

ABC del 2 to 7

Triple Draw Deuce to Seven Lowball

Il Triple Draw 2-7 ha come scopo quello di combinare 5 carte realizzando il punto più basso possibile. Idealmente è un po' come il poker tradizionale a cinque carte anche se con differenze profonde. Bottone, SB e BB sono di derivazione Texana e quindi si ha già un'idea del giro da seguire per le puntate. La modalità di scommessa è Limit (con la solita avvertenza: nei primi 2 turni si scommette/rilancia per l'importo inferiore del limite, negli ultimi 2 turni per l'importo maggiore). Il numero massimo di giocatori al tavolo è 6. Ad ogni giocatore vengono distribuite cinque carte coperte (ecco la base di poker tradizionale). Nel piatto ci sono già le puntate obbligatorie di SB e BB. Dopo la distribuzione c'è il primo giro di scommesse. Poi si cambiano le carte (come nel poker tradizionale ma ricordate lo scopo del 2-7...la combinazione più bassa!). Si possono cambiare anche tutte e 5 le carte. Ovviamente si può essere serviti (Stand Pat). Dopo il cambio c'è il secondo giro di scommesse e il primo a parlare è il primo giocatore alla sinistra del Bottone. Poi si cambiano ancora le carte (per la seconda volta). Anche in questo caso il numero di carte da cambiare è libero. Altro giro di scommesse e poi ultimo cambio di carte (se no non si chiamerebbe Triple Draw). Ultimo giro di puntate e poi Showdown. Essendo la puntata Limit, ci sarà il Cap al 4° controrilancio.

L'Asso vale solo come carta alta. A differenza dei punti Low (in omaha o stud) nel 2-7 i colori e le scale giocano a vostro sfavore perché sono considerati punti normali. Ad esempio 34567 perde contro AAKJT. In virtù di queste spiegazioni la mano invincibile è, chiaramente, 23457 (detta Wheel) seguita da 23467 (ovviamente senza che siano entrambe le mani dello stesso seme). Per capire bene perché la seconda miglior mano sia 23467 e non 23458 ricordatevi la conversione numerica del Razz. Se avete un asso (che, lo ricordiamo, è considerata solo carta alta), la miglior mano possibile è 2345A (detta Ace Low, ma che non è considerata scala). Se avete una scala reale avete l'aritmica certezza di aver perso (!)

Caso particolare: capita, a volte, che le carte non bastino per tutti i cambi che si effettuano durante una mano. Succede allora che le varie carte scartate in precedenza vengono tenute da parte e riciclate e distribuite come cambi una volta esaurite le carte iniziali. E' chiaro che se tocca a me e io decido di cambiare 3 carte ma ce ne sono solo 2 del mazzo originale mi vengono date le 2 carte "originali" rimanenti, poi viene rimescolato il Muck (i precedenti scarti) senza aggiungere i miei scarti di quel turno. Questo, pare ovvio, per evitare che mi ritorni la (o le) stessa carta. Il caso limite è quello nel quale tutti e 6 i giocatori arrivino all'ultimo cambio e nei precedenti abbiano cambiato sempre 5 carte. In questo caso, posso trovarmi a riavere carte già viste ma a distanza di un turno di cambi e non nello stesso cambio.

Ace to Five Triple Draw

Si gioca nello stesso identico modo del 2-7. L'unica differenza riguarda il valore delle mani. Anche qui si deve ottenere la miglior mano bassa ma, a differenza del 2-7, qui le scale e i colori non giocano a vostro sfavore. Di conseguenza il miglior punto sarà A2345. Per il resto la modalità di svolgimento del gioco e delle puntate è identico al Triple Draw 2-7 Lowball.