



O póquer sintético é um jogo de fortuna ou azar não bancado, onde se tem por objectivo alcançar a maior combinação possível com cinco cartas, sendo duas de cada jogador e três das cinco comuns que o pagador vai descobrindo nas distintas fases do jogo.

AS MESAS

Nos casinos mesas para a prática deste jogo são de formato circular ou oval, comportando 11 lugares devidamente demarcados no respectivo pano e expressamente numerados por ordem, iniciada à direita do lugar do pagador (este ao centro) e seguindo no sentido inverso ao dos ponteiros do relógio.

AS CARTAS

O jogo é praticado com um baralho de 28 cartas, do oito ao ás, que pode ser utilizado, numa sequência, como a carta mais pequena antes do oito ou como a carta mais alta precedendo o rei.

AS COMBINAÇÕES DAS CARTAS

Sequência real de cor

A combinação formada pelas cinco cartas de maior valor de um mesmo naipe pela seguinte ordem relativa: ás, rei, dama, valete e 10.

Sequência de cor

Qualquer combinação em sequência do mesmo naipe. Havendo mais de uma sequência de cor, ganha aquela que for de maior valor.

Póquer

Combinação formada por quatro cartas do mesmo valor. Havendo mais de um póquer, ganha o de maior valor.

Cor

Combinação formada por cinco cartas do mesmo naipe sem constituírem sequência. Havendo mais de uma cor, ganha aquela que tiver a carta mais alta.

Fullen

Combinação de três cartas do mesmo valor e outras duas, diferentes das primeiras, mas do mesmo valor entre si. Havendo mais de um fullen, ganha aquele que tiver o trio de maior valor. Em caso de igualdade de trios, ganha aquela que tiver o par mais alto.

Sequência

Combinações de cinco cartas em sequência e de naipes diferentes. Havendo mais de uma sequência, ganha aquela que for de maior valor.

Trio ou trinca

Combinação de três cartas de valores iguais e outras duas de diferentes valores, quer em relação às primeiras quer entre si. Havendo mais de um trio, ganha aquele que for de maior valor; em caso de igualdade, ganha a mão que tiver a quarta carta ou a quinta carta de maior valor.

Figuras com pares

Combinação de quaisquer cinco figuras (ás, rei, dama, valete) desde que duas delas formem um par e outras duas formem outro par. Havendo mais de uma destas combinações, ganha aquela que tiver o par de maior valor. Em caso de igualdade, atende-se ao outro par. Se também estes forem iguais, ganha aquela que tiver a quinta carta de maior valor.

Figuras simples

Combinação de quaisquer cinco figuras (ás, rei, dama, valete) desde que não formem trio ou fullen. Havendo mais de uma destas combinações, ganha aquela que tiver as figuras de maior valor.

Dois pares

Combinação de duas cartas de igual valor e outras duas, diferentes das primeiras, mas do mesmo valor entre si, com uma quinta carta diferente de qualquer das anteriores. Havendo mais de uma destas combinações, ganha aquela que for de maior valor. Em caso de igualdade, atende-se ao outro par. Se estes forem também iguais, ganha aquela que tiver a quinta carta de maior valor.

Um par

Combinação formada por duas cartas de valor igual e outras três de diferente valor, quer em relação às primeiras quer entre si. Havendo mais de um par, ganha aquele que for de maior valor. Em caso de igualdade, atende-se à terceira carta, e assim sucessivamente até à quinta carta.