этот игрок должен положить **одну из своих карманных карт лицом вниз** в стопку сброса. Карта специалиста "Валет" считается как **Ж (валет)**. Однако у нее **нет масти**, поэтому она не может быть использована для флеша. Если у вас есть четверка в роде с четырьмя другими валетами, она считается как четверка в роде с валетом в качестве кикерной карты.



8) Математическая викторина

После того как **карманные карты были сданы в 1 раунде**, каждый называет **сумму достоинств своих карманных карт**. От 2 до 10 имеют значения 2-10. Ж, Q и K имеют значение 10. А имеет значение 11.

Пример: У Арсена на руках 10, 7, и он говорит: "У меня 17 общих". Дорис имеет Q, 3 и говорит: "У меня 13 общих". Труды имеет А, 10 и говорит: "У меня 21".



9) Мошенник

Когда **карманные карты будут сданы в первом раунде** и все посмотрят на свои карты, положите их **лицевой стороной вниз в стопку** в центре стола, **перетасуйте и перераспределите** их.

Важно: перемешивать и перераспределять можно только те карты, которые были сданы ранее. Если вы обратили внимание на то, какие карты были у вас до того как их перемешали, вы знаете две из них, которые находятся на руках у ваших товарищей.



10) Мышцы

Решите, кто из вас возьмет **карту специалиста "Мускулы"** и положит ее собой. Во время шоудауна этот игрок побеждает любого другого игрока с рукой **такого же ранга**.

Пример: У Арсена в шоудауне рука 2-2-Ж-8-7 и карта специалиста "Мускул". У Дорис 2-2-А-8-7. У Труды - 8-8-К-7-3. У Дэнни 7-7-7-8-2. У Арсена, Дорис и Труды по паре. У Арсена самая слабая пара. Однако карта специалиста "Мускулы" превращает его пару в самую сильную. У Дэнни тройка, другого ранга, и поэтому он сильнее Арсена. Правильный порядок фишек здесь следующий: Дорис (1 звезда), Труды (2 звезды), Арсен (3 звезды), Данни (4 звезды).