

Dario De Toffoli POKER CINESE

*Facile, divertente, coinvolgente,
davvero per tutti!*

Contenuto

- un mazzo completo di 52 carte da poker;
- 36 gettoni divisi in 4 serie, di 4 diversi colori; ogni serie è composta di 9 gettoni, con valori variabili fra 0 e 4.

Preparazione

Ogni giocatore prende una serie di 9 gettoni e la mette coperta davanti a sé.

Si sceglie a piacere un mazziera, la cui posizione non ha comunque influenza sullo svolgimento della partita.

Il valore delle varie combinazioni è quello normale del poker e viene riassunto al termine delle regole.

Il gioco

Il mazziera distribuisce 15 carte a giocatore (in 4 giocatori soltanto 13: vedere il capitoletto "Il gioco per 4 giocatori").

Teodmiro
Dal Negro
Treviso
Tutti i diritti
riservati

O ancora in un altro modo:

prima	A	K	Q	J	10	(scala all'A)
	♠	♥	♣	♥	♥	
seconda	6	5	4	3	2	(scala al 6)
	♦	♠	♣	♥	♥	
terza	K	K	10	6	5	(coppia di K)
	♣	♦	♠	♠	♣	

Scelte le sue 3 mani, ogni giocatore **deve** puntare uno dei suoi gettoni su ognuna di esse; i gettoni vanno posti coperti sopra le corrispondenti carte. Ognuno può utilizzare come vuole i gettoni a propria disposizione, a prescindere dal valore delle mani (si può ad esempio puntare 0 sulla prima mano e 4 sulla terza).

Quando tutti hanno messo giù le loro mani ed effettuato le puntate, si scoprono tutte le "prime mani" e le si confrontano tra di loro: il giocatore che ha la combinazione più alta incassa tutte le puntate (compresa la sua), cioè si prende tutti i gettoni puntati sulle prime mani. Confrontate le prime mani, si passa alle seconde: i giocatori le scoprono, le confrontano tra loro e quello con la combinazione più alta si aggiudica tutti i gettoni puntati. Infine lo stesso si fa con le terze mani: i giocatori le scoprono, le confrontano tra loro e quello con la combinazione più alta si aggiudica tutti i gettoni puntati.

Ogni giocatore suddivide le sue carte in tre "mani" da 5 carte ciascuna, come meglio crede; poi mette le tre mani appena composte sul tavolo coperte davanti a sé, in ordine **pokeristicamente decrescente**: a sinistra la mano con la combinazione più forte (prima mano), in centro quella con la combinazione intermedia (seconda mano) ed infine a destra la mano più debole (terza mano).

Facciamo un esempio. Il giocatore ha in mano:

A K K K Q J 10 10 6 6 5 5 4 3 2
♠ ♥ ♦ ♣ ♠ ♥ ♥ ♠ ♦ ♠ ♠ ♣ ♣ ♥ ♥

Ora potrebbe ad esempio dividerle così:

prima	K	J	10	3	2	(colore al K)
	♥	♥	♥	♥	♥	
seconda	K	K	6	6	4	(doppia coppia di K e 6)
	♦	♣	♦	♠	♣	
terza	5	5	A	Q	10	(coppia di 5)
	♠	♣	♠	♣	♠	

Ma potrebbe anche dividerle in quest'altro modo:

prima	K	K	K	10	10	(full di K)
	♥	♦	♣	♠	♥	
seconda	5	4	3	2	A	(scala minima)
	♣	♣	♥	♥	♠	
terza	6	6	Q	J	5	(coppia di 6)
	♦	♠	♣	♥	♠	

Nei rari casi di parità fra le mani vincenti, i vincitori incassano ognuno la propria puntata, gli altri gettoni vengono scartati.

Importante. I gettoni incassati sono i punti vittoria e non vanno mai mescolati con quelli a disposizione per le puntate.

Da sottolineare che le tre mani hanno dignità assolutamente pari, cioè la terza mano può far vincere (o perdere) come e magari più della prima mano; e questo è già un consiglio strategico: nel distribuire le vostre carte tra le 3 mani, trattatele con pari dignità, a volte può essere meglio sacrificare qualche cosa nelle prime 2 mani per fare in modo che la terza sia relativamente forte.

La partita

Una partita è composta da tre giochi, si conclude quindi quando i giocatori hanno puntato tutti i loro 9 gettoni.

Al termine del terzo gioco ognuno somma i valori dei gettoni incassati e chi ha il totale più alto è il vincitore.

IL GIOCO PER 4 GIOCATORI

Il mazziniere distribuisce 13 carte anziché 15.

La terza mano, quella di valore più basso, è composta da 3 sole carte anziché 15.

Attenzione. Nella terza mano, quella di 3 carte, non valgono naturalmente scala e colore e dunque la più alta combinazione possibile è un tris di assi.

Facciamo un esempio. Il giocatore ha in mano:

A K K K Q J 10 10 5 5 4 3 2

Ora potrebbe ad esempio dividerle così:

prima K J 10 3 2 (colore al K)

seconda K K 5 5 4 (doppia coppia di K e 5)

terza A Q 10 (un A)

Ma potrebbe anche dividerle in quest'altro modo:

prima K K K 10 10 (full di K)

seconda 5 4 3 2 A (scala minima)

terza Q J 5 (una Q)

O ancora in un altro modo:

prima A K Q J 10 (scala all'A)

seconda K K 4 3 2 (coppia di K)

terza 5 5 10 (coppia di 5)

VARIANTE

Cambia solo il modo di assegnazione dei gettoni quando si confrontano le mani.

Il giocatore che ha la combinazione più alta incassa solo la propria puntata più quella del giocatore che ha la seconda combinazione più alta; questi a sua volta incassa la puntata dell'eventuale terzo, che incassa la puntata dell'eventuale quarto.

LE MANI DEL POKER

Vediamo ora la sequenza di queste combinazioni, dalla più bassa alla più alta.

Attenzione. Il fatto che si giochi con un mazzo di 52 carte (come in tutti gli stili del poker moderno), comporta qualche differenza rispetto alla sequenza usata nel vecchio pokerino all'italiana con 32 carte: per esempio il full diventa più forte del colore.

Carta più alta

Consiste in cinque carte spaiate.

Fra più mani di questo tipo vince quella con la carta più alta, in caso di parità quella con la seconda carta più alta e così via fino alla quinta. Se tutte le 5 carte sono uguali le mani sono pari.

Coppia

Consiste in due carte dello stesso valore più altre tre carte isolate, come ad esempio la seguente coppia di 10:

10 10 A 7 3

Fra più coppie vince quella di valore più alto. Nel caso di due coppie uguali vince quella con la carta isolata più alta, in caso di parità con la seconda carta isolata più alta e poi con la terza.

Doppia coppia

Una doppia coppia consiste in 2 coppie separate più una quinta carta spaiata, come ad esempio

la seguente doppia coppia di Q e 7:

Q Q 7 7 K

Per confrontare il valore relativo di più doppie coppie conta prima il valore della coppia più alta, poi il valore della seconda coppia, poi quello della carta spaiata.

Tris

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

K K K A 2

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

Scala

Una scala consiste in 5 carte in sequenza non tutte dello stesso seme, come ad esempio la seguente scala al 9:

9 8 7 6 5

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

È possibile usare l'asso prima del 2 per ottenere la scala "minima", cioè quella al 5.

Scale con la medesima carta più alta risultano alla pari.

Colore

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



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

Nel caso in cui tutte le 5 carte fossero uguali, i colori risultano alla pari.

Full

Un full consiste in 3 carte dello stesso valore (tris) più 2 carte di un altro valore (coppia); ad esempio il seguente full di 10 con i 5:



Fra più full vince quello con il tris di valore maggiore.

Poker

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



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

Scala colore

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



Fra più scale colore il seme non ha alcuna rilevanza, mentre conta la carta più alta.

È possibile usare l'asso prima del 2 per ottenere la scala colore "minima", cioè quella al 5.

Scala reale

È il nome che si dà alla più alta delle possibili scale colore; quella dall'asso al 10; è la più forte combinazione possibile:



Scale reali di diverso colore si equivalgono.