

# ♠ PÓQUER SEM DESCARTE ♠

## CARIBBEAN STUD POKER

### EM 3 PASSOS CONHEÇA APOSTE GANHE



SET 2017

## CONHEÇA

O Póquer sem Descarte, também designado como Caribbean Stud Poker, é jogado com um baralho de 52 cartas, em que os jogadores apostam contra a banca.

## APOSTE

O valor das cartas, ordenado da maior para a menor é Ás, Rei, Dama, Valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2. O Ás pode utilizar-se como a carta mais alta na sequência de Ás, Rei, Dama, Valete e 10 ou como a carta mais baixa com o valor de 1 na sequência de 5, 4, 3, 2 e 1. Cada jogador aposta apenas na sua casa, e não podem participar jogadores de pé.

Cada casa tem espaços para a aposta inicial ("Ante") e para a 2ª aposta ("Raise"), bem como um espaço adicional ou ranhura para a aposta no jackpot ou prémio acumulado, quando este existe. O jogador deverá colocar a sua aposta no 1º espaço "Ante" (aposta inicial) antes da distribuição das cartas. De seguida o pagador dá 5 cartas cobertas a cada jogador, e 5 para o jogo da banca. A última carta da banca fica visível. O jogador, depois de ver o seu jogo, terá de decidir se joga ou desiste. Se desistir diz "Passo", perdendo o valor da aposta inicial e coloca as cartas tapadas na mesa. Caso o jogador opte por jogar deverá colocar as suas cartas tapadas no "Raise" com a expressão "Vou" e terá de apostar o dobro da parada inicial, que também fica a pertencer ao jogador. A banca só pode ir a jogo se entre as suas 5 cartas houver como mínimo um Ás e um Rei ou combinação superior. O jogador ganha se a sua combinação for de valor superior à da banca e na proporção referida na tabela de pagamentos. Se a banca não vai a jogo, paga a cada jogador uma quantia igual à aposta inicial ("Ante").

### EM 3 PASSOS CONHEÇA APOSTE GANHE

# GANHE

**Sequência Real de Cor**  
100 x o valor da Aposta

**Sequência de Cor**  
50 x o valor da Aposta

**Póquer**  
20 x o valor da Aposta

**Full**  
7 x o valor da Aposta

**Cor**  
5 x o valor da Aposta

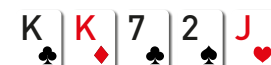
**Sequência**  
4 x o valor da Aposta

**Trio**  
3 x o valor da Aposta

**Dois Pares**  
2 x o valor da Aposta

**Um Par**  
1 x o valor da Aposta

**Carta Maior**  
1 x o valor da Aposta



### Se existir Prémio Acumulado ou Jackpot

O jogador pode apostar no jackpot colocando a ficha no respectivo espaço. Se o jogador apostar no acumulado e tiver uma combinação premiada, o prémio é pago, mesmo que a banca não vá a jogo nessa mão. As combinações do jackpot acumulado são pagas conforme a tabela de prémios existente nas mesas de jogo:

Combinação	Prémio
Sequência Real de Cor	A totalidade do jackpot exposto
Sequência de Cor	10% desse valor
Póquer	500 Euros
Full	100 Euros
Cor	50 Euros

\*Caso mais de um jogador obtenha a mesma combinação ganhadora, terão que dividir o prémio.

As regras de jogo apresentadas são meramente indicativas. Em caso de dúvida ou para qualquer esclarecimento adicional, por favor dirija-se a um dos colaboradores da Sala de Jogos.

## GLOSSÁRIO PÓQUER SEM DESCARTE:

**Ante** – 1ª Aposta no Póquer sem Descarte, ou aposta mínima para ter direito a receber cartas.

**Assistência** – instituições de solidariedade social, normalmente, a misericórdia local, para onde são encaminhadas importâncias, provenientes de fichas ou dinheiro, encontradas sem dono ou litigadas nas salas de jogos.

**Chance** – número ou combinação do jogo com potencialidade de ganhar.

**Croupier** – pagador de banca | dealer.

**Ficha** – símbolo convencional, que reveste a forma circular (rodela) ou rectangular, feito de osso, plástico, madrepérola, marfim ou metal, e que representa dinheiro num casino.

**Figuras** – num jogo de cartas, o Rei, a Dama e o Valete.

**Golpe** – conjunto de actos sequenciais que constituem uma jogada, incluindo o seu resultado.

**Martingala** – estudo das probabilidades realizado pelos jogadores com a ajuda dos seus apontamentos realizados no decurso da partida, tendo em vista a aposta certa em cada momento.

**Parada** – importância colocada em jogo pelo jogador, de cada vez, significando o mesmo que postura.

**Partida** – sessão de jogo com uma duração certa e determinada, que abrange 2 dias do calendário, isto é, começa num dia e termina no outro dia a seguir, não podendo ultrapassar, no conjunto, 12 horas seguidas.

**Passar** – significa não ir a jogo no Póquer sem Descarte.

**Raise** – 2ª aposta, aumento da aposta inicial para se manter em jogo.

**Salada** – mistura das cartas dos 4 naipes, no início de cada jogo ou sabot.

**Último golpe** – última jogada na mesa de jogo, anunciada em voz audível pelo pagador, após sinal sonoro de que a sala vai encerrar.