

L'impiegato invita i giocatori ancora in gioco ad effettuare lo *Showdown*: le carte sono fatte vedere appoggiandole sul "tappeto". Il giocatore che si aggiudica "il piatto" (Pot) è quello che avrà realizzato la combinazione più alta (in caso di parità viene diviso).

Al termine il bottone viene spostato di un posto verso sinistra determinando l'inizio di una nuova mano.

- BET** Puntata iniziale
- CHECK** Passare la mano lasciando parlare gli altri giocatori
- CALL** Vedere o accettare il gioco puntando lo stesso importo
- RAISE** Rilanciare una puntata aggiungendo un importo maggiore
- FOLD** Ritirarsi dalla mano lasciando le puntate
- ALL IN** Mettere nel piatto tutta la posta

Si consiglia di anticipare ogni azione di gioco con una conferma verbale, questo accorgimento tutela il giocatore da interpretazioni o comportamenti sbagliati che non sempre possono essere corretti.

La soluzione di eventuali controversie è demandata alla decisione inappellabile della Direzione Giochi.



Casinó Municipale di Venezia
www.casinovenezia.it

Ca' Vendramin Calergi
Il salotto dei giochi classici
Cannaregio 2040 - 30121 Venezia
tel +39 041 529 7111

Ca' Noghera
Il meglio dei giochi americani
via Paliaga 4/8, 30173 Tessera (VE)
tel +39 041 269 5888

TEXAS HOLD'EM POKER

Come si gioca



TEXAS HOLD'EM POKER

Il Texas Hold'em Poker si gioca con un mazzo di cinquantadue carte formato da quattro semi: Cuori - Quadri - Fiori - Picche. L'Asso ha il valore più alto, il 2 quello più basso, mentre nessun seme prevale sull'altro.

La partita si svolge esclusivamente tra giocatori. Il compito del Capo Partita (responsabile del tavolo) è di condurla, far rispettare le regole, distribuire le carte, controllare le puntate cambiando, se necessario, le chips ai giocatori e prelevare la tassa (*Cagnotte - Rake*) seguendo le percentuali stabilite dalla Casa da Gioco.

Al tavolo possono sedere solo i giocatori, per poter iniziare devono essere presenti almeno due dei dieci consentiti. Nel caso in cui tutti i posti siano occupati si può prenotare fornendo il proprio nominativo al *Floorman*.



IL GIOCO

Ogni giocatore deve realizzare una combinazione di carte superiore a quella degli altri, utilizzando le cinque migliori carte scelte tra le due coperte e personali (*Hole Cards*) ricevute inizialmente e le cinque comuni (*Community Cards*) distribuite sul “tappeto”, in tre sequenze diverse, nel corso della mano.

Le combinazioni vincenti sono quelle classiche del gioco del Poker a cinquantadue carte.

FASI DEL GIOCO

Il mazziere del tavolo (giocatore che riceve le carte per ultimo) è indicato da un *Botton* di forma circolare, leggermente più grande delle chips tradizionali, contrassegnato dalla lettera “D” o dalla parola *Dealer*, posizionato davanti alla sua postazione. Il bottone viene spostato in senso orario all’inizio di ogni *round* di gioco. La mano inizia quando i due giocatori alla sinistra del bottone effettuano una puntata obbligatoria, dal valore prestabilito, chiamata “Piccolo Buio” e “Grande Buio” (*Small Blind* e *Big Blind*). L’impiegato assegna due carte coperte e personali a ciascun giocatore presente al tavolo distribuendole una alla volta partendo sempre dallo Small Blind (il primo seduto alla sinistra del bottone). L’attribuzione delle carte determina l’inizio delle puntate, la prima viene fatta dal giocatore alla sinistra del Big Blind e deve avere almeno lo stesso importo.

COMBINAZIONI

Scala Reale / Royal Flush



Scala Colore / Straight Flush



Poker / Four of Kind



Full / Full House



Colore / Flush



Scala / Straight



Tris / Three of Kind



Doppia Coppia / Two Pair



Coppia / Pair



Carta più Alta / One Card



Alla fine del giro di puntate, dopo aver annullato una carta senza farla vedere, l’ impiegato scopre sul tappeto, una di seguito all’altra, tre carte (*Flop*), queste sono comuni e vengono utilizzate da ogni giocatore per formare la propria combinazione migliore. Il Flop rende possibile una nuova serie di scommesse.

Flop



Terminato il giro delle puntate, l’impiegato annulla una carta e contemporaneamente ne gira una, sempre comune a tutti (*Turn*), posizionandola accanto alle tre del Flop. Il Turn determina il terzo giro di scommesse.

Turn



Rispettando la stessa procedura viene mostrata la quinta carta (*River*). Con il River si conclude la sequenza delle puntate.

River

