

Come si gioca al poker Razz?

Benvenuto nel mondo del poker Razz, dove le mani più basse vincono. Qui troverai tutte le informazioni necessarie per giocare la tua prima partita di Razz, incluse le regole e la graduatoria delle mani.

Cos'è il poker Razz?

Il Razz (Seven Card Stud, giocato solo nella variante Low) è un gioco di poker in cui la migliore mano low 'Ace to Five' vince il piatto allo showdown. Nel Razz, ai giocatori vengono distribuite sette carte nel corso della mano, ma viene considerata solo la migliore mano low di ogni giocatore composta da cinque carte per determinare il vincitore. Al contrario di Seven Card Stud Hi/Lo o Omaha Hi/Lo, nel Razz non esiste il requisito di 'eight or better' per vincere il piatto.

Graduatoria delle mani nel poker Razz

Il Razz utilizza il cosiddetto 'Ace to Five' o il sistema 'California' per la classificazione delle mani low. La scala e il colore non contano contro una mano e gli assi sono sempre low, pertanto la migliore mano possibile è una 'scala minima': 5, 4, 3, 2, A. Per aiutarti a capire la classificazione delle mani, i seguenti esempi di mani del Razz sono ordinati dalla meno forte (la n° 1 vincerà raramente il piatto) alla più forte (la n° 12, nuts, la miglior mano possibile):

3, 3, 3, 5, 5

K, K, 4, 3, 2

2, 2, 7, 6, 5

A, A, 10, 9, 8

K, Q, J, 10, 9

K, Q, J, 10, 7

9, 8, 7, 6, 5

9, 7, 6, 5, 3

9, 7, 6, 5, A

6, 5, 4, 3, 2

6, 4, 3, 2, A

5, 4, 3, 2, A

Nota che una mano low di carte diverse tra loro viene sempre letta dalla carta più alta, a scendere. Pertanto, la mano n° 10 è nota come 'Six-low', perché la carta più alta è un 6. La mano n° 9 è un 'Nine-low' e la mano n° 5 è un 'King-low'. Nello slang del poker, si fa distinzione fra mani low vicine nominando la carta successiva alla più alta; così la mano n° 11 viene chiamata 'Six-Four low' e batte la mano n° 10 che è 'Six-Five low'.

Quali sono le regole del poker Razz?

Ante

Prima dell'inizio di una partita di Razz, tutti i giocatori piazzano un ante di un valore nominale (il valore esatto dipende dalla partita ed è visualizzato nella barra del titolo del tavolo). Questo è il costo delle carte ricevute nella mano. Ad esempio, in una partita con limiti di €1/€2, l'ante sarà di €0,15.

Third Street

Ogni giocatore riceve inizialmente tre carte, due hole cards coperte e una scoperta. Nel Razz, il giocatore che ha la carta scoperta più alta deve effettuare il 'bring-in' e giocare per primo. Deve piazzare un'altra puntata nominale (anche in questo caso, l'importo esatto del bring-in dipende dalla partita) o, a scelta, una puntata completa con un incremento della puntata minore. L'azione al tavolo da poker continua in senso orario fino al completamento del round di puntate.

Fourth Street

Ogni giocatore riceve un'ulteriore carta scoperta chiamata 'Fourth Street'. Il primo ad agire è il giocatore le cui carte scoperte formano la mano più forte (più bassa). La regola prevede la possibilità di effettuare un check o una puntata. L'importo è pari a una small bet (€1 in una partita €1/€2). Segue un altro giro di puntate.

Fifth Street

Ogni giocatore riceve un'altra carta scoperta chiamata 'Fifth Street'. Come per la Fourth Street, il primo ad agire è il giocatore le cui carte scoperte formano la mano più bassa. Ad esempio, un giocatore con un Eight-high gioca per primo se gli altri giocatori rimasti in gioco mostrano una coppia di sette e una Queen-high. Il giocatore con l'Eight-high potrebbe fare check o puntare l'importo più alto.

A partire dalla Fifth Street e fino alla conclusione della mano, tutte le puntate e i rilanci sono in incrementi di big bet (ad esempio, €2 in una partita €1/€2).

Sixth Street

Ogni giocatore riceve un'altra carta scoperta chiamata 'Sixth Street'. Come per la Fourth e la Fifth Street, il primo ad agire è il giocatore le cui carte scoperte formano la mano più bassa. Segue un altro giro di puntate.

Seventh Street (o river)

Ogni giocatore riceve una settima e ultima carta, distribuita coperta e nota solo al giocatore che l'ha ricevuta. Come per le street precedenti, il primo ad agire è il giocatore le cui carte scoperte formano la mano più bassa. Si passa al giro finale di puntate e, se rimane in partita più di un giocatore, si procede allo showdown.

Showdown - Proclamazione del vincitore

Se dopo l'ultimo giro di puntate rimane in partita più di un giocatore, l'ultimo ad aver effettuato una puntata o un rilancio mostra le sue carte per primo. Se nell'ultimo round non ci sono state puntate, sarà il primo giocatore

ancora in gioco alla sinistra del dealer a doverle mostrare. Tutti i giocatori arrivati allo showdown mostrano le rispettive carte procedendo in senso orario.

Il giocatore con la più bassa combinazione di cinque carte Ace to Five vince il piatto. Ricorda che, al contrario di Seven Card Stud Hi/Lo o Omaha Hi/Lo, non esistono requisiti per vincere il piatto: vince la migliore mano low. Una volta assegnato il piatto, si può procedere con una nuova mano di Razz.

In caso di due o più mani di pari valore, il piatto viene diviso in misura uguale tra di esse. Il seme delle carte non costituisce infatti una discriminante nel determinare il vincitore della mano.

Opzioni di puntata dei giocatori

Nel Razz, come nelle altre varianti di poker, le azioni disponibili sono 'passare', 'fare check', 'puntare', 'vedere' o 'rilanciare'. La disponibilità di tali opzioni dipende da cosa hanno fatto i giocatori che ci precedono. Se nessuno ha ancora puntato, un giocatore ha la possibilità sia di fare check (non puntare, ma tenere le carte) sia di puntare (bet). Se un giocatore ha già puntato, gli altri giocatori possono passare (fold), vedere (call) o rilanciare (raise). Vedere (call) significa puntare lo stesso importo scommesso dal giocatore precedente. Rilanciare (raise) significa puntare un importo superiore a quello della puntata precedente. Nel poker Limit, puntate e rilanci presentano importi predeterminati.

Regole aggiuntive e casi particolari del Razz

Se, nel determinare il giocatore obbligato a effettuare il bring-in, si verifica una situazione di parità, tocca al giocatore con la carta dal seme più alto, tenendo presente l'ordine decrescente: picche, cuori, quadri e fiori. Il seme più alto effettua il bring-in, quindi se all'inizio della mano due giocatori mostrano rispettivamente una regina di cuori e una regina di quadri, e non sono visibili carte più alte, sarà allora il giocatore con la regina di cuori a dover effettuare il bring-in (nota: la regola non vale per determinare il punto migliore allo showdown).

Se il giocatore che mostra la carta più alta alla Third Street si trova all-in a causa dell'ante e, pertanto, non può effettuare il bring-in, sarà il giocatore successivo in senso orario a doverlo effettuare, indipendentemente dal valore della sua carta scoperta.

Poiché ci sono solo 52 carte nel mazzo, le carte potrebbero finire prima della distribuzione della Seventh Street nelle mani con otto giocatori. In questa rara eventualità, la Seventh Street sarà costituita da una sola 'carta comune' scoperta condivisa da tutti i giocatori ancora in gioco.