

# Texas Hold'em



Valutazione attuale: / 0

Scarso      Ottimo

Valutazione

Categoria: [Giochi d'azzardo](#)

Pubblicato Lunedì, 19 Marzo 2012

Scritto da Fabio

Visite: 10

Mazzo: **52** - Giocatori: **2 o più**

## Come si gioca a Texas Hold'em?

Recentemente c'è stata un'enorme diffusione, principalmente grazie ai programmi televisivi ed ai siti di gioco online, di questo gioco da casinò, in sostanza Texas Hold'em è un gioco di combinazioni in cui ci si basa, per determinare il vincitore, sulle [combinazioni del Poker](#).

### Le carte:

Per giocare al Texas Hold'em è necessario un mazzo da poker di 52 carte francesi.

### Scopo del gioco:

Lo scopo del Texas Hold'em è quello di vincere ogni singola mano ottenendo il punteggio più alto tra tutti i giocatori tramite le proprie 2 carte e 3 delle cinque carte comuni.

### Riassunto:

Per non spaventare il lettore è meglio fare subito un veloce riassunto di come si svolge una mano. Dopo ogni passaggio elencato c'è una fase di scommesse in cui i giocatori puntano le proprie fiches (che indico con "puntate").

1. Vengono distribuite 2 carte a testa; - Puntate;
2. Vengono messe 3 carte scoperte sul banco; - Puntate;
3. Quarta carta scoperta sul tavolo; - Puntate;
4. Quinta carta scoperta sul tavolo; - Puntate;
5. Determinazione del vincitore in base alle 5 carte da lui scelte (2 proprie + 3 sul banco).

### Preparazione della partita:

Giocando a casa, tra amici, tutti i giocatori cominciano con le medesime fiches, esaurirle significa perdere e quindi essere fuori dal gioco.

Ad un giocatore a caso viene assegnata la fiche con scritto "*Dealer*" significa che lui è il cartaio, al termine di ogni mano questa viene ceduta al giocatore seduto alla sua sinistra, che sarà il nuovo cartaio.

### Distribuzione delle carte:

In base agli accordi fatti tra i giocatori sarà o meno necessario mettere nel piatto una quota di partecipazione alla mano in corso.

Il cartaio distribuisce due carte coperte a ciascun giocatore, una alla volta. Questa fase è chiamata "*Pre-flop*".

### Svolgimento del gioco:

A questo punto inizia il gioco vero e proprio, il primo giocatore, a sinistra del cartaio deve mettere nel piatto quello chiamato "*Piccolo buio*" (si il nome è abbastanza ridicolo) in inglese è chiamato "*Small blind*". Generalmente il "*Piccolo buio*" corrisponde a  $\frac{1}{2}$  della puntata minima, ma può essere deciso diversamente (E.g.  $\frac{3}{4}$  della puntata minima, o altro). Il primo giocatore non può sottrarsi a questa puntata.

Il secondo giocatore invece è tenuto a versare nel piatto la sua puntata, il "*Grande buio*", in inglese "*Big blind*", che generalmente corrisponde alla puntata minima (o comunque al doppio del piccolo buio). Anche in questo caso il giocatore non può sottrarsi a questa scommessa.

Dal terzo giocatore fino al cartaio, ogni giocatore a turno, in base alle due carte ottenute può fare una delle seguenti azioni:

- **Vedere:** Accettare la puntata (in inglese "*Call*"), quindi porre sul piatto tante fiches quante sono quelle della puntata in corso. Inizialmente il "*Grande buio*".
- **Rilanciare:** Aumentare la puntata (in inglese "*Raise*"), quindi porre sul tavolo una cifra maggiore della puntata in corso. Da questo momento tutti gli altri giocatori dovranno puntare questa cifra.
- **Abbandonare** la partita (chiamato "*Fold*"), quindi perdere le fiches giocate fin'ora.
- **All-in:** Puntare tutto, descritto meglio di seguito.

Dopo che tutti i giocatori hanno fatto la puntata, tocca di nuovo al primo che avendo messo il "*Piccolo buio*" (quindi solo metà) deve mettere le fiches fino a raggiungere la puntata in corso. Egli può di nuovo scegliere se pareggiare (*Call*), aumentare (*Raise*) o abbandonare (*Fold*).

Nel caso qualche giocatore abbia aumentato la puntata ricomincia il giro di puntate e ogni giocatore può scegliere se pareggiare i conti, aumentare, o abbandonare.

Si continua in questo modo finché tutti i giocatori hanno puntato la medesima cifra.

E.g.: *Esempio di puntate a 4 giocatori:*

1. *Il primo giocatore è il mazziere.*
2. *Il secondo mette il "Piccolo buio": 1\$.*
3. *Il terzo mette il "Grande buio": 2\$.*
4. *Il quarto, avendo due carte buone (E.g. due Donne) aumenta: 3\$.*
5. *(Ricomincia il giro) Il primo accetta di continuare: 3\$.*
6. *Il secondo deve pareggiare (se non ci fossero stati Raise avrebbe dovuto aggiungere 1\$ ma in questo caso deve aggiungerne 2\$): 3\$.*
7. *Il terzo dovrebbe di nuovo pareggiare (o aumentare) ma avendo carte schifose abbandona perdendoci i 2\$ del "Grande buio".*

*Ora che tutti i partecipanti rimasti hanno messo le stesse fiches di 3\$ il gioco può continuare.*

Terminata la prima fase (*Pre-flop*) di scommesse, il cartaio, dopo aver eliminato la prima carta del mazzo, ribalta 3 carte sul banco, questa fase si chiama "*Flop*". Da questo momento i giocatori cominciano a vedere le prime combinazioni (Coppie, Poker, Scale e via dicendo) e si possono fare, un'idea migliore di come si stia evolvendo la partita. Adesso bisogna fare un altro giro di scommesse.

A partire dal primo, quello che mise il *piccolo buio*", ogni giocatore sceglie una delle seguenti azioni:

- **Passare:** cioè proseguire la partita senza puntare (in inglese "*Check*"). Non è possibile passare se qualcuno ha già fatto una puntata. Questa azione spesso è fatta bussando sul tavolo.
- **Vedere:** Pareggiare la puntata in corso (in inglese "*Call*") e quindi proseguire.
- **Rilanciare:** Aumentare la puntata in corso (in inglese "*Raise*").
- **Abbandonare** (chiamato "*Fold*").
- **All-in:** Puntare tutto, descritto meglio di seguito.

Allo stesso modo di come è stato descritto precedentemente, il gioco può continuare solo se tutti i giocatori, eccetto chi si è ritirato, hanno puntato la stessa quantità di fiches.

Terminata questa fase il mazziere, dopo aver eliminato ancora la prima carta del mazzo, ribalta la quarta carta sul banco, questa fase si chiama "*Turn*" (talvolta chiamata "*4th Street*").

I giocatori rimasti, a partire dal primo, devono effettuare le scommesse alla maniera descritta precedentemente.

Infine il mazziere, dopo aver eliminato ancora la prima carta del mazzo, ribalta la quinta ed ultima carta sul banco, questa fase si chiama "*River*" (talvolta chiamata "*5th Street*").

I giocatori rimasti, conoscono ora tutte le carte che possono usare, le 2 propria disposizione e le 5 sul tavolo comuni a tutti. Devono sceglierne 5 in totale per ottenere la miglior combinazione possibile tra quelle valide al gioco del poker.

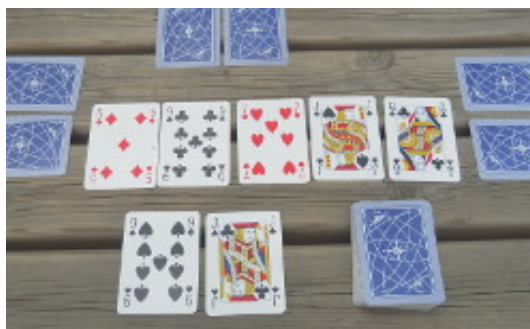
Prima di terminare la mano tuttavia devono effettuare l'ultimo, il più interessante, giro di puntate, nell'ormai familiare modalità.

Dopo che tutte le puntate sono state effettuate si passa alla determinazione del vincitore, questa fase è chiamata "Showdown".

A turno, a partire da chi ha effettuato l'ultima puntata, i giocatori mostrano le proprie due carte ed indicano quale **combinazione del Poker** intendono utilizzare.

Il giocatore che effettua la combinazione più alta si aggiudica la mano, e ritira tutte le fiches presenti sul banco.

*Nell'esempio in figura il giocatore può dichiarare una doppia coppia di Nove e Jack.*



L'ordine vincente delle combinazioni è il seguente, 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        |

Ora prima di iniziare un'altra mano, il mazziere cede la propria fiche "Dealer" al giocatore alla sua sinistra che sarà quindi il nuovo mazziere.

Chi è rimasto senza fiches è ovviamente escluso dalla partita, la partita termina quando tutti i giocatori tranne uno esauriscono le proprie fiches.

#### **All-in:**

In qualsiasi momento, tranne durante il *Piccolo buio* e il *Grande buio*, un giocatore, invece della propria puntata, può decidere di fare "All-in". Questo significa che mette sul piatto tutte le proprie fiches.

Un giocatore è costretto a fare *All-in* nel caso le sue fiches non siano sufficienti per coprire la puntata in corso.

Gli altri giocatori per poter proseguire nella partita devono coprire l'*all-in* come se fosse una puntata normale e non possono rilanciare.

Da questo momento fino allo *Showdown*, la visione delle carte di fine mano, non è possibile fare altre puntate. Il gioco prosegue e il cartaio estrae le carte non ancora estratte. Alla fine si stabilisce il vincitore.

Se è stato fall *all-in* perchè il giocatore non aveva abbastanza fiches per coprire la puntata, nel caso egli vinca, gli altri giocatori hanno il diritto di ritirare il resto. Cioè la differenza tra le fiches che avevano messo e il valore della puntata *all-in*.