

# CURSO ONLINE GRÁTIS

*ESTUDE COM ATENÇÃO NOSSO MATERIAL  
PARA CONSEGUIR UM BOM RESULTADO  
NA AVALIAÇÃO FINAL.*

*EM CASO DE DÚVIDAS, ENTRE EM CONTATO CONOSCO!*



## ÍNDICE

- ✓ O Jogo de Poker
- ✓ Ranking da mão
- ✓ Uma típica rodada de apostas
- ✓ Limites de Apostas
- ✓ Tipos de Jogos de Poker
- ✓ Torneios de Poker
- ✓ Estratégias do poker

# **O Jogo de Poker**

Poker é um jogo clássico de cartas, jogado mundialmente em diversas variações. Normalmente o objetivo do jogador é formar a melhor mão de poker de cinco cartas.

## **Um Jogo de Apostas**

Mas poker também é um jogo de apostas. Para conseguir as cartas que precisa tem que pagar um preço. O preço é decidido conforme as apostas que você e outros a redor da mesa depositam. As apostas são o pote, que no fim é ganho pelo jogador com a melhor mão.

## **Um Jogo de Pessoas**

Portanto, um de nossos desafios principais vai ser entender porquê os outros jogadores apostam como apostam, ou porquê eles não apostam. Por vezes, o poker é considerado mais um jogo de pessoas que um jogo de cartas.

## **Decidindo a mão vencedora**

Apesar de centenas de variações de poker serem jogadas a volta do mundo, a maioria concorda numa coisa comum: O ranking da mão de poker five card.

O seguinte ranking desta mão de poker é quase universal, e é o pedaço de sabedoria fundamental que absolutamente terá que dominar quando iniciar a sua carreira de poker.

# Ranking da mão

Esta lista é usada para determinar qual das duas mãos de poker é a mais alta:



## **Sequencia de cor (Straight Flush)**

A melhor mão de poker possível é a sequencia de cor. São cinco cartas em sequencia e do mesmo naipe. É muito raro.

Se dois jogadores seguram uma sequencia de cor, quem tiver a carta mais alta ganha. Se a carta mais alta for igual, as cartas são iguais. Os naipes diferentes não têm valores diferentes nas mãos de poker, portanto uma sequencia de cor de copas não ganha a uma sequencia de cor de paus.

Uma sequencia de cor com um As alto se chama sequencia real (royal flush).



## **Quadra (Four of a Kind)**

A segunda mão de poker mais alta é a quadra, é uma mão com quatro cartas do mesmo valor. Se dois jogadores têm uma quadra, ganhará quem tiver as quatro cartas mais altas. Por exemplo, quatro dez ganham a quatro oitos. Se dois jogadores têm uma quadra com as mesmas quatro cartas, ganhará quem tiver a quinta carta maior. Esta carta se chama a carta lateral. Se as cartas laterais também são do mesmo valor, haverá um empate e as apostas serão divididas.



## **Full house**

O full house é uma mão com uma trinca e um par.

Se dois jogadores têm um full house, ganhará quem tiver a trinca mais alta. Se a trinca for igual, ganhará quem tiver o par mais alto. Se os pares também forem iguais, há um empate e as apostas são divididas.



## **Flush**

Se todas as cinco cartas forem do mesmo naipe, a mão é um flush.

Se dois jogadores têm um flush, ganhará quem tiver a carta mais alta.

Se estas forem iguais, ganhará quem tiver a segunda carta mais alta, e assim adiante. Se todas as cartas forem iguais, haverá um empate e as apostas são divididas. No Poker não há ordem entre os naipes.



### **Sequencia (Straight)**

Para uma mão ser uma sequencia, as cinco cartas têm que estar em sequencia numérica. Se dois jogadores têm uma sequencia, ganhará quem tiver a carta mais alta.

Se ambas as sequencia tiverem a mesma carta mais alta, haverá um empate e as apostas são divididas.



### **Trinca (Three of a kind)**

Se três cartas têm o mesmo valor é uma trinca – se as duas restantes cartas não são um par.

Se dois jogadores têm uma trinca, ganhará quem tiver as melhores três cartas. Se as três cartas forem iguais, a mão com a melhor carta lateral ganha, ou se as melhores cartas laterais também forem iguais, quem tiver a segunda melhor carta lateral ganha. Se ambas as cartas laterais também forem iguais, haverá um empate e as apostas são divididas.



### **Dois Pares (Two pair)**

Dois pares é exactamente o que parece, duas cartas de um valor e mais duas cartas de outro valor.

Se dois jogadores têm dois pares, ganhará quem tiver o melhor par, ou se estes forem iguais, o jogador com o segundo melhor par ganhará. Se os melhor e pior pares são iguais, a mão com a melhor carta lateral ganhará. Se estas também são iguais, as mãos empatam e o pote é dividido.



### **Par (Pair)**

Se duas cartas na mão são do mesmo valor, e nenhuma das mãos acima podem ser feitas, a mão é um par.

Se dois jogadores têm um par, ganhará quem tiver o melhor par. Se estes forem do mesmo valor, a mão com a melhor carta lateral ganhará, ou se estas também são iguais, quem tiver a segunda melhor carta lateral ganhará, e assim adiante. Se ambos os pares e todas as cartas laterais são iguais, as mãos empatam e o pote é dividido.



### **A mão com a maior carta**

Se nenhuma mão tem qualquer das combinações mencionadas acima, a mão com a melhor carta individual ganhará. Uma mão com um As é melhor que uma mão com um Rei alto. Uma mão com um Rei é melhor que uma mão com um dez alto, e assim adiante. Se todas as cinco cartas forem iguais, haverá um empate e as apostas são divididas.

## **Poker Alto e Baixo**

Em algumas variações de poker, a mão mais baixa ganha o pote (poker baixo), ou parte do pote (poker dividido). Jogando poker baixo, utiliza a lista acima para decidir qual das duas mãos é melhor. Então a outra mão é a vencedora.

Por exemplo, de duas mãos 8-5-4-3-2 e 7-6-5-4-2, a mão com o 8 é melhor de acordo com esta lista, por isso a outra mão é a melhor mão baixa.

# Uma típica rodada de apostas

Numa típica rodada de apostas, já tem um pote de um certo tamanho de rodadas de apostas prévias. O jogador que deve começar a apostar é decidido pelas regras do jogo em particular. A vez de apostar vai de seguida ao jogador à esquerda e assim por diante ao redor da mesa.

## Fold, check, bet ou raise

Quando for a sua vez de apostar (bet) tem varias opções. Se não gostar da sua mão, sempre pode fazer o fold – isto é, descartar a sua mão e deixar o pote para os outros jogadores contestarem. Se ninguém apostou antes de si nesta rodada de apostas poderá fazer o check.

Checking, significa não apostar nada e passar a vez para o jogador à sua esquerda.

Porém, se um jogador antes de si apostou nesta rodada, não poderá fazer o check. Sempre pode fazer o fold, mas se quiser jogar, tem que fazer o call, o bet (a aposta) ou fazer o raise.

Para fazer o call põe uma aposta do mesmo tamanho da última aposta feita antes da sua.

Para fazer o raise põe uma aposta maior que a última aposta antes da sua.

## Exemplo

Se, por exemplo, um jogador antes de si apostou \$1, pode fazer o call apostando \$1 ou fazer o raise apostando mais que \$1.

## Terminando as apostas

Quando todos os jogadores tiverem escolhido fazer o fold ou depositado um montante de apostas igual no pote, a rodada de apostas termina. Agora, a próxima carta é distribuída. Ou, se foi a última rodada de apostas, as mãos restantes são comparadas para ver quem ganha o pote. Isto se chama ver-cartas (showdown).

## Ganhar sem mostrar a sua mão

Se fizer uma aposta ou fizer um raise e os jogadores restantes fazem um fold, ganhará o pote sem mostrar a sua mão. Isto é comum no poker, e é a razão por que é possível blefar no poker. Não precisa mostrar a mão vencedora para ganhar o pote. Blefar pode não ser tão comum quanto as pessoas pensam, mas continua a ser uma característica típica do jogo de poker.

## A primeira rodada de apostas

A primeira rodada é um pouco mais complicada que as rodadas consecutivas e típicas rodadas de apostas descritas acima.

## Blinds ou antes

Mesmo antes das cartas serem distribuídas, alguns ou todos os jogadores são obrigados a depositar uma aposta, de blinds ou antes (veja abaixo). Isto é para criar um pote inicial para se competir. Se nenhum jogador tivesse que apostar, jogadores poderiam ficar a espera das melhores mãos antes de jogar e não lhes custaria nada. Desse jeito, poker poderia ser igual a ver tinta secar.

Quando as apostas obrigatórias forem depositadas e as cartas distribuídas, a primeira rodada de apostas começa. É um pouco diferente dependendo se os antes ou blinds são usados como apostas obrigatórias.

## **Jogando com os antes**

Um ante é uma aposta obrigatória que todos os jogadores depositam antes das cartas serem distribuídas. Normalmente é 10% da aposta pequena.

Quando as cartas forem distribuídas, o jogador a começar a apostar é decidido pelas regras do variante específico. Quando o jogador tiver apostado, a vez de apostar mexe para a esquerda a redor da mesa tal como a rodada típica de apostas descrita acima.

## **Jogando com os blinds**

Um blind é uma aposta obrigatória que alguns, mas não todos os jogadores depositam antes das cartas serem distribuídas. Normalmente, são os dois jogadores à esquerda do distribuidor que depositam um blind. Normalmente, o primeiro jogador deposita uma aposta menor, chamada small blind, enquanto o segundo jogador tem de depositar uma aposta maior, chamada big blind.

Blinds, ao contrario de antes, são considerados estando vivos. Eles contam como apostas válidas na primeira rodada.

Quando as cartas forem distribuídas, a primeira rodada de apostas é iniciada pelo jogador à esquerda do big blind. Como o big blind conta como aposta, este jogador não pode fazer o check. Ele sempre pode fazer o fold, mas se ele quer jogar tem que fazer o call ou o raise.

Para fazer o call, ele tem que depositar uma aposta do mesmo tamanho do big blind. Para fazer o raise, ele tem que depositar uma aposta maior que a dele (pelo menos o dobro do tamanho do big blind).

Assim as apostas mexem para a esquerda ao redor da mesa, como a típica rodada de apostas descrita acima.

### **Small blind**

Se estiver na posição do small blind quando chegar a sua vez de apostar, pode fazer o fold, call ou o raise. Como o small blind conta como uma aposta, é mais barato fazer o call. Se, por exemplo, o small blind é \$1, para fazer um call a uma aposta de \$4 precisa depositar mais \$3. Fazer um Call significa igualar com a última aposta, e como os blinds estão vivos, pode incluir o seu small blind quando calcula a quantia necessitada para fazer o call.

### **Big blind**

Se estiver na posição do big blind quando chegar a sua vez de apostar, pode ainda fazer o fold, call ou o raise. Como o big blind também conta como aposta, agora é ainda mais barato fazer o call. Para fazer o call a uma certa aposta, precisa depositar uma quantia igual a essa aposta tirando a quantia do big blind. Se, por exemplo, o big blind é \$2 e um jogador apostou \$4, fará um call simplesmente depositando mais \$2.

## **Fazer um Check no big blind**

Se estiver no big blind, a primeira rodada é um pouco especial. Quando a vez de apostar chegar a si, se nenhum jogador fez um raise ao seu big blind, tem o direito de fazer um check ou um bet (apostar).

Isto é um pouco diferente da rodada de apostas típica, e pode ser um pouco confuso para o jogador de poker novato. Não se preocupe, perceberá em pouco tempo!

## **Ver-cartas**

Se mais de um jogador permanece na mão quando a última rodada terminar, vão para ver-cartas (showdown). Isto significa que os jogadores restantes mostram as suas cartas para decidir quem tem a



melhor mão.

Ver-cartas começa com o jogador que foi o primeiro a por a última aposta. Isto é, o jogador que fez a aposta a que os outros jogadores fizeram o call.

### **Exemplos**

Se um jogador aposta \$5, outro jogador faz o fold, e um terceiro faz o call na aposta, o primeiro jogador tem que mostrar as suas cartas primeiro.

Se um jogador aposta \$10, um segundo jogador faz um raise até \$20 e o primeiro jogador faz um call do raise, é o segundo jogador que deverá mostrar as suas cartas primeiro, como foi ele o primeiro a apostar \$20.

### **Não mostrar quando perdeu**

No ver-cartas, quando um jogador antes de si mostrar uma mão que vence a sua, não tem que mostrar a sua mão.

### **Ganhar sem mostrar a sua mão**

Se depositar uma aposta ou fizer um raise e todos os jogadores restantes fazem um fold, ganha o pote sem mostrar a sua mão. Isto é comum no poker, e é a razão por que é possível blefar neste jogo. Não tem que mostrar a mão vencedora para ganhar o pote. Blefar pode não ser tão comum como as pessoas pensam, mas ainda é típico para o jogo de poker.

# Limites de Apostas – Ou Apostas Sem Limites

Quando chegar a sua vez de apostar, e decidir fazer um raise, quanto é que pode raise? Bem, isto depende da estrutura das apostas usada no jogo que está jogando. As estruturas mais comuns são limite fixo, limite de pote e sem limite.

## Limite fixo

Num jogo de limite fixo, a quantia que pode raise é fixa. Se quiser fazer um raise, tem que fazer o raise da quantia específica.

## Aposta pequena e aposta grande

O limite fixo por vezes varia entre rodadas de apostas. Por exemplo, jogando Texas Hold'em com limite fixo, todas as apostas e os raises nas primeiras duas rodadas tem de ser em múltiplos do big blind. Nas últimas duas rodadas, apostas e os raises tem de ser múltiplos do dobro do big blind.

Por exemplo, com um big blind de \$2, se quiser fazer um raise durante as primeiras duas rodadas tem que fazer um raise de \$2, isto é, tem que apostar \$4. Se outro jogador quer fazer outro raise na sua aposta, ele também tem que fazer um raise de mais \$2, isto é, ele tem que apostar \$6. Porém, durante as últimas duas rodadas, se um jogador aposta o mínimo de \$4 e quiser fazer um raise, tem que fazer um raise de \$4, isto é, tem que apostar \$8. Se outro jogador quer fazer um raise à sua aposta presente, também ele tem que fazer um raise de \$4, o que significa que ele tem que apostar \$12.

## O Cap

Quando joga com limite fixo, o número de raises permitidos numa rodada de apostas é limitado a quatro. Isto é, a primeira aposta, um raise, um outro raise e o raise final – o cap.

Por exemplo, num jogo com \$2 de limite, depois de serem feitos os máximos quatro raises, a aposta total para cada jogador é \$8.

## Raise ou fold

Fazer o raise ou o fold é uma variação de poker de limite fixo. Nesta variação, tal como o nome diz, cada vez que for a sua vez de apostar, tem que fazer o raise ou o fold. O check ou o call não é permitido.

## Sem limite

Num jogo sem limite, assim que for a sua vez de apostar, pode fazer um raise de quanto quiser. Pode até apostar todas as suas fichas de uma vez se quiser. Porém, há algumas restrições:

### Montantes de mesa

Mesmo que joga sem limite, não pode apostar mais que o que tem na mesa. Assim jogadores não podem ficar loucos e apostar as suas fazendas. E não pode apostar as chaves do seu carro.

### A aposta mínima

Apesar de um jogo ser jogado sem limite, há sempre um limite de mínimas apostas. Por exemplo, se joga com blinds, não pode nunca apostar ou fazer um raise menos que o big blind.

### O mínimo do outro raise

Se, numa rodada de apostas, um jogador fizer um raise antes de si e você quer fazer outro raise, tem que fazer um raise de pelo menos a quantia do último raise feito.

## Exemplo

Supõe que o big blind é \$2 e um jogador a sua direita aposta \$10, assim fazendo um raise de \$8. Se quiser fazer outro raise a este jogador, tem que fazer um raise de pelo menos outros \$8, o que significa que tem que apostar pelo menos mais \$18. Claro que como é sem limite, pode também apostar mais que \$18.

## Limite de pote

Algumas pessoas podem considerar jogos de limite fixo um pouco covarde. Por outro lado, algumas pessoas consideram jogos sem limite um pouco maluco demais. Para chegar a um acordo, há uma estrutura de apostas chamada limite de pote.

Limite de Pote significa que cada vez que as apostas chegam a si, não pode apostar mais que a quantia já no pote. Nas primeiras rodadas de apostas, isto pode ser bem menos que todas as suas fichas. Porém, nas rodadas seguintes, o pote pode crescer de uma rapidez e poderá apostar tudo que tem, se quiser.

## Exemplo

Se o big blind é \$2, o pote é \$20, e for o primeiro a apostar nesta rodada, pode apostar qualquer quantia desde \$2 (a aposta mínima) até \$20, a aposta de limite de pote.

Por vezes, calculando a máxima aposta em jogos de limite de pote é complicado.

## Apostando tudo!

Agora, pode perguntar, supõe que eu seguro uma mão muito, muito forte. Se alguém apostar mais do que aquilo que eu tenho na mesa, e eu não posso apostar a minha quinta, ou jogar as minhas chaves de carro, o que é que posso fazer? Eu serei forçado a fazer um fold da minha mão e desistir do pote mesmo que eu tenho provavelmente a mão vencedora? Claro que não.

Sempre pode fazer um call a uma aposta. Mesmo que um oponente aposta mais que o que você tem, pode fazer o call a aposta depositando o resto das suas fichas. Assim pode mostrar a sua mão e ganhar um bonito pote. Isto se chama apostando tudo “Going all-in”.

Porém, não pode ganhar mais do seu oponente, que o que corresponde às fichas que apostou. Se um jogador aposta \$100 e você faz um call de \$40 apostando tudo “going all-in”, o outro jogador receberá de volta \$60 antes das mãos serem vistas.

## Potes Extras

Quando mais de dois jogadores continuam na partida e um jogador, com menos fichas que os outros aposta tudo “goes all-in”, a situação se torna um pouco complicada. O jogador com menos fichas pode fazer o call, como vimos acima, mas os outros jogadores continuam a apostar um contra o outro depositando mais fichas no pote.

O jogador que aposta tudo não pode ganhar nenhuma das fichas depositadas no pote depois de ele ter apostado tudo. Este jogador só pode competir pela parte do pote que corresponde com a quantia que ele depositou. Para simplificar, o pote é dividido em um pote principal com as fichas que o jogador que apostou tudo ganhará se ele tem a melhor mão, e um pote extra criado das apostas que seguem, isto é, as fichas que o jogador que apostou tudo não pode ganhar mesmo com a melhor mão.

Se vários jogadores com quantias de fichas diferentes apostam tudo “go all-in” durante a mesma mão, haverá vários potes extras. Isto se torna um pouco complicado. Mas não se preocupe, o cliente de poker toma conta dos cálculos e verifica que cada jogador recebe a quantia correcta do pote. Não precisa ser o novo Einstein para puxar todas as suas fichas!

# Mãos Feitas Contra Mãos Fechadas

Uma situação comum no poker é quando um jogador segura uma mão feita enquanto outro jogador segura uma mão fechada.

Uma mão feita é uma mão que já é forte. Já contem uma combinação de valor como, por exemplo, um par alto ou uma Trinca.

Uma mão fechada é uma mão que ainda não é forte, mas que pode se tornar forte quando a próxima carta vier. Por exemplo, se uma mão contem quatro cartas do mesmo naipe, é um flush se a próxima carta for do mesmo naipe. Por outro lado, se a próxima carta for de outro naipe, ainda não será uma mão forte.

Se o jogador com a mão feita aposta, o jogador com a mão fechada tem que decidir se vale a pena fazer um call a aposta para ver a próxima carta. Ou, se é caro demais, nesse caso ele faz o fold.

Para não perder muitas fichas com mãos fechadas, vale a pena pensar sobre as vantagens do pote.

## O que saber sobre possibilidades do Pote

Ao decidir se deve fazer um call a uma aposta, não esqueça de comparar a aposta com o tamanho do pote. Se o pote é muito maior comparado com a aposta, deveria estar mais inclinado a fazer o call. Mas se o pote é pequeno e a aposta grande, pagará um preço alto pela oportunidade de ganhar um pouquinho. Se fizer muito isso, pode perder do seu dinheiro.

### Exemplo

Vamos olhar algumas situações no Texas Hold'em. A quarta carta de comunidade acaba de ser distribuída (o turn). Você mais um jogador continuam na partida. Você tem quatro espadas e uma delas é o As. Se outra espada vem no river, você fará o nut flush. Sente seguro que será suficiente para ganhar o pote. Seu oponente aposta. Quanto está disposto a depositar para fazer o call? O pote é \$10.

Primeiro, vamos olhar as suas chances de conseguir o flush. Seis cartas lhe são conhecidas: quatro na mesa e duas na sua mão. Isso deixa 46 cartas desconhecidas. Nove delas são espadas, 37 não são. Portanto, as possibilidades de fazer o flush são 37:9, que é por volta de 4:1.

Na primeira situação, o seu oponente aposta \$2 fazendo o pote \$12. Custa-lhe \$2 para fazer o call. Isto é, pagará \$2 para ganhar \$12 – as possibilidades do pote são 12:2, ou 6:1. Como as possibilidades do pote são maiores que as possibilidades de fazer o flush, será mais lucrativo fazer o call da aposta nesta situação (a longo prazo).

Na segunda situação, o seu oponente aposta \$10, fazendo o pote \$20. Agora terá que fazer um call de \$10 para ganhar \$20. As possibilidades do pote só são 2:1. Isto é pior que 6:1, a possibilidade contra fazer o flush. Portanto, nesta situação provavelmente não será lucrativo fazer o call. Mais uma vez, a longo prazo.

### Sobre a Posição

Algo que vai (ou deveria) afectar a sua maneira de apostar uma mão é a sua posição à mesa. Isto é, se for um dos primeiros jogadores a apostar (posição cedo) ou um dos últimos (posição tarde). Em algumas variantes a sua posição desloca de uma rodada de apostas a outra (Seven Card Stud), em outras ela permanece igual durante a mão (Texas Hold'em).

Em posições tardes, a maioria dos jogadores terá jogado antes de si, então terá alguma informação sobre as posições deles. Se estiver numa posição cedo, outros jogadores estarão à espera da sua jogada, prontos para fazer os calls e os raises dependendo do que fizer. Eles têm uma vantagem de informação sobre si.

No poker, informação é dinheiro. Quando tiver menos informação que os seus oponentes, precisará de uma melhor mão para compensar.

Em posição cedo, joga mãos mais fortes.

## Calculando Limite de Apostas de Pote

Como mencionado acima, calculando a aposta máxima nos jogos de limite de pote pode ser complicado.

Supõe que há \$10 no pote. Se for o primeiro jogador a apostar, pode apostar o máximo de \$10. Por enquanto é fácil.

Mas vamos dizer que outro jogador aposta \$7 antes da aposta chegar a si. Agora o pote tem \$17. Então poderá apostar um máximo de \$17, certo? Errado, pode apostar mais.

Você tem o direito de primeiro fazer o call a última aposta, e depois fazer o raise do montante que está no pote depois de ter feito o call desta aposta.

Vamos ver, primeiro faz o call de \$7. Isso dá um pote de \$24. Depois pode fazer um raise do montante do pote, que é, \$24. Portanto, o total da sua aposta máxima será \$7 mais \$24 que dá \$31.

Em jogo ao vivo, isto requer alguma atenção dos jogadores. Mas no nosso site de poker não terá que se preocupar com estes cálculos.

## O lado escuro do Poker

Poker é um jogo maravilhoso, cheio de sutileza e estimulante. Mas se não tomar cuidado, pode dar dor de cabeça. É um jogo muito viciador que pode tomar muito do seu tempo se deixar. E pode perder dinheiro enquanto joga. Mesmo se o seu objetivo é ganhar, obviamente.

**Qualquer um pode perder no poker**, mesmo um profissional de classe mundial. Isto é devido ao factor da sorte. Nunca pode estar completamente seguro de nada onde a sorte está envolvida.

## Vício

Ficar viciado não é algo de bom. Diminui a sua liberdade e pode destruir a estabilidade na sua vida. Ficar viciado em alguma coisa que exige mais e mais dinheiro pode se tornar especialmente doentio.

## Controlando o Demônio por Dentro

Aqui tem algumas regras que bons jogadores seguem para evitar os lados escuros do poker:

- Nunca jogue com dinheiro que não tem condições de gastar. Nunca leve como garantido que ganhará. Mesmo que consiga optimas cartas, poderá ter má sorte. Vez apos vez. O poker é assim mesmo.
- Joga num nível que concorda com as suas finanças. Jogando num nível alto demais o fará cauteloso e assustado. Jogará pior que se jogar num nível mais baixo, e os seus oponentes serão melhores jogadores.

- Não jogue quando está cansado. Ou bêbado. Ou zangado. Ou triste. Vai fazer más decisões. Isto sai caro.

# Jogos de Poker – Holdem

## Texas Holdem

Texas Hold'em é um membro relativamente novo da família de poker. Mas é a variação que tornou-se mais popular à volta do mundo nos últimos anos. O campeonato mundial não oficial do poker é contestado no Texa Hold'em sem limite – um jogo por vezes chamado o Cadillac do poker.

### Resumo

<b>Cartas negociadas a cada jogador</b>	2 ocultas
<b>Cartas de comunidade negociadas</b>	5
<b>Número de rodadas de aposta</b>	4
<b>Limites</b>	Limite fixo Limite de pote Sem limite Raise ou fold
<b>Blinds ou antes</b>	Blinds



### O Jogo

No Texas Hold'em recebe duas cartas "hole", cartas que os outros jogadores não conseguem ver. De seguida cinco cartas são distribuídas abertas na tabua, sucessivamente. São cartas de comunidade que todos os jogadores podem usar para fazer uma mão de poker de cinco cartas.

Para fazer a melhor mão possível, pode ou usar ambas as suas cartas "hole" com três cartas de comunidade na tabua, ou uma carta "hole" com quatro cartas de comunidade, ou simplesmente todas as cinco cartas de comunidade.

O jogador que faz a mais alta mão de poker ganha o pote.

### Blinds

Texas Hold'em é jogado com blinds. Antes das cartas serem distribuídas, os primeiros dois jogadores à esquerda do distribuidor, depositam um small e big blind respectivamente para começar o pote.

### Distribuição

Quando os blinds forem depositados, cada jogador recebe duas cartas fechadas, as cartas "hole".

Então começa a primeira rodada de apostas, começando com o jogador à esquerda do big blind.

### O flop

Quando a primeira rodada acabar, três cartas são distribuídas abertas na mesa. Estas cartas são o "flop".

Então começa a segunda rodada de apostas, começando com o primeiro jogador à esquerda do distribuidor que ainda está na partida.

### O turn (Fourth Street)

Depois da segunda rodada de apostas, a quarta carta de comunidade é distribuída. Esta carta é o turn.

Inicia a terceira rodada de apostas, começando com o primeiro jogador à esquerda do distribuidor que ainda está na partida.

## O river (Fifth Street)

A quinta e última carta de comunidade é o river. Agora a mão é concluída pela quarta e última rodada de apostas, mais uma vez começando com o primeiro jogador à esquerda do distribuidor que ainda está na partida.

Se mais de um jogador permanece na partida depois das apostas, vai para ver-cartas (showdown).

## Conselho de Jogo para Texas Hold'em

### Jogar boas mãos iniciais

Não aposte com quaisquer duas cartas! Com dez jogadores a redor da mesa, alguém na maioria das vezes, terá uma mão inicial melhor que a sua. Quando começa o jogo com a segunda melhor mão, seu oponente é o preferido para ganhar o pote.

Em Texas Hold'em a sua posição permanece a mesma durante toda a rodada. O jogador que agir depois de si vai agir depois de você ir até ao river. Isto é uma grande desvantagem para si. Como regra, joga somente mãos muito fortes se tiver numa posição cedo. Por outro lado, quando está numa posição tarde, a vantagem é sua para curtir.

## Omaha

A primeira vista, Omaha se parece muito com Texas Hold'em. Mas em Omaha, Cada jogador recebe quatro cartas – o que dá a Omaha uma complexidade interessante.

## Resumo

<b>Cartas negociadas a cada jogador</b>	4 ocultas
<b>Cartas de comunidade negociadas</b>	5
<b>Número de rodadas de aposta</b>	4
<b>Limites</b>	Limite fixo Limite de pote Raise ou fold
<b>Blinds ou antes</b>	Blinds



## O Jogo

Em Omaha, recebe quatro cartas 'hole', cartas que os outros jogadores não conseguem ver. Depois, sucessivamente durante a mão, cinco cartas são negociadas a vista na mesa. São cartas de comunidade que todos os jogadores podem usar para fazer uma mão de poker de cinco cartas.

Quando todas as cartas estão na mesa, terá que usar duas das suas cartas 'hole' e combiná-las com três cartas de comunidade para formar a melhor mão de poker possível.

### Blinds



Omaha é jogado com blinds. Antes das cartas serem distribuídas, dois jogadores à esquerda do distribuidor depositam um small e um big blind para iniciar o pote.

## **Distribuição**

Depois dos blinds serem depositados, cada jogador recebe quatro cartas ocultas, as cartas 'hole'.

Então começa a primeira rodada de apostas, começando com o jogador à esquerda do big blind.

## **O flop**

Quando a primeira rodada acabar, três cartas são distribuídas abertas na mesa. Estas cartas são o "flop".

Então começa a segunda rodada de apostas, começando com o primeiro jogador à esquerda do distribuidor que ainda está na partida.

## **O turn (fourth street)**

Depois da segunda rodada de apostas, a quarta carta de comunidade é distribuída. Esta carta é o turn.

Inicia a terceira rodada de apostas, começando com o primeiro jogador à esquerda do distribuidor que ainda está na partida.

## **O river (fifth street)**

A quinta e última carta de comunidade é o river. Agora a mão é concluída pela quarta e última rodada de apostas, mais uma vez começando com o primeiro jogador à esquerda do distribuidor que ainda está na partida.

Se mais de um jogador permanece na partida depois das apostas, vai para ver-cartas (showdown).

## **Conselho de Jogo para Omaha**

### **Quadra – fácil de fazer um fold!**

Em Omaha, escolhendo as suas quatro cartas 'hole' e vendo uma mão formidável não é bom, porque só pode usar duas delas. Se, por exemplo, as suas cartas 'hole' são quatro Reis, não terá uma quadra! Na realidade, nem pode fazer uma trinca, como nenhum Rei pode ser distribuído do baralho.

Ou, se tiver copas, suas chances de fazer um flush são piores que se só tivesse duas copas. Se tem duas copas e duas espadas na sua mão, a chance de conseguir um flush é muito melhor.

Portanto, não se deixe enganar quando ver uma mão inicial formidável no Omaha.

### **Grandes sequencias fechadas**

Depois do flop em Texas Hold'em, uma mão feita (tal como uma trinca) é normalmente a preferida contra uma mão fechada (tal como quadra até sequencia). Em Omaha, é diferente, como há tantas maneiras de fazer uma mão forte. Com estas distribuições, poderá fazer muitas apostas.

Por exemplo, se tiver 10-9-6-5 e no flop vem K-8-7, há 20 cartas que lhe farão uma sequencia se estas vierem no turn ou no river: quatro quatuor, três cincos, três seis, três noves, três dez, e quatro valetes.

Com Ac-Ke-Tc-9e e um flop com Qc-Jc-3p, há 22 cartas que dão ou uma sequência ou um flush. 16 cartas lhe darão uma sequência: quatro oitos, três noves, três dez, três Reis, e três Ases. As restantes nove copas lhe dariam um flush, mas três delas já foram contadas, como elas também lhe dão uma sequência: o 8c, 9c, e Rc.

Em ambos os casos, tem a mesma ou uma melhor chance que um jogador que faz uma trinca no flop.

## Mãos ao começo e cartas combinando

Com quatro cartas, há mais combinações para fazer que com duas cartas. Como as quatro cartas podem ser combinadas com quaisquer das outras três cartas, uma mão Omaha não é como duas mãos em Texas, é mais como seis. Portanto, em Omaha cuidado com as mãos onde todas as quatro cartas se combinam de alguma forma.

## Omaha/Hi-lo

Omaha Hi/Lo é jogado exatamente da mesma maneira que o Omaha, com uma exceção: no ver-cartas (showdown), a mão mais alta só ganha metade do pote, e a outra metade é ganha pela mão mais baixa.

Porém, isto é verdade somente se o jogador mostrar uma mão mais baixa meritória. Se não houver nenhuma mão meritória, a melhor mão alta ganha todo o pote.

## Resumo

<b>Cartas negociadas a cada jogador</b>	4 ocultas
<b>Cartas de comunidade negociadas</b>	5
<b>Número de rodadas de aposta</b>	4
<b>Limites</b>	Limite fixo Limite de pote Raise ou fold
<b>Blinds ou antes</b>	Blinds



## O Jogo

### Requisitos de mãos baixas

Para qualificar como uma mão baixa, a mão não pode ter nenhuma carta mais alta que o 8, e nenhum par ou combinação melhor.

Porém, sequências e flushes não desqualificam uma mão baixa. Como, por exemplo, 8e-7e-6e-5e-4e qualifica como uma mão baixa. (Ao mesmo tempo, é uma mão alta muito forte, uma sequência de cor).

### Formando uma mão alta e baixa

Como em Omaha, tem que usar duas das suas cartas de 'hole' para formar uma mão de poker com três cartas da mesa. Mas está livre para usar qualquer combinação de duas cartas para a mão alta e baixa. Uma ou duas das suas cartas 'hole' podem ser usadas para a mão baixa como para a mão alta, ou pode usar duas cartas para a mão alta e as outras duas cartas para a mão baixa, é como quiser.

Por exemplo, se tem AKT2 e o quadro é AA764, a sua melhor mão alta é AK+AA7 (uma trinca), e a sua melhor mão baixa é A2+764. Usa o Ás nas duas mãos.

## Ases para cima e para baixo

Em Omaha Hi/Lo, o As é a carta mais alta, mas também é a mais baixa. É o que torna a mão clássica A2345 (“a roda”) tão forte. É a melhor mão baixa possível, mas ao mesmo tempo, sendo uma sequência, é uma mão alta forte.

## Conselho de Jogo para Omaha Hi/Lo

### Arrecadar (scooping)

Deveria sempre estar atento a oportunidade de ganhar todo o pote – uma actividade chamada arrecadar ‘scooping’. Há dois jeitos de arrecadar. Ou fazendo a melhor mão alta e a melhor mão baixa. Ou fazendo a melhor mão alta e não houver uma melhor mão baixa. Se contentar-se com ganhar só a mão mais alta ou só a mão mais baixa, a recompensa é metade do tamanho.

### Acabar com um quarto

Mesmo que faça a melhor mão baixa possível, nunca pode ter certeza de ganhar nem metade do pote. É sempre possível que outro jogador tenha a mesma mão baixa, e que vocês dividam a metade do pote, então receberá um quarto do pote. Isto significa que tem má probabilidade para jogar a sua mão. De facto, pode até perder dinheiro na mão se só ganhar um quarto do pote.

Claro que, mãos altas por vezes também dividem a metade alta do pote. Mas é possível ter uma mão alta e saber que mais nenhum jogador pode igualar.

## Seven Card Stud

Seven Card Stud é facilmente a variação de poker mais jogada no mundo. Existe desde o tempo da Guerra Civil Americana.

### Resumo

<b>Cartas negociadas a cada jogador</b>	3 ocultas 4 abertas
<b>Cartas de comunidade negociadas</b>	Nenhuma
<b>Número de rodadas de aposta</b>	5
<b>Limites</b>	Limite fixo
<b>Blinds ou antes</b>	Antes



### O Jogo

Em seven card stud recebe sete cartas sucessivamente. Três delas são distribuídas ocultas, somente você as conhecerá. Quatro são distribuídas abertas, para que todos os jogadores as possam ver.

Quando todas as cartas estão negociadas, poderá combinar quaisquer cinco cartas de suas sete cartas para formar a melhor mão.

### Antes

Seven card stud é jogado com antes. Antes das cartas serem distribuídas, cada jogador deposita uma aposta obrigatória para começar o pote. O ante normalmente é 10% da menor aposta.

## **Distribuição**

Quando os antes forem depositados, cada jogador recebe três cartas: duas fechadas e uma aberta.

Então começa a primeira rodada de apostas começando com o jogador com a carta aberta mais baixa. Se dois jogadores têm a mesma carta, o jogador à esquerda do distribuidor começa.

O primeiro jogador a agir tem que apostar ("bring in"), mas pode escolher apostar uma aposta pequena ou a metade de uma aposta pequena. Se a metade for apostada, o jogador seguinte pode ou fazer um call à aposta ou fazer um raise para completar a aposta pequena. (Ou fazer um fold – sempre poderá fazer o fold.)

## **Fourth Street**

Quando terminar a primeira/84a rodada, cada jogador recebe a quarta carta aberta.

A segunda rodada de apostas é iniciada. Agora e durante o resto das rodadas de apostas, é o jogador com as melhores cartas abertas que começa apostando.

## **Fifth Street**

Cada jogador recebe a quinta carta aberta.

A terceira rodada de apostas é iniciada, começando com o jogador com a melhor mão de três cartas.

## **Sixth Street**

Cada jogador recebe a sexta carta aberta.

A quarta rodada de apostas é iniciada, começando com o jogador com a melhor mão de quatro cartas.

## **Seventh Street (river)**

Cada jogador recebe a sétima e última carta. Esta é distribuída fechada, escondida dos outros jogadores.

A quinta e última rodada de apostas é iniciada, mais uma vez começando com o jogador com a melhor mão de quatro cartas.

Se mais de um jogador permanecer na rodada depois das apostas, vai para ver-cartas (showdown). A melhor mão alta ganha.

Se não houver cartas suficientes para distribuir a sétima carta para os jogadores restantes, o river é distribuído aberto na tabua. Funciona como uma carta comunidade, que todos os jogadores podem usar para formar a sua mão de bolso.

## **Conselho de Jogo para Seven Card Stud**

### **Exigências da mão inicial**

Uma mão inicial forte consiste ou, de um par alto, uma trinca, três cartas a um flush ou três cartas a uma sequência.

## Cartas vivas

Em Seven Card Stud é importante notar quando os outros jogadores recebem as cartas que você precisa.

Supõe, por exemplo, que recebe três cartas de copas. Gostaria de ficar na rodada e fazer um flush, mas se outros jogadores receberem muitas cartas de copas, as suas chances de fazer um flush diminuem.

Ou se tem um par de Reis, as suas chances de receber mais um Rei quase desaparecem se ver um Rei na mão de outro jogador.

## Pode vencer o que vê?

Se não consegue vencer as cartas abertas da mão que está à frente de um jogador, certamente não consegue vencer a mão incluindo as cartas fechadas.

# Seven Card Stud Hi/Lo

O Seven Card Stud Hi/Lo é jogado exatamente da mesma maneira que Seven Card Stud, com uma exceção: no ver-cartas (showdown), a mão mais alta só ganha metade do pote, e a outra metade é ganha pela mão mais baixa.

Porem, isto é verdade somente se o jogador mostrar uma mão mais baixa meritória. Se não houver nenhuma mão meritória, a melhor mão alta ganha todo o pote.

## Resumo

<b>Cartas negociadas a cada jogador</b>	3 ocultas 4 abertas
<b>Cartas de comunidade negociadas</b>	Nenhuma
<b>Número de rodadas de aposta</b>	5
<b>Limites</b>	Limite fixo
<b>Blinds ou antes</b>	Antes

## O Jogo

### Requisitos de mãos baixas

Para qualificar como uma mão baixa, a mão não pode ter nenhuma carta mais alta que o 8, e nenhum par ou combinação melhor.

Porem, sequências e flushes não desqualificam uma mão baixa. Como, por exemplo, 6c-5c-4c-3c-2c qualifica como uma mão baixa. (Ao mesmo tempo, é uma mão alta muito forte, uma sequência de cor).

### Formando uma mão alta e baixa

No ver-cartas, você usa cinco das suas cartas para fazer uma mão alta, e cinco para fazer uma mão baixa. Poderá usar uma ou varias cartas ambas na mão alta como na mão baixa, sem restrições.

Por exemplo, se tiver A-2-4-5-6-7-8, usaria A-2-4-5-6 para a sua mão baixa, e 4-5-6-7-8 para a sua mão alta.

## Conselho de Jogo para Seven Card Stud Hi/Lo

### Arrecadar (scooping)

Como em Omaha Hi/Lo, tentando ganhar o pote todo é importante. Há dois jeitos de o conseguir: Ou tendo a melhor mão alta e a melhor mão baixa. Ou tendo a melhor mão alta e não há uma melhor mão baixa.

## Five Card Draw

Draw poker é provavelmente a forma mais velha de poker. No five card draw, não consegue ver nenhuma das cartas dos seus oponentes. A única informação que tem sobre as mãos deles/delas é como eles apostam e quantas cartas que eles puxam.

### Resumo

<b>Cartas negociadas a cada jogador</b>	5 ocultas +0-5 ocultas
<b>Cartas de comunidade negociadas</b>	Nenhuma
<b>Número de rodadas de aposta</b>	2
<b>Limites</b>	Limite fixo Limite de pote
<b>Blinds ou antes</b>	Blinds



### O Jogo

No five card draw, recebe cinco cartas viradas para baixo. Pode descartar algumas ou todas e receber uma mesma quantia de cartas novas. O jogador com a melhor mão alta ganha o pote.

### Blinds

Five card draw é jogado com blinds. Antes das cartas serem negociadas, os primeiros dois jogadores, à esquerda do distribuidor, depositam um small e big blind respectivamente para começar o pote.

### Distribuição

Quando os blinds forem depositados, cada jogador recebe cinco cartas.

### A troca

Quando a primeira rodada de apostas terminar, os jogadores que continuarem no jogo podem trocar cartas, até cinco cartas novas, ou não trocar (Manter mão). A troca começa com o jogador à esquerda do distribuidor.

Se mais de um jogador continuar na mão depois da segunda rodada de apostas, haverá um 'showdown'. A melhor mão alta ganha o pote.

## **Conselho de Jogo para Five Card Draw**

### **Escolha as suas mãos**

Um conselho comum é, não abrir a aposta com menos de um par alto na sua mão. E se outra pessoa abrir o pote, precisa pelo menos disso para fazer o call.

### **Não seja um livro aberto**

Se tiver um par e puxa três cartas, os outros jogadores saberão que tem um par. Se sempre puxar duas cartas quando tem três de um tipo, novamente a sua mão será fácil de ler. O mesmo vai se nunca manter a mesma mão a menos que tenha uma mão feita.

Variando o número de cartas que puxa, manterá os seus oponentes adivinhando.

# Torneios de Poker

## Torneios

Os torneios de poker estão se tornando mais populares como jogos de poker. Num torneio de poker, todos os jogadores começam com a mesma quantia de fichas, e depois o jogo continuará até que todos os jogadores perdem as suas fichas. Excepto um – o vencedor.

### **Sua posição no torneio**

A sua posição final no torneio é decidida pelo número de jogadores que sobram quando perder a sua última ficha. Se ficarem cinco jogadores, acaba em sexto lugar, e assim adiante.

### **Partilhar o prêmio do pote**

Normalmente em torneios de poker, o vencedor não recebe o pote todo. Em vez, o prêmio do pote é dividido entre os melhores jogadores, que terminam todos com dinheiro. Mas o vencedor recebe o pedaço maior do bolo, portanto ganhar um torneio ainda é bom. Muito bom até.

### **Aumentando os blinds e antes**

Para ter certeza de que os torneios terminam dentro de um tempo razoável, os blinds e antes são aumentados em intervalos fixos. Deste jeito, se não conseguir fazer a sua pilha de fichas crescer, vai ver que os blinds e antes se tornam bem mais caros depois de um tempo.

## Tipos de Torneios

Achará diferentes variações de torneios de poker. Muitas vezes, dez pessoas juntam-se a uma mesa para jogar um torneio. Outros torneios juntam centenas ou até milhares de jogadores a redor da mesa. Mas também pode jogar um torneio contra um só oponente!

### **Torneios Sit and Go**

Um torneio sit-and-go (S&G) começa assim que suficientes jogadores se juntarem à mesa. Normalmente, um S&G consiste de nove ou dez jogadores a redor de uma mesa única, mas há também S&Gs de duas ou três mesas.

### **Torneios Multi-mesa**

Um torneio multi-mesa (MTT) começa à uma hora predeterminada. Pode aceitar centenas a milhares de jogadores.

### **Torneios Cara-a-cara**

Num torneio cara-a-cara, dois jogadores se sentam com a mesma quantia de fichas e jogam até um deles ter todas as fichas. Os blinds ou antes são aumentados durante o torneio.



## Satélites

Um satélite é um torneio onde o primeiro prêmio não é de dinheiro, mas um lugar em outro torneio. A ideia é poder entrar para um torneio mais caro ganhando a um torneio que não é tão caro.

Por exemplo, se dez jogadores sentarem-se a jogar um torneio de \$10, o vencedor poderá ganhar um lugar em um torneio de \$100.

Em satélites maiores, pode haver muitos lugares para ganhar.

## Re-buys e add-ons

A coisa particular sobre torneios é que não pode tirar da sua carteira para comprar mais fichas, como num jogo normal com dinheiro. Quando não tiver mais fichas estará fora do torneio.

Porém, alguns torneios deixam comprar mais fichas – fazer um re-buy – mas somente durante o período de re-buy no começo do torneio. Dependendo das regras de um torneio particular, pode fazer uma compra limitada ou ilimitada de re-buys. Quando terminar o período de re-buy, poderá fazer um último re-buy, chamado um add-on.

Depois do período de re-buy, o torneio continuará como um torneio normal, com jogadores a estourarem as suas pilhas ao perderem as últimas fichas.

Os re-buys e add-ons são adicionados ao prêmio do pote.

Um torneio sem re-buys ou add-ons é chamado um freeze-out.

## Conselho de jogo para torneios

### Evitar fazer calls arriscados

Num jogo com dinheiro, se por todas as fichas dentro do pote numa mão que não é das mais preferidas, será vencedor em longo prazo, mesmo que possa perder o pote de vez em quando. Mas num torneio, se perder em tal situação arriscada, estará fora do torneio. É por isso precisa ter um pouco mais de paciência nos torneios, e esperar pelas mãos mais fortes.

Por outro lado, os seus oponentes também serão mais cuidadosos, algo que pode usar em seu favor.

### Jogando no bolha

A bolha é o melhor lugar finalista a não ser pago. Se os melhores dez finalistas são pagos, o décimo primeiro lugar é a bolha.

Sendo o primeiro finalista a não ser pago é certamente o pior resultado em um torneio. Investiu muito tempo, sem receber a menor das recompensas.

Portanto, jogar na bolha pode ser bem diferente. Se tiver uma pilha de fichas pequena, porquê arriscar a perder as fichas quando pode ter uma parte do dinheiro se esperar que outro jogador perca? Se, por

outro lado, tiver muitas fichas e as pilhas menores estão a espera que o outro perca, poderá receber uns potes incontestados.

# **Estratégias do poker**

## **Força de Mão**

Uma vez que um jogador domina a distinção de combinações de mãos, é mais importante ele/ela perceber a sua força relativa numa mesa de poker. Aproximadamente metade das mãos de cinco-cartas em qualquer jogo será menos que um par de dois, mas só um-quarto das mãos de cinco-cartas em longo prazo será melhor que um par de Ases. Um Full-House é uma mão tão boa que é mais provável que seja a melhor mão na mesa que um 7 alto (a mais baixa mão possível) é ser a mais baixa mão em uma determinada mesa.

Um erro feito por muitos novatos é apostar mãos que são improváveis ganhar na confrontação, esperando que estas melhorarão eventualmente. Em longo prazo, esta é uma estratégia perdedora contra jogadores experientes. Por exemplo, em draw poker, qualquer mão menos que um par geralmente deveria logo ser feito o fold. Em outros jogos, como Texas Hold'Em onde são negociadas só duas cartas antes das rodadas de apostas, é improvável que combinações de cartas baixas incomparáveis resultem numa mão vencedora.

## **Melhoramentos e probabilidade do pote**

Apesar de que melhoramentos são possíveis em quase todas as mãos, a maioria dos novatos esquece que os jogadores com melhores mãos também podem melhorar as mãos deles/delas no draw, e que em longo prazo o jogador com a melhor mão antes do draw também irá provavelmente ter a melhor mão depois do draw. Normalmente, se tem razão para acreditar que o seu oponente tem uma melhor mão a qualquer determinado ponto numa rodada de apostas, a acção apropriada é fazer o fold. Porém, se o dinheiro no pote é grande comparado com a aposta exigida para continuar no jogo (as "vantagens de pote"), é possível fazer um call. Isto costuma ser o caso quando um jogador está a tentar fazer uma sequencia ou flush. Porém, a probabilidade de fazer uma sequencia externa no próximo draw é aproximadamente 6-1, e igualmente, a probabilidade de fazer um flush é aproximadamente 5-1. Como tal, fazer um call não é recomendado se o dinheiro que poderia ser ganho der um pagamento inferior na aposta.

Uma aposta feita por novatos que raramente paga é fazer uma "sequencia interior" ou uma sequencia com uma das cartas do meio faltando. A probabilidade contra fazer uma tal sequencia num único draw é asperamente 13-1 contra e não deveria ser considerada a menos que as probabilidades do pote sejam particularmente boas.

## **Blefar**

Novatos, até mesmo os novatos talentosos, acham que blefar é um modo para "comprar" o pote. Porém, blefar raramente funciona contra jogadores pobres (que costumam superestimar a força da mão deles/delas) e não trabalha muito tempo contra jogadores profissionais se um jogador blefar demasiado. Embora todos os jogadores deveriam blefar ocasionalmente para fazer as apostas grandes parecerem menos críveis, blefar constantemente normalmente leva a perdas grandes.

## **Jogo de posição**

Geralmente, jogadores que apostam primeiro precisam de mãos mais fortes para iniciar as apostas do que jogadores que apostam depois. Porque as probabilidades de uma mão melhor à mesa aumentam dependendo do número de jogadores que não tiveram a oportunidade para apostar. Por exemplo, em um jogo de seis-jogadores de draw poker, é recomendado que um jogador faça um check na posição da

primeira aposta a menos que ele tenha pelo menos um par de Ases. Porém, o último jogador a apostar (o crupiê) pode iniciar as apostas, se mais ninguém falou, com uma mão tão baixa como um par de dois. Um jogador especialista em Hold'Em recomenda fazer o fold se for o primeiro jogador à esquerda do blind a menos que tenha a força para fazer o raise.