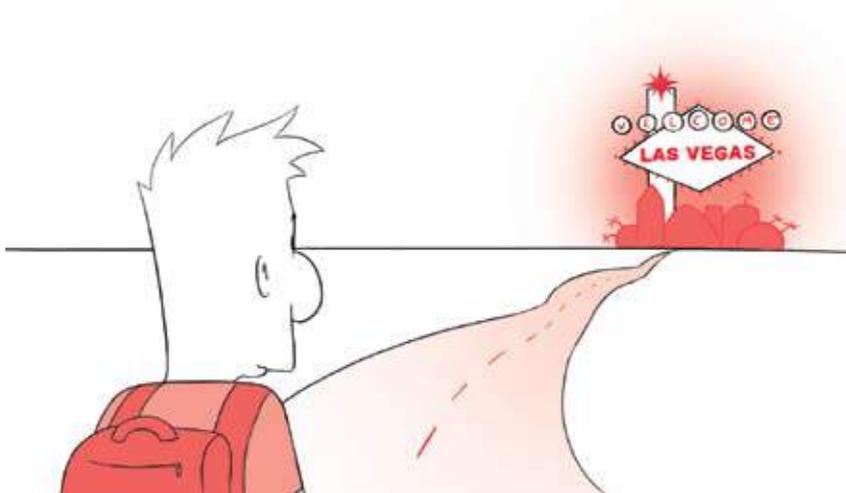


ABC do Poker



Edgard B. Damiani

Novera



Capítulo 1

Introdução

Mesmo a mais longa das jornadas se inicia com o primeiro passo.

Confúcio

A cultura e a história de um jogo são fundamentais para entender seu funcionamento – as diversas evoluções e mudanças sofridas no jogo refletem as mudanças ocorridas nas sociedades por que passa.

O passado remoto do poker é incerto, mas está ficando cada vez mais claro que ele tem lugar cativo no futuro. Suas virtudes são muitas, sobretudo quando falamos de Texas Hold'em – a modalidade de poker que mais bem se adaptou ao pensamento contemporâneo.

Este capítulo tem o objetivo de citar brevemente o objetivo do poker e traçar seu histórico, bem como explicar brevemente a necessidade de se aprender táticas para afiar seus reflexos no jogo – prometo que será breve, então, vamos em frente!

Objetivo do poker

Alguns autores são muito enfáticos em dizer que o objetivo do poker é ganhar dinheiro, mas isso não é verdade – você pode apostar feijões num jogo com a sua avó e ainda assim estará jogando poker. Uma definição melhor do objetivo do poker seria *maximizar* seus ganhos (seja de feijões, botões, balas ou dinheiro) enquanto *minimiza* suas perdas – definição mais ampla e lúdica que mais bem se encaixa nos objetivos do livro.

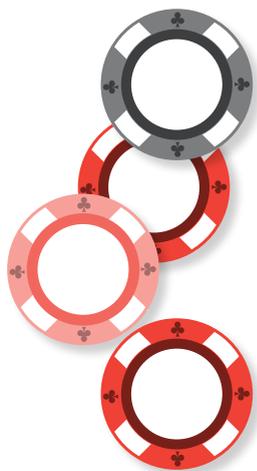
Nunca perca de vista o fato de o poker ser um *jogo de economia* e você estará no caminho certo para dominá-lo!

A importância da estratégia e da tática

Assim como uma guerra é composta por diversas batalhas, um jogo de poker é composto por diversas partidas ou *mãos*.

Para ganhar uma guerra, às vezes é necessário perder algumas batalhas. Você já deve ter ouvido falar na Batalha de Termópilas, travada entre gregos e persas em 480 a.C., que ficou famosa pelo fato de algumas centenas de espartanos terem resistido durante três dias a algumas centenas de milhares de inimigos.

O mais interessante é que, mesmo tendo perdido essa batalha, os gregos ganharam a Guerra Greco-Persa! O período de resistên-



cia na passagem de Termópilas foi crucial para que os gregos reagrupassem seus exércitos e voltassem com força total nas batalhas seguintes. Ao sacrificar seus soldados na Batalha de Termópilas, os gregos pensaram em minimizar suas perdas, enquanto procuravam maximizar o dano causado ao exército persa.

Dessa forma, a idéia era forçar os persas a entrarem em desvantagem na batalha seguinte – e foi exatamente isso o que aconteceu!

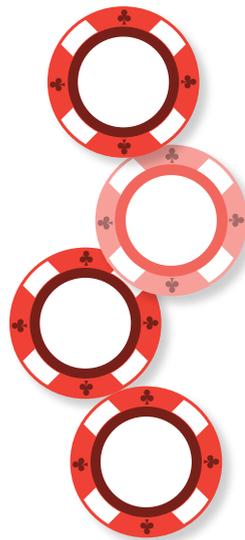
Guerras exigem *estratégias*, batalhas exigem *táticas*. As primeiras acontecem a longo prazo, enquanto as segundas acontecem a curto prazo. Essa visão de estratégia e tática pode ser transferida para o mundo do poker (ou de qualquer outro jogo): um jogo de poker (que é uma seqüência de mãos) demanda estratégias, ao passo que cada mão exige táticas. As táticas empregadas nunca devem ser consideradas de forma isolada – elas devem se encaixar, tendo em vista a estratégia traçada e o jogo como um todo. Portanto, não basta ganhar uma bolada numa rodada de poker se, após isso, você tem várias pequenas perdas consecutivas, terminando com prejuízo em vez de lucro!

Tenha em mente, portanto, que a estratégia a ser empregada no poker será a de maximizar os ganhos e minimizar as perdas, ao passo que a tática será analisar cada mão e decidir se vale a pena desistir dela ou tentar ganhá-la, dependendo da situação. Apesar de a idéia ser simples, demora muito tempo para se entender *quando* ganhar e quando perder. Além disso, saber *como* ganhar e como perder é fundamental!

História do poker

A história dos jogos se confunde com a história da humanidade. A importância dos jogos na vida do ser humano é tão grande que alguns antropólogos ousam nos classificar como Homo Ludens, em vez de Homo Sapiens!

O poker é um jogo relativamente novo – aliás, os jogos de carta em si são novos, possuindo, no máximo, 1.200 anos de existência. Alguns atribuem a invenção das cartas aos chineses, como uma evolução das peças de dominó; outros dizem que, na verdade,



foram os indianos que as inventaram. De qualquer forma, os jogos de carta surgiram na Europa no final do século XIV, tendo como origem provável os mamelucos, casta militar islâmica que governou o Egito entre 1250 e 1517. Geralmente atribui-se a eles o formato do baralho como o conhecemos atualmente – 52 cartas divididas em quatro naipes, com valores de 1 a 13.

Existe uma diferença básica entre jogos com dados e jogos com cartas: os valores dos dados ficam abertos para todos, ao passo que as cartas podem ter seus valores escondidos. Essa característica das cartas criou uma categoria diferente de jogos, denominada *vying* (pronuncia-se *váin*). O verbo *vie*, em inglês, significa “competir”, “rivalizar”; os *vying games* são jogos de carta em que os participantes apostam para saber quem tem a melhor mão.

Para uma pessoa continuar no jogo, ela deve cobrir (ou seja, pagar o mesmo valor) ou aumentar a aposta atual – caso contrário, deverá abrir mão do que já apostou e desistir da rodada.

Existia, no século XVI, um jogo de origem alemã chamado *Pochen*. A palavra *Pochen* significa “bater na mesa”, mas também tem o sentido de “jogar” ou “apostar”. Era um jogo composto de três etapas, sendo que a etapa do meio lembrava muito o poker atual.

Nota ▶ Perceba que os termos *dar mesa* e *bater mesa*, usados quando o jogador passa sua vez, bem como a ação de bater na mesa, significando a mesma coisa, são originários diretamente do nome do jogo.

No entanto, como o poker floresceu em terras francesas, é muito provável que seu ancestral direto seja o *Poque*, versão francesa do *Pochen*.

Supõe-se que os franceses são os grandes responsáveis pela disseminação do poker nos Estados Unidos, utilizando a cidade de Nova Orleans, fundada por eles em 1718, como porta de entrada para o jogo. O jogo, porém, foi visto na cidade pela primeira vez apenas em 1829, 26 anos após Napoleão vender o estado da Louisiana para os Estados Unidos.

O segundo grande disseminador do poker foram os barcos a vapor, que possuíam salões de jogos e que subiam e desciam continuamente o rio Mississippi – o qual praticamente corta os Estados Unidos de alto a baixo.



Durante o período da Guerra Civil Norte-Americana (1861-1865), as principais modalidades jogadas eram o Draw Poker e o Five-Card Stud (o Capítulo 3 tratará das modalidades de poker existentes).

O Draw Poker foi substituído pelo Seven-Card Stud no início do século XX – enquanto o primeiro é tipicamente relacionado aos cowboys, o segundo foi relacionado aos gangsters, tão comuns nos filmes que retratam os Estados Unidos daquela época. Foi apenas na década de 1970 que floresceu a modalidade que perdura até hoje – o Texas Hold'em, considerada a cereja no bolo do poker. A difusão da modalidade se deve ao lendário jogo de cinco meses disputado entre Johnny Moss e Nick Dandalos, patrocinada por Benny Binion, o criador da World Series of Poker, maior torneio de poker do mundo.

E, como dizem por aí, o resto é história.

Link ▶ Em <http://www.pagat.com/vying/pokerhistory.html#ultimate-origins> você encontrará mais detalhes a respeito dos mistérios que cercam a história do poker.

Convenções usadas no livro

Para facilitar o entendimento da mecânica do jogo, o livro lança mão de alguns artifícios, explicados a seguir.

Valores das apostas

Os valores das apostas serão apresentados com valores fictícios, sem definição de tipo de moeda. Isso ajuda focalizar a atenção no exemplo em si, além de reforçar o caráter lúdico do livro – você pode imaginar os valores apresentados como sendo quantidade de fichas, feijões, botões etc.

Representação das cartas

Sempre que uma carta for mencionada no meio do texto, ela será representada pelo seu número ou valor correspondente, além de aparecer em uma fonte diferente (por exemplo, **J** para Valete e **5** para Cinco).



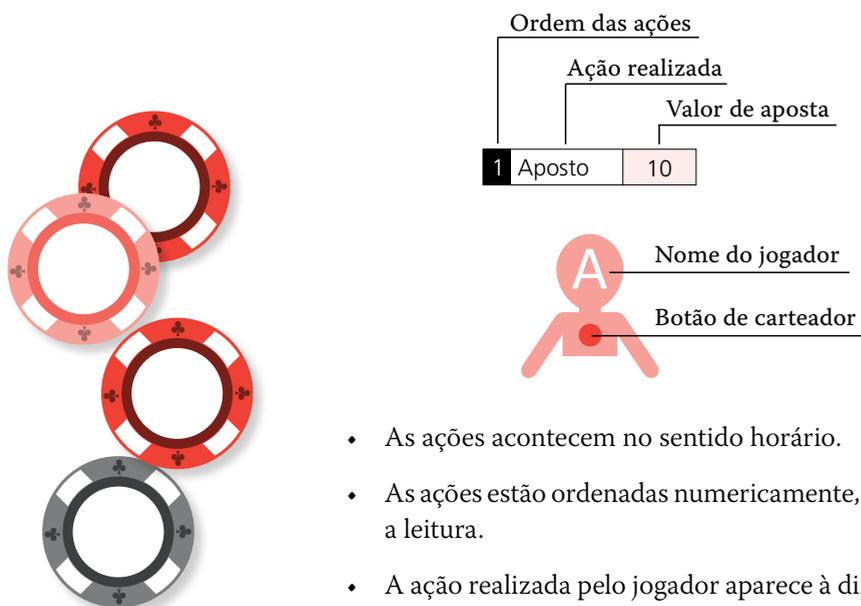
Quando uma carta aparecer sem o símbolo de naipe, significa que o naipe é indiferente. Sempre que o naipe for importante, ele aparecerá após o valor da carta (por exemplo, **J♣** para Valete de paus e **5♥** para Cinco de copas).

10 = T

Por convenção, a carta **10**, quando apresentada juntamente com outras cartas, será representada pela letra **T**. Por exemplo, **AT** significa duas cartas, um Ás e um Dez.

Ilustrações das mesas de jogo

Existem algumas convenções utilizadas nas mesas de jogo, apresentadas ao longo do livro, a serem seguidas para que se possa interpretá-las corretamente:



- As ações acontecem no sentido horário.
- As ações estão ordenadas numericamente, a fim de facilitar a leitura.
- A ação realizada pelo jogador aparece à direita do número de ordenação.
- O valor da aposta feita pelo jogador fica à direita da ação.
- Um jogador pode realizar mais de uma ação – nesse caso, as ações aparecerão uma sobre a outra, com a primeira ação aparecendo sobre a segunda.

- O carteador atual (explicado no Capítulo 2) é indicado por um botão vermelho sobre o seu peito.
- Jogadores com a cor mais apagada não estão participando da rodada.
- Quando as ações não forem importantes para a discussão de um tópico, elas não aparecerão na figura.

Tradução de termos do poker

Esse é um assunto muito delicado, pois, no geral, os jogadores brasileiros mais experientes estão acostumados a utilizar os termos em inglês nas suas conversas. No entanto, o uso maciço de termos em inglês no meio do texto corre contra a facilidade de compreensão dos conceitos e, por isso, tomamos a espinhenta decisão de traduzir quase todos os termos, tomando as seguintes precauções importantes:

1. Todos os termos traduzidos, ao serem apresentados pela primeira vez, trazem consigo, entre parênteses, o termo equivalente em inglês.
2. O glossário lista todos os termos utilizados tanto em inglês quanto em português. Os termos em inglês pedem que você consulte o equivalente em português para ler sua descrição; já os termos em português apresentam seu equivalente em inglês após a descrição. Dessa forma, fica fácil relacionar um ao outro, não importando se você está procurando o termo em inglês ou em português.

Gostaria de frisar que a intenção de traduzir a maioria dos termos é apenas a de auxiliar na didática do livro – em nenhum momento houve a intenção de inventar moda ou derrubar os usos estabelecidos.

