



DICAS DE POKER



APRENDENDO A JOGAR

POKER

REGRAS, ESTRATÉGIAS E DICAS PARA
INICIANTES NO NO-LIMIT TEXAS HOLD'EM



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	3
NOÇÕES GERAIS.....	3
Regras Básicas de Poker.....	4
Baralho: Cartas e Naipes.....	5
Ranking de Mãos.....	6
Regras do Texas Hold'em.....	9
Regras para Apostas.....	12
BANKROLL.....	13
Gerenciamento de Bankroll.....	13
O que é o seu Bankroll?.....	13
Regras Básicas de Gerenciamento.....	14
Métodos de Gerenciamento.....	19
NO-LIMIT TEXAS HOLD'EM.....	22
Considerações Iniciais.....	22
Escolha das Mesas.....	27
Pré-Flop.....	31
Flop.....	37
Turn.....	55
River.....	57
Moves.....	58
CONCLUSÃO.....	62
GLOSSÁRIO.....	63

INTRODUÇÃO

Aprendendo a Jogar Poker foi produzido por **SorrisoRS**, administrador do Dicas de Poker, para todos os amigos e jogadores do nosso Home Game que desejam aprender a jogar ou aprimorar os conhecimentos já adquiridos.

Das diversas modalidades de poker, o Texas Hold'em é a mais popular em todo o mundo e acredito ser a ideal para quem está dando os primeiros passos no esporte.

O livro é focado, como o próprio nome sugere, aos iniciantes, porém até mesmo os jogadores mais experientes poderão aproveitar o conteúdo, pois abordarei desde as noções básicas do jogo até estratégias mais elaboradas.

É certo que, para continuar evoluindo no poker, como em qualquer esporte, deve-se estudar bastante, unindo teoria à prática.

Pensando nisso, o Dicas de Poker oferece toda a estrutura necessária para os que, como eu, amam esse esporte, de modo que você possa estudar o jogo, através do material disponibilizado no site www.dicasdepoker.com e nas redes sociais, além de poder interagir e tirar dúvidas comigo e com outros jogadores no nosso grupo no WhatsApp e ainda praticar jogando em nosso Home Game online.

Espero que você melhore o seu jogo e aproveite ao máximo o conteúdo disponibilizado aqui.

Boa leitura!

NOÇÕES GERAIS

Regras Básicas de Poker

Assim como em muitos outros jogos, o objetivo do jogador de poker é vencer. Quer você jogue para se divertir ou para ganhar dinheiro, o poker vai testar o seu talento para táticas e a sua capacidade estratégica.

Existem muitas variedades de poker, mas a grande maioria segue o mesmo formato básico:

- Os jogadores contribuem para o pote (o prêmio a ser disputado na mão) com suas fichas, possuindo elas valor monetário correspondente (cash games) ou apenas valor virtual (torneios);
- São dadas cartas (mãos) a cada jogador, sendo que algumas dessas cartas ou todas elas são ocultadas dos outros jogadores (hole cards);
- São realizadas rodadas de apostas, nas quais os jogadores apostam suas fichas com base na qualidade de suas mãos ou na forma de blefe;
- Quando as rodadas de apostas acabam, o jogador com a melhor mão – ou o único a continuar no jogo depois dos adversários terem desistido – vence.

Por fim, seja qual for a modalidade de poker que você pretenda jogar, é fundamental que você conheça o baralho e que compreenda bem o ranking de mãos.

Baralho: Cartas e Naipes

Um baralho possui 52 cartas. Estas cartas se dividem em quatro naipes (espadas, copas, paus e ouros), com 13 cartas cada um.

Os quatro naipes

No poker, os naipes são todos de igual valor, ou seja, nenhum naipe é superior ao outro. A seguir, como exemplo, as quatro damas (espadas, copas, paus e ouros).



As treze cartas

No poker, o Ás é a carta mais alta e o 2 (duque) a mais baixa. No entanto, o Ás pode também ser usado como uma carta baixa para formar a sequência A2345.



Ranking de Mãos

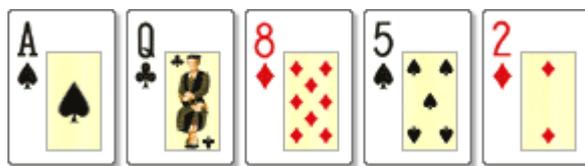
O ranking de mãos é o mesmo na quase totalidade das modalidades de poker.

Na modalidade Short Deck, mais conhecida no Brasil como “Capado”, por exemplo, o flush vence o full house, mas não entrarei nessas especificidades aqui, pois meu intuito é focar nos iniciantes e na modalidade Texas Hold'em. Serve apenas de curiosidade.

Em resumo, uma mão de poker consiste em cinco cartas. As mãos são classificadas em várias categorias, como pares, trincas e sequências. O jogador com a melhor mão vence a rodada. Veja a seguir quais são as mãos possíveis, em ordem crescente de valor.

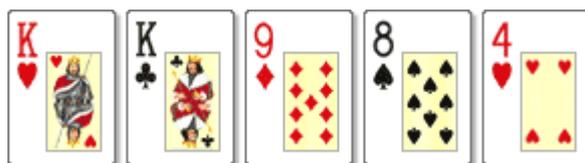
Carta Alta (High Card)

Cinco cartas completamente não-relacionadas.



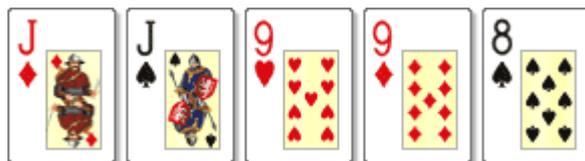
Um Par

Mão com um par de cartas.



Dois Pares

Mão com dois pares de cartas.



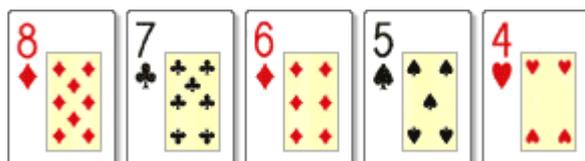
Trinca

Mão com três cartas iguais.



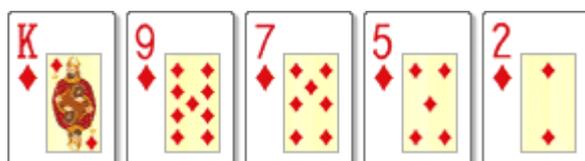
Sequência (Straight)

Cinco cartas de valor consecutivo, independente do naipe.



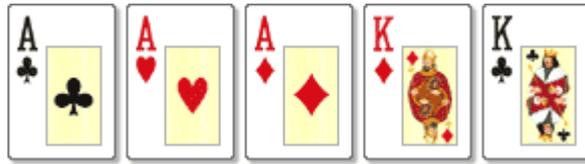
Flush

Conjunto de cinco cartas, todas do mesmo naipe, independentemente de ordem.



Full House

Mão formada por uma trinca e um par.



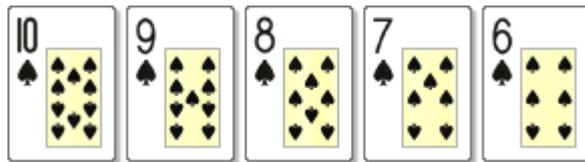
Quadra

Quatro cartas iguais.



Straight Flush

Sequência de cinco cartas, todas do mesmo naipe.



Royal Flush

Sequência de 10 ao Ás, todas do mesmo naipe.



Regras do Texas Hold'em

O Texas Hold'em é a modalidade mais popular de poker e também a mais fácil de aprender.

Cada jogador recebe duas cartas fechadas (hole cards), ou seja, cartas que somente o próprio jogador pode ver.

Em seguida, são distribuídas cinco cartas abertas na mesa, chamadas cartas comunitárias, disponíveis para todos os jogadores.

Os jogadores podem formar as suas mãos de cinco cartas usando uma, as duas ou nenhuma das suas cartas fechadas, em conjunto com as cartas comunitárias.

O jogo é dividido em quatro rodadas de apostas (pré-flop, flop, turn e river), que são efetuadas no sentido horário ao redor da mesa.

As apostas começam na posição ao lado esquerdo do botão (button), o qual indica o jogador que será o dealer designado para a mão atual e se move uma posição para a esquerda após cada mão.

Blinds

Antes do jogo começar, os dois jogadores à esquerda do botão colocam os blinds. Esta aposta é assim denominada porque é feita antes que os jogadores tenham visto quaisquer cartas (blind, em inglês, quer dizer cego).

O jogador à esquerda do botão coloca o small blind, a primeira aposta obrigatória. O jogador à esquerda do small blind coloca o big blind, que via de regra é duas vezes o valor do small blind.

Os blinds asseguram que existirá alguma ficha para ser apostada desde o início do jogo.

Pré-Flop

Cada jogador recebe suas duas cartas fechadas.

Em seguida, o primeiro jogador à esquerda do big blind dá início à primeira rodada de apostas.

Este jogador, que é conhecido como “under the gun”, tem as seguintes opções de ação:

- **Call (pagar):** igualar o montante apostado no big blind;
- **Raise (aumentar):** aumentar o montante apostado no big blind;
- **Fold (desistir):** entregar suas cartas e desistir da mão.

Quando a aposta volta ao big blind (a primeira aposta “no escuro”), caso não tenha havido raise na mesa, esse jogador pode dar check (pedir mesa), ou seja, optar por continuar no jogo sem adicionar nada ao pote.

No entanto, se um adversário tiver aumentado a aposta, o big blind tem as mesmas três opções de ação acima.

Flop

Três cartas comunitárias, disponíveis para todos os jogadores formarem suas mãos de cinco cartas, são abertas na mesa. Segue-se uma segunda rodada de apostas.

Turn

Uma quarta carta comunitária é colocada na mesa. Segue-se a terceira rodada de apostas.

River

A quinta e última carta comunitária é dada, seguida pela rodada final de apostas.

Showdown

Se mais de um jogador permanecer no jogo, eles mostram suas cartas e a melhor mão vence (veja o ranking de mãos).

Se dois jogadores apresentarem uma mão igual (empate), o pote é dividido.

Regras para Apostas

O Texas Hold'em pode ser jogado com limite de apostas (Limit Hold'em), limitado ao pote (Pot-Limit Hold'em) ou sem limite de aposta (No-Limit Hold'em), sendo essa última modalidade a mais conhecida e, por isso, tratarei dela aqui.

Neste tipo de jogo, como dito, não existe limite máximo para as apostas que você pode fazer em qualquer rodada. No entanto, existe uma aposta mínima equivalente ao big blind.

O montante mínimo para raise deve ser pelo menos equivalente à aposta ou ao aumento anterior na mesma rodada.

Por exemplo, se o primeiro jogador aposta \$50, o segundo jogador deve dar raise de no mínimo \$50 a mais, totalizando \$100 a aposta.

Não há um limite de aumento máximo, você pode aumentar o tanto que desejar, inclusive todas as suas fichas, ficando all-in.

Caso você queira dar call numa aposta sem ter fichas suficientes para cobri-la, você também ficará all-in e, caso vença a mão, ganhará apenas o montante do pote equivalente às fichas que você apostou.

BANKROLL

Gerenciamento de Bankroll

Se você pretende jogar poker a longo prazo (long run), então você precisa aprender a gerenciar o seu bankroll. Não importa o quanto você é bom, você estará propenso à variância e perderá dinheiro regularmente.

O gerenciamento do seu bankroll é o que impedirá você de quebrar. Também fará com que você saiba quando deve subir ou descer de nível (de apostas).

Não existe uma equação exata para todos os jogadores, **você precisa definir a sua própria estratégia e trabalhar a partir dela**, uma vez que há muitos fatores envolvidos no gerenciamento de bankroll.

O que é o seu Bankroll?

O seu bankroll é a soma de todo o dinheiro que você utiliza exclusivamente para jogar poker.

Você sempre deve saber exatamente qual é o seu bankroll, pois é ele que definirá qual o nível de apostas mais confortável para você jogar. Você pode até criar uma tabela com o crescimento do seu bankroll diário, com os limites para subir ou descer de nível, ou da forma que achar mais conveniente.

Se você pensa em levar o poker a sério e ainda não tem um bankroll, faça um favor a si mesmo e construa um agora mesmo.

Regras Básicas de Gerenciamento

Apesar de muitos jogadores, inclusive aqueles com certa experiência, quebrarem a cabeça com o gerenciamento de bankroll, não é difícil aprender e aplicar as regras básicas.

O mais complicado, na realidade, é ter a disciplina de seguir à risca as regras definidas por você mesmo.

Apresentarei aqui o meu método de controle de bankroll, muito simples e prático. Se você seguir as regras estipuladas, dificilmente quebrará a sua banca e talvez nunca mais precisará depositar novamente.

Para **cash games**, sugiro o bankroll mínimo equivalente a **40 buy-ins** do limite que pretende jogar, sendo que um buy-in equivale a 100 big blinds.

Para torneios em **home games**, com fields pequenos, sugiro o mínimo de **50 buy-ins**.

Por fim, para torneios **multi-table tournament (MTT)**, com fields grandes, sugiro o mínimo de **75 buy-ins**, sendo que você deve atentar a torneios com rebuy e add-on, contabilizando esses valores também.

Alguns exemplos:

- Você quer jogar cash game com blinds R\$ 0,10/0,20. Multiplique o big blind (R\$ 0,20) por 100 e obterá R\$ 20,00; agora multiplique por 40. Você precisa de, no mínimo, R\$ 800,00 de bankroll para jogar com tranquilidade;
- Você quer torneios em nosso home game, com buy-in de R\$ 10,00. Simplesmente multiplique por 50 para descobrir que precisa de, no mínimo, R\$ 500,00 para jogar tranquilamente neste nível.
- Para um MTT freezeout (um torneio sem rebuy e sem add-on) com buy-in de R\$ 20,00, multiplique por 75. Você precisa de R\$ 1.500,00 de bankroll para jogar confortavelmente.
- Já um torneio MTT de buy-in R\$ 10,00, com rebuy e add-on no mesmo valor, sugiro calcular somando os valores - às vezes você não fará rebuy, às vezes fará um ou dois, por isso é mais fácil simplificar os cálculos. Dessa forma, tem-se que a soma é R\$ 30,00. Multiplique por 75 e verá que precisa de R\$ 2.250,00 de bankroll mínimo para jogar com segurança esse tipo de torneio.

Os limites parecem muito rígidos?

Conforme você joga, verá que não são tão rígidos assim. Com certeza, se você jogar respeitando os seus limites, não irá quebrar tão facilmente.

Mas lembre-se: **não existe uma equação exata para todos os jogadores, você precisa definir a sua própria estratégia e trabalhar a partir dela.**

Quando subir de nível

Enquanto estamos positivos, aumentando o bankroll com regularidade, é muito fácil decidir quando subir de nível.

Você pode simplesmente subir quando atingir o mínimo necessário para o próximo nível ou, se preferir, quando atingir alguns buy-ins além do mínimo.

Por exemplo, digamos que você está jogando cash game NL20, cujos blinds são R\$ 0,10/0,20, iniciando com seus R\$ 800,00 de bankroll.

O próximo nível é o NL40, cujos blinds são R\$ 0,20/0,40, no qual você precisará de, no mínimo, R\$ 1.600,00, segundo a regra.

Você poderá começar a jogar no novo nível logo após atingir a banca mínima de R\$ 1.600,00 ou, se preferir, pode acumular um pouco mais de “gordura” e somente passar para a próxima fase quando atingir, por exemplo, R\$ 2.000,00, equivalente a 50 buy-ins no novo nível.

Muito fácil! E isso vale também para torneios. Apenas estipule o seu próprio critério e siga corretamente.

Agora o problema é quando você atinge níveis mais altos, onde a competição é mais acirrada e os jogadores são mais experientes. Daí pode ser necessário retornar ao nível anterior.

Quando descer de nível

O erro de muitos jogadores é nunca descer o nível de apostas. Eles estão no novo nível de cash game com 40 buy-ins e continuam jogando até perder todo a banca. Isso é péssimo!

É realmente muito importante descer o nível quando o seu bankroll deixou de ser grande o suficiente. Não se preocupe, você sempre poderá recuperar seu dinheiro e voltar como um jogador mais forte ainda.

Um bom momento para descer o nível de apostas é quando você fica 30% abaixo do nível que você está jogando.

Digamos, por exemplo, que você está usando o padrão de 40 buy-ins para cash games.

Você mandou muito bem até aqui e subiu para o NL200, cujos blinds são R\$ 1/2, de modo que você conquistou R\$ 8.000,00 de bankroll (2 x 100 x 40), mas teve uma horrível sequência de sessões e perdeu 30 buy-ins (-R\$ 6.000,00) em um mês.

Sim, isso pode acontecer com qualquer um de nós e, sem um gerenciamento de bankroll, você estaria com apenas 10 buy-ins, um bankroll de apenas R\$ 2.000,00.

Com um gerenciamento de bankroll, depois de perder 12 buy-ins (-R\$ 2.400,00), você teria descido para o nível R\$ 0,50/1, ficando com 56 buy-ins (R\$ 5.600,00) no novo nível.

Então, após perder mais 18 buy-ins (-R\$ 1.800,00), você ainda estaria com 38 buy-ins, um bankroll de R\$ 3.800,00.

Assim, sem um gerenciamento, você estaria com apenas 25% do seu bankroll inicial, suficiente para jogar o nível R\$ 0,25/0,50. Com o gerenciamento, você cairia só um nível, para o R\$ 0,50/1.

Se você perder os 40 buy-ins, então você quebrou sem um gerenciamento correto, mas se você ainda tiver R\$ 3.800,00 de bankroll, poderá se recuperar, jogando nos limites corretos.

Isso é muito melhor do que quebrar e ter que começar tudo de novo com um novo depósito.

Comece por baixo e trabalhe o seu jogo

Muitos jogadores acreditam que se eles jogarem nos limites altos (high stakes), seriam capazes de ter um rendimento proporcional aos limites baixos (low stakes). Isso simplesmente não é verdade.

Você não irá ganhar 25 vezes mais se mudar do nível 1/2 para o 25/50. Quando você sobe de nível, a proporção dos “patos” para os “tubarões” (fish to shark ratio) diminui, e os jogos ficam mais difíceis (o nível dos jogadores sobe).

Começando por baixo e trabalhando o seu jogo, você terá segurança de que é bom o suficiente para se manter em cada nível. A experiência que ganhará, enquanto vai subindo de nível progressivamente, o tornará um jogador muito melhor.

Métodos de Gerenciamento

Existem três métodos que você poderá utilizar em termos de bankroll: Conservador, Agressivo e Padrão. Todos funcionam muito bem, dependendo apenas da sua personalidade.

O gerenciamento conservador

- Cash games: 60 buy-ins
- Torneios em home game: 75 buy-ins
- Torneios MTT: 100 buy-ins

Este gerenciamento favorece os jogadores mais conservadores, como o próprio nome já diz. Especialmente aqueles que buscam evitar ao máximo a variância e obter rendimentos mais previsíveis.

Com um grande bankroll você não precisa se preocupar tanto com muitas perdas nas sessões, pois esses dias ruins terão um efeito muito pequeno no tamanho do seu bankroll.

O gerenciamento agressivo

- Cash games: 20 buy-ins
- Torneios em home game: 25 buy-ins
- Torneios MTT: 40 buy-ins

Um gerenciamento agressivo favorece aqueles jogadores que buscam subir de nível rapidamente e ver resultados da mesma forma. Você deve entender que encontrará grande variância e nem sempre subirá direto para os níveis altos.

Com este gerenciamento, as perdas nas sessões causarão muito mais impacto no seu bankroll, sendo que às vezes será necessário descer de nível, caso venha a perder alguns buy-ins.

Um gerenciamento agressivo é muito mais difícil de lidar, e necessita de um jogador realmente controlado, que saiba quando deve subir ou descer de nível, para assim conseguir manter o seu bankroll intacto.

O gerenciamento padrão

- Cash games: 40 buy-ins
- Torneios em home game: 50 buy-ins
- Torneios MTT: 75 buy-ins

Este gerenciamento tem o melhor dos dois mundos e, na minha opinião, é o método mais recomendado para os jogadores iniciantes.

Diariamente, ganhos e perdas não terão um grande impacto em seu bankroll. Assim, você não precisará "enlouquecer" com as sessões ruins e também poderá ver os resultados em pouco tempo.

Crie uma tabela

No momento em que decidir qual será o seu método de gerenciamento de bankroll, crie uma tabela para controlá-lo. Escreva o quanto você deve ter para subir de nível e o quanto você precisará ter perdido para voltar ao nível anterior. Deixe sua tabela em algum lugar onde você sempre possa olhar, pois assim garantirá que o seu objetivo de bankroll seja cumprido.

Lute contra as tentações

O conceito de controle de bankroll é muito simples, mas colocá-lo em prática pode ser bem difícil.

É muito comum ver jogadores querendo subir de nível a fim de recuperar o dinheiro perdido em uma sessão ruim. Outros nunca descem de nível, pois se sentem derrotados. Mas o fato é que se você não jogar nos limites adequados ao seu bankroll, certamente acabará quebrando.

Por outro lado, se você utilizar um gerenciamento eficiente, continuará no jogo, se tornará um jogador melhor e, conseqüentemente, aumentará o tamanho do seu bankroll.

NO-LIMIT TEXAS HOLD'EM

Considerações Iniciais

Apresentarei a seguir dicas e estratégias com o objetivo de ajudar você a melhorar o seu jogo no No-Limit Texas Hold'em, incluindo a escolha das mesas, das mãos iniciais e análise do jogo pré e pós flop.

O jogo de No-Limit Hold'em requer que você tenha bons conhecimentos sobre posição, pot odds, e que você jogue mãos fortes (melhores starting hands) de forma tight/agressive. Também envolve uma melhor "leitura" dos oponentes, a fim de tentar "jogar os jogadores" além das cartas.

Se você deseja jogar o no-limit como iniciante, então sugiro mesas e torneios com buy-ins mais baixos, como os que temos em nosso Home Game. Assim, os seus riscos são menores e você poderá aprender e ganhar experiência no jogo.

Caso tenha alguma dificuldade com os termos utilizados neste guia, consulte o glossário de poker.

Algumas diferenças entre Limit e No-Limit Texas Hold'em

Muitos dos jogadores "das antigas", como eu, aprenderam a jogar o Texas Hold'em com limite, que era muito comum à época. Então, se você é desse tempo, vale a pena abordar rapidamente esse assunto, pois você pode estar falhando em algum ponto.

A grande diferença entre o Limit e o No-Limit Texas Hold'em envolve a posição na mesa e o valor das mãos.

Posição é muito mais importante no No-Limit, pois as decisões que você tomará refletirão muito em seu stack (e no seu bankroll).

Se você conseguir fazer uma "armadilha" para o seu oponente no No-Limit, com a ajuda da posição, você poderá ganhar o stack inteiro deste oponente. Já no Limit Hold'em, você conseguirá apenas algumas apostas extras.

Grandes conectores (como AK, AQ e KQ) perdem valor quando você joga No-Limit, pois você, geralmente, ou ganha potes pequenos ou perde potes grandes com essas mãos.

Por outro lado, todos os pocket pairs ganham valor no No-Limit, pois você é capaz de dobrar suas fichas quando consegue uma trinca. Os pares altos (AA e KK) também tem seu valor aumentado no No-limit, porque você também é capaz de tirar muitas fichas do seu oponente com eles.

O que é necessário para ser um bom jogador?

- Saber selecionar boas starting hands
- Saber escolher em quais mesas e torneios jogar
- Ter paciência e disciplina
- Coragem para apostar, dar raises e calls
- Controlar suas emoções e não tiltar

Algumas Dicas

- Quando estiver jogando No-Limit Hold'em, você deve tentar ver apenas de 20 a 30% dos flops. Não jogue excessivas mãos. Você largará mãos como AJ em early position, KT em middle position ou QT em late position
- Sempre procure escolher as melhores mesas e torneios, ou seja, onde a maioria dos jogadores comete mais erros do que você
- Jogue os jogadores além das cartas. Analise a mesa e veja, por exemplo, quem costuma apostar com drawing hands, quem paga apostas altas com mãos fracas, quem blefa e quem pode ser blefado, etc
- Tenha sempre cuidado com as apostas altas (especialmente no turn e no river), pois a maioria dos jogadores não costuma blefar
- Procure ser o agressor quando estiver numa mão. Evite dar calls (a não ser que você queira criar uma armadilha para seu oponente ou esteja utilizando uma estratégia Small Ball)

Erros comuns cometidos no No-Limit Hold'em

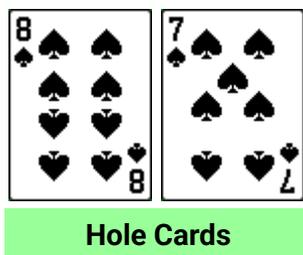
- Não largar uma boa mão quando está vencido ou, pior ainda, perder todo o stack nessa mão
- Dar call com mãos fracas
- Jogar muitas mãos (muitas starting hands)

- Não dar raise no pré-flop com mãos premium (no intuito de pressionar os limpers) e depois continuar até o river com elas
- Apostar acima ou abaixo do pote (arriscando muito para ganhar pouco, por exemplo)

Preste atenção no stack do oponente

No No-Limit Hold'em é muito importante ficar atento ao tamanho dos stacks de seus oponentes. A variação no tamanho dos stacks afetará enormemente a sua estratégia de jogo.

Por exemplo, num torneio com os blinds 100/200, você tem 30.000 fichas (150 bb) e está no BB (big blind) com a seguinte mão:

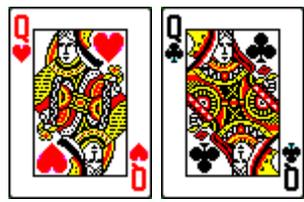


O jogador UTG (under the gun) tem 3.000 fichas (15 bb) e vai all-in. Todos os outros jogadores dão fold.

Nesta situação você deve dar fold, pois provavelmente está perdendo, e arriscar 2.800 com a pior mão para ganhar os últimos 3.000 do oponente não é uma jogada rentável.

Agora, se esse mesmo oponente também tivesse um stack de 30.000 e aumentasse, por exemplo, para 600, aí seria perfeitamente aceitável pagar para ver o flop, ainda que fora de posição, pois teria a chance de ganhar todo o stack dele no decorrer da mão.

Outra situação, num cash game com blinds \$1/\$2, você tem \$200 (100 bb) e a seguinte mão:



Hole Cards

Você dá um raise para \$6. Um oponente também tem \$200 e volta all-in. Você deve considerar o fold aqui, a não ser que tenha certeza de que o seu oponente não tem AA ou KK.

Por outro lado, se o mesmo oponente tem um stack de apenas \$20 (10 bb) e voltasse all-in, você deve pagar (torcendo para que ele não tenha AA ou KK, logicamente).

Obviamente, a decisão de pagar ou não também depende muito dos seus conhecimentos sobre o oponente (saber que tipo de mão ele pode ter para dar esse raise pré-flop).

Escolha das Mesas

Uma das decisões mais significativas que você terá que tomar é escolher em quais mesas e torneios jogar, pois isso afetará diretamente o quanto você pode ganhar ou perder no jogo de poker.

É extremamente importante! Você simplesmente deve encontrar home games onde a maioria dos jogadores comete mais erros do que você. Se você encontrar esses locais, você vencerá no longo prazo (long run), caso contrário, perderá.

Você pode ser um jogador top mundial, mas se você sentar em uma mesa onde os oponentes são ainda melhores, você perderá. Não há vergonha em sentar numa mesa de nível inferior ao seu. Na verdade, é ali mesmo que você deve estar!

O melhor tipo de home game é aquele onde há muitos jogadores se divertindo, vendo muitos flops e não dando muitos raises. Você não encontrará locais assim com frequência, mas este seria o modelo ideal.

Quando você sentar à mesa e não conhecer ninguém, observe com atenção. Em algumas rodadas você terá uma ideia do estilo de jogo dos outros jogadores.

Note especialmente as suas mãos iniciais (starting hands) e como eles apostam com elas. Eles gostam de aumentar no pré-flop? Eles dão muita importância a pocket pairs, ou ao Ás com um kicker pequeno? Eles parecem entender sobre "posição"?

No princípio, você deve procurar ter uma noção de como anda o jogo na mesa. No momento em que começar a jogar, deve constantemente aprimorar esta estimativa inicial e, com o tempo, entenderá o estilo de jogo de cada um.

Características da mesa

É extremamente importante observar as características da mesa em que você está, se ela é Tight ou Loose, Passiva ou Agressiva. Pode-se descobrir isso facilmente, apenas observando algumas rodadas.

- **Mesa Loose:** Em jogos com valores baixos, você encontrará frequentemente muitos jogadores vendo o flop. Também encontrará jogadores que pagam para ver o turn e o river quando não deveriam. Ao contrário do que você possa ter ouvido, estas mesas podem ser rentáveis se você fizer alguns ajustes no seu jogo.
- **Mesa Tight:** O oposto da mesa loose seria uma mesa onde os blinds são ganhos sem esforço pelo raiser e onde o flop tem apenas dois ou três jogadores na mão. Estas mesas também podem ser rentáveis quando os seus oponentes são fracos, mas a sua seleção de starting hands deve ser ajustada a esse tipo de jogo, ou você perderá dinheiro.
- **Mesa Passiva:** Nessas mesas, os jogadores normalmente dão muitos calls. Eles pagam com suas mãos boas e também com suas mãos ruins. Jogando desta forma, os outros jogadores também são encorajados a fazer apostas

fracas por causa do tamanho do pote. A vantagem deste estilo é a dissimulação, pois como eles sempre pagam, você não os coloca em uma mão facilmente. A desvantagem é que o jogador passivo paga muito dinheiro em drawing hands ruins e não é pago o suficiente nas boas.

- **Mesa Agressiva:** Naturalmente, o oposto da mesa passiva. Quando existem muitos raises, a mesa é agressiva. A flutuação das fichas no jogo agressivo é sempre maior do que no jogo passivo. Tome cuidado ao estar em um jogo agressivo, mesmo que todos ali estejam jogando com quaisquer duas cartas, pois a variância nessas mesas é grande, e você poderá perder seu stack em uma maré de azar ou de bad beats.

Escolha da mesa ideal

As mesas loose são as melhores para você ganhar mais fichas com o menor risco possível, preferencialmente as loose-passivas. Você também pode ter vantagem nas mesas loose-agressivas, mas tenha em mente que terá que ajustar as suas mãos iniciais, jogando de forma mais conservadora.

Outras coisas para observar

- Oponentes que parecem seguir um livrinho de regras à risca. Isto é, que frequentemente semi-blefam, apostam com o segundo par com Ás de kicker, etc

- Oponentes que dão check-raise com top pair e um kicker fraco ou com drawing hands
- Oponentes que apostam e dão raise quando não possuem a melhor drawing hand (por exemplo, apostando e dando raise com quatro cartas para flush, mas não com o nuts)
- Oponentes que gostam de jogar com quaisquer duas cartas
- Oponentes que jogam bem

Geralmente, você ganhará de quem está jogando pior do que você e perderá para quem está jogando melhor, simples assim. Isto significa que você deve ser melhor, pelo menos, do que metade dos jogadores da mesa (de preferência, deve ser o melhor de todos eles).

Lembre-se: você não precisa jogar todas as mãos!

Se você está se sentindo frustrado por causa de uma bad beat, ou se a mesa é muito agressiva, você pode simplesmente sair um pouco. Levante-se, beba água, faça um lanche, fique apenas observando. Quando as coisas se acalmarem, pague o big blind e comece novamente.

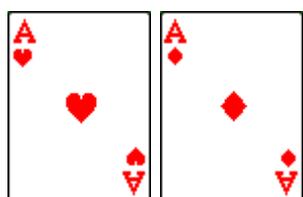
Não jogue poker quando não estiver apto a tomar boas decisões.

Isto significa que não deve jogar quando estiver nervoso e frustrado. Não jogue quando estiver chateado ou cansado. Faça o que puder para se manter acordado e alerta, sempre guiado pela lógica e pela razão, não pela emoção.

Pré-Flop

Muito tem sido escrito sobre as starting hands (mãos iniciais) no Texas Hold'em. Já que você recebe apenas duas cartas, é bastante simples classificá-las.

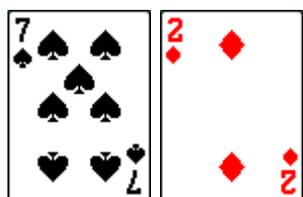
Claro que, mesmo sem um software de cálculos, você pode suspeitar quais as melhores duas cartas para receber. Aliás, estas são sempre as melhores duas cartas. Elas são as melhores nos jogos loose, nos tight, nos passivos e nos agressivos:



Hole Cards

Par de ases, também conhecidos como Aces, Bullets, American Airlines ou Pocket Rockets.

O que pode ser uma surpresa para você é que a pior (em geral) starting hand é:



Hole Cards

Convenções

Observe as seguintes convenções utilizadas no texto (e aceitas de forma geral na internet).

O ranking das cartas é listado como 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, T, J, Q, K, A, e os naipes são "s" para spades (espadas), "h" para hearts (copas), "c" para clubs (paus) e "d" para diamonds (ouros). Assim, AdQh é o Ás de Ouros com a Dama de Copas.

Também há uma diferença entre suited (naipes iguais) e offsuited (naipes diferentes). Por exemplo, KQ e KQs. O primeiro significa Rei e Dama de naipes diferentes (você também poderá encontrar KQo); o segundo, Rei e Dama do mesmo naipe.

Casos especiais são AXs, KXs ou QXs. Estes termos significam Ases, Reis ou Damas com cartas de mesmo naipe. O "X" significa que qualquer segunda carta se aplica, desde que seja do mesmo naipe que A, K ou Q. Ou seja, se você tem o Ah (Ás de Copas), então todas as cartas seguintes se aplicam ao AXs: 2h, 3h, 4h, 5h, 6h, 7h, 8h, 9h, Th, Jh, Qh, Kh.

Nota sobre as mãos iniciais

72o é a pior mão num pote múltiplo (um pote com mais de 4 jogadores vendo o flop). É uma distinção importante, pois muitas mãos jogam melhor em potes múltiplos e outras jogam pior. Por exemplo, 32o é a pior mão num confronto heads-up.

Esta também é uma boa razão para não superestimar o valor de AK de naipes diferentes (embora ele pode e consegue vencer, e deve ser jogado) e para valorizar o AKs, pois tem inúmeras maneiras de ganhar com ele. Assim como KQs, JTs, e até mesmo T9s, são muito bons para um pote múltiplo (especialmente se os jogadores são loose).

Starting Hands

As melhores starting hands (principalmente para jogadores iniciantes) num jogo de No-Limit Texas Hold'em são:

- Os pares de AA até 22
- Os grandes suited connectors AKs e AQs
- Os grandes connectors AK e AQ

As sugestões da tabela a seguir funcionam muito bem com um estilo de jogo tight-agressivo. Para jogadores iniciantes, esta é uma boa maneira de começar.

Evite jogar mãos medianas, pois você terá que fazer muitas leituras dos oponentes e, assim, ficará mais vulnerável. Se você nunca jogou No-Limit Hold'em antes, recomendo que jogue apenas as mãos mencionadas acima (AA-22, AK e AQ) ou mãos próximas a estas.

Com estas mãos fortes você não entrará em muitas situações difíceis e ainda assim poderá ganhar bons potes. Esta estratégia requer muita paciência e disciplina, pois você não se envolverá em muitos potes (utilize este tempo para estudar o jogo e analisar os outros jogadores).

A tabela seguinte mostra as sugestões de starting hands mínimas em cada posição (num pote sem raises), para uma estratégia de jogo semi-tight/semi-agressiva.

Por exemplo, se você está na posição 4, para você pagar o BB, deve ter no mínimo um ATs ou um 66.

Starting hands mínimas em um pote sem raises		
Sua posição	Não Pares	Pares
1 (under the gun)	AK	99
2	AQ	88
3	AJs	77
4	ATs	66
5 (hijack)	A9s, KQs	55
6 (cutoff)	AXs, KJs	44
7 (botão)	AXs, KTs, QJs, JTs	33
8 (small blind)	AXs, K9s, QTs, J9s	22
9 (big blind)	-	-

Algumas modificações na tabela (dependendo das apostas na mesa)

Se há alguns limperts na sua frente, você deve dar raise apenas com mãos fortes, tipo AK e pares de AA até JJ. Considere dar call com mãos medianas, pois estas jogam bem em potes com vários jogadores.

Se o pote foi aumentado, analise quem deu o raise e decida se deve dar call, re-raise ou fold. Se for um jogador forte, re-raise com AK e AA-JJ, tentando ganhar o pote aqui, em caso contrário, fold. Se for um jogador fraco, você deve dar call com todos os pares, AK e AQ, mas somente se você estiver em melhor posição que ele e se ficar num heads-up, caso contrário, re-raise. Isto porque você quer tentar colocá-lo em uma armadilha, ao invés de ganhar o pote logo no pré-flop.

Quando entrar de limp/call ou dar raise

Basicamente, aplique um raise com pares de AA até QQ, AK e AQs, em qualquer posição. Considere todas as outras starting hands como mãos para entrar de limp/call.

No entanto, você pode aplicar um re-raise com elas para defender o seu blind, e também aplicar um raise quando estiver em late position (especialmente, no botão).

Eventualmente, diversifique um pouco o seu jogo. Dê raises, calls e re-raises com mãos que você normalmente não faria estas jogadas. Isto é bastante útil para evitar que o seu jogo fique muito previsível, embora não faça muita diferença em home games em que a maioria está apenas se divertindo sem prestar atenção nisso.

Outras considerações

Na maioria das vezes, você deve dar raise ou re-raise com grandes pares (AA-QQ) e grandes conectores (AK, AQs), pois assim faz com que pares e conectores pequenos paguem mais para ver o flop com você.

Entretanto, lembre-se que, frequentemente, eles terão a oportunidade de dobrar em cima de você quando conseguirem alguma coisa no flop (embora muitos iniciantes não percebem isso e dão fold muito cedo, já no pré-flop).

Jogue apenas as mãos "jogáveis" (veja a tabela de starting hands) e em posição correta. Evite estar com a segunda melhor mão e ter que ficar caçando cartas no turn ou no river.

Tenha cautela contra jogadores tight e fortes. Por exemplo, se você tem AJ e um jogador desse tipo dá um raise under the gun, considere até mesmo largar a sua mão para evitar situações difíceis. Já quando houver jogadores fracos no pote, procure apenas dar call e ver os flops com eles.

Suited connectors medianos

Por fim, os suited connectors medianos, como JTs, T9s, 98s e 87s, podem parecer mãos atraentes, pois oferecem a chance de acertar sequências e flushes. No entanto, para jogadores iniciantes, essas mãos podem ser traiçoeiras e difíceis de jogar corretamente.

O principal problema é que, muitas vezes, elas não acertam mãos fortes o suficiente para enfrentar apostas grandes no pós-flop. Além disso, exigem uma boa leitura dos adversários e um bom controle do tamanho do pote para serem jogadas de maneira lucrativa.

Se você ainda está aprendendo, o ideal é evitá-las na maioria das situações, especialmente fora de posição. Com o tempo e mais experiência, pode começar a incluí-las no seu range, mas sempre dando preferência a jogá-las em posição e em potes multiway, onde seu potencial é melhor aproveitado.

Já os suited connectors menores, como 76s, 65s e 54s, devem ser evitados na fase inicial do aprendizado, pois tendem a enfrentar ainda mais dificuldades contra mãos dominantes e não oferecem odds implícitas suficientes para justificar jogadas frequentes.

Flop

O jogo no flop é muito importante no No-Limit Texas Hold'em. É aqui que você deve determinar a força relativa da sua mão. Com o tempo, é fundamental que você desenvolva a habilidade de largar mãos fortes no flop (quando você suspeita ter a segunda melhor mão).

Apostar é o procedimento padrão quando você quer proteger uma boa mão, ou quando acredita que pode fazer o seu oponente dar fold. Lembre-se que é extremamente importante que você sempre avalie a força relativa de sua mão no flop.

Para decidir a melhor jogada no flop, você deve estar atento aos seguintes fatores:

- O que você fez no flop e qual a sua força relativa (straight draw, flush draw, uma trinca, um par, etc)?
- Alguém deu raise no pré-flop? Qual o perfil deste jogador? Ele tem tendência a apostar forte no flop? E qual a sua posição em relação a este raiser?
- Qual o número de jogadores no pote? (é mais difícil blefar com três ou mais oponentes no pote, e há mais chances de alguém ter uma mão forte).

➤ Qual o tamanho do seu stack e dos seus oponentes?

Quando encontrar uma aposta, você deve dar fold, a não ser que você tenha uma boa razão para duvidar da força do seu oponente. Como eles estão definindo os pot odds, é fundamental que você tome a decisão mais apropriada para o momento. Lembre-se que o seu oponente pode possuir qualquer coisa, a nut hand ou nada.

Mas é claro que você não irá dar fold sempre. Na verdade, você deve voltar com um raise quando tiver boas chances de estar ganhando, ou quando você acredita estar enfrentando um oponente fraco. Consequentemente, você estará definindo as pot odds e forçando os seus oponentes a tomarem as decisões (e a cometerem possíveis erros).

Tente não dar muitos calls, a não ser que tenha um bom motivo (por exemplo, fazer um slowplay com um monstro, estar numa drawing nut hand num pote com vários jogadores ou esteja jogando a estratégia Small Ball).

Raramente você encontrará odds que justifiquem um call no No-Limit Hold'em, ao menos que o seu oponente aposte muito pouco ou dê uma free card. Dar muitos calls com mãos medíocres levará você a um jogo de "adivinhação", onde será necessária muita leitura dos oponentes e experiência em Small Ball para ser bem sucedido, o que não é o ideal para iniciantes.

Situações comuns no Flop

Mão muito forte (dois top pairs, sets, etc)



Geralmente, procure fazer um slowplay com um board não coordenado para tentar enganar os seus oponentes e induzi-los a um blefe ou a apostarem com a segunda melhor mão.

Entretanto, se o board está coordenado (flush ou straight draws) e há muitos jogadores no pote, você precisa apostar para que eles paguem pela drawing hand. Quanto maior for a aposta paga, maior será o erro do seu oponente.

Mão forte (overpair, top pair com Ás de kicker, etc)



Geralmente, aposte de 50% a 80% do pote para proteger a sua mão. Entretanto, você deve considerar dar call ou até mesmo largar a mão caso encontre uma aposta forte ou um raise, dependendo do oponente, pois ele pode ter um overpair, uma trinca ou conectores que

bateram no flop. Normalmente, você não deve voltar all-in apenas com top pair.

Se você apostou e levou muitos calls, você deve decidir se a sua mão é a melhor ou não, pois não é comum que todos os jogadores estejam numa drawing hand.

Mão mediana (top pair com um kicker fraco, middle pair com Ás de kicker, segundo pocket pair, etc)



Na maioria das vezes, você deve evitar a aposta quando estiver em early position. Você deseja uma free card para tentar bater uma de suas cartas no turn ou dar um check/call contra um oponente que aposta em late position.

Porém, se você está em late position e ninguém apostou, você pode apostar ou pegar a sua free card. Mas se você apostar e levar um check/raise, precisará dar fold, pois provavelmente estará numa situação ruim.

Drawing hands (nut flush ou nut straight)



Se você tem 11 outs ou mais, e está numa nut drawing hand (nut flush ou nut straight), você pode variar o seu jogo, apostando, dando check/raise ou raise, a fim de ganhar o pote imediatamente ou tentar acertar o seu draw no turn ou river.

Se você está jogando contra calling stations (jogadores que pagam com qualquer mão), não é uma boa estratégia aplicar semi-blefes contra eles, pois você não ganhará muitos potes com isso.

Com este tipo de mão, é uma opção aplicar um check/raise all-in, se você possuir um stack pequeno e o pote for bastante grande. Assim, você terá duas maneiras de vencer, ou força o fold do oponente ou consegue acertar a sua drawing hand.

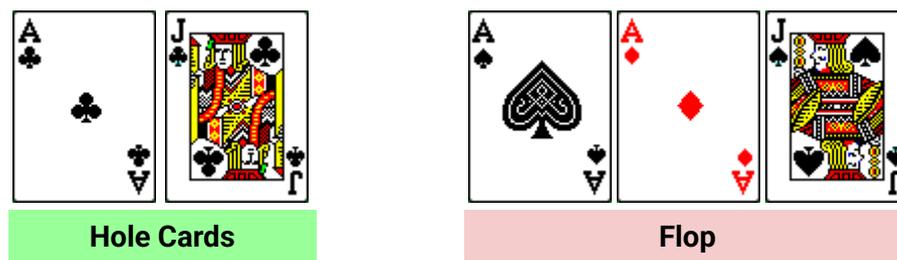
Às vezes é correto apenas dar call no flop, tendo em vista os implied odds. Esta jogada é condicionada ao tamanho do seu stack e o stack do seu oponente, e também, é claro, ao valor da aposta.

Se um jogador fraco com um grande stack aposta e você também tem um grande stack, um call seria bom, pois você poderá quebrar o seu adversário, caso acerte a sua drawing hand no turn.

Mãos específicas no Flop

A seguir, veremos alguns exemplos de situações encontradas no Flop e estratégias para jogá-las no No-Limit Hold'em.

Monstros não-vulneráveis (quadra, nut full house, nut flush, nut straight)

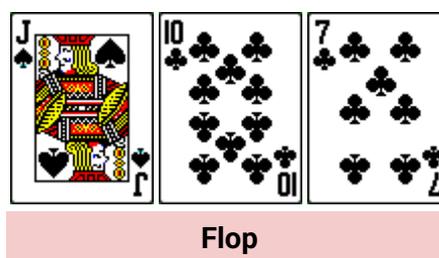
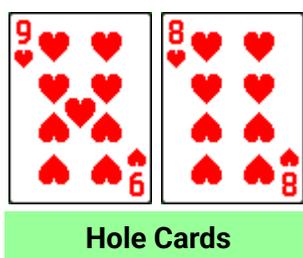


Com esses tipos de flop, o seu principal objetivo é decidir qual a melhor forma de maximizar os seus ganhos. Vá formando o pote, em caso de ninguém tomar a iniciativa (com apostas pequenas ou raises dando pot odds ao adversário).

Quando você aposta de 30% a 50% do valor do pote em potes com vários jogadores, muitos pagarão ou aplicarão raises possuindo drawing hands ou mãos mais fracas.

Se você precisar tomar a iniciativa nesses casos, procure sempre dar a chance de algum oponente tentar blefar ou fazer algum "move", colocando-o em uma boa armadilha.

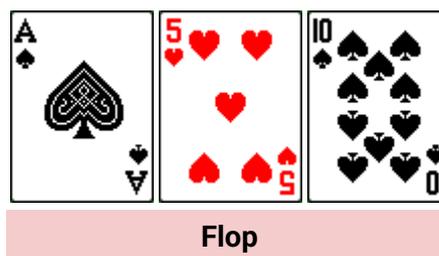
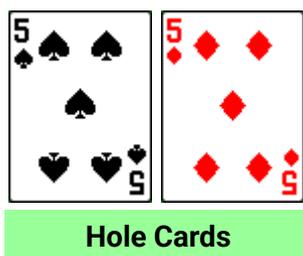
Monstros vulneráveis (full house, flush ou straight baixos)



Estas mãos podem ser jogadas tanto com slowplay até o turn (se a carta ainda deixar você com uma mão forte) quanto com uma boa aposta no flop. Mas, se você decidir apostar no flop, esteja preparado para ir all-in.

Às vezes, a melhor estratégia é esperar o turn e ver se esta não é uma carta ameaçadora. Assim, você revelará a verdadeira força de sua mão. A desvantagem dessa tática é que poderá dar chances aos oponentes fazerem um flush, straight ou full house maior do que o seu. Assim, se uma carta ameaçadora aparecer, é possível que você tenha que largar a sua mão no turn.

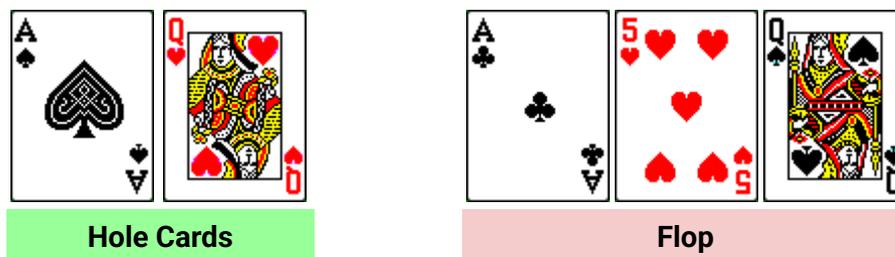
Sets (trincas utilizando pocket-pairs)



Se o board é altamente coordenado (2 cartas do mesmo naipe e/ou 2 cartas conectadas), você deve fazer uma aposta de 50% a 80% do pote para expulsar os oponentes imediatamente ou fazer eles pagarem para ver o turn, pois muitas das cartas do turn poderão completar as drawing hands deles.

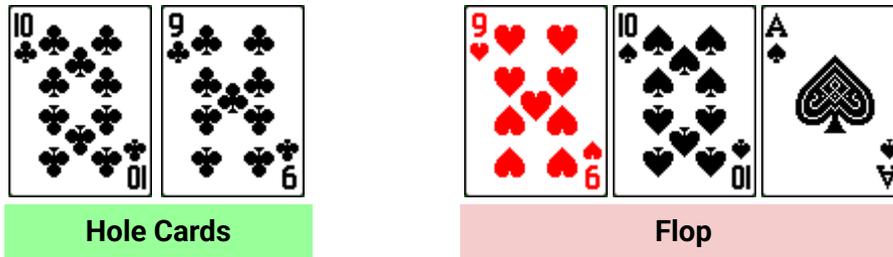
Se o board não é coordenado, você pode fazer um slowplay, dando call ou apostando baixo, tentando induzir os oponentes ao erro. Apostar baixo funciona melhor se algumas cartas estão na zona de jogo (9 para cima), pois alguém sempre pode ter uma mão decente que conectou com o flop de alguma forma.

Dois top pairs ou top pair e bottom pair (dois pares com as pocket cards)



A estratégia é similar aos sets. Slowplay com apostas baixas ou call nos boards secos. Caso o board seja altamente coordenado (2 cartas do mesmo naipe e/ou 2 cartas conectadas), você deve apostar punindo os oponentes que estão em drawing hands.

Dois bottom pairs (dois pares baixos com as pocket cards)

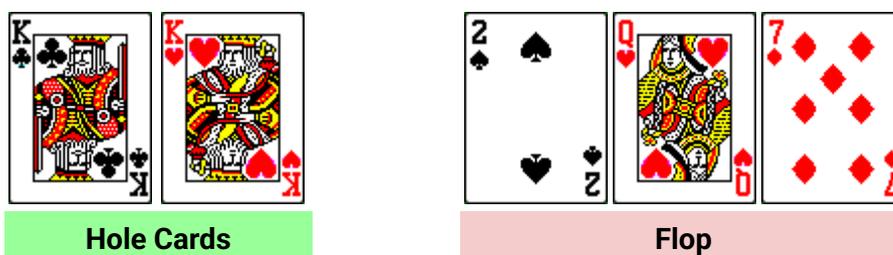


Você precisa proteger essas mãos apostando entre 50% e 80% do pote ou até mesmo dando raise, uma vez que elas parecem fortes, mas estão em posição muito vulnerável.

Geralmente, se você tem essas mãos com cartas conectadas, sempre tem a possibilidade do straight draw. Por exemplo, se você tem T9s e o flop vem A-T-9, como no exemplo, qualquer K, Q, J, 8, 7, 6 será uma carta ameaçadora no turn. Se tiver um flush draw junto, a situação piora ainda mais.

Fique atento caso forme um par no board depois do turn e ele não complete o seu full house. Isso porque alguém com um overpair poderá fazer dois pares melhores do que o seu ou uma trinca.

Overpair (pocket pair maior do que a carta mais alta do board)



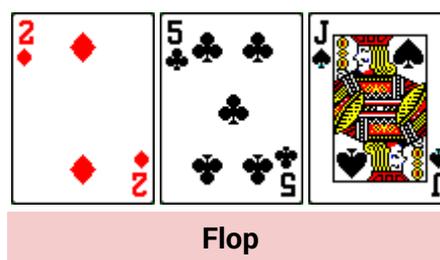
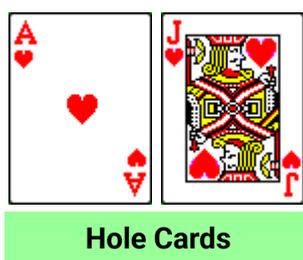
Para maximizar os seus ganhos com estas mãos, via de regra, não faça slowplay pré-flop com pocket pairs altos (AA-KK), pois você deve evitar ver o flop contra mais de um ou dois oponentes.

Se o board não é coordenado e você está jogando contra um ou dois oponentes apenas, considere o slowplay com o seu overpair.

Mas, se você possuir um overpair mediano, a situação muda. Você deve ganhar o pote já no flop, pois sua mão é vulnerável às overcards que poderão sair no turn.

Fique atento a flops como J-T-9, T-9-8 ou 9-8-7, especialmente se estiverem acompanhados de flush draws. Qualquer um que demonstrar força com este tipo de flop pode já estar vencendo você ou possui uma ótima drawing hand.

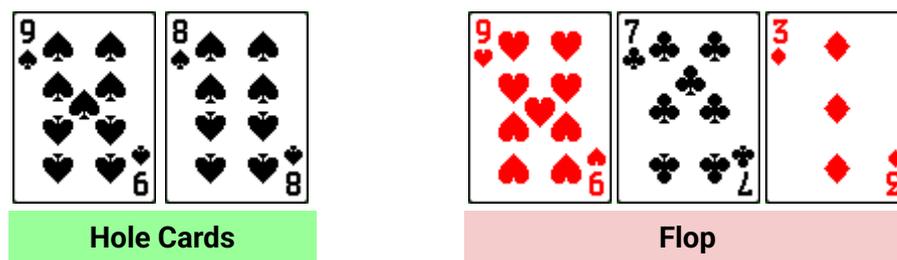
Top pair com Ás de kicker



Na maioria das vezes, aposte no flop (e continue no turn), pois, frequentemente, você encontrará jogadores com kickers fracos ou mãos ainda piores. Aposte mais se o board for coordenado para proteger a sua mão.

Quando você possui AK, por exemplo, há muita diferença entre um flop K-7-2 não coordenado para um K-J-9 com flush draw. No primeiro caso, você deve considerar um slowplay. Já no segundo, você deve expulsar os oponentes no flop, pois qualquer carta no turn será uma carta ameaçadora.

Top pair com kicker fraco



Num pote sem raises, faça uma aposta de 50% a 80% do pote para levar imediatamente se a sua mão for a melhor. Se há três ou mais jogadores no pote, considere largar a sua mão em caso de apostas fortes dos oponentes.

Geralmente, você deve dar fold quando encontrar uma aposta forte vinda de um jogador tight (especialmente se existe a chance de ele ter um overpair). Tenha cuidado ao dar call quando houver muitos jogadores atrás de você, pois você não tem condições de suportar raises com esta mão.

Evite se envolver nesse tipo de mão, ao menos que você tenha alguma força adicional, como um straight draw ou flush draw. Por exemplo, se você possui T9s e o flop vem 7-8-9 com duas cartas do seu naipe (flush draw), apesar de ter o top pair com um kicker fraco, esteja

preparado para ir all-in com essa mão. Isto porque nesta situação você tem 20 outs, podendo vencer um AA, por exemplo, pois a sua mão é a favorita até o river.

Second pair (pocket pair entre a mais alta e a segunda do flop)



Mão típica para ser cauteloso. Dê apenas call quando um jogador apostar na sua frente e você estiver em late position (de preferência na última posição) e reavalie no turn.

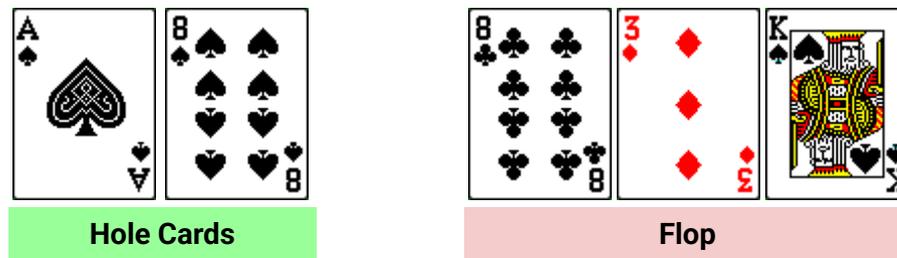
Se for um jogador forte que apostou e ainda existem jogadores para falar depois de você, considere o fold para não se envolver em confusão desnecessária, especialmente se o board for conectado.

Se você está em late position (de preferência na última posição) e não mais do que dois jogadores deram check no flop, você deve apostar. Jogadores fracos ou loose podem tentar melhorar seus jogos com o middle pair ou com alguma drawing hand. Já os jogadores muito tight poderão até foldar com top pair fraco ou mãos ruins.

Mas, quando apostar, se sofrer um raise, considere largar a sua mão. A única exceção aqui é se você suspeitar (quase certamente)

que é um raise de um jogador fraco/agressivo tentando uma drawing hand. Nesse caso, você deve dar um re-raise ou call, e esperar para ver um turn que melhore a sua mão (ou que não melhore a do oponente).

Middle pair com Ás de kicker

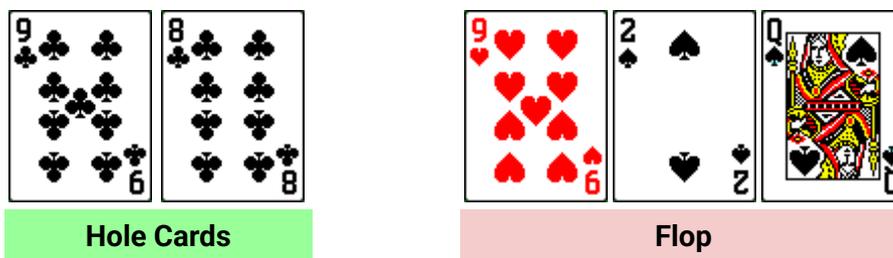


Fora de posição, aposte ou dê um check/fold, dependendo do board, dos jogadores e do número de oponentes. Se você é o último a jogar e ninguém apostou na sua frente, considere tomar a iniciativa e apostar para levar o pote agora mesmo.

Esta situação surge com frequência quando você está jogando com AXs. É importante não se envolver muito neste tipo de flop.

Com mão tipo AXs, você deseja conseguir dois pares, trincas, um par com nut flush draw, etc. Assim, você pode criar armadilhas para flushes mais fracos, para AK (quando você possui dois pares), ou para trincas com um kicker menor do que o seu Ás.

Middle pair com kicker fraco

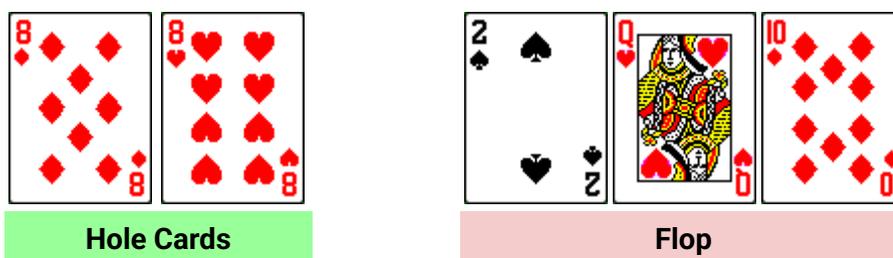


Seja cauteloso. Quando existem dois ou três jogadores no pote você pode dar um check/fold fora de posição para evitar problemas ou fazer uma position bet (aposta em posição caso ninguém tenha apostado na sua frente).

Se algum oponente apostar no flop, fold é a opção mais segura, especialmente em board conectado. Porém, se for um jogador mais loose e/ou blefador, considere o call em posição para reavaliar no turn.

Quando todos os oponentes dão check, ao invés da position bet, também é possível pegar uma free card, esperando melhorar a sua mão com a próxima carta.

Third pair (pocket pair abaixo da segunda carta mais alta do flop)

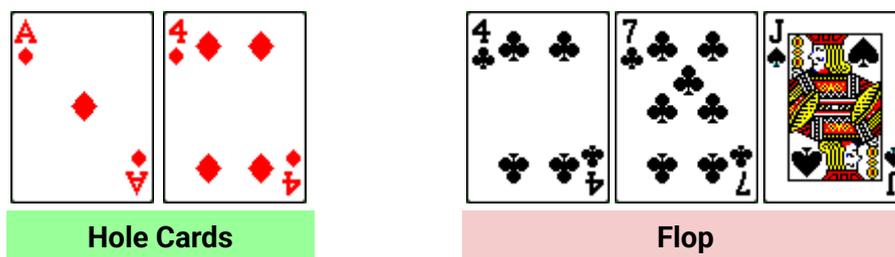


Da mesma forma que a mão anterior, quando existem dois ou três jogadores no pote você pode dar um check/fold fora de posição para evitar problemas ou fazer uma position bet (aposta em posição caso ninguém tenha apostado na sua frente).

Se algum oponente apostar no flop, fold é a melhor opção, exceto contra um jogador loose e/ou blefador, em que um call é válido.

Quando todos os oponentes dão check, às vezes, como visto anteriormente, considere a opção de pegar uma free card, esperando melhorar a sua mão no turn.

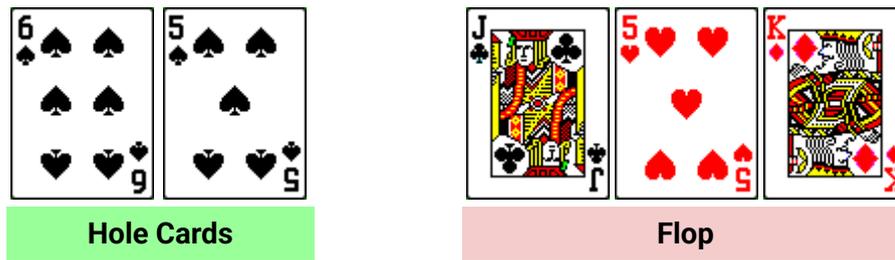
Bottom pair com Ás de kicker



Fold para qualquer aposta, pois você tem apenas 2 outs (para trinca). Se aparecer o seu Ás, ainda pode dar dois pares ao seu oponente também (e estes poderão ser melhores do que os seus pares). Assim, na melhor hipótese, você tem apenas 5 outs.

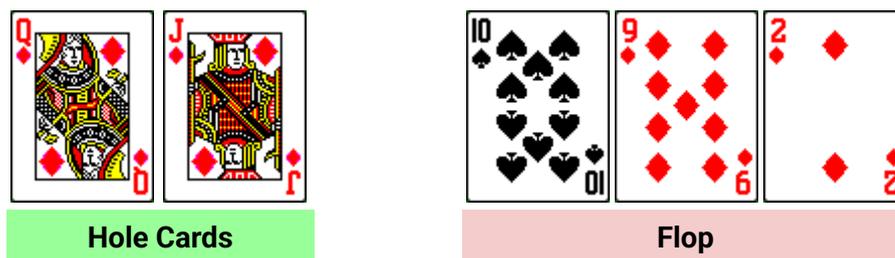
Se você decidir apostar, deve considerar essa aposta como um blefe (com poucos jogadores, sem cartas altas no flop, etc).

Bottom pair com kicker fraco



Fold para qualquer aposta e não faça uma position bet. Apenas dê check quando você está na última posição, mas, se decidir apostar, avalie muito bem a situação.

Nut draws com 9 outs ou mais (flush draw de Ás, duas overcards com straight draw, straight/flush draw)



Ao invés de dar call, sempre considere colocar pressão em seus oponentes, apostando ou dando raise. Uma jogada agressiva é recomendável contra apenas um ou dois oponentes, os quais podem largar mão fortes.

Com 12 outs (tipo um flush draw com Ás de kicker, onde você tem 9 outs para flush e 3 outs para top pair), você tem quase 50% de chances de acertar a sua mão até o river (turn + river). Assim, se você colocar o seu oponente all-in no flop, você, frequentemente, será

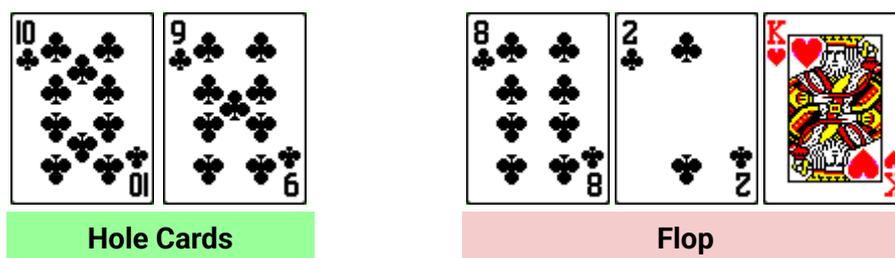
lucrativo, pois tem grandes chances de vencer caso seja pago e, é claro, também pode vencer se o oponentes der fold.

Mas lembre-se: você deve colocar o oponente all-in primeiro (fazendo com que ele pague) e não você pagar all-in contra a aposta dele.

Quando você está em late position, você tem uma vantagem ainda maior, pois pode decidir quando aplicar o raise, apostar, dar check, call ou fold, dependendo das apostas na sua frente.

Se você está com um stack pequeno e o pote tem um valor considerável, considere entrar all-in, mesmo se você está em early position. Lembre-se sempre que você deve tentar a nut hand nesta situação. Esteja certo de que você não está drawing dead.

Non-nut draw com 9 outs ou mais

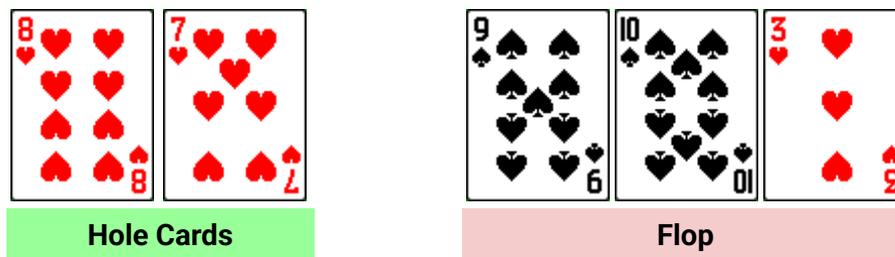


Mantenha o pote pequeno e esteja preparado para dar fold com a sua non-nut draw, principalmente em potes com vários jogadores, apostas e raises. Você não quer ficar tentando virar a sua mão e acabar perdendo todo o seu stack para a nut hand.

Na maioria das vezes, você deve evitar apostas com a segunda ou terceira melhor nut draw, especialmente nos flush draws, pois, com frequência, você estará enfrentando um AXs.

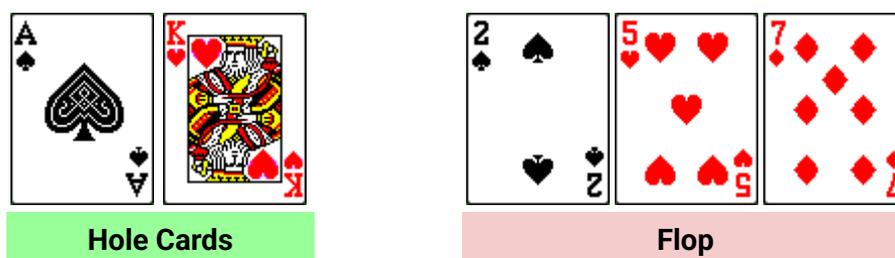
Com a segunda melhor drawing hand, você pode fazer uma aposta razoável quando ninguém apostar na sua frente, tentando ganhar o pote imediatamente.

Non-nut draw com 8 outs ou menos



Não tente buscar esse tipo de mão se você tem poucas odds e podendo estar drawing dead. Você deseja ver o turn o mais barato possível nesta situação. Aposte, dê raise ou fold dependendo do board, dos jogadores, da ação no pote, e do número de oponentes. Não gaste fichas desnecessariamente com este tipo de mão.

Overcards – AK, AQ, KQs, AJs



Estas mãos devem ser jogadas com cautela contra oponentes fortes e fracos. Jogadores fortes sabem que você, sendo jogador tight, frequentemente possui overcards quando o board vem com cartas baixas. Isso o torna suspeito caso tente roubar o pote dos jogadores fortes. Já os jogadores fracos também acabarão pagando com mãos medianas ou drawing hands.

Se o flop vem sem cartas figuradas (A, K, Q ou J), você pode apostar de 50% a 80% do valor do pote como um semi-blefe, representando um overpair. Isso pode ser usado no caso de você ter sido o agressor no pré-flop e esteja contra apenas um ou dois oponentes.

Evite utilizar essa jogada em boards coordenados (flush ou straight draws) com nenhuma carta figurada e muitos oponentes. Isto porque você perderá fichas e também perderá crédito nos blefes, devendo deixá-los para situações mais favoráveis.

Lembre-se que as suas overcards ainda podem ser a melhor mão contra apenas um ou dois oponentes quando no flop aparecerem apenas cartas baixas e não ameaçadoras.

Turn

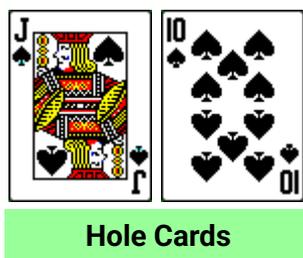
Como regra geral, você deve continuar liderando a situação e formando o pote. Se você estava apostando numa drawing hand no flop, deve usar o seu bom senso para decidir como seguir na jogada (apostar novamente ou não).

O importante é nunca esquecer de reavaliar a sua mão enquanto o jogo vai evoluindo (no turn e no river).

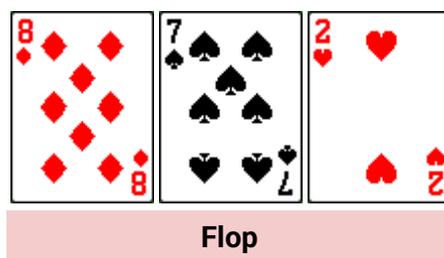
Evite pagar grandes apostas possuindo mãos medianas, exceto quando você está jogando contra um "blefador" conhecido ou contra um jogador completamente em "tilt".

Você pode apostar ou aplicar um raise para roubar o pote de um jogador tight, caso você possua uma drawing hand e sinta que ele está tentando aplicar um semi-blefe.

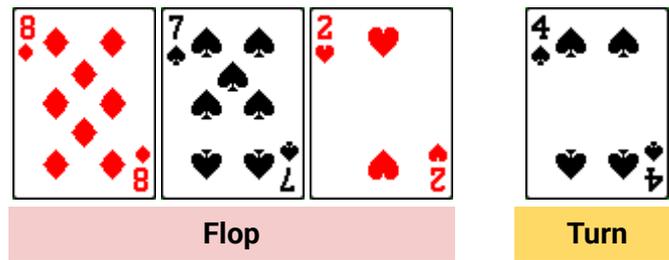
Por exemplo, você possui a seguinte mão:



E o flop vem:



Você paga uma pequena aposta de um único oponente (heads-up). E o turn vem:



Agora, além da gutshot (broca), você tem um flush draw. Se você sentir fraqueza no seu oponente, que deu check, é possível apostar como semi-blefe e levar a mão.

Se ele apostar novamente, você tem mais outs para dar call e completar a sua mão ou, ainda, dar um raise como semi-blefe.

Você tem, pelo menos, 12 outs (qualquer 9 ou carta de espadas) para ter uma mão melhor que a do seu oponente e, possivelmente, até 18 outs (se um J ou T for suficiente).

River

Primeiramente, evite apostar no river com mãos duvidosas, especialmente se estiver jogando contra oponentes fortes. Aposte somente se você estiver certo de vencer no showdown.

Você tem pouco a ganhar e muito a perder, pois você será pago, em 90% das vezes, por jogadores que acreditam possuir uma mão melhor do que a sua.

Tente deduzir o que os seus oponentes têm na mão e aposte o valor que você acredita que eles pagarão. Às vezes, é possível dar um

check quando possuir uma mão vencedora fora de posição, a fim de induzir o oponente ao blefe, especialmente se você suspeitar que ele não conseguiu acertar uma drawing hand, pois certamente ele não pagará a sua aposta no river, mas poderá tentar o blefe.

Frequentemente, você deve fazer uma aposta pequena quando possuir a melhor mão (e se nenhuma carta ameaçadora aparecer no river). Isto porque você conseguirá vários pagantes com mãos fracas, fazendo com que os seus ganhos sejam maximizados.

Se você conseguir acertar a sua drawing hand no river, procure apostar de 50% a 80% do valor do pote, deixando claro que, ou você acertou mesmo a sua drawing hand ou está blefando. Este tipo de aposta estimula quase tantos pagantes quanto uma aposta pequena.

Moves

Free card (Carta Grátis)

Se você está em late position (de preferência na última posição) e a mesa rodar em check, você pode apostar quando possuir uma drawing hand no flop.

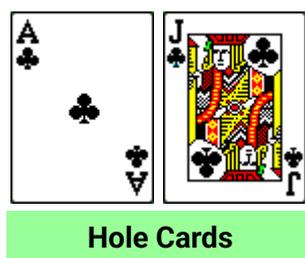
Geralmente, essa ação induz os seus oponentes a darem check no turn, possibilitando a você dar check também (caso a sua mão não melhore) ou apostar novamente (se você acertar a sua drawing hand).

Isso fará com que você economize fichas se não melhorar a sua mão e será recompensador se você acertá-la.

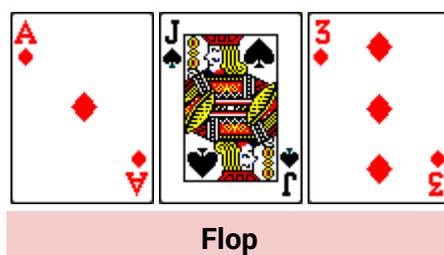
Entretanto, esta jogada também pode voltar contra você caso algum oponente aplicar um check-raise no flop. Nestas situações, você gastará mais fichas, porém, ainda poderá ser uma boa jogada, pois você acabará obtendo informação e terá uma boa drawing hand para tentar vencer a mão.

Check-raise

Quando você possui uma boa mão e é a sua vez de jogar, em early position, dê check e espere que algum oponente aposte. Assim, você pode aplicar um raise quando chegar a sua vez novamente. Por exemplo, você possui a seguinte mão em early position:



E o flop vem:



Você dá check e dois oponentes em middle position também dão check. Um jogador em late position, aproveitando a situação, aposta e, em seguida, você aplica um check-raise.

O check-raise pode ser usado quando é possível obter uma mão melhor do que a sua no turn (como uma sequência ou um flush), assim, você torna a aposta muito cara para os seus oponentes pagarem.

Neste caso, eles não terão pot odds suficientes para pagar o check-raise. Se eles pagarem, pelo menos, você obtém informação sobre a força de suas mãos, fazendo com que os oponentes paguem o máximo possível na tentativa de uma drawing hand.

Semi-blefe

Você aplica o semi-blefe quando a sua mão não é a melhor no momento, mas tem grandes possibilidades de vencer a mão no final (caso seja pago), pois possui vários outs. Na verdade, você deseja ganhar o pote imediatamente quando aplica o semi-blefe.

Por exemplo, você possui a seguinte mão em late position:



Você possui 9 outs para o nut flush. Existem mais três jogadores no pote com você e todos dão check. Você aposta sem ter a

melhor mão no momento, mas, como os seus oponentes deram check (demonstrando fraqueza), é possível que eles dêem fold com pocket pairs baixos, ou pares de 7 ou 6. Assim, você ganha o pote imediatamente.

Mesmo que você seja pago, você ainda tem 9 outs para o nut flush e, talvez, 3 outs adicionais para um Ás. Se você foi pago e o oponente der check novamente no turn, você pode optar por receber uma free card (caso não acerte o seu flush draw).

CONCLUSÃO

Parabéns por chegar até aqui! Ao longo deste eBook, você aprendeu os conceitos fundamentais do No-Limit Texas Hold'em, desde as regras básicas até estratégias mais elaboradas. No entanto, o poker é um jogo extremamente dinâmico, e este material foi apenas o primeiro passo na sua jornada.

O conhecimento adquirido aqui lhe dará uma base sólida para tomar melhores decisões na mesa, mas sempre há mais a explorar. Conceitos como jogo em diferentes posições, leitura de oponentes, estratégias específicas para torneios e cash games são apenas algumas das áreas que podem levar o seu jogo a um novo nível.

E a melhor forma de aprender é combinando estudo e prática. No Dicas de Poker, você tem acesso a materiais complementares no site www.dicasdepoker.com, pode interagir e tirar dúvidas no nosso grupo de jogadores no WhatsApp, além de colocar tudo em prática no Home Game online, jogando com outros jogadores que também estão em busca de evolução no jogo.

O poker é um esporte mental fascinante, e aqueles que se dedicam ao estudo e à prática constante são recompensados. Mantenha-se disciplinado, tenha paciência e, acima de tudo, divirta-se no processo.

Nos vemos nas mesas! GL 🍀

GLOSSÁRIO

-- A --

Aces Full

Trata-se de uma full house com três ases e um par

Ace high

Uma mão de cinco cartas que contém um Ás, sem nenhum par, sequência ou flush

Aces Up

Uma mão que contém dois pares, sendo um deles um par de Ases

Act

Uma pista falsa, com objetivo de dar uma ideia falsa sobre uma mão

Action

Serve tanto para o ato de pagar/apostar/aumentar quanto para descrever uma mão que tem muitas apostas

Active player

Qualquer jogador que ainda esteja na mão

Add-on

É a opção de comprar mais fichas durante um torneio, que pode ser realizada em um momento específico, geralmente ao final do período de rebuy

Aggressive

Estilo de jogador que raramente apenas paga uma aposta, ele vai apostar e aumentar com frequência

Ajax

Nome para um Ás e um Valete, do mesmo naipe ou não

All-in

Quando um jogador aposta todas as suas fichas em uma determinada mão

American Airlines

Um par de Ases

Angle

Uma jogada que não é contra as regras, mas inclui táticas injustas

Angle-shooting

Usar táticas injustas

Ante

Conhecido como pingo no Brasil, são fichas colocadas na mesa antes da mão começar

-- B --**Bad beat**

Quando uma mão é vencida por causa de uma jogada de sorte, com baixa probabilidade de bater as cartas vencedoras

Backdoor

Fazer uma mão diferente da que se pretendia. Exemplo: ter JT de paus com um flop de Ás de paus, 5 de paus e 6 de espadas. O turn e o river são K e Q de Ouros. Você fez uma sequência em vez do flush que pretendia e que seria mais provável

Backraise

Um novo aumento de aposta de um jogador que inicialmente pagou a aposta

Bankroll

A quantia em dinheiro que você possui exclusivamente para jogar poker

Belly buster

Uma carta tirada ou recebida para uma sequência interior

Bet

Apostar, colocar fichas na mesa

Bet the pot

Apostar o montante igual ao pote

Bicycle ou Bike

Também chamada de roda (wheel), trata-se de uma sequência baixa de A-2-3-4-5

Big blind

Uma aposta que é colocada pelo jogador sentado na segunda posição, no sentido horário, a partir do dealer, antes de serem distribuídas quaisquer cartas

Big slick

Uma mão de AK

Blank

Uma carta comunitária inútil, que não faz diferença no board

Blefe

Aposta ou aumento realizado com uma mão muito fraca ou nula no intuito de fazer com que os outros jogadores ativos acreditem que você tem uma mão melhor do que ela realmente é e, conseqüentemente, desistam de suas mãos

Blind

A aposta que deve ser feita pelos dois jogadores sentados diretamente à esquerda do dealer, que dará início à jogada na primeira rodada de apostas. Os blinds são colocados antes da distribuição de quaisquer cartas. 'Blind', em inglês, significa cego, ou seja, uma aposta feita antes de se ver as cartas

Blind raise

Quando um jogador aumenta a aposta sem olhar para a mão que tem

Boardcards

As cartas que são distribuídas viradas para cima para que todos os jogadores as vejam, cartas comunitárias

Boat

Um full house, ou seja, uma trinca e um par

Button

É o botão, usado para se referir à posição do dealer, que é a posição cuja vez de apostar vem por último

Bottom pair

Quando um jogador usa a carta mais baixa no flop para fazer um par com uma das suas cartas

Broadway

Uma sequência com Ás maior (A-K-Q-J-10)

Bring-in

A aposta forçada efetuada na primeira rodada de apostas, pelo jogador que recebeu a carta aberta mais baixa no Stud de 7 Cartas e Stud 8 ou Melhor. No Razz (também chamado de poker miséria) é a carta aberta mais alta

Bring it in

Dar início à primeira rodada de apostas

Bullets

Um par de Ases

Bump

Aumentar a aposta

Buy-in

A quantia mínima de dinheiro exigido que um jogador pague para se sentar num determinado jogo de poker, ou a entrada num torneio

-- C --

Call

Pagar uma aposta, apostar um valor igual ao que foi apostado pelo jogador anterior

Calling station

Um jogador passivo que não aumenta muitas vezes, mas paga mais apostas do que deveria

Cap

Efetuar o último entre os aumentos de aposta permitidos em uma rodada

Cardroom

A sala ou espaço num cassino onde se joga poker

Cards speak

A sua mão é a combinação de cartas mais favorável possível, independente de como você proceder

Case chips

As últimas fichas de um jogador

Cashout

Saque, deixar um jogo e converter as fichas em dinheiro

Cash game

É um jogo em que os jogadores jogam com dinheiro real, comprando fichas que têm o mesmo valor em dinheiro

Check

Dar mesa é continuar no jogo sem apostar, passar a vez

Check-raise

Uma jogada em que o jogador passa a vez (check) e depois, na volta da ação, aumenta a aposta (raise)

Chop

Dividir o pote ou o prêmio entre dois ou mais jogadores

Clubs

Paus (naipe)

Cold call

Quando um jogador paga um aumento após uma aposta e um ou mais aumentos

-- D --

Dead Man's Hand

Uma mão com dois pares, sendo eles Ases e Oitos. Segundo a lenda, era a mão que Wild Bill Hickock tinha quando Jack McCall o atingiu com um tiro pelas costas

Dealer

A pessoa responsável por embaralhar as cartas, distribuí-las aos jogadores e zelar pelo bom andamento de uma partida de poker. Também pode se referir ao jogador que está sentado na posição do botão

Dealer's position

A última pessoa a apostar numa rodada, aquela que está com o botão do dealer

Diamonds

Ouros (naipe)

Disconnection protection

Ferramenta que protege jogadores na eventualidade de suas conexões à internet serem interrompidas enquanto eles estiverem no meio de um jogo

Dominated hands

Mãos que podem ser jogadas, mas tendem a perder contra mãos semelhantes sem sequência/flush. Exemplo: A2 está dominada porque contra outras mãos com um Ás, perde ou empata

Door card

A primeira carta exposta, ou carta aberta numa mão em jogos de Stud

Down cards

Cartas fechadas, que são distribuídas viradas para baixo

Doyle Brunson

É uma mão de hold'em que consiste num 10-2 (Brunson ganhou o Campeonato Mundial de Poker dois anos seguidos com estas cartas)

Draw Lowball

Modalidade de poker fechado em que cada jogador recebe cinco cartas com a opção de trocar uma ou mais cartas por outras - a mão baixa ganha

Draw Poker

Também chamado de Poker Fechado, é uma modalidade em que cada jogador recebe cinco cartas fechadas, com a opção de trocar uma ou mais cartas por outras, para tentar formar uma mão melhor

Drawing

Jogar uma mão tentando melhorar

Drawing dead

Uma mão que vai perder de qualquer jeito, mesmo se melhorar

Drawing hand

Uma mão que precisa melhorar para ganhar, geralmente uma pedida para flush ou sequência

Drop

Desistir, dar fold, sair do jogo

Ducks

Um par de duques

Deuces

Um par de duques

-- E --

Early position

Posição numa rodada de apostas em que o jogador tem de agir antes dos outros jogadores na mesa

-- F --

Field

É o conjunto de todos os jogadores que estão participando num determinado torneio ou jogo de cash game; a população de jogadores contra a qual um jogador está competindo.

Fifth street

Também conhecida como River. Nos jogos com flop, representa a quinta carta comunitária na mesa e a rodada final de apostas. Nos jogos Stud, trata-se da quinta carta comunitária distribuída a cada jogador e representa a terceira rodada de apostas

Five-card draw

Uma modalidade de poker em que cada jogador recebe cinco cartas fechadas. É distribuída mais uma carta, que pode servir de substituição, e a melhor mão alta ganha a mesa

Five-card stud

Uma modalidade de poker em que cada jogador recebe cinco cartas, uma fechada e quatro abertas, com apostas após a 2ª, 3ª, 4ª e 5ª cartas

Flat call

Pagar uma aposta sem aumentar

Flop

No hold'em e no omaha, as três primeiras cartas comunitárias que são abertas no centro da mesa, todas ao mesmo tempo

Flop games

Modalidades de poker que são jogados com cartas comunitárias abertas no centro da mesa

Floorman

Um funcionário da sala de jogos que faz cumprir as regras e toma decisões para resolver conflitos

Flush

Cinco cartas do mesmo naipe, independente do valor

Flush draw

Quando um jogador tem quatro cartas do mesmo naipe na mão e espera bater a quinta para fazer um flush

Fold

Desistir da sua mão quando é a sua vez de jogar

Forced bet

Aposta obrigatória que dá início à primeira rodada de uma mão de poker

Four of a kind

Outra denominação para quadra, quatro cartas de um mesmo tipo, ou seja, com o mesmo número ou valor de figura

Fourth street

Em jogos com flop, é a quarta carta comunitária distribuída, também conhecida como Turn, e representa a terceira rodada de apostas. Em jogos de stud, é a quarta carta a ser distribuída aos jogadores e representa a segunda rodada de apostas

Free card

A carta que você recebe como resultado de um semi-blefe feito na última posição ou numa posição tardia, de modo que todos os jogadores dêem check e você não precise apostar

Full house

Uma trinca e um par. Também conhecido como Full Hand ou Full

-- G --**Grind**

Jogar muitas mãos ou torneios ao mesmo tempo

Grinder

Termo usado para se referir a jogadores que jogam poker como se fosse um emprego, e não um jogo. Eles jogam com frequência e consistência até atingir a meta financeira que se fixaram

-- H --

Hand

A mão de um jogador

Heads-up

Quando apenas dois jogadores estão envolvidos numa mão, um contra um, mano a mano

Hearts

Copas (naipe)

High card

É a mão de poker com a carta mais alta, mas sem pares, sequências ou flushes. É a mão vencedora mais baixa possível no poker

High limit

Um jogo onde os montantes apostados são elevados

Hi/Lo

Também chamado de high/low, são os jogos de divisão da mesa entre os jogadores com as melhores mãos alta e baixa

Hold'em

Também conhecido como Texas Hold'em, neste jogo os jogadores recebem duas cartas fechadas e cinco cartas comunitárias

Hole cards

Ou cartas fechadas, são as cartas que o jogador recebe viradas para baixo e que somente ele pode ver

House

O casino ou sala de poker que organiza o jogo de poker

-- I --

Imagem

A forma como os outros jogadores te vêem, o seu estilo de jogo na visão deles

Implied odds

É a quantidade fichas que você espera ganhar se o seu draw bater, mesmo que as odds imediatas do pote estejam contra você no momento

Inside straight

Quatro cartas que necessitam de uma carta no meio para completar uma sequência interior

-- J --

Jackpot

Um prêmio atribuído a um jogador que cumpre uma série de pré-requisitos. Por exemplo, alguns cassinos atribuem um jackpot a alguém que obtém uma quadra ou superior e perde

Jacks or better

Modalidade de poker em que o jogador precisa de pelo menos um par de valetes para abrir as apostas

-- K --

Kansas City Lowball

Modalidade de poker miséria em que a pior mão de poker (2, 3, 4, 5, 7 de diferentes naipes) é a melhor mão. Também é conhecida como Deuce to Seven (duque até sete)

Keep them honest

Pagar uma aposta no final da mão para revelar um blefe do oponente

Key card

Uma carta que lhe dá a mão que estava buscando

Key hand

Numa sessão ou torneio, a mão que se torna o ponto de virada para um jogador, seja para melhor ou para pior

Kicker

A carta mais alta sem par na mão de um jogador, a que geralmente serve de desempate no caso de jogadores terem mãos iguais

Kick it

Aumentar a aposta, dar raise

Kill pot

Um método para estimular a ação, uma aposta forçada feita por aquele que acabou de ganhar um pote

Knock

Dar check, passar, bater na mesa

Kojak

Uma mão de KJ

-- L --

Ladies

Um par de damas

Late position

Posição numa rodada de apostas em que o jogador tem de jogar depois dos outros jogadores

Lay down

É a ação de desistir de uma mão, mesmo tendo uma boa mão, mas não o suficiente para vencer o oponente

Lead

O primeiro jogador a apostar para uma mesa

Limit poker

Modalidade de poker com limite de apostas, geralmente com intervalos fixos de apostas mínima e máxima e um determinado número de raises

Limp

Apenas pagar o big blind sem aumentar a aposta

Limper

Jogador que entra de limp na mão, apenas pagando o big blind sem aumentar a aposta

Live cards

Cartas que podem fazer uma mão vencedora e que permanecem no baralho ou que se supõe estarem no baralho porque não estão na mesa

Live hand

Uma mão que ainda pode vencer até o river

Long Ball

Estratégia oposta ao Small Ball, caracterizada por apostas e raises maiores, pressionando os oponentes e criando potes grandes rapidamente

Long shot

Fazer uma mão apesar de se ter poucos outs e/ou pouca probabilidade

Loose

Um jogador solto, que joga muitas mãos

Lowball

É um tipo de poker fechado em que a mão mais baixa ganha a mesa

Low limit

Um jogo em que os montantes apostados são baixos

-- M --**Main pot**

Pote principal formado quando um jogador fica all-in. As apostas seguintes são colocadas no pote paralelo que é disputado pelos jogadores restantes

Makeup

É um acordo entre jogadores para que um possa jogar sem investir

Maniac

Um jogador que é muito solto e muito agressivo ao mesmo tempo, que joga muitas mãos com agressividade

Maverick

Uma mão de QJ

Middle pair

Quando um jogador faz um par com uma das suas cartas fechadas e a carta do meio do flop

Middle position

As posições entre posição inicial e a posição final numa rodada de apostas

Mnemonics

Mecanismos mentais usados para lembrar determinadas coisas. No Hold'em, normalmente os jogadores têm nomes para as suas cartas fechadas, como Big Slick ou Maverick

Muck

Desistir da mão, sair do jogo sem mostrar a mão. Também designa um conjunto de cartas que já não estão em jogo

Minimum buy-in

O montante mínimo de dinheiro com que pode entrar numa mesa de cash game

Monster

Uma mão muito forte. Num torneio, um jogador que começa a acumular fichas tendo começado com uma pequena quantidade é considerado um jogador monstro

-- N --

Nit

Também chamado de Rock, é um jogador sólido, conservador, que escolhe bem as mãos que joga

No-limit

Um jogo em que os jogadores podem apostar todas as suas fichas em qualquer rodada de apostas

Nuts

A melhor mão possível em uma determinada altura do jogo, uma mão que não pode ser vencida

-- 0 --

Odds

Probabilidades, chances. As chances de se fazer uma mão contra as chances de não fazer a mesma

Offsuit

Cartas de naipes diferentes

Omaha

Modalidade de poker em que cada jogador recebe quatro, cinco ou seis cartas fechadas com cinco cartas comunitárias. Para fazer a sua mão, o jogador tem de utilizar obrigatoriamente duas de suas cartas fechadas e três das cartas comunitárias

Open

Fazer a primeira aposta, abrir a rodada de apostas

Open-ended straight

Quatro cartas consecutivas que precisam da quinta carta (consecutiva) em um dos lados para fazer uma sequência

Outs

O número de cartas restantes no baralho que podem melhorar a sua mão

Overpair

Um par na sua mão que é mais alto do que qualquer uma das cartas comunitárias

-- P --

Paints

As figuras nas cartas (Valete, Dama e Rei)

Pair

Um par, Duas cartas do mesmo valor facial ou numeral

Pass

Desistir, dar fold

Pay off

Pagar uma aposta quando quem apostou está representando uma mão que você não pode derrotar

Picture cards

Cartas com figura nas faces (Valete, Dama e Rei)

Play back

Aumentar ou reaumentar a aposta do oponente, dar raise ou reraise

Playing the board

Quando a sua melhor mão de cinco cartas é totalmente constituída pelas cartas comunitárias

Pocket

As suas cartas fechadas, hole cards

Pocket rockets

Um par de Ases

Position

Onde um jogador está sentado em relação ao dealer estabelecendo, assim, o lugar desse jogador na ordem da rodada de apostas

Pot

É o pote, as fichas no centro da mesa que os jogadores tentam ganhar

Pot odds

É a definição da razão entre o tamanho do pote e a aposta que você está enfrentando

Pot committed

Estar comprometido com o pote significa ter chegado a um ponto em uma mão em que desistir de qualquer aposta ou aumento se tornou uma jogada incorreta

Pot limit

Modalidade de poker em que a aposta máxima permitida é limitada ao valor do pote

Push

Quando o dealer empurra as fichas para o vencedor ao final da mão

Put down

Desistir de uma mão, dar fold

-- Q --**Quads**

Quatro cartas do mesmo tipo, quadra

Qualifier

Em jogos Hi/Lo, é um requisito que a mão baixa tem de cumprir para ganhar a mesa

-- R --**Rack**

Espécie de bandeja de plástico transparente que comporta fichas de poker em fileiras

Rail

Pode se referir a borda de uma mesa de poker ou a área de espectadores em salas de poker

Railbird

Alguém que permanece numa sala de poker observando os jogos e/ou pretende jogar

Raise

Aumentar a aposta anterior

Rake

Comissão da casa de poker, fichas retiradas da mesa como porcentagem da mão nos cash games

Ratholing

A ação ilegal de retirar dinheiro da mesa e colocá-lo em algum outro lugar

Razz

Similar ao poker miséria, é um stud de sete cartas em que as cinco cartas mais baixas ganham a mão

Reading

Análise de um jogador com base na forma como ele joga, seus maneirismos e indícios por ele fornecidos

Rebuy

É o termo usado para se referir à possibilidade de um jogador comprar mais fichas após perder parte ou todo o seu stack

Re-raise

Aumentar novamente uma aposta que já tenha sido aumentada

Ring Game

Outro nome para cash game

River

A última carta a ser distribuída em todos os jogos. No Hold'em e no Omaha, também é conhecida como 5th street ou 5ª carta. Em jogos de Stud, também é denominada 7th street ou 7ª carta

Rock

Também chamado de Nit, é um jogador sólido, conservador, que escolhe bem as mãos que joga

Round of betting

Rodada de apostas, quando os jogadores têm a oportunidade de apostar, aumentar ou desistir.

Rounders

É um termo que se refere a jogadores que viajam de cidade em cidade em busca de jogos de poker de apostas altas. Também é o nome de um popular filme sobre poker com Matt Damon e Edward Norton, conhecido no Brasil como Cartas na Mesa

Royal Flush

Uma sequência com Ás como carta maior (A-K-Q-J-10) do mesmo naipe. É a melhor mão possível no poker

Rush

Uma série de vitórias consecutivas

-- S --**Sandbagging**

Outro nome para slowplay

Satélite

Um mini torneio para obter entrada num torneio maior

Scoop

Rapelar, ganhar toda a mesa nos jogos Hi/Lo, com as mãos alta e baixa

Seating list

Lista espera onde um jogador pode colocar o seu nome se não houverem lugares livres na mesa em que pretende jogar

Second pair

Quando você forma par com a segunda carta mais alta na mesa

See

Pagar uma aposta para ver o resultado

Semi-blefe

Aposta ou aumento realizado com uma mão que precisa melhorar para ganhar (drawing hand), geralmente uma pedida para flush ou sequência

Set

Ter um par fechado que faz trinca com uma das cartas na mesa

Seven Card Stud

Modalidade de poker em que os jogadores recebem três cartas fechadas e quatro cartas abertas

Seventh street

É a rodada final de apostas no Stud de 7 Cartas e Stud 8 ou Melhor

Short-handed

Um jogo que tem poucos jogadores, normalmente entre 3 e 6 pessoas

Showdown

Na rodada final de apostas, quando todos os jogadores ativos revelam as suas cartas para ver quem ganhou o pote

Side pot

Um pote paralelo que é disputado pelos jogadores ativos restantes, quando um ou mais jogadores estão all-in

Sixth street

No Stud de 7 Cartas, é a quarta carta aberta distribuída a um jogador (a sua sexta carta). É também a quarta rodada de apostas

Slowplay

É uma jogada passiva com uma mão forte para confundir o adversário. O objetivo é atrair o oponente para um pote, onde ele poderia desistir de aumentar ou apostar se o jogador tivesse jogado agressivamente

Small Ball

Estratégia de poker focada em jogadas com apostas menores e controle do pote, explorando erros dos adversários sem se expor a grandes riscos.

Small blind

A quantia colocada na mesa pela pessoa imediatamente à esquerda do botão, antes das cartas serem distribuídas

Soft seat

Um lugar ou jogo que é favorável devido à falta de habilidade dos outros jogadores na mesa

Solid

Um jogador consideravelmente seguro e geralmente bom

Spades

Espadas (naipe)

Split

Divisão das fichas em caso de empate

Stack

Uma pilha de fichas

Steal raise

Um aumento de aposta por parte de um jogador numa posição final, numa tentativa de reduzir o número de jogadores e/ou ganhar o pote

Straddle

É uma aposta opcional que um jogador faz antes das cartas serem distribuídas. Geralmente é o dobro do big blind e permite que o jogador straddle atue por último no pré-flop

Straight

Sequência, cinco cartas consecutivas de qualquer naipe

Straight Flush

Cinco cartas consecutivas do mesmo naipe

Structure

A estrutura de um jogo de poker, que é composta por regras e requisitos de apostas que definem como o jogo é jogado

Stud Games

Ou poker aberto, jogos em que os participantes recebem cartas fechadas e abertas

Stuck

Um jogador que está perdendo um jogo

Suit

Naipe

-- T --

Tell

Uma ação que dá indícios sobre as cartas de um jogador, pistas sobre a mão de um adversário

Texas Hold'em

Também chamado de Hold'em, a modalidade de poker mais popular

Third Street

No Stud de 7 Cartas e Stud de 7 Cartas 8 ou Melhor, é a primeira rodada de apostas sobre as três primeiras cartas

Three of a kind

Trinca, são três cartas do mesmo valor numeral ou facial

Tight

Um jogador seguro, que não joga muitas mãos, que é seletivo. Também se refere ao jogo que não tem muita ação

Tilt

Comportamento resultante da derrota, normalmente quando o jogador fica tão abalado que começa a jogar de forma irracional

Top pair

Quando o jogador forma par entre uma das suas cartas fechadas e a carta mais alta na mesa

Top two pair

Quando as suas duas primeiras cartas fechadas fazem jogo com as duas cartas mais altas na mesa

Trapping

Outro nome para slowplay

Treys

Um par de ternos

Trips

Significa ter uma trinca quando duas das cartas estão na mesa e a outra na mão do jogador

Turn

Em jogos de flop, é a quarta carta a ser distribuída. É a terceira rodada de apostas

Two pair

Uma mão com dois pares

-- U --

Underpair

Um par fechado de valor inferior à carta mais baixa na mesa

Under the gun

A primeira pessoa a jogar depois do big blind, estando na posição inicial

-- W --

Waiting list

O mesmo que Seating list

Walking Sticks

Um par de setes

Wheel

Uma sequência baixa de A-2-3-4-5. Também se refere à melhor mão possível nas modalidades de poker lowball

Worst hand

Pior mão, uma mão perdedora

WSOP - World Series of Poker

Campeonato Mundial de Poke

Quer aprender a jogar poker de verdade?

Aprendendo a Jogar Poker é o guia ideal para quem está começando no No-Limit Texas Hold'em. Com uma linguagem simples e direta, este e-book reúne tudo o que você precisa saber para dar os primeiros passos com confiança.

Você vai aprender as regras do jogo, o ranking das mãos, como funcionam as apostas, além de estratégias básicas, seleção de mãos e dicas práticas para evitar erros comuns.

Produzido por *SorrisoRS*, do Dicas de Poker, este material é voltado para iniciantes, mas pode ser útil até para jogadores mais experientes.

E o melhor: você pode praticar o que aprendeu no nosso **Home Game online**, junto a outros jogadores que também estão evoluindo no esporte da mente.

Aprenda, jogue e participe. Este é só o começo.

