

OGGETTO: LE NOSTRE MACCHINE NON RIPRODUONO IL GIOCO DEL POKER COME DA DICHIARAZIONE SOTTOSTANTE, QUESTO VALE PER TUTTI I MODELLI CHE NOI TRATTIAMO METTETELO SUL SITO

Riproduzione del gioco del poker

Per evitare di riprodurre il gioco del poker ci si è basati sul regolamento del gioco del poker pubblicato a pag. 317 del volume IX PERIT-REAY edito da Istituto Della Enciclopedia Italiana Fondata da Giovanni Treccani, tale regolamento utilizza svariate volte la parola "carta", il Dizionario Della Lingua Italiana di Giacomo Devoto e Gian Carlo Oli riporta la definizione di "carta da gioco" all'apice 5 del sostantivo "carta".

Si allegano in corsivo la definizione del Dizionario Della Lingua Italiana e le 14 regole della Enciclopedia Italiana corredate da commenti nei quali si abbrevia "poker" con p. e si abbrevia "gioco oggetto di questo manuale" con g..

Carta. ⁵ *Carte da gioco, cartoncini rettangolari in cui sono raffigurati diversi simboli, organizzati in un sistema di semi e di diverso valore secondo le regole dei vari giochi.-* Ogni carta da p. è identificata dalla combinazione di "valore" e di "seme" (13 valori x 4 semi = 52 carte). Invece i simboli utilizzati dal g. sono identificati unicamente per tipo e quindi non possono essere assimilati alle carte. Oltretutto non esistono nel mazzo del gioco del p. due carte aventi medesima combinazione ossia due carte uguali. Invece nel g. possono comparire due o più simboli dello stesso tipo ossia uguali.

1- Nel gioco del p. il numero dei giocatori può variare da tre a cinque; generalmente si gioca in quattro. – Nel g. il giocatore è unico, ed anche sforzandosi di voler considerare l'apparecchio come un secondo giocatore non si raggiunge il numero minimo di tre giocatori.

2 - Si usa un mazzo di 52 carte dal quale si tolgono i due, i tre, ecc. secondo questa regola: la carta minima che deve rimanere nel mazzo è data dalla differenza fra il numero fisso 11 e il numero dei giocatori. – Il g. non utilizza un mazzo di 52 carte, bensì vengono utilizzate figure di simbologia non riconducibile a valori e semi inoltre il numero di figure utilizzate non è di 52 e non varia in funzione del numero di giocatori. Quindi la distribuzione dei simboli del g. non è assimilabile alla distribuzione delle carte di un mazzo.

3 – Il valore delle carte è Asso, Re, Donna, ecc., in ordine decrescente. – Come già specificato i simboli utilizzati dal g. non possono essere assimilati né all'Asso, né al Re, né alla Donna, né alle rimanenti carte da p.

4 – Chi fa le carte ne dà cinque a ciascun giocatore, distribuendole a una a una da sinistra a destra. - Il g. non distribuisce alcuna carta in quanto come già specificato i simboli utilizzati non sono assimilabili alle carte. Inoltre i simboli utilizzati vengono distribuiti unicamente al giocatore e non all'apparecchio stesso, il quale non dispone di una propria dotazione di simboli da confrontare col giocatore.

5 - Le combinazioni possibili con le cinque carte sono, secondo l'ordine di valore correntemente seguito in Italia: una coppia, due carte di valore uguale; due coppie, o doppia coppia; tris, tre carte uguali; scala o sequenza, cinque carte in ordine di valore; full, un tris e una coppia; colore, cinque carte dello stesso seme; poker, quattro carte dello stesso valore; scala reale, sequenza dello stesso seme. – Nessuna delle combinazioni citate è assimilabile ad alcuna combinazione delle tabelle di premio e di bonus del g. proprio perché, come già specificato, i simboli utilizzati non sono identificati né per valore né per seme ma solo per tipo. Oltretutto, come già specificato, il metodo di distribuzione dei simboli del g. non è assimilabile alla distribuzione delle carte di un mazzo.

6 – *Nel confronto di combinazioni uguali vince la più alta di valore (tranne nel caso della scala reale, in cui la minima è inferiore alla media, ma superiore alla massima); se il valore è uguale si tiene conto del colore nel seguente ordine decrescente: cuori, quadri, fiori, picche.* – Come già specificato, nel g. solo il giocatore ha la propria dotazione di simboli, per cui non è possibile confrontare la combinazione ottenuta con quella di alcun altro giocatore.

7 – *Chi distribuisce le carte deve mettere sul piatto una quota minima fissa (cip), alla quale ha facoltà di aggiungere o no una quota libera (invito) che tutti i giocatori sono obbligati a versare.*– Nel g. non viene messo sul piatto alcun cip, e non c'è alcuna facoltà di aggiungere alcuna quota libera.

8 – *Quindi i giocatori guardano le carte e prendono la parola, cominciando dal primo alla sinistra del cartaio; chi abbia almeno una coppia di fanti può aprire il gioco con una quota libera (ma non superare la somma che già si trova sul piatto); gli altri giocatori, a turno, “vedono” o “rilanciano” (aumentando a volontà la quota d'apertura, che così aumentata diventa obbligatoria anche per gli altri giocatori), o rinunciano a giocare per la mano in corso perdendo le quote già versate.* – Nel g. non esiste alcuna forma ne di colloquio tra giocatori, ne di “apertura del gioco”, ne di “rilancio”, ne di “rinuncia”.

9 – *I giocatori rimasti in gara scartano quindi un certo numero di carte (da 1 a 4: o nessuna, se si dichiarano “serviti”), e il cartaio le sostituisce; poi, chi ha aperto il gioco, o l'ultimo giocatore che ha rilanciato sull'apertura, “passa parola” (parole), o punta; gli altri o passano a loro volta, o vedono o non vedono la puntata, o rilanciano; fra coloro che vedono la puntata del primo giocatore e tutti gli eventuali rilanci, vince chi ha la combinazione maggiore; se nessuno vede, vince chi ha fatto la puntata o il rilancio più alto.* – Come già specificato i simboli del g. non sono assimilabili alle carte, quindi non viene scartata alcuna carta e il “cartaio” non sostituisce alcuna carta. Il giocatore può unicamente sostituire i simboli ma non da 1 a 4, bensì da 1 a 5. Inoltre non esiste alcuna forma ne di “rilancio”, ne di “passa parola”, ne di “vedo”. La determinazione della vincita del giocatore non si basa sul confronto tra due o più giocatori bensì unicamente sulle combinazioni di simboli specificate dalle tabelle di premio e bonus.

10 – *Se tutti passano, le quote restano sul piatto e servono per la mano successiva.* – Come già specificato nel g. non esiste alcuna forma di “passa parola”, inoltre non viene trasferita alcuna quota alla mano successiva.

11 – *Il bluff consiste nel puntare quote alte per indurre gli altri giocatori a non “vedere”, e prendere il piatto pur avendo un gioco inferiore agli avversari.* - Nel g. non esiste alcuna forma di “bluff”, inoltre non è possibile effettuare alcuna puntata.

12 – *L'apertura al buio si ha quando, dopo l'invito e prima di vedere le carte, il primo giocatore alla sinistra del cartaio raddoppia la puntata globale esistente sul piatto; in tal caso il giocatore successivo può raddoppiare ancora (contro buio).* – Nel g. non esiste alcuna forma di “apertura al buio”, inoltre non è possibile raddoppiare alcuna puntata.

13 – *Gli altri, per giocare, debbono mettere sul piatto, dopo aver visto le carte, la quota corrispondente al buio e al contro buio.* - Come già specificato nel g. non esiste alcuna forma ne di “buio”, ne di “contro buio”, ne esistono quote a loro attribuibili.

14 – *Chi ha aperto al buio ha il diritto di parlare per ultimo e può rilanciare dopo che gli altri giocatori hanno “visto” il buio.* - Come già specificato nel g. non esiste alcuna forma ne di colloquio tra diversi giocatori, ne di “buio”, ne di rilancio.

Dopo aver usufruito del regolamento del poker pubblicato dall' Istituto Della Enciclopedia Italiana Fondata da Giovanni Treccani, e dopo aver analizzato anche la più piccola particella di senso compiuto delle regole principali, si può affermare che il gioco oggetto di questo manuale non riproduce, nemmeno in parte, il gioco del poker o le sue regole fondamentali.