

IL POKER TEXAS HOLD'EM

---

**Manuale di gioco per tornei “Sit&Go”**

© i-Labs Digital srl  
Via Mambruzzo 135 • 00166 Roma  
C.F./IVA/CCIAA 10020881008

---

# Sommario

Introduzione	1
Le regole del Texas Hold'em	3
Caratteristiche di un torneo "Sit&Go"	6
Strategie generali di torneo	8
Le mani di apertura	12
Posizione sul tavolo	13
Non fare tilt!	16
Studia ed osserva	17
Individuare indizi del punteggio nelle mani degli avversari	18
Puntare: quando farlo e quanto	19
Le differenti tipologie di giocatore e le strategie per batterlo	21
Giocare certi tipi di mano	22
Carenza di chips: tornare in vita da un'eliminazione certa	23
Perché le dimensioni sono importanti	24
Vado "All-in"	25
Bleffare e Rubare	27
S-l-o-w play	29
(Non) seguitemi	30
Analizza, analizza, analizza!	31
Conserva degli appunti personali	32
Il torneo multi-tavolo	33
"Raccogliendo tutti i pezzi" – Cominciamo a giocare	34

## Introduzione

I tavoli riservati ai tornei “sit&go” offrono l’opportunità di scontrarsi e misurarsi con gli altri componenti del tavolo, attraverso l’utilizzo di strategie, tipiche del gioco, volte all’eliminazione dei concorrenti uno dopo l’altro, come dettato dalle regole del gioco. L’utilizzo di una buona strategia di gioco, infatti, consente di aumentare le possibilità di chiudere la partita in attivo.

Un tavolo da torneo è caratterizzato dalla presenza di 10 sfidanti e, calcoli alla mano, da l’opportunità di coprire i costi di partecipazione, classificandosi tra i primi tre.

Le tecniche e le strategie proposte all’interno di questo libro saranno quindi finalizzate al raggiungimento del seguente obiettivo: coprire i costi di partecipazione.

Prima di procedere oltre è, tuttavia, opportuno sottolineare che questo libro non ha la presunzione di voler insegnare a vincere sempre! E’ ovvio che il lettore / giocatore non potrà vincere sempre; la sconfitta fa parte del gioco.

Molti utenti che partecipano ai tornei “sit&go” online (specialmente a bassi livelli di puntata) non hanno particolari capacità di gioco. La lettura di questo libro, e la giusta pratica, aiuteranno tali giocatori a sviluppare un proprio stile e metterlo in pratica. Naturalmente occorre tener conto che la “sfortuna” può sempre remare contro ogni giocatore; non esistono carte migliori o peggiori, fortunate o meno, il giocatore deve esserne consapevole della sorte e saper reagire nel momento in cui capiteranno partite “sfortunate”. La scelta di una strategia giusta e razionale insegna molto di più di una partita (magari vinta!).

### Perché scegliere i tornei “sit&go”?

- Perché i tornei “sit&go” sono molto semplici e richiedono semplicemente la partecipazione del giocatore al tavolo e l’attesa che questo sia completato (nelle grandi poker room ciò accade in pochi istanti), per cominciare la sfida
- Perché ogni movimento e decisione al tavolo è sottoposta a richiesta
- Perché, in qualsiasi momento, il giocatore sa quanto ha nel portafoglio virtuale, quanto vuole puntare e quanto può vincere prima di ogni sfida.

*Per esempio*

*Ssupponiamo che il giocatore decida di partecipare ad un torneo “sit&go” e che ciò richieda il pagamento di una posta d’entrata pari a 5\$ + 1\$. Ciò significa che i 5\$ che ciascun utente ha versato per la partecipazione al tavolo saranno direttamente indirizzati al premio finale, mentre la poker room guadagna 1\$ per la creazione e gestione del tavolo. La perdita massima del giocatore sarà quindi pari a 6\$, anche nel caso in cui questo sia eliminato alla prima mano.*

*Nello stesso modo con cui si è a conoscenza dei costi di entrata, si conosce la vincita massima, in questo caso pari a 25\$ in caso di vittoria, 15\$ per il secondo e 10\$ per il terzo classificato.*

*Normalmente un classico tavolo di “sit&go” ha una durata media di 45 minuti. Nel caso in cui la posta di entrata sia, come l’esempio, pari a 5\$ + 1\$, il terzo premio assicurerebbe una guadagno netto di 4\$/ora, mentre la vittoria ne garantirebbe 19\$/ora.*

Migliorando partita dopo partita, qualsiasi giocatore potrebbe sentire la necessità di partecipare a tornei di livello maggiore, caratterizzati da costi di partecipazione maggiori, ad indicazione di premi più sostanziosi. In un tavolo da 30\$, infatti, considerando la ripartizione percentuale delle

—

entrate per i primi 3 posti pari a 50%, 30% e 20%, si premierà il primo classificato con 150\$, 90\$ andranno invece al secondo e 60\$ al terzo. Niente male, come guadagno orario, no?

Come si è accennato sopra, moltissimi giocatori partecipano ai tornei minori senza aver la minima idea su come improntare ed utilizzare una strategia. Molti giocano a Poker per puro divertimento e non fanno caso alla perdita di piccole somme, qua e là durante i tornei. Il lettore di questo libro avrà la possibilità di migliorare il suo gioco semplicemente attraverso:

- un approccio razionale alla gestione delle situazioni complesse all'interno di una partita
- lo sviluppo di un piano di azione vincente, vantaggio competitivo notevole rispetto alla moltitudine di giocatori casuali presenti specialmente ai tornei per principianti.

## Di cosa avrai bisogno

Poche sono le cose di cui il giocatore ha bisogno:

1. **una somma minima di denaro di partenza** in linea con le richieste del torneo che rappresenta l'ammontare che il giocatore è disposto a perdere
2. **molta pazienza**; saranno frequenti i passaggi di mano (fold) per tentare l'entrata al momento giusto
3. **concentrazione** necessaria per mantenere alti i livelli di osservazione del gioco e dei movimenti degli avversari, per raccogliere informazioni utili nel proseguo del torneo
4. **nessuna distrazione**

Il lettore avrà modo di trovare molte informazioni all'interno del libro. Si raccomanda, pertanto, di leggerlo attentamente fino in fondo (anche più volte) per poter far proprie tutte le indicazioni presenti. Potrebbe essere molto utile prendere degli appunti, su un block notes, dei passi ritenuti più importanti e aver modo di rileggerli ogni tanto.

La capacità di acquisizione delle informazioni presenti, e l'adozione di un approccio al gioco quanto più strategico e tecnico, garantirà sicuro successo al lettore-giocatore; ciò non vuol dire, tuttavia, che lo renderà invincibile!

## Capitolo

## 1

## Le regole del Texas Hold'em

**I**n questo capitolo impareremo quali sono le regole base del Texas Hold'em, come il suo sistema di punti, in modo semplice e chiaro. L'obiettivo è quello di raggiungere il punteggio più alto degli avversari usando le 2 carte a disposizione del giocatore, più le 5 carte comuni estratte durante il gioco.

A turno, ogni giocatore viene soprannominato il "Dealer". Questo ruolo viene spesso rappresentato, sul software, da un "bottono" che gira intorno al tavolo di gioco e determina l'ordine di giocata. Il giocatore alla sinistra del Dealer deve, per primo, puntare le chips e riversarle nel piatto: questa azione è chiamata "piccolo buio".

Il giocatore all'immediata sinistra di colui che ha effettuato il "piccolo buio", per obbligo, deve puntare una cifra maggiore della precedente (di solito il doppio).

L'obiettivo di tale regola è quello di assicurare la continua presenza di liquidità sufficiente nel piatto.

*Per esempio*

*Poniamo il caso in cui i due livelli di buio siano rispettivamente 1\$ e 2\$. Il giocatore alla sinistra del dealer dovrà puntare 1\$ (piccolo buio), mentre il giocatore successivo ne dovrà puntare 2 (grande buio). La rotazione continua del ruolo di dealer impone l'obbligo, a ciascun partecipante del tavolo, di doversi imbattere nel buio.*

Ogni sfidante riceve 2 carte coperte.

Il giocatore alla sinistra del "grande buio" è il primo a fare una mossa e le giocate, nel tavolo, seguono un andamento orario. Le scelte di gioco possono essere 4:

- Passo (fold), quando il giocatore, ritenendo che le carte non siano soddisfacenti per continuare il gioco, esce dalla mano
- Vedo (call), quando il giocatore, ritenendo che le carte possano garantirgli la continuazione del gioco, punta la somma precedentemente versata dall'avversario alla sua destra
- Rialzo (raise e re-raise), quando il giocatore, decide di puntare una somma superiore a quella dell'avversario alla sua destra
- Controllo (check), il primo giocatore a fare la mossa durante la mano può optare per questa scelta e renderla disponibile anche agli avversari successivi che possono scegliere, dunque se lasciare la prima parola al suo succedaneo o puntare;  
in questo caso tutti coloro che avevano precedentemente "controllato" sono obbligati, se vogliono continuare la mano, a versare la stessa somma di denaro

### Flop

Dopo il primo giro di puntate, il dealer scopre tre carte sul tavolo, questa mossa è chiamata "Flop". Tutti i giocatori al tavolo possono utilizzare le carte scoperte (dette anche carte comuni) insieme alle 2 che hanno a disposizione e cercare la combinazione che porta il massimo punteggio. Dopo la scoperta delle carte nel flop inizia un altro giro di puntata

## Turn

Il dealer scopre un'ulteriore carta sul tavolo, mossa chiamata "Turn". Tutti i giocatori rimasti al gioco possono utilizzare la carta insieme a quelle personali. Dopo la scoperta delle carte nel turn, inizia un altro giro di puntate.

## River

Il dealer scopre l'ultima carta sul tavolo (sono ora 5 in tutto). Tutti i giocatori rimasti, utilizzando le carte scoperte insieme a quelle personali, iniziano l'ultimo giro di puntate.

## Showdown

Al termine dell'ultimo giro di puntate, i giocatori rimasti in lizza per la vittoria della mano devono mostrare le proprie carte personali; si determina così il vincitore che, a diritto, vince le chips presenti nel piatto.

### *Esempio*

*Il tavolo prevede che le due puntate di buio abbiano il valore, rispettivamente, di 1\$ e 2\$. Vengono distribuite le carte ai giocatori ed hai ottenuto una coppia di K! E' un punto molto alto. Due giocatori devono puntare prima di te: uno di loro ha deciso di non continuare, mentre, l'altro ha visto la puntata del grande buio; ora è il tuo turno. Decidi di rialzare visto dato l'alto punteggio di partenza delle tue carte. Un'altra persona ha visto il tuo rialzo, mentre tutti gli altri hanno lasciato la mano.*

*Nel Flop vengono scoperte K, 9 e 5. Ancora meglio, ora hai tre K! Opti, quindi, per un rialzo ed il tuo unico avversario lo vede. Sei arrivato al Turn e viene scoperto un 3. Nonostante la carte non abbia migliorato il tuo punteggio pensi ancora di possedere le carte più alte e decidi di rialzare un'altra volta. Come te, anche il tuo avversario vede il rialzo. Manca solamente il River...è un altro K! Hai ora quattro carte dello stesso tipo(Poker) e punti alto per l'ultima volta; il tuo avversario non accetta il tuo rialzo ed la mano è tua.*

L'esempio sopra è piuttosto estremo, ma spero illuminante per i lettori che non hanno mai giocato a Poker. L'unico modo per acquisire feeling con il Poker è guardarlo e giocare delle mani di prova.

## Punteggi

Ci sono nove differenti livelli di punteggio. E' doveroso ricordare che, ovviamente, il giocatore cercherà di raggiungere il punteggio più alto attraverso la combinazione delle due carte personali e le 5 comuni sul tavolo.

La classifica dei punteggi è riportata qui sotto partendo dal più alto al più basso:

- **Scala reale massima** – 10, J, Q, K, A dello stesso seme (es. cuori)
- **Scale reale** – qualsiasi combinazione in sequenza di carte dello stesso seme (es. 5, 6, 7, 8 e 9 di cuori)
- **Poker** – quattro carte dello stesso valore (es. quattro 8)
- **Full** - Un tris ed una coppia di carte dello stesso valore (es. tre 8 e due 6)
- **Colore** – Cinque carte dello stesso seme (es. cuori)
- **Scala** – Una combinazione in sequenza di carte non dello stesso seme

- **Tris** – Tre carte dello stesso valore (es tre 8)
- **Doppia coppia** – Due coppie di carte dello stesso valore (es due 8 e due 6)
- **Coppia** – Due carte dello stesso valore (es. due 8)
- **Carta più alta** – La carta più alta in possesso

Il sistema di punteggi è molto semplice e facile a ricordarsi. Molte poker room utilizzano dei software che consentono al giocatore, in ogni istante, di conoscere il punteggio delle carte in possesso.

### Hai provato a giocare a poker con la moneta virtuale?

Joyamo.it permette agli appassionati di poker di giocare online gratuitamente, utilizzando i tokens, moneta virtuale del sito. E sul sito ti aspettano decine di altri giochi!

Vieni a trovarci su [www.joyamo.it](http://www.joyamo.it)

## Caratteristiche di un torneo “Sit&Go”

**O**ra vediamo come funziona un torneo “sit&go” (i dati numerici che seguono sono un semplice esempio).

Ogni giocatore deve sempre controllare i regolamenti del torneo cui si appresta a partecipare. Un torneo ad un solo tavolo è caratterizzato dalla presenza di dieci giocatori, ognuno dei quali ha pagato una quota d'iscrizione per la partecipazione. Normalmente, il costo di partecipazione al torneo viene devoluto al premio finale, e suddiviso tra il primi tre posti, secondo un criterio di ripartizione percentuale pari a 50% per il primo, 30% per il secondo e 20% per il terzo. Una entry fee pari a 5\$ + 1\$ (come negli esempi precedenti) indica che ogni giocatore dovrà pagare un costo di partecipazione pari a 6\$, dei quali 5 sono indirizzati al premio del torneo, ed 1 al gestore del torneo. In questo scenario, un tavolo composto da 10 partecipanti, il monte premi quindi ammonterà a 50\$, di cui 25\$ al vincitore, 15\$ al secondo e 10\$ al terzo.

Ogni giocatore possiede, all'inizio del torneo, la stessa quantità di chips, mentre le poste di buio sono predefinite secondo una scala incrementale proposta dalla poker room. L'aumento, durante il gioco, della posta di buio rappresenta uno dei principali fattori di eliminazione dei giocatori e ciò è molto importante ai fini della strategia discussa nei prossimi capitoli.

E' importante, dunque, che ogni giocatore sia a conoscenza della scala incrementale del buio. Qui sotto ne è esposta una struttura tipica

Mano	Piccolo Buio	Grande Buio
1	10	15
2	10	20
3	15	30
4	25	50
5	50	100
6	75	150
7	100	200
8	150	300
9	200	400
10	250	500
11	300	600
12	400	800
13	500	1000
14	750	1500
15	1000	2000

—

Come si può notare, non è utile adottare una strategia eccessivamente attendista. Dopo una prima fase iniziale, i livelli di buio cominceranno ad essere rilevanti e potrebbero impegnare gran parte delle chips in possesso di un giocatore.

Nel prossimo capitolo saranno analizzate le strategie classiche di un torneo.

## Strategie generali di torneo

**O**ra tutto diventa più interessante perché verranno analizzate le principali strategie consigliate per una partecipazione al torneo ad un tavolo quanto più duratura e proficua. Bisogna sempre ricordarsi che l'obiettivo è giungere "almeno terzo", al fine di assicurare la copertura delle spese per l'accesso al torneo, oltre ad un eventuale minimo ricavo.

L'utilizzo di una strategia forte è il mezzo migliore per guadagnare esperienza e vincere. Molte delle informazioni presenti nel capitolo saranno poi approfondite nelle prossime pagine.

L'approccio base consiste nel condurre un gioco semplice, senza osare troppo, ma aggressivo nei momenti opportuni; chiamiamola un'"aggressività controllata e selettiva". Giocare in maniera disordinata ed eccessivamente attendista non condurrà la vittoria. La modestia non abita nel pianeta del Poker!

### Prime fasi – i bassi livelli di buio

Nelle prime fasi è necessario non farsi coinvolgere eccessivamente. Sedersi al tavolo, giocare in maniera opportuna, in linea con i punteggi espressi dalle carte ed aver la capacità di uscire dalla mano ogni qual volta non si ritiene di poter essere competitivo con i probabili punteggi degli avversari. Sappiamo che il buio, a lungo andare, sarà dannoso; ogni giocatore deve proteggere, dunque, le proprie chips cercando di non metterle a rischio nelle prime fasi.

Se un giocatore si trova nella posizione del grande buio, non c'è stato alcun rialzo nel giro di tavolo ed ha la possibilità di rialzare, certamente è possibile farlo, ma raccomandiamo di essere certi che le carte in mano siano in grado di fargli aggiudicare il piatto. In caso contrario, è preferibile "floppare" (non rialzare e passare alla fase successiva) ed attendere il comportamento degli avversari.

Si resterà stupiti di come, la gran parte delle persone, si autoelimina semplicemente attraverso la conduzione di un gioco senza strategia e puntato unicamente al rialzo. LASCIALI FARE. Ogni persona che viene eliminata è un avversario in meno di cui preoccuparsi.

Durante il gioco, specialmente nelle mani in cui un giocatore ha deciso di non partecipare, è opportuno osservare attentamente il comportamento di gioco degli avversari per studiare le loro mosse e il punteggio che li ha spinti a comportarsi in tal modo. E' inoltre importante verificare il livello di aggressività degli avversari, se perdono spesso, se non puntano con eccessiva aggressività, se lasciano la mano nel momento in cui vengono sottoposti a pressione, se decidono di giocare in poche mani puntando con decisione.

Ogni giocatore deve essere in grado di acquisire quante più informazioni possibili dagli avversari, in particolare se, al termine di una mano vinta, mostrano le carte personali: quale punteggio hanno raggiunto? Erano in possesso di due carte molto alte sin dal pre-flop oppure non avevano punti in mano ed hanno vinto bluffando? Stavano semplicemente aspettando che "la carta della fortuna" fosse scoperta sul tavolo (es. erano alla ricerca di una carta per completare una scala o un full)?

Qualsiasi informazione possa essere acquisita dagli avversari in questa fase potrebbe essere estremamente importante per i momenti successivi, quando i giocatori migliori saranno coinvolti maggiormente. Il Poker non è solamente un gioco di carte, in gioco ci sono anche le persone.

L'esperienza suggerisce che, durante le fasi iniziali caratterizzate da livelli di buio bassi, è consigliabile limitare l'entrata nel gioco nei casi in cui si è in possesso di un buon punto nel pre-flop (per buon punto si intende una coppia di carte tipo AA, KK, QQ, ovvero combinazioni di queste), ci si trova in una posizione finale nel giro di puntate del tavolo e gli avversari precedenti hanno optato per un "check". In questa situazione, di netto vantaggio, si può tentare un rialzo anche molto aggressivo, volto ad evitare che alcuni giocatori lo possano "vedere". Nel caso in cui il rialzo nel pre-flop sia accompagnato da un flop favorevole, allora il rialzo aggressivo precedente sarà accompagnato da un altro rialzo aggressivo. Occorre, tuttavia, sincerarsi della presenza di avversari che, sia nel pre-flop sia nel flop, "vedono" l'azione aggressiva e, eventualmente, la rialzano. Il possesso di una coppia di carte personali molto alte infatti, tipo AA, non sempre risulta essere determinante anche dopo il flop. E' inutile prendersi troppi rischi nelle fasi iniziali e ciò vuol dire anche esser in grado di lasciare andare una mano, nel pre-flop, quando la situazione lo richieda, nonostante ci si trovi in possesso di due ottime carte.

#### *Esempio*

*Poniamo il caso in cui, carte alla mano, un giocatore abbia una coppia di assi nel pre-flop e si trovi in una posizione finale delle puntate del tavolo. Prima di lui altri tre giocatori hanno ritenuto opportuno andare "all in". In questa circostanza andare avanti, sebbene con una coppia d'assi, è molto rischioso.*

## **Fase intermedia – l'aumento del buio**

Ok. ora ci troviamo intorno al terzo o quarto livello della scala del buio. I suoi livelli di buio sono infatti aumentati a circa 25/50 o 50/100. E' probabile che qualche giocatore sia già stato eliminato, mentre, i giocatori con una strategia misurata e razionale, sono ancora in lizza.

Nello scenario migliore è possibile trovarsi con un ammontare di chips superiori o uguali all'inizio partita; nello scenario peggiore, queste sono diminuite (ad esempio a causa di un duro duello con un avversario). Non è un problema; l'obiettivo è trovarsi almeno in una situazione di centro classifica (alcuni avversari hanno un livello di chips elevato, altri inferiore). Qualsiasi sia il livello delle chips, è d'obbligo rimanere calmi e non modificare le proprie strategie. Osservando gli avversari nella fase precedente si ha avuto il modo di leggere i loro comportamenti e questo è un vantaggio.

Il buio ha raggiunto un livello tale per cui la mancata vittoria di una mano giocata fino al river, potrebbe danneggiare. Ricordarsi di proteggere sempre il portfolio chips ed evitare di depauperarlo. Per far ciò occorre vincere e scegliere una mano in cui si ritiene di poter lottare per la vittoria, cercando di evitare il confronto con avversari con un livello di chips superiore (a meno che non sia in possesso di ottime carte) perché ciò potrebbe minare le possibilità di sopravvivenza nel tavolo.

Se la posizione non è mutata rispetto all'inizio, rilassarsi è un buon modo per combattere la tensione. Essere riconosciuti come giocatori decisi e razionali, che puntano al piatto quando ritengono di avere delle buone carte è un elemento positivo che può essere dimostrato giocando alcune mani che, in una fase iniziale, non si sarebbero mai giocate per via di un punteggio di mano non molto alto. Nel fare ciò è necessario scegliere l'avversario con cura, preferibilmente con poche chips.

—

La miglior situazione per attivare questa strategia di attacco verso i giocatori più deboli consiste in:

- trovarsi in una posizione alla destra del dealer
- sincerarsi che nessuno abbia ancora rialzato durante la mano
- cercare di attaccare i giocatori del buio, nel caso in cui gli altri avversari precedenti abbiano abbandonato la mano

Cercare di raggiungere le opportunità che si presentano aumenta sia il monte chips, sia le chance di giungere tra i primi 3 giocatori.

Nel caso in cui si fosse a corto di chips ed in serio pericolo eliminazione, la miglior forma di difesa è l'attacco!

Porre attenzione a dove soffia il vento ed entrare in una mano solo se sei intenzionato a vincerla sono le due regole fondamentali. In queste situazioni qualsiasi coppia di carte o un asso possono essere degli utili punti di partenza per sperare al meglio nella continuazione della mano.

### Vuoi provare il vero sapore della sfida?

Su Joyamo.it ti aspettano decine di tornei nei giochi più amati di sempre! Dama, Mahjong, Briscola, Tetris, Arkanoid e tantissimi altri! Dimostra di essere il migliore!

Vieni a trovarci su [www.joyamo.it](http://www.joyamo.it)

## Ultime fasi – Alti livelli di buio e 4/5 giocatori ancora in corsa

Fasi finali, se si è sopravvissuti alla selezione precedente, si è ancora in corsa per la vittoria. Metà degli avversari sono usciti, i restanti cominciano a pensare a vincere e le loro strategie diventano più ragionate e riflessive. I livelli di buio stanno diventando elevati ed aspettare che gli altri si autoeliminino non è un'opzione attuabile.

Un'altra considerazione importante da fare ora è che il numero più esiguo di giocatori induce ad avere minori possibilità che un giocatore avversario abbia una grande mano di apertura superiore alla propria, a causa delle poche carte in circolazione nel pre-flop.

La volontà di usare cautela nel gioco, in questi momenti potrebbe esser un vantaggio. Basta individuare quei giocatori eccessivamente concentrati sul traguardo e dare loro una scusa per consegnare la mano.

In questa fase finale, infatti, la strategia cambia ed è opportuno essere più aggressivi rispetto a prima. Non si può attendere più una mano favorevole. Ora, agire da *first mover*, potrebbe essere un vantaggio e, se si ha l'opportunità di farlo, rialzare da una posizione iniziale potrebbe risultare una mossa molto efficiente. "Rubare il buio" ad ogni opportunità potrebbe essere essenziale per rimanere in gioco (vedi capitolo 15).

Fai attenzione! Giocare aggressivo non vuol dire giocare "al in" con 7 e 2 nelle mani. Bisogna sempre saper controllare e bilanciare l'aggressività per ripianare i rischi. Di certo il terzo posto è l'obiettivo minimo per ogni giocatore in corsa, ma non è stato ancora raggiunto e ci sono 4/5 giocatori a contendersi solamente 3 posti.

—Vincere una mano non basta; trovarsi in gara con poche chips è difficile, ma bisogna cercare di rimanere ancora in vita poiché gli avversari potrebbero scontrarsi a vicenda ed eliminarsi, aprendo le porte del podio.

## **Tecniche avanzate**

Nei prossimi capitoli daremo informazioni sulle strategie e tecniche di gioco avanzate che completano le strategie generali sopra descritte.

## Capitolo

## 4

## Le mani di apertura

**L**a decisione più importante cui un giocatore di un torneo “sit&go” va incontro è la scelta di comportamento nella mano di apertura. Bisogna giocare o lasciare andare la mano? Se si sceglie di giocare, le chips andranno ad aumentare il piatto di mano. E’ una decisione importante.

Grazie al lavoro ed alle teorie di Sklansky, le mani di apertura di una partita possono essere raggruppate in sette differenti classi, dalla n°1 (la più forte) alla n° 7 (la più debole). E’ importante ricordare che la forza o meno della tua mano di apertura cambierà dopo il flop. Le carte potenzialmente più forti nella fase di pre-flop possono facilmente diventare innocue dopo il flop. Nonostante ciò la mano di apertura rimane un momento molto importante e cruciale.

Qui sotto sono rappresentati i gruppi di Sklansky; tutte le combinazioni seguite da una “s” stanno ad intendere due carte dello stesso seme.

- **Gruppo 1:** AA, KK, QQ, JJ, AKs
- **Gruppo 2:** 1010, AQs, AJs, KQs, AK
- **Gruppo 3:** 99, K10s, QJs, A10s, AQ
- **Gruppo 4:** A8s, KQ, 88, QTs, A9s, A10, AJ, J10s
- **Gruppo 5:** 77, Q9s, KJ, QJ, J10, A7s, A6s, A5s, A4s, A3s, A2s, J9s, T9s, K9s, K10, Q10
- **Gruppo 6:** 66, J8s, 98s, 108s, 55, J9, 43s, 75s, 109, 33, 98, 64s, 22, K8s, K7s, K5s, K4s, K3s, K2s, Q8s, 44, 87s, 97s
- **Gruppo 7:** 87, 53s, A9, Q9, 76s, 42s, 32s, 96s, 85s, J8, 107s, 65, 54, 74s, K9, T8, 76, 65s, 54s, 86s

Il suggerimento che diamo per la prima fase di gioco, consiste nel giocare solamente nel caso di combinazioni di carte che rientrano nel gruppo 1, per poi ampliare le scelte nel momento in cui alcuni giocatori sono eliminati dalla partita e sale il livello del buio.

Inoltre, un altro importante fattore è la posizione del giocatore nel tavolo, nel momento della partenza della mano di gioco. Ne daremo uno sguardo nei prossimi capitoli

## Posizione sul tavolo

**D**opo aver dato uno sguardo alle principali regole del Texas Hold'em ed aver accennato ai più importanti aspetti strategici e comportamentali da tenere nelle varie fasi della partita, ora analizzeremo alcuni aspetti complementari molto importanti. Uno di questi è la posizione dei giocatori al tavolo in ogni mano (aspetto cui viene data molta rilevanza dai giocatori di Poker).

La posizione, infatti, indica il momento ed il ruolo che ogni giocatore dovrà rispettare durante la mano, influenza le decisioni di rialzo e di puntata. Come già accennato nel capitolo 1 il ruolo del dealer viene assolto da tutti i partecipanti al tavolo, in senso orario. In questo modo viene implicitamente individuato anche il soggetto obbligato, mano dopo mano, a rialzare la posta per via del buio.

Immaginiamo che il tavolo di gioco sia diviso in tre sezioni: iniziale, centrale e finale.

### Posizione Iniziale

Un giocatore si trova nella posizione iniziale, ha l'onere di fare la prima mossa rispetto agli avversari; ciò non permette di prendere una decisione in maniera semplice: non si ha conoscenza delle carte che, gli altri partecipanti al tavolo, potrebbero possedere. Questo vuol dire che se si è intenzionati nel giocare una mano partendo dalla posizione iniziale, bisogna esser sicuri delle possibilità di vincere il piatto. Occorre pensare a come ci si comporterebbe nel caso un giocatore successivo rialzi. Siamo sicuri che carte in possesso sono abbastanza alte per poter vedere un rialzo?

#### *Esempio*

*Ci troviamo in una posizione iniziale ed abbiamo in mano J e T. Non è una situazione pessima, ma neanche del tutto invidiabile. Decidiamo di puntare. Un altro giocatore rialza in maniera aggressiva e, alla fine del giro, spetta a noi decidere se vedere o meno il rialzo. Come ci comportiamo? E' giusto vedere il rialzo per andare al flop?*

*Se si decide di puntare nella posizione iniziale occorre esser preparati a vedere i rialzi che gli altri giocatori propongono.*

### Posizione intermedia

Nella posizione intermedia è necessario attendere combinazioni di carte molto alte (come quelle del gruppo 1 o 2 del capitolo precedente) per poter puntare, poiché ci sono ancora un gran numero di giocatori che potrebbero seguire tale scelta e, eventualmente, rialzare. Se, inoltre, un

giocatore nelle posizioni iniziali ha già rialzato, è opportuno non entrare nel gioco se non si è in possesso di combinazioni del gruppo 1. Nella posizione intermedia il gioco è ancora piuttosto rischioso, bisogna fare molta attenzione.

## Posizione finale

Una volta seduti nelle posizioni finali del giro di mano (in prossimità della destra del dealer), si ha il vantaggio di aver visto il comportamento e le puntate degli altri giocatori ed esser consapevoli che solamente i giocatori nelle posizioni di buio e grande buio dovranno puntare (ricordiamo che, da regolamento, hanno già versato nel piatto una somma maggiore rispetto agli altri). Trovarsi in queste posizioni è oggettivamente un vantaggio per le informazioni che si possono acquisire.

Potrebbe accadere che nessuno in precedenza abbia rialzato la puntata e che, inoltre, alcuni giocatori non siano neanche entrati nel gioco; Cosa potrebbe voler dire? Probabilmente nessuno ha in mano una coppia di carte di ottimo livello.

Se il giocatore nella posizione finale ha una combinazione di carte di buon livello, l'opportunità di tentare un rialzo, oltre che da sfruttare, produrrebbe una serie di effetti sugli altri componenti del tavolo:

- Dimostrazione di forza ed aggressività nel gioco
- Probabile buon punteggio nelle carte in mano
- Pressione sui giocatori del buio

## Piccolo Buio

La posizione di piccolo buio, prevede il versamento di un ammontare maggiore di chips nel piatto, oltre a quelle necessarie per accedere alle fasi successive della mano. Nel caso in cui i due livelli di buio siano pari a 25/50, il giocatore nel ruolo di piccolo buio dovrà puntare prima 25 e poi i restanti 25 (più eventuali rialzi) per continuare a giocare la mano, salvo la possibilità di abbandonare se non interessati a continuare ovvero se non in possesso di chips sufficienti.

Un atteggiamento sbagliato è quello di pensare che il buio è solamente una "tassa" aggiuntiva, poiché ciò andrà a corrodere il monte chips in possesso.

## Grande buio

La posizione di grande buio obbliga il giocatore a versare l'intera posta del buio raddoppiata, senza badare al livello delle carte in possesso. Se il piatto non è stato rialzato, al suo turno il giocatore nella posizione di grande buio può decidere se entrare nel flop senza versare ulteriori chips, ovvero lasciare. Questo è l'unico vantaggio del grande buio: si possono studiare gli avversari e, in caso di una mano con carte molto alte, entrare nel flop senza rialzare ulteriormente. E' una posizione di privilegio che, tuttavia, risulta dispendiosa, alla lunga.

## Altre considerazioni

Il torneo, mano dopo mano, prevede l'eliminazione di alcuni giocatori e la posizione nel tavolo rimane sempre un elemento cruciale sebbene perda pian piano d'importanza. Quando sono rimasti pochi giocatori in lizza, avere la prima mossa infatti diventa un vantaggio, dato che la probabilità che gli avversari abbiano una buona mano di partenza è ridotta. Una fase di pre-flop forte e decisa può portare direttamente alla vittoria della mano, nel caso gli avversari, nel tentativo di proteggere il loro bottino, alla decisione se rialzare o vedere una puntata forte, optassero per l'abbandono della mano. L'unico problema consiste nell'individuare il momento giusto per l'azione!

—

Quando ci si trova, nelle fasi finali di un torneo, nella posizione di piccolo o grande buio, occorre esser preparati a difendersi dagli attacchi degli avversari; l'unica forza, in questo caso, consiste nel difendere il piatto vedendo il rialzo fatto dagli altri giocatori, se possibile. In generale, l'utilizzo della posizione nel tavolo come un vantaggio rappresenta una delle migliori strategie di attacco / difesa.

Gioca solamente quando sei in possesso di carte alte e verifica l'opportunità di rialzare se nelle posizioni finali del tavolo e se gli altri giocatori manifestano (in un modo o nell'altro) un basso punteggio nelle loro mani.

### **Giocare per soldi veri o con moneta virtuale?**

Joyamo.it è il primo social network di giochi online che ti permette di scegliere tra giochi per denaro e giochi con moneta virtuale!  
Allenati ed impara a vincere!

Vieni a trovarci su [www.joyamo.it](http://www.joyamo.it)

## Non fare tilt!

**C**osa vuol dire in questo contesto “fare tilt”? Sul tavolo di poker, “fare tilt” significa perdere la concentrazione e la fluidità di gioco (ad esempio a seguito di una serie di mani sfortunate) e cercare di ripianare immediatamente le perdite.

*Per esempio:*

*Hai in mano una coppia di assi AA e decidi di optare per un forte rialzo che viene visto da uno dei tuoi avversari. Arriva il flop e vengono scoperte A, 4, 7. La situazione migliora ulteriormente! In questo momento sei in possesso di tre assi e nessuna carta del flop potrebbe aiutare il tuo rivale; decidi di puntare ancora una volta forte ed il tuo avversario vede ancora una volta la puntata. Ora sei confuso, hai nelle mani il punteggio più alto e, nonostante ciò, il tuo avversario ti segue. E' arrivato il turn e viene scoperto il 9. Sei ancora in una posizione di vantaggio rispetto all'altro, decidi di continuare a puntare alto ed ancora una volta lui ti segue. Stai cercando di capire cosa potrebbe avere l'altra persona, dato che continua a vedere le tue puntate. Il river mostra sul tavolo un 8. Boom! E' la tua mano! A questo punto l'avversario rialza. Perché? Non può assolutamente avere colore o una scala reale con le carte sul tavolo. Al massimo può avere un tris, inferiore al tuo, ovvero una coppia di assi con delle buone carte al seguito. Decidi di andare “All in” e lui ti segue. Arriva lo show down. Tu mostri la tua coppia di assi, lui un 5 ed un 6. Ha fatto una scala ed ha vinto il piatto (sostanzioso)!*

*Lui è stato fortunato perché è riuscito ad ottenere le carte che stava seguendo e te, dall'altra parte, sei arrabbiato e agitato. Fortunatamente sei ancora nel gioco perché avevi un buon monte chips, ma ora sei in difficoltà perché il tuo avversario ha fatto sue tutte le tue chips e te le riuoi indietro, ora!*

*Sei talmente consumato dalla rabbia e dalla voglia di rivincita che, la mano successiva, nonostante sia nelle posizioni iniziali del tavolo ed abbia una coppia di 4 in mano, tenti il tutto per tutto. Purtroppo gli altri giocatori vedono la tua puntata e te, con una coppia di 4, non hai chance di vincere a meno che con il flop non compaia un 4.*

*Arriva il flop e non viene scoperto un 4. Sei stato eliminato.*

L'eliminazione è arrivata perché il giocatore ha lasciato che i sentimenti e la voglia di rivincita si sostituissero alla strategia ed alla razionalità. In un istante tutto il lavoro svolto durante il torneo è stato bruciato. Questo vuol dire fare tilt.

Come ci si sarebbe dovuti comportare? Un respiro profondo, tirarsi su di morale e continuare a giocare al meglio delle possibilità.

E' normale imbattersi in cattive giocate e vivere momenti difficili durante una partita. Per diventare un giocatore di successo occorre accettare anche la sfortuna e non lasciare che mai ti possa distrarre. Un giocatore può giocare nel miglior modo possibile, ma bisogna tener conto che esiste anche il fattore “fortuna”.

**NON FARE TILT.** Se si ha bisogno di raggiungere tranquillità è sempre meglio uscire momentaneamente dal tavolo e rilassarsi per qualche minuto. La perdita di tranquillità può esser percepita dagli avversari e sfruttata a loro vantaggio.

## Studia ed osserva

**B**isogna essere sempre concentrati e prestare attenzione al comportamento degli altri giocatori, come giocano e come puntano. Finiscono sempre per rialzare ad ogni mano? Giocano aggressivamente? Giocano solamente poche mani, ma in maniera decisa? Vanno alla ricerca di carte durante il gioco? Utilizzano un'unica strategia di gioco e di comportamento?

Cercare di acquisire più informazioni possibili osservandoli, cercare di leggere mentalmente e preparare un piano di attacco nel momento in cui si dovrai sfidarli, è il comportamento giusto.

Nelle prossime pagine andremo ad analizzare le strategie per ogni tipologia di giocatore.

L'analisi di ogni comportamento ed informazione relativa ad un giocatore permetterà di individuare a quale tipologia di giocatore appartiene e, se possibile, prendi appunti.

Una volta analizzati per bene gli avversari, si può cercare di indovinare i comportamenti di gioco ed il punteggio che hanno in mano. Se un giocatore "razionale" rialza da una posizione iniziale del tavolo vuol dire che ha un buon punto. E' possibile battere facilmente un giocatore debole al tavolo semplicemente rialzando la puntata se si è a conoscenza del fatto che, nelle mani precedenti, questo non ha mai avuto la forza di andare a vedere i rialzi degli avversari.

E' utile sapere che, allo stesso modo di come si osservano gli avversari, loro osservano (almeno i più esperti). Occorre far attenzione e cercare di mixare sempre i comportamenti di gioco per non permettere che le proprie espressioni siano lette dagli altri.

Continuando su questo tema, nel prossimo capitolo andremo a vedere il comportamento dei giocatori in relazione alle carte in loro possesso.

## Individuare indizi del punteggio nelle mani degli avversari

**L**a ripetizione di un'azione o di un comportamento tipico di gioco, se mostrato da un giocatore, può diventare un indizio sul punteggio che ha in mano. E' logico sottolineare che questi discorsi rappresentano delle generalizzazioni che non possono garantire la correttezza del risultato; nonostante ciò lo studio di questi comportamenti è un ulteriore gradino di conoscenza da acquisire e fare proprio. Sono fattori importanti:

1. **V elocità**, ovvero quanto veloce gioca un giocatore. Una puntata molto veloce indica una posizione di debolezza, mentre un giocatore che si prende il suo tempo e ragiona sulle carte potrebbe avere una buona mano.
2. **Giocate automatiche**; le Poker room online, diversamente dal gioco fisico, danno la possibilità di decidere le azioni da intraprendere in anticipo. Il software di gioco fornisce, infatti, una serie di "bottoni" da selezionare per scegliere l'azione preferita in ogni mano. Il giocatore che fa la sua scelta in maniera imminente, potrebbe non avere un punteggio elevato, mentre un giocatore che immediatamente rialza, potrebbe avere delle buone carte.
3. **Rialzi continui nelle posizioni finali del tavolo**. I giocatori che rialzano frequentemente nelle posizioni finali del tavolo non necessariamente lo fanno perché in possesso di buone carte. Il loro obiettivo è quello di mettere pressione sul buio e far sì che questi non entrino nel gioco, tattica legittima ma molto rischiosa. Molto spesso, infatti, è possibile constatare come, di fronte ad un rialzo realizzato da un giocatore nella posizione di buio per proteggere le proprie chips, questi non entrino nel gioco a meno che non abbiano una buona mano.

Perciò bisogna stare sempre molto attenti, senza però farsi imprigionare dai dubbi e dagli eccessi di prudenza, specialmente quando si ha una buona conoscenza del giocatore avversario. La presunzione di conoscenza delle carte dell'avversario, se giusta e sfruttata in maniera opportuna, può far incrementare il monte chips.

Infine occorre ricordarsi che anche gli altri giocatori potrebbero studiarti. Cerca di non scoprirti troppo e di utilizzare sempre la stessa velocità di puntata (ad esempio, dopo 5 secondi) in modo da non farti analizzare.

## Puntare: quando farlo e quanto

**N**on esiste la formula magica che dice quanto puntare e quando farlo, la puntata è un elemento molto personale. Si dice spesso che se non si punta non si vince, ma l'ammontare della puntata dipende da una serie di fattori, per esempio le dimensioni del monte chips in possesso rispetto a quello degli avversari, quante chips ci sono nel piatto, quanto è buona la mano, la posizione tenuta dal giocatore nel tavolo.

Se si ritiene che gli avversari siano deboli, mentre si è in possesso di un'ottima combinazione di carte, è necessario puntare in maniera aggressiva per mostrare la forza delle proprie carte. Se qualcuno risponde alla giocata aggressiva, allora occorre essere cauti perché potrebbe avere una buona mano. Ogni volta che un giocatore punta e riversa le chips nel piatto, invia un messaggio ai suoi avversari. Normalmente un "rialzo" vuol dire che la mano del giocatore è buona e che ha delle ottime carte; un "vedo" sta a significare che il giocatore ha delle buone carte e che il suo punteggio potrebbe migliorare durante la partita; un "check" vuol dire che le carte in possesso non sono poi così buone.

Decidere se una mano è buona o meno dipende da una serie di elementi che abbiamo già avuto modo di notare in precedenza, come ad esempio le carte, la posizione al tavolo, la fase del torneo, la considerazione del valore del giocatore avversario.

Ricordate il concetto di aggressività controllata cui si è già accennato? Se ad una puntata forte e decisa un giocatore risponde con altrettanta forza, allora vuol dire che ha una mano buona e, nello scenario peggiore, migliore della tua. Nonostante ciò ogni giocatore sviluppa un proprio stile durante il gioco e con l'esperienza. In una situazione di pre-flop con posizione finale al tavolo, se molti avversari non sono entrati nel gioco, probabilmente un rialzo potrebbe essere la giusta tattica per vincere. Se nessuno ha rialzato prima di te, vuol dire che nessuno ha una mano ottima; se, inoltre, hai avuto modo di individuare delle incertezze tra i giocatori, allora una puntata decisa potrebbe diventare vincente.

Cosa si intende per **puntata decisa**? Una puntata decisa dipende dall'ammontare del buio, del piatto e da quanto si ritiene giusto puntare per far sì che gli avversari non vedano la posta. Un rialzo minimo nei confronti di un giocatore debole potrebbe bastare, ma non è così con un giocatore forte. Una consuetudine spesso declamata sostiene che il rialzo deve essere circa tre volte la puntata del grande buio: se la puntata è 100, il rialzo sarà 300. Altrimenti, in una situazione di post flop, è possibile raddoppiare il valore del piatto. Sono tutte consuetudini, la consapevolezza della migliore puntata deriva unicamente dalla conoscenza degli avversari e da quanto si ritiene questi sensibili ad un rialzo di un determinato ammontare.

*Se il tuo avversario rialza nel pre-flop, sta ad indicare che sicuramente ha una buona mano (AA, KK, QQ, etc...) Sii cauto e diffidente se c'è stato un rialzo prima del tuo turno. Sei sicuro di voler rialzare con un 9 ed un 8? Non credo.*

La regola fondamentale da rispettare sempre è: **mai entrare nel gioco di una mano in cui c'è stato un rialzo prima del tuo turno, a meno che non sia totalmente sicuro della vittoria.** Nel post-flop, invece, cambia tutto:

- Se le carte scoperte nel flop non hanno migliorato il punteggio, allora è opportuno conservare le proprie chips ed uscire dalla mano
- Se nel pre-flop si era deciso per un rialzo della posta ed ora si ha la prima mossa dopo il flop, il consiglio è quello di puntare forte se si percepisce una debolezza negli avversari. L'obiettivo è quello di dimostrare che le carte appena scoperte sono state d'aiuto, anche se non è vero. Ciò può modificare il gioco degli avversari:
  - limitarsi a vedere la posta minima, senza alcun rialzo, potrebbe spingere gli altri giocatori a pensare che il punteggio non è migliorato
  - puntare in maniera forte e decisa, potrebbe spingere gli avversari a ritenere buona la tua mano e probabilmente non continueranno a giocarla
  - se il rialzo è stato immediatamente visto da un giocatore, allora è meglio lasciare la mano se si ritiene di esser sconfitti in partenza
  - se, a seguito delle carte scoperte nel flop, non si è totalmente sicuri della propria forza e si vuole attendere il comportamento degli altri prima di decidere, allora basterà puntare "leggero". Se qualcuno rialza, si abbandonerà la mano., altrimenti si avrà la consapevolezza della forza delle proprie carte.

#### *Per esempio*

*Hai una coppia di Jack (JJ) nel pre-flop. Decidi di rialzare e solamente due giocatori vedono il tuo rialzo. Il flop porta A, 9, 6. L'asso ti spaventa perché entrambi i tuoi avversari potrebbero averne almeno uno e, se così fosse, te saresti morto. Sei il primo a dover fare una mossa e devi prendere una decisione. Punta un livello ragionevole di chips in modo tale che gli altri possano pensare che l'asso ti abbia aiutato. Se nessuno vede la tua puntata, allora hai vinto, altrimenti è meglio che lasci il gioco perché vorrebbe dire che un avversario ha un asso tra le proprie carte.*

Tornando all'esempio precedente, se il giocatore con la coppia di assi si fosse trovato in una posizione finale nel post-flop e qualcuno, prima di lui, avesse rialzato la posta, non ci sarebbe stato bisogno di una puntata "leggera" per studiare i punteggi degli altri giocatori. Nel capitolo 18 impareremo ad analizzare come flop, turn e river, possono aiutare i giocatori avversari e come doversi comportare per costruire una tattica offensiva attraverso l'utilizzo della puntata (ad esempio se un giocatore, in possesso di un tris, vuole scoraggiare il suo avversario alla ricerca di un colore, quale livello di puntata potrebbe esser necessario?).

Resta da considerare il comportamento del tavolo nel suo complesso. I giocatori sono aggressivi e rialzano costantemente o sono piuttosto passivi? Normalmente il comportamento del tavolo può cambiare a seconda della fase di gioco ed essere, giustamente, aggressivo e tattico all'inizio, per poi diventare cauto nelle fasi finali, quando sono rimasti pochi giocatori al tavolo, ciascuno molto attento a non perdere le proprie chips.

Se il tavolo è aggressivo, occorre cercare di non farsi coinvolgere, a meno che non si abbiano le carte giuste per provare a vincere. Se il tavolo è passivo, invece, è possibile osare maggiormente e tentare qualche rialzo in caso si ritenesse che questo, possa portare gli avversari ad abbandonare la mano. In generale:

- Scommettere con aggressività è consentito, ed auspicabile, nel momento in cui si ritiene di avere una buona mano e quando si percepisce debolezza nelle carte degli avversari
- Uscire dal gioco è il consiglio nel momento in cui si pensa, di non avere le giuste carte per competere
- Evitare di giocare la mano a meno che non si abbiano le carte buone
- Pensare sempre prima di puntare ed essere sicuri della volontà di farlo, di quanto puntare...

La puntata nei tornei di Poker non è una scienza esatta e dipende da molteplici variabili e ne abbiamo brevemente esaminate alcune in questo capitolo. Ogni giocatore deve creare la propria strategia durante il gioco, cercando di far proprie le opportunità che si manifestano

## Le differenti tipologie di giocatore e le strategie per batterlo

Osservando e studiando gli avversari, ogni giocatore potrà riscontrare la corrispondenza dei comportamenti di gioco in 4 stili tipici:

- Libero - Passivo
- Libero - Aggressivo
- Razionale - Passivo
- Razionale - Aggressivo

La consapevolezza del tipo di avversario che si sta affrontando e la conoscenza dei comportamenti da tenere contro ognuno di loro rappresenta un ulteriore livello di approfondimento della strategia di gioco. Nel momento in cui, infatti, si è in grado di associare ad ogni comportamento di un avversario una serie di caratteristiche definite a priori, è possibile tracciare un piano di gioco specifico per ogni giocatore.

I giocatori **Liberi - Passivi** sono soliti giocare molte mani, vedendo le puntate degli avversari per sperare, nella prosecuzione della mano, in qualcosa di positivo. Se in possesso di una buona mano è possibile battere questi giocatori giocando in maniera **aggressiva** perché, non sopportando di essere messi **sotto pressione**, reagiscono con l'uscita dal gioco.

I giocatori **Razionali - Passivi** giocano di solito poche mani, aspettando la combinazione di carte di partenza ideali, e puntano alto. Il momento in cui decidono di entrare nella mano è un chiaro segnale di un ottimo punteggio, cui è opportuno rispondere con un'uscita dal gioco, ovvero con una scusa per farli uscire, dando l'impressione di un'**ottima mano**.

I giocatori **Liberi - Aggressivi** tendono a giocare ed utilizzare grandi quantità di chips in tutte le mani ed in tutte le situazioni come se avessero ricevuto una coppia di assi ogni volta. Vogliono far credere di avere sempre le carte più alte del tavolo. Come giocare contro di loro? In primis è opportuno **non scontrarsi** nelle prime fasi ed aspettare che eliminino qualche giocatore. Attendere la mano giusta, e cercare di eliminarli utilizzando la miglior combinazione di carte di partenza possibile.

I giocatori **Razionali - Aggressivi** giocano poche mani ma, quando lo fanno, decidono di essere piuttosto decisi. Il loro modo di giocare è il migliore dei quattro, perciò è opportuno scegliere il momento migliore per colpire. E' opportuno concentrarsi sui giocatori più deboli prima.

Ricordati che, come si cerca di studiare e classificare gli altri, anche gli avversari potrebbero fare lo stesso. Farsi identificare come un giocatore razionale ed aggressivo potrebbe spinger loro ad abbandonare le mani in cui si decide di puntare, evitando ogni contatto o scontro diretto. L'aspetto positivo, invece, consiste nella possibilità di giocare mani con punti che normalmente ti spingerebbero ad uscire. Vincere una mano in questo modo e mostrare le carte è una buona tattica per rendere loro ancora più difficile lo studio del tuo stile di gioco.

Nelle fasi finali (specialmente negli heads-up) è, invece, opportuno propendere per uno stile di gioco più libero, dato che l'attesa di combinazioni di carte ottime potrebbe essere lunga e dispendiosa (la presenza dei livelli di buio crescente). L'equazione dice che:

Pochi giocatori = poche carte giocate = minori probabilità di avere ottime carte di partenza

## Giocare certi tipi di mano

**A**bbiamo parlato fin d'ora dell'importanza di gestire la mano di partenza, ma una volta che un giocatore ha un'ottima combinazione di carte come si deve comportare?

In genere, se in possesso di AA KK QQ JJ o AK, dello stesso seme, è opportuno puntare alto e rilanciare per spingere gli avversari fuori dalla mano e ridurre il numero di giocatori che vanno al flop. Dopo di che occorre sperare che il flop porti delle buone carte. In generale:

1. Se il flop è favorevole (si è in possesso di una coppia di K e, nel flop, compare un'altra K) allora ci sono buone opportunità di vittoria! Mentre è giusto ponderare l'opportunità di lasciare la mano se qualcuno rilancia e le carte del flop mostrano che è possibile avere un punteggio migliore del tris di K
2. Se il flop non è favorevole, ma si ritiene che le carte scoperte non abbiano migliorato la situazione di nessun altro, probabilmente è ancora possibile fare una buona puntata per dimostrarlo. Tuttavia, come sopra, se qualcuno entra con una maggiore puntata, o rialza, è probabile che abbia una mano maggiore ed occorre usare giudizio nella decisione se continuare o meno
3. Se appare una carta di valore superiore rispetto a quella in possesso (hai una coppia di K e il flop scopre un asso) si è potenzialmente sconfitti; qualcuno nel tavolo potrebbe, infatti, avere tra le sue carte un asso. In caso di prima mossa occorre puntare forte ma senza eccessi per dimostrare che l'asso ha migliorato il tuo punteggio. Se qualcuno vede il gioco e rialza, ha un punto sicuramente superiore. Se, invece, si ritiene di non avere più carte competitive, probabilmente è meglio abbandonare la mano e non buttare via quanto di buono fatto durante tutto il torneo.

Pensa sempre a cosa possono avere gli avversari in base alle tue osservazioni ed alle loro mosse. E pensa sempre a come il flop / turn / river può averli aiutati. Vedremo ciò in un capitolo successivo.

**Vuoi avere suggerimenti anche sulle strategie del Blackjack Online?**

Su Joyamo.it trovi tutte le informazioni per imparare e hai la possibilità di giocare sia con moneta virtuale che per soldi veri!

Vieni a trovarci su [www.joyamo.it](http://www.joyamo.it)

## Carenza di chips: tornare in vita da un'eliminazione certa

**L**e chips stanno diminuendo, non si è in grado di competere / rialzare le giocate degli avversari o si è stati pesantemente sconfitti in una o più mani. Il buio sta mangiando le chips rimanenti.

Non è possibile continuare a passare ogni mano, nello stesso tempo se si tentasse di entrare nel gioco il buio eroderebbe gran parte dei fondi disponibili. Cosa fare?

Punto numero 1: Rimanere con poche chips è una situazione che si verificherà molte e molte volte. Nel Poker l'obiettivo è eliminare i giocatori avversari, riducendone la loro quantità di chips, ma non può andar bene sempre. Non si possono vincere tutte le sfide. Nonostante tutto un giocatore ha chance fin quando ha una chip ed una sedia al tavolo.

*Una volta, in un Poker world series del 1982, Jack Straus decise di andare All-in in una mano e perse il piatto. Pensò di esser vicino all'eliminazione, ma il dealer trovò 500\$ sotto il tovagliolo di Jack che, grazie a quella somma, vinse il torneo ed il titolo.*

Mai arrendersi. Si ha sempre una chance per vincere fin quando si rimane nel gioco.

Quando le chance di vittoria diminuiscono sempre di più e le chips vanno scomparendo, l'unica forma di difesa è l'attacco! E' d'obbligo fare una mossa ed opportuno reagire quando si hanno abbastanza chips per fare la differenza, non è giusto aspettare l'imminente eliminazione dal tavolo per opporsi, anche perché i giocatori con grandi quantità di chips potrebbero eliminarti in qualsiasi momento.

Ripeto, bisogna reagire quando si hanno ancora possibilità di colpire duramente gli avversari. Per consuetudine si individua il livello di difesa della propria posizione dal rischio eliminazione in 5 – 10 volte il grande buio.

Occorre armarsi di coraggio e provare a risalire la china, senza eccedere con tentativi continui ad ogni mano. Aspettare una posizione di tavolo favorevole ed una mano in cui ci sono pochi giocatori intenzionati a continuare, è la miglior cosa, a meno che non si è abbastanza fortunati da partire la mano con un'ottima combinazione di carte. In questo caso è necessario utilizzare tutte le chips ed incrociare le dita. In caso contrario (carte di partenza non ottimali e posizione non favorevole al tavolo) occorre attendere una mano in cui si abbia almeno una coppia, di qualsiasi valore, in mano, per tentare il tutto per tutto. Se uno o due avversari vedono la puntata ed il giocatore vince, quest'ultimo avrà raddoppiato le proprie chips; se tutti abbandonano la mano, il guadagno sarà pari alle chips versate dal buio.

Questo è l'unico modo per tornare in partita: mai arrendersi, individuare il momento opportuno per poter attaccare e poi farlo! Non ci sono alternative, almeno che non si stia attendendo l'eliminazione in maniera passiva.

E' altamente probabile che si dovrà tenere questo comportamento anche più volte durante un torneo.

## Perché le dimensioni sono importanti

**L**a quantità delle vostre chips (o la loro mancanza) è molto importante. Per vincere il torneo è richiesto il maggior ammontare di chips al termine dell'ultima mano. Non è possibile vincere un

torneo con una mano ma si può facilmente venire eliminati giocando una mano azzardata. Cercate sempre di costruire il vostro monte chips utilizzando le giuste occasioni che si manifestano davanti.

### In caso di grandi quantità di chips

Non ha importanza essere o meno in diritto di gestire grandi patrimoni, l'importante è aver lavorato duro per guadagnarlo, tanto quanto si dovrà lavorare duro per proteggerlo e non sprecarlo. Avere una grande quantità di chips e saperle usare significa avere la possibilità di esercitare un gran potere sugli altri e influenzare il resto del tavolo, in particolare i giocatori con minori quantità di denaro. Avere la possibilità di rialzare e puntare forte nelle mani in cui si ritiene di poter vincere è fondamentale nelle fasi finali del torneo, ma non è tutto. E' necessario rimanere informato sui giocatori avversari e scegliere attentamente con chi scontrarsi. E' necessario evitare di sfidare avversari con una quantità di chips uguale o superiore alla propria, a meno che non abbia la sicurezza di vincere al 100%.

Siate abili, se il vostro monte chips è davvero grande, non è obbligatorio giocare tutte le mani per poter ambire ad uno dei primi tre posti in palio. Siate abili, usate bene le vostre chips!

### In caso di medio-piccole quantità di chips

Di sicuro le abilità di chi ha un patrimonio di chips inferiore agli altri non sono carenti, tuttavia durante il gioco occorre far attenzione e selezionare con attenzione le battaglie. Provare a non scontrarsi con giocatori più "ricchi", selezionare le mani in cui decidere di giocare con attenzione e cercare di sfruttare le opportunità che capitano per acquisire chips dai giocatori più deboli (o con quantità minori di chips) sono le tre regole base per aumentare le proprie chance di vittoria.

Ricorda sempre che qual'è l'obiettivo finale e non scordarti di tenere sott'occhio i livelli crescenti di buio.

### In caso di piccole quantità di chips

Nel capitolo precedente è stato già affrontato il problema.

Quale dimensione è importante dunque? Non importa quanto grande o piccolo sia il vostro patrimonio, l'importante è saperlo utilizzare per raggiungere l'obiettivo prefissato.

## Vado “All in”

**U**na delle azioni più importanti dei tornei di poker è l'ultima mossa: versare tutte le proprie chips nel piatto per tentare il tutto per tutto, andare All-in!

Come molte altre azioni analizzate in questo libro, è importante sapere sia quando è il momento adatto, sia quando vedere un “all in” chiamato da un avversario. Normalmente i giocatori (poco esperti) usano andare “all in” molto spesso, finanche alla prima mano. E' pericolosissimo perché nel peggiore dei casi si verrebbe eliminati all'istante; a meno che non in possesso della migliore mano in assoluto (un poker, una scala reale), è d'obbligo ignorare gli avversari che compiono questo gesto troppo presto e lasciare che si autoeliminino.

Cosa fare se un giocatore in possesso di un grande patrimonio di chips decidesse di andare “all in” mentre le nostre disponibilità sono inferiori? Vedere la sua giocata, impone che tutte le nostre chips saranno messe in gioco. Se perdiamo saremo eliminati dal torneo.

E' utile dunque definire una regola veloce e semplice: mai e poi mai andare a vedere un “all in” chiamato da un avversario con un ammontare di chips maggiore o uguale al proprio, a meno che non in possesso di un'ottima mano.

Nel caso in cui le carte a disposizione siano eccellenti, e le disponibilità di chips superiori a quelle del giocatore che ha lanciato l'“all in”, allora un'eventuale accettazione della puntata, in caso di sconfitta, non andrà a minare l'intero patrimonio.

### Quando è opportuno andare “all in”?

Sarà possibile andare “all in” solamente se strettamente necessario:

- In caso di carenza di chips (vedi la situazione analizzata nel capitolo precedente) in cui l'attacco è la miglior difesa! l'“all in” rappresenta, in questo caso, l'azione migliore per poter cercare di proteggere la propria posizione e tornare nel vivo del gioco
- Nei momenti finali del torneo, quando i livelli di buio sono talmente alti che l'opzione non è poi così drastica

Per esperienza personale è preferibile essere i primi, nella partita, a chiamare l'“all in” in modo tale da poter dimostrare la propria forza e decisione nel gioco e spaventare gli altri giocatori, mettendoli sotto pressione. D'altra parte, se durante la partita ci si dovesse trovare nella situazione di scegliere se vedere o meno un “all in” chiamato da un avversario, occorrerebbe agire con molta attenzione (è il momento adatto per rischiare? Quale sarà il danno maggiore che posso avere?) e pensare agli eventuali comportamenti che potrebbero aver spinto l'avversario ad utilizzare tale giocata (Sta bluffando o ha delle carte migliori?). Ogni volta che qualcuno va “all in” c'è sempre uno sfidante pronto a vedere la giocata. Uno dei due potrebbe essere eliminato ed il risvolto potrebbe andare a vantaggio di terzi giocatori che hanno preferito una tattica di attesa.

#### *Esempio*

*Considera il seguente scenario. ci sono 5 giocatori sopravvissuti. Te sei al quarto posto. L'ultimo decide di andare “all in” partendo da una posizione iniziale e gli altri tre*

*giocatori vedono l'“all in”. E' ora il tuo turno ed hai in mano una coppia d'assi. Il tuo istinto ti dice di vedere la giocata ma, pensandoci un attimo, ti rendi conto che i rischi sono notevoli:*

- *di sicuro hai il miglior punto ad ora, ma se vedi l'“all in” avrai altri 4 giocatori in competizione e le tue chance di vincere diminuiranno, inoltre se perdi sei fuori*
- *se, invece, lasci la mano (anche se è effettivamente difficile farlo con una coppia di assi) avrai la chance di giungere automaticamente terzo se uno dei tre davanti a te in classifica verrà eliminato*

Riassumendo, se un avversario va “all in” è sempre opportuno prendersi un momento per considerare gli effetti positivi e negativi di tale decisione e se la risposta finale è andare “all in” ... allora in bocca al lupo!

## Bleffare e Rubare

**B**leffare vuol dire, nel gergo del Poker, far finta di avere una buona mano quando in verità si ha un punteggio scarso. Ogni tanto è necessario e giusto provare un bluff, potrebbe essere una tattica devastante e far aumentare le chance di vittoria in caso di esiti positivi, ovvero potrebbe depauperare il portfolio se si venisse scoperti.

Tentare il bluff in continuazione in una partita normale non è mai una tattica sana se l'obiettivo è quello di sopravvivere e arrivare a chiudere il torneo con un premio. Tuttavia a volte occorre provarci.

Si tratta solo di individuare l'opportunità giusta e poi valutare le possibilità di riuscire a cavarsela senza essere scoperti. Quando si tenta un bluff, si decide di giocare principalmente contro l'avversario (per esempio provando a spingere un giocatore inesperto a perdere una mano) che con le carte; questo è il motivo per cui è così importante capire lo stile di gioco dei tuoi avversari.

E' consigliabile non tentare un bluff con un cattivo giocatore; molto spesso, infatti, questi giocatori tendono a rialzare o vedere i rialzi di altri avversari anche se non hanno tra le mani un buon punto, sperando solamente che le fasi successive della mano portino loro fortuna. Non sanno mai quando sono sconfitti e te non sarai mai sicuro della tua vittoria.

Tutt'altra storia, invece, per i giocatori deboli o troppo chiusi, più facili da ingannare. E' opportuno, agire con forza ed aggressività, come se si avesse tra le mani una buona combinazione di carte; se le percezioni di debolezza sono confermate, la mano potrebbe essere vinta.

Un altro divieto è cercare di bluffare contro più avversari o partendo da una posizione iniziale del tavolo. In tal caso, infatti, si ha una maggiore possibilità che qualcuno abbia un punteggio migliore e ti porti via le chips. Non è consigliato, infine, bluffare se alla ricerca di carte, nel flop, per raggiungere un punteggio (es. una scala o un colore).

*Supponiamo di avere J e 10 e il flop porta le carte 9, K, A. Ci serve una Q per fare una scala. Le probabilità non ci sono di certo favorevoli,, perciò perchè preoccuparsi di perdere chips inseguendo la Q? Ok, a volte potrai essere fortunato ed avere la Q, ma molte altre no.*

Quando si ritiene, dunque, che un'occasione sia buona per bluffare?

Non è semplice rispondere a questa domanda; i due possibili scenari di azione sono:

- trovarsi in una posizione favorevole nel pre-flop, con accanto una coppia di giocatori piuttosto chiusi (che difficilmente rialzano)
- trovarsi in una posizione favorevole nel post flop, dopo che tutti gli altri hanno optato per il "check"

Gettare via un ragionevole rilancio per far finta di avere una grande mano potrebbe convincere i tuoi rivali che hai davvero un ottimo punteggio, spingerli a ripiegare.

*Per esempio*

*Nel post flop c'è un potenziale colore. I giocatori prima di te, non rialzano e optano per un semplice check, ti spingono a pensare che non possano aver fatto colore. A questo punto è possibile far finta di averlo fatto, grazie ad un rilancio bluff. In caso contrario, se qualcuno*

*vede la tua puntata o rilancia è probabile che abbia realmente colore; in questo caso è opportuno ripiegare per continuare a sopravvivere. Sei stato scoperto, ma accadrà tante volte.*

La necessità di bluffare è evidente non solo in casi di dimostrazione di forza verso gli altri giocatori più deboli, ma anche quando, in relazione ad una ragionevole chance di avere una grande mano, si vuole che gli altri pensino che l'abbia veramente.

*Per esempio*

*Hai 10 e J di cuori in mano e nel flop vengono scoperte due altre carte di cuori. Un ulteriore cuore nel turn o nel river e il colore è tuo! Puoi quindi cominciare a pensare al bluff nel flop.*

### **Rubare il buio**

Un'altra forma di bluff è nota come "Rubare il buio" ed è molto importante quando i livelli di buio crescono durante l'evoluzione del torneo.

*Per esempio*

*Sei nelle posizioni finali del tavolo e tutti, nel frattempo, sono usciti dalla mano prima di te, per cui adesso ci sei tu e i due giocatori rispettivamente del piccolo buio e del grande buio. Tirar fuori un bel rialzo adesso può comportare il loro abbandono e la tua vittoria, dato che i giocatori del buio sono già stati obbligati a versarne una parte nel piatto ad inizio mano, senza vedere le carte, e potrebbero decidere di non voler utilizzare altre chips a meno che non fossero in possesso di una buona mano. Agire in questo modo ti consente di sapere l'occasione in cui, uno o entrambi, hanno una buona mano.*

*Un'altra opportunità di rubare è quando sei in una posizione iniziale del tavolo, nelle ultime fasi del torneo, caratterizzate da pochi giocatori rimanenti; in questi momenti, infatti, ciascuno penserà di voler vincere il premio e preservare le proprie chips. Un bel rilancio da una posizione iniziale potrebbe convincere tutti della bontà delle tue carte in mano e spingerli a lasciare il gioco.*

Se ci si trova momentaneamente nella posizione di buio occorre prepararsi all'attacco da parte degli altri giocatori, come dimostrano gli esempi sopra. Gli avversari tenteranno in tutti i modi di rubare la posta del buio. Se, quindi, il giocatore nella posizione di buio ha il sospetto che le azioni degli avversari sono mosse dall'unica volontà di ledere il suo patrimonio di chips, allora dovrà essere in grado di difendersi e "vedere" i rialzi da questi lanciati.

Queste due tipologie di bluff fanno parte del gioco, per cui è opportuno sviluppare uno stile personale ed individuare le occasioni opportune. Azzeccare una mossa di bluff può essere una grande soddisfazione ma occorre esser preparati anche alle conseguenze negative!

### **Usa il tuo intuito per vincere le aste al ribasso!**

Su Joyamo.it giochi gratis, guadagni token e li utilizzi nelle aste del sito per aggiudicarti oggetti veri! Ricariche, pendrive, webcam sono solo alcuni..

Vieni a trovarci su [www.joyamo.it](http://www.joyamo.it)

## S-l-o-w play

**S**e si è in possesso di una grande mano (idealmente la migliore possibile) e si vuole cercare di tirar fuori il massimo dagli avversari, una delle tattiche suggerite è quella del “gioco lento”. In altre parole bisogna far finta di non avere nulla e sperare che gli avversari rilancino, in modo tale da entrare nella mano senza dare nell’occhio eccessivamente. In caso contrario, infatti (ovvero nel caso in cui si decidesse di rialzare), tutti scoprirebbero la mossa e non sarebbero interessati a continuare la mano.

### *Esempio*

*Hai J e 10 nel pre-flop. Non c’è stato nessun grande rilancio per cui puoi continuare liscio con la tua strategia. Nel flop vengono scoperte J,10 e 10. Wow! Hai trovato un full, la mano è ora tua. I tuoi avversari puntano e decidi di optare per un “call”, facendo finta che il flop non ti abbia aiutato. Arriva il turn e viene scoperto un asso. Uno dei giocatori comincia a rilanciare forte, mentre te, sapendo di essere ancora avanti, vedi il suo rilancio. Arriva il river con un 4. Il giocatore punta forte un’altra volta e te vedi la sua puntata. Allo show down mostri il tuo full e vinci il piatto!*

*Giocando lentamente la tua mano hai ottenuto molte più chips di quante ne avresti vinte se avessi rilanciato dopo il flop. Nonostante ciò occorre stare attenti agli effetti indesiderati dello slow play.*

### *Esempio*

*Hai una coppia di 8. il flop scopre 8, Q e K. Non pensi che qualcuno abbia un punteggio che possa battere i tuoi tre 8 (tre Q o tre K) semplicemente perchè nessuno ha fatto una puntata in rialzo. In tal senso inizi a giocare lentamente con il tuo tris di 8 e il turn scopre il J. Si sta costruendo un probabile scala, ma tu pensi di avere ancora la mano migliore e continui con la tattica dello slow play. Il river mostra un asso e i tuoi avversari fanno grandi rilanci.*

*Te ti domandi cosa potrebbero mai avere all'improvviso, non pensando minimamente alla scala. Vedi il rilancio e per poco non ti viene un infarto non appena scopri che il tuo avversario aveva in mano 10 e J.*

Questo è uno dei motivi per cui lo slow play può rovinarti una grande occasione.

Se si sta utilizzando questa tattica ma, durante la mano, si ritiene che l’evolversi della situazione (e le carte scoperte nel flop, turn e river) non sia in linea con gli obiettivi è opportuno salvare il proprio patrimonio ed uscire immediatamente dalla mano. E’ obbligatorio, specialmente nello slow play, studiare continuamente le probabili combinazioni di punteggi che possono avere in mano gli avversari. Lo slow play può condurti ad essere il chip leader, ovvero buttarti fuori dal torneo molto velocemente! Stai attento!

## (Non) seguitemi

**G**iocare cercando continuamente le carte e sperando che arrivino ad ogni mano può essere molto pericoloso. E' obbligatorio evitare di farlo perché sarebbe un inutile spreco di chips e, soprattutto, perché è una lotta contro i mulini a vento. Le probabilità non sono favorevoli!

### *Esempio*

*Hai in mano un 10 ed un J nel pre-flop. Vai liscio e senza puntare eccessive chips. Il flop scopre 6,7 ed 8. Le tue probabilità di vittoria non sono poche, perchè se compare un 9 nel turn o nel river farai scala. Qualche avversario decide di lanciare una puntata decisa e la vedi sperando nell'opportunità di trovare un 9 nel turn o nel river. Ma non arriva. Il tuo avversario, invece, allo show down mostra la scala, poiché aveva in mano un 9 e un 10 e te hai perso un'ingente porzione della tua catasta di chips inseguendo un sogno non avveratosi.*

Non aspettare le carte è troppo rischioso!

## Analizza, analizza, analizza!

**L**asciatemi ripetere il titolo di questo capitolo..in maiuscolo! ANALIZZA, ANALIZZA, ANALIZZA.

Un errore comune a molti giocatori è quello di concentrarsi esclusivamente sulle loro carte e di non osservare come il “flop”, il “turn” e il “river” possono aver aiutato gli altri giocatori. Un grosso errore. Occorre sempre, sempre stare in allerta, trarre informazioni dalle carte sul tavolo, analizzare come tali carte possano avvantaggiare gli avversari e se la tua mano sia imbattibile o non-giocabile, cioè se sia poco saggio mettere altre chip nel piatto.

### *Esempio*

*La tua coppia d'assi nel “pre-flop” potrebbe non bastare se poi il flop offre dei 5, 6, 7 o altre tre carte dello stesso seme. Qualcuno potrebbe avere scala o colore. E se ce l'ha, i tuoi assi sono fritti!*

Bisogna sempre, sempre pensare a quali combinazioni potrebbero uscire. Alcuni esempi:

- Ogni coppia sul tavolo, è un possibile tris, full o poker
- Tre carte dello stesso seme, sono un possibile colore
- Tre carte consecutive dello stesso seme, una scala colore o scala reale
- Due carte qualunque dello stesso seme, qualcuno potrebbe tentare un colore
- Una sequenza o altre carte di seme diverso ma “connesse” tra loro, una possibile scala o che qualcuno cerchi di farla

Prestare attenzione a chi potrebbe battere man mano che le carte cadono sul tavolo è un atteggiamento giusto.

### *Esempio*

*Se si pensa di essere battuti in partenza, ha davvero senso rilanciare con una coppia di 10 in mano, mentre sul tavolo ci sono K, 9 e 6, tutti di cuori? La presenza di un giocatore con un K, anche non di cuori, è garanzia certa di una sconfitta. Se pensi che qualcuno stia “tentando” una giocata dovresti essere capace di fermarlo rilanciando e facendo capire di possedere già una mano migliore (cosa che potresti anche avere, naturalmente). Fai in modo che vedere un'altra carta gli costi caro e vedrai che non ti disturberà più!*

## Conserva degli appunti personali

**L**a maggior parte delle poker room online danno la possibilità di conservare delle annotazioni sui tuoi avversari, su base individuale. L'utilizzo di questi appunti può essere molto utile. Conservando poche righe su ogni giocatore sarà possibile mantenersi aggiornati, ogni volta che ci si siederà sul tavolo, su qual sia lo stile di gioco dei tuoi avversari.

La possibilità di modificare ed aggiornare gli appunti consente di rivedere il giudizio dato su un giocatore migliorato nel tempo, appuntandone nuovi aspetti emersi durante la partita. E' indicativo anche prendere appunti scritti a mano durante il torneo; sarà di aiuto per mantenere alta la concentrazione durante le prime fasi e a costruire una "idea" in movimento del gioco degli avversari (es. puntano sempre le solite cifre, cercano sempre le solite carte, sono molto cauti e propensi ad uscire dal gioco e così via..)

**L'informazione è potere quando vuoi "prenderti gioco" di un giocatore!**

### Giochi, aste, chat, blog e molto di più!

Joyamo.it è il primo social network di giochi online! Gioca a decine di giochi, partecipa ai tornei e alle aste, chatta, blogga e conosci tanta gente!

Vieni a trovarci su [www.joyamo.it](http://www.joyamo.it)

## Il torneo multi-tavolo

**F**inora abbiamo analizzato in questo libro le strategie e le tecniche per partecipare a tornei da 10 giocatori di tipo “sit&go”.

Imparerai dalla tua poker room online che è possibile partecipare anche a grandi tornei con centinaia (o migliaia) di giocatori distribuiti su multi-tavoli. Entrando in queste sessioni si potranno vincere fantastici premi, sebbene lo sforzo necessario per arrivare fino in fondo sarà maggiore del normale.

A volte si può prevedere l'elargizione di premi a denaro per oltre 200 giocatori (controlla sempre la struttura del montepremi prima di partecipare), sebbene con la vincita più bassa riuscirai a malapena a ripagarti il costo di partecipazione o guadagnare un piccolo extra. Per fare “un bel mucchio di quattrini” ci si dovrà sedere al tavolo finale, ma potrebbero volerci ore prima che un torneo multi-tavolo si concluda. L'investimento è fruttifero, ma lungo e complesso. Occorre essere certi di farlo prima di sedersi a un torneo multi-tavolo. Se si entra per fare una sessione tipo “big shot”, come nella strategia suggerita, si dovrà mantenere abbottonati fin dall'inizio, utilizzando lo stesso atteggiamento tenuto nel tavolo singolo, e lasciare che gli altri si facciano fuori. La seconda fase sarà il momento per aumentare l'aggressività ogni qual volta si presenta l'occasione, naturalmente in funzione delle chips a disposizione. All'avvicinarsi dei soldi, è utile mantenere un profilo basso, traendo vantaggio dalle sfide raccolte con accortezza. In alcuni casi non si tratterà più di strategie da tavolo singolo e in aggiunta alle doti personali ci sarà bisogno di una bella dose di fortuna per finire un torneo multi-tavolo con una somma di rilievo.

Sarebbe già positivo finire nella parte alta della classifica, almeno da pensare che il guadagno sia valso l'investimento; infatti si potrebbe giocare per ore senza guadagnare alcunché.

I tornei “freeroll” (come suggerisce il termine inglese) sono quelli in cui è la poker room a metterci i soldi. Nessuna quota di ammissione. Anche qui ci sono bei premi da conquistare ma non sempre la relazione tempo-investimento è così attraente come per le altre tipologie di sfida.

I freeroll tendono ad attrarre giocatori di basso profilo; giocare con loro farà sempre il Poker un altro gioco. Tutti ci provano: è gratis. Il tempo sarebbe meglio speso entrando in tornei di tavoli singoli per mettere a frutto le proprie capacità in un ambiente dove si hanno maggiori chance di guadagno.

## “Raccogliendo tutti i pezzi” – Cominciamo a giocare

**E**satto, è tempo di cominciare. Hai letto un sacco di informazioni nei capitoli precedenti. Non ti farà male rileggerli ancora una volta o due. Dopo di che, quando sarai pronto, buttati! Giocare per davvero è l'unico modo per imparare. Avvia il software della tua poker room ed entra nel torneo! Ti suggerirei di iniziare con un basso livello di puntate (5\$/5£), per andare ad incrementarle solo quando starai stabilmente guadagnando e il tuo account te lo permetterà. E, ti prego, non giocare soldi che non puoi permetterti di perdere.

Troverai un stile di gioco tutto tuo, ma volendo sintetizzare:

- Ricorda che il tuo obiettivo è di concludere tra i primi tre (anche con puntate basse potresti vincere una cifra ragionevole..)
- Contieniti nelle battute iniziali
- Raccogli le sfide con oculatezza, e quando combatti, sii aggressivo
- Studia gli avversari e pensa a come sconfiggerli
- Non aspettare delle carte in particolare
- Non ti concentrare solo sulle tue carte, ma anche su quelle che i tuoi avversari potrebbero avere
- Trova delle possibilità per bluffare e rilanciare (e se non pensi che i tuoi avversari abbiano la giocata migliore, fingi di averla tu!)
- Non bluffare mai a meno che non SEI COSTRETTO (per esempio, non riuscendo più a pagare il piatto se non lo fai)
- Sappi quando sei battibile, sii disciplinato nel lasciare la mano e rimanere ancora in partita
- Sii paziente e non mollare mai (“delle chip e una sedia”)

Non importa quanto bravo diventerai, avrai bisogno sempre di un po' di fortuna.

Quello che mi rimane da dirti è di ringraziarti per l'attenzione e di augurarti tutto il successo possibile. Spero solo di poterti far vincere ai tavoli. Non posso farlo con una semplice lettura, ma capendo e mettendo in pratica ciò che hai letto qui, potrai apprezzare le strategie per i tornei di poker e aumentare le tue chance di concludere “tra i vincitori”.

## Informazioni su I-Labs Digital

**I** I-Labs Digital srl nasce a fine maggio del 2008, capitalizzando le esperienze e competenze pluriennali consolidate dal management nel settore del gaming and gambling, dell'editoria e del business on line in generale.

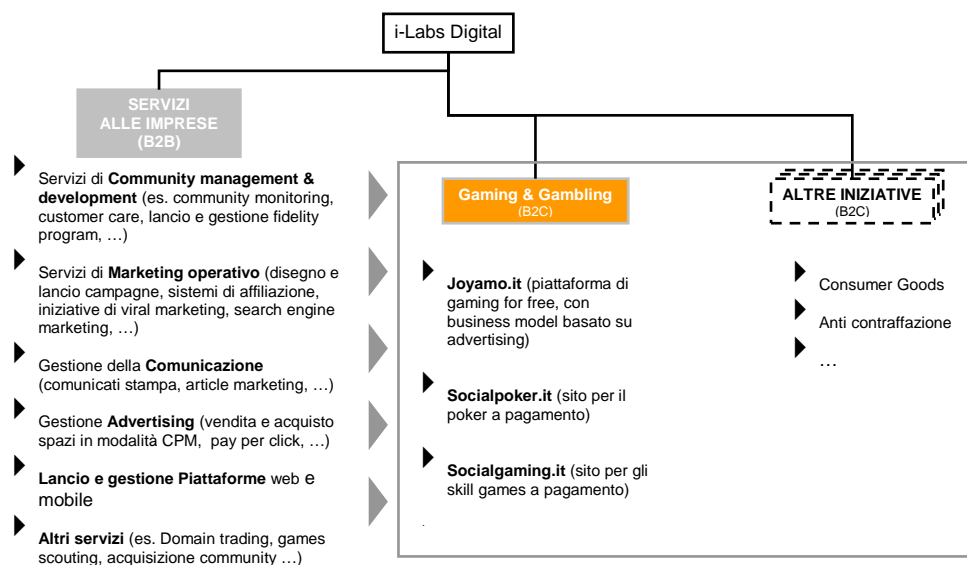
La Vision di I-Labs Digital è di diventare un punto di riferimento nel mercato italiano relativamente all'ideazione, realizzazione e gestione di iniziative digitali.

La mission di I-Labs Digital è duplice:

- ▶ Sviluppare properties digitali attraverso la progettazione e realizzazione diretta di iniziative proprietarie e/o esercitando il ruolo di "incubator" per lo sviluppo di iniziative digitali di terzi
- ▶ Offrire competenze, servizi, supporto operativo ed infrastrutture ad imprese già esistenti che vogliono massimizzare il valore delle proprie iniziative sui canali interattivi

La Struttura organizzativa è caratterizzata dalla **gestione diretta di alcune attività proprie verso i consumatori finali**, attraverso brand di proprietà di i-Labs Digital (es. Joyamo.it) e da un'Area dedicata ai **servizi per le imprese (B2B)** che, sfruttando il know-how acquisito dalle esperienze dirette, ha l'obiettivo di generare valore velocemente anche per business di terzi.

Di seguito è illustrato il modello organizzativo:



Relativamente all'Area di Business Gaming & Gambling sono già attivi due brand differenti:

- ▶ Joyamo.it, il social network dei giochi online, con la caratteristica distintiva, rispetto ai siti competitor, di permettere ai propri iscritti non solo di giocare “for free”, ma di socializzare tra loro attraverso l'utilizzo dei vari servizi di community (es. ricerca profili, sistema di messaging, sfide, tornei, aste, ...)
- ▶ Socialpoker.it, sito neo nato rivolto in maniera specifica ai potenziali giocatori di poker a pagamento

In merito a **Joyamo.it** di seguito sono elencate in dettaglio le caratteristiche distintive:

- ▶ Portafoglio Giochi “For free”:
  - ✓ Ad oggi:
    - 30 Giochi proprietari single player suddivisi in 7 categorie (sport&arcades, rompicapo, parole e numeri, carte, giochi da tavolo, casinò, biliardo e freccette) integrati completamente con la piattaforma Joyamo.it (sistema dei token, sfide, tornei, classifiche, ...)
    - 3 Multiplayer proprietari:
      - ▶ Poker in 2 versioni (tavoli da 2 e da 5)
      - ▶ Dama
      - ▶ Forza4
    - 100 giochi single player non proprietari
  - ✓ Nel corso del 2009-2010: verranno aggiunti ulteriori multiplayer single player
- ▶ Portafoglio Giochi “For Pay”:
  - ✓ Ad oggi: Poker, Black Jack, Scommesse, Gratta e Vinci
  - ✓ A breve: Previa autorizzazione AAMS, disponibili anche in modalità “for free” (es. Burraco)
- ▶ Servizi di social network:
  - ✓ Ad oggi:
    - Profilazione e ricerca utenti
    - Sistema di messaggistica interna
    - Sistema di e-mail alert system
    - Blog
    - Foto
    - Amici
    - Viral marketing evoluto per invito amici
    - Sfide a token one-to-one
    - Classifiche
    - Aste al rialzo a token
    - Aste al ribasso a token
  - ✓ A breve:
    - Classifiche di merito generali e per gioco
    - Subscription fee con servizi profilati per tipologia di utente
- ▶ Sistema di tornei:

- ✓ Ad oggi:
  - Tornei single player in differenti modalità:
    - Sit&go: Vince chi fa più punti in un definito numero di partite
    - Token: Vince chi per primo raggiunge un determinato montepremi di token
    - Cup: Torneo ad eliminazione diretta
    - League: Campionato all'italiana
    - Time: Vince chi accumula più token giocando in un determinato lasso temporale

✓ A breve: Sistema di tornei per giochi multiplayer

- ▶ Shop Merchandising: Sezione dedicata del sito per la vendita del Merchandising Joyamo.it
- ▶ Sito Mobile: Sito www.Joyamo.mobi sul mobile con servizi di community e un sottoinsieme di giochi
- ▶ Sito Inglese: Dominio www.Joyamo.com disponibile in inglese
- ▶ Piattaforma avanzata per l'invio delle comunicazioni, quali newsletter e Direct Emailing Marketing, con gestione autorizzazione privacy
- ▶ Piattaforma di advertising con le principali network pubblicitari, compatibili con il sizing di Joyamo, web mobile, come ad esempio Google, SprinTrade e Tradedoubler

Inoltre, nel corso del progetto Joyamo.it, I-Labs Digital, ha maturato competenze ed esperienze distintive relativamente al mercato dei free games su una serie di tematiche strategiche, quali:

- ▶ Gestione dei Sistemi di Affiliazione
- ▶ Gestione della comunicazione
- ▶ Search Engine Marketing
- ▶ Search Engine Optimization
- ▶ Viral Marketing (es. facebook, msn e yahoo groups, ...)
- ▶ Gestione della community e fidelizzazione clienti
- ▶ Gestione dei tornei
- ▶ Gestione dei sistemi di aste
- ▶ Dinamiche di conversione vs Skill Games a pagamento (poker)
- ▶ Supporto agli utenti ed Help Desk
- ▶ Integrazione diretta tra gli ambienti "For Free" e "For Pay"

Il team attualmente prevede in pianta stabile 3 FTE con un community manager dedicato, che in breve tempo ha acquisito oltre 19.000 Clienti, circa 700.000 pagine viste mese, circa 40.000 visitatori mese, oltre 25.000 citazioni in Google, la prima posizione per alcune ricerche (social giochi, social gaming, ...) su Google, e una visibilità su Ansa, AdnKronos, Il Tempo, L'Unità, La Stampa, Affari Italiani ed altre testate specializzate.