



ME AND THE DEVIL

Un larp da camera blues per 5-6 persone
di Irene Oppo

INTRO

Me & The Devil è un larp da 5-6 giocatori, della durata di circa 2 ore e non ha bisogno di un facilitatore.

Siamo dentro a un juke joint negli Stati Uniti del proibizionismo, ovvero un locale, gestito soprattutto da afro-americani, dove si suonava musica, si ballava, beveva e giocava.

Dopo una giornata di duro lavoro, i personaggi si ritrovano ad un tavolo della Ol'House, in cerca di una meritata partita di poker, bagnata da qualche goccio di moonshine. Man mano che entreranno nel vivo della partita, scopriranno che tra di loro c'è un intruso che alzerà la posta del gioco e li spingerà all'estremo, facendo leva sui loro punti deboli.

E' un gioco asimmetrico, che vuole far vivere la tensione di giocare contro qualcosa di infinitamente più grande, immersi in un'atmosfera mistica, fumosa e, soprattutto, blues.



PREPARAZIONE

Il gioco si svolge intorno a un tavolo, illuminato solo dalle candele. Un grammofono riproduce melodie calde e malinconiche.

Interpreterete un gruppo di lavoratori del Mississippi, che chiameremo Anime, tra cui si cela il Diavolo in incognito.

MATERIALI:

- Un mazzo di carte da gioco da cui sono stati tolti i 2 e i jolly, e preparato secondo le regole del poker a 5 carte (vedi allegato)
- Delle fiches da poker (vere, improvvisate o anche soldi)
- 4 o 5 candele (il numero dei giocatori meno uno)
- I fati e i personaggi stampati (vedi più avanti)
- Un dispositivo che riproduca la playlist: Potete riprodurla da [Spotify](#), o [scaricarla dal sito](#).
- Qualcosa da bere (opzionale)

PREPARAZIONE DELL'AMBIENTE DI GIOCO

Servono: un tavolo dove si svolgerà la partita di poker, e una qualsiasi altra superficie di appoggio.

Sul tavolo da gioco devono essere messe le candele, il mazzo di carte e i bicchieri.

Sull'altra superficie, che nella finzione sarebbe il bancone del bar, vanno messe le fiches che avanzano, e le bottiglie. Vanno posizionati anche i fati stampati, ritagliati e piegati (in modo che non siano leggibili) disposti in due pile, una per il Diavolo e

una per le Anime. L'ordine in cui vanno impilati è quello degli atti.

Potete scegliere di stampare le regole del poker e metterle sul bancone come se fossero affisse nel locale.

MATERIALI PER I GIOCATORI

Prima di entrare dovrete avere con voi:

- Le fiches, in pezzi da 5\$, 10\$ e 25\$. 6 giocatori iniziano con 60\$ a testa, 5 giocatori con 50\$.
- Una carta 2 o un jolly a testa, che potete mettere in tasca, o nella manica.



MECCANICHE

Prima di iniziare, leggete attentamente queste regole.

- Il gioco si svolge durante una partita di poker, quindi assicuratevi di leggere le regole del poker a 5 carte nell'allegato sul poker in fondo al documento.
- Tutti i 2 e i jolly sono carte speciali, o "colpi di fortuna", che quindi vanno tolte precedentemente dal mazzo e distribuite, una ciascuno, ai giocatori. Sono speciali nel senso che, se giocate in una mano, permettono al giocatore di dichiarare qualsiasi combinazione del poker. Quando è il momento di rivelare la propria mano e si sta giocando una carta fortunata si dichiara la combinazione scelta e si mostrano agli altri le 5 carte + la carta fortunata. Gli altri devono interpretare quello che vedono come un colpo di fortuna.
- I colpi di fortuna sono personali e non possono essere scambiati.
- Se vengono giocati nella stessa mano due colpi di fortuna da parte di due giocatori diversi, vince chi ha la combinazione dal punteggio più alto, secondo le normali regole del poker.
- Le carte colpi di fortuna giocate vanno scartate in un mazzo a parte e lasciate sul tavolo. Una volta giocate non si possono riprendere in mano.
- Se finite le fiches non smettete di giocare, chiedete un prestito dagli altri!
- Il gioco si svolge in tre atti. Il primo inizia appena entrate in gioco e gli altri due iniziano quando sentite il fischio della

manifattura tabacchi. La fine del gioco non sarà scandita da un fischio, ma vi sarà chiara una volta letto il terzo fato.

- Interpretate la fine del primo e del secondo atto come una pausa per prendere da bere al bar. Andate uno alla volta al bancone dove ci sono i fati, e leggete dalla pila delle Anime o da quella del Diavolo a seconda del vostro ruolo. Una volta che tutti hanno letto il proprio fato, potete ricominciare a giocare a poker.

- Se vi servisse rileggere quello che c'è scritto in un fato o le regole del poker, basterà dire agli altri: "vado a versarmi qualcos'altro da bere" e in questo modo potete alzarvi e andare a rileggere al bancone.

- Il Diavolo si rivelerà ad un certo punto del gioco dando un comando con il gesto delle corna. Se vedete questo gesto significa che dovrete eseguire il suo ordine alla lettera. Immaginate di vedere un veloce flash sul suo viso, che rivela il suo vero aspetto. Non interpretatelo come una cosa troppo shockante, ma realizzate che, quella che state giocando non è una semplice partita di poker.

Riassunto:

1. I 2 e i jolly, permettono a chi le gioca di dichiarare una qualsiasi combinazione di poker e non possono essere scambiate.
2. Una volta giocati, i colpi di fortuna vanno scartati in un mazzo a parte. Non si possono riprendere in mano.
3. Il Diavolo può fare il gesto delle corna dando un comando. Il comando deve essere eseguito alla lettera.
4. Quando sentite il fischio della manifattura tabacchi alzatevi uno per uno per andare a servirvi da bere al bancone. Leggete il vostro fato, o Anima o Diavolo, che corrisponde all'atto corrente (II o III).

IL DIAVOLO

In Me & The Devil, il personaggio del Diavolo è proprio il Diavolo in persona, nel suo aspetto tentatore e sbeffeggiatore dell'immaginario del blues anni '20.

Chi lo interpreta, avrà un ruolo importante nel determinare il ritmo e l'intensità del gioco. Deve calcare la mano quando serve, e invitare i giocatori a tirare fuori i loro lati nascosti. Deve usare il suo "potere" con responsabilità; non per giocare sopra gli altri, ma per spingerli a intensificare il loro gioco. Chi viene scelto come diavolo dovrà scegliere un personaggio come gli altri poiché giocherà inizialmente nei suoi panni, in modo da non farsi scoprire. Rivelerà a tempo debito la sua vera identità, usando il gesto delle corna. Il Diavolo ha anche regole e obiettivi speciali, che troverà scritti nel suo fato.

Potete scegliere se eleggere il Diavolo o estrarlo casualmente.

- Per eleggere il Diavolo (con un facilitatore): Ognuno scrive su un biglietto tre cose: il proprio nome, sì o no, a seconda se è disposto a interpretare il Diavolo, e il nome di uno qualsiasi dei giocatori (anche se stessi), che loro vorrebbero che giocasse il Diavolo. Il facilitatore sceglierà il Diavolo tra quelli che sono disposti a giocarlo e in base ai voti degli altri. Farà chiudere gli occhi a tutti e poi toccherà sulla spalla chi è stato scelto.

- Per estrarre il Diavolo: distribuite segretamente 5 o 6 carte, di cui un jolly. Quando tutti hanno visto la propria carta, chiudete gli occhi. Se chi ha il jolly se la sente di interpretare il Diavolo, batterà tre colpi sul tavolo. Se non se la sente, batterà un solo colpo e l'estrazione verrà rifatta.

SCELTA DEI PERSONAGGI

Stampate, ritagliate i personaggi pre-generati, e sceglietene uno a testa, in base a quello che vi ispira di più. I personaggi sono scritti tutti al femminile, ma sono genderless! Anche il Diavolo deve scegliere un personaggio, perché all'inizio giocherà in incognito.

Se volete potete anche inventarne uno voi, l'importante è che nessuno dei personaggi abbia legami con gli altri.

Una volta scelto il personaggio, prendete carta e penna e scrivete su un foglio una breve risposta a queste domande:

- Qual è il tuo più grande rimpianto?

Esempi: Avrei voluto studiare - Avrei voluto chiedere di uscire al fioraio - Avrei voluto dei figli

- Qual è la tua più pressante aspirazione?

Esempi: Diventare ricco - Fare un viaggio in Europa - Diventare qualcuno di importante

Il foglio scritto va piegato e posizionato sul tavolo al posto dove siete seduti. Durante il gioco il Diavolo potrà leggerlo per spingervi a tirare fuori i vostri segreti.

Adesso potete fare un giro di presentazioni. Ognuno dice il proprio nome e racconta un episodio per cui sicuramente gli altri lo hanno già notato in città. Esempi: sono Jules e una volta ho fatto una brutta figura mercato, sono Frankie e una volta mi avete visto spesso cantare qui ecc.

SAFETY

In questo gioco il Diavolo è incoraggiato a pressare i personaggi sui loro desideri e difetti usando dei veri e propri comandi. Per questo motivo il gioco diventa più sereno, se sapete sin dall'inizio fino a che punto vi potete spingere con i vostri compagni di gioco.

Prima di iniziare, prendetevi un paio di minuti per pensare, ed eventualmente comunicare agli altri, se ci sono degli argomenti che non gradite affrontare e che vi metterebbero particolarmente a disagio.

Fatto questo, prendete del tempo per familiarizzare con le safewords, ovvero parole fuori-gioco che possono essere usate per regolare l'intensità delle scene, ogni qualvolta ci si senta a disagio.

- Cut: usate questa parola se volete abbassare l'intensità della scena, continuando a giocare.
- Stop: usate questa parola se volete interrompere la scena. Dopo aver stoppato la scena scegliete se uscire dalla stanza ed uscire momentaneamente dal gioco per poi magari rientrare in un secondo momento o interrompere il gioco anche per gli altri.



INIZIO DEL GIOCO

Una volta preparati il tavolo da poker e il bancone, fatto il giro di presentazioni e ripassato le regole, siete pronti per iniziare il gioco!

Accendete tutte le candele, spegnete la luce e fate partire la playlist. Sentite il calore del blues, l'atmosfera graffiante degli anni 20 negli Stati Uniti e l'umido del delta del Mississippi.

Uscite tutti dalla stanza e ricordatevi di avere con voi le 50\$ o 60\$ di fiches (a seconda se siete in 5 o 6) e la vostra carta fortunata (un 2 o un jolly). Entrate nella stanza uno alla volta. Una volta entrati nella stanza siete in ruolo!

Per prima cosa andate a "versarvi da bere", e quindi a leggere il fato numero numero 1. Quando tutti hanno letto il primo fato potete cominciare la partita di poker.

La fine del gioco sarà descritta nel fato numero 3.

Quando avrete acceso le luci prendetevi qualche minuto, se volete, per discutere delle impressioni sul gioco, cosa vi è piaciuto interpretare del vostro personaggio o che effetto vi ha fatto giocare contro il Diavolo in persona.

Grazie per aver giocato a Me & The Devil. Per ogni tipo di feedback o commenti scrivete a oppo.irene@gmail.com,



PERSONAGGI

TINA/TOM "THE HAND" COSTANTINE - LA TALENTUOSA CHITARRISTA SUPERSTIZIOSA

Sarebbe una chitarrista famosa se qualche produttore la notasse. E se solo non avesse paura di tutto. Ha una scaramanzia per ogni concerto ma anche per uscire di casa. Non riesce ad affrontare la vita senza le sue routine.

SMOKEY JANE/JOHN - LA BARISTA ANARCHICA CHE FUMA COME UN TURCO

Probabilmente nessuno ha mai visto veramente la faccia di Smokey, visto che è sempre incorniciata da una nube spessa di fumo. Smokey vuole che nel suo bar non ci siano regole e che ognuno sia libero di essere come vuole. La legge sta fuori. Accoglie anche i clienti più strambi e bislacchi che solo lei può prendere in giro, nessun altro si può permettere!

BABY JULIA/JULES - LA SOGNATRICE CHE NON SA COSA FARE NELLA VITA

Per una giovane intelligente, capace e sveglia come lei il mondo sembra una vetrina. Potrebbe fare la dottoressa, la cantante, l'avvocato. Tutti non fanno altro che dirle quanto sia brava e intelligente, ma lei non sa che farsene dei loro consigli. Ha solo bisogno di un'ispirazione! E magari un po' di soldi.

MA/PA ROONEY - LA MAGNETICA CANTANTE CHE SI ATTACCA ALLA BOTTIGLIA

Madre/padre di 4 figli, la sera li mette a letto e poi va a farsi due, tre, quattro bicchierini giù al joint. Lì la taverna diventa la sua famiglia, quando sale sul palco canta canzoni dolci, per scaldare i cuori di chi ha lavorato tutto il giorno. Beve più di tutti, ma alla fine è sempre lei che finisce a riaccompagnare gli ubriachi a casa.

MAGIC TATE - LA SENZATETTO AMATA DA TUTTI CHE FA TRUCCHI DI MAGIA

Magic Tate vive per strada o, se le va bene, ospitata da qualche buon anima. Tutti la salutano per strada perché è sempre pronta a dare una mano e spesso non vuole niente in cambio. E poi fa degli spettacolari trucchi di magia!

REGINA/RONNIE "LEAD HEAD" MCTALL. L'OPERAIA IGNORANTE CHE VUOLE L'EMANCIPAZIONE DEI LAVORATORI

Non è giusto! La condizione in cui lei e i suoi compagni sono costretti a lavorare non va bene! Pagati poco e quando gli pare ai padroni. Se solo gli altri conoscessero il loro potenziale di lavoratori, farebbero sicuramente qualcosa. "Insomma, la coscienza di grasse!! O qualcosa di simile.."

BO/BESSIE "SPRING" GERARD. LA MOLLEGGIATA CHE VUOLE DIVENTARE UN COLLETTO BIANCO

Da sempre molto in vista, è riconosciuta da tutti dalla sua postura, dal suo modo inconfondibile di fumare, e il suo umorismo tagliente. è sicura che un giorno diventerà un colletto bianco.

DANA/DANNY "LOVE ME" MATTHEWS. L'OPPIOMANE CHE CERCA L'AMORE

Tutti l'hanno sentita almeno una volta cantare in mezzo alla strada melodie piene di passione e dalle parole struggenti, a volte dedicate a qualcuno, a volte alla vita, a volte al niente. C'è chi dice che senza le sue fumate di oppio crollerebbe sotto il peso di tutto l'amore che ha dentro.

ROCKIN' FRANKIE. LA PIANISTA SENZA UN DITO CHE VUOLE AFFERMARSI

Ha imparato a suonare il piano che aveva solo 4 anni, e il suo talento era innegabile. Sa che sarebbe potuta diventare qualcuno, se non fosse stato per quel drammatico incidente in cui ha perso il dito mignolo. Ma ancora non tutto è perduto! (Se vuoi puoi usare un elastico per tenere piegato il dito mignolo)

FATO IL DIAVOLO

PRIMO ATTO

Inizia il gioco in incognito, interpretando il tuo personaggio. L'anima del tuo ospite è stata venduta molto tempo fa e hai deciso di prendere il controllo del suo corpo per scendere tra i mortali e divertirti un po'. Usa il primo atto per osservare queste Anime perdute, e cerca di capire quali siano le loro aspirazioni e le loro debolezze.

Assicurati di aver letto bene prima di tornare in gioco.

- Non puoi rimanere senza soldi. Se vedi che li stai finendo, vai pure al banco con la scusa di andare a prendere da bere e prendine altri.
- A partire dal secondo atto prenderai tutte le carte colpi di fortuna che sono state giocate nel primo e potrai darle a chi vuoi. Chi giocherà un colpo di fortuna che gli hai dato tu, potrà essere controllato dal gesto delle corna.
- Non puoi ancora usare il gesto delle corna, lo potrai fare solo a partire dal secondo atto e solo su certi soggetti, ovvero chi ha accettato un tuo prestito o una tua carta. Non ti tirare indietro, punta al rialzo, fai in modo che spendano i soldi e ti chiedano un prestito.

SECONDO ATTO

Assicurati di aver letto bene prima di tornare in gioco.

- Senza farti troppo notare, prendi il mazzo dei colpi di fortuna che sono stati giocati fino ad allora. Usa i colpi di fortuna per vincere, o per darli a chi ti fa simpatia. Ricorda che è un modo per controllare le Anime.

- In questo atto se qualcuno gioca un colpo di fortuna lo prendi tu invece di finire nel mazzo degli scarti.

- Durante questo atto devi rivelarti e cominciare a giocare con le tue Anime. Ti riveli facendo il gesto delle corna e dando un comando. SOLO chi ha accettato un tuo prestito o chi ha giocato una carta colpo di fortuna regalata da te (non quella iniziale) potrà essere manovrato.

- Le Anime su cui hai il controllo, diventano come libri aperti per te. Potrai infatti leggere i loro sogni e rimpianti e giocarci a piacimento.

- Per dare un comando a qualcuno: fai il gesto delle corna, di il nome del personaggio, e dagli un semplice comando. Questa persona dovrà eseguirlo. Puoi sbizzarrirti ma valuta sempre quanto può dare gioco quello che stai chiedendo - per esempio non chiedere a una persona di suicidarsi o di andarsene via dal gioco. Ricorda che il tuo obiettivo è spingere queste povere Anime all'estremo, a mostrarsi per come sono veramente, conscio del fatto che la povertà li ha già resi malleabili alle tue lusinghe.

Esempi di comandi:

- Hey Tate, perché non dici a tutti quanto per anni ti sei solo approfittato della gentilezza altrui per sopravvivere?

- Dan, Alzati e racconta a tutti il tuo più oscuro segreto.

- Jules, ci racconti quanto sei un buono a nulla?

- Tina, alzati e rinuncia a Dio.

- Frankie, fai ciao con la manina!

- Hey Bo. Facci una piroetta, dai!

- John, non puoi foldare adesso, continua a giocare con noi!

- Rooney, offendi Tate.

TERZO ATTO

Assicurati di aver letto bene prima di tornare in gioco.

- Appena tutti sono di nuovo seduti al tavolo, annuncia che questo sarà l'ultimo giro e che nessuno se ne può andare. Di che solo dopo che tutti hanno fatto il mazziere allora ti riterrai soddisfatto della serata e te ne andrai. Loro sanno già quello che gli aspetta, ovvero che il mazziere giocherà per la sua stessa vita. Tutti a turno faranno il mazziere, tranne te.

- Se il mazziere perde la mano o folda (abbandona la mano), tu spegni una delle candele.

- Se qualcuno folda per favorire chi in quel momento sta giocando per la vita, puoi comandargli di rimanere in gioco, a tua discrezione. Non usare i colpi di fortuna o i comandi per farti vedere le carte o per barare. Lascia che sia il fato a decidere la sorte di questi mortali.

- Usa una carta fortunata contro qualcuno, solo se quello prima di lui ne ha giocata una. Esempio: Bessie gioca la sua carta fortunata nel suo turno di mazziere, e vince la mano, sopravvivendo. Tu puoi dire una cosa tipo "Vedo che hai usato i miei stessi trucchetti, allora li userò anche io contro i tuoi compagni", a quel punto puoi prendere la carta fortunata che ha giocato Bessie e giocarla al turno dopo contro chi farà il mazziere.

- Senti che le Anime che si sono spente sono ancora inquiete, ma non farai niente.

- Appena l'ultima mano di poker è stata giocata, saluta, alzati e ringrazia della splendida serata. Lascia un minuto a chi rimane per digerire la serata e poi finisce il gioco.

FATO LE ANIME

PRIMO ATTO

Oggi la giornata è stata dura. Non hai fatto altro che correre a destra e a manca, spaccandoti decisamente la schiena. Appoggiato il cappotto al chiodo però, ti viene un prurito che conosci bene.. La luna, beffarda, è affacciata alla finestra ed emette un bagliore candido e avvolgente che ti chiama.

“Certo che ci starebbe proprio una giocatina alla Ol' House, quella bettola sgangherata che sta vicino alla raffineria di tabacco” pensi dentro di te. “E magari un bel goccetto di whisky...”

E allora ti rimetti la giacca sulle spalle e imbocchi la strada non battuta dalle guardie. Ti incammini nelle deserte strade della periferia, finché non senti delle note calde vibrare sommesse. Quando entri nella Ol' House, una nube di fumo ti avvolge e ti senti come a casa.

A quel tavolo laggiù, ci sono già altri avventori che, come te, cercano un po' di svago! Ci voleva proprio!

SECONDO ATTO

Ti accorgi d'improvviso che l'atmosfera si è fatta umida, densa. Ti sembra che l'aria sia più pesante e la musica più stridente. Un odore dolciastro sembra permeare le pareti di legno della vecchia bettola. Quello che vedi al di là del tavolo da gioco è come se avesse perso i contorni, come se qualcuno li avesse sbaffati con un pennello.

Questa non è la solita partitella tra poveracci come te che vogliono farsi un gruzzoletto, c'è qualcosa... di straordinario.

Un brivido ti percorre la schiena, ma non sai bene se è un brivido di inquietudine o di eccitazione. Senti che potrebbe essere un'occasione unica per guadagnare un sacco di soldi, e chissà, magari realizzare il tuo sogno.

Tutto sembra essere lecito in questa assurda serata, esisti solo qui e ora, e la fortuna è dalla tua!

Ricorda che se viene fatto il gesto delle corna e pronunciato il tuo nome, dovrai eseguire il comando che ti viene richiesto. Immagina di vedere un veloce flash sul volto di chi fa il gesto, un'immagine sfuocata che rivela la vera natura di quella persona che pensavi di riconoscere. Non interpretarlo come una cosa troppo shockante, alla fine questa è una serata speciale e non poteva che esserci qualcosa di sovrannaturale.

Nell'eseguire un comando puoi metterci del tuo. Per esempio, se ti viene chiesto: *John, di a tutti che sei un buono a nulla!* Puoi arricchire questo ordine con un aneddoto del tuo passato o alzandoti in piedi.

Finito l'effetto del comando, ti rendi conto di essere stato manovrato da qualcosa di molto potente e puoi giocare la colpa, la paura o l'impotenza che ti fa sentire.

TERZO ATTO

Quello che pensavi essere un innocuo avventore, non è chi dice di essere e ti sta tenendo incollato a questo tavolo .

Perché proprio a te? Forse Dio ti ha abbandonato? Oppure questa è una prova? Ti senti in ballo con qualcosa di più grande di te, ma che ti è stata data una chance. Realizzi in fretta che in questo ultimo giro giocherai per tornartene a casa con addosso la pellaccia.

Chissà, magari con quel gruzzoletto che ti serve per avverare i tuoi sogni.

In questo ultimo giro, chiunque stia facendo il mazziere in quella mano, sa che se perde o folda(abbandona la mano), perderà la sua vita.

Tutti quelli che non stanno facendo il mazziere possono foldare o perdere. A rischiare la vita è SOLO chi sta facendo il mazziere.

Tutti devono fare il mazziere a turno.

- Se perdi la mano da mazziere, semplicemente spegniti come se fossi un robot, poi lentamente alzati dal tavolo e rimani in piedi dietro i giocatori come se fossi un fantasma. Potrai sussurrare una brevissima frase (3-4 parole) nelle orecchie di uno dei giocatori rimasti vivi, una volta per puntata. Quando qualcuno si spegne, lo vedi come scomparire lentamente, sfumando lentamente nello sfondo.

- Se vinci la tua mano da mazziere, rimani seduto al tavolo e continua a giocare, fino a che tutti non hanno fatto il mazziere. Poi aspetta che il Diavolo se ne vada, e usa questi ultimi minuti per parlare con chi è rimasto o semplicemente per raccogliere i soldi vinti.

Quando l'ultimo giocatore si è alzato dal tavolo, il gioco finisce.

REGOLE DEL POKER A CINQUE CARTE

Per giocare a poker si usa un mazzo composto da 52 carte francesi, suddivise in 4 semi, due rossi e due neri: Cuori (in inglese Hearts), Quadri (Diamonds), Fiori (Clubs) e Picche (Spades). Ognuno dei semi ha 13 carte in sequenza dal 2 all'Asso, considerato la carta più alta del mazzo.

Lo scopo di ogni mano di poker è sempre quello di ottenere la migliore combinazione possibile di cinque carte e di aggiudicarsi l'insieme di tutte le chips puntate in una mano (il piatto).

Si può vincere una mano in 2 modi:

- Avendo la migliore combinazione di carte tra i giocatori rimasti in gioco fino alla fine della mano
- Facendo una puntata che nessun altro giocatore è disponibile a vedere. A quel punto non c'è bisogno di mostrare quello che si ha in mano

Lo scopo di una partita è quello di vincere più chips di tutti gli altri giocatori in una serie di mani.

PREPARAZIONE DEL MAZZO

Si gioca con un mazzo di carte francesi togliendo i jolly e la carta più bassa del mazzo è stabilita sottraendo al numero 11 il numero dei giocatori. Quindi con 5 giocatori, la carta più bassa sarà il 6, dovranno essere tolte dal mazzo i numeri dal 2 al 5.

PREPARAZIONE DELLA MANO

Ogni giocatore deve pagare una posta minima prestabilita prima di ricevere le sue carte, chiamata ante. Dopo l'ante, il dealer o mazziere, distribuisce a ciascun giocatore (partendo dalla sua sinistra) cinque carte coperte.

Una volta terminata la distribuzione delle carte, comincia il primo giro di puntate, a partire dalla sinistra del mazziere.

LE PUNTATE

Un giro di puntate o di scommesse si conclude:

- quando tutti i giocatori rimasti in gioco (che non abbandonano la mano) hanno pareggiato la puntata più alta,
- quando tutti i giocatori tranne uno hanno abbandonato la mano.

Durante un giro di puntate, quando è il turno di un giocatore, questi ha in genere a disposizione 4 opzioni:

- **Lasciare (Fold)** Il giocatore decide di abbandonare la mano. Perderà tutte le chips che ha messo sul banco
- **Bussare (Check)** Il giocatore prosegue il gioco senza alzare l'importo del piatto.
- **Puntare (Bet)** Il giocatore decide di puntare una parte o tutte le sue chips.
- **Vedere (Call)** Si mette sul piatto un numero di fiches sufficienti a coprire la maggior puntata effettuata nel giro di puntate in corso.
- **Rilanciare (Raise)** Si effettua una puntata superiore rispetto alla puntata più alta effettuata fino a quel momento. Quando un giocatore rilancia tutti gli altri giocatori sono costretti a scegliere tra tre alternative: vedere la puntata, rilanciare a loro volta o abbandonare la mano.

Per semplicità non usiamo l'opzione dell'all-in. Se qualcuno non ha le fiches per vedere se le può far prestare.

FASE DEL CAMBIO CARTE

Una volta terminato il primo giro di puntate, il mazziere procede a chiedere ai giocatori se vogliono cambiare le loro carte. Il giocatore più vicino alla sinistra del dealer, sempre che non abbia foldato, può cambiare quante carte desidera, e dopo di lui anche gli altri.

Un giocatore può "dichiararsi servito", cioè tenersi tutte le sue prime cinque carte, oppure può scartare da 1 a 5 carte, ricevendone altrettante dal mazzo.

SECONDO GIRO DI PUNTATE E SHOWDOWN

Dopo che tutti i giocatori hanno ricevuto le nuove carte, ciascuno deve valutare la propria mano e procedere a un secondo (e ultimo) giro di puntate. Completato anche questo, è il momento dello showdown (sempre che ci siano almeno due giocatori attivi).

Proprio come in ogni altra forma di poker, vince il giocatore che mostra la miglior mano a 5 carte.

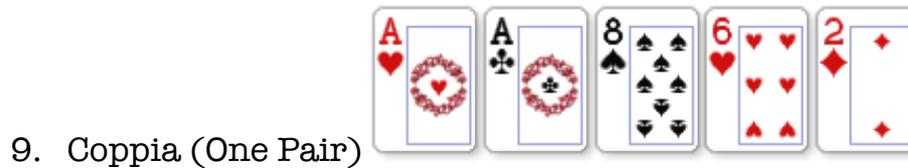
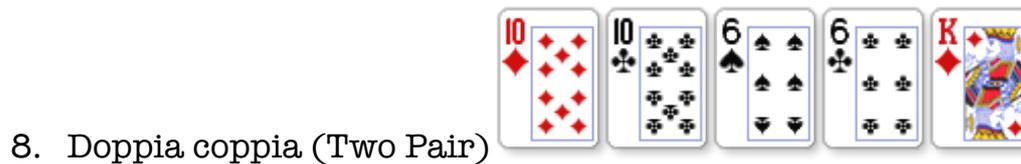
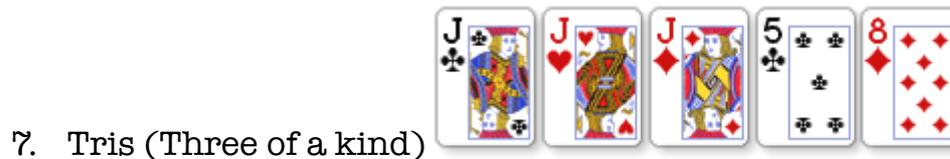
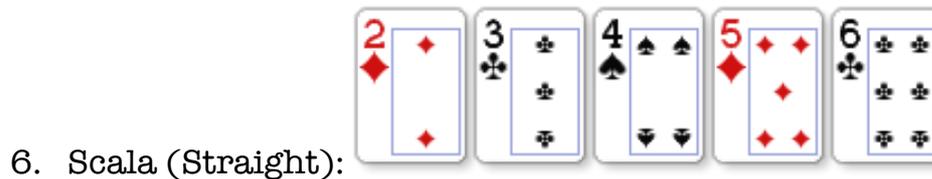
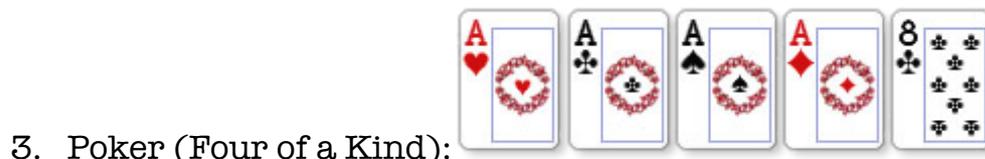
Se volete seguire meccanica semplificata, vince semplicemente chi ha la carta più alta e in più numero (2 assi > 1 asso), sennò sono qui elencate le combinazioni, in ordine di valore, dal più alto al più basso:



1. Scala Reale (Royal Flush):



2. Scala Colore (Straight Flush):



10. Carta più alta (Higher Card)