

POKER ITALIANO per Principianti



RUGGERO STELLINO

Poker Italiano per Principianti

Poker per principianti per imparare
come si gioca e come si VINCE!

By RUGGERO STELLINO

“A poker non giochi con le carte che hai in mano, ma con la persona che hai di fronte.”

Ecco cosa imparerai leggendo questo libro

SOMMARIO

[Introduzione](#)

[Breve storia del Poker](#)

[Le Basi e il Regolamento](#)

[Il numero di giocatori](#)

[Punteggi uguali a confronto](#)

[Posti al tavolo da gioco](#)

[Il cambio delle fiches e la cassa \(detta anche puglia\)](#)

[Lo Scarto](#)

[Strategie di Scarto](#)

Soldi, Poker e tipi di Giocatori

Casi in cui si e primi di mano

GLI ASPETTI PSICOLOGICI DEL GIOCO

Capire gli avversari

Le sette Regole di etichetta

*“Il destino mescola le carte, ma è
l’uomo a giocare la partita.”*

(Victor Hugo)

Introduzione

Di libri sul Poker ne sono stati scritti centinaia, scritti da fonti sicuramente più autorevoli di me. Ma di tutti quelli che ho letto mancava qualcosa: nessuno era scritto in modo semplice, chiaro e comprensibile a tutti, scritto per chi non ha mai giocato a questo bellissimo gioco e che vorrebbe cominciare ora, un libro scritto da qualcuno che ti spiega il Poker come se fosse un tuo amico a spiegarti le cose nella maniera più chiara possibile.

Ho fatto delle ricerche su internet e mi sono reso conto che non ci sono libri sul

Poker per principianti. Forse esagero, ma penso che un libro come questo manchi nel panorama del Poker: un libro scritto per essere accessibile a tutti e che tratti argomenti, a volte complessi, spiegati con parole ed esempi semplici e veloci da capire. Insomma un “manuale” scritto con il cuore e vera passione, un libro come avrei voluto leggere io quando ho deciso di imparare a giocare e a VINCERE a Poker.

Questo libro ti farà diventare un vero campione? Forse no. Ma sicuramente ti darà molti spunti su cui riflettere per imparare e migliorare il tuo stile e magari, durante una partita

di Poker, ti verranno in mente delle frasi e dei SEGRETI che hai letto tra queste pagine che ti faranno aggiudicare una vincita importante...

Ti auguro una buona lettura e tante vincite!

Io sono sicuro che anche tu puoi farcela,

anche tu puoi vincere...

Ruggero Stellino

Breve storia del Poker

Il gioco del poker, con le regole attuali, nasce alla fine dell'Ottocento negli Stati Uniti. Sebbene i film Western ci abbiano convinto che le sue origini risalgano a quel periodo, il poker nasce in realtà centinaia di anni prima e si pensa che già i persiani facessero un gioco simile.

Attorno alla metà del XVII il gioco del poker è ormai diffuso in tutta Europa con regole che solo in parte si avvicinano a quelle odierne e varca l'oceano prendendo piede nelle varie colonie presenti nel Nuovo Mondo.

Stando alle memorie dei viaggiatori inglesi dell'epoca, attorno al 1638 il gioco del poker si era già tanto diffuso da paragonarlo all'uso del tabacco. Nascono leggende come quella di "Billy the Kid" (*criminale statunitense di meta '800 che si pensa abbia commesso il suo primo omicidio al tavolo da gioco.*) e "Paddy Murphy" (*famoso giocatore e alcolizzato che la leggenda dice sia morto alla vista di una scala reale.*) ricordati per le loro strane relazioni con il gioco del poker.

Nel tempo si sviluppano diverse varianti del gioco del poker, dal poker all'americana, poi poker all'italiana, Tennesina (comunemente detta

“Teresina”) fino all’attuale poker alla texana o anche detto Texas hold’em.

Vari eventi storici e politici hanno tentato più e più volte di ridimensionare il gioco del poker, di frenarlo, contrastarlo e di

Inquadrarlo al di fuori dell’”azzardo. Il poker però ha sempre avuto la meglio e tutt’ora è uno dei giochi con le carte più diffuso e più giocato al mondo.

Le Basi e il Regolamento

Qualsiasi tipologia di poker si voglia giocare, dal poker americano (*tipologia di poker giocato per di più negli stati uniti e in Gran Bretagna dove si utilizza il mazzo completo di 52 carte*) al poker italiano o europeo (*tipologia di poker in cui il numero delle carte segue il numero dei giocatori*), le carte da utilizzare sono sempre le stesse, le cosiddette carte francesi.

La sequenza dei semi in ordine di importanza è la seguente:

Cuori - Quadri - Fiori – Picche

Un semplice metodo per ricordarla è utilizzare questa strofa:

- *Come - Quando - Fuori - Piove*
- Cuori - Quadri - Fiori - Picche

La carta di maggior valore è l'**Asso** seguito dal **K** (*dall'inglese King= Re*), dal **Q** (*dall'inglese Queen= Regina*) e dal **J** (*dall'inglese Jack=Fante*) e in successione decrescente dal **10** al **2**.

L'Asso può essere posto sia al di sotto del due sia al di sopra del K. Queste carte A,J,Q,K sono anche chiamate carte “vestite” in contrapposizione a tutte le altre, in valore decrescente dal 10 al 2,

che sono dette carte “non vestite”.

Lo scopo del gioco consiste nell’ottenere le migliori combinazioni possibili che si possono verificare avendo 5 carte in mano. Il giocatore con la migliore combinazione ottenuta in quella giocata si aggiudica il piatto relativo alla giocata stessa. Le possibilità di ottenere combinazioni vincenti variano ovviamente in base al numero di giocatori e di conseguenza in base al numero di carte utilizzate.

Si tenga ben a mente però, che le varie combinazioni possibili e la loro riuscita non sono in assoluto l’unica arma per ottenere la vincita di un piatto. Il fatto

che il gioco ruoti attorno al punteggio delle carte che si hanno in mano non indica che chi ha combinato le carte nella maniera migliore, rispetto agli avversari, vincerà necessariamente la mano.

Il poker è un gioco di **puntate**, **rilanci** e **contro rilanci**, di **bluff**, **contro-bluff** e **finti bluff** e perciò il punteggio che un giocatore ha in mano è solo relativo ed è di valore quanto lo è la sua capacità di **DARE VALORE** a quello stesso punteggio.

ü ***Puntate***: L'azione di fare una scommessa mettendo nel piatto un certo numero di fiches.

ü **Rilanci:** L'azione di effettuare una scommessa più alta rispetto a quella fatta da altri giocatori, mettendo nel piatto un numero di fiches maggiore.

ü **Contro rilanci:** L'effettuare un rilancio superiore ad un rilancio già effettuato da un altro giocatore.

ü **Bluff:** L'azione fatta da un giocatore con uno scarso punteggio in mano di effettuare puntate o rilanci abbastanza alti per far credere agli avversari di avere un buon punteggio.

ü **Contro bluff:** L'azione di

rilanciare su un giocatore che si pensi stia bluffando, anche se non si ha in mano un buon punteggio.

ü ***Finto bluff***: Quando un giocatore, pur avendo un ottimo punteggio in mano, finge di bluffare allo scopo di attirare più giocatori e quindi più fiches nel gioco.

Queste sono le combinazioni possibili nel gioco del poker

in ordine crescente di importanza:

1) La coppia: due carte uguali o dello stesso valore.

2) La doppia coppia: due

coppie di carte uguali.

3) Il tris: tre carte di valore uguale.

4) La scala o sequenza: cinque carte in ordine crescente.

5) Il full: una coppia più un tris.

6) Il colore: cinque carte dello stesso seme.

7) Il poker quattro carte dello stesso valore.

8) La scala reale: una scala con carte dello stesso seme.

Questi punteggi sono le combinazioni

che si possono verificare nel poker all'italiana o all'americana e non tengono conto di eventuali varianti del poker stesso come il Jolly poker (più comunemente detto "pokerissimo" nel quale si utilizzano due jolly che possono sostituire qualsiasi carta del mazzo) .

*“La fortuna favorisce la mente
preparata.”*

(Louis Pasteur)

Il numero di giocatori

Il numero di giocatori può variare da un minimo di 2 ad un massimo di 7. Le carte che vengono utilizzate variano in base al numero dei giocatori seguendo una precisa regola prestabilita: *si sottrae dal numero 11 il numero dei giocatori al tavolo ottenendo così il valore della carta più bassa da cui partire per costruire il mazzo di carte da gioco.*

Esempio con 5 giocatori:

$$11-5=7$$

La carta di valore inferiore nel mazzo sarà perciò il 7 e si scarteranno tutti i 6,5,4,3,2 (l'asso rimane SEMPRE!). Da qui è facile stabilire una tabella che indichi, in base al numero di giocatori, il numero di carte presenti nel mazzo e la carta inferiore a cui fare riferimento:

Numero Carta più bassa Numero di
carte

giocatori al nel mazzo del mazzo
tavolo

2 $11-2=9$ 24

3 $11-3=8$ 28

4 $11-4=7$ 32

$$5 \quad 11-5=6 \quad 36$$

$$6 \quad 11-6=5 \quad 40$$

$$7 \quad 11-7=4 \quad 44$$

Abbiamo ottenuto così il nostro mazzo di carte da poker in relazione al numero di giocatori presenti al tavolo da gioco. Chiaramente si tenga presente che se la carta più bassa nel mazzo è l'8 saranno da scartare il 7,6,5,4,3,2 così come per ogni altra combinazione di giocatori.

Più aumenta il numero dei giocatori e meno probabili saranno le combinazioni vincenti, meno è il numero dei giocatori è più frequentemente si vedranno apparire sul tavolo da gioco punteggi

forti e scontri emozionanti.

Il bello del poker all'italiana giocato in quattro o cinque giocatori con un mazzo da 32 o 36 carte è che spesso si assiste a duelli fra punti molto alti come il full e il colore, il che rende il gioco avvincente e pieno di sorprese e richiede perciò una notevole abilità del giocatore nel saper valutare gli elementi chiave del poker e le caratteristiche psicologiche dell'avversario.

Nel gioco all'americana è invece usuale utilizzare un mazzo completo da 52 carte, il che rende il gioco molto particolare perché lo priva delle combinazioni più forti per dar spazio ad

una maggiore abilità psicologica e aggressiva del gioco. In Europa (come sappiamo bene noi italiani) il gioco è incentrato molto sul punteggio e non è molto frequente trovare tavoli in cui si usano mazzi interi da 52 carte. Questo tipo di gioco perciò, che richiama in qualche maniera le origini del poker stesso, è tipicamente statunitense o britannico e prende largo uso in varianti del poker.

Punteggi uguali a confronto

La coppia:

La coppia come abbiamo visto è quel punteggio che si ottiene avendo in mano due carte dello stesso valore numerico seguite da tre carte diverse l'una dall'altra.

Ad esempio si possono avere:

K♥-K♦-A♣-7♣-9♠

Questa è una coppia di **K**. Ma cosa accade se il nostro avversario ha in mano anch'egli una coppia di **K**?

Erroneamente si pensa (o perlomeno si è soliti utilizzare questa regola) che la coppia con seme più forte vince la mano. Questo accade spesso fra tavoli di gioco familiari o fra partite di amici nelle quattro mura domestiche ma questa regola “familiare” si discosta totalmente da quella che segue il **REGOLAMENTO INTERNAZIONALE** (*serie di regole stabilite per il gioco del poker ed il suo normale funzionamento*).

La regola internazionale dice che a parità di coppie uguali vince la mano il giocatore con la sequenza più favorevole delle altre tre carte.

Esempio 1:

Giocatore 1 ha in mano:

K♥-K♦-A♣-7♣-9♠

Giocatore 2 ha in mano:

K♣-K♠-Q♥-10♣-9♥

Vince la mano il giocatore 1 non perché ha in mano il

K di cuori ma perché la sequenza delle altre tre carte è migliore dell'avversario dato che ha l'asso in mano.

Esempio 2:

Giocatore 1 ha in mano:

9♠-9♦-J♣-10♦-7♠

Giocatore 2 ha in mano:

9♣-9♥-J♥-10♣-9♥

In questo caso vince la mano il giocatore numero 2 poiché la sua sequenza delle altre tre carte è **J♥-10♣-9♥** rispetto alla sequenza del primo che è **J♣-10♦-7♠**. Il **9♥** gli aggiudica la combinazione vincente.

Esempio 3:

Giocatore 1 ha in mano:

A♠-A♥-Q♥-J♦-8♠

Giocatore 2 ha in mano:

A♣-A♦-Q♠-J♣-8♥

Avendo entrambi la stessa sequenza delle restanti tre carte vince la mano il

giocatore numero 1 in quanto nella sua sequenza la carta più alta (che è il **Q**) è di **cuori**.

Il Tris:

Il tris è il punteggio che si ottiene avendo in mano tre carte dello stesso valore. E' un ottimo punto soprattutto nel caso in cui ci sono da 5 a 7 giocatori e se è formato da carte di alto valore come l'Asso il K e così via.

Chiaramente in questo caso non sarà possibile trovare un giocatore che avrà "lo stesso tris" dato che i semi delle carte da gioco sono quattro. Perciò nel caso in cui il confronto del punteggio

per la mano è fra due tris, vince la mano il giocatore con il tris di carte dal valore più alto.

Esempio:

Giocatore 1:

A♥-A♦-A♣

Giocatore 2:

K♠-K♦-K♥

Vince il giocatore 1.

La scala:

La scala è una sequenza ordinata delle 5 carte, non tutte dello stesso seme. In una

scala l'A può essere posto sia al di sopra del K sia al di sotto della minor carta in gioco.

Esempio:

A♥-K♥-Q♣-J♠-10♦

Oppure:

10♠-9♥-8♦-7♦-A♦

Questo se la minor carta in gioco è il 7, altrimenti l'asso andrebbe al di sotto del 6, del 5, in base al numero delle carte che compongono il mazzo. Cosa accade però se due giocatori hanno entrambi una scala? La regola dice che vince la mano il giocatore con la scala di valore più alto.

Esempio 1:

Giocatore 1:

Q♣-J♣-10♥-9♦-8♦

Giocatore 2:

K♦-Q♥-J♦-10♣- 9♥

Vince la mano il giocatore numero 2 in quanto la sua scala è al **K** rispetto alla scala dell'altro giocatore che è al **Q**.

Esempio 2:

Giocatore 1:

A♥-K♦-Q♦-J♥-10♠

Giocatore 2:

A♠-K♣-Q♥-J♠-10♦

Vince la mano il giocatore numero 1 in quanto la sua scala e all'asso di cuori che è di valore maggiore rispetto all'asso di picche (tenere bene a mente la famosa regola del “**come-quando-fuori-piove**”).

Il full:

Il full è la combinazione di carte composta dalla somma di una coppia più un tris. E' un punto **molto forte** che capita di rado, specie se formato da carte “vestite”, e che deve saper essere

utilizzato in maniera molto intelligente per poter arricchire il piatto.

Esso si compone di un tris, ad esempio

A♥-A♦-A♠

più una semplice coppia come

7♥-7♠

Se due giocatori hanno full vince la mano il giocatore con il tris più alto, dato che è il tris che stabilisce il valore e che dà il “nome” al full.

Esempio:

Giocatore 1:

Q♦-Q♣-Q♠- J♥-J♣

Giocatore 2:

K♠-K♥-K♠-9♥-9♠

Vince il giocatore due perché ha il tris di valore più alto.

Il colore:

Come dice la parola stessa, quando abbiamo in mano 5 carte dello stesso seme abbiamo ottenuto colore. E' un punto **davvero molto forte** che da una grossissima possibilità di vincita della mano. Nel caso **molto raro** o quasi impossibile in cui due giocatori hanno entrambi colore vince la mano il giocatore col colore di seme più forte

seguendo la solita regola del “**come-
quando-fuori-piove**”.

Esempio:

Giocatore 1:

K♦-J♦-10♦-8♦-7♦

Giocatore 2:

A♣-Q♣-J♣-9♣-7♣

Vince la mano il giocatore numero uno che ha un colore di quadri rispetto al colore di fiori dell'avversario.

N.B: Nel caso in cui si giochi col mazzo completo di 52 carte c'è anche la possibilità che due giocatori abbiano entrambi un colore dello stesso seme. In

questo caso vince il giocatore che ha la carta più alta.

Esempio:

giocatore 1:

10♥-7♥-5♥-3♥-2♥

giocatore 2:

Q♥-J♥-9♥-8♥-4♥

Vince la mano il giocatore 2 in quanto ha la carta più alta in mano.

Il poker:

L'unione di **quattro carte dello stesso valore** da vita al poker da cui prende il

nome il gioco stesso. Nel caso molto raro in cui due giocatori hanno un poker vince la mano il giocatore con il **poker di carte dal valore più alto**, cioè il poker di 7 batte quello di sei e così via.

La scala reale:

La scala reale è il **massimo punteggio ottenibile** in una partita di poker. Essa si ottiene dalla sequenza ordinata di carte dello **stesso seme**.

Esempio:

A♥-K♥-Q♥-J♥-10♥

Nel mondo del poker, come vedremo,

non esiste un punteggio tale da **assicurare la vittoria al cento per cento**. Nel caso della scala reale, infatti, non vale la regola delle scale “semplici” o sequenze in cui la scala col valore più alto vince la mano. No, in questo gioco che ruota **su tattiche psicologiche e abilità personali** nemmeno il punteggio è una cosa certa.

Di certo avendo scala reale in mano la vostra certezza di vincita è sicura **quasi al 100%** dato che la possibilità che ce ne sia un'altra è bassissima. Ma la regola dice che in questo caso assurdo (considerando che comunque è qualcosa che effettivamente e matematicamente **può accadere ed è già accaduto!!!**) la

scala massima batte quella media e la scala media batte quella minima.

Nessuna scala reale perciò e invincibile!

Per **scala massima** s'intende la scala all'**A** cioè la scala in cui l'**A** è la carta più alta:

A-K-Q-J-10

Per **scala media** s'intendono tutte le scale in cui l'**A** non è presente:

K-Q-J-10-9

oppure

J-10-9-8-7

e così via...

Per scala minima s'intendono invece tutte le scale in cui l'**A** si trova al di sotto della minor carta in gioco:

9-8-7-6-A

Nel caso assurdo (che secondo le probabilità fatte al computer si potrebbe verificare **1 volta su 3.500.000.000** di smazzate) due giocatori abbiano in mano una stessa scala reale vale la regola dei semi.

Esempio 1:

Giocatore 1:

K♦-Q♦-J♦-10♦-9♦

Giocatore 2:

K♣-Q♣-J♣-10♣-9♣

Vince la mano il giocatore 1 in quanto il suo seme (quadri) è più forte del seme dell'avversario(fiori).

*“Quando giochiamo una partita,
dobbiamo avere un unico obiettivo:
fare un sacco di soldi!”*

(David Sklansky)

Posti al tavolo da gioco

Una volta stabilito in quanti si è a giocare, si trova un **posto tranquillo** e senza distrazioni dove poter svolgere la partita. In base al numero di giocatori si prendono dal mazzo il numero di carte corretto come descritto nella tabella della prima sezione e ci si può accomodare al tavolo. **La posizione al tavolo da gioco** non è del tutto irrilevante. Può capitare, infatti, di trovarsi sopramano, cioè essere un giocatore che ha diritto di parlare prima di un altro, che si trova più vicino al

cartaio rispetto ad un altro (di mano sta ad indicare il primo di mano cioè il giocatore a sinistra del cartaio, impropriamente si intende ogni giocatore che è il primo a dover parlare o che viene prima rispetto ad altri giocatori) o sottomano, quindi che si trova dopo un certo giocatore, che potrebbe essere un ottimo amico o semplicemente un buon giocatore, e questo potrebbe condizionare il normale proseguo della partita perché potrebbe influenzare il vostro gioco e le vostre decisioni.

Anche in questo caso lasciate che siano le carte a decidere: prendete **quattro coppie di carte** e distribuitene una

scoperta per ciascun posto al tavolo e una coperta per ciascun giocatore. Ogni giocatore siederà in corrispondenza della sua coppia, ottenuta dalla sua carta in mano e quella scoperta sul tavolo.

SEGRETO N°1: NON LASCIARE MAI AL CASO L' ASSEGNAZIONE DEI POSTI AL TAVOLO.

Questa informazione è di importanza vitale. Vi permetterà di giocare in maniera **concentrata** e senza alcun tipo di recriminazioni sul fatto che il vostro posto venga prima o dopo un

determinato giocatore “troppo fortunato” o “troppo bravo”. Non sottovalutate quest’aspetto o ne risentirete durante le fasi del gioco. A questo punto, con il mazzo di carte ottenuto in base al numero dei giocatori e con i posti assegnati, non resta che il **cambio delle fiches**.

Il cambio delle fiches e la cassa (detta anche puglia)

Affinché il gioco sia scorrevole, equilibrato e dignitoso, tutti i giocatori versano al cassiere una **cifra in danaro identica**. Essi ricevono in cambio lo stesso numero di fiches con la stessa suddivisione per tipo e colore dopo aver stabilito il valore di ogni tipo di fiches. Allo scopo di poter iniziare il gioco senza eventuali problemi successivi si stabiliscono due cose essenziali all'inizio della partita:

1. La durata effettiva del tempo di gioco.

2. Puntata massima, puntata minima, e tipo di puglia.

Il punto uno è essenziale per una buona riuscita del gioco ed ha lo scopo di non penalizzare nessun concorrente che è in vincita o perdita. Per questo è sempre meglio stabilire da prima la durata della partita o l'orario in cui **“chiamare giro”** (*un'espressione che indica che da quel momento in poi il gioco terminerà al giocatore che viene prima del cartaiò*).

Il punto numero 2 si riferisce ai vari tipi di puntate: si può scegliere di adottare una puglia vincolata in cui il giocatore

non può puntare più delle fiches che ha al momento sul tavolo oppure una puglia libera in cui il giocatore può puntare a piacimento. E' preferibile perciò stabilire un massimo per ogni puntata in modo da non esagerare e sfociare nell'azzardo.

SEGRETO N°2: STABILIRE LA DURATA DEL GIOCO E UN EVENTUALE PUNTATA MASSIMA SEMPRE PRIMA DELL' INIZIO DEL GIOCO!!!

A questo punto, dopo aver deciso la

puntata minima che ogni giocatore andrà a versare nel piatto prima di ogni mano (di solito il mazziere versa DUE quote) si può dare inizio al gioco, magari con un bel mazzo di carte nuovo e controllato con cura!!!

Lo Scarto

Eccoci trovati in una delle fasi chiave del gioco. Ogni giocatore, dopo aver effettuato l'apertura o aver visto il gioco ha diritto ad un **cambio delle carte**; ognuno può cambiare da una a quattro carte a seconda del proprio gioco e della propria

necessità oppure può decidere di non cambiare nessuna carta dichiarandosi "servito". Lo scarto è il **punto di svolta** di ogni giocata; in questo momento del gioco hai la possibilità di trarre le tue **prime conclusioni** sugli eventuali

punteggi che i tuoi avversari hanno in mano e su quelli che stanno cercando di ottenere e, allo stesso tempo, hai la possibilità di **mascherare il tuo di punteggio** e di **confondere le idee** agli altri giocatori presenti. **Questo chiaramente dipende da una serie di fattori, come la tua posizione rispetto al mazziere, il gioco che viene fatto dai tuoi avversari e le condizioni economiche in cui ti trovi.**

Le probabilità maggiori di punteggio che un giocatore ha al momento dello scarto sono **sempre non più di due.**
Analizziamo la cosa:

Ci sono quattro giocatori A B C D. Il

cartaio distribuisce le carte. Tu sei il
giocatore A e sei di mano:

Giocatore A:

Q♦-Q♣-A♥-7♥-10♣

Giocatore B:

K♦-K♥-10♠-10♥-9♦

Giocatore C:

A♦-A♣-J♦-8♠-9♥

Giocatore D(cartaiolo):

J♣-10♦-9♣-8♦-7♣

Tu apri e metti nel piatto una fiche. Il giocatore B vede, il C vede e il D rilancia mettendone due (**ha un punto forte in mano**). Tutti i giocatori vedono il rilancio e mettono una seconda fiche nel piatto. A questo punto tu decidi di cambiare e tenti uno scarto falsato o mascherato (*quel tipo di scarto che normalmente andrebbe fatto con punteggi diversi da quello che in realtà si ha in mano*), chiedendo due carte e tenendoti in mano l'asso come **carta d'appoggio** (*Quella carta che non contribuisce al valore del punteggio che si ha in mano ma che può essere utile dopo lo scarto*), dando la

possibilità ai tuoi avversari di pensare che in realtà tu abbia in mano un tris.

In mano Q♦-Q♣-A♥ Scarto 7♥-10♣

Il giocatore B avendo doppia coppia chiede 1 carta. Di fatti molto probabilmente il giocatore B ha in mano una **doppia coppia** o sta tentando di ottenere una scala.

In mano K♦-K♥-10♠-10♥ Scarto 9♦

Il giocatore C vorrebbe cambiare 2 carte e tenersi il J ma alla fine decide di chiederne 3.

Nella maggior parte dei casi il giocatore che chiede 3 carte ha **solo una coppia** in mano (*è quasi matematico ma dipende*

molto dal tipo di giocatore) e perciò tienilo ben a mente.

In mano A♦-A♣ Scarto J♦-8♠-9♥

Il giocatore D si dichiara **servito** (*quando un giocatore non ha bisogno di effettuare un cambio delle carte o finge di non averne bisogno si dice che è servito*). Le probabilità di punteggio maggiori sono la scala e il full (*ma potrebbe anche bluffare o avere molto di più in mano!!!*).

Adesso tu ti fai due conti: B ha cambiato 1 carta perciò o sta tentando una scala o ha doppia coppia in mano. Se è fortunato potrebbe anche darsi che stia tentando un colore o una scala reale

o che addirittura abbia un poker in mano che vuole nascondere bene!!).

C ha cambiato tre carte perciò quasi sicuramente avrà una coppia in mano. D è servito e se non sta bluffando ha come minimo una scala in mano.

Arrivano le carte:

A te stasera gira bene ed eccoti arrivare un bel **Q♥** e un bell' **A♠**. Il tuo punteggio allora diventa:

Q♦-Q♣-Q♥-A♥- A♠ Full di Q!

Al giocatore B gli entra un 7 di quadri e non conclude niente rimanendo con una doppia ai K:

K♦-K♥-10♠-10♥-7♦ Doppia coppia ai K

Al giocatore C gli entrano due J più un 8 e lui si dispera per non essersi tenuto quello d'appoggio (*non sa che gli è andata bene perché avrebbe perso comunque e ci avrebbe rimesso di più partecipando al gioco avendo punto forte in mano*):

A♦-A♣-J♥-J♠-8♥ Doppia coppia all'A

Siamo arrivati al momento delle nuove scommesse e **tocca a te** parlare per primo. Hai un bellissimo full in mano e il cartaio si è dato servito. **Cosa fai?**

Questa fase di gioco sarà approfondita meglio nelle prossime pagine dove

continueremo con la stessa mano per analizzare la **fase finale e cruciale** del poker in cui si decide la vincita del piatto. Per il momento definiamo delle **regole chiave** da seguire al momento dello scarto in modo da fissarle bene in mente e poterle utilizzare.

SEGRETO N°6: CHI CAMBIA TRE CARTE RIVELA ALL'AVVERSARIO DI AVERE IN MANO AL MASSIMO UNA COPPIA.

SEGRETO N°7: CAMBIARE TRE

CARTE SOLO NEL CASO IN CUI:

**1. Non ci sono stati rilanci
sull'apertura e la coppia che si ha in
mano e di valore alto (coppia d'A, di
K, di Q, di J) accompagnata da carte
non vestita.**

**2. Pur avendo una coppia di basso
valore e poche possibilità di ottenere
una scala o un colore, qualcuno si è
dichiarato servito prima di noi.**

**SEGRETO N°8: SE QUALCUNO
PRIMA DI NOI SI DICHIARA
SERVITO, CERCARE SEMPRE DI
OTTENERE UN GIOCO CHE MIRI**

AD OTTENERE COME MINIMO UNA SCALA.

Adesso impariamo un trucco per individuare con più certezza il punteggio, al momento del cambio, dei giocatori che non hanno potuto effettuare l'apertura. Se uno o più giocatori non possono aprire, ma la mano si gioca lo stesso perché qualcuno effettua l'apertura, allora **in base al numero delle carte** che questi giocatori chiederanno sarà molto più facile capire che cosa hanno in mano:

**SEGRETO N°9 SE UN GIOCATORE
NON PUO EFFETTUARE
L'APERTURA E POI CHIEDE UNA
CARTA, STA CERTAMENTE
TENTANDO UNA SCALA, UN
COLORE O UNA SCALA REALE.**

**SEGRETO N°10 SE UN
GIOCATORE NON PUO
EFFETTUARE L'APERTURA E POI
CHIEDE DUE CARTE HA IN MANO
MASSIMO UNA COPPIA DAL J IN
GIU O STA TENTANDO UNA
SCALA, UN COLORE O UNA
SCALA REALE.**

**SEGRETO N°11 SE UN
GIOCATORE NON PUO'
EFFETTUARE L'APERTURA E
CHIEDE TRE CARTE ALLORA HA
IN MANO MASSIMO UNA COPPIA
DAL J IN GIU'.**

In questa maniera è molto più semplice capire cosa il nostro avversario ha in mano. Infatti, non potendo effettuare l'apertura, egli ha in qualche modo scoperto il suo gioco.

Il Poker è 100% abilità e 50% fortuna.

(Phil Hellmuth)

Strategie di Scarto

Possiamo anche estrapolare una serie di **regole chiave** da seguire per lo scarto:

SEGRETO N°12: SE SI EFFETTUA UNO SCARTO DI DUE CARTE CON UNA COPPIA ED UNA CARTA D'APPOGGIO SI DA AGLI AVVERSARI L'IDEA DEL TRIS.

SEGRETO N°13: SE SI EFFETTUA UN TENTATIVO DI SCALA,

**COLORE O SCALA REALE
CAMBIANDO DUE CARTE E IL
GIOCO RIESCE ABBIAMO UN
PUNTO IN MANO CHE GLI
AVVERSARI NON POSSONO
INTUIRE.**

**SEGRETO N°14: CAMBIANDO
TRE CARTE SCOPRIAMO IL
NOSTRO GIOCO E
DIMOSTRIAMO DI AVERE UNA
COPPIA.**

**SEGRETO N°15: CON UNA
DOPPIA COPPIA, SE UNA DELLE**

**DUE COPPIE E' BASSA E CI SONO
POSSIBILITA DI AVVERSARI CHE
ABBIANO UN TRIS, SCARTATE LA
COPPIA PIU BASSA PER
CERCARE DI OTTENERE GIOCO
PIU FORTE.**

**SEGRETO N°16: CON UN TRIS IN
MANO ED UNA CARTA
D'APPOGGIO VESTITA
CONVIENE CHIEDERE UNA
CARTA E DARE L'IDEA DELLA
DOPPIA COPPIA AGLI
AVVERSARI.**

Soldi, Poker e tipi di Giocatori

Caso in cui si è di mano.

Vediamo il caso in cui si è **i primi a parlare** dopo aver effettuato l'apertura e visto gli scarti degli avversari. La **nostra mossa** dipende essenzialmente da due fattori in questo caso:

1. Il nostro nuovo punteggio.

2. Gli scarti degli avversari.

Prima di mostrarti cosa fare in base agli scarti avversari ed al tuo punteggio se

sei di mano, facciamo delle **premesse importanti** da **tenere ben a mente**, mentre si gioca. La prima regola fondamentale consiste nel **valutare le proprie condizioni economiche e quelle dell' avversario** al tavolo da gioco. A prescindere da quella che è la situazione economica generale dei giocatori (come descritto in precedenza) bisogna considerare che se siamo in perdita **non dobbiamo azzardare** scommesse troppo alte o rilanci esagerati e in particolare **non dobbiamo scontrarci** con giocatori che sono in una buona fase di gioco e con un numero di fiches molto superiore rispetto alle nostre.

La seconda regola consiste nel **valutare**

le caratteristiche psicologiche degli avversari (che tratteremo meglio nelle prossime pagine) per poter decidere con più sicurezza il gioco da fare. Ci sono essenzialmente tanti tipi di giocatori quante sono le persone che conoscono sufficientemente il gioco del poker, ma per comodità li dividiamo in **tre classi**:

1. il Fuoriclasse:

Il fuoriclasse lo si riconosce a pelo. Non lascia mai trapelare **nessun tipo di emozione**; non si lamenta mai, vince con stile e mantiene un comportamento da gran signore al tavolo da gioco. Sa **bluffare** quando è necessario e al

momento giusto e sa valutare le **debolezze degli avversari** al punto da “condizionare” psicologicamente le loro giocate e le loro razioni.

2. il Giocatore medio-bravo:

Questo è un giocatore che conosce **abbastanza bene** le regole del gioco, che può essere capace di buone giocate e allo stesso tempo di bluff poco efficaci. E' **suscettibile** se perde e **lascia trasparire** le sue emozioni in maniera evidente; fa rilanci smodati e giocate prevedibili e effettua gli scarti in maniera da farsi facilmente riconoscere il gioco che ha in mano.

3. il Novellino:

Più che un Giocatore è un vero e proprio **negato!!!** Ce la mette tutta, ma proprio non riesce, è timido, intimorito, si innervosisce , fa scoprire le carte e sbaglia nel conteggio dei punteggi che ha in mano. E' la classica **vittima del giocatore professionista** che di solito gli concede le prime mani per poi spellarlo come un pollo.

Ci sarebbero poi altre “sottoclassi” di giocatori tra cui **l'esuberante** (che ride, scherza, rilancia a casaccio e prende in giro gli avversari) e **il “morto”** (non parla mai, ha un'aria trasandata e da

sfigato e viene quasi esclusivamente per perdere). Non le terremo in considerazione poiché sono più dei **casi rari** che delle vere e proprie categorie e per lo più rientrano nella fascia dei novellini (questo esclude “gli attori” !!! Sarebbe a dire quei giocatori professionisti che si fingono appartenenti **ad altre categorie** e perciò si comportano come “finti pivelli” o “finti esuberanti” per trarre in inganno l’avversario).

Ciò che qui consigliamo e di evitare di ritrovarsi al tavolo da gioco con giocatori di **categorie troppo distanti** dalle nostre. Ad esempio se noi fossimo ancora alle prime armi dovremmo

evitare di giocare con dei *fuoriclasse*.
Diversamente se noi fossimo **degli ottimi giocatori** di un buon livello sarebbe opportuno trovare avversari alla **nostra altezza** in modo da tenere vivo il gioco e da evitare situazioni spiacevoli e imbarazzanti con elementi troppo “inferiori” a noi. Perciò ricapitolando avremo:

· **NON SCONTRARSI
MAI TROPPO
VIOLENTAMENTE CON
GIOCATORI IN VINCITA O
CON UN NUMERO DI FICHES
NETTAMENTE SUPERIORE**

AL NOSTRO.

- **CERCARE SEMPRE DI RITROVARSI AL TAVOLO DA GIOCO CON GIOCATORI NON TROPPO SUPERIORI A NOI E NON TROPPO INFERIORI A NOI.**

- **PRIMA DI EFFETTUARE QUALSIASI GIOCATA DI SCOMMESSA O DI RILANCIO VALUTARE SEMPRE GLI SCARTI DEGLI AVVERSARI E LE LORO ABILITA' INDIVIDUALI.**

I migliori giocatori hanno la capacità di imparare dai propri errori: è questo che li rende i migliori.

(Gus Hansen)

Casi in cui si è primi di mano

Casi in cui non si è primi di mano:

I casi in cui non si è di mano possono essere tanti quanti lo sono i giocatori che compongono il tavolo meno uno. Ci si può “non considerare di mano” anche quando non siamo stati noi ad effettuare l’apertura pur essendo il giocatore subito alla destra del mazziere. Si possono assumere svariate posizioni nel gioco che dipendono dalla nostra postazione rispetto a chi distribuisce le

carte e dal giocatore che effettua l'apertura.

Per comodità consideriamo il caso in cui ci sono 4 o 5 giocatori massimo e stabiliamo quali sono le migliori azioni e tattiche da usare in base a determinate situazioni:

**SI PRESUME CHE UN
GIOCATORE ABBIA BUON
PUNTO IN MANO SE:**

- 1. SI DICHIARA
SERVITO**
- 2. CAMBIA UNA O DUE
CARTE E RILANCIA**
- 3. SE VEDE LA**

SCOMMESSA O IL RILANCIO DI UN SERVITO.

4. SE VEDE I RILANCI

**5. SE CONTRO
RILANCIA**

**SI PRESUME STIA BLUFFANDO
SE:**

**1. E' ULTIMO A
PARLARE, TUTTI HANNO
DETTO CIP O PAROLA E
LUI SCOMMETTE FORTE.**

**2. SE HA DETTO
PAROLA, TUTTI HANNO
DETTO CIP E POI
SCOMMETTE FORTE.**

3. HA CAMBIATO UNA O TRE CARTE, IL GIOCO PRIMA DI LUI E' LEGGERO E LUI RILANCIA.

Vediamo a questo proposito l'esempio che abbiamo lasciato in sospeso prima in cui tu sei di mano ed hai ottenuto il full dopo lo scarto delle carte:

Giocatore A (TU)

Q♦-Q♣-Q♥-A♥- A♠ 2 Scarti

Giocatore B:

K♦-K♥-10♠-10♥-7♦ 1 Scarto

Giocatore C:

A♦-A♣-J♥-J♠-8♥ 2 Scarti

Giocatore D:

J♣-10♦-9♣-8♦-7♣ Servito

Tocca a te parlare per primo (sei di mano ed hai effettuato l'apertura). Hai tre possibilità di gioco da effettuare:

1. CIP: FATE PUNTARE GLI ALTRI O IL SERVITO POI RILANCIATE (SOPRATTUTTO SE IL FULL È ALTO).
2. PUNTATA NORMALE.
3. PUNTATA ALTA (QUESTA TI PERMETTE DI ASSUMERE CREDIBILITÀ NEL

CASO IN CUI
SUCCESSIVAMENTE TU
VOGLIA BLUFFARE: I TUOI
AVVERSARI PENSERANNO
CHE QUANDO PUNTI FORTE
HAI SEMPRE UN BUON PUNTO
IN MANO).

Valutiamo la cosa. Il servito potrebbe avere a sua volta un full in mano ma l'unico caso in cui ci batterebbe sarebbe se fosse ai **K** (e questo è abbastanza difficile che succeda senza scarto) dato che la nostra seconda coppia è all' **A**. Potremmo puntare **molto alto** e rischiare di **bruciarci gli altri due giocatori** che non sappiamo se verrebbero a vedere (anche se essendoci un servito in questo

caso è già abbastanza complicato che lo facciano).

Potremmo puntare **normalmente** e in un certo qual senso fingere di avere un tris ma rischieremmo comunque di perderci qualche giocatore dalla mano (come prima). Dato che sappiamo che il servito scommetterà o rilancerà possiamo **dire cip**, fingendo di avere poco in mano e vedere cosa fa il servito per poi rilanciare e lasciarlo di stucco (**se ci va bene!!!**). Perciò il giocatore A dice **Cip**. Il giocatore B che ha una **doppia coppia ai K** per paura del servito dice cip anche lui. Il giocatore C che pensa che D stia bluffando scommette 5 fiches. Il giocatore D **rilancia** a 10 fiches.

Ora tocca a te. Ci pensi un po' su, ti gratti il capo e poi **rilanci** di altre e 10 fiches. Il giocatore B passa impaurito. Il giocatore C insiste nel credere sia tutto un gioco di bluff e viene a vedere il tuo punto. Il giocatore D un po' innervosito **contro-rilancia** di altre 5 fiches. A questo punto potresti anche pensare che abbia un full, ma ricorda che anche in questo caso avrebbe una sola possibilità (**full ai K**).

Potresti pensare che abbia un colore o una scala reale servita (dato che col poker avrebbe quasi sicuramente **scartato una carta**) ma in questo caso saresti davvero sfortunato!!! Osserva il giocatore davanti a te, rimani

impassibile e **senza strafare** vai a vedere il suo punteggio. Parla lui perché ha rilanciato:

“scala ai J”.

Tu mostri il punto: *“Non è buona. **Full ai Q e Assi”**”*

Hai vinto.

GLI ASPETTI PSICOLOGICI DEL GIOCO

Anatomia del bluff:

Il bluff è **un arte** e come tutte le arti non si basa unicamente sul talento e sull'estro ma necessita di una buona conoscenza delle regole generali e delle tattiche. Ci sono dei criteri **ben precisi** da seguire affinché possa riuscire in maniera fluida e senza intoppi.

Per definizione il bluff consiste nel

“fingere” di avere buon punto in mano e far sì che gli avversari non vengano a vedere il nostro rilancio per paura di perdere. A questo proposito esaminiamo delle **linee guida** che ci indicano quando è più **conveniente** bluffare e quando non lo è. I fattori **chiave** del bluff sono:

ü **La nostra condizione economica al tavolo da gioco e quella degli avversari.**

ü **La tipologia di avversario che abbiamo di fronte.**

ü **La nostra posizione al tavolo da gioco.**

Da questi tre punti consegue che:

**SEGRETO N°23: NON BLUFFARE
SE I NOSTRI AVVERSARI SONO
IN VINCITA RISPETTO A NOI.**

**SEGRETO N°24: NON BLUFFARE
CON GIOCATORI MOLTO
ESPERTI O CON GIOCATORI CHE
CONOSCONO IL NOSTRO
GIOCO.**

**SEGRETO N°25: NON BLUFFARE
SE SEI PRIMO O SECONDO DI
MANO.**

Le caratteristiche psicologiche del giocatore con cui evitare il bluff sono:

- 1) Curiosità.
- 2) Diffidenza.
- 3) Non curanza per i soldi.
- 4) Impassibilità nei confronti dei rilanci forti.
- 5) Esuberanza e coraggio.
- 6) Senso del rischio.

I casi in cui conviene bluffare sono:

**SEGRETO N°26: BLUFFARE SE SI
E'ULTIMI A PARLARE E SEMBRA
NON CI SIA GIOCO FORTE IN
GIRO.**

**EGRETO N°27: BLUFFARE SE SI
E' IN VINCITA RISPETTO AGLI
AVVERSARI.**

**SEGRETO N°28: BLUFFARE SE
GLI AVVERSARI SEMBRANO
INTIMORITI DA VOI O SE VI
RITENGONO UN BUON
GIOCATORE.**

Le caratteristiche psicologiche del giocatore con cui effettuare il bluff sono:

- 1. Timidezza e insicurezza.**
- 2. Giocano solo in base al loro punteggio effettivo.**
- 3. Sono attaccati ai soldi.**
- 4. Sono dei novellini e si impressionano ai forti rilanci.**

Il giusto atteggiamento da adottare quando si effettua il bluff segue uno **stile** e un **comportamento da campione**.

Bisogna puntare **moderatamente** senza eccedere e rilanciare sempre con una certa moderatezza e non con troppa enfasi.

Bisogna mantenere un'aria **tranquilla** e l'atteggiamento normale che adattereste se realmente il vostro punteggio fosse alto. Bisogna valutare la situazione della mano, gli scarti degli avversari e utilizzare tutta la **vostra abilità** e conoscenza per evitare di farvi cogliere "in fallo" e scoprire il vostro bluff.

Il contro bluff:

Il contro bluff consiste nel rilanciare sulla scommessa di un giocatore che tu credi stia bluffando. Quando un giocatore è l'ultimo di mano e **spara un rilancio** esagerato sugli'altri o dopo che tutti hanno detto cip o parole effettua una

puntata molto alta c'è da aspettarsi che si tratti di un bluff.

Se sei **sicuro** di averlo individuato (o anche se non lo sei, ma hai un punto discreto in mano) hai due possibilità diverse d'azione:

1. Rilanci a tua volta per far desistere il tuo avversario dal suo bluff e fargli abbandonare la mano.

2. Se lui rilancia su di te puoi contro rilanciare facendogli credere di avere tu un ottimo punteggio in mano.

In questo caso conviene sempre avere in mano un **punteggio discreto** per evitare di fare brutta figura o per fare in

modo che, anche se il tuo avversario abbia una coppia o doppia coppia, tu **possa vincere** comunque la mano.

Il finto bluff:

Il finto bluff è qualcosa di **diabolico**. E' l'arte **sublime** del poker e supera come abilità ogni forma di bluff o contro-bluff. Se per esempio abbiamo un ottimo punto in mano e abbiamo la fortuna di avere attorno a noi avversari che non temono rilanci e che a loro volta hanno buon gioco possiamo **fingere** di non avere niente, farci vedere indecisi, titubanti, tentenniamo nel puntare, ci pensiamo un po' su mischiando le carte e poi la

spriamo grossa!!! Tutti penseranno che si tratti di un bluff e vedranno compiaciuti il nostro gioco o addirittura rilanceranno!!!

Dopo aver visto il rilancio chiaramente, alla fine della mano, noi mostriamo il nostro gioco vincente lasciando tutti di stucco...

Capire gli avversari

Alcuni giocatori sono come un **libro aperto**, altri sono impenetrabili come un muro. Se sapeste quali carte hanno gli avversari, **non perdereste** quasi mai perché prendereste sempre la decisione giusta. Eppure non vincereste tutte le volte, perché a qualunque giocatore può capitare la fortuna di battervi se il mazzo gli serve la **carta giusta** al momento giusto.

In ogni modo, più sarete abili nel dedurre le carte che ha in mano l'avversario, migliori saranno i **vostri**

risultati. La capacità di intuire la mano dell'avversario spesso è una combinazione **di due abilità:**

1. **Cogliere gli "indizi"**, ovvero tutti quei **segni fisici** volontari e involontari che suggeriscono quando un giocatore sta bluffando e quando ha davvero una mano valida.

2. **Dedurre la mano** dell'avversario o determinare la serie di possibili mani che potrebbe avere, basandosi sulle **azioni che compie** con le carte che gli vengono servite.

Entrambe le abilità prevedono che

abbiate giocato a lungo con l'avversario perché il linguaggio del corpo, così come gli **schemi di puntata** o di **rilancio**, sono abbastanza individuali.

Un controrilancio effettuato da un giocatore prudente in genere indica una situazione ben diversa da un rilancio effettuato da un giocatore deciso.

Comprendere gli avversari è un'arte che richiede **sensibilità** e **abilità**. Per comprenderli esattamente, **dovete osservarli** mentre giocano. Il momento migliore per studiare gli avversari è quando non si è **coinvolti in una mano**. Molti giocatori con difficoltà nel cogliere gli indizi e nel prevedere con

precisione la probabile mano dell'avversario sono gli stessi che non prestano attenzione quando sono fuori dal gioco. Riconoscerli è facile, perché in genere **chiacchierano** con qualcuno e **non si curano** di tutte le informazioni che potrebbero carpire quando non sono coinvolti attivamente in una mano.

Se ambite a diventare **grandi giocatori** di poker, dovrete sfruttare queste situazioni a vostro vantaggio. È necessario studiare il gioco degli avversari con le carte che sono state loro servite, osservando gli indizi **non verbali** che lasciano trapelare quando hanno una **mano forte o debole**. Non c'è **niente di misterioso** in tutto questo. Si

tratta semplicemente di osservare gli avversari per capire le loro **abitudini**.

Quando hanno una mano forte e giocano tra i primi decidono di puntare o cercano occasioni per passare-rilanciare e giocarla come se fosse debole?

Quali avversari puntano in modo deciso con una mano incompleta?

Chi passa e accetta finchè la sua mano è completa?

Chi punta sempre con mani alte, e quali avversari sono giocatori astuti che cercano di indurvi a puntare per poi passare e rilanciare?

Luca bluffa solo con tre o più avversari?

Claudio ama avere l'ultimo rilancio indipendentemente dalla mano che ha?

Esaminando gli schemi di puntata degli avversari, potrete scoprire il loro **stile di gioco**. Forse vi sorprenderà, ma i buoni giocatori sono più comprensibili degli avversari più deboli, perché le azioni di un buon giocatore sono dettate dalla **logica** e dalla **coerenza**.

Davanti a un avversario che usa la logica, il vostro compito è scoprire le **motivazioni** che guidano le sue azioni e applicarle a una mano. Questa operazione è più difficile quando vi

trovate di fronte a un giocatore debole, soprattutto se fa la prima cosa che gli passa per la testa. Talvolta li potete riconoscere perché si lasciano involontariamente scappare molti più indizi dei giocatori più forti. Altre volte non sarete in grado di riconoscere i giocatori che agiscono d'istinto. In simili casi, potete solo giocare la vostra mano, qualsiasi sia il suo valore intrinseco. Se procedete in questo modo e siete decisi con le mani buone, dovrete riuscire a battere **regolarmente** l'avversario.

Quando un avversario gioca in modo **istintivo**, alla lunga, per batterlo, basterà giocare mediamente bene. Un giocatore debole e istintivo potrà avere fortuna

per un po', ma a lungo termine non riuscirà a tenere il passo, a meno che il suo gioco incostante non vi faccia perdere la **concentrazione** a tal punto

da indurvi a giocare peggio di lui. Il modo più semplice per comprendere un giocatore è **ipotizzare la serie di mani** che potrebbe avere in base a come si comporta all'inizio, fino a circoscrivere le possibilità in base alle carte che appaiono e a come gioca tra un giro di puntate e l'altro. Potreste anche prevedere le giocate successive basandovi su come ha giocato le **mani precedenti**. Il trucco per "leggere" la mano di un avversario è ipotizzare una serie di mani iniziali ed eliminarle via

via in base al suo gioco e alle carte che prende.

È tutta questione di deduzioni logiche, come diceva Sherlock Holmes. Alla fine della mano, dovrete essere in grado di **valutare** le vostre possibilità in relazione alle carte presumibilmente in mano all'avversario. Non c'è nemmeno bisogno di **indovinarle con esattezza**. Che l'avversario abbia un colore, una scala o una doppia coppia non fa differenza, se avete soltanto una coppia. Tuttavia, di solito non è così facile, e spesso vi troverete nella necessità di capire se l'avversario ha una mano di gran lunga migliore della vostra o se sta bluffando. Se potete battere solo un

bluff, dovrete valutare le vostre possibilità in relazione alla portata del piatto e decidere se accettare o abbandonare la mano.

Indizi:

Gli indizi sono un altro discorso. Sono semplicemente una **combinazione** di **schemi comportamentali**; reazioni fisiche involontarie, come una vena che pulsa sul collo dell'avversario quando ha una mano molto forte, **il linguaggio del corpo o il timbro della voce**. Tutti questi elementi possono rivelare informazioni sulla mano dell'avversario.

Queste manifestazioni fisiche hanno due forme: **atti** e linguaggio del corpo involontari. Un giocatore che afferra saldamente le sue fiches e le piazza con impeto sul tavolo probabilmente ha una **mano debole** e spera che il suo atteggiamento vi convinca del contrario. Comportarsi in modo

insicuro quando si ha una mano forte e in modo deciso quando si ha una mano debole è solo una recita. D'altro canto, quando la mano di un giocatore trema involontariamente mentre raccoglie le fiches e le deposita sul piatto, di solito è segno che l'avversario ha una **mano molto forte**. È sufficiente cogliere gli **indizi** per trasformarsi da giocatore

modesto in **uno vincente**. Il risultato sarà il medesimo anche se riuscirete a individuare soltanto un indizio nell'arco di qualche ora, soprattutto se esso vi permetterà di vincere una mano che altrimenti avreste perso, o se vi convincerà a lasciare quando avreste voluto accettare, salvandovi da una sequela di rilanci.

Gli indizi sono **troppo importanti** per ignorarli. Alcuni sono ovvi, altri quasi inafferrabili. Certi indizi possono essere interpretati con **assoluta certezza**. Altri trapelano dai giocatori solo in certe occasioni. Inoltre, un indizio utile per una persona potrebbe non essere considerato tale da un'altra. Considerate,

per esempio, quello più comune di tutti.

I giocatori che hanno una mano debole si comportano con sicurezza e appaiono insicuri quando hanno una mano forte. Si tratta di un indizio con un alto grado di affidabilità in quasi tutti i giochi con limite basso. Non è però attendibile al cento per cento, perché troverete sempre giocatori che si comportano con **sicurezza** quando hanno mani forti e con **indecisione** quando hanno mani deboli. Anche se questo indizio è preciso solo nel 70% dei casi, è sempre un vantaggio significativo rispetto a una probabilità del 50%.

Se un giocatore **molto forte** sospetta

che siate a caccia di indizi, potrebbe inscenare una controffensiva per confondervi. Se è **ingegnoso**, farà l'insicuro quando ha una mano forte e, dopo aver intuito che avete mangiato la foglia, farà il contrario – ma solo nei vostri confronti – comportandosi con sicurezza quando avrà una mano forte. Egli sa che in tal caso dedurrete che ha una mano debole e che sta bluffando. Una volta ottenuto lo scopo di confondervi con il suo comportamento incoerente, probabilmente inizierà a intervallare con falsi indizi il suo normale stile di gioco, e voi raramente riuscirete a interpretarlo correttamente.

Anche nei giochi che permettono di

sfruttare altri mezzi per dedurre la mano di un avversario, gli indizi si rivelano incredibilmente utili. Se combinati con osservazioni sullo schema di puntata di un avversario, tenendo conto delle carte

scoperte e con una conoscenza del suo stile di gioco rigido o **istintivo**, **aggressivo** o **passivo**, avrete molte informazioni su cui basarvi per prendere le decisioni giuste al tavolo da poker.

Gli indizi uniti ad altre informazioni raccolte durante il gioco sono il mezzo per fare di uno stile di gioco impersonale una tecnica vincente.

Le sette Regole di etichetta

Il poker, come molte attività particolari, ha un proprio rituale che si è sviluppato intorno al gioco, ed è qualcosa che tutti imparano quando cominciano a giocare regolarmente. Tutti ci comportiamo in modo diverso a seconda delle circostanze perché siamo stati educati in questo modo. Fa parte dell'etichetta. Ciò che è considerato buono in un ambiente può essere visto male in altri.

A una corsa di cavalli o a un incontro di boxe si può urlare a squarciagola, ma bisogna mantenere un perfetto silenzio

quando si è davanti alla diciottesima buca e un bravo golfista sta per imbucare la palla della vittoria. Perché in un caso si può urlare mentre nell'altro occorre rimanere assolutamente in silenzio? Chissà!

È l'etichetta: quel tacito codice di condotta che si viene a creare intorno a un evento. È parte della cultura. E il poker, come la boxe, le corse dei cavalli e fare una visita a parenti acquisiti, ha una serie di proprie regole non scritte.

Regole

Gran parte delle regole e del rituale del

poker esiste per velocizzare il gioco e per mantenerne l'ordine. Le regole di etichetta sono una parte essenziale del poker, proprio come le carte e le fiches.

1. Rispettate il turno

Non è solo protocollo, ma una vera e propria regola del gioco. Ogni giocatore deve agire a turno a mano a mano che il gioco procede in senso orario intorno al tavolo. In questo modo si protegge il giocatore dal fornire troppe informazioni agli avversari. Se Gianni fa una puntata e voi pensate di lasciare la mano, aspettate il vostro turno prima di farlo. Se giocate fuori dal turno, il

vostro avversario sarà avvantaggiato se vuole tentare di bluffare, perché non prenderà in considerazione il corso della vostra azione prima di prendere la sua decisione.

2. Tenete le carte davanti a voi

Tenere le carte sul tavolo e davanti a voi è un'altra regola che aiuta a mantenere l'integrità del gioco. Il modo migliore per proteggere la vostra mano è tenerla sul tavolo e guardare le carte coprendole con le mani mentre sollevate un angolo di ogni carta per vederla.

3. Non discutete la mano durante il gioco

Durante la seconda guerra mondiale, gli Alleati dicevano "*La bocca aperta fa affondare le navi*", e questo è un buon consiglio anche al tavolo da poker.

Discutere la vostra mano con gli altri al tavolo, anche se avete lasciato e non vi state più contendendo il piatto, può fornire informazioni che avvantaggiano un avversario.

4. Siate onesti

Non cercate di mettere meno soldi del dovuto nel piatto o di barare in altro

modo. Barare in un casinò può costarvi addirittura un arresto; in una partita domestica, la punizione può essere anche peggiore.

5. Giocate rapidamente

Tutti vogliono che il gioco sia veloce ed efficiente. Sappiate vincere con modestia e perdere con onore. Non esultate. Non ridete degli altri giocatori, e non lagnatevi quando perdete. Non sarete i primi giocatori a perdere anche quando le probabilità vi favoriscono. Le cattive puntate capitano a tutti, e a nessuno piace sentirselo ripetere.

6. Non tenete lezioni al tavolo

La regola d'oro del poker è questa: *a ogni giocatore una mano*. Non date mai consigli a un giocatore in gara durante il gioco di una mano, e neppure dopo che la mano si è conclusa. Fareste innervosire quel giocatore e forse anche gli altri seduti al tavolo. Non guardate la mano di un altro giocatore. Non ne sarà contento lui né nessun altro al tavolo. A questo mondo esistono ancora cose private, e le mani di poker ne fanno parte.

7. Comportatevi bene al tavolo

I modelli culturali variano di società in società e ciò che è accettabile ai tavoli in un certo Paese può essere considerato molto maleducato in un altro. Negli Stati Uniti, i giocatori di poker possono essere una compagnia chiassosa e indisciplinata, incline ai commenti e al sarcasmo al tavolo, ma finché non forniscono informazione ai giocatori attivi di una mano, "dire stupidaggini" fa parte di un certo modo di giocare.

Ma certe manifestazioni comportamentali che sono accettate a Las Vegas, in California o ad Atlantic City, probabilmente vi farebbero

sbattere fuori da una sala da poker da questa parte dell'Oceano. Qui le conversazioni al tavolo sono meno frequenti rispetto agli standard americani, e molto più civili. Anche per il vestiario e la condotta è così. I giocatori si vestono meglio in Gran Bretagna e in gran parte dell'Europa continentale, in confronto agli Stati Uniti. L'abbigliamento e il contegno sono parte delle norme culturali di qualsiasi Paese in cui giocate, ed è meglio conoscerle in anticipo. Ci vuole poco a conformarsi alle norme culturali del posto in cui vi trovate, perché la buona etichetta non è nulla più che un mezzo per un gioco regolare e fluido.

“Nel poker puoi avere in mano brutte carte, ma non importa perché puoi sempre fare un bluff.”

(Bret Harrison)

