

TEST

E tu, hai la stoffa del **pokerista**?

Le regole del Texas Hold'em si imparano in pochi minuti, ma diventare un bravo giocatore è difficile e la concorrenza è agguerrita. E tu, come te la cavi? Riconosci le combinazioni a prima vista? Hai capito la matematica che governa l'andamento delle puntate? Hai sufficiente talento psicologico per decifrare il comportamento degli avversari? Prova a rispondere a queste 10 domande, alcune più semplici, altre più complesse, e poi verifica il tuo profilo nella pagina seguente.



a cura di Dario De Toffoli,
fondatore della
società Studiogiocchi
(www.studiogiocchi.com),
e autore de *Il grande libro del
Poker* (Sperling, 15 euro).

1. Hai in mano  **e in tavola sono scese**  **Che cosa hai chiuso?**

A - Scala al 10 **B - Colore al 10** **C - Scala colore**

2. Aldo ha in mano  **Bruno ha in mano**  **Carlo ha in mano** 

In tavola sono scese  **Chi si aggiudica il piatto?**

A - Aldo **B - Aldo e Bruno si dividono il piatto** **C - Carlo**

3. Aldo ha in mano  **Bruno ha in mano**  **Carlo ha in mano** 

In tavola sono scese  **Chi si aggiudica il piatto?**

A - Aldo **B - Aldo e Bruno si dividono il piatto** **C - Carlo**

4. In un tavolo da nove giocatori tu siedi accanto ad Aldo, che è un giocatore piuttosto passivo, e a Bruno che invece è abbastanza aggressivo. Preferisci avere:

- A - Aldo a sinistra e Bruno a destra** **B - Aldo e destra e Bruno a sinistra** **C - È indifferente**

5. Hai deciso che è ora di fare un bluff. Contro chi hai maggiori probabilità che ti riesca?

- A - Contro un giocatore debole** **B - Contro un giocatore forte** **C - Dipende solo dalle carte che hanno in mano**



TEST

6. Un giocatore di circa 60 anni effettua una grossa puntata e tu noti un leggero tremolio alla sua mano. Cosa potrebbe significare?

- A - Che sta bluffando B - Che è in tilt e gioca un po' a casaccio C - Che ha una mano molto buona

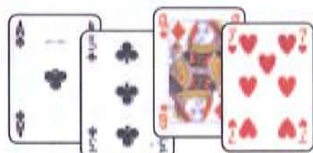
7. Hai in mano una coppia di Assi, cioè la miglior possibile partenza. Quanti avversari preferisci avere?

- A - 1 B - 3 C - 5

8. Hai in mano



e in tavola sono scese



e ora sta per essere girata l'ultima carta. Quante sono le carte che ti permetterebbero di chiudere il colore?

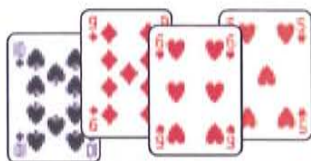
- A - 8 B - 9 C - 10

9. Nel poker è spesso la quantità di denaro in gioco a determinare se conviene vedere o passare una mano. Per esempio: sei all'ultimo giro di rilanci e, per vedere, dovresti mettere nel piatto tutto quello che hai di fronte. Se hai calcolato che vinceresti 1 volta su 4 (cioè che hai il 25% di probabilità di vincere), e nel piatto complessivamente c'è il triplo della puntata, come ti conviene comportarti?

- A - Devi vedere B - Devi passare C - È matematicamente indifferente

10. Concludiamo con una mano di Omaha, una interessante variante che viene praticata sempre più spesso. In mano le carte sono quattro, ma per formare la propria combinazione se ne devono usare sempre e solo due (assieme a tre dalla tavola).

Tu hai in mano



e le prime tre carte in tavola sono



Che probabilità hai di chiudere scala entro la quinta carta?

- A - 50% B - 60% C - 70%

SOLUZIONI

- 1) b. Il colore è più alto della scala e la scala colore è buca perché manca il 9.
- 2) a. Il piatto va ad Aldo che ha doppia coppia di Assi e 7 con quinta carta Q.
- 3) b. Sia Aldo che Bruno hanno doppia coppia di Assi e 7 con quinta carta K.
- 4) a. Sempre meglio parlare dopo un giocatore aggressivo e prima di uno passivo, per avere minori probabilità che le nostre puntate siano rilanciate.
- 5) b. Un giocatore forte tende a rispettare le puntate degli avversari e ha la disciplina necessaria per passare; un giocatore debole può anche vedere per curiosità, senza aver capito che stavi bluffando.
- 6) c. Le mani tremanti sono in genere sintomo di una mano molto buona, specie in giocatori di una certa età.
- 7) a. Le coppie alte danno il loro meglio

contro pochi avversari. In particolare una coppia di Assi contro un solo avversario ha circa l'85% di probabilità di vittoria, contro tre scende al 64% e contro cinque al 49%.

- 3) b. Due carte a fiori le hai in mano tu e altre due sono già in tavola, quindi ne hai 4 e ti manca il quinto fiori per completare il colore. Siccome i fiori sono in tutto 13, ne restano 13-4=9 utili.
- 9) b. Devi passare, vinceresti una volta su quattro solo tre volte di quanto dovresti puntare, quindi alla lunga ci perderesti.
- 10) c. Si tratta del mitico progetto lungo di scala: ci sono ben 20 carte utili tra le 45 non viste (divertiti a contarle). Ciò vuol dire che chiuderai scala il 44% delle volte con la prima carta, mentre la percentuale di chiudere in due carte sale al 70%.

RISULTATI

0-4 RISPOSTE ESATTE: giocatore debole. Non sei ancora pronto per cimentarti in un tavolo vero. Leggi un buon libro per principianti e comincia ad allenarti on line in un sito che prevede il gioco gratuito.

5-8 RISPOSTE ESATTE: giocatore medio. Hai già acquisito le basi, per progredire devi affinare le tue capacità studiando seriamente e giocando con attenzione. Ricordati che devi sempre motivare ogni scelta compiuta al tavolo.

9-10 RISPOSTE ESATTE: giocatore di sicuro talento. A questo punto saranno gli avversari a dover prendere delle contromisure... Però attenzione: non adagiarti mai sugli allori!