



Regole & strategie di base

Giocare e vincere a Poker

Parte prima: "Le mani del poker" e "Prima di iniziare a giocare"

Milioni di italiani giocano o hanno giocato a poker, prevalentemente nelle case private. Alcuni lo fanno tra amici, moderando le puntate in modo che nessuno si faccia troppo male; per altri lo scopo è diverso e l'intento è solo vincere quanto più denaro possibile.

Quasi tutti però credono di giocare IL poker e non si rendono conto che giocano UN poker, anzi una variante del Draw Poker (quello che si vede nei film western) che nei manuali internazionali viene a mala pena citata. Onestamente il pokerino casalingo con 32 carte come si usa da noi è molto meno interessante della maggior parte degli stili praticati nel mondo: non avendo che scarse informazioni sulle carte degli avversari, non è possibile fare che pochi calcoli.

Alcuni (pochi, invero) hanno cominciato a frequentare i tornei internazionali e i tavoli liberi nelle sale da gioco organizzate all'estero e hanno cominciato ad apprezzare la bellezza e la profondità degli stili che oggi vanno per la maggiore, a cominciare dal fantastico Texas Hold'em.

Gli articoli che seguono e che seguiranno nelle prossime uscite, si propongono di far conoscere ed apprezzare le regole di tutti i vari stili di poker ai giocatori che ancora non li conoscono e di fornire loro i primi rudimenti tecnici.

Il poker e la fortuna

E' credenza comune che il poker sia un gioco d'azzardo, cioè basato principalmente sulla fortuna. Niente di più sbagliato!

Il solo fatto che lo si pratichi prevalentemente per soldi non implica che il poker sia assimilabile alla roulette o alle lotterie. Ne volete una prova?

Nello stato della California il gioco d'azzardo è vietato ed infatti non ci sono casinò (la gente va a giocare nel vicino Nevada), ma ci sono alcune tra le più grandi e famose card-room di tutto il mondo, santuari dove migliaia di persone giocano contemporaneamente a poker. Come mai? Semplicemente perché il poker non è considerato un gioco d'azzardo.

Certo c'è una forte componente di fortuna, ma il giocatore più bravo alla lunga vince sempre, forse più ancora che nel

backgammon e nel bridge, altri due famosi giochi dove l'abilità è sapientemente mescolata alla fortuna. Credetemi sulla parola e non correte subito a farvi spennare come polli appena assimilate le regole: poi dovrete maledire voi stessi e non la mala sorte. Nel mondo del poker bisogna entrarci piano piano, con umiltà, studiare gradatamente come funziona e solo quando ci si sente davvero pronti, rischiare qualche cosa.

Dicevo che abilità e fortuna sono due dei componenti che accomunano il poker al backgammon e al bridge. Ma il poker va oltre, è forse l'unico gioco che racchiude in sé tutte e quattro le "pulsioni" del ludico individuate e magistralmente descritte da Roger Caillois nel suo I giochi e gli uomini (Milano, Bombiani, 1981): Agon (l'abilità, l'agonismo), Alea (la fortuna), Mimicry (la maschera, che nel poker principalmente si concretizza nel bluff) ed infine Ilynx (la vertigine, coi fiumi di adrenalina che scorrono durante le scommesse).

1. Le mani del poker

A poker si gioca con un normale mazzo di 52 carte anglo-francesi con i 4 semi di picche, cuori, quadri e fiori. Per ogni seme ci sono 13 carte, in valore crescente 9 carte numerali (dal 2 al 10) e poi Jack (fante), Queen (donna), King (re) e Asso.

I giocatori ad ogni mano (e con modalità che variano a seconda dello stile che si sta praticando) cercano di ottenere delle combinazioni di 5 carte (anch'esse dette "mani") del maggior valore possibile ed effettuano una serie di scommesse e rilanci.

Vediamo ora la sequenza di queste combinazioni:

- o scala reale
- o scala colore
- o poker
- o full
- o colore
- o scala
- o tris
- o doppia coppia
- o coppia
- o carta isolata

Scala reale (Royal Flush)

È la più forte combinazione possibile ed è composta da 5 carte dello stesso seme in scala, dall'Asso al 10. Scale reali di diverso colore si equivalgono.



Scala colore (Straight Flush)

Una scala colore è composta da 5 carte dello stesso seme in sequenza, come ad esempio la seguente scala colore alla donna:



Nel determinare la più forte fra più scale colore il seme non ha alcuna rilevanza, mentre conta la carta più alta; ad esempio una qualunque scala colore al fante perde con una qualunque scala colore alla donna, mentre due scale colore alla donna "pareggiano".

Nelle scale colore è anche possibile collocare l'Asso prima del 2 facendogli assumere il valore 1; ne consegue che la scala colore minima è quella al 5:



Poker (Four of a Kind)

Un poker è composto da 4 carte dello stesso valore ed un'altra qualsiasi carta, come ad esempio il seguente poker di 6:



Fra più poker vince quello di valore maggiore, essendo il poker d'assi il più alto ed il poker di 2 il più basso.

Nel Texas Hold'em (dove ci sono 5 carte comuni a tutti i giocatori) può capitare che più giocatori abbiano lo stesso poker (se tutte e 4 le carte uguali sono fra le carte comuni sul tavolo): in questo caso vince chi ha la quinta carta di maggior valore; se anche questa è uguale, i poker sono alla pari.

Full (Full House)

Un full consiste in 3 carte dello stesso valore (tris) più 2 carte di un altro valore (coppia); ad esempio il seguente full di

10 con i 5:



Per confrontare il valore relativo di più full quello che conta è il valore del tris; ad esempio un full di fanti:



ha la meglio su un full di 9 e assi:



Negli stili di poker dove ci sono carte in comune fra i vari giocatori (come ad es. nel Texas Hold'em) può capitare che più giocatori abbiano un full con un tris dello stesso valore: in questo caso vince chi ha la coppia più alta; se anche questa è uguale i due full sono alla pari.

Attenzione: quando si gioca la variante con sole 32 carte il full perde contro il colore.

Colore (Flush)

Un colore consiste in 5 carte, tutte dello stesso seme; per esempio un colore di quadri alla donna:



Nel determinare il più forte fra più colori il seme non ha alcuna rilevanza, mentre conta la carta più alta; se la carta più alta è la stessa conta la seconda più alta e così via fino alla quinta.

Per esempio questo colore di fiori al fante:



ha la meglio sul seguente colore di cuori al fante perché ha la seconda carta più alta (un 10 anziché un 9):



Nel caso in cui tutte e 5 le carte fossero uguali, i 2 colori

risulterebbero alla pari.

Scala (Straight)

Una scala consiste in 5 carte in sequenza di differenti semi, come ad esempio la seguente scala al 9:



I semi non hanno alcuna rilevanza nel determinare il valore di una scala, mentre conta solamente la carta più alta; ne consegue che la più alta scala possibile è quella all'Asso:



Come nelle scale colore, anche nelle scale è possibile usare l'asso prima del 2 per ottenere la scala "minima", cioè quella al 5:



Scale con la medesima carta più alta sono alla pari.

Tris (Three of a Kind)

Un tris consiste in 3 carte dello stesso valore più altre 2 carte spaiate, come ad esempio il seguente tris di re:



Fra più tris vince quello di valore maggiore, essendo il tris d'assi il più alto ed il tris di 2 il più basso.

Negli stili di poker dove ci sono carte in comune fra i vari giocatori (come ad es. nel Texas Hold'em) può capitare che più giocatori abbiano uno stesso tris dello stesso valore: in questo caso vince chi ha la carta spaiata di maggior valore e in caso di parità chi ha la seconda carta spaiata di maggior valore; se anche questa è uguale i tris sono alla pari.

Doppia coppia (Two-Pair)

Una doppia coppia consiste in 2 coppie più una quinta carta spaiata, come ad esempio la seguente doppia coppia di donne e 7:



Per confrontare il valore relativo di più doppie coppie conta prima il valore della coppia più alta, poi il valore della seconda coppia, poi quello della carta spaiata. Così ad esempio una doppia coppia di fanti e 5:



ne batte una di 10 e 9:



ma perde con una di fanti e 8:



Se tutte e 5 le carte sono di ugual valore, le doppie coppie sono alla pari.

Coppia (One Pair)

Una coppia consiste in due carte dello stesso valore più altre tre carte spaiate, come ad esempio la seguente coppia di 10:



Fra più coppie vince quella di valore più alto, ad esempio una coppia di fanti batte sempre una coppia di 10.

Nel caso di due coppie uguali vince quella con la carta isolata più alta, in caso di parità con la seconda carta spaiata più alta e poi con la terza. Se tutte e 5 le carte sono uguali le due coppie sono pari.

Carta isolata (No Pair)

è la più debole di tutte le mani di poker e consiste in cinque carte spaiate, come ad esempio la seguente mano al re:



Fra più mani di questo tipo vince quella con la carta più alta, in caso di parità quella con la seconda carta più alta e così via fino alla quinta. Se tutte e cinque le carte sono uguali le mani sono considerate pari.

2. Prima di iniziare a giocare

Il concetto base

Ad ogni mano di poker - qualunque sia lo stile che si sta praticando - i giocatori cercano di ottenere combinazioni di 5 carte (chiamate anch'esse "mani") del maggior valore possibile ed effettuano una serie di puntate e di rilanci (cioè puntate più alte delle precedenti) con le modalità che verranno via via descritte. Lo scopo di ogni mano è naturalmente quello di aggiudicarsi il piatto (pot), cioè l'insieme di tutte le fiche puntate in quella mano; ciò si può ottenere o mostrando la migliore combinazione al termine delle puntate (showdown) o avendo fatto una puntata che nessun altro giocatore è stato disposto a "vedere" (cioè a farne egli stesso una di uguale entità).

Lo scopo della partita è naturalmente vincere quanto più denaro (fiche) possibile.

Sedersi al tavolo

Dato che la posizione relativa dei vari giocatori può avere una certa influenza sulla partita, è buona norma sorteggiare le posizioni al tavolo; per esempio se si è in 6 si pescano 6 carte dall'1 al 6: l'1 sarà il primo mazziere e gli altri gli siederanno intorno in senso orario in ordine di carta crescente. Se qualcuno entra in gioco a partita iniziata, potrà occupare il posto eventualmente lasciato libero da qualcun altro oppure se ne sorteggerà la posizione al tavolo.

La cassa

All'inizio della partita ciascun giocatore acquista un certo numero di fiche con le quali effettuare le puntate, dopo che è stato stabilito il valore di ogni fiche (cioè a quanto denaro corrisponde); è saggio versare subito nelle mani di un cassiere il controvalore delle fiche acquistate, onde evitare situazioni imbarazzanti a fine partita. Nei club e nei casinò il cambio del denaro è sempre effettuato in precedenza. Durante la partita i giocatori potranno cambiare altro denaro in fiche, ma solo fra una mano e l'altra e non durante il corso di una mano.

Normalmente si gioca con la cassa "vincolata", cioè ognuno può puntare in una mano al massimo tutto ciò che ha davanti a sé.

Le puntate vanno tutte versate al centro del tavolo nel cosiddetto piatto, che corrisponde all'ammontare di denaro correntemente in gioco nella mano in corso.

La distribuzione delle carte

Nella maggioranza dei casi sono i giocatori stessi che distribuiscono le carte. Ogni giocatore fa il mazziere per un solo colpo e poi passa le carte al giocatore alla sua sinistra, cioè il mazziere gira in senso orario. Il mazziere mescola accuratamente il mazzo e lo fa tagliare al giocatore alla sua destra; poi inizia la distribuzione delle carte una alla volta a partire dal giocatore alla sua sinistra (l'ultima la riceve quindi lui stesso). Il numero delle carte distribuite dipende dallo stile che si sta giocando.

All'inizio della partita è responsabilità del primo mazziere verificare che il mazzo sia completo e regolare. Se durante la partita un giocatore è costretto a saltare il suo turno di mazziere, un altro (quello alla sua sinistra) distribuisce le carte in sua vece, nello stesso ordine in cui le distribuirebbe il giocatore assente.

Solitamente nei casinò e nei club più prestigiosi i giocatori si avvalgono di un dealer professionista che distribuisce le carte per tutti, mentre uno speciale gettone (button) gira nel tavolo in senso orario per indicare chi è il mazziere "virtuale" di turno (the man on the button).

Le puntate

Abbiamo visto che ciò che caratterizza il gioco del poker (qualunque sia lo stile praticato) è il susseguirsi di una serie di giri di puntate con le quali i giocatori "scommettono" che le loro carte alla fine della mano saranno le migliori fra quelle rimaste in gioco.

Con gli stili cambia il numero dei giri di ogni mano; cambiano anche le modalità con cui le puntate vengono effettuate, ma in ogni caso ci sarà sempre da puntare. La maggior parte dei lettori penso abbia già ben chiare le modalità di svolgimento di un giro di puntate, per chi avesse qualche dubbio sono comunque riassunte qui di seguito. Vediamo anzitutto quali sono le varie possibili puntate:

- o **check** scommetto ciò che c'è nel piatto, senza ulteriori puntate;
- o **punto (bet)** faccio una nuova scommessa, mettendo nel piatto un certo ammontare;
- o **passo (fold)** non accetto la scommessa e mi ritiro dalla mano;
- o **rilancio (raise)** aumento il valore della scommessa fatta in precedenza, cioè metto nel piatto l'ammontare della scommessa, più l'ammontare del rilancio stesso;

o vedo (call) accetto la scommessa attualmente in vigore, sia essa una puntata o un rilancio.

Oltre a queste 5 opzioni fondamentali, possono essere considerati puntate anche il buio (small blind) e il controbuio (big blind) con i quali in molti diversi stili inizia il 1° giro di scommesse (vedi cap. 3. Meccanismi collaterali) ed anche il parole, tipica voce del Draw Poker con mazzo ridotto (vedi cap. 5. Draw Poker).

Seguiamo ora invece passo passo come si svolge un qualunque giro di puntate, indipendentemente dallo stile di gioco adottato, dal numero di giocatori presenti e dalla struttura delle puntate stesse:

- i giocatori parlano a turno in senso orario;
- il primo a parlare può fare check oppure puntare;
- se il primo fa check, il secondo può a sua volta fare check o puntare;
- se anche il secondo fa check, la scelta passa al terzo e via di seguito;
- se tutti i giocatori fanno check, il giro è finito e la scommessa rimane uguale a quanto c'era nel piatto prima di iniziare il giro (infatti nessuno ha messo altro denaro): tutti i giocatori restano in gioco per la continuazione della mano;
- quando un giocatore effettua una puntata, il giocatore successivo può passare, vedere o rilanciare;
- se non ci sono rilanci (cioè tutti i giocatori a turno passano o vedono) il giro finisce quando ha parlato l'ultimo giocatore prima di quello che ha puntato (cioè chi ha puntato non ha più la possibilità di parlare): resta in gioco chi ha puntato e chi ha visto;
- ogni volta che c'è un rilancio, il ciclo ricomincia e i giocatori successivi possono passare, vedere o rilanciare a loro volta; se non ci sono altri rilanci il giro finisce quando ha parlato l'ultimo giocatore prima di quello che ha effettuato l'ultimo rilancio: restano in gioco chi ha rilanciato per ultimo e chi ha visto;
- da notare che se dopo un rilancio parla un giocatore che non aveva ancora parlato, per vedere deve mettere nel piatto un ammontare pari alla puntata più il rilancio, se invece parla un giocatore che aveva già effettuato (o visto) una puntata, dovrà mettere nel piatto solo un ammontare pari al rilancio; lo stesso meccanismo si applica naturalmente in caso di più rilanci successivi;
- quando finisce un giro, lo svolgimento della mano prosegue

con i soli giocatori ancora rimasti in gara, ma se si trattava dell'ultimo dei giri previsti, si svolge lo showdown per l'assegnazione del piatto;

- se nessun giocatore vede una puntata o un rilancio, finisce l'intera mano (indipendentemente da quale giro si tratta) e chi ha puntato incassa l'intero piatto senza essere costretto a mostrare le sue carte;

- da notare che il buio e controbuio fissi vanno considerati a tutti gli effetti delle puntate, e dunque, quando sono in uso, nel primo giro di scommesse il primo giocatore a parlare dopo il controbuio può normalmente passare, vedere o rilanciare;

- da segnalare infine che al suo turno un giocatore può sempre ritirarsi dalla mano (anche se potrebbe restare in gioco senza ulteriore esborso di denaro) e lo fa gettando le sue carte coperte negli scarti; questa scelta è però irreversibile. ♠

Dario De Toffoli è autore del libro "Giocare e vincere a Poker", che potete acquistare in libreria o direttamente sul sito: www.stampalternativa.it

