

Poker Regole

Di Patrick / 25 Febbraio 2024



Puntate le fiches e giocate a poker! Si gioca tra 2 e 10 giocatori e una partita può durare molto a lungo. Scoprite le regole dettagliate del No Limit Texas Hold'em, la forma di poker più popolare.

Contenus [masquer](#)

[1 Materiale](#)

[2 Il dealer e i blinds](#)

[2.1 Il dealer](#)

[2.2 Blind o scommesse obbligatorie](#)

[2.3 Spostamento della fiche del banco e delle fiche del buio](#)

[3 Scopo del gioco](#)

[4 Come funziona il gioco](#)

[4.1 Preflop](#)

[4.2 Il flop](#)

[4.3 Il river](#)

[4.4 Il Turn](#)

[5 Vincere un giro di poker](#)

[5.1 Le diverse combinazioni di carte nel poker](#)

Materiale

- 52 carte (senza jolly) e 2 o più giocatori.
- Le fiches che rappresentano le puntate che si giocheranno.

Il dealer e i blinds

Il dealer

Il dealer è la persona che distribuisce le carte ai giocatori. È rappresentato da un'unica fiche con la scritta "dealer". Questa fiche non è obbligatoria, ma aiuta a fornire indicazioni visive.

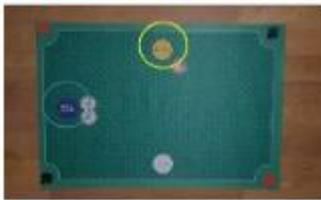


Blind o scommesse obbligatorie

Nel poker esistono due tipi di blind. Lo small blind e il big blind. I giocatori in possesso di queste fiches devono sempre puntare, anche se non hanno ancora carte in mano.

L'importo dello small blind e del big blind è sempre stabilito all'inizio della partita. Tuttavia, il big blind deve sempre essere il doppio dello small blind.

Lo scopo dei bui è quello di costringere i giocatori a puntare quando vogliono fare una mossa o un'azione.



:Il piccolo buio

:Il grande buio

Spostamento della fiche del banco e delle fiche del buio

- Se volete individuare le fiche del blind in una partita di poker, dovete prima trovare la fiche del dealer.
- Lo small blind si trova sempre a sinistra del dealer e il big blind a sinistra dello small blind.
- Dopo ogni turno di gioco, tutte queste fiches si spostano di un giocatore a sinistra.
- Al turno successivo, il big blind sarà il giocatore alla sinistra del big blind, lo small blind sarà il giocatore che deteneva il big blind e il dealer sarà il giocatore che deteneva lo small blind.
- Il poker si gioca sempre in senso orario

Scopo del gioco

È necessario essere in grado di puntare fiches o denaro (sempre simboleggiato da fiches). Vincendo un round, si vincono le fiches degli avversari.

L'obiettivo finale è aumentare il proprio denaro e rovinare tutti gli avversari.

Come funziona il gioco

- I giocatori che detengono i bui piccoli e grandi devono puntare l'importo stabilito all'inizio della partita.
- Il mazziere distribuisce due carte a ciascun giocatore, una alla volta.
- Le altre carte sono posizionate a faccia in giù accanto al mazziere.
- I giocatori guardano le loro carte con discrezione, senza che gli altri possano vederle.

Preflop

- È la prima fase di un giro di poker o la prima dichiarazione. Tutti i giocatori devono guardare le proprie carte e decidere se giocare o meno.
- Il primo giocatore a chiamare durante il preflop è il giocatore alla sinistra del big blind.
- Se intende giocare questo round, deve chiamare l'importo del big blind o rilanciare un importo più alto.
- Se non intende giocare, deve scartare le sue carte o "foldare".
- Tutti i giocatori che desiderano giocare nel turno in corso devono chiamare l'importo del giocatore che ha rilanciato a sua volta, o l'importo del grande buio se nessuno ha rilanciato.
- Quando tutti i giocatori che desiderano giocare hanno puntato, tutte le fiches vengono messe al centro del tavolo e vengono scoperte le prime carte.

Il flop

- Prima di rivelare le carte del flop, il mazziere deve rimuovere (o "bruciare") la prima carta a faccia in giù dal mazzo.
- Le prime 3 carte del mazzo o il flop saranno quindi rivelate ai giocatori e saranno posizionate una accanto all'altra al centro del tavolo.
- Il primo giocatore a parlare sul flop o sul secondo rilancio è il giocatore che detiene la fiche dello small blind.
- Può decidere di fare check, cioè di non puntare e di passare la chiamata al giocatore successivo.
- Può anche decidere di puntare delle fiches e tutti i giocatori che desiderano giocare il turno in corso devono seguire l'importo puntato.
- Un giocatore può decidere di buttare via le sue carte o di lasciare il tavolo, se non intende giocare il turno in corso. Perderà il denaro che ha puntato su quel giro.
- Dopo che tutti i giocatori hanno puntato o fatto check, può iniziare il turno successivo.



:La prima carta bruciata

:Il flop

Il river

- Il mazziere scarta o brucia nuovamente la prima carta del mazzo, a faccia in giù.
- La prima carta del mazzo sarà quindi rivelata ai giocatori e costituirà il river.
- Il primo giocatore a chiamare è sempre quello con la fiche del piccolo buio.

- Il giro procede come nel flop e, dopo che tutti i giocatori hanno fatto check o puntato, può iniziare il giro finale.



:Seconda carta bruciata

:Il river

Il Turn

- Il mazziere scarta o brucia a faccia in giù la prima carta del mazzo.
- La prima carta del mazzo sarà rivelata ai giocatori e costituirà il Turn o la quarta puntata.
- Il giocatore dello small blind ha la prima puntata e il giro continua come in preflop, flop e river.



:Terza carta bruciata

:Il turn

Vincere un giro di poker

✓ Quando tutte le puntate sono state raccolte al centro del tavolo e l'ultima carta (il turn) è stata rivelata, tutti i giocatori devono rivelare le loro carte a turno, a partire dal giocatore del piccolo buio.

✓ Chi ha la combinazione di carte più forte tra tutti i giocatori ancora in gioco vince tutte le puntate (le fiches al centro del tavolo).

Nota:

- Può accadere che tutti i giocatori ritirino o scartino le proprie carte proprio all'inizio di un round. Ciò può essere causato da una puntata molto alta di un giocatore o da carte che non possono essere giocate. A questo punto, nessuna carta sarà scoperta (flop, river, turn), le puntate (i bui se nessun giocatore ha chiamato il rilancio di una puntata) saranno ottenute dal giocatore ancora in gioco e inizierà il round successivo.
- Un round può anche terminare al flop o al river quando nessun giocatore desidera giocare a causa di una puntata molto alta o di carte ingiocabili. A questo punto, il giocatore che ha effettuato la puntata vince tutte le fiches al centro del tavolo. Viene quindi avviato un nuovo giro.

- Quando si inizia un nuovo giro, spostare le fiches del dealer e del blind a sinistra. In questo modo tutti i giocatori potranno puntare contemporaneamente.

Le diverse combinazioni di carte nel poker

Quando si gioca a poker, si deve combinare 5 carte: le due carte che si hanno in mano e le tre carte sul tavolo (flop, river e turn). Ecco tutte le combinazioni possibili nel poker, dalla più debole alla più potente.

L'alto: questa è la combinazione più debole, perché non esiste nemmeno una combinazione. Si tratta solo di confrontare le carte più alte se non hanno alcun legame con il tavolo. Le classifiche delle carte vanno da 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Jack, Regina, Re fino all'Asso.

- **Coppia:** 2 carte dello stesso rango (due 4, due 10, due Assi, ecc.).
 - **Doppia coppia:** 2 coppie di carte dello stesso grado (due 6 + due 9, ecc.).
 - **Tris:** 3 carte dello stesso rango (tre 10, tre 5, tre 9, ecc.). Vince il giocatore con il tris e la carta più alta.
 - **Scala:** sequenza numerica di 5 carte di semi diversi.
Esempio: 5, 6, 7, 8, 9/.
 - **Colore o Flush:** 5 carte dello stesso seme e simbolo. Esempio: 7, 8, 9, 10, Fante di cuori (tutte e 5 le carte sono cuori).
 - **Full-house:** tre carte di un tipo e una coppia. Se due giocatori hanno ciascuno un full-house, vince il giocatore con il tris più alto.
Esempio: un set di 9 e una coppia di regine.
 - **Poker:** 4 carte dello stesso rango.
Esempio: quattro 5, quattro 9, quattro Assi, ecc.
 - **Scala reale:** sequenza numerica di 5 carte dello stesso seme e simbolo.
Esempio: 8, 9, 10, Fante e Regina di cuori (tutte e 5 le carte hanno il simbolo del cuore).
 - **Pokerissimo:** 10, Fante, Regina, Re e Asso dello stesso seme e simbolo.
Esempio: 10, Fante, Regina, Re e Asso di Picche (tutte e 5 le carte hanno il simbolo della Picca).
- Questa combinazione di carte è la più potente del poker. È impossibile che due giocatori abbiano ciascuno una scala reale durante un round.

Se due giocatori hanno la stessa combinazione (1 tris, 2 coppie...): vince il giocatore con la combinazione di carte più alta. Se le combinazioni sono strettamente identiche, vince la carta più alta accanto.

Se tutte le carte sono identiche, si dividono la vincita del turno.

Esempio: un giocatore ha una coppia di 2 e una coppia di Assi. L'altro giocatore ha una coppia di 10 e una coppia di Re. Il giocatore con la coppia di Assi vince perché ha la coppia di Assi più alta.

Se entrambi i giocatori hanno una coppia di assi e una coppia di 9, vince il giocatore con il re e l'altro con il fante.