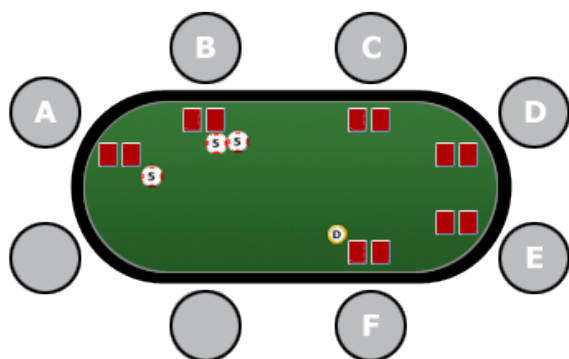


TEXAS HOLD'EM - GUIDA RAPIDA

LE NOZIONI DI BASE

Texas Hold'em è un gioco con carte comuni, vale a dire che alcune carte sono scoperte al centro del tavolo e sono comuni a tutti i giocatori. Ciascun giocatore riceve, inoltre, due carte personali coperte, che dovranno essere utilizzate, insieme alle carte comuni, per formare la miglior mano possibile di cinque carte.

Il giocatore che riceve per ultimo le carte personali è il dealer (mazziere) e viene identificato con l'apposito contrassegno, il dealer button. Nella mano seguente sarà il giocatore successivo in senso orario a svolgere le funzioni del dealer.



I BLIND

La maggior parte delle mani comincia con una puntata obbligatoria (blind), che rende interessante la mano. Hold'em si gioca con due blind (puntate che precedono la distribuzione delle carte personali). Tocca ai due giocatori alla destra del dealer piazzare i blind: lo small blind è piazzato dal primo giocatore; il big blind dal secondo. Il big blind corrisponde alla puntata minima al tavolo, lo small blind alla metà.

Durante un giro di puntate, ciascun giocatore, quando è il suo turno, può agire come segue:

Bet	punta, mette denaro nel piatto
Call	vede, eguaglia la puntata di un altro giocatore
Fold	passa, rinuncia a proseguire la mano
Check	fa cip, passa, ma resta in gioco (se non c'è obbligo di puntata)
Raise	rilancia, incrementa la puntata di un altro giocatore
Re-Raise	controrilancia, incrementa il rilancio di un altro giocatore

PRIMO GIRO – IL PRE-FLOP, LA DISTRIBUZIONE DELLE CARTE

Una volta che i blind sono stati piazzati, il dealer distribuisce due carte a ciascun giocatore in senso orario. Le due carte sono chiamate "carte personali", in inglese "hole cards" o "pocket cards".

I giocatori decidono, quindi, se puntare o meno. Inizia il gioca-

tore dopo il big blind. Nel primo giro, il check non è consentito, ma sono possibili tutte le altre opzioni: bet, call, raise, fold. Tutti i giocatori devono puntare lo stesso importo per potere continuare a giocare. Se un giocatore rilancia, tutti gli altri devono vedere o rilanciare, altrimenti devono abbandonare la mano (fold).

SECONDO GIRO - IL FLOP

Il dealer mette tre carte sul tavolo: il cosiddetto flop. Queste tre carte sono comuni a tutti e possono essere usate in combinazione con le due carte personali di ciascun giocatore.

I giocatori rimasti in gara, iniziano il secondo giro di puntate. Comincia il primo giocatore alla sinistra del dealer. Le opzioni possibili sono: check, bet/raise, call o fold.

Tutti i giocatori devono puntare lo stesso importo oppure abbandonare la mano prima che il giro termini.

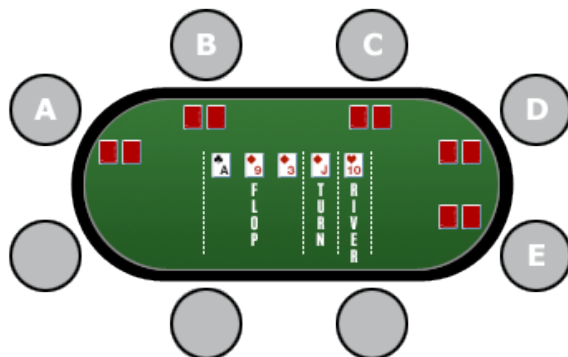
Le stesse regole valgono per le puntate e i rilanci in tutti i giri di puntate successivi.

TERZO GIRO - IL TURN

Il dealer mette la quarta carta comune sul tavolo. Tutti i giocatori hanno ora a disposizione un totale di sei carte.

QUARTO E ULTIMO GIRO – IL RIVER

Il dealer mette la quinta e ultima carta comune sul tavolo. Ha luogo un nuovo giro di puntate.



LO SHOWDOWN

Al momento di scoprire le carte, ciascun giocatore può usare cinque delle sette carte che ha a disposizione in totale (cinque carte comuni scoperte sul tavolo e due carte personali). È anche possibile non usare affatto le carte personali, bensì scegliere come propria miglior mano le cinque carte comuni (in questo caso si dice in inglese "play the board"). I giocatori rimanenti mostrano ora le proprie carte e viene così determinato il vincitore (se un giocatore mostra le proprie carte e non si è in grado di battere la sua mano, non si è tenuti a mostrare le proprie carte).

TEXAS HOLD'EM - GUIDA RAPIDA

CLASSIFICAZIONE DELLE MANI



1. **Royal flush (Scala reale)**, è la mano più alta, formata da AKQJT con lo stesso seme. Tutti i semi hanno lo stesso valore.



2. **Straight flush (Scala di colore)**, cinque carte dello stesso seme in sequenza, per esempio 76543 di cuori. L'asso può essere posto al termine della scala, per esempio nella combinazione 5432A, che è la scala più bassa.



3. **Four of a kind (Poker)**, quattro carte dello stesso valore, più un'altra carta (cosiddetta "kicker"). I poker sono classificati in base alle quattro carte dello stesso valore: 44442 batte 3333K.



4. **Full house (Full)**, tre carte dello stesso valore, più altre due carte entrambe di altro valore. I full sono classificati in base alle tre carte dello stesso valore: 44422 batte 333AA.



5. **Flush (Colore)**, cinque carte dello stesso seme, per esempio AJ942 di cuori. Sono classificati in base alla carta più alta nonché, per decidere in caso di parità, in base alla carta successiva: AJ942 batte AJ876.



6. **Straight (Scala)**, cinque carte in sequenza, come 76543. L'asso può essere piazzato in cima o in fondo alla scala, ma non all'interno. AKQJT e 5432A sono scale valide, non però 32AKQ.



7. **Three of a kind (Tris)**, tre carte dello stesso valore e due altre carte di altro valore, come KKK84. Classificate in base alle tre carte dello stesso valore: KKK84 batte QQQAK, e QQQAK batte QQQA7.



8. **Two pair (Doppia coppia)**, due carte dello stesso valore, due carte entrambe di un altro valore e una quinta carta ("kicker"), come KK449. Classificate in base alle due carte dello stesso valore più alto, quindi, per decidere in caso di parità, in base alle due carte dello stesso valore più basso, quindi, infine, in base alla quinta carta. Per esempio KK449 batte QQJJA, KK22Q e KK445.



9. **One pair (Coppia)**, due carte dello stesso valore più tre carte di valore differente, come AAK53. Classificate in base alle due carte dello stesso valore, quindi in base a tutte le altre carte. Per esempio AAK53 batte AAK52.



10. **High card (Carta più alta)**, qualsiasi mano in cui non compaia nessuna delle combinazioni sopra citate, come per esempio KJ542, di semi differenti. Classificate in base alla carta più alta, quindi in base alla successiva e via così fino all'ultima carta.

I semi non sono utilizzati per decidere in caso di parità, né le carte oltre la quinta, bensì solo le cinque carte migliori in ciascuna mano. In caso di pareggio, il piatto è diviso equamente fra le mani vincenti.

ONLINE POKER CHAT ABBREVIATIONS

nh	Nice hand: bella mano!
vnh	Very nice hand: ottima mano!
gg	Good going: sta andando bene.
lol	Laugh out loud: gran risata.
ty	Thank you: grazie.
wp	Well played: ben giocato!

CALCOLO DELLE PROBABILITÀ – ALCUNI ESEMPI

- **Flush (Colore):** se hai quattro carte dello stesso seme, la possibilità di fare un flush (Colore) al turn o al river è del 35.0%.
- **Open-ended Straight (Scala aperta, per esempio si ha 5678 e si ha bisogno di un 4 o di un 9):** la possibilità di completare la scala al turn o al river è del 31.5%.
- **Inside Straight (Scala spezzata, per esempio si ha 4578 e si ha bisogno di un 6):** La possibilità di completare la scala al turn o al river è del 16.5%.
- **Trips (Tris, partendo da un coppia):** se hai una coppia al flop, la possibilità di fare un tris al turn o al river è dell'8.4%.

IL VALORE DELLA MANO INIZIALE

Le due carte personali sono le uniche due carte che distinguono la tua mano da quella degli altri giocatori. È importantissimo pertanto imparare a giocarle correttamente. AA (asso-asso) ha una possibilità di vincere più alta che, per esempio, 7-3. Gioca se hai buone carte, altrimenti abbandona la mano. Le combinazioni possono tuttavia cambiare da buone a scadenti (o viceversa) a seconda della posizione nel giro di puntate (vedi sotto "POSIZIONE").

LE MIGLIORI 20 MANI INIZIALI (la "s" a lato della combinazione significa "dello stesso seme": è sempre un vantaggio rispetto a carte di semi differenti)

01. AA	11. ATs
02. KK	12. KJs
03. QQ	13. AQ
04. JJ	14. 99
05. AKs	15. QJs
06. TT	16. KTs
07. AQs	17. 88
08. AJs	18. QTs
09. AK	19. A9s
10. KQs	20. AJ

POSIZIONE

In una partita di poker è un grande vantaggio sedere in una posizione che consenta di giocare quanto più possibile "per ultimi". In questa posizione è possibile osservare le mosse degli avversari prima di dovere fare la propria. Per diventare un bravo giocatore, bisogna imparare a sfruttare quanto più possibile il vantaggio della posizione.

PASSA LA MANO

Se non hai nulla in mano, lascia perdere e abbandona semplicemente la mano. A meno che, naturalmente, non ti senta in vena di bluffare!

Vuoi imparare di più? Vai su <http://www.pokerroom.com/poker/poker-school.html> per ulteriori consigli, strategie e guide a altri giochi!