



# IL POKER ALL' ITALIANA



<http://www.giochicasino.org/>

Il Team di [giochicasino.org](http://www.giochicasino.org/)

## INDICE

❖ Regole generali	3
❖ Semi e Combinazioni	3
❖ Il Sistema di gioco	4
❖ Le aperture	5
❖ Poker all'americana	6
❖ 10 consigli per i principianti	7
❖ Il GALATEO: 10 comandamenti per i giocatori	9
❖ Il poker è un gioco d'azzardo?	12



**TIPO DI GIOCO:** di carte francesi, a scommessa  
**NUMERO DI GIOCATORI:** da 2 a 6  
**DURATA:** a piacere

Il Poker è uno dei giochi di carte "eccellenti", famoso e ben conosciuto in tutto il mondo. Il Poker si gioca in mani dove ciascun giocatore riceve 5 carte coperte e può cambiarne fino a 4: in ogni mano lo scopo di ciascun giocatore è riuscire a realizzare la migliore combinazione possibile. I giocatori scommettono sulle 5 carte che hanno in mano puntando sulla combinazione più alta: le combinazioni hanno valore crescente e vanno dalla Coppia alla Scala Reale. Quando si scoprono le carte, vince la mano chi ha la combinazione di carte migliore fra i giocatori "in gioco". Ci sono modi diversi di giocare il Poker, con variazioni nel valore delle combinazioni e nelle regole, se si gioca il Poker all'Italiana o quello all'Americana. Fra i giochi di scommessa il Poker è uno di quelli che esalta in modo particolare l'uso del "bluff": si può far credere agli altri giocatori di avere in mano una combinazione forte, riuscire a farli andare via e vincere la mano senza scoprire le proprie carte. Di qui l'interrogativo: il Poker è un gioco d'azzardo? Per chi vuole approfondire vari argomenti legati al gioco del Poker, presentiamo diversi approfondimenti come una Bibliografia sul Poker, Le origini del Poker, I Decaloghi del Poker: Consigli e Comandamenti, Il Poker nel Cinema.

### **REGOLE GENERALI**

Il Poker cosiddetto "all'Italiana" si gioca normalmente in quattro, cinque o sei giocatori con un mazzo di carte francesi. Il numero delle carte varia a seconda del numero dei giocatori: per quattro giocatori si usano 32 carte (dal Sette all'Asso), per cinque giocatori 36 carte (dal Sei all'Asso), per sei giocatori 40 carte (dal Cinque all'Asso). Stiamo parlando del Poker coperto (in inglese Draw Poker) nella sua versione Italiana, che corrisponde a quella diffusa nel resto d'Europa.

Molti ritengono che il gioco in cinque giocatori sia il migliore, perché più equilibrato e ricco di possibilità. Altri invece preferiscono il gioco in quattro giocatori, che offre maggiori possibilità di ottenere combinazioni alte. Ci sono infine quelli che pensano al Poker in sei giocatori come al massimo del brivido: in quest'ultimo caso, a volte si usa giocare escludendo in ogni mano il giocatore che si trova alla destra del cartaio: è una possibilità interessante che potete sperimentare, anche se restare fuori dal gioco per una mano in ogni giro può essere stressante e causare pericolosi squilibri ai giocatori.

Il Poker si gioca in mani dove ciascun giocatore riceve 5 carte e può cambiarne fino a 4. In ogni mano lo scopo di ciascun giocatore è riuscire a realizzare la migliore combinazione possibile: quando si scoprono le carte vince la mano chi ha la combinazione di carte migliore. Ma non è detto che questa combinazione sia quella vincente: la particolarità del Poker è che esiste sempre la possibilità di scontrarsi con un punto più forte. Il Poker è gioco di Bluff, in cui si può vincere facendo credere agli altri giocatori di avere in mano una combinazione forte e riuscendo così a farli andare via, aggiudicandosi la mano senza scoprire le proprie carte.



### **I SEMI E LE COMBINAZIONI**

Nel Poker i valori dei semi sono nell'ordine Cuori, Quadri, Fiori, Picche: per ricordare la sequenza si usa mandare a memoria la filastrocca "Come - Quando - Fuori - Piove". E' importante ricordare sempre questa graduatoria, perché, nel confronto fra diverse combinazioni, il valore dei semi può contare in modo decisivo per stabilire quale carta è più forte di un'altra, permettendo a chi la possiede di aggiudicarsi la mano. Nel Poker all'italiana, la graduatoria delle combinazioni è, partendo dall'alto:

- **SCALA REALE**: cinque carte dello stesso seme in sequenza. Può essere formata dalle cinque carte più alte di un seme e allora si chiama Massima. Oppure dalle cinque carte più basse di un seme: in questo caso si chiama Minima. O ancora da una combinazione di cinque carte intermedie di un seme e si chiama Media. Di solito, prima di iniziare la partita, ci si accorda sul fatto che, se nella stessa mano si scontrano due Scale Reali, i giocatori che le possiedono si dividono il piatto: è una eventualità rarissima, ma teoricamente possibile. Comunque, se si vuole seguire alla lettera la Regola del Poker, questa prevede che la Scala Reale Massima batte la Media, la Scala Reale Minima batte la Massima, la Scala Reale Media batte la Minima. Se si scontrano due Scale Reali formate dalle stesse carte, vince quella formata da carte del seme più forte nella graduatoria dei semi. Insomma, a Poker non si può (non si deve) mai essere matematicamente sicuri di avere in mano il punto più alto.
- **POKER**: quattro carte dello stesso valore numerico. In uno scontro fra Poker, vince quello formato dalle carte che hanno il valore numerico più alto. La parità è impossibile.
- **COLORE**: cinque carte dello stesso seme non in sequenza. Nel Poker all'Italiana, se due Colori si scontrano, vince quello formato da carte del seme più forte. Ma in questo caso molti seguono la regola (propria del Poker all'Americana) per cui vince il Colore che ha la carta più alta. In caso di parità, si guarda la seconda carta più alta e così via. E' una soluzione interessante, che va comunque concordata prima di cominciare la partita. Anche in questo caso, se due Colori sono formati dalle stesse carte, vince quello formato da carte del seme più forte nella graduatoria dei semi.
- **FULL**: un Tris (tre carte dello stesso valore numerico) insieme a una Coppia (due carte eguali di un altro valore numerico). Nello scontro fra Full, vince quello con il Tris di valore più alto. Non c'è possibilità di pareggio.
- **SCALA**: cinque carte in sequenza, di semi differenti. Nello scontro fra Scale, vince la Scala che ha la carta più alta. Se due Scale sono eguali, vince quella che ha la carta più alta del seme più forte nella graduatoria dei semi.
- **TRIS**: tre carte dello stesso valore. Vince il Tris di valore numerico più alto. Non c'è possibilità di pareggio.
- **DOPPIA COPPIA**: due carte dello stesso valore numerico insieme a due carte di un altro valore. In uno scontro fra Doppie, vince la Doppia con la Coppia maggiore di valore numerico più alto. In caso di parità fra le Coppie più alte, vince chi ha la Coppia minore di valore più alto. In caso di due Doppie di valore identico, vince chi ha la quinta carta più alta: se anche le quinte carte sono eguali, vince quella del seme più forte.
- **COPPIA**: due carte dello stesso valore numerico. Nello scontro fra due Coppie di eguale valore numerico, vince la carta più alta delle altre tre. A parità di carte alte, vince la seconda carta più alta: se c'è ancora parità si guarda la terza. In caso di due combinazioni identiche, vince la carta più alta delle tre con il seme più forte.



## IL SISTEMA DI GIOCO

A Poker si può giocare con il credito (o "pianto"): in questo caso tutti hanno una posta di partenza, ma un giocatore può effettuare una puntata anche se in quel momento non ha davanti a sé il controvalore in fiches. Di solito si fissa un limite al rilancio dei giocatori, avendo come riferimento l'ammontare delle fiches del piatto: ad esempio, si può stabilire che un giocatore che rilancia può al massimo dire "per tre", intendendo che la sua puntata ammonta a tre volte il valore del piatto che si sta disputando nella mano. Altrimenti si può scegliere di giocare con i resti (o anche "la resta"): in questo caso un giocatore può effettuare una puntata utilizzando al massimo il valore di fiches che ha davanti a sé in quel momento. Questa seconda soluzione si adotta spesso per limitare il gioco ed

evitare mani troppo alte rispetto alla media di quelle giocate: questa soluzione va capita attentamente da chi bluffa spesso e con continuità. Infatti un giocatore che è rimasto con poche fiches, può decidere di vedere la puntata molto alta di un altro giocatore, rischiando al massimo le poche fiches che ha davanti a sé.

Nel gioco con i resti è buona norma che i giocatori tengano sempre bene in vista le proprie fiches, in modo che ogni giocatore possa vedere sempre di quanto dispongono gli avversari.

Prima di cominciare il gioco, bisogna "fare i posti", ossia stabilire l'ordine di gioco: all'inizio della partita si devono disporre sul tavolo un numero di carte coperte che corrispondono ai posti di gioco.

In 4 giocatori di solito si prendono le carte dei 4 Re: ciascuna carta viene scoperta da un giocatore e attribuita ad un posto. Poi si dispongono sul tavolo un eguale numero di carte coperte, che devono corrispondere alle prime: in 4 giocatori si prendono i 4 Assi. Scopre prima chi ha preso la carta di più alto valore, ad esempio il Re di Cuori, e così via. In cinque giocatori i posti si fanno con le 5 carte più alte di Picche e di Cuori: si scoprono le carte di Picche davanti a ciascun posto e poi ogni giocatore, partendo da chi ha davanti a sé l'Asso, scopre una carta di Cuori. Quando tutte le carte sono state scoperte ogni giocatore occupa il posto dello stesso seme (o valore numerico) della seconda carta che ha scoperto. A Poker si gioca con una posta minima o chip (in inglese vuol dire "gettone"), che ogni giocatore versa al centro del tavolo prima di iniziare la mano, formando il "piatto". Il chip è eguale per tutti, anche se si usa spesso che chi fa le carte metta nel piatto un chip più alto degli altri. In ogni mano il cartaio cambia, seguendo il giro in senso orario: se quando si fa il piatto, manca qualche chip, tocca al cartaio ricostruire il versamento dei chip. Se non si trova il mancante, tocca al cartaio versare la quota mancante nel piatto, come penalità per la sua disattenzione. Per ovviare a queste disattenzioni, che fanno perdere tempo e possono causare futuri dissidi, si usa spesso che il cartaio versi l'intero ammontare del chip.

Quando fa il cartaio, un giocatore deve mischiare le carte almeno tre volte. Poi deve far tagliare il mazzo al giocatore alla sua destra ed effettuare la distribuzione. Le carte vanno date in senso orario: il cartaio deve farle scivolare sul tavolo e non lanciarle, per evitare che se ne scopra qualcuna nel corso della distribuzione. Il cartaio deve distribuire le carte una ad una: è vietato in modo tassativo al cartaio distribuire le carte in mazzetti di due o tre. Inoltre il cartaio deve stare attento a distribuirle con precisione nella direzione dei posti dei giocatori, per non far sorgere inutili discussioni o equivoci. Una volta partita la mano, con l'apertura e gli eventuali rilanci, il cartaio deve procedere al cambio delle carte. I cambi vanno fatti seguendo il giro, un giocatore dopo l'altro. Le carte cambiate devono rimanere, ben visibili, davanti ai giocatori che le hanno scartate: dopo che tutti i cambi sono stati effettuati, il cartaio deve controllare che nessun giocatore tocchi gli scarti propri o altrui. Il cartaio non ha l'obbligo di ricordare gli scarti. Se durante il cambio delle carte il cartaio scopre inavvertitamente una carta, questa è valida e non deve essere sostituita da un'altra carta. Se durante i cambi delle carte, si rende necessario rimescolare gli scarti, prima di farlo il cartaio deve riepilogare le carte cambiate dai giocatori che hanno già scambiato. Il mazzo degli scarti va rimescolato con cura e fatto alzare al giocatore a destra del cartaio: poi il cartaio può completare la distribuzione. Se un giocatore cambia 4 carte, il cartaio gliene deve dare subito 3: dopo che tutti i giocatori hanno effettuato i loro cambi, il cartaio dà la quarta carta al giocatore. Se non ci sono cambi successivi al giocatore che ha chiesto 4 carte, il cartaio gliene deve dare subito 3, scartarne una e dargli la successiva.



## LE APERTURE

Nel Poker all'Italiana l'apertura della mano da parte di un giocatore può avvenire sulla base di una Coppia vestita (almeno due Jack). Di solito ci si accorda sul fatto che "si apre di piatto": il giocatore

che apre non può puntare una quantità di fiches superiore a quella che forma il piatto della mano. Una volta che un giocatore ha aperto ogni giocatore che parla dopo di lui può rilanciare, aggiungendo delle fiches alla puntata precedente. Il rilancio può avvenire sia nella fase di apertura (prima del cambio delle carte) sia in quella successiva: nel Poker giocato all'Italiana il rilancio deve essere immediato.

Ci sono alcuni casi particolari in cui è bene chiarire come ci si regola:

- il piatto di paròle.

Se, dopo i cambi delle carte, tutti i giocatori dicono "passo", la mano si considera non giocata, ciascuno ritira le fiches dal piatto e si inizia un'altra mano. Se tutti i giocatori dicono "chip", scoprono le carte e vince chi ha la combinazione più alta. Se tutti i giocatori dicono "paròle", il piatto si congela e la mano si rigioca. Il nuovo cartaio e i giocatori mettono il chip: l'apertura si può fare con un punto non inferiore a una Coppia di Re o di Assi. Ad un piatto di "paròle" devono partecipare tutti i giocatori, compreso chi non aveva partecipato al piatto precedente che è finito con la chiamata di "paròle".

- l'apertura con 4/5 di Scala Reale.

Per qualsiasi apertura 4 carte in sequenza di Scala Reale bilaterale valgono come due Re o due Assi. La combinazione delle 4 carte deve essere rigorosamente una sequenza di Scala Reale bilaterale, cioè aperta da due parti: 4 carte dello stesso seme in scala non bilaterale non permettono l'apertura.

- l'apertura al Buio, il Controbuio e l'Over (Contro-controbuio).

A Poker il Buio è un'apertura concessa al primo giocatore di mano, che apre prima di vedere le carte raddoppiando la posta del piatto. Per giocare la mano, gli altri giocatori devono versare nel piatto il valore in fiches dell'apertura al Buio. Chi apre al Buio ha diritto di parlare per ultimo dopo aver visto le carte e, se vuole, di effettuare un rilancio. Se il giocatore al Buio rilancia, tutti gli altri giocatori hanno la possibilità di surrilanciare. E' possibile che il giocatore successivo a chi ha fatto il Buio faccia il Controbuio: deve versare il quadruplo del piatto di partenza e si aggiudica il diritto di parlare per ultimo ed eventualmente rilanciare. In questo caso chi ha fatto il Buio può "coprirsi", versando le fiches mancanti rispetto al valore del Controbuio: non è più l'ultimo a parlare, ma acquisisce così il diritto al rilancio. Nel Poker all'Italiana con 5 o 6 giocatori, oltre al Buio e al Controbuio, si può fare anche l'Over (il Contro-controbuio): la Regola Internazionale, per la verità, non prevede l'Over, ma in Italia è un'abitudine molto diffusa. L'Over non è ovviamente possibile quando si gioca in 4 giocatori, perché il principio aureo del Poker è che non tocchi mai al cartaio parlare per primo. Con l'Over il giocatore successivo al controbuoiante può versare il doppio del valore del Controbuio, aggiudicandosi il diritto di parlare per ultimo ed eventualmente rilanciare. Se c'è l'Over, è data facoltà al buiante di completarsi prima di vedere le carte, solo se prima di lui si sarà completato il controbuoiante. Il problema che si pone qui è quello del rilancio: se i giocatori in Buio e Controbuio si sono completati sulla puntata dell'Over, dopo aver letto le carte e aver appreso le decisioni degli altri giocatori, tutti e tre hanno possibilità di rilancio immediato. Ma se chi ha fatto il Controbuio non si è completato prima di vedere le carte, deve annunciare se giocherà o no prima che la parola tocchi al Buio e alla sua possibilità di rilancio. Questo caso particolare rappresenta un'anomalia rispetto al principio generale del Poker, per cui ogni giocatore parla nell'ordine dei posti: ma si tratta di un'eventualità abbastanza rara, che va comunque chiarita prima di cominciare a giocare per evitare di finire in un oceano di discussioni sterili.



## **POKER ALL'AMERICANA**

Il Poker coperto si può giocare all'Americana (Draw Poker), con un mazzo di 52 carte e con un numero di giocatori da due a nove. I valori dei semi e delle carte sono quelli del Poker all'italiana. La variazione più importanti riguarda la graduatoria delle combinazioni e consiste nella regola che il Full batte il Colore: si vuole far pesare la diversa probabilità di ottenere le due combinazioni che,

con un mazzo di 52 carte, si sposta per forza in favore del Colore. Nel Poker all'Americana, inoltre, se si devono confrontare due o più combinazioni di Colore fra loro, non vale la regola della graduatoria dei semi: vince il Colore che ha la carta più alta fra le cinque che lo compongono. In caso di parità nei valori delle carte più alte, si mettono a confronto le carte successive: vince chi la combinazione di carte più alta.

In caso di parità completa, vince chi ha il colore più alto secondo la graduatoria dei semi. Nel Poker all'Americana di solito il rilancio non è immediato: dopo la puntata di un giocatore chi ha la parola può pensare prima di rilanciare, nel tempo concordato per dichiarare la puntata. Queste semplici variazioni fanno capire quanta differenza corra fra il Poker all'Americana e quello che si gioca normalmente in Italia. Ma sicuramente sperimentare almeno una volta il Poker con queste caratteristiche può essere un'esperienza curiosa e divertente.



## **IL SISTEMA DI GIOCO: 10 CONSIGLI PER I PRINCIPIANTI**

Il Poker si configura come una vera e propria disciplina. Non basta conoscere le regole del gioco, ma occorre anche seguire una serie di accorgimenti che vi mettono al riparo da brutte sorprese e vi permettono di gustare interamente la bellezza del gioco. Proponiamo qui 10 Consigli per i principianti, che vi raccomandiamo di ricordare, anche soltanto per grandi linee.

### 1. Giocate solo se siete in salute

Non giocate a Poker se non siete in piena forma fisica e mentale. Se non state bene, aspettate che vi passi. Se siete in situazioni di particolare preoccupazione o ansia, una partita di Poker è l'ultima cosa che fa per voi. Quando sedete al tavolo da gioco, cercate di scavare un fossato profondo fra questa situazione e tutto quello che vi ha assillato durante la giornata. Dovete avere la mente sgombra. Anche per questo, durante la partita, cercate di bere alcolici il meno possibile.

### 2. Cercate di giocare con persone conosciute

Quando siete coinvolti in una partita di Poker, ci sono due possibilità: nel primo caso la maggior parte degli altri giocatori fa parte della vostra cerchia di amici e conoscenti. A questo punto il più è fatto e si tratta soltanto di riepilogare regole e modi con cui siete abituati a giocare. Oppure vi trovate a giocare con persone poco conosciute o estranee: allora è buona regola cercare di capire con chi avete a che fare. Non date troppo credito a chi afferma di giocare solo per divertirsi e senza pensare ai soldi: si tratta quasi sempre di giocatori "incalliti", che hanno il vezzo di recitare la parte delle anime innocenti. Molto probabilmente, nel corso della partita, scoprirete che il loro rapporto con il gioco è di pura avidità: tenete i nervi a posto e non fatevi prendere dalla tentazione di dar loro una lezione. Sareste voi a rimetterci. Durante la partita state attenti a come si comportano quando maneggiano le carte: gli sconosciuti possono essere bari e imbrogliatori, animali molto più frequenti da incontrare di quanto si possa immaginare.

### 3. Scegliete con cura dove giocare

E' possibile giocare a Poker nei luoghi più diversi: la saletta di un Casinò o di un Club, una bisca, un luogo pubblico che si presta, un luogo all'aperto. Sono luoghi che hanno i loro pregi e i loro difetti. Il posto migliore rimane probabilmente una casa privata. Se siete padroni di casa, l'organizzazione della partita è compito vostro: dovete prepararla cercando di evitare qualsiasi causa esterna di alterazione nervosa ai giocatori, sia prima che soprattutto durante la partita. Tenete a mente il principio che "a Poker tutti devono avere eguali possibilità di partenza".

#### 4. Prima di cominciare chiarite bene le regole

Prima di cominciare una partita di Poker, ci si deve mettere d'accordo sulle regole che si vogliono adottare, sulla quantità di fiches che si distribuiscono e sul loro valore, sui minimi e i massimi di puntata e di rilancio. Ci sono spesso modi diversi di affrontare la questione: occorre trovare un accordo che sia anche estremamente chiaro per tutti i giocatori e non dia luogo ad equivoci o incomprensioni. Potete giocare con il credito (o "pianto"), ma ricordate di fissare un limite al rilancio: ad esempio un giocatore che rilancia può al massimo dire "per tre", intendendo che la sua puntata ammonta a tre volte il valore del piatto che si sta disputando nella mano. Altrimenti potete scegliere di giocare con i resti (la resta): questa soluzione mira ad evitare mani troppo alte rispetto alla media di quelle giocate.

Dovete capire bene cosa vuol dire, soprattutto rispetto ai bluff: un giocatore che è rimasto con poche fiches, può decidere di vedere la puntata molto alta di un altro giocatore rischiando al massimo le poche fiches che ha.

#### 5. Cercate di giocare in cinque

Il gioco in quattro giocatori è divertente e spumeggiante: le combinazioni alte entrano con grande facilità e gli scontri sono frequenti. Proprio per questo, però, le possibilità di bluff risultano fortemente limitate e la fortuna conta davvero tanto. In cinque giocatori, invece, c'è sicuramente un gioco meno ricco come qualità di combinazioni, ma ci sono più probabilità che il gioco sia più distribuito e ci sono margini molto più grandi per i bluff. In sei siete troppi e il gioco non fluisce bene, anche se diventa spesso imprevedibile.

#### 6. Fate bene il cartaiolo

Quando tocca a voi fare il cartaiolo, mischiate le carte con almeno tre smazzate. Il giocatore alla vostra destra deve tagliare il mazzo: può eventualmente battere sul mazzo, non alzando, ma solo una volta per partita (può essere una scaramanzia, ma di solito non è considerata molto regolare). Dovete dare le carte in senso orario con cautela, evitando di scoprirle, ma anche di lanciarle troppo in alto, dato che qualcuno molto attento potrebbe sbirciarne qualcuna. Dovete distribuire le carte facendo attenzione a non farle passare sopra superfici riflettenti come accendini, piatti e simili. Se durante la distribuzione scoprite inavvertitamente una carta, dovete riprendere tutte le carte già date e procedere ad una nuova distribuzione.

#### 7. Cercate di essere imprevedibili

A Poker ci sono molti stili di gioco: si può giocare chiusi, aggressivi, esuberanti, maliziosi. Ricordate che state facendo un gioco dove per definizione "l'apparenza inganna". Se siete abbastanza presenti a voi stessi, evitate di comportarvi nello stesso modo per molte mani di seguito. Ricordate che a Poker, come in amore, non esiste il "sempre": non fate sempre il buio ogni volta che potete, non pensate che un giocatore che punta alto abbia sempre una combinazione alta in mano. Se siete i primi a parlare dopo il cambio delle carte, non dite sempre "chip". Se siete primi di mano e avete buon gioco (una doppia, un tris), non correte subito ad aprire il gioco: annusate l'aria che tira e provate a passare, per poi rilanciare sull'apertura. Spesso funziona. Quando avete in mano un punto forte, ricordate che va sfruttato fino in fondo e che gli altri faranno lo stesso con voi: quindi non siate né timidi, né troppo avidi. Insomma, procedete a zig - zag, senza mai dare certezze a nessuno.

#### 8. Non cercate di emulare Robin Hood

Evitate con attenzione di giocare con avversari molto più ricchi di voi. Il problema in questo caso è che il livello economico del gioco può alzarsi senza che si riesca a limitarlo. E' svantaggioso e comporta molti pericoli misurarsi con giocatori che attribuiscono al denaro un valore completamente diverso da quello che è il vostro. In situazioni come queste, correte il rischio di trovarvi "sotto", cioè di fare puntate secondo voi alte, alle quali l'avversario risponde non

noncuranza, dato che perdere somme di piccola entità non gli importa più di tanto. Oppure potete incappare in scontri dove la posta si alza molto, costringendovi a fare i conti con la vostra situazione economica generale. In questi casi dovete rendervi conto di avere sbagliato tavolo o compagni di gioco: spazzate via ogni risentimento e siate vigili. Scacciate dalla testa l'idea che una partita di Poker si svolga nella foresta di Sherwood, che voi siate emuli di Robin Hood e la vostra missione sia "togliere denaro a chi ne ha molto". E' vero che molte persone facoltose giocano a Poker come se giocassero alla roulette o partecipassero alla riffa di un bar: ma fate attenzione ad inseguirle sul loro terreno. Potreste avere amare sorprese.



#### 9. Non bluffate a vuoto

Il bluff è l'abilità fondamentale di un giocatore di Poker. Potete fare un piatto anche con una coppia di Sette. Quindi non svilite l'arte del bluff con bizzarre improvvisazioni, dando retta all'impulso del momento. Tenete a mente che al tavolo il vostro compito prioritario è "sentire" gli altri giocatori: non si tratta di usare poteri esoterici, è piuttosto un'attenzione costante agli umori e ai comportamenti dei vostri avversari. Il ragionamento c'entra, eccome: all'intuizione empatica dovete unire il calcolo sulle combinazioni possibili, sull'andamento della mano e sul valore delle puntate. Il bluff può riuscirvi se vi basate su questi dati. Certo, potete sempre provare ad affidarvi all'entità della puntata, sparando cifre alte: ma attenzione, non è sempre detto che fare "piatto" (senza avere gioco) quando siete ultimi di mano e tutti hanno detto "chip", vi metta al sicuro da giocatori esperti e curiosi. A volte un bluff fatto con una puntata bassa è vincente, semplicemente perché cade al momento giusto. Infine, quando siete in bluff, astenetevi da gesti e parole che dovrebbero servire a confondere gli altri: potrebbero invece favorire chi sta cercando di capire il vostro gioco.

#### 10. Tenete i nervi a posto

Nel Poker chi perde il controllo di sé va incontro a cocenti sconfitte. Se siete stati sfortunati in un grosso scontro, tirate un sospiro e non cominciate a smaniare per rifarvi immediatamente. Ogni mano ha la sua storia e, se avete perso, dovete per prima cosa pensare ad un errore commesso da voi. Se l'avversario è stato bravo, tanto di cappello, ma niente di più. Se uno dei giocatori è particolarmente aggressivo, ricordate che non state partecipando a un torneo medievale: non dovete giocare "contro di lui", ma contro il tavolo. Ad inizio di partita potete permettervi il lusso di andare a vedere qualche puntata alta, anche se pensate di perdere quasi di sicuro. Sono fiches ben investite, nel senso che farete capire agli altri che non possono bluffare impunemente e che il vostro controllo nella partita sarà costante e senza paure.

### **IL GALATEO DI GIOCO: 10 COMANDAMENTI PER I GIOCATORI**

Il Poker prevede una serie di comportamenti che, nel loro insieme, configurano il "bon ton" dei giocatori. Si tratta di un vero e proprio Galateo, che proponiamo qui sotto forma di 10 Comandamenti, alcuni dei quali dedicati in particolare a chi è il padrone di casa.

#### 1. Onora l'impegno e gli orari

Chi è invitato ad una partita di Poker (soprattutto se si è in quattro giocatori) e accetta, si deve considerare consacrato ad un appuntamento fondamentale. Se cause di forza maggiore gli impediscono di partecipare, deve comunicarlo tempestivamente all'organizzatore, così da poter essere sostituito. Altrimenti rischia una "squalifica a vita" e il suo grado generale di affidabilità può risultare seriamente compromesso. La puntualità è di grande importanza: arrivare in orario è doveroso, anche se i giocatori sono tutti amici di vecchia data. Un ritardo lieve è nell'ordine naturale

delle cose: presentarsi un'ora dopo è imperdonabile sia per chi arriva (sensi di colpa e afflizione), sia per chi attende (impazienza e voglia di vendetta). L'orario di inizio di una partita di Poker deve essere certo come l'inizio di un film o di un'opera lirica. Lo stesso vale per l'orario di chiusura: all'inizio della partita è buona norma fra i giocatori concordare l'orario di chiamata degli ultimi giri. Con qualunque regola questi si giochino, gli ultimi giri vogliono dire un'ora piena di gioco, se non di più. Un giocatore in perdita può chiedere di allungare la partita, ma, se la maggioranza degli altri non è d'accordo, dovrà attenersi a quanto stabilito all'inizio senza malumori o manifestazioni di risentimento.

## 2. Gioca sempre nel luogo adatto

Non c'è niente di più avvilente di una partita di Poker ospitata da un luogo disagiata, poco attrezzata o improvvisata. Il luogo in cui si svolge la partita deve essere ben attrezzato. Ciascun giocatore deve avere una sedia comoda, possibilmente non differente da quella degli altri.

Il tavolo da gioco è preferibilmente tondo: se ha quattro gambe e si è in cinque giocatori, si sorteggia chi si dovrà sedere davanti ad una delle gambe del tavolo. Lo stesso accade se il tavolo è quadrato e uno dei giocatori deve sedere in un angolo. Se il tavolo è rettangolare si sistemano due giocatori per lato e uno solo a capotavola. Il padrone di casa deve mettere a disposizione un panno verde (che preferibilmente non dovrebbe perdere i peli), le carte e le fiches. Il mazzo di carte con cui si gioca dovrebbe essere nuovo, a meno che i giocatori non accettino tutti di giocare con un mazzo già usato. Le carte già utilizzate in precedenti partite possono però creare dei problemi: potrebbero essere rimaste usurate dalla partita precedente ed essere riconoscibili. Oppure le carte già usate potrebbero creare imbarazzi e problemi ai giocatori diffidenti o a quelli molto scaramantici, che preferiscono non giocare con carte in passato poco favorevoli a loro. Nel Poker, come in qualsiasi gioco di scommessa, la fede nella fortuna non può essere messa in discussione: quindi è bene non perdersi in discussioni su un mazzo di carte usato ed eventualmente acquistarne uno nuovo sul momento.

## 3. Gioca in un ambiente curato anche nei dettagli

L'ambiente che ospita il gioco deve essere ben illuminato: è preferibile una lampada che spiove sul tavolo ad una altezza tale che permetta una lettura delle carte chiara per tutti i giocatori (1 metro e 80 cm circa). Da evitare le fonti di luci differenziate e sparse che possono creare coni di ombra per un giocatore, creandogli difficoltà nella lettura delle carte. Circa la temperatura, il padrone di casa deve stare attento al clima della stanza da gioco. Se fa molto caldo, si può far entrare aria senza strafare, interrompendo per qualche minuto la partita. E' bene inoltre che il padrone di casa sia fornito di vivande semplici (tramezzini, salatini e simili) e di bevande che possono essere consumate durante la partita. Le bevande dovrebbero essere leggere e analcoliche: ci possono essere anche vini non forti o spumantini, ma andrebbero evitati i superalcolici. Se qualche giocatore desidera una bevanda forte, il padrone di casa può acconsentire, ma deve vigilare sulle quantità, per evitare eccessi che risulterebbero dannosi alla partita. Se si vuole fare uno spuntino nel corso della partita, è consigliabile fermare il gioco per qualche minuto e rifocillarsi tutti insieme allontanandosi dal tavolo di gioco, piuttosto che mangiare qualcosa mentre si gioca. E' comunque consigliabile non sfogliare le carte mentre si maneggiano cibarie o bevande, per evitare di lasciarvi sopra tracce appiccicose.

## 4. Evita qualsiasi fonte di disturbo

Una partita di Poker deve garantirsi il clima di una cerimonia religiosa o di una rappresentazione teatrale. Il padrone di casa deve accertarsi che, una volta cominciato il gioco, non ci siano telefonini accesi, ma solo segreterie telefoniche. Per la musica, ci può essere una colonna sonora, ma solo se è accettata da tutti i giocatori. Vanno evitate le discussioni sui gusti e sulle scelte: in caso di dissidi, è meglio giocare senza accompagnamento sonoro. Televisione e radio devono restare rigorosamente spente. Se qualche giocatore è refrattario al fumo e ne soffre, sta al padrone di casa trovare un

accordo per cui gli eventuali fumatori accendono a turno. Nel caso di molti fumatori ciascun giocatore dovrebbe disporre di un suo portacenere, evitando di dividerlo con altri. Se un giocatore deve assentarsi per qualsiasi ragione, la partita deve di regola interrompersi e riprendere al suo ritorno. Inoltre il padrone di casa deve evitare che intorno al tavolo di gioco circolino persone esterne al gioco. In particolare va evitata la presenza di curiosi che siedono accanto ai giocatori o si fermano alle loro spalle, che fanno commenti, esprimono giudizi e valutazioni. E' consigliabile anche il tempestivo allontanamento di animali casalinghi, in particolare cani molto affettuosi, dalla stanza da gioco.



#### 5. Gioca nei posti assegnati

La procedura casuale di assegnazione dei posti va sempre rispettata, non solo come giusto omaggio alla sorte, ma anche come richiamo all'eguaglianza fra i giocatori. Nel Poker non ci sono "pole position". Se, dopo una o due ore di gioco, qualcuno chiede di cambiare posto, si può decidere di accontentarlo: in questo caso i posti si rigiocano come all'inizio.

#### 6. Rispetta i doveri del "cartaio"

Quando fate il cartaio distribuite le carte con cautela, evitando di alzarle troppo o di rovesciarle. Durante la mano, siete voi che dovete ricordare a chi tocca parlare per primo. E' buona norma che, come cartaio, alla fine della mano chiediate a chi ha aperto di mostrare l'apertura, che è sempre obbligatorio far vedere, se richiesta. Se si gioca con un chip diviso in quote individuali e manca qualche quota, il cartaio deve ricostruire l'andamento del versamento dei chip: se non si trova il mancante, tocca al cartaio versare la quota mancante nel piatto. Le carte cambiate devono rimanere davanti ai giocatori che le hanno scartate: il cartaio non ha l'obbligo di ricordare gli scarti.

#### 7. Rispetta le tensioni del tavolo

Una volta cominciata la partita, dovete ricordare che ad un tavolo da Poker giocatori troppo verbosi hanno di solito vita difficile. Fermo restando che ciascuno si comporta come crede, nel corso della partita è comunque raccomandabile astenersi dall'aprire confronti sull'ultimo film visto, su come vanno le cose in politica o sulle vicende sentimentali proprie o di amici. Si tratta di comunicazioni adatte ad altre circostanze, che sicuramente rallentano il gioco, fanno perdere concentrazione e possono innervosire gli altri, causando a volte reazioni brutali e scomposte. Una partita a Poker è tutto fuorché una palestra di conversazione o un piccolo palcoscenico di battute. Certo, il tavolo non può nemmeno essere uno scenario dall'atmosfera lugubre e tetra. Soprattutto nei momenti di scontro forte, qualche parola serve sempre ad alleggerire la tensione e a rasserenare gli animi, ma senza esagerare. In ogni caso è bene non abbandonarsi ad osservazioni permalose e acide sulla fortuna altrui, così come è opportuno astenersi da commenti stizziti sul modo in cui si è stato fatto un piatto.

#### 8. Rispetta i tempi del gioco

Nel Poker coperto all'Italiana è buona norma parlare immediatamente quando è il proprio turno e si deve rilanciare. L'uso di chiedere tempo è ammesso con la formula "leggo - sto leggendo - tempo al rilancio". Ma questa pratica deve sempre ritenersi eccezionale: un giocatore che chiede tempo ad ogni turno può essere ritenuto non solo fastidioso, ma anche scorretto. Quando si dichiara un punto, le carte devono corrispondere a quanto detto: nel gioco solo le carte fanno fede. Se un giocatore ha detto "paròle" e dopo di lui ci sono stati dei rilanci, quel giocatore al suo turno può parlare, ma non

può chiedere tempo per leggere le carte. In ogni caso i tempi e il ritmo della partita non possono essere a piacimento di un giocatore: occorre sforzarsi di rispettare i tempi degli altri.

#### 9. Tieni sempre le mani a posto

Non si allude qui a situazioni di molestie sessuali, ma al fatto che in qualsiasi momento della partita non si dovrebbero mai toccare gli oggetti che si trovano sul tavolo davanti al posto di un altro giocatore, che si tratti delle fiches o eventuali portafortuna e simili. A volte chi non partecipa alla mano in corso è curioso di capire "cosa sarebbe entrato se avesse giocato" e insiste per guardare il mazzo degli scarti: è una scorrettezza che va evitata, dato che potrebbe suscitare le reazioni stizzite di chi è ancora in gioco. Lo stesso vale per chi è passato e, nel corso della mano, vuole guardare le carte di un altro giocatore. Quando una mano è finita, è più che un'indiscrezione grave guardare le carte di chi si è aggiudicato la mano senza essere stato visto. E' tassativo non farlo.

#### 10. Non fare mai "bluff di parola"

In un tavolo da Poker tutti i comportamenti di un giocatore che possono riferirsi al valore delle sue carte in quel momento sono da "bandire". Non si sta parlando dei volgari trucchi da bari, ma di quello che solitamente si definisce "bluff di parola". Si tratta di gesti e parole che possono risultare molto fastidiosi per chi sta al tavolo: chi non lo sa o non lo capisce, deve impararlo, anche duramente se necessario. Per esempio non va bene sbuffare guardando le proprie carte, lamentarsi a lungo della cattiva sorte o sottolineare in ogni momento la fortuna degli altri. Quando si ha buon gioco in mano, non bisogna mai fingere di sbagliarsi nei cambi delle carte. Non bisogna mostrare con soddisfazione le carte quando un bluff è riuscito, né fare commenti ironici o velenosi su un avversario che è stato scoperto in bluff. Inoltre se si ha in mano gioco sicuramente superiore all'avversario è scorrettezza grave chiedere tempo per la lettura prima di parlare. In sintesi, si tratta di osservare uno stile di correttezza e di rispetto per gli altri, che permetta di rimanere concentrati sull'andamento del gioco. Non è cosa facile da praticare, ma è un "profilo" che distingue i veri giocatori da quelli occasionali o poco affidabili.



#### **IL POKER E' UN GIOCO D'AZZARDO?**

Un luogo comune, peraltro ripreso nelle norme di legge che regolano la materia, include il Poker fra i giochi d'azzardo, come tali proibiti dalla legge e permessi soltanto in alcuni luoghi e a certe condizioni. In questa ottica il Poker è parificato alle cartelle delle Lotterie o alle scommesse sui cavalli. Ai nostri giorni, questa sembra ormai una grossolana forzatura. Un gioco d'azzardo si basa per definizione sulla fortuna e sul suo influsso decisivo nell'andamento di vincite e perdite: l'abilità del giocatore è tutta nella sua capacità di previsione su come andrà a finire il gioco. Una legge inglese del 1960 afferma che va considerato "gioco d'azzardo" qualsiasi "gioco nel quale vi siano elementi di rischio e in cui la finalità primaria è giocare per denaro". Come sanno bene gli innumerevoli appassionati (ma anche tutti coloro che conoscono il gioco sia pure superficialmente), nel Poker il denaro è un elemento "costitutivo": non si può giocare a Poker senza scommettere soldi o comunque beni cui si attribuisce un valore reale e non simbolico. Inoltre nel Poker il caso ha sicuramente una enorme influenza: non si tratta solo della frequenza con cui arrivano le combinazioni alte. Un giocatore può infilare Full, Colori e Poker senza vincere nessun piatto significativo. Le mani fortunate sono soprattutto quelle in cui una combinazione vincente entra al momento giusto e si scontra con altre combinazioni inferiori di valore, permettendo a chi la possiede di aggiudicarsi un piatto ricco e combattuto.

Ora, lo stesso schema si realizza in qualsiasi gioco a scommessa: quando formulo un pronostico sul risultato di un gioco, sto giocando contro altri giocatori che hanno pronosticato il contrario e, se la fortuna mi assiste, ne esco vincente, mentre loro perdono. Questo accade se scommetto su un numero della Roulette, sui numeri del Lotto, sull'esito di un incontro di pugilato o sulle corse dei cavalli. Per non parlare della Schedina del Totocalcio e dei risultati delle partite di calcio: se gli avversari della squadra che ho pronosticato vincente colpiscono pali e traverse, sbagliano rigori, si mangiano i gol e invece la mia squadra segna con un fortunoso contropiede, vuol dire che la fortuna mi assiste e le cose sono andate per il verso giusto. Insomma, nei giochi a scommessa, si rischiano dei beni di valore (soldi o altro) su un pronostico: questo "azzardo" può essere confermato o smentito dal risultato reale, che fa testo ed è verità incontrovertibile. In generale chi scommette non può far nulla per influenzare il risultato, salvo ricorrere ad attività criminali, come truccare le partite, le corse o altro. In conclusione, si scommette e si sta a vedere come andrà a finire: questo è l'azzardo puro, come si sa nobilitato da millenarie riflessioni filosofiche e fantasiose invenzioni letterarie. Ma c'è anche un azzardo diverso, dato che non tutti i giochi a scommessa funzionano così: ce ne sono molti dove il risultato vincente non è sempre quello che appare. Se ad esempio mi trovo a giocare a Sette e Mezzo, o a Bacará, o a Black Jack, devo spesso provare a capire se la carta coperta del mio avversario è più forte della mia, come lui sta cercando di farmi credere. Dovrò per forza ragionare non solo sulle carte che stanno sul tavolo, ma anche e soprattutto sui comportamenti del mio avversario, per cercare di capire se dichiara la verità o finge. Questo si chiama "bluff" ed è l'elemento di grande "seduzione" dei giochi portati ad esempio.

Ora, non c'è dubbio che il Poker sia un gioco dove, come abbiamo visto, la scommessa è fondamentale e dove quindi c'è l'azzardo del pronostico. Ma qui la scommessa si incrocia con l'altro elemento centrale del gioco, il bluff. Il Poker, molto di più dei giochi sopra citati, è il gioco del bluff: in una sola mano posso bluffare sull'apertura, sulla dichiarazione e sul rilancio (o addirittura su vari rilanci). In questo caso il bluff è una costruzione complessa, un "racconto" a diversi capitoli, che ha un suo sviluppo specifico e mette capo a "finzioni" complesse. Naturalmente tutto ciò è possibile perché le regole del Poker prevedono che nessun giocatore sia matematicamente sicuro di vincere: nel Poker non c'è un "traguardo" certo che, una volta superato, permette al giocatore di essere certo della vittoria. Anche una combinazione molto forte può essere battuta. "Simola e dissimola" recita una massima del Cardinale Mazarino, insigne uomo di Stato del Seicento francese, a proposito dei principi costitutivi dell'agire politico. In termini di Poker non potremmo mai tradurre l'ammonimento del Cardinale in "impara a mentire bene", ma dovremmo dire "fingi e strafingi", che è cosa assai diversa. La menzogna si iscrive in un sistema di valori che privilegia la morale, la finzione è una costruzione narrativa che prescinde di per sé da qualsiasi valore etico. In questa ottica una partita di Poker è un racconto a più voci, in cui ciascuno opera seguendo il principio "costruisci la tua verità e fa sì che gli altri ci credano".

Hic Rodhus, hic salta: questo è il cuore del problema. Nel Poker il bluff non è una semplice bugia: è un racconto lungo che si snoda (esso sì, di mano in mano) nei segni delle carte, delle fiches che si puntano, dei gesti, dei toni e delle espressioni che si adottano. Questo racconto si sviluppa in episodi in apparenza staccati l'uno dall'altro, ciascuno quasi sempre effimero e secondario: ma nel loro insieme, i bluff che un giocatore opera durante una partita sono elementi di una "seduzione" duratura e costante. Fra molti giocatori di Poker è diffuso un luogo comune che individua il bluff nel fatto di alzare molto il valore della puntata: si tratta di un'idea rozza e meccanica che fa coincidere il bluff con una delle tante situazioni che possono verificarsi nel corso della partita. Infatti non è vero che per un buon giocatore il bluff consista nell'alzare a dismisura la puntata per aggiudicarsi la mano. A volte può bastare semplicemente un piccolo rilancio, adeguato alla situazione degli altri giocatori in quel momento.

Il bluff è molto di più. Non è azzardato dire che il bluff fa parte dell'arte del "sedurre", dell'apparire altro da sé, del saper convincere gli altri al di là di ogni ragionevole dubbio. Non c'è dubbio che si tratta di un esercizio faticoso e difficile, frutto anche di un addestramento laborioso e consapevole: si tratta di un'arte di non facile padronanza, che può iscriversi in una tradizione di linguaggio

"ambiguo" tipicamente femminile. Il bluff implica una multiforme capacità di immaginazione, una buona comprensione degli altri e un vigile, duraturo controllo di se stessi e dei propri stati d'animo. Si sente dire spesso che il talento di un giocatore di Poker sta nel saper mascherare le proprie emozioni: questo è sicuramente vero, ma coglie solo un aspetto della questione. Nel corso di una partita un giocatore bravo riesce a mettere in campo quella "empatia" che gli permette di "sentire il tavolo", cioè di essere sempre presente, per percepire e immagazzinare gli umori, le inquietudini, i desideri degli altri e di farne tesoro per raccontare loro la "sua" verità. Trovarsi di fronte ad un giocatore che conosce bene quest'arte, che sa bluffare con maestria ed eleganza, che ha un suo "stile", non è cosa comune. Ma, quando capita, è come osservare i movimenti di un grande talento del pallone su un campo di calcio, i colpi di un asso del tennis o quelli di un maestro della stecca sul panno verde di un biliardo.

Naturalmente la questione è lontana dall'essere risolta, anche perché non ha senso giocare a Poker senza una posta in palio: raramente una partita di Poker si conclude in pareggio, ci sono sempre vincitori e vinti. E poi c'è una "cattiveria" specifica del gioco, che invita i giocatori a sfruttare un punto il più possibile. E' per queste ragioni che molti si sentono autorizzati a stigmatizzare il Poker come una diabolica dannazione. Non a caso un giocatore esperto è visto spesso come una emanazione demoniaca, una sorta di "angelo sterminatore", che, pur di vincere, è pronto a ghermire la buona fede degli altri giocatori, "povere anime innocenti". Ma chi sta ad un tavolo da Poker dovrebbe sapere di essere implicato in una sfida che prevede esattamente questo: il Poker non premia il candore e l'ingenuità. Chi pensa il contrario deve subito trovare un altro gioco da fare. Va detto infine che una cosa è confrontarsi con giocatori di sperimentata abilità. Tutt'altra cosa è imbattersi in bari e imbrogliatori, pronti ai più diversi trucchi da prestigiatori pur di alleggerire le tasche altrui. Costoro sono deleteri, oltre che per ovvie ragioni morali, soprattutto per ragioni estetiche, dato che le loro attività inquinano la bellezza del gioco e spostano i delicati equilibri che si costruiscono in una partita. Personaggi di questo tipo si possono incontrare più di frequente di quanto non si pensi: vanno riconosciuti al più presto ed evitati con la massima cura. Si può dunque escludere con buona certezza che il Poker sia un "gioco d'azzardo": mentre è palmare che sia un gioco di "abilità e di scommessa", dove, molto più che in altri giochi di carte, viene esalta la speciale capacità dei giocatori di costruire finzioni complesse e spesso convincenti, esaltando le doti di seduzione di ciascuno.



<http://www.giochicasino.org>

info {at} giochicasino {punto} org

Documento licenziato sotto la GNU Free Documentation License (GFDL).  
Ogni abuso sara' perseguito a norma di legge.