



CASINÒ DI VENEZIA



L'Ultimate Texas Hold'em è una variante del THP tradizionale, le regole sono simili, però, a differenza del THP, il Player gioca contro il Banco che rappresenta la Casa da Gioco.

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

Le puntate possono essere fatte su quattro caselle, riportate sul tappeto di gioco, davanti a ogni postazione: Ante - Blind - Play - Trips.

Il giocatore, per "vincere" il Banco, deve realizzare la migliore combinazione di 5 carte scegliendo tra le due personali (Hole cards) e le cinque comuni (Community cards).

Allo stesso modo il Banco avrà a disposizione le due carte personali e le cinque comuni per realizzare la combinazione migliore di 5 carte da contrapporre a ogni singolo giocatore.

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

Le puntate su Ante e Blind sono obbligatorie, quelle su Trips facoltative, ma devono essere contestuali a quelle su "Ante" e "Blind", le eventuali puntate su Play sono vincolate da precise regole legate alla strategia del gioco.

Concluse tutte le puntate il Dealer inizierà la distribuzione, con la miscelatrice automatica, delle 5 carte comuni "sistemandole" coperte sul tappeto di gioco, una di seguito all'altra, davanti alla propria postazione. Al termine distribuirà le 2 carte personali che saranno attribuite a tutti i giocatori che avranno posizionato almeno la puntata obbligatoria "Ante" e "Blind", puntata di uguale valore per le due combinazioni; le ultime due carte sono per il Banco.

Nel corso della "partita" le 5 carte comuni verranno mostrate in due sequenze diverse: la prima, composta da tre carte, è chiamata "Flop", la seconda, di due carte, è chiamata "River".

Nella prima fase del gioco ogni giocatore, visionate unicamente due carte personali, "Hole Cards", potrà scegliere tra 2 opzioni:

1) dichiarare "Check" (passare la mano) rimanendo ancora in gioco senza puntare;

2) puntare sulla casella "Play" un importo di 3 o 4 volte il valore di Ante. Al termine di tutte le decisioni di gioco il Dealer passerà alla seconda fase scoprendo le prime "tre carte comuni", l'azione viene chiamata "scoprire il Flop".

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

1) dichiarare "Check" rimanendo ancora in gioco senza puntare;

2) puntare sulla casella "Play" un importo pari a 2 volte la puntata di "Ante".

Il Dealer, al termine delle decisioni di gioco, passerà alla terza fase girando le ultime 2 carte comuni, l'azione viene chiamata "scoprire il River".

Il giocatore ancora "attivo", non avendo ancora espresso la propria volontà di gioco, avrà 2 opzioni:

1) puntare sulla casella "Play" una puntata pari alla posta di "Ante";

2) "Foldare" perdendo le puntate (Ante e Blind). L'eventuale puntata su Trips rimane in gioco fino al termine della mano.

Al termine di tutte le puntate dei giocatori, il Dealer scoprirà le proprie carte.

Per "Qualificarsi" (dare seguito alla partita) deve formare almeno "una coppia" scegliendo la migliore combinazione di 5 carte tra le 7 carte a disposizione (2 personali e 5 comuni).

Se il Dealer "Non si Qualifica" restituisce la combinazione "Ante" a tutti i giocatori rimasti in gioco, se vincente paga "Play" alla pari, mentre le puntate su "Blind e Trips", se vincenti, saranno pagate rispettando la tabella dei pagamenti nella quale sono riportate le relative combinazioni e i valori dei pagamenti.

Se il Dealer "Si Qualifica" entra in gioco verificando una alla volta, da destra verso sinistra, le combinazioni dei giocatori. Quando il giocatore realizza una combinazione di 5 carte superiore a quella del "Banco" riceve il pagamento della vincita.

Il Dealer paga nell'ordine: "Ante" e "Play" alla pari (1:1) mentre le puntate su "Blind" e quella facoltativa a "Trips", se vincenti, saranno pagate rispettando la tabella dei pagamenti.

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" è formata da almeno un "Tris" o superiore viene pagata anche se la mano del "Banco" batte la mano del giocatore, perde sempre se la combinazione è inferiore al "Tris".

Nel caso di parità (Banco e giocatore) le puntate "Ante", "Play", "Blind" rimangono di proprietà del giocatore che potrà ritirarle o rigiocarle.

ANTE

È una puntata obbligatoria per poter partecipare al gioco. Il pagamento è alla pari 1:1, con una combinazione perdente sul Banco la puntata viene ritirata, se la mano è in parità rimane a disposizione del cliente. Se il "Dealer non si qualifica", la puntata su Ante viene restituita al giocatore.

BLIND

È una puntata obbligatoria per poter partecipare al gioco, l'importo della giocata è pari a "Ante". La puntata su "Blind" viene pagata se la combinazione vincente sul "Banco" è formata da almeno una "scala" (straight), se è inferiore non viene pagata, ma rimane a disposizione del giocatore. Perde sempre se il giocatore ha una combinazione inferiore a quella del "Banco". I pagamenti sono regolati dalla "tabella dei pagamenti" riportata sul tappeto di gioco.

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", a discrezione del giocatore 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 "River".

FASE 1. 2 carte personali (hole cards): il giocatore potrà puntare su "Play" un importo di 3/4 volte il valore di Ante.

FASE 2. + 3 carte comuni (Flop): il giocatore potrà puntare 2 volte Ante.

FASE 3. + 2 carte comuni (River): il giocatore potrà puntare 1 volta Ante. In caso di combinazione vincente sul "Banco" il pagamento sarà "alla pari", se perdente sarà ritirata.

TRIPS

È una puntata "Bonus" facoltativa che si effettua all'inizio della partita contemporaneamente alle puntate "Ante" e "Blind". L'importo della puntata non è vincolato al valore di "Ante".

Trips viene sempre pagato se la combinazione del giocatore è formata da un "Tris" o migliore indipendentemente dal fatto che il Banco sia "Qualificato" o la mano sia vincente, perdente o alla pari.

I pagamenti sono regolati dalla "tabella dei pagamenti" riportata sul tappeto di gioco.

Se la combinazione è vincente ma inferiore al "tris" la puntata viene ritirata dal Banco.

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

La partita inizia anche in presenza di un singolo giocatore.

Al termine di ogni singola puntata, annunciato il "Rien ne va plus", i giocatori non possono variare i valori o cambiare la scommessa. Le carte sono personali, il giocatore non può mostrarle, allo stesso modo non può parlare o scambiare informazioni riguardanti il proprio gioco. I "semi" delle carte non hanno nessun valore e non sono determinanti per la vittoria in caso di combinazioni uguali.

Nel caso in cui il "Banco" e il giocatore avessero lo stesso "Punto", si prende in considerazione la carta più alta "Kicker" che non partecipa alla formazione del "Punto", ma viene usata per le migliori 5 carte. Se anche i "Kicker" fossero dello stesso valore si dichiara la mano in parità.

Se durante la distribuzione il Dealer fa vedere erroneamente le carte di uno o più giocatori le carte sono valide e rimangono in gioco. Nel caso di errore nella distribuzione delle carte o cattivo funzionamento della miscelatrice automatica si annulla tutta la mano.

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

