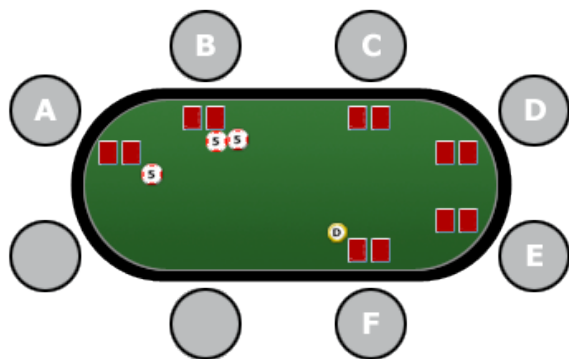


UM GUIA RÁPIDO PARA O TEXAS HOLD'EM

OS BÁSICOS

O Texas Hold'em é um jogo de cartas comunitário, no sentido em que algumas cartas são abertas na mesa e consequentemente partilhadas por todos os jogadores. Cada jogador tem direito a duas cartas privadas (hole cards), que serão combinadas com as cinco cartas comunitárias de forma a perfazer a melhor mão de cinco cartas possível.

A pessoa a quem se dá as cartas por último é o dealer e esta posição é marcada com o botão do dealer. No fim da mão o botão é passado para o jogador seguinte no sentido dos ponteiros do relógio.



COLOCAR BLINDS

A maior parte das mãos de poker começam com apostas obrigatórias. Isto faz-se para que se garanta acção em todas as mãos. O Hold'em é jogado com dois blinds (apostas efectuadas antes das cartas serem dadas aos jogadores). Os dois jogadores à esquerda do dealer começam por apostar os blinds. O small blind é colocado pelo primeiro jogador e o big blind é colocado pelo segundo. O big blind equivale sempre ao valor da aposta mínima da mesa e o small blind a metade desse valor.

Durante uma ronda de apostas, cada jogador toma uma das seguintes decisões na sua vez:

Apostar	Pôr dinheiro no pote
Cobrir	Cobrir o valor da aposta de outro jogador
Desistir	Desistir das cartas e da sua hipótese de ganhar o pote
Passar	Passar a vez, caso nenhuma aposta tenha sido efectuada
Aumentar	Aumentar o valor da aposta de outro jogador.
Aumentar de novo	Aumentar novamente uma aposta que já fora aumentada

1ª RONDA – O PRÉ-FLOP E A DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS

Assim que os blinds tenham sido apostados, o dealer distribui duas cartas a cada jogador. O dealer dá as cartas no sentido dos ponteiros do relógio. As duas cartas são chamadas de cartas de bolso ou cartas privadas ou “hole cards”.

Após isto os jogadores decidem se pretendem efectuar uma

aposta ou não. A pessoa que se encontra a seguir ao lugar do big blind começa. Na primeira ronda não é possível “passar”, mas poderá optar por qualquer uma das outras possibilidades: apostar, cobrir, aumentar ou desistir. Todos os jogadores têm de apostar o mesmo valor para continuar a jogar. Assim, se um jogador aumenta, os outros têm de cobrir essa aposta ou aumentá-la ou ainda desistir, saindo assim da ronda.

2ª RONDA – O FLOP

O dealer põe três cartas na mesa: o flop. Estas três cartas são as cartas comunitárias e podem ser usadas em combinação com as duas cartas privadas que cada jogador dispõe nessa mão.

Os jogadores restantes dão início à segunda ronda de apostas. O primeiro jogador à esquerda do dealer começa a ronda de apostas. As seguintes opções podem ser tomadas: passar, apostar/aumentar, passar ou desistir.

Todos os jogadores têm de pôr o mesmo montante no pote ou desistir antes da ronda ter terminado.

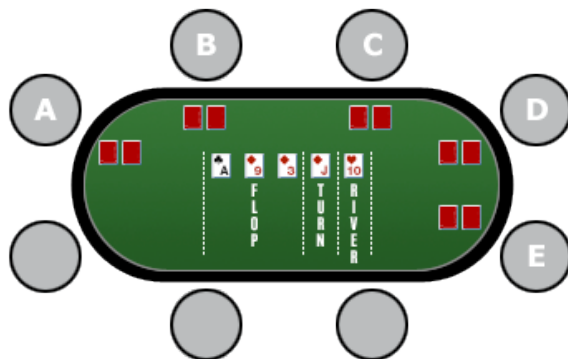
Estas mesmas regras aplicam-se tanto às apostas como para os aumentos daqui em diante.

3ª RONDA - O TURN

O dealer põe nesse momento a quarta carta comunitária na mesa, fazendo com que todos os jogadores tenham agora 6 cartas com que jogar. Segue-se uma nova ronda de apostas.

4ª E ÚLTIMA RONDA DE APOSTAS – O RIVER

A 5ª e última carta comunitária a ser dada é posta na mesa. Segue-se nova ronda de apostas.



A REVELAÇÃO DE CARTAS/O SHOWDOWN

Cinco das sete cartas podem ser usadas. Cada jogador pode formar a melhor mão possível de cinco cartas com as suas cartas privadas e as cinco cartas comunitárias na mesa. Até pode não querer utilizar nenhuma das suas cartas se assim o quiser. Poderá querer apresentar jogar com as cartas da mesa se essa for a melhor mão que houver. Agora os jogadores mostram as suas cartas. Se um jogador mostrar as suas cartas e você verificar que as suas não são melhores, poderá escolher se quer mesmo mostrar as suas cartas ou não.

UM GUIA RÁPIDO PARA O TEXAS HOLD'EM

VALOR DAS MÃOS



1. **Royal flush**, a mão de poker mais alta. Consiste na sequência AKQJT do mesmo naipe. Todos os naves são equivalentes, todos os royal flushes são iguais.



2. **Straight flush**, cinco cartas do mesmo naipe em sequência, tal com um 76543 de copas por exemplo. O Ás pode valer um formando o straight flush mais baixo: 5432A



3. **Quadra**, quatro cartas com o mesmo valor facial acompanhadas por uma carta "kicker", por exemplo 44442. Esta mão é classificada pela quadra, assim um 44442 é melhor do que um 3333K.



4. **Full house**, três cartas com o mesmo valor facial acompanhadas por outras duas, como por exemplo: 777JJ. Esta mão é classificada pela trinca, assim um 44422 é melhor do que um 333AA



5. **Naipes**, cinco cartas do mesmo naipe tal como o AJ942 de copas. Esta mão é classificada pela carta mais alta e depois pela carta seguinte. Assim um AJ942 é melhor do que um AJ876.



6. **Sequência**, cinco cartas em sequência tal como 76543. O Ás tanto pode ser a carta mais alta ou mais baixa, formando AKQJT e 5432A. Sequências "around the corner" (que dão a volta) não são permitidas, por exemplo: 32AKQ.



7. **Trinca**, três cartas com o mesmo valor e duas cartas kickers com valores diferentes, como KKK84. Esta mão é classificada pela trinca, fazendo com que KKK84 seja melhor do que QQQAK, mas QQQAK é melhor do que QQQA7.



8. **Dois pares**, duas cartas com o mesmo valor facial, outras duas com outro valor e uma carta kicker com o valor diferente dos anteriores. Esta mão é classificada pelo melhor par, depois pelo par mais baixo e por fim pela carta kicker. Assim um KK449 é melhor do que um QQJJA ou do que um KK22Q ou ainda KK445.



9. **Um par**, duas cartas com o mesmo valor facial acompanhada por três outras cartas de valores diversos, tal como AAK53. Esta mão é classificada pelo par e depois por cada uma das cartas kicker. Assim, um AAK53 é melhor do que um AAK52.



10. **Carta alta**, qualquer carta que não se qualificar como sendo uma das melhores mãos, como um KJ542 de diferentes naves. Esta mão será classificada pela melhor carta, depois pela segunda melhor carta e depois pela combinação de cartas correspondente ao naipe.

Os naves não são usados para desempatar, nem cartas para além da quinta. Apenas as melhores cinco cartas de cada mão podem ser comparadas. Em caso de empate, o pote é dividido em partes iguais pelas mãos vencedoras.

ONLINE POKER CHAT ABBREVIATIONS

nh	Nice hand – Boa mão
vnh	Very nice hand – Uma mão mesmo boa
gg	Good going – Boa jogada
lol	Laugh out loud – Rir muito
ty	Thank you – Obrigado
wp	Well played – Bem jogado

ALGUMAS PROBABILIDADES

- **Naipes (todas as cartas do mesmo naipe):** Se tem em mãos quatro cartas para fazer um flush, as hipóteses de fazer efectivamente o flush no turn ou no river é de 35,0%.
- **Sequência aberta (ex.: 5678 onde falta um 4 ou um 9):** A hipótese de fazer uma sequência no turn ou no river é de 31,5%.
- **Sequência interna (ex.: 4578 onde falta um 6):** A hipótese de completar a sequência no turn ou no river é de 16,5%.
- **Trinca:** A hipótese de fazer uma trinca com um par no flop é de 8,4% tanto no turn como no river.

VALOR DA MÃO INICIAL

As suas cartas privadas são o único factor que diferenciam a sua mão da dos outros jogadores. Por isso, aprender a jogar com elas é de extrema importância. Uma combinação AA (Ás-Ás) tem tantas hipóteses de ganhar como um combinação de um 7-3. Jogue apenas as boas mãos iniciais. Desista nas más. As diferentes combinações podem alterar de bom para mau ou vice-versa de acordo com a sua posição no jogo. Consulte o 'LUGAR NO JOGO' de seguida.

AS 20 MELHORES MÃOS INICIAIS (O 's' significa 'suited', ou seja, do mesmo naipe. Duas cartas do mesmo naipe são sempre melhores do que cartas de naves diferentes.)

01. AA	11. ATs
02. KK	12. KJs
03. QQ	13. AQ
04. JJ	14. 99
05. AKs	15. QJs
06. TT	16. KTs
07. AQs	17. 88
08. AJs	18. QTs
09. AK	19. A9s
10. KQs	20. AJ

LUGAR NO JOGO

Num jogo de poker estar sentado num dos últimos lugares do jogo pode ser uma grande vantagem. Nesse lugar poderá observar os passos dos seus adversários antes de ter de tomar qualquer tipo de decisão. Para se tornar um bom jogador, tem de se aproveitar ao máximo o facto de se jogar num dos últimos lugares.

DESISTIR

É indiferente de que ronda de apostas se trata, se não tem nada na mão e o que tem não o levará a lado nenhum, deverá desistir o quanto antes, a não ser que lhe apeteça fazer bluff.

Quer aprender mais? Consulte

<http://www.pokerroom.com/poker/poker-school.html>
para mais dicas estratégia e guias para outros jogos.