



REGRAS DO POKER

Link: <http://www.jogatina.com/regras-como-jogar-poker.html>

Com mais de 100 milhões de jogadores em todo o planeta, a modalidade de poker Texas Hold'em No Limits também pode ser jogada aqui no Jogatina.com! É possível escolher mesas com cacife de 100, 200, 500, 1000 ou 2000 fichas, de acordo com sua preferência. Na versão *No Limits*, o jogador pode apostar quantas fichas quiser em qualquer rodada de apostas, desde que tenha fichas suficientes para isso. Você gosta de se arriscar? Sabe blefar? Então [jogue nosso poker online grátis](#) agora!

Convenções

- Jogadores: 2 a 8
- Número de cartas: 52
- Distribuição: 2 cartas para cada participante

Definições

- **Dealer** - No início de cada rodada, um jogador recebe o botão de *dealer*. Este botão passa de jogador para jogador, no sentido horário, na medida em que as rodadas avançam. A vantagem de estar na posição do *dealer* é ser o último a apostar no *flop*, no *turn* e no *river*. Ou seja, o *dealer* tem uma vantagem estratégica, pois sabe as apostas de todos os outros jogadores antes de tomar sua decisão.
- **Blind**- Antes do início de uma rodada, os dois jogadores posicionados ao lado do *dealer*, no sentido horário, são obrigados a apostar, respectivamente, o *small blind* e o *big blind*. Essas apostas são feitas antes de as cartas serem distribuídas e correspondem geralmente, a 1% e 3% do cacife da mesa. Os *blinds* garantem que o jogo tenha fichas na mesa no começo das rodadas.
- **Cacife** – É a quantia de fichas inicial que o jogador entra em uma partida. As mesas são separadas por um cacife limite, como por exemplo 200 fichas.
- **Pot** – O *pot*, também chamado de pote, é o total de fichas apostadas na rodada. Você pode visualizar o valor do *pot* no centro da mesa.

Ações do jogo

Cada jogador pode agir como achar melhor. As opções são:

- **Correr:** É o mesmo que desistir da rodada. O jogador abandona a rodada, e não precisa colocar mais dinheiro em jogo ou mostrar suas cartas.
- **Apostar:** Quando ainda não há apostas na mesa, um jogador pode iniciar a rodada de apostas. Basta escolher o valor que deseja apostar.
- **Pagar:** Neste caso, o jogador faz uma aposta que iguala a maior aposta em vigor na mesa, naquele momento.
- **Aumentar:** Neste caso, o jogador iguala sua aposta à maior aposta em vigor na mesa e aumenta em um valor que ele mesmo determina.
- **Tudo:** Esta opção é usada quando o jogador quer apostar todas as suas fichas. Ele não poderá mais fazer apostas, já que ficará sem fichas. No caso de o jogador possuir menos fichas do que os outros jogadores e esses continuarem a apostar, o jogador concorrerá a uma quantia equivalente a que ele colocou em jogo.
- **Mesa:** É a decisão de não apostar nada na sua vez. Pedir mesa é similar a passar a vez. No *pré-flop*, o jogador só pode pedir mesa quando for o *big blind*. Nos turnos seguintes, a opção mesa só será possível quando ninguém fizer apostas.

Nem todas as ações estão disponíveis em todos os momentos. Por exemplo: quando é possível pagar, a opção “mesa” não aparece; quando um jogador não tem fichas suficientes para escolher a opção “pagar”, suas únicas opções serão “correr” ou “tudo”.

Ordem cronológica de uma rodada

Uma rodada tem quatro turnos, na seguinte ordem: *pré-flop*, *flop*, *turn* e *river*. Nem todos os jogadores chegam ao final de uma rodada, já que eles podem desistir no meio do caminho. Se sobrar apenas um jogador, ele é automaticamente o vencedor. Mas quando há mais de um jogador ao final do *river*, as cartas são comparadas e aquele que tiver a maior mão ganha a rodada. Se as cartas forem de valores equivalentes, o *pot* será dividido.

- **Pré-Flop** - Nesse turno, cada jogador recebe duas cartas e os jogadores que estiverem na posição de *blind*, fazem suas apostas obrigatórias. Em seguida, a primeira sequência de apostas começa pelo jogador ao lado do *big blind*, no sentido horário.
- **Flop** - Nesse turno, três cartas comunitárias (exibidas na mesa e vistas todos os jogadores têm acesso) são apresentadas, abertas na mesa. Acontece então, a segunda sequência de apostas. O primeiro jogador a apostar nesse turno (assim como nos turnos seguintes) é o jogador ao lado do *dealer*, no sentido horário.
- **Turn** - Nesse turno, mais uma carta é aberta na mesa. Segue-se então, a terceira

sequência de apostas.

- **River** - Nesse turno, a última carta é aberta na mesa, seguida da última sequência de apostas.

O jogo

O jogo é dividido em quatro turnos de apostas (*pré-flop*, *flop*, *turn* e *river*), e a ordem das apostas segue o sentido horário da mesa, começando pelo jogador que estiver ao lado do *big blind*. Nos turnos subsequentes da mesma rodada, o primeiro jogador a agir é o que estiver ao lado do *dealer*. Após o término de cada rodada, o botão passa para o próximo jogador, também no sentido horário.

No *pré-flop*, os jogadores recebem duas cartas, que são exclusivas. No *flop*, três cartas são expostas na mesa, e no *turn* mais uma. Finalmente, no *river*, a última carta do total de cinco é virada. Os jogadores podem fazer qualquer combinação usando cinco das sete cartas que estão disponíveis, e assim formar a melhor mão possível.

Ao final da rodada, as mãos dos jogadores que ainda estão no jogo são comparadas. A melhor mão ganha o *pot*. Se dois ou mais jogadores empatarem, com mãos vencedoras idênticas, o *pot* será dividido igualmente entre eles.

Hierarquia das cartas

Cada mão de poker é formada cinco cartas. No Texas Hold'em, o jogador usa cinco das sete cartas (duas na mão e cinco na mesa) que estão à sua disposição para formar a melhor mão possível. Não há diferença entre os naipes. A hierarquia das cartas é da menor para a maior, ou seja: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A.



O Às é a maior carta, exceto quando ocorre uma sequência ou um Straight Flush, que começa no Às e vai até o 5.

Hierarquia das Mãos

A hierarquia das mãos, da mais forte para a mais fraca é a seguinte:

Straight Flush

É uma sequência de cinco cartas do mesmo naipe. Quando essa sequência começa em 10 e termina em Às, ela é chamada de Royal Straight Flush.



Sequência Royal Straight Flush



Sequência Straight Flush

Quadra ou Poker

Quatro cartas do mesmo valor.



Quadra de K

S

Full-House ou Full-Hand

Consiste em uma trinca e um par.



Trinca de K e um par de 10

Flush

Cinco cartas do mesmo naipe, porém fora de sequência.



Flush de espadas

Sequência

Cinco cartas em sequência com, ao menos, uma de naipe diferente das outras. O valor da sequência é aquele de sua carta mais alta.



Sequência de K

Trinca ou Set

Três cartas do mesmo valor.



Trinca de 9

Dois Pares

Duas cartas de um valor e duas outras de outro valor. O valor da mão é o valor do maior par,

seguido do valor do menor par.



Dois pares sendo: um par de 10 e um par de 9

Um Par

Duas cartas do mesmo valor.



Par de K

Carta Alta

A mão que tiver a carta de maior valor é a vencedora.



Carta alta: A, com K, 9, 8 e 5 de desempate.

Critério de Desempate

Quando ocorre um empate de hierarquia entre duas mãos, o critério de desempate é adotado.

No caso de dois (ou mais) Flushes, ganha o que tiver a maior carta. Se ainda houver empate, a comparação será entre a segunda maior carta de cada jogador, e assim por diante, até a quinta carta.

No caso de quadras, trincas, pares e dois pares, a carta de desempate é aquela que sobra.

Sequência e Straight Flush não tem desempate, pois ganha a mais alta.

Quer jogar agora? Entre em www.jogatina.com e ganhe créditos grátis para começar a blefar!
Aproveite!