



POKER DE DADOS

O POKER DE DADOS joga-se com cinco dados tendo cada um destes nas seis faces as 6 figuras mais altas de um baralho de cartas, seja de Às a Nove.

Jogam normalmente 2 a 4 jogadores individualmente ou em equipas, poderão jogar mais, mas com o inconveniente de tirar ritmo ao jogo.

O objetivo do jogo é de obter mais pontos que o(s) adversário(s) através de um total de figuras nas 12 casas de cada cor, superior ao do(s) opositor(es). Por exemplo:

POKER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	PONTOS
 6	5	10	16	23	28	32	37	47	53	59	64	64	-
 5	4	9	14	20	28	33	39	49	55	67	71	72	15

POKER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	PONTOS
 6	4	9	14	20	28	33	39	49	55	67	71	76	72
 5	5	10	16	23	28	32	37	47	53	59	64	69	-

O jogador 1 ganhou 3 Reis ao jogador 2. → $3 \times 5 = 15$

O jogador 2 ganhou 12 Àses ao jogador 1. → $12 \times 6 = 72$

Em cada jogada um jogador joga três mãos tentando obter o máximo rendimento de cada jogada já que uma marcação no cartão é obrigatória. Mas aquilo que o jogador quer marcar é da sua inteira responsabilidade dentro daquilo que foi a sua acumulação. Por razões de estratégia um jogador pode ter mais interesse em marcar um zero(0) ou "furo"(*) em Noves, Fullen ou mesmo Sequência do que marcar 4 Àses ou 3 Reis por exemplo.

Neste jogo os Noves podem contar como Noves ou como qualquer outra figura. Se em qualquer mão de uma jogada, só aparecem duas figuras e uma delas são Noves então a mão é de cinco qualquer coisa. Se nesse caso a relação for de $3 + 2$ ou de $2 + 3$, serão 5 qualquer coisa e 1 Fullen. Já que 1 Fullen é exatamente uma mão de $3 + 2$. O jogador Por estratégia pode prescindir do Fullen(ou dos cinco qualquer coisa).









Se numa mão todos os dados são Noves, então aí e em cada mão seguinte dessa jogada cada Nove valerá dez(10) Noves, podendo apontar nessa jogada, 50 e/ou 2 Fullen, 60, 70, 80,90 e até 100 e/ou 4 Fullen em duas mãos completas ou mesmo 150 e/ou 6 Fullen no caso de três mãos completas.

Se numa mão todos os dados são de uma outra figura então aí e em cada mão seguinte dessa jogada cada figura valerá por dois(2), neste caso os Noves não poderão ser adicionados, podendo o jogador apontar nessa jogada 10 e/ou 2 Fullen,12,14,16,18 e até 20 e/ou 4 Fullen em 2 mãos completas ou até mesmo 30 e/ou 6 Fullen no caso de três mãos completas numa só jogada.

A cada mão completa de uma só côr juntam-se 2 Fullen. Por exemplo: Um jogador joga uma vez e faz 5 Reis, ao apanhar todos os dados o jogador conta 10 reis e dois Fullen. Na segunda mão dessa jogada ele continuará a juntar Reis(dois pontos cada um) e se conseguir fazer vinte terá também os 4 Fullen ou 6 Fullen se por acaso conseguir mais uma mão perfeita com mais dez Reis ou outra cor qualquer.

Se numa mão um jogador obtiver **uma mão completa (Sequência, Fullen ou cinco de uma figura com ou sem Noves)** o jogador pode levantar os cinco dados e acumular na(s) mão(s) seguinte(s). Se não for o caso de uma mão completa, o jogador escolhe os dados que lhe convém lançar para tentar obter o melhor resultado em cada jogada. Se no segundo lançamento a mão estiver completa o jogador lança todos os dados de novo e o resultado do terceiro lançamento é adicionado ao resultado da mão completa anterior.

Às	Rei	Dama	Valete	Dez	Nove
					
6 Pontos	5 Pontos	4 Pontos	3 Pontos	2 Pontos	1 Ponto

Fullen	Qualquer combinação de dois (2) iguais mais três (3) iguais	15 Pontos
Sequência	Sequências de Às a Dez ou de Rei a Nove	21 Pontos



A.D.C.R. "O INDEPENDENTE"

POKER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	PONTOS
6													
5													
4													
3													
2													
9													
15													
21													
A.D.C.R. "O INDEPENDENTE"												TOTAL	

POKER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	PONTOS
6													
5													
4													
3													
2													
9													
15													
21													
A.D.C.R. "O INDEPENDENTE"												TOTAL	

POKER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	PONTOS
6													
5													
4													
3													
2													
9													
15													
21													
A.D.C.R. "O INDEPENDENTE"												TOTAL	

POKER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	PONTOS
6													
5													
4													
3													
2													
9													
15													
21													
A.D.C.R. "O INDEPENDENTE"												TOTAL	



POKITO

Esta variante do POKER DE DADOS tem como principal diferença o facto dos noves não terem conta própria e de cada mão ter um mínimo de dados iguais para ser validada. Neste caso a primeira vez que se increvem Ases, Reis, Damas, Valetes ou Dez's só é validada a jogada que tiver pelo menos 7 da figura sejam puros ou misturados com Noves. Na segunda terceira e quarta inscrição de cada figura são validadas as jogadas que tenham pelo menos seis, e nas quinta e sexta inscrições só serão validadas as que tenham oito.

Ao contrário do POKER DE DADOS onde a cada jogada é obrigatório o preenchimento de uma casa, no POKITO uma jogada invalidada não preenche casa alguma.

A contabilidade final processa-se como no POKER DE DADOS regular multiplicando a diferença do total de cada naipe entre cada jogador pelo valor da cara:

- 6 Pontos por cada Às
- 5 Pontos por cada Rei
- 4 Pontos por cada Dama
- 3 Pontos por cada Valete
- 2 Pontos por cada Dez
- 15 Pontos por cada Fullen
- 21 Pontos por cada Sequência

Ganha o Jogador que obtiver mais pontos.



A.D.C.R. "O INDEPENDENTE"

POKITO	7	6	6	6	8	8	PONTOS
6							
5							
4							
3							
2							
15							
21							
TOTAL							

POKITO	7	6	6	6	8	8	PONTOS
6							
5							
4							
3							
2							
15							
21							
TOTAL							

POKITO	7	6	6	6	8	8	PONTOS
6							
5							
4							
3							
2							
15							
21							
TOTAL							

POKITO	7	6	6	6	8	8	PONTOS
6							
5							
4							
3							
2							
15							
21							
TOTAL							