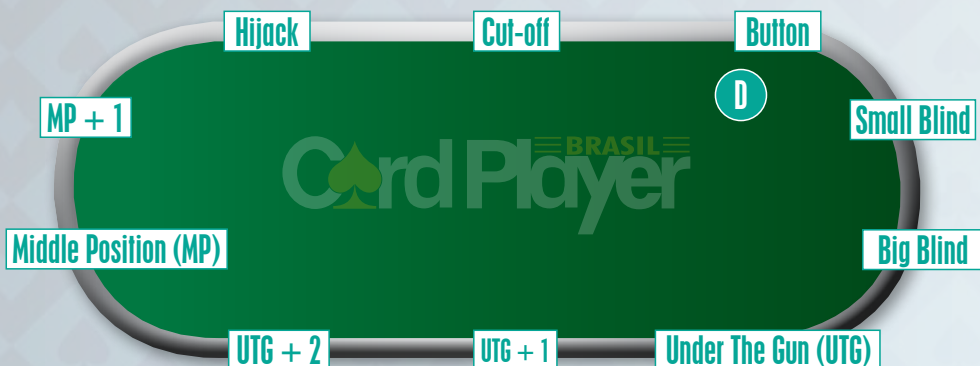




# TEXAS HOLD'EM POKER EM 10 PASSOS

[www.cardplayer.com.br](http://www.cardplayer.com.br)



## PASSO 1

Você vai precisar de um baralho padrão sem coringas e uma maleta de fichas. Estipule um valor para cada ficha: azuis valem 10, vermelhas, 20, e pretas, 100, por exemplo.

## PASSO 2

Distribua as fichas igualmente entre os participantes: 20 azuis, 15 vermelhas e 10 pretas, totalizando 1.500 para cada jogador.

## PASSO 3

Defina quem será o dealer. Ele distribuirá as cartas. Os dois jogadores à sua esquerda serão os blinds. Encerrada a mão, o small blind assume a condição de dealer, e assim por diante, em sentido horário.

## PASSO 4

Os blinds (small e big) são apostas obrigatórias que aumentam com o tempo e servem para dar ação ao jogo. Mude o valor dos blinds a cada 15 ou 20 minutos, numa ordem como esta: 10-20, 20-40, 30-60 etc.

## PASSO 5

As cartas também devem ser distribuídas em sentido horário. Cada jogador receberá duas, que só ele poderá ver. Elas serão combinadas com as do bordo para compor a melhor combinação de cinco cartas com base no Ranking de Mãos.

## PASSO 6

Cada jogador tem basicamente três ações em cada rodada de apostas: pagar, aumentar ou desistir. Caso a ação retorne a alguém que esteja na mão, mas não queira investir mais fichas, ele pode passar a vez, e o jogo segue.

## PASSO 7

A primeira rodada de apostas acontece antes de as três primeiras cartas do bordo (flop) serem abertas. O primeiro a agir é quem estiver imediatamente à esquerda do big blind. Em caso de aposta, o valor mínimo não pode ser inferior a um big blind.

## PASSO 8

Depois de o último jogador falar, o flop é virado. Acontece outra rodada de apostas. Se mais de um jogador permanecer na mão, o dealer abrirá mais uma carta, o turn.

## PASSO 9

Uma nova rodada de apostas acontece. Se houver mais de um jogador na mão, o dealer virará a quinta carta, o river. Acontece então a última rodada de apostas da mão.

## PASSO 10

Caso alguém aposte e seja pago, as cartas dos que estiverem na disputa são mostradas. Quem tiver a melhor mão fica com o "pote", que são as fichas apostadas ao longo das rodadas.



## RANKING DE MÃOS

### 1. ROYAL FLUSH

Sequência do mesmo naipe, terminada em ás  
Ex: 10♥J♥Q♥K♥A♥

### 2. STRAIGHT FLUSH

Sequência do mesmo naipe  
Ex: 3♠4♠5♠6♠7♠

### 3. FOUR (QUADRA)

Quatro cartas do mesmo valor  
Ex: 7♠7♦7♣7♥X

### 4. FULL HOUSE

Uma trinca e um par  
Ex: 5♦5♥5♠9♠9♣

### 5. FLUSH

Cinco cartas do mesmo naipe, não sequenciais  
Ex: 8♦5♦2♦K♦J♦

### 6. STRAIGHT (SEQUÊNCIA)

Cinco cartas em sequência, de naipes diferentes  
Ex: 7♠8♦9♥10♦J♣

### 7. TRINCA

Três cartas do mesmo valor  
Ex: 8♥8♣8♠XX

### 8. DOIS PARES

Um par de valor com um par de outro valor  
Ex: 6♥6♦Q♥Q♠X

### 9. PAR

Duas cartas do mesmo valor  
Ex: 10♥10♠XXX

### 10. CARTA MAIS ALTA

Caso ninguém acerte pelo menos um par, vence quem tiver a carta de maior valor  
Ex: K♥4♦ vs J♠9♣

Lembre-se: as mãos são compostas pela melhor combinação de cinco cartas, estejam elas na mão do jogador ou no bordo. Em caso de empate, o pote é dividido. O naipe não desempata.

## PALAVRAS IMPORTANTES

**ALL-IN** Quando um jogador aposta todas as suas fichas.

**CALL** Quando um jogador paga uma aposta.

**RAISE** Quando um jogador aumenta uma aposta.

**FOLD** Quando um jogador desiste da mão.

**CHECK** Quando um jogador passa sua vez na jogada.

**HEADS-UP** Quando apenas dois jogadores se enfrentam na mão.

**STACK** Cacife, quantidade de fichas.

**BUY-IN** Valor pago para se inscrever em um torneio.

**SIT-AND-GO** Torneio de mesa única.

**SHOWDOWN** Quando os jogadores mostram suas cartas para se conhecer o vencedor.