

## Ultimate Texas Hold'em Poker

L' Ultimate Texas Hold'em è una variante del THP tradizionale, le regole del gioco sono simili però, a differenza del THP, il Player gioca contro il Banco che rappresenta la Casa da Gioco. Le "puntate" possono essere fatte su quattro combinazioni: Ante- Blind- Plays- Trips.

Per "battere" il Banco ogni giocatore deve realizzare una combinazione di carte superiore individuando le cinque migliori scelte tra le due carte personali ricevute inizialmente (Hole Cards) e le cinque comuni (Community Cards). Le cinque carte comuni sono distribuite sul tappeto tutte assieme ma vengono "mostrate" in due sequenze diverse, le prime tre carte rappresentano il "Flop" la seconda il "Turn" e la terza il "River".

Allo stesso modo il Banco avrà a disposizione le due carte personali e potrà utilizzare le cinque comuni per realizzare la combinazione migliore.

Le combinazioni sono quelle classiche del gioco del Poker a cinquantadue carte: Coppia-Doppia coppia- Tris- Scala- Colore- Full- Poker- Scala colore- Scala reale.

## **IL TAVOLO**

Il tavolo da gioco utilizzato per l'Ultimate Texas Hold'em è a forma di semicerchio simile per dimensioni a quello di un Black Jack.

Sul tavolo prendono posto 6 giocatori nelle postazioni a loro riservate mentre sul lato opposto siede il Dealer.

L'attrezzatura è composta da:

- un contenitore (chip tray) con all'interno la dotazione del tavolo, contiene le fiches utilizzate per le operazioni di gioco.
- una "Shuffler Mate"
- due mazzi di 52 carte, nel caso di distribuzione manuale delle carte è previsto un solo mazzo
- due mascherine plastificate con il valore nullo
- due cassette, una per contenere i biglietti di banca cambiati al tavolo e l'altra, più piccola, per contenere le mance
- un computer per i cambi alla banca, aggiunte ed eventuale conteggio gettoni
- Una tabella dove sono evidenziate le puntate minime e massime del tavolo, i pagamenti per le puntate sul Trips e sul Blind.

## **IL TAPPETO**

Nelle 6 postazioni, una per ogni giocatore, sono disegnate sul tracciato di gioco le 4 combinazioni: Ante- Blind- Play racchiuse in un cerchietto ciascuna e Trips evidenziata in un quadrato.

Nella postazione del Dealer (banco) sono riportati sul tracciato di gioco 2 rettangoli per le carte del Dealer e un'area per la stesura delle cinque carte comuni (Board).

## **LE CARTE DA GIOCO**

Il mazzo è composto da 52 carte suddivise in 4 semi: Picche, Cuori, Quadri e Fiori. Ogni seme è composto da un Asso (Ace), nove carte numerate in ordine crescente dal 2 al 10, un Fante (Jack), una Donna (Queen) e un Re (King). L'Asso ha il valore più alto, e a scelta anche quello più basso, mentre nessun seme prevale sull'altro.

## **SVOLGIMENTO DELLA PARTITA A MANO**

All'apertura del tavolo il Dealer toglie i sigilli da due mazzi di carte, uno con un dorso di colore diverso dall'altro e verifica la loro completezza stendendo un Mazzo alla volta, con i colori visibili, a semicerchio davanti a sé.

Al termine della verifica le raccoglie e stende nuovamente sul tappeto un mazzo alla volta, senza far vedere il valore delle carte, **le mescola a due mani con movimenti ampi e circolari "Scramble", effettua tre "Smazzate", tra la seconda e la terza il Dealer effettua 3 "Cascade" ovvero suddivide il mazzo in 3 parti sovrapponendole ed invertendo l'ordine.**

La partita inizia quando il Dealer invita i giocatori seduti ad effettuare le puntate annunciando: "Messieurs faites vos jeux".

Per partecipare ogni giocatore deve puntare un importo compreso tra il minimo ed il massimo del tavolo.

Le puntate sulle combinazioni Ante e Blind sono obbligatorie, quelle su Trips facoltative, mentre le puntate su Plays sono vincolate da precise regole che si basano sulla strategia del gioco.

Effettuato lo "Shuffle" il mazzo viene tagliato dal Dealer usando solo la mano destra.

Il Dealer posiziona sotto al mazzo una mascherina per non far vedere l'ultima carta.

Il mazzo di carte, durante la partita, sarà sempre tenuto dal Dealer nella mano sinistra fino al "River" senza mai abbandonarlo o appoggiarlo sul tavolo.

Il Dealer inizia la distribuzione delle due carte personali "Hole Cards" attribuendo una carta alla volta, da sinistra verso destra, a tutti i giocatori che hanno posizionato la puntata obbligatoria "Ante" e "Blind".

Il primo giro di carte termina con quella attribuita al "Banco". La successiva seconda distribuzione seguirà la stessa modalità.

Le carte distribuite saranno posizionate sopra la tabella dei pagamenti della combinazione "Trips".

L'attribuzione delle carte coperte e personali determina l'inizio del primo giro di puntate o delle eventuali decisioni di gioco, come chiarito in seguito.

- A) Dopo la verifica il Dealer, annunciando “prego”, inviterà i giocatori a “guardare “le carte. L’invito sarà accompagnato da un movimento della mano, tenuta con il palmo verso l’alto, a formare un semicerchio lungo il tracciato di gioco da destra verso sinistra.

Ogni giocatore, visionate le due carte personali “Hole Cards”, potrà scegliere tra 2 opzioni:

1. dichiarare “Check” (passare la mano) rimanendo ancora in gioco senza puntare.
2. Scommettere contro il Banco puntando sulla combinazione “Play” un importo di 3 o 4 volte il valore di Ante.

- B) Il Dealer, per proseguire con la partita si dovrà accertare, sempre da sinistra verso destra, che tutti i giocatori abbiano portato a termine le proprie scommesse.

Al termine della verifica, il Dealer appoggerà il pugno destro sul tavolo e successivamente brucerà la prima carta del mazzo “First Burn Card” senza farla vedere e di seguito girerà le prime “tre carte comuni” (Community Cards), l’azione viene chiamata “scoprire il Flop”.

Il giocatore ancora “attivo”, non avendo precedentemente puntato sulla casella “Play”, confrontando le proprie carte e le tre comuni avrà nuovamente 2 alternative di gioco:

1. entrare nella scommessa puntando sulla casella “Play” un importo pari a 2 volte la puntata di “Ante”
2. annunciare nuovamente “Check” rimanendo ancora in gioco.

- C) Il Dealer, dopo aver nuovamente verificato le intenzioni dei giocatori, appoggerà nuovamente il pugno destro, brucerà la prima carta del mazzo “Second Burn Card” e scoprirà il “Turn” e successivamente appoggerà nuovamente il pugno destro, brucerà la prima carta del mazzo “Third Burn Card” e scoprirà il “River”. Il tutto con un’unica azione.

Il giocatore che non aveva ancora espresso la propria volontà di gioco avrà 2 possibilità:

1. posizionare su “Play” una puntata pari alla posta di “Ante”
2. “Foldare” perdendo tutte le puntate.

A questo punto il Dealer stende sul tappeto, tenendole sempre coperte, le carte non utilizzate che saranno subito raccolte e posizionate sul “Porta carte”.

Con la visione del “Turn” e “River” si conclude la sequenza delle puntate o delle decisioni di gioco.

Le carte dei giocatori, dopo aver giocato su “Play” portando a termine la propria scommessa, vanno sempre posizionate sotto alla puntata su “Blind”.

Il giocatore che si ritira dovrà posizionare le sue carte sul tappeto di gioco nell'area sotto alla combinazione "Blind". Per ogni giocatore ritirato dal gioco "foldato" il "Dealer" dovrà raccogliere nell'ordine le puntate "Ante" e "Blind", eventualmente "Trips" e le due carte perdenti posizionandole coperte nel "porta carte".

Al termine di tutte le decisioni dei giocatori, il Dealer, scoprirà le proprie carte. Per "Qualificarsi" (dare seguito alla partita) deve formare almeno "una coppia" scegliendo il "punto" tra le 7 carte a disposizione (2 personali e 5 comuni).

- Se il Dealer "Non si Qualifica" si ritira dalla partita però dovrà pagare, postazione per postazione da destra verso sinistra, la combinazione "Ante" a tutti i giocatori rimasti in gioco, al termine di ogni pagamento ritira le carte.

Effettuati i pagamenti i giocatori potranno ritirare le proprie puntate e vincite, lasciarle nelle combinazioni o modificarle per la mano successiva.

- Se il "Dealer" "Si Qualifica" entra in gioco e verifica una alla volta le combinazioni dei giocatori procedendo da destra verso sinistra.
- Per stabilire il vincitore confronta il migliore "punto" di 5 carte di ogni giocatore con quello realizzato dal "Banco". Per evidenziare il "Punto" migliore tra giocatore e banco fa scorrere leggermente verso l'alto le carte che formano la combinazione.

Quando il giocatore realizza una combinazione superiore a quella del Banco riceve il pagamento della vincita.

Il Dealer paga nell'ordine: Play- Ante- Trips (se vincente) - Blind, "Ante" e "Play" alla pari (1:1) mentre le puntate su "Blind" e l'eventuale "Trips" saranno pagate rispettando la tabella dei pagamenti nella quale sono riportate le combinazioni vincenti e i loro pagamenti. Se la combinazione "Trips" non è formata da un tris o superiore perde anche se la postazione è vincente sul "Banco". Al termine di ogni pagamento ritira le carte.

Se il giocatore ha una mano inferiore a quella del Banco perde le puntate su "Ante", "Play" e "Blind" che vengono subito ritirate dal Dealer. **Se la combinazione "Trips" del giocatore è formata da almeno un "Trips" o superiore viene pagata. Il giocatore che decide questa azione posizionerà le carte sotto la puntata del "Trips" e il Dealer scoprirà le sue carte anche se la mano del "Banco" batte la mano del giocatore. Il Dealer pagherà o ritirerà la puntata se la combinazione "Trips" del giocatore sarà inferiore a quella del "Banco".**

Nel caso di parità (Banco e giocatore) le puntate rimangono di proprietà del giocatore che potrà ritirarle o rigiocarle. Il "Trips" viene pagato se la combinazione è un tris o superiore.

Al termine di ogni "azione" (pagamenti o ritiro puntate) il "Dealer" ritirerà le carte dei giocatori posizionandole nel "porta carte" collocato alla sua destra. Alla fine di tutte le "azioni" provvederà a mescolare le carte rispettando la procedura illustrata precedentemente.

### **SVOLGIMENTO DELLA PARTITA CON LA "SHUFFLER MATE"**

Le carte vengono prelevate dal "porta carte" e mescolate a mano tre volte, al termine il Dealer le introduce nella "Shuffler Mate".

Il Dealer preleverà dalla miscelatrice automatica, tutte assieme, le 5 carte comuni "sistemandole" coperte sul tappeto di gioco, una di seguito all'altra, davanti alla propria postazione lasciandole sormontate e staccando un gruppo da 3 e uno da 2.

Successivamente il Dealer inizierà la distribuzione prelevando 2 carte coperte dalla miscelatrice automatica che saranno assegnate, da sinistra verso destra, a tutti i giocatori che avranno posizionato la puntata obbligatoria "Ante" e "Blind", puntata di uguale valore per le due combinazioni. Le ultime due carte sono per il Banco.

Per proseguire con la partita il Dealer dovrà attendere che la "Shuffler Mate" verifichi elettronicamente l'esattezza delle carte che sarà determinata dall'accensione della spia verde.

Dopo la verifica, annunciando "prego", invita i giocatori a "guardare le carte. L'invito sarà accompagnato con un movimento della mano, tenuta con il palmo verso l'alto, a formare un semicerchio lungo il tracciato di gioco, da destra verso sinistra. Per quanto possibile il Dealer inviterà un giocatore alla volta, da sinistra verso destra, a portare a termine la propria giocata.

Ogni giocatore, visionate le due carte "Hole Cards", può scegliere tra due opzioni:

- 1) Dichiarare "Check" (passare la mano) rimanendo ancora in gioco senza puntare.
- 2) Scommettere contro il Banco puntando sulla casella "Play" un importo di 3 o 4 volte il valore dell'Ante.

Il Dealer, per proseguire con la partita deve accertare che tutti i giocatori abbiano portato a termine le proprie scommesse o dichiarato "Check".

Al termine della verifica il Dealer gira le prime "tre carte comuni" (Community Cards), l'azione viene chiamata "scoprire il Flop" (Discover the Flop).

Il giocatore ancora "attivo", non avendo precedentemente puntato sulla casella "Play" confrontando le proprie carte e le tre comuni, ha 2 alternative di gioco:

- 1) Annunciare nuovamente "Check" rimanendo ancora in gioco.
- 2) Entrare nella scommessa puntando sulla casella "Play" un importo pari a 2 volte la puntata sull'Ante.

Il Dealer, dopo aver verificato le intenzioni dei giocatori, rispettando la stessa procedura utilizzata per "scoprire il Flop" girerà le ultime due carte "Turn e River".

Il giocatore che non aveva ancora espresso la propria volontà di gioco avrà 2 possibilità:

- 1) Posizionare su "Play" una puntata pari alla posta su "Ante"
- 2) "Foldare" perdendo le puntate "Ante" e "Blind", l'eventuale puntata "Trips" rimane in gioco fino al termine della mano

Le carte del "Board" vengono aperte da sinistra verso destra.

Il giocatore dopo aver visto le proprie carte le posiziona sopra la casella "Play".

Le carte dei giocatori, dopo aver dichiarato "Check", vanno lasciate sulla casella "Play".

Le carte dei giocatori, dopo aver giocato su "Play", portando a termine la propria scommessa, vanno posizionate su "Play" sotto la puntata.

Il giocatore che si ritira dalla mano deve lasciare le sue carte sul tappeto di gioco sopra il cerchietto "Play".

Per ogni giocatore ritirato dal gioco "Foldato" il Dealer deve seguire la seguente procedura:

- 1) Raccogliere nell'ordine le puntate su "Ante" e su "Blind" e inserirle a "Budino"
- 2) Raccogliere le carte perdenti posizionandole coperte nel "porta carte".

Al termine di tutte le decisioni dei giocatori, il Dealer, scoprirà le proprie carte. Per "Qualificarsi" (dare seguito alla partita) deve formare almeno "una coppia" scegliendo il "punto" tra le 7 carte a disposizione (2 personali e 5 comuni).

**Se il Dealer "Non si Qualifica"** si ritira dalla partita però dovrà pagare, postazione per postazione da destra verso sinistra, la combinazione "Ante" a tutti i giocatori rimasti in gioco, al termine di ogni pagamento ritira le carte.

Effettuati i pagamenti i giocatori potranno ritirare le proprie puntate e vincite, lasciarle nelle combinazioni o modificarle per la mano successiva.

- Se il "Dealer" "Si Qualifica" entra in gioco e verifica una alla volta le combinazioni dei giocatori procedendo da destra verso sinistra.
- Per stabilire il vincitore confronta il migliore "punto" di 5 carte di ogni giocatore con quello realizzato dal "Banco". Per evidenziare il "Punto" migliore tra giocatore e banco fa scorrere leggermente verso l'alto le carte che formano la combinazione.

Quando il giocatore realizza una combinazione superiore a quella del Banco riceve il pagamento della vincita.

Il Dealer paga nell'ordine: Play- Ante- Trips (se vincente) - Blind, "Ante" e "Play" alla pari (1:1) mentre le puntate su "Blind" e l'eventuale "Trips" saranno pagate rispettando la tabella dei pagamenti nella quale sono riportate le combinazioni vincenti e i loro pagamenti. Se la

combinazione "Trips" non è formata da un tris o superiore perde anche se la postazione è vincente sul "Banco". Al termine di ogni pagamento ritira le carte.

Se il giocatore ha una mano inferiore a quella del Banco perde le puntate su "Ante", "Play" e "Blind" che vengono subito ritirate dal Dealer. **Se la combinazione "Trips" del giocatore è formata da almeno un "Trips" o superiore viene pagata. Il giocatore che decide questa azione posizionerà le carte sotto la puntata del "Trips" e il Dealer scoprirà le sue carte anche se la mano del "Banco" batte la mano del giocatore. Il Dealer pagherà o ritirerà la puntata se la combinazione "Trips" del giocatore sarà inferiore a quella del "Banco".**

Nel caso di parità (Banco e giocatore) le puntate rimangono di proprietà del giocatore che potrà ritirarle o rigiocarle. Il "Trips" viene pagato se la combinazione è un tris o superiore.

Al termine di ogni "azione" (pagamenti o ritiro puntate) il "Dealer" ritirerà le carte dei giocatori posizionandole nel "porta carte" collocato alla sua destra. Alla fine di tutte le "azioni" provvederà a mescolare le carte rispettando la procedura illustrata precedentemente.

## ANTE

L'Ante è la puntata obbligatoria per poter partecipare al gioco. In caso di vincita contro il Banco il pagamento è alla pari 1:1, con una combinazione perdente la puntata viene ritirata, se la mano è in parità rimane a disposizione del cliente. Se il "Dealer non si qualifica" "Ante" viene pagato alla pari. L'importo della puntata deve essere compreso tra il minimo e il massimo del tavolo.

## BLIND

Il Blind è la puntata obbligatoria per poter partecipare al gioco, l'importo della giocata è pari a quello su "Ante". La puntata su "Blind" viene pagata se la combinazione vincente del giocatore è formata almeno da una scala (straight), se è inferiore non viene pagata e rimane sulla combinazione a disposizione del giocatore. Se perdente viene ritirata.

Royal flush	500 a 1
Straight flush	50 a 1
Four of a kind	10 a 1
Full house	3 a 1
Flush	3 a 2
Straight	1 a 1

## PLAY

Puntata vincolata all'importo giocato su "Ante", può essere fatta una sola volta al termine di una delle 3 fasi di gioco: 1) distribuzione delle 2 carte personali 2) girato il "Flop" 3) girato il "Turn" e il "River". La puntata è a discrezione del giocatore, in base alla sua strategia di gioco e alle combinazioni realizzate.

- prime 2 carte personali il giocatore potrà puntare su "Play" un importo di 3/4 volte il valore di Ante.
- 3 carte comuni (Flop) il giocatore potrà puntare 2 volte Ante.
- 2 carte comuni evidenziate (River) il giocatore potrà puntare 1 volta Ante.

In caso di combinazione vincente il pagamento sarà "alla pari", se perdente sarà ritirato.

## TRIPS

È una puntata facoltativa che si effettua all'inizio della partita prima della distribuzione della "prima carta", contemporaneamente alla puntata "Ante" e "Blind". La puntata non è vincolata al valore di "Ante".

Trips viene sempre pagata se la combinazione è formata da un "Tris" o migliore indipendentemente dal fatto che la mano è sia vincente, perdente o alla pari. I pagamenti sono regolati dalla "tabella dei pagamenti".

Se la combinazione vincente è inferiore al "tris" la puntata viene ritirata dal Banco, se la combinazione perdente è inferiore al "Tris" viene ritirata dal "Banco", se la combinazione è superiore al "Tris" viene pagata anche se la mano del "Banco" batte la mano del giocatore.

Royal flush	50 a 1
Straight flush	40 a 1
Four of a kind	30 a 1
Full house	8 a 1
Flush	7 a 1
Straight	4 a 1
Three of a kind	3 a 1

## DISPOSIZIONI GENERALI

Il giocatore non può mostrare le carte ad un altro giocatore, anche se ai fini del gioco la cosa non incide sull'andamento generale della partita, essendo una scommessa tra il Banco e il singolo cliente. Allo stesso modo non può parlare o scambiare informazioni riguardanti il proprio gioco.

Nel caso in cui il Banco e il Giocatore avessero lo stesso "Punto" si prende in considerazione la carta più alta (Kicher) che non partecipa alla formazione del "Punto" ma viene usata per le migliori 5 carte.

Nel caso il giocatore dichiari "Fold", il Dealer nella verifica delle combinazioni realizzate in ogni posizione, controllerà le carte anche nella postazione "foldata" per la definizione della combinazione finale.

Il giocatore non può "foldare" prima di aver visto tutte le carte del "Board".

Se durante la distribuzione delle carte il Dealer gira erroneamente una o tutte e due le carte del Banco con il solo "Flop mostrato" si annullano una o le due carte "viste" che vengono sostituite/a rispettando le procedure previste nel caso precedente: introduzione delle carte "viste" nel mazzo rimasto nella miscelatrice, mescolamento e assegnazione prendendo la o le carte da sopra il mazzo.

Nel caso in cui il Dealer mostri erroneamente le carte con il "Board girato" prima che l'azione di ogni singolo giocatore sia completata, chi non ha ancora completato la giocata resterà in gioco senza puntare "Play".

Se anche i Kicher fossero dello stesso valore o entrambi inferiori ad una delle carte presenti nel "Board" che non partecipano al "Punto" si dichiara la "mano" in parità.

I "semi" delle carte non hanno nessun valore e non sono determinanti per la vittoria in caso di pareggio.

A.M.