

IL GRANDE GIOCO DEL POKER

1. Regole del gioco: le carte..... P2
2. Regole del gioco: combinazioni di carte..... P3
3. Come si gioca a poker? I diversi tipi di gioco:
 - Texas Hold'Em,
 - Omaha Hold'em alto,
 - Sette carte Stud,
 - Gioco a cinque carte..... P4

REGOLE DEL GIOCO - LE CARTE

Un mazzo di carte comprende 52 carte divise in 2 semi (e 4 forme) di ogni 13 carte.

I quattro tipi di carte:

- Piqué;
- Cuore;
- Piastrelle;
- Trifoglio.

L'ordine di successione

Nel poker, l'asso è la carta più alta e il 2 è la carta più bassa. può essere utilizzata come carta più bassa in una mano di scala: Asso, 2, 3, 4, 5.

REGOLE DEL GIOCO - COMBINAZIONI DI CARTE

Una mano di poker è composta da cinque carte. Esistono otto combinazioni, in ordine crescente di valore.

Ogni mano rientra in una determinata categoria, come Coppia, Scala o Doppia Coppia, Colore (Colore), Tris, Scala o Scala o Sequenza, Full, Poker e Scala Colore. Vince il giocatore con la mano della categoria più alta. Se due giocatori hanno una mano della stessa categoria, vince quello con la carta più alta.

[Vedi la loro descrizione pittorica di seguito./

[immagine]

Jack scala reale = Quinte colore

Una "Scala Colore" è composta da cinque carte nell'ordine delle carte dello stesso tipo. Vince la "Straight Flush" più alta. Asso, Re, Fante, Regina e Dieci è la 'Scala Colore' o Scala Reale, la più forte di tutte le combinazioni e quindi imbattibile, chiamata anche 'Scala Reale' se tutte le carte sono dello stesso seme.

/Vedi la descrizione pittorica di seguito./

[immagine]

Four of a Kind = Set di quattro o poker dello stesso tipo

Quattro carte di uguale valore. Vince la combinazione più forte di "Triplo di Quattro".

Se due giocatori hanno lo stesso "Tri di quattro", vince il giocatore con la quinta carta più alta. Il set di quattro è noto anche come "quad".

[Vedi la descrizione pittorica di seguito./

[immagine]

Tutto esaurito

Un "Full" è una combinazione di "Tri di Quattro" o "Coppia". Nel caso in cui più mani abbiano un 'Full', la combinazione più forte determina il vincitore.

(Vedi la descrizione pittorica di seguito./

[immagine]

Arrossire

Cinque carte dello stesso tipo che non formano una "Scala". In caso di più mani di 'Colore', la carta più alta decide il vincitore, poi la seconda, terza, quarta o quinta carta.

[Vedi la descrizione pittorica di seguito.] [immagine]

Scala reale

Una sequenza di cinque carte che non sono dello stesso tipo.

L'Asso può essere utilizzato sia come la carta più forte (sopra il Re) che come la più debole (sotto il Due). In caso di più mani 'Straight', la carta più alta decide il vincitore. Asso 2, 3, 4, 5 è anche chiamato Scala Bianca.

(Vedi la descrizione pittorica di seguito./

[immagine]

Le Brehan (= Tris)

Tre carte dello stesso valore. Se due giocatori hanno lo stesso set, allora i due kicker (le carte non combinate) - o "showdown" - vengono utilizzati per determinare il vincitore.
[Vedi la descrizione pittorica di seguito.]
[immagine]

Due coppie = Paire Double

Due coppie diverse. In caso di più "doppie coppie", il valore della coppia più forte decide il round. In caso di combinazioni uguali, il valore della seconda coppia più alta decide il vincitore, poi il valore della quinta carta.
[Vedi la descrizione pittorica di seguito.] [immagine]

Una coppia

Due carte dello stesso valore. In caso di combinazioni uguali, decide il valore della terza, quarta o quinta carta.
[Vedi la descrizione pittorica di seguito.] [immagine]

Alta Guardia

Cinque carte che non formano una combinazione regolare e dove la carta più alta determina il valore della mano. L'ordine è: Asso, Re, Regina, Jack, Dieci, Nove, Otto, Sette, sei, Cinque, quattro.
Tre, due. In caso di carte dello stesso valore allo showdown, decide il valore della seconda, terza, quarta o quinta carta.

TEXAS HOLD'EM ALTO

Il Texas Hold'em è sicuramente la forma di poker più popolare. Tutti ricevono due carte coperte (carte private). Dopo, vengono messe sul tavolo cinque carte in totale (il Flop, tre carte scoperte, il Turn, quarta carta e il River, quinta carta). I giocatori ora creano la combinazione più forte possibile di cinque carte dalle proprie carte o da cinque carte scoperte.

Come si gioca a Texas Hold'em High?

Per giocare alla variante Texas Hold'em High sono necessari un massimo di dieci giocatori. Ogni giocatore distribuisce le carte a turno cambiando il mazziere ad ogni nuova mossa. Il giocatore che distribuisce (il dealer) è indicato da un pulsante ("pulsante del dealer"). Questo pulsante è posizionato davanti a lui per segnalare il mazziere agli altri giocatori, e ruota attorno al tavolo ogni volta che cambia giocatore. Questo pulsante definisce l'ordine di pronuncia, un elemento molto importante. La prima carta viene sempre data al primo giocatore che viene piazzato direttamente alla sinistra del mazziere.

Scommesse blind = Blind e Overblind

Prima che vengano distribuite le carte, il primo giocatore alla sinistra del mazziere punta il buio, una piccola puntata obbligatoria del valore di 1 gettone unitario o di un multiplo di questa unità (cinque ad esempio). Questo giocatore è il cieco. Il giocatore alla sinistra del blinder punta l'Overblind, il doppio del valore del buio (cioè due gettoni unità, o dieci in questo esempio). Questo giocatore è l'overblind.

Quando il gioco inizia ogni nuovo giocatore può scegliere tra le due possibilità seguenti:

- Aspetta il tuo turno per puntare l'overblind:
- Partecipa immediatamente facendo un'offerta più alta dell'overblind.

Affare iniziale = L'affare

Tutti i giocatori ricevono due carte coperte dopo che sono stati effettuati il buio e l'overblind.

La prima asta totale

Il giocatore direttamente a sinistra dell'evidenziatore parla per primo. Può scegliere tra: Passare (o Passare). Chiama e rilancia. Una volta che tutti i giocatori hanno annunciato e scommesso, le offerte vengono piazzate nel piatto.

Passaggio: il giocatore abbandona la mossa. perché il piatto è già stato aperto dai bui. Restituisce le carte al dealer e attende la fine della mossa senza intervenire.

Call: il piatto è già stato aperto dai bui. Punta quindi l'equivalente dello srblind (10 nell'esempio).

Egli annuncia dicendo "call" e spinge davanti a sé le fiches corrispondenti alla sua puntata, in modo che gli altri giocatori possano, se lo desiderano, fare check.

Rilancio: punta l'equivalente dell'overblind, maggiorato della puntata massima autorizzata per i primi due giri (cioè 10) per un totale di 20.

Check: Rinuncia alla scommessa Bet: scommessa.

Fold, Call, Raise e Bet (= Fold, Call, Raise, Check e Bet)

Nei giri di puntate successivi, il primo giocatore a parlare è il primo giocatore ancora in gioco, situato alla sinistra del mazziere. Può scegliere tra: (Diamine, Passaggio o Parola. Se il primo giocatore annuncia "Check", anche i giocatori successivi hanno la possibilità. Se un giocatore fa un'offerta, gli altri giocatori avranno le seguenti possibilità: vedere, rilanciare o piega.

Questo primo giro di scommesse termina quindi quando tutti i restanti giocatori (almeno due) detti "attivi" hanno scommesso lo stesso importo. A questo punto, tutte le fiche puntate da tutti i giocatori vengono raccolte al centro del tavolo e formano il piatto.

Il secondo giro di puntate

Il mazziere prende il mazzo di carte e "brucia" quello in cima: lo pone a faccia in giù sul tappeto (non verrà giocato), e distribuisce le tre carte successive, scoperte, per formare il Flop (-turn).

Queste carte sono comuni a tutti i giocatori ancora in gioco. Gli altri giocatori assisteranno alle conseguenze della mossa come semplici spettatori, senza intervenire in alcun modo. Le loro carte già non sono più in loro possesso, non possono più accedervi.

Il terzo giro di puntate

Il mazziere brucia la prima carta del mazzo e stende la quarta carta, scoperta. vicino agli altri tre. Questa mappa si chiama "Turn" o "Fourth Street". In questo round viene piazzata la quinta e ultima carta comune ("il river"). Il giocatore che parla per primo è il primo ancora in gioco, situato alla sinistra del mazziere. Ha la scelta tra:

Controlla/Passa/Cammina poiché non ha ancora fatto un'offerta. Resta in gioco senza doverlo fare

scommetti per ora;

Apri se il barattolo non è aperto;

Controlla se il barattolo è aperto;

Rilancia se il piatto è aperto;

Passa se il barattolo è aperto. All'improvviso si esclude.

Il quarto ed ultimo giro di puntate e lo showdown

Il mazziere brucia la prima carta del mazzo e stende la quinta carta, scoperta, vicino alle altre quattro. Questa carta si chiama "River" o "Fifth Street". Anche in questo caso le scommesse riprendono con il primo giocatore attivo alla sinistra del mazziere. Il giocatore con la combinazione migliore (può utilizzare le cinque carte scoperte e le due in mano) vince e prende l'intero piatto.

Se uno (o due) giocatori hanno la mano migliore, il piatto viene diviso tra i due giocatori.

L'abbattimento (= Resa dei conti)

Allo showdown, un giocatore deve mostrare entrambe le carte. Quando il piatto è stato assegnato al vincitore, la posizione del pulsante cambia di una posizione in senso orario. Le carte vengono nuovamente mescolate e il nuovo gioco può iniziare.

OMAHA HOLD'EM ALTO

L'Omaha Hold'em High è un'altra variante molto conosciuta del poker. Nell'Omaha Hold'em High ogni giocatore riceve quattro carte coperte. Quindi cinque carte in totale vengono poste aperte al centro del tavolo. I giocatori ora realizzano la combinazione più forte possibile con un massimo di cinque carte: due delle quattro della propria mano e tre delle cinque carte scoperte sul tavolo.

Come si gioca a Omaha Hold'em High?

L'Omaha Hold'em High richiede un massimo di nove giocatori. Le altre regole per giocare e distribuire sono le stesse del Texas Hold'em High, con due eccezioni:

- Tutti i giocatori ricevono quattro carte coperte invece di due;
- Tutti i giocatori devono utilizzare due delle proprie carte più tre delle cinque carte scoperte per formare una mano da cinque.

POKER STUD A SETTE CARTE

Seven Card Stud è la versione più popolare di Stud Poker ed è giocata da 2 a 8 giocatori. Ogni giocatore riceve tre carte coperte e quattro carte scoperte. Lo scopo del gioco è realizzare la combinazione più alta possibile con cinque delle sette carte. Lo Stud a 7 carte si gioca generalmente con gli Ante: i loro valori variano a seconda dei limiti.

Puntata obbligatoria Ante

Dopo la prima distribuzione, ogni giocatore riceve una carta scoperta e deve scommettere ante' con la carta più bassa. Si tratta di una scommessa obbligatoria fissata all'inizio (circa 1/5 del limite di scommessa più basso) e chiamata "Bring in". Se due o più giocatori hanno la carta più bassa, allora deve scommettere il giocatore più a sinistra del mazziere. Questa scommessa conta come la tua prima scommessa e finché nessuno rilancia, non è necessario versare denaro per vedere la carta successiva.

Ci sono cinque giri di puntate. Per turno è possibile alzare fino al taximum tre volte.

Terza strada

Ogni giocatore riceve due carte coperte (hole card) e una carta scoperta al centro del tavolo. La persona con la carta più bassa deve scommettere. Il gioco gira in senso orario e ogni giocatore può quindi ricominciare, seguire o piegare.

Quando tutti i giocatori hanno scommesso, può iniziare la "Fourth Street".

4a strada

I giocatori ricevono una quarta carta scoperta e poi segue un nuovo giro di puntate.

Questa volta inizia il giocatore con la mano aperta più forte.

Può scegliere tra le seguenti possibilità: Fold. Controlla o scommetti. Se due o più giocatori hanno le carte più alte, inizia il giocatore più a sinistra del mazziere.

5a/6a strada

Le aste vengono rilanciate sulla 5th e 6th Street. e una quinta carta scoperta e una sesta carta coperta vengono distribuite ai giocatori attivi.

7a strada

Una settima (e ultima) carta coperta viene distribuita ai giocatori attivi. Il gioco continua come nella parte precedente, tutte le puntate e i rilanci devono essere pari al limite massimo (stabilito in anticipo). Se tutti gli 8 giocatori sono ancora attivi, allora non ci sono più carte sufficienti affinché ogni giocatore riceva un'ultima carta coperta, una carta viene quindi posizionata al centro del tavolo e si dice che sia condivisa da tutti i giocatori (dallo stesso come una carta comune nell'Hold'em). Vince la mano migliore (la migliore combinazione di 5 carte tra le 7 ricevute da ogni giocatore).

L'abbattimento (= Resa dei conti)

Tutti i giocatori attivi ora hanno l'opportunità di mostrare le proprie carte. Il giocatore con la combinazione più forte vince il piatto. I giocatori possono mostrare la propria mano o mettere le proprie carte nel Muck. (Il Muck è il posto sul tavolo dove i giocatori possono posizionare le loro carte se scelgono l'opzione 'Passa'. In questo caso, gli avversari non possono vedere la carta).

POKER A CINQUE CARTE

Five Card Stud Poker è molto simile al Seven Card Stud Poker con la differenza che nel Seven Card Stud Poker al giocatore vengono distribuite sette carte e nel Five Card Stud Poker, cinque.

Nel primo turno, i giocatori ricevono una carta coperta e una scoperta. Il giocatore con la carta più bassa inizia per primo, come nel Seven Card Stud Poker. Nei prossimi turni, vengono comunque distribuite tre carte scoperte e dopo ogni giro puoi scommettere. Lo 'Showdown' è lo stesso del Seven Card Stud Poker.