

Caribbean Stud Poker

Manuale Operativo



Casino Municipale di Venezia

ATTREZZATURE

Il TAVOLO è simile nella forma a quello del Black Jack, ognuno dei sette giocatori seduti ha davanti a sé due caselle: *ANTE* e *BET*.

LE CARTE: due mazzi di 52 carte di tipo anglo francese. (i mazzi vengono usati alternativamente ad ogni mano)

UNA MACCHINA MISCELATRICE (shuffle): mescola le carte e le fa uscire da un'apertura, a gruppi di 5, pronte per essere distribuite fra i giocatori.

LA DOTAZIONE DEL TAVOLO: il dealer ha davanti a sé un contenitore (*chip-tray*) che funge da cassa, contiene le *fiches* utilizzate dal dealer.

DUE MASCHERINE (cutting-card).

DISPLAY: indica il monte premi totale collegato a tutti i tavoli.

UNA TASTIERINA per i cambi alla banca e per i conteggi dei gettoni in chiusura.

CONSOLLE per digitare e registrare i pagamenti.

TABELLE dei pagamenti e delle puntate minime e massime.

APERTURA DEL TAVOLO

Dopo la digitazione dei dati e l'apertura del coperchio della dotazione, il dealer:

- Preme il tasto *GAME-OVER* sulla *consolle*.
- Controlla l'integrità del mazzo di carte, stende quindi le carte da sinistra verso destra, una a fianco all'altra con il seme rivolto verso l'alto.
- Raccoglie le carte, le stende con il dorso verso l'alto e le mescola a due mani

formando dei cerchi "*en salade*".

Riforma il mazzo di carte e lo mescola **3 volte**.

- Pone il mazzo di carte sopra ad una mascherina.
- Porge il mazzo ed una seconda mascherina ad un giocatore (da sinistra verso destra) per il taglio (si rammenta che devono essere tagliate almeno 5 carte).
- Scambia le due porzioni del mazzo.
- Leva la mascherina rimasta all'interno.
- Inizia la partita.

Con la miscelatrice automatica:

- Preme il tasto *GAME-OVER* sulla *consolle*.
- Controlla l'integrità del mazzo di carte, stende quindi le carte da sinistra verso destra, una a fianco all'altra con il seme rivolto verso l'alto.
- Raccoglie le carte, le stende con il dorso verso l'alto e le mescola a due mani formando dei cerchi "*en salade*".
- Riforma il mazzo di carte e le mescola **una volta**.
- Introduce il mazzo nella *shuffle* dove vengono mescolate.
- Attende la luce verde che determina l'esattezza del numero di carte.
- Preleva le 5 carte e le distribuisce iniziando la partita.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il *Caribbean Stud Poker* (CSP) è un gioco di poker a 5 carte. Prevede la presenza, al

massimo, di sette giocatori ognuno seduto davanti alla propria postazione, il banco gioca anche contro il singolo cliente. Viene utilizzato un mazzo di 52 carte anglofrancesi composto da 13 carte per seme (cuori-quadri-fiori-picche) ognuno dei quali ha 9 carte numerate in ordine crescente da 2 a 10, 3 figure Fante (*Jack*), Donna (*Queen*), Re (*King*) e Asso (*Ace*).

Il giocatore punta contro il banco che è tenuto dal Casinò. Scopo del gioco è avere una combinazione di 5 carte superiore a quella del banco, ottenendo da questo il pagamento di una vincita. Per le combinazioni vincenti e per i relativi pagamenti è allegata a pagina 15 e 16 una apposita tabella descrittiva.

Il gioco inizia quando il dealer invita i giocatori ad effettuare le loro puntate passando la mano lungo la linea di gioco.

Ogni giocatore, per iniziare la partita, deve obbligatoriamente puntare su *ANTE* e facoltativamente sul *JP* (vedi *Jackpot Progressive*).

IL DEALER:

- Dopo aver controllato che tutte le puntate sugli *ANTE* siano regolari (comprese tra il minimo e il massimo) e che ad ogni puntata *JP* ne corrisponda una sull'*ANTE*, dichiara la fine delle puntate (*NO MORE BETS PLEASE*).
- Preme il tasto *COIN IN* (vedi *Jackpot Progressive*), i gettoni scendono nella vaschetta, si spengono i *LED* dei giocatori che non hanno *JP* mentre rimangono accesi quelli dei giocatori che lo hanno giocato.

Controlla che il numero dei gettoni *JP* corrisponda ai *LED* accesi delle *COIN IN SLOT*.

Partendo da sinistra verso destra distribuisce:

- Una alla volta per ogni giocatore e a lui stesso, per ultimo, fino a 5 carte coperte, se mescolate a mano una volta assegnate, dopo aver posato la quinta carta, devono essere spinte, sormontandole, verso il giocatore.
- A gruppi di 5 se distribuite con la miscelatrice automatica assegnandole per ultime al banco.
- Le carte devono essere poste a destra del *COIN SLOT*.

Il giocatore, prima di vedere le sue carte, dovrà attendere che l'impiegato abbia distribuito tutte le carte, e che alla fine girando la sua quinta carta, sancendo così la regolarità della mano, abbia annunciato: "*PREGO*" (*GO AHEAD*).

L'impiegato, prima di girare la sua quinta carta, dovrà attendere che tutte le carte che compongono il mazzo utilizzato per quella stessa mano, siano uscite dal miscelatore.

Il cliente, controllate le proprie carte, decide se proseguire il gioco con le cinque carte ricevute, rinunciare o cambiare carta.

Se il giocatore decide di proseguire (rilanciare) deve puntare nella casella *BET* esattamente il **doppio** di quanto puntato sull'*ANTE*, pone le carte, con il dorso verso l'alto senza poterle più toccare, alla sinistra della propria casella e attende che il dealer scopra le proprie.

Se il giocatore rinuncia deve porre le sue carte, a faccia in giù, sulla casella *BET*, e attendere che il dealer provveda a ritirare la puntata sull'*ANTE* ed a ritirare le carte che, dopo essere contate, vengono riposte.

Se il giocatore intende cambiare una delle cinque carte ricevute dal dealer deve posizionarla immediatamente al di sopra della fessura utilizzata per la puntata sul *Jackpot*, sovrapponendo alla stessa un importo in gettoni pari a quanto

precedentemente giocato nella posizione di *ANTE* e posizionando le rimanenti 4 con il dorso verso l'alto alla sinistra della propria casella.

Il dealer dovrà attenersi alla seguente procedura:

Dopo aver distribuito le prime cinque carte regolamentari, il dealer terrà le restanti carte nella mano sinistra, senza modificarne la sequenza iniziale.

Nel caso di impiego del miscelatore automatico il dealer provvederà a togliere dall'apposito alloggiamento le carte non utilizzate per la distribuzione e a posizionare una "carta nulla" al fondo delle stesse, senza modificarne la sequenza, prima di iniziare le procedure previste per eventuali cambi di carte.

Partendo dalla prima postazione alla sua sinistra, il dealer si accerterà se il cliente ha intenzione di cambiare o meno una carta. Per quelli che optano per il cambio, nei modi già indicati precedentemente, il dealer provvederà ad assegnare loro un'ulteriore carta posizionandola alla destra (sinistra per il giocatore) della relativa fessura utilizzata per la giocata sul *Jackpot* e a ritirare l'importo previsto (pari alla puntata sull'*ANTE*) già posizionato dal giocatore sopra la carta da cambiare.

La carta che il cliente ha deciso di cambiare, dovrà rimanere posizionata al di sopra della fessura utilizzata per la giocata sul *Jackpot*, per indicare che quel determinato cliente ha perso il diritto di partecipare ad una vincita del *Jackpot*, e successivamente verrà ritirata dal dealer assieme alle altre cinque carte appartenenti a quel giocatore.

Il dealer, dopo aver cambiato carta seguendo le procedure e aver controllato che tutte le puntate sui *BET* siano regolari, scopre le sue carte, disponendole in ordine decrescente.

Si possono verificare due situazioni:

- Se la mano del dealer ha un *A(ce)* o un *K(ing)* od una combinazione superiore (coppia, doppia coppia e così via) il dealer si qualifica;
- In caso contrario il dealer non si qualifica.

Se il dealer non è qualificato la partita è finita per il tavolo e pertanto, partendo dalla sua destra, postazione per postazione:

- Paga, ad ogni giocatore ancora in gara, un importo pari a quello puntato sull'*ANTE*.
- Lascia invariata la puntata sul *BET*.
- Senza vederle conta, stendendole, le carte del giocatore e le ripone nell'angoliera.
- **Se un giocatore ha vinto il JP deve dichiararlo prima del ritiro delle proprie carte.**

Se il dealer è qualificato evidenzia spostandola verso i giocatori, la combinazione realizzata e quindi, sempre partendo da destra verso sinistra, postazione per postazione:

- Gira le carte di ogni giocatore ancora in gara disponendole in ordine crescente, evidenziando eventuali combinazioni e le confronta con le sue.

Se la mano del dealer è vincente:

- Ritira le puntate sul *BET* e sull'*ANTE*.
- Ritira le carte, le conta e le ripone.

Se la mano del dealer è in parità:

Annuncia la parità lasciando invariate le puntate dell' *ANTE* e *BET*.

- Ritira le carte le conta e le ripone.

Se la mano del dealer è perdente:

Paga, iniziando dall'esterno verso l'interno prima il *BET* in base alla tabella dei pagamenti e poi l'*ANTE* (si ricorda che l'*ANTE* è pagato sempre alla pari e che non sono ammessi pagamenti cumulativi).

Ritira le carte le conta e le ripone.

Dopo aver proceduto con l'ultimo giocatore e dopo aver pagato gli eventuali JP (Ispettore di Gioco), il dealer ripone le sue carte, preme il pulsante *GAME OVER* e ricomincia una nuova partita.

JACKPOT PROGRESSIVE

Il JPP è evidenziato ad ogni tavolo con un *display* collegato a tutti i CP, il quale ne riporta l'ammontare totale ed è incrementato dai *BONUS (Side-Bets)* giocati dai clienti.

Ad ogni vincita realizzata l'importo pagato viene scalato dal totale, in caso di Scala Reale il JP viene azzerato e il monte premi riprende da un importo prestabilito.

A vantaggio del giocatore c'è la possibilità di concorrere al pagamento del JP anche se il banco non si è qualificato.

Non è ammesso giocare solo il Jackpot.

Il giocatore, dopo aver puntato *l'ANTE*, deve inserire un gettone (bonus) nell'apposita fessura (*COIN SLOT*).

Se il giocatore ha una delle 5 combinazioni vincenti sarà pagato secondo quanto indicato nella tabella del JP.

Il dealer dopo aver annunciato la fine delle puntate (*NO MORE BETS PLEASE*):

- Preme il tasto *COIN IN*, i gettoni scendono nella vaschetta si spengono *i LED* dei giocatori che non hanno giocato il JP mentre rimangono accesi quelli dei giocatori che lo hanno giocato.
- Nella *CONSOLLE* si accende un *LED* corrispondente alla posizione del giocatore.
- Controlla che il numero dei gettoni del JP corrisponda ai *LED* dei gettoni accesi delle *COIN SLOT*.
- Se un gettone nella *COIN SLOT* non scende nella vaschetta ripete l'operazione (avvisa l'Ispettore di Gioco).

PROCEDURE DI JP

Nella *CONSOLLE* del dealer vi sono:

- Pulsanti JACKPOT corrispondenti alle voci 1-2-3-4-5 della tabella (dei pagamenti).
- Pulsante *COIN IN* (sulla sinistra) e *GAME OVER* (a destra).
- *DISPLAY*.
- JPL (*JPLow*) I più bassi indicati nella relativa tabella ai punti 3-4-5.
- JPH (*JPHigh*) i più alti indicati nella relativa tabella ai punti 1 e 2.
- *LED* che indicano, se accesi, le posizioni dei giocatori che hanno puntato il bonus.
- Un selettore con chiave che può avere le seguenti posizioni:
 - In alto R (*Run*).
 - A sinistra JPL.
 - A destra JPH e, più in basso S (*Service*).

Quando il dealer accerta che uno o più giocatori abbiano vinto il JP, realizzato **senza aver cambiato la carta**, deve avvisare l'Ispettore di Gioco, il quale, una volta controllate le combinazioni vincenti e che sia stato giocato il bonus, preme sulla *CONSOLLE* il tasto (o i tasti) corrispondente al JP vinto (*Flush*, etc.). Il *LED* corrispondente nel pulsante rimane acceso (**in caso di errore è sufficiente premere nuovamente il tasto errato e selezionare quello esatto**).

L'Ispettore di Gioco deve:

- Per pagamenti JPL inserire la chiave # 08 e ruotare in senso antiorario fino

alla posizione JPL.

- Per pagamenti JPH inserire la chiave # 09 e ruotare in senso orario fino alla posizione JPH (è obbligatoria la presenza dell'Ispettore Comunale).
- Se il selettore è nella posizione giusta il *LED* del pulsante JP (*flush* etc.) lampeggia e nel *DISPLAY* appare il numero relativo al JP vinto.
- Premendo il pulsante JP il *DISPLAY* evidenzia la scritta: pagare il JP e l'importo della vincita.
- Terminati i pagamenti JP è necessario riportare il selettore in posizione R e pigiare il tasto *GAME OVER*.
- Il *DISPLAY* riporta il valore aggiornato del JP.
- Il pagamento viene registrato nell'apposito tabulato.

CHIUSURA DEL TAVOLO

Le operazioni di chiusura sono simili a quelle attuate per la chiusura delle Fair Roulette.

Prima del conteggio dei gettoni l'impiegato preme il tasto *COIN IN*; si ha lo spegnimento dei LED delle *COIN SLOT* e la messa in pausa del sistema.

REGOLE DEL GIOCO

Ogni giocatore può occupare e giocare su una sola postazione.

Il giocatore deve sempre tenere ben visibili le proprie carte sopra il tavolo da gioco.

Il giocatore non può parlare o scambiare informazioni riguardanti il proprio gioco o guardare le carte distribuite agli altri.

Il giocatore deve assicurarsi, una volta giocato il Bonus, che l'indicatore (luce-spia) sia acceso.

Si annulla tutta la mano, alla presenza degli Ispettori di Gioco e degli Ispettori Comunali, nei seguenti casi:

- Un numero non corretto di carte per uno o più giocatori.
- Un numero non corretto di carte per il dealer.
- Se a carte distribuite, quelle rimanenti nelle shuffle si inceppano o fuoriescono o sormontandosi mostrano il loro valore.
- Se il dealer scopre una carta mentre le distribuisce.
- Se il dealer si accorge che, a carte distribuite e prima di girare la prima carta del banco è stata inavvertitamente saltata una postazione. Se il dealer si accorge dopo aver girato la propria carta o aver qualificato, il colpo è valido, perché il cliente doveva intervenire immediatamente.
- Se al dealer, mentre sta distribuendo le carte, ne cade una a terra o nel budino, e nel primo caso si contano le carte.
- Se dopo il cambio carte il dealer togliendo le carte dei clienti che non

intendono proseguire, ritira anche le proprie.

Se un giocatore raccoglie le carte prima che il dealer finisca di distribuirle.

- Se l'impiegato, nella distribuzione, assegna la carta in una postazione non giocata. Se però si accorge dopo aver girato la propria carta (i clienti hanno perciò visto la loro) la mano è valida e si porta a termine.

Se, ad un giocatore, cade una carta a terra, si annulla la mano del giocatore e gli si restituisce la puntata comprensiva del bonus, a colpo terminato si contano le carte.

Quando il dealer ha provveduto a un cambio carta in una determinata postazione, non può più cambiare una carta nelle postazioni precedenti, la carta viene ritenuta "come assegnata" a quel determinato cliente nel momento in cui la stessa tocca il tappeto, successivamente non sarà più possibile alcuna ricostruzione.

Quando il dealer assegna la carta da cambiare, ai giocatori che intendono farlo, invertendo l'ordine di distribuzione (da destra verso sinistra), la mano viene portata a termine continuando l'attribuzione delle carte nell'ordine inverso. La carta viene ritenuta "come assegnata" nel momento in cui la stessa tocca il tappeto.

Se un cliente richiede il cambio carta rispettando le procedure, e l'impiegato non accorgendosi attribuisce carta al cliente successivo, che ne ha fatto regolare richiesta, si consente al primo cliente di continuare la mano senza cambio carta oppure di annullare la sua mano restituendogli le puntate comprensive del bonus.

Se il dealer mentre sta effettuando il cambio carta fa cadere, da quelle che ha in mano, una o più carte nel budino si annullano le carte cadute e si prosegue nel cambio carte con le rimanenti.

Se cade nel budino un numero di carte tale da non poter completare l'operazione di cambio carta si consente ai giocatori che mancano di proseguire la mano senza cambio carta o di annullarla restituendo le relative puntate (Ante, gettone per cambio carta più eventuale Jackpot).

Se nel cambio carta, quella attribuita cade sul tappeto, viene annullata se mostra il suo valore, se non lo mostra viene considerata valida.

Se invece cadono sul tappeto due o più carte, queste vengono annullate anche se non mostrano il loro valore e si prosegue nel cambio carte con le rimanenti.

Se cade un numero di carte tale da non poter effettuare o completare il cambio carta, si consente ai giocatori che non hanno potuto farlo di proseguire la mano senza cambio carta o di annullarla restituendo le relative puntate (Ante, gettone per cambio carta ed eventuale Jackpot).

Se il dealer, dopo aver qualificato, ritira erroneamente le carte di un cliente che ha regolarmente giocato l'Ante e il Bet, viene accettata la dichiarazione del cliente sulla combinazione realizzata e se vincente, verrà valutata dalla Direzione Giochi la procedura per un eventuale pagamento.

Se il dealer, dopo aver qualificato, ritira le carte di un cliente che per prendere i gettoni da puntare sul Bet le ha distrattamente appoggiate sul Bet o vicino, si accetta la dichiarazione del cliente sulla combinazione realizzata e se vincente verrà valutata dalla Direzione Giochi la procedura per un eventuale pagamento.

Quando un giocatore punta su due postazioni contemporaneamente, e il dealer si accorge:

- Prima di aver girato la propria carta, si annulla tutta la mano.
- Dopo aver girato la propria carta si annullano tutte e due le giocate del cliente e si restituiscono le relative puntate.
- Dopo aver girato le carte del banco e dopo che il cliente ha già giocato su una postazione, si annulla la giocata sulla postazione successiva.
- Dopo aver girato le carte del banco e il cliente ha già giocato su due postazioni, le giocate sono valide.

Se un giocatore non ha denaro sufficiente per puntare sul *BET* può farsi prestare l'importo da un un'altro giocatore, ma deve essere lui stesso a portare a termine la propria giocata.

Se un giocatore ha puntato sul *BET* un importo inferiore al doppio dell'*ANTE* l'eventuale vincita è rapportata all'effettiva puntata.

Se un giocatore ha puntato sul *BET* un importo superiore al doppio dell'*ANTE* l'eventuale vincita è rapportata alla puntata permessa, se perdente viene restituita l'eccedenza.

Il giocatore che ha realizzato una Scala Reale o una Scala Colore deve dichiararlo appena controllate le proprie carte.

La Scala Reale o la Scala Colore sospende momentaneamente la partita in tutti i tavoli. Nel caso più giocatori realizzino una Scala Reale o Scala Colore allo stesso tavolo, ed abbiano puntato sul JP il JP stesso sarà diviso tra i medesimi giocatori in parti uguali.

L'ispettore, in caso di vincita realizzata con la combinazione Scala Reale o Scala Colore,

deve far verificare dalla Sala Regia la regolarità della mano giocata dal cliente. Solo successivamente, ottenuta la conferma, autorizzerà il pagamento delle combinazioni vincenti: Ante, Bet ed eventuale Jackpot.

Il giocatore che cambia una carta perde il diritto di partecipare a una eventuale

vincita di Jackpot.

Il giocatore che ha cambiato una carta, nel caso in cui dovesse realizzare la combinazione di Scala Reale, Scala Colore o Poker, se il banco si qualifica, **riceverà un pagamento ridotto** secondo quanto previsto dalla tabella dei pagamenti; per tutte le altre combinazioni vincenti verranno mantenuti gli stessi pagamenti senza tenere conto del cambio della carta.

I biglietti puntati al tavolo vengono subito sostituiti con gettoni americani.

Pagamenti, cambi, cambi alla banca, aggiunte, massa al cambio etc. seguono le procedure in vigore ai tavoli di Fair Roulette.

Allontanandosi dal tavolo, l'impiegato è tenuto a battere le mani, scuotere le braccia tenute tese verso il basso, ad informare il collega di eventuali variazioni sui minimi e massimi del tavolo.

L'impiegato è tenuto ad annunciare, scrupolosamente, ogni singola operazione mantenendo un livello di voce alto e perfettamente comprensibile.

Deve essere distaccato ed imparziale, con la clientela deve mantenere rapporti di semplice cortesia limitando la conversazione; in presenza di persone poco educate, irascibili ed offensive, eviterà ogni discussione e richiederà l'intervento dell'Ispettore di Gioco.

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

TABELLE DEI PAGAMENTI

TABELLA n.1				
ordine	Combinazione		Vincita	Esempio
1	<i>ROYAL FLUSH</i>	Scala Reale	100 a 1	Aè Kè Qè Jè 10è
2	<i>STRAIGHT FLUSH</i>	Scala Colore	50 a 1	94 84 74 64 54
3	<i>FOUR OF KIND</i>	Poker	20a 1	K* KV K4 Kè 2*
4	<i>FULL HOUSE</i>	Full	7 a 1	Q4 Q* QV 7V 74
5	<i>FLUSH</i>	Colore	5 a 1	K4 J4 94 64 44
6	<i>STRAIGHT</i>	Scala	4 a 1	J* 104 9V 8è 7V
7	<i>THREE OF KIND</i>	Tris	3 a 1	A* A4 AV 9è 34
8	<i>TWO PAIR</i>	Doppia	2 a 1	K4 K* Jè J* 44
9	<i>PAIR</i>	Coppia	1 a 1	74 7V K* 10V 34

TABELLA n.2		Pagamenti con Cambio Carta		
ordine	Combinazione		Vincita prime 5 carte	Vincita Cambio carta
1	Scala Reale	<i>ROYAL FLUSH</i>	100 a 1	60 a 1
2	Scala Colore	<i>STRAIGHT FLUSH</i>	50 a 1	30 a 1
3	Poker	<i>FOUR OF KIND</i>	20 a 1	12 a 1
4	Full	<i>FULL HOUSE</i>	7 a 1	7 a 1
5	Colore	<i>FLUSH</i>	5 a 1	5 a 1
6	Scala	<i>STRAIGHT</i>	4 a 1	4 a 1
7	Tris	<i>THREE OF KIND</i>	3 a 1	3 a 1
8	Doppia Coppia	<i>TWO PAIR</i>	2 a 1	2 a 1
9	Coppia	<i>PAIR</i>	1 a 1	1 a 1

TABELLA n.3					
ordine	Combinazione		Vincita	Tipo JP	Chiave numero
1	<i>ROYAL FLUSH</i>	Scala Reale	100% del Jackpot	JPH	# 09
2	<i>STRAIGHT FLUSH</i>	Scala Colore	10% del Jackpot	JPH	# 09
3	<i>FOUR OF KIND</i>	Poker		JPL	# 08
4	<i>FULL HOUSE</i>	Full		JPL	# 08
5	<i>FLUSH</i>	Colore		JPL	# 08

COMBINAZIONI

BANCHIERE			CLIENTE	
vince	Aè Kè Qè 3è 2è		AV KV JV 9V 8V	perde
	AV KV JV 9V 8V	parità	Aè Kè Jè 9è 8è	
perde	AV Aè KV Kè 5V		Aè A* Kè K* 6*	vince
vince	9* 8* 7* 6* 5*		8V 7v 6v 5v 4v	perde
paga Ante	AV QV JV 9V 8è		7* 5è 4* 3* 2*	vince Ante
	Aè A* 9V 8V 7V	parità	AV Aè 9* 8* 7*	
paga Ante	Aè 7è 6è 5è 4è		AV KV QV JV 10V	vince Ante
perde	KV QV JV 10V 9V		A* K* Q* J* 10*	vince
	QV JV 10è 9V 8V	parità	Qè Jè 10V 9è 8è	
vince	2* 2V 3* 4V 5è		3V 2è A* KV Q*	perde

Se le carte vincenti del dealer sono uguali a quelle del giocatore (ad es.: una coppia) verrà presa in considerazione la terza e così via.

I semi delle carte non vengono considerati e nel caso in cui le 5 carte del dealer siano uguali a quelle del giocatore la mano è pari (ad es.: **Aè A* 9V 8V 7V** contro **AV A^ 9* 8* 7*** sono pari)

Se un giocatore è vincente pur non avendo una coppia (ad es.: **A K Q 9 8** contro **A K J 1**

0 9) viene pagato uno a uno.