

Poker



Valutazione attuale: / 0

Scarso Ottimo

Categoria: [Giochi d'azzardo](#)

Pubblicato Lunedì, 19 Marzo 2012

Scritto da Fabio

Visite: 48

Mazzo: **52** - Giocatori: **3 o più**

Come si gioca a Poker?

Tra tutti, quello che più incarna lo spirito del gioco d'azzardo con le carte è certamente il Poker. Il suo nome evoca salette buie dall'atmosfera fumosa, tavoli verdi ricoperti di fiches e rivoltelle, accerchiati da brutti ceffi e bionde mozzafiato. La cinematografia è piena di celebri esempi che vanno dagli sporchi e rissosi cow-boy del far west ai matematici e cinici gangster moderni. In questa pagina descrivo il Poker classico, conosciuto anche come Five Cards Draw, o Poker all'italiana o all'inglese.

Le carte:

Il mazzo di partenza è quello francese da 52 carte, conosciuto proprio come mazzo da Poker. In base al numero di giocatori è necessario ridurlo con i seguenti criteri:

- Con 3 giocatori si usano 28 carte, **a partire dall'Otto**.
- Con 4 giocatori si usano 32 carte, **a partire dal Sette**.
- Con 5 giocatori si usano 36 carte, **a partire dal Sei**.
- Con 6 o più giocatori si usano 40 carte, **a partire dal Cinque**.

Scopo del gioco:

Lo scopo del Poker è quello di vincere le scommesse di tutti ottenendo la combinazione migliore degli altri partecipanti.

Le combinazioni vincenti sono le seguenti, dalla più forte alla più debole.

Gioco all'italiana Gioco anglosassone

- | | |
|-----------------|-----------------|
| • Scala reale | • Scala reale |
| • Poker | • Poker |
| • Colore | • Full |
| • Full | • Colore |
| • Scala | • Scala |
| • Tris | • Tris |
| • Doppia Coppia | • Doppia Coppia |
| • Coppia | • Coppia |

Per maggiori dettagli leggere la [pagina dedicata alle combinazioni del poker](#).

Distribuzione delle carte:

Il ruolo del cartaiò viene determinato a caso, mediante la regola del "*bàs fà mäs*" per esempio, e nel corso delle smazzate i giocatori si alternano, in questo ruolo seguendo l'ordine di gioco.

Prima di iniziare la distribuzione chi è di mazzo mette nel piatto la quota minima, chiamata "*cip*", più un'eventuale quota aggiuntiva. Ogni giocatore per poter partecipare alla mano deve porre nel piatto l'equivalente somma in fiches.

Il cartaiò a questo punto distribuisce 5 carte coperte a testa una alla volta, le restanti carte costituiscono il tallone.

Svolgimento del gioco - Prima puntata:

I giocatori ora possono guardare le proprie carte, un gesto lento e solenne, ormai diventato un famosissimo rito. Il primo giocatore a destra del cartaio può eseguire una di queste azioni:

- **Aprire:** O puntare, cioè mettere nel piatto la scommessa minima.
- **Passare:** Significa prendere tempo, in questo caso non fa niente e lascia il gioco al giocatore successivo che si comporta come se fosse lui il primo a giocare (potrà quindi a sua volta Passare).
- **Ritirarsi:** In questo caso esce dal gioco perdendo la quota di partecipazione.

Se nessun giocatore decide di aprire la mano finisce subito. Tutte le fiches rimangono nel piatto e si uniranno al monte premi della mano seguente. Dopo che un giocatore ha aperto gli altri, al proprio turno, possono fare una delle seguenti azioni:

- **Accettare** la puntata in corso: E' la mossa più prudente per a rimanere in gioco, bisogna mettere nel piatto tante fiches quant'e' la puntata.
- **Rilanciare:** Da effettuarsi quando si possiede una buona combinazione. Singifica pagare la puntata in corso e aggiungere un ulteriore somma. Da questo momento la puntata è quella compresa di rilancio.
- **Ritirarsi:** Come sopra.

I giocatori a turno continuano con le puntate finchè tutti decidono di non effettuare ulteriori rilanci. Chi ha puntato prima di eventuali rilanci deve adeguarsi "coprendo" la quota.

Cambio delle carte:

Dopo aver finito la prima puntata il cartaio, secondo l'ordine di gioco, chiede a ogni giocatore che non si sia ritirato, se desidera cambiare le carte. Il diretto interessato può dichiararsi "*servito*" quindi non cambiare alcuna carta oppure può scartare da 1 a 4 carte, il mazziere ne restituisce a lui altrettante pescandole dal tallone.

Può capitare che il tallone non abbia carte a sufficienza, in questo caso il cartaio raccoglie tutte quelle scartate, dopo avele mischiate e fatte tagliare, le usa per il cambio.

Seconda puntata e fine della mano:

Dopo i cambi di carte inizia la seconda puntata, le modalità sono le medesime della prima, quindi il primo può puntare (dopo il cambio si chiama "*vedere*"), *passare* o *ritirarsi* e gli altri, basandosi sulle proprie carte e sulla propria spavalderia, possono *vedere*, *rilanciare* o *ritirarsi*.

Dopo che tutti gli eventuali rilanci sono stati coperti, a partire dal primo, ogni giocatore deve svelare le proprie carte. Colui che possiede la **combinazione migliore** vince e incassa tutto il piatto.

Nell'esempio in figura il giocatore dichiara un tris. Si noti la presenza delle carte cambiate e il rimanente tallone.

Il mazzo passa al giocatore successivo nell'ordine di gioco.



Bluff:

La vera anima del gioco del Poker è il bluff, consiste nel far credere agli avversari, tramite giochi di sguardi e di psicologia, di avere delle carte migliori (o in generale diverse) di quanto in realtà non si abbia. Lo scopo ultimo è far desistere gli avversari dal puntare e in definitiva vincere perchè tutti si ritirano.

Ci vuole molta esperienza e sicuramente un'indole innata per diventare maestri dell'arte del Bluff, io personalmente non sono e non sarò mai capace di bluffare.

Varianti:

Elenco ora le varianti più comuni, molte regole possono cambiare da tavolo a tavolo ed è bene discuterle e chiarirle prima di cominciare a giocare.

- **Carte scartate:**
Le carte, durante il cambio, possono essere scartate coperte o scoperte.
- **Apertura:**

Secondo alcune varianti, per poter aprire, ossia iniziare a puntare è necessario avere almeno una coppia vestita (cioè di Jack o migliore). Il giocatore che apre deve essere in grado di esibirla su richiesta al termine della mano.

Se nessuno è in grado di aprire la mano si conclude, il piatto rimane e si aggiunge alla mano successiva e il mazzo passa ad un altro giocatore. In questa nuova mano però per aprire è richiesta almeno una Coppia di Donne, e via dicendo.

- **Bancarotta:**

Per evitare di mandare qualcuno fuori in mutande si può decidere di cominciare tutti con lo stesso numero di fiches. Si comprano a inizio serata, alla fine si suddividono i soldi accumulati in base ai gettoni guadagnati.

- **Gioco a tempo:**

Si può decidere di porre un limite di tempo alla sessione di gioco, terminato il quale generalmente si fanno tante altre mani quanti sono i giocatori.

- **Conti in rosso:**

Si possono accettare o meno puntate che mandino in negativo il partecipante in questione.

- **Fine della partita:**

Per non costringere lo sfigato di turno a starsene tutta sera a guardare gli altri si può decidere che la sessione termini non appena un giocatore esaurisce le proprie fiches.

- **Assegnazione dei posti:**

Per evitare discussioni si può agire in questo modo, si prepara una coppia di carte per ogni giocatore. Una carta della coppia viene appoggiata ad ogni postazione di gioco, le altre vengono distribuite una ad ogni giocatore. L'accoppiata giocatore-postazione sarà dunque automatica.

Strip Poker:

Non posso concludere senza menzionare lo Strip Poker, idolo proibito dei ragazzini degli anni 80 e 90, e soggetto gettonatissimo della filmografia hard. Di cui sono stati prodotti anche numerosi videogiochi.

Non è altro che una normalissima partita a poker, dove quando uno dei contendenti finisce le proprie fiches mette in palio i propri indumenti.

- [Download - Scarica la pagina in formato pdf.](#)