

Regole della Telesina

Il mazzo di carte

Si gioca con un mazzo di carte *francesi* senza i *jolly*.

La carta più bassa del mazzo è stabilita sottraendo al numero 11, il numero dei giocatori.

Ad esempio, con 4 giocatori, la carta più bassa è il 7 ($11 - 4$).

Si può quindi giocare con un numero di carte compreso tra:

- 24 carte, dal 9 all'asso, nel caso di 2 giocatori
- 40 carte, dal 5 all'asso, nel caso di 6 giocatori

Per dirimere casi di assoluta parità, i semi hanno un valore decrescente secondo la regola "Come Quando Fuori Piove" (Cuori, Quadri, Fiori, Picche).

Il valore delle carte

Il valore decrescente delle carte è il seguente: A, K, Q, J, 10, 9 e, se usate, 8, 7, 6, 5.

L'asso è la carta con valore più alto, ma anche con valore minimo in caso venga utilizzata per chiudere una scala, ponendola al di sotto della carta con il numero più basso in gioco.

Svolgimento del gioco

I giocatori che hanno diritto a partecipare alla mano

I giocatori che hanno diritto a partecipare a una smazzata vengono detti "giocatori attivi". Nei tornei vengono eliminati i giocatori che rimangono senza chips alla fine della mano.

Il Mazziere, l'invito, il piatto, i piatti secondari e la dotazione di chips iniziale.

Il **mazziere** è il giocatore che distribuisce le carte nella mano, in senso orario.

Nella prima mano di una partita, il primo mazziere viene designato tramite un sorteggio.

L'**invito** è l'importo che i giocatori devono versare nel piatto per partecipare alla mano.

Il **piatto** è la somma delle varie puntate nella mano.

Nel caso in cui un giocatore punti tutto il suo credito, e altri giocatori coinvolti nella mano continuano a puntare ulteriori somme queste verranno messe in **piatti secondari** ai quali partecipa solo chi ha contribuito con somme di chips.

La **dotazione di chips iniziale**, in un torneo, è uguale per tutti i partecipanti.

Il gioco si svolge nelle seguenti fasi:

- Invito
- Distribuzione
- Girata vele
- Puntata
- Fase finale: esibizione punteggio e assegnazione piatti

Invito

In un torneo l'invito viene prelevato automaticamente a tutti i giocatori attivi presenti al tavolo inclusi i giocatori in sitout. I giocatori in sitout non partecipano alle fasi successive, perdendo automaticamente l'invito che va nel piatto.

Distribuzione delle carte

La distribuzione avviene sempre a partire dal primo giocatore alla sinistra del mazziere. In una mano ci possono essere fino a 4 giri di distribuzione.

Nel primo giro di distribuzione che avviene dopo l'invito, vengono distribuite 2 carte a ciascun giocatore. La prima sarà coperta e la seconda scoperta. Nel secondo, nel terzo e nel quarto giro viene distribuita una carta scoperta. In tutto un giocatore può avere fino ad un massimo di 5 carte.

Al termine di una fase di distribuzione si passa alla fase di puntata.

Girata vele

Dopo la fase di puntata a seguito della distribuzione della quinta carta, qualora siano state disposte sul tavolo delle vele si passa alla fase di girata vele.

In base ad ogni variante di vele previste è possibile che vengano girate una o più vele contemporaneamente.

Al termine della girata vele si passa nuovamente alla fase di puntata.

Puntata

In questa fase il primo giocatore a parlare è colui che mostra il miglior punteggio considerando le sue carte scoperte e le eventuali combinazioni di vele.

In questa fase di puntata le azioni disponibili sono:

- **Passo** - equivale ad uscire dalla mano e a rinunciare al piatto. Nel caso in cui un giocatore decida di passare senza che ci siano state fatte delle puntate, gli viene richiesto di confermare la scelta.

- **Busso** - si passa la parola al giocatore successivo.

Nel caso in cui tutti giocatori rimasti in gioco bussino si procede alla fase successiva.

Quest'azione è disponibile solo se nella fase incorso non è stata fatta alcuna puntata.

- **Punto** - viene puntata una somma pari all'importo selezionato. Gli altri giocatori rimasti in gioco possono adeguarsi, oppure rilanciare. Dopo la prima puntata non è più possibile “puntare” ma solo “rilanciare” e “contro rilanciare”, “passare” o “vedere”.

- **Rilancio** – viene puntata una somma superiore all'ultima puntata effettuata sia puntata normale, sia rilancio che contro rilancio.

Il rilancio apre a nuovi contro rilanci solo se maggiore o uguale del doppio dell'ultima puntata effettuata. Quest'azione è disponibile solo a seguito di una puntata.

- **Vedo** - equivale ad adeguarsi all'ultima puntata effettuata. Quest'azione è disponibile solo a seguito di una puntata o di un rilancio.

Se in una delle fasi di gioco un giocatore punta e non viene seguito da nessun altro giocatore, egli vince la mano, e senza dover continuare nelle varie fasi di gioco si aggiudica il piatto.

Nel caso un giocatore finisca le chips a disposizione, durante una fase di puntata (incluso l'invito), rimane comunque attivo fino alla fine della mano, partecipando però solo al piatto che si è creato sino a quel momento.

Se tale situazione si verifica con solo un altro giocatore ancora in gioco non ci saranno più altre puntate, e si procede alla distribuzione di tutte le 5 carte e alla girata delle vele se presenti fino alla determinazione del vincitore della mano.

Se ciò accade con altri giocatori ancora in gioco, essi potranno continuare il regolare svolgimento della mano e delle puntate, creando un altro piatto aggiuntivo, a cui partecipano solo loro, denominato **piatto secondario**.

Fase finale: esibizione punteggio e assegnazione piatti

Al termine dell'ultima fase di puntata se è rimasto in gioco un solo giocatore questo incassa tutto il piatto e non è obbligato a mostrare il proprio punteggio. Gli verrà richiesto di mostrare le sue carte o di nasconderle. Qualora non decida entro il tempo limite le carte verranno automaticamente nascoste.

Qualora ci sia più di un giocatore rimasto in gioco, a partire dal giocatore che fatto l'ultimo rilancio, mostrano automaticamente le carte i giocatori che hanno un punteggio superiore al miglior punteggio mostrato. Inoltre mostrano automaticamente le carte i giocatori che durante la mano hanno rilanciato puntando tutto il loro credito. Agli altri giocatori che non ricadono nei casi precedenti viene richiesto di mostrare o nascondere le proprie carte.

Terminata la fase di esibizione delle carte si passa all'assegnazione del piatto e dei piatti secondari.

Il giocatore con la mano vincente (secondo i punteggi descritti nel paragrafo **Punteggi**) si aggiudica il piatto. Nel caso ci siano un piatto principale e uno o più piatti secondari, si stabilisce per ogni piatto il giocatore vincente tra quelli che hanno diritto all'assegnazione dello stesso. **Varianti**

Vele

All'inizio della mano dopo la distribuzione delle prime due carte si dispongono sul tavolo un numero di vele stabilito dalle regole del tavolo.

Ogni variante di vele è caratterizzata da un numero di **girate**, ciascuna delle quali è seguita da un'ulteriore fase di puntata, e da **combinazioni** di vele che contribuiscono a migliorare il punteggio di ogni giocatore. Ai fini del punteggio si possono utilizzare le vele comuni ad una sola combinazione.

Ad esempio, supponendo che una variante di vele sia formata da 2 combinazioni, la prima dalle vele A, E, B e la seconda dalle vele C, E, D ogni giocatore per migliorare il proprio punteggio potrà usare solo vele della combinazione A, E, B o solo vele della combinazione C, E, D ma mai mischiare le vele tra due combinazioni (ad esempio la vela A e la vela C).

All'interno della combinazione si possono utilizzare quante vele si vogliono da zero a tutte.

Al termine della fase di puntata, che segue la distribuzione della quinta carta, le vele vengono girate nelle modalità di seguito descritte:

Libera: all'inizio della mano il mazziere sceglie una delle varianti sotto descritte

Nessuna vela: si passa direttamente alla fase finale

Una vela: disposta al centro del tavolo si effettua l'unica girata della vela A



Due vele: disposte orizzontalmente sul tavolo, si effettuano 2 girate. Prima A e poi B.

Le due vele formano una combinazione.



Tre vele: disposte orizzontalmente si effettuano 3 girate. Prima A, poi C e infine B.

Le tre vele formano una combinazione.

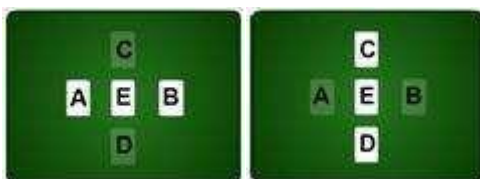


Croce: 5 vele disposte sul tavolo in due file incrociate.

Si effettuano 3 girate. Prima A - C, poi B - D, e infine E.



Le combinazioni in questo caso sono 2:

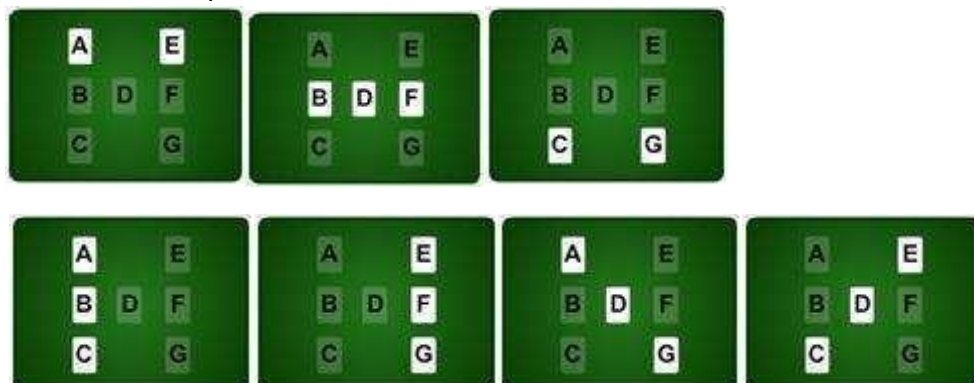


H: 7 vele disposte a formare visivamente la lettera "H".

Si effettuano 4 girate. Prima C - G, poi B - F, poi A - E, e infine D.



Le combinazioni possibili sono 7:

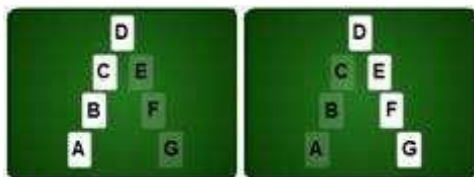


Piramide: 7 vele disposte a “V” capovolta.

Le girate sono 4. Prima A - G, poi B - F, poi C - E, e infine D.



Le combinazioni possibili sono due:

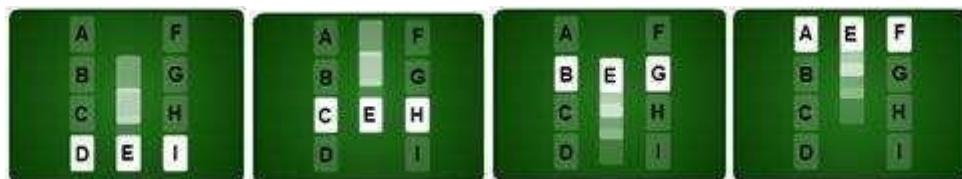


Ascensore: 9 vele

Le girate sono 5. Prima D - I, poi C - H, poi B - G, poi A - F, e infine E



Le combinazioni sono 4 e la vela centrale (detta “ascensore”) è presente in tutte e 4 le combinazioni:



Distribuzione carta coperta

In base alle regole del tavolo è possibile che le carte che normalmente vengono distribuite già scoperte vengano distribuite coperte per poi far scegliere a ciascun giocatore quale delle due girare definitivamente. Le varianti possibili sono:

- Libera: all'inizio della mano il mazziere sceglie una delle varianti sotto descritte
- Mai: le carte vengono distribuite nel modo classico: la prima coperta e le seguenti scoperte
- Solo al primo giro: solo al primo giro di distribuzione vengono date due carte coperte, nelle distribuzioni successive le carte vengono sempre distribuite scoperte
- Sempre: le carte vengono distribuite sempre coperte ed ogni giocatore avrà la possibilità di tenere coperta la carta che preferisce

Limiti di puntata

Le regole del tavolo possono prevedere i seguenti limiti di puntata

- **Nessuno (NL):** la puntata è libera fino al massimo del proprio credito, in questo caso la puntata si definisce "RESTO"
- **Piatto (PL):** la puntata massima è pari al piatto attuale + eventuali puntate della fase in corso + l'importo per vedere l'ultima puntata.

Ad esempio, nel piatto ci sono 100 chips e due giocatori prima del giocatore di turno hanno puntato 20 chips ciascuno (il primo ha puntato e il secondo ha visto). Il giocatore di turno può puntare fino ad un massimo di 160 chips ($100+20+20+20 = 160$)

- **Fisso (FL):** la puntata e il rilancio hanno un importo fisso pari all'invito messo nella mano.

Come si gioca: i tasti e i metodi per comunicare le proprie decisioni

Scelta Variante

In unico pannello è possibile decidere le 2 varianti che seguono.

Se la **Variante vele** è libera si visualizzano dei riquadri da selezionare per decidere la variante vele desiderata.

Se la variante **Distribuzione carta coperta** è libera si visualizzano tre tasti:

- **Mai:** le carte vengono distribuite coperte
- **Solo al primo giro:** solo al primo giro vengono date due carte coperte
- **Sempre:** le carte vengono sempre distribuite coperte

Per confermare le selezioni precedenti è presente il tasto "conferma".

Scelta carta da re

Viene visualizzato un pannello che riporta le due carte coperte. Si clicca su una delle due e poi si clicca sul tasto "conferma" per comunicare la scelta.

Puntata

durante la fase di puntata il giocatore di turno visualizzerà i tasti per decidere quale azione effettuare tra le seguenti:

- **PASSO** - equivale ad uscire dalla mano e a rinunciare al piatto. Nel caso in cui un giocatore decida di passare senza che ci siano state fatte delle puntate, gli viene richiesto di confermare la scelta.
- **BUSSO** - si passa la parola al giocatore successivo.

Nel caso in cui tutti i giocatori rimasti in gioco bussino si procede alla fase successiva.

Quest'azione è disponibile solo se nella fase incorsa non è stata fatta alcuna puntata.

- **PUNTO** - viene puntata una somma pari all'importo selezionato. Gli altri giocatori rimasti in gioco possono adeguarsi, oppure rilanciare. Dopo la prima puntata non è più possibile “puntare” ma solo “rilanciare” e “contro rilanciare”, “passare” o “vedere”.
- **RILANCIO** – viene puntata una somma superiore all'ultima puntata effettuata sia puntata normale, sia rilancio che contro rilancio.
Il rilancio apre a nuovi contro rilanci solo se maggiore o uguale del doppio dell'ultima puntata effettuata.
Quest'azione è disponibile solo a seguito di una puntata.
- **VEDO** - equivale ad adeguarsi all'ultima puntata effettuata. Quest'azione è disponibile solo a seguito di una puntata o di un rilancio.

NB.1: per i tasti PUNTO, RILANCIO, VEDO, qualora l'importo associato fosse pari al credito disponibile il testo diventa “RESTO”.

NB.2: qualora sia consentito puntare o rilanciare è presente un riquadro sulla destra dove si può decidere l'importo da associare alla decisione. L'importo è possibile digitarlo nell'apposito riquadro oppure si può stabilire utilizzando i tasti di trascinamento o moltiplicazione.

Esibizione punteggio

Nella fase finale è possibile che vanga richiesto, se si desidera mostrare la propria carta coperta rivelando il proprio punteggio. Vengono visualizzati i seguenti tasti:

- **MOSTRO:** la carta viene mostrata agli altri giocatori
- **NASCONDO:** la carta non viene mostrata

Punteggi

Valgono le seguenti regole generali:

- l'ordine decrescente del valore delle carte è: A – K – Q – J – 10 – 9 e se usate 8 – 7 – 6 – 5
- l'ordine di valore decrescente dei semi è ♥ cuori - ♦ quadri - ♣ fiori - ♠ picche questa regola è conosciuta anche come la regola del Come quando fuori piove.
- le combinazioni vengono valutate prima in base alla categoria, e poi in base al valore e ai semi delle carte.

Le combinazioni possibili in ordine di valore crescente sono:

Carta Alta

es: A♥ K♠ 10♠ 8♦ 7♣

Questo è la combinazione di minor valore realizzabile.

È superiore la combinazione che presenta fra le proprie carte quella di valore maggiore.

In caso di parità, è superiore quella che presenta come seconda carta quella di valore maggiore e così di seguito.

In caso di ulteriore parità, a partire dalla carta di maggior valore sino a quella di minor valore si confrontano i semi con la regola Come Quando Fuori Piove.

Coppia es: K♣ J♥

10♠ 10♥ 7♦

La coppia presenta due carte dello stesso valore.

In caso di parità di coppie si valutano le tre carte residue applicando la stessa regola della Carta Alta (quindi prima i valori e poi i semi).

Doppia coppia es:

Q♣ Q♠ 9♦ 9♣ 8♥

Due coppie.

È superiore il giocatore che ha la coppia di valore maggiore

In caso di parità si guarda la seconda coppia

In caso di ulteriore parità si guarda il valore della quinta carta.

In caso le quinte carte mostrino lo stesso valore, conta il seme della quinta carta.

Tris

es: A♦ J♥ J♣ J♠ 8♠

Tre carte dello stesso valore.

In caso di parità di tris si applica la regola della carta alta considerando le due carte residue.

Scala es: K♣ Q♥ J♠

10♦ 9♥

Sequenza di carte in ordine di valore, appartenenti a 2 o più semi.

Fra due scale è superiore quella che comprende la carta di valore più alto. In caso di ulteriore parità si guardano i semi a partire dalla carta più alta rispettando l'ordine ♥, ♦, ♣, ♠.

NB: *L'asso può aprire la scala se posto dopo la carta di valore più basso tra quelle del mazzo (10♦ 9♦ 8♠ 7♣ A♥ se i giocatori sono 4). Ugualmente può chiudere la scala ponendolo prima del K (A♠ K♦ Q♣ J♥ 10♦). Nel primo caso la scala sarà definita "minima", nel secondo "massima"; le scale che non comprendono l'asso sono definite "medie".*

Full

es: J♥ J♦ J♣ 6♠ 6♣

Tre carte dello stesso valore e una coppia.

In caso di parità di tris si guarda il valore della coppia.

Colore

es: A♦ K♦ J♦ 9♦ 8♦

Cinque carte dello stesso seme, non in scala.

Fra due colori è superiore quello con il seme più alto secondo la regola Come Quando Fuori Piove.

Es. K♥ Q♥ 10♥ 9♥ 8♥ batte A♠ K♠ J♠ 9♠ 8♠.

In caso di parità di seme a partire dalla carta più alta si confrontano i valori delle 5 carte.

Poker es: Q♥ Q♦ Q♣

Q♠ 7♣

Quattro carte dello stesso valore.

In caso di parità si guarda il valore della quinta carta e in caso di ulteriore parità si guarda il seme

della quinta carta **Scala reale** es: K♠ Q♠ J♠ 10♠ 9♠

Scala con cinque carte dello stesso seme.

In caso di parità della carta di maggior valore si guarda il seme.

NB.1: Nel caso in cui, grazie alle vele presenti lo stesso giocatore realizzi 2 scale reali, ai fini del confronto con i punteggi degli altri giocatori vale sempre la scala reale superiore per seme e poi per valore.

NB.2: La scala reale massima di cuori (scala reale che termina con l'asso di cuori) è il punto più forte nel poker, ma non garantisce la certezza assoluta della vittoria. Infatti, nel caso rarissimo ma non impossibile di due o più scale reali, la scala minima di picche è superiore alla massima di cuori.

Sitout nella Telesina

Rammentiamo che un giocatore va in stato di sitout se in una fase di puntata non comunica la sua decisione entro il *tempo massimo*.

Un giocatore presente al tavolo può uscire dallo stato di sitout cliccando sul tasto “sono tornato”, oppure automaticamente nel caso di rientro nel tavolo.

Se un giocatore si trova in sitout durante la mano a cui sta partecipando, e successivamente deve prendere una decisione in una fase di puntata:

- se è consentito “bussare”, bussa automaticamente rimane in gioco anche se in stato di sitout;
- se invece è necessario mettere dei soldi nel piatto per continuare a partecipare al gioco, perde il diritto di partecipare al piatto e passa la mano.

Unica eccezione è il caso in cui un giocatore sitout abbia già puntato tutte le sue chips nella mano in corso. In questo caso partecipa al piatto principale ed eventuali piatti secondari come se fosse normalmente in gioco.

Tempo di giocata e Time Bank

Il tempo di giocata, ovvero in cui il giocatore può decidere la propria mossa, in un tavolo normale è di 30 secondi.

Se il giocatore non gioca entro questo tempo prefissato, il sistema prenderà automaticamente la decisione al posto del giocatore. Se inoltre questo avviene durante una fase di puntata va in sitout e:

- se è consentito “bussare”, bussa automaticamente rimane in gioco anche se in stato di sitout;
- se invece è necessario mettere dei soldi nel piatto per continuare a partecipare al gioco, perde il diritto di partecipare al piatto e passa la mano.

In questo caso, se previsto dal tavolo è possibile usufruire di una scorta di ulteriori secondi, detta “time bank”, per prendere la propria decisione nella fase di puntata.

Il “time bank” non si rigenera ogni volta che viene utilizzato, e se usato più volte ricomincia sempre dalla scorta di secondi rimasti.

Opzioni di gioco automatico

Il giocatore può impostare le seguenti regole di gioco automatico:

- **Variante vele preferita:** Il valore predefinito è “nessuna preferenza”;
- **Utilizzare sempre la variante vele preferita:** Se attivato ogni volta che si è mazzieri verranno distribuite le vele secondo quanto impostato al punto precedente. Di default l'opzione è disabilitata;
- **Variante di distribuzione preferita:** Il valore predefinito è “nessuna preferenza”;
- **Utilizzare sempre la variante distribuzione preferita:** Se attivato ogni volta che si è mazzieri verranno distribuite le carte secondo quanto impostato al punto precedente. Di default l'opzione è disabilitata;

- Mostra / nascondi la tua mano. Le scelte possibili sono: o “Chiedimelo sempre”: verrà sempre richiesto al giocatore di effettuare una scelta o “Nascondo sempre”: le carte verranno sempre nascoste automaticamente se permesso dal gioco e dalla situazione al tavolo
 - o “Mostro sempre”: le carte verranno sempre mostrate. Il valore predefinito è “Chiedimelo sempre”.

Regole specifiche dei tavoli cash

Al montepremi di ogni singola mano è destinata una percentuale della somma delle puntate dei giocatori, variabile sulla base della singola sessione di gioco, ma in tutti i casi non inferiore al 90%. L'importo del montepremi di una singola mano è sempre derivabile dalla somma delle puntate diminuite del margine lordo del concessionario (rake). Il rake massimo applicato al tavolo ("cap") è chiaramente indicato nel pannello informativo presente sulla destra della lobby e sul tavolo di gioco.

La vincita del giocatore con il punteggio migliore.

Il rake che viene prelevato da ogni piatto è calcolato come segue:

Piatto x % rake

Esempio con rake al 5%

3 giocatori mettono ciascuno €10 nel piatto; Piatto = €30; Rake = €30 x 5% = €1,5

Sempre seguendo l'esempio se il cap fosse pari a €1, il rake prelevato sarebbe pari al cap quindi a €1.

La vincita del giocatore con il punteggio migliore sarebbe quindi pari a €29 = €30 - €1

Abbandono automatico nei tavoli cash

Se un giocatore salta dieci turni di gioco consecutivi perché in sitout, è fatto alzare automaticamente dal tavolo con accredito del suo credito residuo sul suo conto di gioco. Nei tavoli cash in caso di sitout il giocatore ha un tempo massimo di 10 minuti per rientrare in gioco. Passati i 10 minuti viene fatto alzare dal tavolo e il credito al tavolo viene accreditato sul conto di gioco.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **90.00%**.