

Vamos Jogar P[♥]OKER

O autor e jogador **Lee Nelson** te ensina
como jogar e ganhar torneios de poker



Conteúdo

3	CAPÍTULO 1 A História do Poker
6	CAPÍTULO 2 A Útil Internet
9	CAPÍTULO 3 Como vencer Sit & Go's (SNG) com Dinheiro Fictício
18	CAPÍTULO 4 Jogando SnG's com Dinheiro Real
21	CAPÍTULO 5 Conceitos - Chave do Poker
26	CAPÍTULO 6 Como Ganhar SnG's de \$1

A HISTÓRIA DO POKER

É óbvio que o poker não pode ser mais antigo do que as cartas usadas no jogo, e baralhos já eram usados na China no século XIII, chegando à Europa como um conjunto de 52 cartas existentes em Veneza, Itália, há mais de 700 anos. A essa altura, três outros Impérios – o Indiano, o Persa e o Egípcio – já haviam influenciado a história do baralho. Desde muito cedo, o valor das cartas já era o mesmo que em nossos tempos modernos, com os quatro baralhos contendo 13 cartas cada, sendo os naipes originalmente espadas, paus, cálices e moedas, e as maiores cartas, vice-rei júnior, vice-rei sênior e rei. O modo como o ás se tornou mais valioso que o rei, numa época em que ninguém além de Deus poderia ser maior que o rei, é um mistério. Só podemos dizer que, a partir de certo momento, o ás se transformou na carta mais alta, ao mesmo tempo em que manteve sua habilidade de formar uma sequência baixa, tornando-se assim a carta mais poderosa na maioria dos jogos de baralho.

O moderno jogo de poker provavelmente recebeu o seu nome de uma das seguintes três possíveis fontes: o jogo alemão 'Pochen', ou 'Pochspiel', muito popular no século XV. O jogo francês 'Poque', de onde provavelmente veio o antigo verbo francês 'poquer', significando 'apostar'; nesse jogo, o blefe e a aposta eram partes fundamentais, e ele talvez tenha sua origem em jogos germânicos. Enfim, a palavra 'poke' era usada no submundo nos primórdios dos Estados Unidos da América para fazer referência a um esconderijo de dinheiro. Não importa como surgiu, trata-se de um grande nome, perfeito para o jogo.

De onde veio a epidemia do 'No-limit Texas Hold'em'? Bem, temos algumas pistas, mas elas deixam muita margem para especulação. Num artigo da revista LIFE de 16 de Agosto de 1968, A.D. Livingston (conhecido profissional de poker e notável autor de estudos afins) comentou sobre o jogo, como jogá-lo, como ele era largamente conhecido e como rapidamente se tornou uma epidemia. Esse artigo provocou interesse pelo jogo, de modo que muitos dos cerca de 40 milhões de jogadores de poker então começaram a jogar Hold'em. Segundo Livingston, em sua infância o jogo costumava ser chamado de 'Hold Me Darling', 'Tennessee Hold Me', ou 'Texas Hold'em'. Tal como em outras disputas etimológicas, agora sabemos qual dos nomes ganhou a batalha... e a guerra!

Segundo alguns relatos, o Hold'em foi disputado primeiro em Robston, Texas, em 1905, mas jamais saberemos com certeza. Segue uma de minhas histórias favoritas de como tudo começou:

Durante uma quente noite de cartas no Sul, o jogo escolhido era o 'stud', especificamente uma inovadora versão de stud, jogada com sete cartas. Uma considerável soma de dinheiro tinha sido apostada durante esta maratona e, já em plena madrugada, um jogador, conhecido por suas habilidades, rodada após rodada parecia formar exatamente a mão de que precisava com a última carta dada. Mão após mão, a carta final fazia dele um vencedor. Para os seus oponentes, só mãos más e piores vinham do baralho, enquanto o Sr. Sortudo fazia bingo após bingo. Os outros jogadores sabiam que o Sr. Sortudo uma hora tinha que perder... mas quando?

Finalmente, um dos oponentes do Sr. Sortudo não aguentou mais. Explodiu e berrou "Se tivesse que jogar com as cartas que eu estou recebendo, você não teria a menor chance, a menor chance! Você jamais conseguiria me bater, jamais ganharia coisa alguma! Jamais!"

O Sr. Sortudo começou a rir: "você deve estar brincando! Você realmente acredita nisso? Então vamos fazer do seu jeito e descobrir! Você e eu agora vamos jogar mano-a-mano, com só uma carta fechada, usando as mesmas cartas daqui em diante. Eu só preciso de uma carta fechada para ganhar de você. Só uma!"

**O NO-Limit
Hold'em é
chamado de
'O Cadillac do
poker' por ser
considerado
o que há de
maior em ter-
mos de com-
plexidade e
habilidade.**

Então, o Sr. Reclamação, temendo gerar grande desaprovação ao sair com o jogador sortudo do carteadado tradicional, após resmungar por alguns momentos, disse que “uma só carta não parecia deixar espaço para muita habilidade, além de não restar nenhuma surpresa para a abertura de cartas; que tal, então, usar duas cartas fechadas... e, além disso, não precisamos impedir ninguém de jogar; quanto mais gente, melhor!”

“Hmmm,” respondeu o Sr. Sortudo. “Acho que todos podemos jogar, se ninguém se importar de estarmos mudando as regras do jogo.”

“Vamos começar com duas cartas fechadas, como fazemos no stud de sete cartas, e então jogamos as demais cartas como cartas comunitárias — que vamos revelando apenas uma de cada vez, no meio da mesa; e qualquer um que estiver dentro pode usá-las na mão”, sugeriu o Sr. Reclamação.

“OK”, concordou o Sr. Sortudo. “Duas cartas fechadas e cinco cartas que qualquer um pode usar se tiver mão, e uma rodada de apostas antes de cada carta comunitária ser revelada. Tem certeza de que isso impedirá você de choramingar por sua má-sorte?”

“Sim, impedirá”, respondeu a contragosto o Sr. Reclamação, que não podia só reclamar da onda de boa-sorte de um novato.

E assim nasceu o jogo ‘hold them’. Depois de um tempo, seu nome foi contraído para ‘hold'em’ e, como ele era muito popular no Texas, passou a ser conhecido como Texas Hold'em. Os profissionais do Texas, liderados por Doyle Brunson, jogavam a modalidade segundo as apostas da mesa, isto é, sem-limite (no-limit) e, com a colaboração de Benny Binion, do Casino Horseshoe em Las Vegas, o NLHE tornou-se a modalidade escolhida para o campeonato mundial de poker. O Hold'em é às vezes chamado de o ‘Cadillac do poker’ — significando que ele é considerado por muitos o que há de maior em termos de complexidade e habilidade.

Muitos sentiram que o jogo seria melhor e mais veloz se as três primeiras cartas comunitárias fossem dadas de uma só vez, sem rodadas de apostas entre elas — e assim surgiu o flop. Não por coincidência, esta mudança favoreceu os melhores jogadores, visto que agora eles podiam ver cinco cartas antes de se comprometerem.

Uma vez compreendido o valor da posição, foi introduzido um botão que rodava pela mesa de lugar em lugar, representando o crupiê (dealer), para que todos tivessem a oportunidade de agir em último lugar.

Nesse meio tempo, houve mudanças de terminologia. Por exemplo, nós não mais chamamos o flop de ‘turn’, como era feito originalmente no Texas, e passamos a bater na mesa para indicar ‘passo’ em vez de ‘all-in’; mas o jogo original permanece praticamente o mesmo.

Parte do fascínio original que o Hold'em causou vem do fato de que até mesmo 22 jogadores poderiam jogar ao mesmo tempo; portanto, em jogos caseiros, o número de participantes não precisava ser limitado em 8, como no stud de sete cartas. Sempre haveria um lugar para bons e simpáticos jogadores, tais como o Sr. Sortudo, que vinham com os bolsos cheios de dinheiro. Um jogador especial, hoje chamado de ‘peixe’, não mais precisaria esperar fora da mesa até que alguém deixasse o jogo. Devido às limitações práticas em dar as cartas e de acomodar os jogadores ao redor de uma mesa, poucos jogos tinham mais que 12 participantes, mas havia mesas para 12, 11, 10, 9 e, ocasionalmente, para 8 ou menos jogadores.

O Hold'em foi trazido para Las Vegas, Nevada, nos anos 1960 e foi inicialmente jogado como uma modalidade apenas com antes. No Golden Nugget, no centro da cidade, o maior jogo era o Hold'em 10-20 com limite e ante de 50 centavos. Logo um blind de \$5 foi adicionado para circular pela mesa, a partir de um lugar à esquerda do botão. Na demanda por um jogo mais veloz e diante do desgosto pelas frequentes disputas causadas por jogadores que não punham antes, os jogadores substituíram antes por um segundo blind de \$5. Então, o jogo mais comum passou a ser 15-30 (blinds de \$5 e \$10 adiante do botão), com a primeira aposta sendo 25. Em seguida, o big blind foi elevado para 15, com a primeira aposta passando a ser 30. Finalmente, o pequeno blind foi elevado para \$10, consolidando o Hold'em padrão de 15-30 com limite, que não parece querer mudar tão cedo.

O Hold'em com limite, com sua estrutura de apostas fixa, foi o jogo preferido até que o poker se tornou popular na televisão em 2002. O No-Limit Hold'em, com seus grandes potes e grandes dramas, arrebatou o público. Novos jogadores viam o jogo na TV e, portanto, queriam, jogá-lo nos casinos. Os bons jogadores naturalmente seguiram os maus, e o NLHE é hoje de longe a mais popular modalidade de poker. O NLHE era jogado segundo as apostas na mesa, o que significa que um jogador podia a qualquer momento apostar tudo o que tinha à sua frente, mas não podia tirar mais dinheiro do seu bolso. Cada jogador só podia investir num pote o valor que tinha sobre a mesa. Se apostasse tudo o que tinha sobre a mesa, então, ele estava 'all-in'. Se outros jogadores tivessem ainda mais dinheiro, um pote paralelo era então formado, envolvendo apenas os demais jogadores que ainda tivessem o que apostar.

O foco deste livro é o NLHE; logo, falaremos relativamente pouco sobre as outras modalidades, tais como o Limit ou o Pot-Limit Hold'em.

A estrutura do jogo é o que conduz a ação nas mesas. Nos torneios NLHE, os blinds, ou apostas forçadas, vão aumentando de valor conforme o andamento do torneio. A relação entre o tamanho dos blinds e a sua pilha de fichas e as de seus oponentes definitivamente influenciará as ações. É importante considerar, por exemplo: Qual o valor dos blinds? Qual o valor dos antes (se é que o jogo tem antes)? Quais os efeitos dessas apostas forçadas na ação que se segue? Considerações como essas, e muitas outras, praticamente se tornarão automáticas à medida que você se acostumar com o jogo em torneios.

Resumo do Capítulo 1

1. O poker data do século XIII.
2. A modalidade No-Limit Hold'em (NLHE) vem dos princípios do século XX, desenvolvendo-se por décadas.
3. A estrutura de qualquer modalidade de poker (o valor de blinds e antes) é o que conduz a ação.

A ÚTIL INTERNET

Cuidado ao
escolher o
seu nome
na tela – ele
será a sua
identidade no
poker.

Está por toda parte! Após alguns cliques e um download gratuito, você está dentro, conectado e jogando os valores de sua escolha — desde valores fictícios, jogando pelo prazer de jogar com fichas de mentira, até investimentos de milhares de dólares em cada cartada. Você pode encontrar pessoas de todas as partes do mundo, jogar os seus primeiros jogos sem reservas ou embaraço e cometer qualquer tipo de erro possível e imaginável. Não consegue encontrar o botão? Não sabe o que fazer? Não sabe se deveria passar ou desistir da mão? Sem problemas. Ninguém está vendo o seu rosto. Ninguém sabe quem você é. Você é apenas um nome na tela, que você inventou no conforto do lar ou escritório, ou na cafeteria ou no aeroporto. As pessoas vêem apenas o seu nome de usuário, com ou sem ícone, antes de decidirem como agir nas suas próprias telas.

Você pode jogar a qualquer hora, vestido como quiser, entornando bebidas e comidas no seu teclado — e ninguém vai reclamar.

Para um jogador iniciante, a maior vantagem do poker online é que você pode aprender e praticar de graça. Enquanto seria difícil encontrar um casino que permitiria a você jogar poker de graça, dos mais de dez milhões jogadores do PokerStars uma grande parte só joga nas mesas virtuais de Dinheiro Fictício. Isso significa que você pode testar o seu jogo em qualquer tipo de mesa a qualquer hora, mesmo que o jogo que você queira aprender seja **Razz, 5-Card-Draw High**, ou alguma outra modalidade que não seja tão popular onde você vive.

Você também é livre para assistir à ação em qualquer mesa do seu interesse, com cadeiras especiais na primeira fila, para aprender com alguns dos maiores nomes do poker, disputando os maiores jogos.

Assim que se familiarizar com o modo como tudo isso funciona, você poderá jogar múltiplas mesas em múltiplas telas, em qualquer lugar do planeta. Não há perda de tempo ao mudar os crupiês ou ao embaralhar as cartas; logo, as mãos voam dos baralhos a uma velocidade impressionante — pelo menos duas vezes mais rápido do que você veria num casino de carne-e-osso. Online, você pode jogar até mesmo apenas alguns minutos de cada vez, sair como vencedor, e ninguém perceberá. Entre e saia como quiser.

Então, será que há alguma coisa ruim na Internet? Isso depende da sua personalidade. Para alguns jogadores, não poder ver os rostos de seus oponentes pode ser visto como desvantagem, mas para novatos, os oponentes não vendo os seus rostos é certamente um ganho. Eles não poderão ler as suas expressões faciais ou linguagem corporal — e você poderá pular de alegria, gritar, reclamar, ou implorar para que descartem suas mãos quando você estiver blefando, e ninguém jamais saberá. Eles não verão você bagunçar as fichas nervosamente, já que todas as suas decisões são feitas clicando um mouse no computador. Em suma, é a maneira perfeita para os novatos praticarem.

Portanto, meu simples conselho é: faça uso da Internet para aprender e para jogar poker! Seja você um total iniciante ou um jogador buscando mais ação, eu recomendo entrar no **www.PokerStars.com**, o maior site de poker do mundo, com o melhor sistema e a mais ampla seleção de jogos. Este livro servirá como seu guia, conduzindo-o passo a passo pela ladeira do PokerStars, desde o jogo gratuito, passando por micro-limites e finalmente chegando a jogos paralelos de maiores valores, assim que você tiver o nível apropriado de habilidade.

A etiqueta na Internet é substancialmente diferente da etiqueta em casinos reais. Você pode ficar furioso, verde, arremessar seu travesseiro favorito contra a parede, ou mesmo xingar em voz alta, que

ninguém vai saber. Mas você não deve jamais discutir sobre a mão em andamento. Não fale sobre o que você jogou fora, sobre o que você está pensando, ou sobre o que você acha que os outros jogadores têm em mãos. Não faça sugestões para alguém que está na mão sobre qual rota de ação ele deve tomar, nem dê informação, verdadeira ou falsa, sobre o que você pretende fazer quando chegar a sua vez. Até mesmo num mano-a-mano (só você contra um oponente), fazer qualquer uma dessas coisas não é bom e pode causar problemas, mas em potes com muitos jogadores (mais de um oponente) qualquer dessas coisas é simplesmente repudiável. Os adversários podem reclamar ao site e, caso suas objeções sejam comprovadas — visto que na Internet há um registro de tudo o que se diz — você pode receber por email uma chamada de atenção. Os jogadores que persistirem violando as regras e gerando desconforto podem ser convidados a se retirar ou mesmo ser banidos. O PokerStars faz o seu melhor para que as suas regras sejam seguidas e que os jogos sejam mantidos justos e honestos; o PokerStars conta com um sofisticado sistema de segurança, projetado para oferecer a você a máxima proteção.

Algumas outras vantagens do jogo online podem ser encontradas nas funcionalidades do sistema de poker. Aqui você pode escolher a cor e o desenho do baralho, a organização das mesas, a decoração do ambiente, a opção de usar (ou não) ícones e alertas sonoros, onde você gostaria de sentar na mesa, mesmo que tal lugar esteja ocupado no momento, etc. Tipicamente, você pode escolher (ou não) usar um baralho de quatro cores (uma cor para cada naipe, fazendo com que um flush dificilmente passe despercebido), além de os menores detalhes, como o modo pelo qual as cartas são entregues a você — uma de cada vez ou todas de uma vez só.

Você também tem opções de chat — você pode escolher ver tudo, desde conversa fiada a comentários instrutivos. Você pode ter uma discussão filosófica, ou saber sobre casinos locais na África ou na Coreia. Você pode ler resmungos e reclamações sobre 'bad beats'. No fim das contas, deve ter uma razão por que os seus oponentes pensam que perderam, ou pode ser o acaso, ou simplesmente imperícia. Psiu! Então, na janela de 'chat', você tem a opção de não ver nenhuma conversa, ver todas as conversas ou um sumário do crupiê (onde, em geral, ele anuncia cada ação). Opções de chat, históricos de mão e algumas outras opções estão disponíveis ao se clicar na bandeja do crupiê. Além disso, você pode bloquear o chat de um jogador específico, caso você o considere por algum motivo ofensivo. Esta funcionalidade está disponível clicando-se com o botão direito do mouse sobre o nome ou o ícone de um jogador. Outras opções aparecem ao se clicar com o botão direito sobre um jogador, inclusive sobre você mesmo!

Três bônus especialmente maravilhosos que os sites usualmente oferecem são: 1) a possibilidade de você avaliar criticamente o seu próprio jogo, usando o botão 'stats' (estatísticas) que informará quantas mãos você tem disputado, quão longe em cada mão você tem ido, quantas delas chegaram à abertura de cartas e quantas você de fato venceu; 2) o acesso a um 'histórico de mãos', em que você pode rever como você mesmo e/ou outros jogadores disputaram uma rodada específica, quanto você e/ou outros apostaram e até mesmo qual mão eles mostraram na abertura de cartas, mesmo quando eles no momento as esconderam; 3) e finalmente, você pode tomar notas sobre cada oponente que você enfrentar, desde que ele mantenha o mesmo nome de tela — anotando como ele jogou em determinada sessão ou circunstância ou mesmo em uma mão específica.

Eu apresentarei a você uma estratégia vencedora para sit-n-gos de mesa única (SNGs), que é uma das mais populares atrações do poker online. É claro, o conselho que eu darei não se limita a SNGs, mas também pode ser aplicado a outros jogos. Uma coisa que você descobrirá no PokerStars é que a ação em torneios está disponível 24h por dia, 7 dias por semana; logo, você não precisa esperar nada para começar a jogar.

Eu recomendo que, a cada passo, você guarde registros dos seus resultados. Eles podem ser úteis, mesmo que você comece disputando apenas sit-n-gos de 320 unidades de Dinheiro Fictício. Também recomendo tomar notas sobre cada esforço seu, algo que torne cada SNG especial para a sua memória. Geralmente, basta resumir algumas mãos-chave que você disputou e nas quais você precisou tomar decisões importantes; mas outras vezes pode se tratar de um jogador em especial e a personalidade de poker que ele trouxe para a mesa.

Tanto em SNGs quanto em jogos paralelos, você pode seguir os jogadores com quem você quer jogar. Talvez haja jogadores com quem você gosta de jogar ou que você geralmente vence. A seleção de jogos pode se tornar uma importante parte da estratégia vencedora.

**Se você
não pode
dizer nada
interessante,
então não
diga nada.**

**Freerolls não
custam nada
e dão prêmios
reais – quem
disse que
não se pode
ganhar algo
sem gastar
nada?**

Você também pode usar a opção ‘freeroll’ ao clicar na aba ‘Torneio’. Freerolls são torneios que não requerem dinheiro algum para jogar, mas que muitas vezes oferecem prêmios em Dinheiro Real. Eu conheço um jogador que começou jogando assim e ganhou um torneio. Ele então usou o dinheiro para começar a disputar torneios de baixo buy-in e, passo a passo, foi conquistando degraus mais altos. Ele agora tem muitos milhares de dólares em sua conta online, e tudo começou com um freeroll.

Enfim, você precisa estar atento à possibilidade de entrar num satélite e através dele ganhar uma viagem para algum local exótico no mundo, simplesmente ao clicar na aba ‘Eventos’. Aqui você terá a possibilidade de disputar a [World Series of Poker \(WSOP\)](#), o [European Poker Tour \(EPT\)](#), o [Asia Pacific Poker Tour \(APPT\)](#), o [Latin American Poker Tour \(LAPT\)](#), a [World Cup of Poker](#), ou o [World Championship of Online Poker \(WCOOP\)](#), este último podendo ser disputado sem você sair de casa. Normalmente, se você ganhar um desses satélites, o seu prêmio será a taxa de entrada para o evento principal, a hospedagem em hotel e alguma ajuda de custo para a passagem aérea. Então, não deixe de aproveitar a oportunidade. Ao fim das contas, Jeff Williams, de Atlanta, Geórgia, ganhou o campeonato European Poker Tour em 2006 em Monte Carlo e mais de \$1.000.000. Eu sei, porque tive o prazer de anunciar a sua vitória. Ele tinha apenas 19 anos — ainda novo demais para entrar num casino norte-americano!

Resumo do Capítulo 2

1. A Internet é inteiramente anônima.
2. Há uma etiqueta especial na Internet, que é estritamente encorajada.
3. As suas opções de poker online são numerosas e variadas.

Por que eu recomendo o PokerStars.

Ao longo deste livro, você notará que eu menciono bastante o PokerStars. Há uma simples razão para isso (e não é apenas por eu ser um membro do [Team PokerStars Pro](#)). O PokerStars é simplesmente o melhor lugar para jogar poker na Internet. Trata-se dos melhores jogadores, torneios e o melhor atendimento ao cliente.

Faça o download em: www.pokerstars.com/br/poker/download/.

COMO VENCER SIT & GO's (SNGs) COM DINHEIRO FICTÍCIO

Como você aprenderá nas próximas páginas deste livro, um componente importante do poker vencedor é tirar vantagem das fraquezas e tendências dos outros jogadores. Os jogadores que não possuem investimentos financeiros (em outras palavras, que jogam apenas com Dinheiro Fictício) são geralmente ansiosos para saber o resultado da mão. Consequentemente, eles normalmente jogam num estilo muito solto (loose), pagando apostas com mãos baixas apenas para saber como terminará. Sabendo disso, podemos planejar uma estratégia vitoriosa que aproveita essa fraqueza.

O maior erro que eu normalmente observo ao assistir SNGs com Dinheiro Fictício é que as apostas e os aumentos são muito baixos depois do flop. A menos que você tenha alcançado uma grande mão no flop, como quadras (4-of-a-kind), um straight flush, ou um full house, você raramente quer ser pago por mais de um jogador, seja lá o que tiver. Eu recomendo que os jogadores iniciantes apostem pelo menos metade de suas fichas em qualquer mão que decidam disputar. Essa é a dica nua e crua para vencer SNGs a Dinheiro Fictício; e será explicada mais à frente.

Sugiro que você experimente meu conselho em muitos SNGs com Dinheiro Fictício no PokerStars.net. Essa é a forma de se familiarizar com o que acontece em SNGs sem arriscar um centavo sequer! Prossiga para os jogos com Dinheiro Real apenas quando se sentir confortável com o jogo e os valores. A fim de se preparar para o que virá, assista a alguns SNGs do próximo nível antes de mudar para ele.

Devo encorajá-lo a fazer anotações. Isso o ajudará a acompanhar o seu desenvolvimento, o que pode ser divertido, além de oferecer uma ferramenta a mais para o seu aprendizado. No mínimo, anote o tipo de jogo disputado e o seu resultado. Melhor ainda, seria fazer observações e descrever as mãos-chaves. Isso pode ser feito adquirindo programas de rastreamento ou, da maneira antiga, com lápis e papel.

Enquanto estiver disputando em Dinheiro Fictício, você provavelmente encontrará muitos tipos de oponentes. Alguns estão tentando vencer, e outros estão se divertindo clicando os botões. Alguns jogadores dão o seu melhor, enquanto outros amontoam apostas no pote para ver o que pode acontecer, enquanto assistem TV, falam ao telefone com amigos ou bebem. Acostume-se à variedade de estilos enquanto joga de graça, porque os mesmos tipos de jogadores frequentemente cruzam seu caminho nos jogos com Dinheiro Real. Jogando para vencer em todas as situações, você ganhará rapidamente a experiência necessária para avançar.

**Os
vencedores
jogam menos
mãos
que os
perdedores,
mas fazem
apostas
maiores
quando
estão na
disputa.**

**Você precisa
mais de uma
mão melhor
para pagar
do que para
apostar.**

Níveis 1 a 3

Nos estágios iniciais de um SNG gratuito, vale ser paciente e disputar poucas mãos. As mais importantes, aquelas que lhe conquistarão a maioria das fichas, são os pares altos (AA, KK ou QQ). Com estas mãos, se o pote foi aumentado, aposte todas as suas fichas. Se não houve aumento, aposte metade de suas fichas agora e, quando o flop (as 3 primeiras cartas comunitárias) vier, aposte o resto delas, independentemente das novas cartas e da ação. Como os jogadores de Dinheiro Fictício pagam com muita frequência, você frequentemente será pago por eles com mãos fracas – e reunirá uma pilha de fichas!

Durante os três primeiros níveis, se o pote foi aumentado anteriormente, é sua vez de agir: desista de todas as outras mãos. Se você é o primeiro a aumentar o pote (jogadores que alcançaram o big blind – conhecidos como limpers – estão OK), vá all-in com TT, JJ e AK do mesmo naipe. Quando você tiver quaisquer outras cartas, desista.

Exemplo

- ★ Os blinds são 10/20 e você tem KK e uma pilha de 1.500. Dois jogadores antes de você apenas pagam o big blind. Não houve nenhum aumento, então, aposte metade de suas fichas agora: 750!
- ★ Os blinds são 15/30 e você tem QQ e uma pilha de 1.470. Um jogador aumenta para 120 e outro paga a aposta. All-in, baby!
- ★ Os blinds são 15/30 e você tem AQ-do mesmo naipe e uma pilha de 1.200. Existem 8 jogadores restantes, e você é o primeiro a agir. Desista.
- ★ Os blinds são 15/30 e você tem uma pilha de 1.350. Você está no botão com JJ, e 3 jogadores igualam por 30 cada. All-in!
- ★ Você tem 1.500 com blinds de 25/50. O segundo jogador a agir aumenta para 150. Você tem AK. Desista.

Igualar (limp) não é uma opção recomendável no nível do jogo gratuito. Em todo caso, você entrará no pote com um aumento ou um re-raise, comprometendo metade ou todas as suas fichas. Seja paciente: no Capítulo 4, quando a disputa de SNGs com Dinheiro Real for discutida, outras opções estarão disponíveis.

Vendo um Flop Livre a partir do Big Blind

O big blind é uma situação que pode precisar de esclarecimento. O big blind age por último antes do flop. Depois do flop, o small blind age primeiro (se ainda estiver na mão), o big blind age depois, e o botão (dealer) age por último. Algumas vezes, quando você estiver no big blind, outros terão igualado (feito limp), mas ninguém terá aumentado, permitindo-o continuar o jogo sem depositar nenhum dinheiro a mais no pote. Se você tiver AA, KK, QQ, JJ, TT, ou AK (do mesmo naipe ou não), ir all-in é a melhor jogada. Com todas as outras mãos, passe e veja o flop. Depois do flop, se você tiver um unique pair (quando uma de suas cartas fechadas forma par com uma carta na mesa), vá all-in. Para esclarecer, se tiver 33 e o flop vier KKJ, você não terá alcançado um unique pair, porque todos os outros têm pelo menos KK. Se você tiver K8 e o flop vier K82, você terá conseguido o tipo de par sobre o qual falamos; se possuir 82 e vier K82, você terá também alcançado um par na disputa. Além disso, vá all-in se conseguir trips ou set (trinca). 'Trips' significa que você possui uma carta em sua mão e duas de mesmo valor na mesa; por exemplo, você está com 96 e as cartas comunitárias são 66K. Um 'set' significa que você tem um pocket pair e uma outra carta de mesmo valor vem da mesa. Se, por exemplo, tiver 44 e as cartas comunitárias apresentarem K84 – você terá um set de 4s.

Se você obtiver no flop um full house de qualquer valor, um flush (se possuir duas cartas de ouros e a mesa trazer Jd 6d 3d, por exemplo), ou uma sequência, (digamos que você tenha 63 e o flop vem 754), então, aposte metade de suas fichas agora e o resto no turn (a quarta carta comunitária, que é seguida pela próxima rodada de apostas) independente da carta que vier do baralho. Se você tem um straight flush ou uma quadra no flop, passe e, então, aumente para metade da pilha caso tenha oportunidade. Então, aposte o resto de suas fichas no turn. Se todos passarem antes de você no flop, aposte metade de suas fichas no turn e a outra metade no river (o 'river' é a última carta comunitária e sinaliza a última rodada de apostas). Se sua mão for qualquer uma pior que dois unique pair (este será o caso na maioria das vezes), passe e desista de qualquer aposta.

Evite disputar mãos com 4 cartas para um flush ou sequência. Por exemplo, desista de Ah 6h quando vierem Jh 4d 2h e um oponente apostar, mesmo considerando que você teria o melhor flush possível se uma carta de copas viesse no turn ou no river. Além disso, se alguém apostar, passe e desista de um top pair (uma carta fechada combinada com uma carta comunitária alta) com top kicker (a maior carta secundária possível para um par; por exemplo, se você tiver As Ts e a mesa trouxer Th 7c 4d, você terá um top pair com um top kicker). Uma mão como As Jd, com um flop de Jh 4d 2h, por exemplo, pode parecer forte – e realmente pode ser nas situações certas. Entretanto, como um jogador iniciante, você se esforça para identificar quais situações são lucrativas para você e quais não são. Frequentemente, com oponentes múltiplos como você normalmente possui quando vê um flop livre a partir do big blind, há uma boa chance de alguém ter alcançado par duplo no flop ou melhor e ter te derrotado. Depois que você tiver melhorado seu jogo lendo o resto deste livro e alguns outros, jogado mais mãos, e pensado sobre essas mãos, você poderá ocasionalmente ser capaz de disputá-las nas primeiras rodadas. Por agora, entretanto, e enquanto estiver no nível do Dinheiro Fictício, simplesmente passar/desistir dessas mãos será a melhor jogada.

A partir do quarto nível, como você lerá abaixo, top pair com top kicker seriam bons para a disputa no flop a partir do big blind, mas durante os três primeiros níveis, você deve desistir. Você poderia facilmente ter a melhor mão, mas é melhor esperar por outro momento quando souber que é um forte favorito. Estou eliminando todo o trabalho de adivinhação que eu puder, considerando que neste ponto você provavelmente não é tão bom em adivinhar. Isto significa que eu não recomendo investir em mãos em formação (drawing hands), como quatro para uma sequência ou flush, ou mãos com um par em SNGs com Dinheiro Fictício apenas para ver o que pode acontecer. Estabelecer bons hábitos agora será muito útil a você quando avançar para os jogos com Dinheiro Real.

- ★ Os blinds são 25/50, e você tem 1.425. Você é o big blind e possui 6c 4s. Três jogadores igualam (limp), incluindo o small blind. Você passa, e o flop é Kh 6d 4c. O small blind aposta 200. Empurre all-in! Você tem dois unique pairs. Vá em frente!
- ★ Você tem Ac Qs no big blind com blinds de 15/30 e 1.470 fichas. Existem 4 limpings para você. Você desiste de sua opção de aumentar, e o flop é Qs Th 9h. O small blind aposta 100. Desista. Embora você possa ter a melhor mão aqui, o small blind apostou, e há ainda 3 jogadores a agir depois de você. A chance de alguém possuir 2-pair ou uma sequência feita é muito grande. Haverá chances melhores depois.

Dê uma olhada na síntese das mesas no final deste capítulo. Elas listam todas as jogadas recomendáveis para cada etapa do Sit&Go. Eu sugiro que você imprima estas páginas ou as mantenha abertas para consulta em seu computador enquanto joga.

Nível 4 e Superior

Com o SNG prosseguindo, os blinds e antes aumentam, custando mais a você a cada volta, já que os blinds movem-se ao redor da mesa. Suponhamos que você tenha aproximadamente as mesmas 1.500 fichas com que começou no quarto nível no PokerStars, quando os blinds vão a 50/100. E agora? Você tem bastante munição para aproximadamente 10 órbitas, o número que lhe oferece o suficiente para jogar poker, em vez de ir simplesmente all-in ou desistir antes do flop. Apesar de sua posição confortável, entretanto, o correto agora é acelerar e jogar mais agressivamente, porque ganhar apenas os blinds já é válido.

Outra forma de pensar sobre isso é que as rodadas preliminares já terminaram, e o torneio agora começa de verdade. De forma ideal, você já terá observado o que os outros jogadores vêm fazendo, fazendo notas mentais e por escrito. Na maioria dos casos, os outros jogadores não mudarão seus estilos, ou melhor, habilidades. O tipo de jogadores que são normalmente terá sido revelado, e as jogadas que costumam realizar provavelmente já ocorreram, então, use o histórico das mãos, notas, e estatísticas a seu favor.

Se está achando que alguém já percebeu que você está jogando de forma conservadora (tight) e apenas entra em pots com mãos excelentes – ótimo! Se os outros jogadores pensam que você é muito tímido para entrar em pots sem uma grande mão, eles estão redondamente errados, já que

Exemplo

Quando os blinds aumentarem, você precisará jogar mais mãos, caso contrário, ficará sem fichas muito rápido.

Vencer no poker significa cometer menos erros do que seus oponentes

you se comportará de forma diferente, jogando de forma muito mais agressiva. Os jogadores que o marcaram como conservador e tímido, agora quase sempre desistirão quando você apostar. Isso é ótimo para você! Tendo dito isto, entretanto, nos níveis mais baixos é improvável que alguém seja tão observador. Além disso, é também improvável que eles modifiquem seu estilo por causa disso.

Do quarto nível de blind em diante, AK (sem importar os naipes) também são boas para a disputa se múltiplos jogadores tiverem igualado (feito limp) ou se apenas um jogador tiver aumentado. **Quando você possuir AK no 4º nível de blinds ou nível superior, se tiver havido apenas um aumento (que tenha sido pago ou não por outros jogadores), sua melhor opção é ir a all-in.**

Você faz isso por uma série de boas razões – pode ser que tenha a melhor mão agora, mas mesmo se não tiver, AK tem uma boa chance de melhorar e derrotar mãos melhores fazendo um par (repare que quando você fizer um par com AK, será sempre o top pair com top kicker). E, algumas vezes, quando você não tem a melhor mão, força seu(s) oponente(s) a tomar uma difícil decisão por todas as suas fichas, e eles podem cometer um erro. **Quando você vai all-in, há duas maneiras de conquistar o pote:** seu oponente pode desistir ou você pode mostrar a melhor mão quando todas as cartas tiverem sido distribuídas. Esse é um conceito-chave no jogo No-limit Hold'em. Se seus oponentes desistirem, ótimo!

Como você pode ver, a idéia aqui é over-bet (apostar acima do pote) logo com suas mãos realmente boas, porque outros jogadores lhe pagarão com lixo apenas para ver como a mão se desdobra quando todas as cartas estão em jogo. Farão isso especialmente se a mão deles for 'sooted' (com cartas do mesmo naipe, frequentemente assim chamada por brincadeira, já que muitos jogadores, especialmente os novatos, supervalorizam esse tipo). A curiosidade matou o gato – e muitos jogadores de poker também! Quando evoluir para jogos com buy-ins baixos em SNGs a Dinheiro Real no PokerStars.com, você notará esta tendência de jogadores curiosos em disputar mãos altamente especulativas, arriscando mais de sua pilha do que é garantido pelas suas mãos. Os erros deles tornam-se seus lucros!

Um benefício implícito de uma seleção restrita de mãos logo de início é que os outros jogadores costumam jogar de forma selvagem, enfrentando-se uns aos outros. A cada vez que um jogador é derrubado, você fica mais perto dos top 3, e os três primeiros são os vencedores num SNGs. Mesmo que um jogador possa vir a dobrar as fichas, você ganha o retorno esperado cada vez que um jogador é eliminado.

Suponha que 3 jogadores tenham sido eliminados. Mesmo que você não tenha disputado uma única mão, estará agora à frente no jogo. Não se importe por não ter a maioria das fichas. Você ainda tem muito tempo para dobrar sua pilha e ir direto ao que interessa. Pode ser que nem seja necessário dobrar sua pilha. É possível ganhar o 3º ou mesmo o 2º lugar num SNG sem ganhar um pote significativo sequer. Eu já terminei em 2º num SNG sem ter sequer mais fichas do que quando comecei. Paciência é mesmo uma virtude nos estágios iniciais.

Dispute mais mãos a partir do Quarto Nível

A partir do quarto nível de blinds, até que restem apenas 4 jogadores, você deve se tornar mais agressivo adicionando mais algumas mãos ao seu repertório. **Se um oponente já tiver aumentado, vá all-in com qualquer par 99 ou maior, qualquer AK ou AQ do mesmo naipe.** A qualquer momento que a ação estiver com você e ninguém tiver aumentado ainda, você deve **aumentar all-in com qualquer AK, qualquer AQ, AJ do mesmo naipe, AT do mesmo naipe, KQ do mesmo naipe e qualquer par de 77 ou maior.** Se você é o primeiro a preencher o pote (sem aumentos ou limpers) como o botão ou o small blind, também **vá all-in com qualquer mão que tenha qualquer par, ou 19 ou mais pontos blackjack** (qualquer carta figurativa e os dez valem 10 pontos, ases valem 11, e 9s e 8s possuem o mesmo valor – 9 e 8) – **estas são (além das mencionadas acima): A8, A9, AT, AJ, KQ, KJ, KT, K9, QJ, QT, Q9, JT, J9, T9.**

Quando Tiver Menos de 10 Big Blinds

A qualquer momento que você tiver menos de 10 vezes no big blind, e o pote não tenha sido aumentado (vários limpers estão ok), você deve além disso ir all-in com qualquer mão que iguale 20 pontos no blackjack contanto que seja do mesmo naipe. Por exemplo, Kh Th está legal para ir all-in, enquanto Ks Td não está. Se alguém aumentar antes de você, vá all-in com qualquer par 77 ou maior, AK ou AQ do mesmo naipe. Se duas (ou mais) pessoas aumentarem antes de você, vá all-in com rainhas em suas mãos ou maiores, ou AK.

Quando Tiver Menos de 5 Big Blinds

Caso tenha **menos de 5 vezes o big blind** em qualquer momento e o pote não tiver sofrido aumento (vários limpings estão OK), você deve entrar **all-in com qualquer ás, par ou mão que se iguale a 20 pontos no blackjack**. Por exemplo, se você tem 2c 2s, Ac 4h, Qs Js, Jh Td, etc., aposte todas as suas fichas. Se alguém pagar e mostrar uma mão inicial melhor, você ainda pode ter sorte. Entenda que você está aumentando o número de mãos que jogará, porque está desesperado, com blinds e/ou antes engolindo preciosos bocados de sua pilha. Esperar boas mãos tampouco é uma opção viável. Se alguém aumentar antes de você, **entre all-in com qualquer par 66 ou mais alto, AK, AQ, AJ, ou AT de mesmo naipe**. Se duas pessoas aumentarem antes de você, **entre all-in com pocket-tens ou mais alto, ou AK**.

Veja a tabela de resumo ao final deste capítulo.

- ★ Os blinds são 25/50, e você tem A3 de mesmo naipe e uma pilha de 220. Seis jogadores permanecem, e um jogador iguala (limp). Você tem menos de 5 vezes o big blind, então, é hora de empurrar tudo e ter a sorte ao seu lado.
- ★ No quarto nível e acima, se conseguir ver o flop de graça no big blind, entre all-in caso sua mão seja ao menos tão forte quanto o top pair com o top kicker. Observe que este se diferencia levemente do conselho dado para os 3 primeiros níveis. Então, se o flop vier 762, vá all-in com A7, um pocket pair de oitos ou mais alto, qualquer 2-pair, ou qualquer sequência. Se apenas uma ou duas pessoas virem o flop com você, entre all-in com top pair e qualquer kicker. Com todas as mãos piores, deverá passar e desistir.

Exemplo

Quatro jogadores restantes – A Bolha

Quando o jogo chega a 4 jogadores e eles pagam 3 spots, você se depara com o que é comumente chamado de ‘a bolha’ ou ‘the bubble’ (o que significa que aqueles que avançam uma posição a mais serão premiados, enquanto aquele que termina uma posição abaixo está fora do dinheiro – o ‘jogador bolha’ ou ‘bubble player’, não ganha nada). A coisa mais importante a ser observada é que todas as suas decisões podem ser reduzidas a duas ações simples — **entre all-in ou desista**. Nesse estágio, os blinds e antes são altos e você não pode igualar, então desista de sua mão caso alguém aumente, ou faça um aumento e desça sua mão se aumentarem de novo. É hora do tudo ou nada, e você precisa ser corajoso e firme. É o momento de jogar a cautela para o ar e jogar vários tipos de mão. Nesse estágio, o destemor é uma virtude.

Nos jogos com Dinheiro Fictício, ninguém busca simplesmente obter um terceiro lugar e fazer dinheiro. Não há dinheiro ali, apenas o ego da vitória em primeiro lugar. Entretanto, é provável que os jogadores completamente lunáticos, selvagens e soltos (loose) já estejam de fora. Podem restar ainda um ou dois deles, mas seus oponentes terão provavelmente um pouco mais de sanidade. Você poderá ver o jogo se tornar um pouco mais conservador quando faltar pouco para o fim, mas não tanto quanto se houvesse Dinheiro Real envolvido.

Como resultado, a qualquer momento em que você for o primeiro a entrar no pote (todos antes de você desistiram), **entre all-in com qualquer ás, par, ou mão que se iguale a 15 pontos no blackjack**. Você espera coletar os blinds e antes, e ser o primeiro no pote torna seu trabalho muito mais fácil. Se qualquer um tiver igualado (limp) ou aumentado antes da sua vez, atenha-se à sua estratégia padrão mais conservadora.

- ★ Os blinds são 200/400, e você tem QJ com uma pilha de 3.600. Quatro jogadores permanecem; o primeiro desiste e o segundo aumenta para 800. Você está no small blind. Desista. Outra pessoa aumentou antes de você, então, atenha-se à sua estratégia de jogo conservador.
- ★ Os blinds são 150/300 e você tem 9c 6d com uma pilha de 2.600. Restam quatro jogadores, e você é o primeiro a agir. Você possui 15 pontos de blackjack, então, empurre tudo all-in e reze para que todos os outros desistam. Quando é o primeiro a entrar no pote, você espera empurrar as pessoas para fora com a sua grande jogada. É muito mais fácil ganhar o pote indo all-in do que pagando um all-in.

Exemplo

Jogar poker
é tomar as
decisões
corretas.
Algumas
vezes elas
não trazem
bons
resultados,
mas não
deixe isso
desencorajá-
lo.

Três Jogadores Restantes

Seu jogo agressivo se transformará enquanto você segue em direção ao topo. Ao alcançar 3 jogadores, você estará 'no dinheiro', mas todos querem o primeiro lugar, então, não tenha medo de ir all-in e colocar seus oponentes à prova. Se eles lhe permitirem ganhar os blinds algumas vezes, você provavelmente construirá uma liderança insuperável.

Jogo mano-a-mano

Quando disputa a 2 jogadores, você é forçado a jogar ainda mais mãos. A mais simples de todas as estratégias é ir all-in todas as vezes que você é o primeiro a agir ou toda vez que igualar (limp). Isso coloca o ônus sobre seu oponente e o obriga a realizar uma grande decisão, geralmente por todas as suas fichas. Isso mesmo! É hora do mantra: **Quando você vai ao centro, há duas maneiras de ganhar.**

Em qualquer momento em que você é pago e acaba se comprovando que só havia lixo (numa mão qualquer), você poderá ser alvo de alguns insultos verbais. Simplesmente sorria e vá em frente. Se essa pessoa agora entra no próximo SNG com você, ela pode muito bem pagar nos estágios iniciais enquanto você entra all-in e termina de esmagá-la.

Em todos os estágios do torneio, o small blind fica diretamente à esquerda do botão e deve agir antes do botão nas três últimas rodadas. No jogo mano-a-mano, o small blind vai para o botão, de forma que na primeira rodada de jogo (antes do flop) o botão tem a desvantagem de agir primeiro. Isso é feito para compensar um pouco o poder do botão de agir por último depois do flop. Não se surpreenda da primeira vez que acontecer.

O que acontece quando ele é o primeiro e entra com um aumento? Em que tipo de mão você precisa fazer re-raise com ele ou pagar seu all-in? Faça re-raise all-in com qualquer par (do simples 22 ao soberbo AA) e com qualquer mão que totalize 20 ou 21 no blackjack. Essas mãos são **AK, AQ, AJ, AT, A9, KQ, KJ, KT, QJ, QT e JT**. Todas as outras mãos podem ser descartadas. Ao entrar all-in com essas mãos, você colocará seu oponente de pé atrás. Trata-se de uma vasta seleção de mãos que dão a você uma chance excelente de ganhar. Infelizmente, você às vezes encontra uma mão maior ou um oponente mais sortudo, mas não deixe isso afetar e modificar seu jogo. Siga seu curso normal e você ficará satisfeito com os resultados a longo prazo. Se o aumento original de seu oponente for um all-in no botão antes de você ter agido, as mesmas mãos listadas acima podem ser utilizadas para pagar ou fazer re-raise all-in.

Se seu oponente só possuir fichas suficientes para **4 big blinds ou menos**, você deve pagar o pré-flop all-in dele com duas cartas quaisquer. Da mesma forma, se você estiver nessa situação, entre all-in com **duas cartas quaisquer**.

Resumo do Capítulo 3

1. A coisa mais importante a ser notada é que os valores de sua mão mudam dramaticamente à medida que os nove jogadores iniciais se reduzem a dois. Além disso, os blinds e antes se tornam muito maiores, o que significa que o prêmio por ganhar o pote se torna progressivamente mais significativo. Ambas mudanças causam uma alteração no seu jogo, de cauteloso no início, a relaxado (você joga muito mais mãos) com o passar do tempo. Simplificando, você não mais pode se dar ao luxo de esperar por boas mãos, porque os blinds e antes o comerão vivo caso você espere as melhores mãos. Então, você confia mais no medo que seu oponente tem da perda ao agir agressivamente em situações short-handed. Quando você entra all-in, seus oponentes podem desistir, e você ganhará imediatamente, ou poderá ter a melhor mão quando ela for disputada. Essa é uma poderosa arma com dois efeitos fatais! Enquanto joga, recorra as tabelas para guiar-se.
2. Tente não se apegar demais aos resultados. O que eu quero dizer com isso? Bem, muitas vezes você descarta KJ, ou 85, ou K2, ou 22, e observa que se tivesse jogado até o fim, as cartas fariam da sua mão uma mão vencedora. Isso não importa. Sua meta é ganhar o evento, e você o fará se arriscar seu dinheiro continuamente na melhor mão. Damon Runyon disse uma vez: "A corrida não é sempre vitória da lebre, nem a batalha favorece o forte todas as vezes, mas essa é a forma de apostar!" Uma grande verdade!

Agora você está pronto para ganhar SNGs em Dinheiro Fictício. Assim que você se tornar um vencedor consistente, eu o encorajo a passar para o jogo em Dinheiro Real, mas com apostas bem baixas. Depositar apenas \$10 em sua conta PokerStars é o suficiente para você começar. Vemos você na Mesa Final!

Pré-Flop, Níveis 1-3

	Sem Limpers ou Aumentos	Um ou mais Limpers	Um ou mais Aumentos
No big blind	Você vence!	All-in com AA, KK, QQ, JJ, TT ou AK	All-in com AA, KK, ou QQ
Em qualquer outra posição	Aposte metade de suas fichas com AA, KK, ou QQ. All-in com JJ, TT, ou AK do mesmo naipe	Aposte metade de suas fichas com AA, KK, ou QQ. All-in com JJ, TT, ou AK do mesmo naipe	All-in com AA, KK, ou QQ

Pós-Flop, Níveis 1-3

Sua mão	Ação Pós-Flop
AA, KK, ou QQ pocket pair	All-in
2 pares (cada carta faz par com uma carta na mesa)	All-in
Trips ou Set (Trincas)	All-in
Full house, flush, ou straight	Aposte metade de suas fichas agora e metade no turn
Straight flush ou quadras	Passe e aumente para metade de suas fichas. Aposte a outra metade no turn. Se o flop tiver passado, Aposte metade no turn e metade no river
Qualquer outro	Passe e desista

Espera até conseguir ganhar os SNGs em dinheiro fictício, antes de partir para o dinheiro real.

Pré-Flop, Nível 4 e Mais alto (5 ou mais jogadores restantes)

	Sem Limpers ou aumentos	Um ou mais Limpers	Um Aumento	Dois ou Mais Aumentos
Mais de 10BB				
No big blind	Você vence!	All-in com 77+, AK, AQ, AJ de mesmo naipe, AT de mesmo naipe, KQ de mesmo naipe	All-in com AA, KK, QQ, ou AK	All-in com AA, KK, ou QQ
No small blind ou no botão	All-in com qualquer par ou 19 blackjack	All-in com 77+, AK, AQ, AJ de mesmo naipe, AT de mesmo naipe, KQ de mesmo naipe	All-in com AA, KK, QQ, ou AK	All-in com AA, KK, ou QQ
Em qualquer posição	All-in com 77+, AK, AQ, AJ de mesmo naipe, AT de mesmo naipe, KQ de mesmo naipe	All-in com 77+, AK, AQ, AJ de mesmo naipe, AT de mesmo naipe, KQ de mesmo naipe	All-in com AA, KK, QQ, ou AK	All-in com AA, KK, ou QQ
De 10BB a 5BB				
No big blind	Você vence!	All-in com 77+, AK, AQ, ou 20 blackjack (de mesmo naipe)	All-in com 77+, AK, ou AQ de mesmo naipe	All-in com AA, KK, QQ, ou AK
No small blind ou no botão	All-in com qualquer par ou 19 blackjack	All-in com 77+, AK, AQ, ou 20 blackjack (de mesmo naipe)	All-in com 77+, AK, ou AQ de mesmo naipe	All-in com AA, KK, QQ, ou AK
De qualquer outra posição	All-in com 77+, AK, AQ, ou 20 blackjack (de mesmo naipe)	All-in com 77+, AK, AQ, ou 20 blackjack (de mesmo naipe)	All-in com 77+, AK, ou AQ de mesmo naipe	All-in com AA, KK, QQ, ou AK
Menos de 5BB				
No big blind	Você vence!	All-in qualquer par, qualquer ás ou qualquer 20 blackjack	All-in com 66+, AK, AQ, AJ, ou AT de mesmo naipe	All-in com TT+ ou AK
No small blind ou no botão	All-in com qualquer par, qualquer ás, ou qualquer 19 blackjack	All-in com qualquer par, qualquer ás ou qualquer 20 blackjack	All-in com 66+, AK, AQ, AJ, ou AT de mesmo naipe	All-in com TT+ ou AK
De qualquer outra posição	All-in com qualquer par, qualquer ás, ou qualquer 20 blackjack	All-in com qualquer par, qualquer ás, ou qualquer 20 blackjack	All-in com 66+, AK, AQ, AJ, ou AT de mesmo naipe	All-in com TT+ ou AK

Pós-Flop, Nível 4 e Acima

Sua mão	1 ou 2 Oponentes	3+ Oponentes
Top pair, top kicker, ou melhor	All-in	All-in
Top pair, menos que top kicker	All-in	Passar e desistir
Qualquer outro	Passar e desistir	Passar e desistir

Pré-Flop, 3 ou 4 Jogadores Restantes

	Sem Limpers ou Aumentos	Um ou mais Limpers	Um aumento	Dois ou mais aumentos
Acima de 10BB	All-in com qualquer par, qualquer ás ou qualquer 15 blackjack	All-in com 77+, AK, AQ, AJ de mesmo naipe, AT de mesmo naipe, KQ de mesmo naipe	All-in com AA, KK, QQ, ou AK	All-in com AA, KK, ou QQ
De 10BB a 5BB	All-in com qualquer par, qualquer ás ou qualquer 15 blackjack	All-in com 77+, AK, AQ, ou 20 blackjack (de mesmo naipe)	All-in com 77+, AK, ou AQ de mesmo naipe	All-in com AA, KK, QQ, ou AK
Abaixo de 5BB	All-in com qualquer par, qualquer ás ou qualquer 15 blackjack	All-in com qualquer par, qualquer ás ou 20 blackjack	All-in com 66+, AK, AQ, AJ, ou AT de mesmo naipe	All-in com TT+ ou AK

Mano-a-mano

	Você está no botão ou ele iguala (limp)	Ele aumenta
Acima de 4BB	All-in com duas quaisquer	All-in com qualquer par ou 20 blackjack
Abaixo de 4BB	All-in com duas quaisquer	All-in com duas quaisquer

Jogue numa única mesa primeiro até se acostumar com o sistema e, então, tente adicionar outra.

PARTE DOIS

SIT-N-GOS COM DINHEIRO REAL

CAPÍTULO 4

JOGANDO SNGS COM DINHEIRO REAL

A habilidade
sempre vence
a longo prazo.
O longo prazo
é mais longo
do que você
pensa.

ntão, você decidiu dar o salto para o jogo a Dinheiro Real. As coisas ficam um pouco mais sérias agora, visto que realmente importa se você perde ou ganha. Aqui estão alguns fatos dos quais você deve estar ciente, antes de começar a investir nestes jogos.

Registre Seus Resultados

Se não registrar os seus resultados, você jamais saberá se você é um vencedor ou um perdedor. É claro que você pode verificar a sua conta bancária no Caixa, mas muitas pessoas usam a memória seletiva para enganar a si mesmas. Você pode perder o controle sobre os seus depósitos e retiradas, ou mesmo enganar a si mesmo dizendo “Perdi aquele dinheiro em jogos paralelos, mas sou um vencedor em torneios”. Comece a registrar cada jogo que você disputar agora mesmo, anotando::

- ★ O que você jogou (SNG regular de mesa única, SNG turbo de duas mesas, etc.)
- ★ O buy-in
- ★ Em que posição você ficou
- ★ Quanto dinheiro você ganhou em prêmios

Se levar muito a sério o registro dos seus resultados, você pode também registrar o seguinte, ainda que não seja essencial:

- ★ A data e a hora do torneio
- ★ As mãos-chave para revisão posterior

Eu sugiro que você mantenha uma planilha no seu computador, em que possa inserir esta informação após cada sessão. Você estará fazendo a si mesmo um favor, se registrar esses dados honesta e religiosamente.

Há muita sorte de curto-prazo no poker. Você não poderá escapar disso. Mas, a longo-prazo, a habilidade sempre vence. Infelizmente, frequentemente leva muito tempo para chegar a esse ponto. Eu cada vez mais penso que o “longo-prazo” é mais longo do que eu pensava. Como resultado disso, você não poderá avaliar quão bom jogador você é com apenas alguns resultados. Você terá ondas

de sorte e ondas de azar. Mesmo especialistas têm ondas de azar de 10 ou 15 torneios em série, em que não conseguem chegar ao dinheiro. Por outro lado, você também pode ganhar os 3 primeiros torneios que disputar. Você precisa mesmo ver um grande número de torneios para avaliar onde é que você se encontra. Até mesmo 100 torneios não são o bastante para dar uma boa idéia da sua força como jogador. Um grande jogador pode estar perdendo dinheiro mesmo depois de 100 torneios; um mau jogador pode ganhar centenas de dólares. Duzentos torneios é talvez suficiente para dar a você uma idéia de **se você é um vencedor ou um perdedor**. Levará muitas centenas mais para você saber aproximadamente **que nível de ganhador ou perdedor você é**.

Quão Bom é Bom?

A estatística-chave para você acompanhar o seu Retorno de Investimento (RoI, Return on Investment) é dada por esta equação:

$$\frac{\text{Total de Prêmios Ganhos} - \text{Total de Buy-ins}}{\text{Total de Buy-ins}} = \text{RoI}$$

Um jogador que paga os seus custos tem RoI de 0%, e a maioria dos jogadores tem RoI negativo, devido à comissão (rake) cobrada pelo site. Qualquer RoI positivo é bom. Se o seu RoI for acima de 25%, ele provavelmente não se sustentará a longo prazo. Você está passando por uma boa fase, com alguns bons resultados. Isso não significa que você não seja um bom jogador, mas apenas que você tem tido sorte e que não pode esperar ter o mesmo ganho a longo prazo.

O seu RoI não tem muito peso, até que você tenha registrado algumas centenas de torneios. À medida que você jogar mais e mais torneios, o seu RoI há de se tornar gradativamente mais preciso.

Não Se Desencoraje

Se você começar a jogar a dinheiro real e começar a perder, não desista. Todos, mesmo os profissionais, passam por fases de perda. Desça o nível dos buy-ins, de modo que você não se sinta pressionado por conta do dinheiro. O PokerStars.com tem torneios a dinheiro real a partir de apenas um dólar. Eu encorajo você a começar pelo nível de um dólar e só seguir adiante quando se sentir confortável o suficiente para lidar com um buy-in maior.

É Preciso Ter Banca Para Bancar

Que banca (bankroll) você precisa ter para jogar SNGs? Não há só uma resposta certa, visto que os fundos de que você necessita variam segundo a lucratividade do seu jogo. Cerca de 30 buy-ins é uma boa estimativa para um bom jogador. Nesse sentido, para jogar um torneio com \$11 de buy-in, você deveria ter cerca de \$330. Nenhuma banca é grande o bastante para sustentar uma onda de derrotas, mas 30 vezes o buy-in deve ser o suficiente se você estiver confortável com o seu jogo. Certifique-se de reservar mais do que isso (50 ou mais buy-ins), caso esteja inseguro sobre o seu desempenho. Uma útil alternativa é ter fundos ativos com 30 buy-ins, que você pode manter na sua conta PokerStars.com, e fundos reserva com mais 30, da qual você jamais deve desejar sacar fundos, mas que estará disponível em algum outro lugar caso seja imprescindível. Quando você subir um nível no jogo, assegure-se de ter dinheiro o suficiente em sua conta, assim como nos seus fundos reserva. É possível que você consiga improvisar com menos buy-ins, se estiver disposto a descer um nível ao se deparar com uma onda de derrotas. O ego de algumas pessoas não permite que elas recuem — mas eu deixarei você decidir sobre isso.

Turbo ou Regular?

Muitos sites, incluindo o PokerStars.com, oferecem torneios 'regulares' e 'turbo'. As principais diferenças entre os dois são: a duração de cada rodada (5 min versus 10 min); diferentes bancos de tempo-extra que pode ser usado durante o torneio (30 segundos versus 60); e menos tempo para decidir em velocidade turbo (12 segundos versus 15). Ambos tem boa jogabilidade e cada um tem suas vantagens e desvantagens. Torneios regulares permitem que você use mais habilidade ao jogar, especialmente nos primeiros níveis de blind. Se você acredita que é aí que se encontra sua maior vantagem, então jogos regulares são provavelmente o seu lugar. [paragraph continues]

Os jogos turbo chegam muito mais cedo ao estágio forçar-ou-descartar (push-or-fold), com os jogadores tendo de ir all-in ou abandonar a mão e, portanto, há um pouco mais do componente 'sorte' neste jogo. Contudo, conhecer a estratégia correta pode trazer ótimos resultados. Muitos jogadores

Todos passam por fases de derrota. O importante é não se desencorajar e transformar isso em motivação para examinar suas fraquezas no jogo.

ganhadores notam que o seu ROI absoluto é inferior em jogos turbo, mas eles ainda ganham mais dólares por hora, já que podem jogar mais mesas. Você deveria experimentar ambos e ver qual combina melhor com o seu estilo.

Torneios de 1 ou 2 Mesas?

Torneios de mesa-única são muito mais populares que os de duas mesas. Este livro enfoca a mesa-única, mas as mesmas estratégias podem ser aplicadas aos jogos de duas mesas. Há SNGs com mais de 2 mesas, mas eu considero todos eles como torneios multi-mesas (MTTs – Multi-Table Tournaments), que eu comentarei em outros capítulos. Os torneios de duas mesas geralmente premiam as primeiras quatro colocações com 40%/30%/20%/10%, ao passo que os de mesa-única premiam os 3 primeiros lugares com 50%/30%/20%. Isso significa que as situações de bolha (bubble) mais intensas nos jogos de 2 mesas ocorrem quando restam 5 jogadores, e não 4. Além disso, a estrutura de premiação é mais plana em jogos de duas mesas, o que torna ainda mais importante o fato de chegar ao dinheiro. Isso implica que o jogo apropriado em torneios de 2 mesas é ainda mais rigoroso do que o que eu recomendo aqui.

Resumo do Capítulo 4

1. Mantenha registros precisos.
2. Devido à sorte de curto prazo, levará muitas centenas de SNGs até que seja possível determinar quão bom você é.
3. Mantenha fundos adequados para o seu nível de jogo.
4. Decida quando, o quê e com que velocidade (turbo ou regular) você quer jogar.

CONCEITOS-CHAVE DO POKER

O poker é uma mistura singular de Matemática e Psicologia. A fim de ser um perito no poker, é importante ter um entendimento de ambas essas áreas. Primeiramente, analisaremos os conceitos-chave da Matemática do poker, incluindo expectativa de valor, 'outs', 'pot odds', e 'implied odds'.

Expectativa de Valor

Expectativa de valor é a média de todos os possíveis resultados, perante a chance de cada um desses resultados ocorrer. Isso permite a você saber se uma aposta incerta vale a pena e se é lucrativa o suficiente para merecer seu investimento.

Por exemplo, digamos que um amigo seu pediu que você tirasse uma carta de um baralho não-viciado. Se for paus, ele te dará \$2; se for uma carta vermelha, ele te dará \$1; se for espadas, você dará a ele \$3. Você deveria aceitar essa aposta? Precisamos calcular a expectativa de valor (EV) desse jogo:

$$EV = (1/4) \times \$2 + (1/2) \times \$1 - (1/4) \times \$3 = +\$0.25$$

Você pode esperar ganhar uma média de 25 centavos cada vez que jogar este jogo. Visto que ele é melhor que a sua alternativa (\$0 por não jogar), você deveria aceitar a oferta do seu amigo e jogar o máximo de vezes que ele permitir! Note que a sua expectativa é 25 centavos em cada carta, independentemente do resultado real. Quanto maior o número de tentativas, maior a probabilidade de o seu ganho ser 25 centavos por rodada.

Se você só jogar 10 vezes e porventura tirar 4 espadas, 3 copas, 2 ouros e 1 carta de paus, você na verdade terá perdido \$5, quando a sua expectativa era ganhar \$2,50. Esta diferença é considerada como flutuação, sendo no jargão do poker chamada de **variância** (variance). Quanto maior o número de rodadas, menor será a variância, e os resultados serão mais próximos da expectativa de valor. Este é um conceito-chave que se aplica a qualquer tipo de aposta com vantagens. Se você tiver uma vantagem, quanto mais jogar, maior a probabilidade de a sua vantagem se manifestar.

Outs

Outs representam o número de cartas que podem transformar a sua mão de perdedora em vencedora. Se você tiver Ac Td, o seu oponente tiver As Kh e a mesa for Ad Jc 8s 4h, você tem apenas 3 outs para vencer no river. Apenas os três 10s restantes podem salvá-lo. Se você tiver 7h 6h contra As Ac numa mesa Ks Qs 3h 2h, você tem nove outs – as nove cartas de copas que restam no baralho. Quanto mais outs você tiver, mais forte será a sua mão. Outs estão fortemente relacionados a pot odds, que explicaremos a seguir.

Pot Odds

Pot odds' formam a espinha dorsal de praticamente toda decisão que você tomar no poker. Trocando em miúdos, **pot odds são a proporção entre o valor de dinheiro no pote e o valor de que você precisa para pagar**. Se o pote tem \$200 e o seu oponente aposta \$100, os pot odds são 3-para-1. Os \$200, somados aos \$100 que o seu oponente acabou de apostar, fazem o pote ter \$300. Dividindo \$300 pelos \$100 de que você precisa para pagar, chegamos a 3. O pote é 3 vezes maior do que o valor que você precisa para pagar. Se o pote começar com \$150 e o seu oponente apostar \$100, teríamos 2,5-para-1, já que você só ganharia \$250 pagando \$100.

A Matemática é mais fácil do que parece e muito importante para um entendimento do poker.

“Se as Pot Odds forem maiores que as odds contra completar a sua mão, então compensa pagar.”

Quando você joga online no PokerStars, o valor do pote é convenientemente mostrado na tela. Sabendo o valor do pote, você pode determinar os ‘pot odds’ simplesmente dividindo o tamanho do pote mostrado na tela pelo valor necessário para pagar.

Quanto maiores forem as pot odds, mais atraente é pagar, visto que haverá mais a ganhar pelo mesmo investimento em dinheiro.

As pot odds frequentemente determinam se você pode pagar de maneira lucrativa diante de uma pedida de cartas (draw). Se a aposta é all-in, a sua chance de completar a pedida deve ser maior que as pot odds. Por exemplo, digamos que você tem 6s 5s e a mesa é Ks Th 4d 3c. O seu oponente vai all-in com \$200 num pote de \$800, levando o total a \$1.000. Você tem 5-para-1 em pot odds, o que é mais do que suficiente para pagar com uma pedida de 8-outs (qualquer 2 ou 7 faz de você o vencedor — nuts). Por quê? Há 46 cartas não-reveladas ainda no baralho, das quais 8 dão a você a vitória, com seus \$1.000. Trinta e oito cartas deixam você \$200 mais leve, se você pagar em vez de descartar. A sua expectativa de valor nesta pedida é:

$$(8/46) \times \$1.000 + (38/46) \times (-\$200) = \$8,70$$

Em verdade, neste exemplo, pagar é a melhor opção desde que as suas pot odds sejam pelo menos 4,75-para-1, porque com essas ‘odds’ a sua expectativa de pagar seria zero, a mesma que descartar. Em outras palavras, com pot odds de 4,75 e esta pedida, você poderia esperar ficar ‘elas por elas’ a longo prazo, de modo que tanto pagar quanto descartar são escolhas equivalentes. Com pot odds abaixo de 4,75, a sua expectativa é negativa e pagar é um erro, custando a você fichas/dinheiro a longo prazo.

Se o seu oponente for all-in e você tiver uma pedida (uma mão que precise melhorar para poder ganhar), você pode usar a tabela abaixo a fim de determinar se você tem pot odds suficientes para pagar. Observe que o valor mínimo de pot odds, o ponto ‘elas por elas’, é idêntico ao número de odds contra a sua mão.

Número de Outs	Pot Odds Mínimas para Pagar no Flop	Pot Odds Mínimas para Pagar no Turn
1	22,5	45
2	10,9	22
3	7,0	14,3
4	5,1	10,5
5	3,9	8,2
6	3,1	6,7
7	2,6	5,6
8	2,2	4,75
9	1,9	4,1
10	1,6	3,6
11	1,4	3,2
12	1,2	2,8
13	1,1	2,5
14	qualquer	2,3
15	qualquer	2,1
16	qualquer	1,9
17	qualquer	1,7
18	qualquer	1,6
19	qualquer	1,4
20	qualquer	1,3
21	qualquer	1,2

- ★ Você tem 4 cartas de espadas (uma pedida de flush) com uma carta ainda por vir à mesa. Nove cartas de espadas restam no baralho. (Visto que não podemos ver as cartas dos demais jogadores, não sabemos se eles têm ou não espadas; logo, não podemos contar suas cartas nem como espadas, nem como de outros naipes e simplesmente devemos ignorá-las). Verificando a tabela acima, as odds contra você fazer um flush na carta final são pouco acima de 4-para-1. Se o seu oponente apostar todas as fichas, o valor no pote (incluindo esta última aposta) deve ser maior que 4,1 vezes as fichas necessárias para você pagar de modo lucrativo. Com menos do que isso, você deveria descartar.
- ★ No exemplo acima, se a aposta no turn não for all-in, e ambos os jogadores ainda tiverem fichas, as odds implícitas (implied odds) devem ser levadas em consideração (veja a seguir).
- ★ As 'pot odds' dadas para pagar no flop presumem que o seu oponente nunca melhore a mão de modo a superar a sua pedida de cartas. Na verdade, este não é sempre o caso, mas se trata aqui de um efeito menor.

Exemplo

“Uma pedida pode ser a favorita para ganhar, e uma forte pedida pode ser a favorita com 70-30.”

Exemplo

Pot Odds Implícitas

Pot odds estritos aplicam-se apenas quando ou você ou o seu oponente foi all-in e não há mais apostas. Se você não foi all-in, você pode considerar a chance de conseguir algumas fichas adicionais. Isto é chamado de ‘pot odds’ implícitas.

Vamos voltar ao exemplo com mesa Ks Th 4d 3c, em que você tem 6s 5s. Mas agora o seu oponente aposta \$500 num pote de \$1.000, sendo que ele ainda tem \$1.500 em sua pilha. Você tem mais fichas do que ele. Digamos que você calcula que, se você completar a sua sequência, existe uma chance de 80% de conseguir fazer o seu oponente apostar os \$1.500 que ele ainda tem. Os pot odds normais são apenas 1500-para-500, isto é, 3-para-1, o que não é o bastante para pagar com a sua pedida (lembre-se, você precisa de 4,75-para-1). Mas se você acha que conseguirá que ele vá all-in em 80% das vezes, então você pode acrescentar 80% de \$1.500, ou seja \$1.200, ao pote que você ganharia. Você não porá nenhum dinheiro extra se não completar a pedida; portanto, as suas odds implícitas são 2.700-para-500, isto é 5,4-para-1 — mais do que o suficiente para pagar.

O No-Limit alimenta-se de odds implícitas, especialmente quando os blinds são muito pequenos. É por isso que, durante os primeiros níveis, às vezes pode ser lucrativo apostar em boas pedidas. Os seus alvos devem ser jogadores mais fracos, que não conseguem descartar uma mão, mesmo após acharem que a sua pedida pode ter sido realizada. Se você completar a sua sequência, eles pagarão mesmo com par alto.

Uma Pedida poder ser Favorita?

No flop, com 2 cartas ainda por vir, uma pedida pode ser favorita em relação a uma mão que no momento ainda esteja na frente, como por exemplo um par alto. A chave é o número de outs. **Sempre que você tiver 14 outs ou mais no flop, você é o favorito.** É crucial entender este conceito. Tal como discutiremos mais tarde, se você for capaz de apostar e fazer um oponente descartar às vezes, você pode ser o favorito quando apostar, mesmo com menos de 14 outs, pois ganhará o pote se o seu oponente descartar, sem a influência do número de outs. Isto é conhecido como semi-blefe, uma ferramenta que mais tarde discutiremos em detalhes.

À medida que o seu número de outs crescer, você progressivamente se tornará ‘mais favorito’. Com 2 cartas por vir e 15 outs, você é 6/5 favorito (ganhará 6 em 11 vezes). Com 18 outs, você é 8/5, e com 20 outs você é 2/1 favorito. (Você encontra uma boa tabela de outs em Kill Phil.)

★ Você tem Jh Th e o flop é 3s 9h 8h.

★ O seu oponente tem AC 9c, o que dá a ele um par alto com o melhor kicker (carta paralela) possível. Você ganhará com certeza com qualquer carta de copas, qualquer 7, qualquer dama, e com qualquer valete ou 10, caso o seu oponente não melhore a mão. Contando os seus outs, você tem 9 copas, 6 possibilidades de sequência (3 damas e 3 setes – você já contou a dama e o sete de copas e não pode contá-los duas vezes), 3 valetes e 3 10s, qualquer uma dessas cartas fará você passar de perdedor a ganhador. Você tem portanto 21 outs e ganhará mais de 2 em cada 3 vezes que jogar esta mão. Matematicamente, você ganhará 69% das vezes e o seu oponente apenas 31%. Mesmo sem um par no momento, você é o grande favorito!

Resumo do Capítulo 5

1. Entenda o conceito de expectativa de valor (EV).
2. 'Outs' são cartas que podem mudar sua mão de perdedora para vencedora. Outs estão intimamente relacionados a 'pot odds'.
3. Pot odds são a base para muitas decisões no poker. Quanto maiores forem os 'pot odds', mais atraente é pagar.
4. Sempre que você tiver 14 outs ou mais numa rodada, você é o favorito.

COMO GANHAR SNGS DE \$1

À medida que você progredir para buy-ins maiores, precisará de mais habilidades do poker a Dinheiro Real. Ganhar SNGs com dinheiro fictício é seguir uma fórmula simples; ou você vai all-in com uma boa mão, ou você descarta. Os jogos de \$1 usam uma fórmula similar, mas que precisamos alterar um pouco, pois as estratégias de nossos oponentes serão diferentes. Nos jogos com Dinheiro Fictício, nossos oponentes não se importavam se perdiam ou ganhavam fichas fictícias. Eles estavam tentando chegar em 1o lugar, ou morrer tentando. Chegar em 2o ou em 3o e ganhar créditos de dinheiro virtual não é muito atraente. Mas com dinheiro real, chegar em 2o ou em 3o significa dinheiro de verdade. Nos SNGs de 9 jogadores, as premiações são 50% para o 1o, 30% para o 2o e 20% para o 3o. Isso quer dizer que, ao ficarmos com apenas 4 jogadores, ninguém quer ser o próximo a sair, pois basta mais um jogador sair para os demais estarem no dinheiro. Costuma-se dizer que o torneio está 'na bolha'. As pessoas tendem a jogar com muita cautela, timidamente.

Em contrapartida, os jogadores geralmente são bem soltos nos primeiros estágios do torneio, fazendo más jogadas com mãos e pedidas fracas. Para tirar vantagem dessas fraquezas, empregamos o seguinte estilo:

Jogue de forma bem conservadora no início e super agressivamente mais tarde..

Níveis 1 a 3

Você deve jogar pouquíssimas mãos nos primeiros 3 níveis de jogo. Os blinds são tão pequenos, que não vale tanto a pena sofrer por eles, e você não quer arriscar o torneio sem uma grande mão. Deixe que todos ao seu redor se nocauteiem — não importa se você ficar atrás nas fichas.

Ao longo deste livro, eu me refiro às categorias de mãos pré-flop a seguir, ao dar conselho sobre ações pré-flop. Observe que todas as recomendações servem para a categoria específica ou para categorias melhores. Por exemplo, a Categoria 8 inclui não só as mãos listadas na Categoria 8, mas também todas as mãos das Categorias de 1 a 7.

Todos os que tiverem lido Kill Phil notarão a diferença nas categorias de mãos. Isso se deve ao fato de Kill Phil ser uma estratégia de forçar all-in ou descartar, ao passo que este livro é diferente. Ao forçar all-in com uma mão marginal, é preferível ter por exemplo 76 do mesmo naipe do que KT de naipes diferentes (offsuit), porque é menos provável que você seja dominado por mãos que costumam pagar, tais como AK. Em Kill Phil, 76s é uma mão da Categoria 6 e KT offsuit é Categoria 10, ao passo que neste livro ambas são mãos Categoria 7. É uma boa idéia memorizar essas categorias tanto quanto possível, ou imprimir uma cópia para rápida referência ao jogar online.

Decorar os valores de mãos ajudará você a usar melhor este livro.

Categoria 1: AA, KK

Categoria 2: QQ, AKs, AK, JJ

Categoria 3: AQs, AQ, TT, 99

Categoria 4: AJs, KQs, 88, 77

Categoria 5: AJ, ATs, AT, KQ, KJs, 66, 55

Categoria 6: A9s-A2s, KJ, KTs, QJs, QTs, JTs, 44, 33, 22

Categoria 7: A9-A2, KT, QJ, QT, JT, T9s, 98s, 87s, 76s, 65s, 54s

Categoria 8: K9s, K9, K8s, Q9s, Q8s, J9s, T8s, T9, 97s, 98, 86s, 87, 75s, 76, 64s

s= suited (do mesmo naipe)

Estes valores de mãos são uma aproximação útil para torneios. Para uma análise mais detalhada, veja as classificações desenvolvidas por um dos meus co-autores, Tysen Streib, no livro *Kill Everyone*.

Nos Níveis 1 a 3, você deveria jogar apenas as super-mãos das Categorias 1 e 2. Se ninguém ainda apostou antes de você, entre apostando cinco vezes o big blind. Se as pessoas pagarem, aumente a sua aposta com o valor de um big blind para cada pagante. Se um aumento de aposta for um terço de suas fichas ou mais, então entre all-in.

- ★ Com blinds 15/30, você é o primeiro a agir, com Qh Qd. Você tem 1.400 fichas. Aposte 150.
- ★ Com blinds 25/50, você está no botão, com Ah Kc e 1.000 fichas. Três pessoas igualaram antes de você. Normalmente, você apostaria 400 (cinco big blinds, mais um para cada pagante), mas como isso é mais que um terço da sua pilha, entre all-in.
- ★ Se alguém apostou antes de você, aumente a aposta para quatro vezes o valor da aposta dele com mãos da Categoria 1 ou 2. Se isso for mais que um terço das suas fichas, entre all-in. Se alguém pagar a aposta inicial antes de a ação chegar até você, ou se alguma outra pessoa aumentar a aposta, entre all-in.
- ★ Com blinds 10/20, você está no small blind, com Ks Kc e 1.500 fichas. Alguém aposta 80. Aumente para 320.

Observe que, se seguir o meu conselho pré-flop, você jamais apenas pagará no pré-flop. Você será sempre aquele que faz o último aumento, a não ser que você esteja vendo o flop de graça como big blind. É muito importante ser aquele que faz a última aposta pré-flop, enquanto os demais reconhecem a sua demonstração de força. Eles mais provavelmente passarão (check) diante de você no flop e descartarão quando você apostar. É bom ser o intimidador!

Chegando ao flop, você está em busca de formar um par alto ou algo melhor. Com AK, você está à espera de que venha um ás ou um rei. Se não vier, apenas passe e descarte diante de qualquer aposta, encerrando a mão. Com um par alto nas cartas fechadas, você deseja que o flop traga cartas mais baixas que o seu par, fazendo com que você tenha o par mais alto. Se uma carta mais alta que o seu par (uma overcard) vier no flop (por exemplo, você tem QQ e o flop traz um Ás ou um Rei), prepare-se para passar ou descartar. A sua mão pode até ser a melhor, mas custará muito caro descobrir. Nos SNGs de \$1, os jogadores são muito soltos e pagarão mesmo com cartas muito fracas. Não tente apostar com KK num flop A73. Um jogador com A2 provavelmente pagará no river. É muito melhor apostar apenas quando você estiver confiante de ter a melhor mão — você frequentemente será pago pelos jogadores mais soltos, fazendo a sua espera valer a pena.

Com par alto ou algo melhor no flop, aposte o tamanho do pote se passarem para você. Se alguém apostar antes de você, aumente a aposta com o valor do pote. Lembre-se de que, ao aumentar a aposta com o valor do pote, você deve incluir o montante que pagou no valor do pote antes de calcular o valor a aumentar. Se qualquer aposta for 1/3 ou mais do restante da sua pilha, vá all-in. Se alguém aumentar sobre a sua aposta, entre all-in.

Cuidado com a overcard — é provável que você tenha perdido.

Exemplo

Toda vez que você apostar ou pagar um terço ou mais de suas fichas, você deve considerar-se comprometido com o pote. Isso significa que você já investiu demais para desistir em qualquer momento desta mão. Geralmente, você porá o restante das suas fichas no turn ou no river, mas você pode passar e/ou pagar, caso acredite ser a melhor forma de jogar a mão. Mas nunca descarte, não importa quão assustadora seja a próxima carta!

- ★ Você tem As Kc e o flop vem Ks 8s 7d. O pote tem 200 fichas e você e o seu oponente têm cerca de 1.400 em suas pilhas. Ele aposta 100, elevando o pote para 300. Normalmente, aqui você faria uma aposta do tamanho do pote, que seria uma aposta de 500. Você precisa apostar 400, e não 300, pois os 100 que você está usando para pagar a aposta entram na contagem do pote. Mas 500 é um valor maior que um terço do seu total de fichas; logo, você está comprometido com o pote. Por causa disso, em vez de apostar 500, entre all-in.
- ★ Você tem Js Jc e o flop é Ks 8s 7d. De novo, o pote tem 200 fichas e você e o seu oponente têm, cada um, cerca de 1.400 em suas pilhas. Desta vez, você é o primeiro a agir. Você deveria passar e descartar, se ele apostar.
- ★ Você tem Ad Kd e o flop vem Kc 9h 8c. O pote é 330. O seu único oponente passa no flop e você aposta 330. Ele paga. O pote agora tem 990 e ambos têm cerca de 1000 em suas respectivas pilhas. O turn traz um 7c. Ele aposta 400. Você deve abandonar a mão. Ele provavelmente pagou com uma pedida que se completou. Salve as suas fichas para uma situação melhor!

“Eles pagam mais vezes do que deveriam”
– lembre-se disso e você saberá o que fazer.

Alguns Outros Conselhos para os Níveis 1 a 3:

- ★ **Cuidado com os check-raises!** Em torneios de \$1, um check-raise (alguém que aposta depois de ter passado) quase sempre quer dizer mão forte, geralmente dois pares ou algo ainda melhor. Sempre descarte diante de um check-raise, a não ser que você mesmo tenha os 2 pares mais altos (AK num flop AK7). Se você tiver AK e o flop for KJ4, descarte se alguém fizer check-raise. Oponentes mais fortes podem fazer isso blefando com mãos como QT, mas raramente em torneios de menores níveis. Apenas descarte.
- ★ **Não faça slow play!** Os jogadores quase sempre pagam nos níveis iniciais. Eu recomendo que você praticamente nunca faça check-raise ou slow play (jogar mão forte como se fosse fraca). Se você tiver AA e o flop vier AQ8, não tente fazer check-raise ou flat call (pagar sem aumentar). Aposte ou aumente a aposta e, então, ria quando o seu oponente pagar com QJ. As únicas exceções possíveis são os casos excepcionalmente raros em que no flop você faz uma quadra ou um straight flush. Caso isso ocorra, você pode fazer slow play, passando no flop; mas com certeza tente pôr todas as suas fichas no turn ou no river.
- ★ **Não blefe!** Eles pagam mais vezes do que deveriam... pagam mais vezes do que deveriam... Apenas repita isso para si mesmo. Quando eles são soltos demais, você é pago quando aposta as suas mãos fortes. Mas isso faz do blefe uma aposta perdida. Apenas descarte.
- ★ Use de cautela e senso comum ao ter uma pedida no flop, estando no big blind e podendo ver de graça o flop. Pedidas de flush e de ponta de sequência geralmente valem ser pagas se você tiver pot odds pelo menos iguais a 3-para-1. Pedidas internas de sequência (gutshots) sempre devem ser descartadas.
- ★ Nem todas as pedidas internas de sequência são iguais perante a lei. Ter 98 com uma mesa 763 é uma pedida muito melhor do que se a mesa fosse JJT. No primeiro caso, você está pedindo a melhor sequência possível (nut straight) e você ainda tem duas cartas altas. Você pode até mesmo ganhar no caso de aparecer um 9 ou um 8. No segundo caso, você está pedindo a parte inferior da sequência e a mesa tem um par. Mesmo que você faça uma sequência, você poderia: perder para uma sequência maior; perder para um full house; ou não ser pago, visto que o par na mesa assusta os pagantes em potencial.

- ★ Não se preocupe em descartar mão após mão. Às vezes você não jogará uma mão sequer nos primeiros três níveis. Tudo bem. Os blinds são tão pequenos, que você provavelmente não perderá muitas fichas. Os pots são geralmente tão pequenos, que não vale a pena se envolver, a não ser que você tenha uma mão poderosa. Deixe estar e deixe os pots irem.
- ★ Preste atenção em como os outros jogadores estão jogando. Eles gostam de pular em um monte de pots? Eles sempre aumentam a aposta? Após o flop, eles pagam com pedidas fracas? Eles fazem grandes blefes? Quando fazem trio no flop, como eles jogam? Eles apostam, tentam um check-raise, ou apenas passam e pagam? Faça anotações sobre como os demais jogadores conduzem seus jogos. Será um tempo bem gasto.
- ★ Não pense que os demais jogadores estão prestando atenção em como você está jogando de forma conservadora (tight). Não pense que só porque jogou como um conservador as últimas mãos, você conseguirá escapar com um blefe aqui e ali. Eles pagam mais vezes do que deveriam mais vezes do que deveria...

A Partir do Nível 4 (Restando 5 ou Mais Jogadores)

A partir do Nível 4, você deve frequentemente entrar all-in pré-flop ou descartar. Você quase sempre terá 15 big blinds ou menos em sua pilha, o que significa que uma aposta padrão de 5BB (cinco vezes o big blind) será um terço de sua pilha. Nesses casos você deve adotar uma mentalidade “all-in-ou-nada”. **Você nunca só pagará pré-flop (a não ser que o outro jogador esteja all-in); você deve sempre apostar ou descartar.** Os blinds agora valerão a pena, de modo que você apostará com mãos mais fracas do que as mãos das Categorias 1 e 2. A melhor hora para apostar é quando todos descartarem diante de você. Se este for o caso:

- ★ No botão ou no small blind, aposte com Categoria 6 ou melhor.
- ★ A um ou dois lugares do botão, aposte com Categoria 5 ou melhor.
- ★ Em posição anterior a essas (earlier position) ou se você estiver no big blind e ninguém tiver apostado, aposte com Categoria 4 ou melhor.
- ★ Se você tiver entre 5BB e 10BB, aposte com uma Categoria abaixo do normal.
- ★ Se você tiver 5BB ou menos, aposte com duas Categorias abaixo do normal.
- ★ Descarte todo o resto; nunca pague.
- ★ Todos os pontos acima estão resumidos no quadro abaixo.

Se um ou mais jogadores pagarem diante de você, aja como se estivesse em posição anterior (aposte com Categorias 4, 5, ou 6, dependendo do tamanho de sua pilha).

Se alguém apostar diante de você, entre all-in com Categoria 3 ou melhor; ou com Categorias 4 ou 5, se você tiver menos de 10BB ou 5BB, respectivamente.

Quanto menos fichas você tiver, mais agressivo você deve ser.

Resumindo:

CrITÉRIOS para Apostar Segundo o Tamanho da Pilha (Jogos de \$1)

	Mais de 10BB	Entre 10BB e 5BB	Menos de 5BB
Todos Descartam			
Small Blind ou Botão	Categoria 6	Categoria 7	Categoria 8
A 1 ou 2 Lugares do Botão	Categoria 5	Categoria 6	Categoria 7
Posição Anterior	Categoria 4	Categoria 5	Categoria 6
Um ou Mais Pagantes			
Qualquer Posição	Categoria 4	Categoria 5	Categoria 6
Alguém Aposta			
Qualquer Posição	Categoria 3	Categoria 4	Categoria 5

Se você apostar (sem ir all-in) e alguém aumentar, a sua decisão deve se basear nas pot odds:

- ★ Se você tiver 2,5-para-1 ou mais, pague com qualquer coisa.
- ★ Se você tiver 2-para-1 ou mais, pague com Categoria 5 ou melhor.
- ★ Se você tiver 1.5-para-1 ou mais, pague com Categoria 4 ou melhor.
- ★ Se você tiver menos que 1,5-para-1, pague com Categoria 3 ou melhor.

Você pode precisar fazer um pouco de Matemática criativa nessas situações. Se o aumento for quase (mas não inteiramente) igual a uma de suas pilhas, você deve calcular as pot odds como se fosse all-in, já que você estará comprometido com o pote.

Exemplo

- ★ Blinds 50/100, você tem 1.800 fichas e está a uma posição do botão. Todos descartaram antes de você. Você tem 6c 6d, mão Categoria 5. Aumente para 500.
- ★ Blinds 75/150, você tem 1.400 fichas e está a duas posições do botão. Alguém pagou antes de você. Você tem Ah 6h, mão Categoria 6. Descarte. Com menos de 10BB, você precisa de mão Categoria 5 ou melhor para agir se alguém pagar.
- ★ Blinds 50/100, você tem 2.000 fichas e está no botão. Todos descartaram e você tem Kc Qd, mão Categoria 5. Você aumenta para 500. O BB tem uma pilha de 3.000 e aumenta para 1.500. As suas pot odds estritas são 2050-para-1000 ou um pouco melhores do que 2-para-1. Contudo, esta aposta praticamente põe você all-in, logo você precisa pensar que a aposta do oponente foi 2.000. Isso dá a você pot odds de 2550-para-1500 ou 1,7-para-1. Você precisa de uma mão Categoria 4 ou melhor para pagar isso. Descarte.

Não tente entrar de fininho no dinheiro.

Após o flop, você deve ser sempre mais agressivo se as fichas ainda não estiverem all-in. Aposte com par alto (com qualquer carta extra) ou algo melhor, geralmente entrando all-in. Se o oponente apostar antes de você, será preciso considerar as pot odds. Você sempre pode pagar com uma mão como par alto e uma boa carta extra (kicker). Com pot odds 2-para-1, você pode pagar com par alto e uma carta extra mediana. Com 3-para-1, você pode pagar com par alto e uma carta extra fraca, par mediano ou carta alta, ou pedida de ponta de sequência ou pedida de flush (no flop).

Quatro Jogadores Restantes — A Bolha

Jogue como você jogou quando restavam 5 ou mais jogadores, só que forçando com 1 categoria mais fraca e pagando com 1 categoria mais forte do que anteriormente.

CrITÉRIOS para Apostar na Bolha Segundo o Tamanho da Pilha (Jogos de \$1)

	Mais de 10BB	Entre 10BB e 5BB	Menos de 5BB
Todos Descartam			
Small Blind ou Botão	Categoria 7	Categoria 8	Categoria 8
A 1 Lugar do Botão	Categoria 6	Categoria 7	Categoria 8
Um ou Mais Pagantes			
Qualquer Posição	Categoria 5	Categoria 6	Categoria 7
Alguém Aposta			
Qualquer Posição	Categoria 2	Categoria 3	Categoria 4

Três Jogadores Restantes

Você chegou ao dinheiro! Dê a si mesmo uma palmadinha nas costas e comece a tentar ganhar o torneio.

Mano-a-Mano

Minha recomendação para o mano-a-mano é a simplicidade total:

- ★ Se você estiver no botão, vá all-in com quaisquer duas cartas.
- ★ Se você estiver no big blind e o oponente apenas pagar, vá all-in com quaisquer duas cartas.
- ★ Se o oponente aumentar no botão, force com Categoria 6 ou melhor; do contrário, descarte. Se qualquer um de vocês tiver 4BB ou menos, pague com Categoria 7 também. [paragraph continues] Se qualquer um de vocês tiver 2,5 BB ou menos, pague com quaisquer duas cartas.

Pré-Flop, Jogos de \$1 – Estratégia All-in para Mano-a-Mano

Tamanho da Pilha em Questão	Você é o Botão ou Você é o Big Blind, Ele Paga	Você é o Big Blind, Ele Aposta
Entre 0 e 2,5 BB	Quaisquer Duas Cartas	Quaisquer Duas Cartas
Entre 2,5 e 4 BB	Quaisquer Duas Cartas	Categoria 7
4 BB ou mais	Quaisquer Duas Cartas	Categoria 6

E é assim que você conquista SNGs de \$1. Assegure-se de ter muitos jogos no seu cinturão e de estar confortável com o buy-in, antes de seguir para jogos de \$5. Lembre-se: 10 jogos não são muitos.

Resumo do Capítulo 6

1. Jogue super-contido nos três primeiros níveis e deixe que os demais se nocauteiem entre si.
2. Não pague pré-flop e raramente pague pós-flop. A ação correta é apostar ou descartar e não pagar.
3. Nunca blefe nos níveis 1 a 3.
4. Force agressivamente quando houver menos jogadores, mas pague só com suas melhores mãos.
5. Force toda mão no mano-a-mano, a não ser que o oponente aposte antes. Os blinds que você roubar vão mais do que compensar as vezes em que o seu oponente pagar com uma mão melhor.