

# Let It Ride

2-7 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Obtenha um par de tens ou melhor com suas três cartas mais duas cartas comunitárias.

## PREPARAÇÃO

- 1 a 7 jogadores com baralho padrão de 52 cartas.
- Faça três apostas iguais nos círculos designados.
- Receba 3 cartas viradas para baixo; 2 cartas comunitárias viradas para baixo.

## PONTUAÇÃO

- Par de tens ou melhor é necessário para vencer.
- Os pagamentos aumentam de 1:1 para um par até 1000:1 para um royal flush.

*Dica: Deixe a aposta 1 correr com um par de tens ou melhor, três cartas para um royal flush, ou três cartas do mesmo naipe em sequência.*

## NA SUA VEZ

- Veja suas três cartas; retire a aposta 1 ou deixe-a correr.
- Primeira carta comunitária revelada; retire a aposta 2 ou deixe-a correr.
- Segunda carta comunitária revelada; todas as apostas restantes são resolvidas.

Let It Ride é um jogo de pôquer de cassino em que os jogadores fazem três apostas iguais e podem retirar duas delas conforme as cartas comunitárias são reveladas, ou deixá-las correr se gostarem de sua mão. Baseado no stud de cinco cartas, o jogo é único porque os jogadores competem contra uma tabela de pagamentos em vez do distribuidor, e um par de tens ou melhor é necessário para vencer.

## Objetivo

Obtenha uma mão final de pôquer de cinco cartas com um par de tens ou melhor, usando suas três cartas mais duas cartas comunitárias. Gerencie o risco retirando ou deixando as apostas correrem.

## Preparação

1. **Jogadores:** 1 a 7 jogadores na mesa.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Apostas:** Cada jogador faz três apostas iguais nos círculos designados (geralmente marcados como 1, 2 e \$).
4. **Distribuição:** Cada jogador recebe 3 cartas viradas para baixo. Duas cartas comunitárias são colocadas viradas para baixo na frente do distribuidor.

## Como Jogar

1. **Primeira decisão:** Após ver suas três cartas, cada jogador decide retirar a aposta 1 ou deixá-la correr.
2. **Primeira carta comunitária:** O distribuidor revela uma das duas cartas comunitárias.
3. **Segunda decisão:** Cada jogador decide retirar a aposta 2 ou deixá-la correr. A terceira aposta (marcada \$) nunca pode ser retirada.
4. **Segunda carta comunitária:** O distribuidor revela a carta comunitária final.
5. **Pagamento:** Todas as apostas restantes são pagas de acordo com a tabela se a mão de cinco cartas do jogador se qualificar (par de tens ou melhor).

## Pontuação

- **Mão mínima qualificada:** Par de tens ou melhor.
- **Tabela de pagamentos:** Par de tens ou melhor paga 1:1, dois pares pagam 2:1, trinca paga 3:1, sequência paga 5:1, flush paga 8:1, full house paga 11:1, quadra paga 50:1, straight flush paga 200:1, royal flush paga 1000:1.
- **Cada aposta restante:** É paga independentemente, então deixar as três apostas correrem com uma mão grande multiplica significativamente o pagamento.

## Variações

---

- **Aposta bônus:** Muitos cassinos oferecem uma aposta lateral opcional que paga por mãos fortes independentemente do resultado do jogo principal.
- **Bônus de Três Cartas:** Uma aposta lateral baseada apenas nas três cartas iniciais do jogador.

## Dicas e Estratégias

---

- Deixe a aposta 1 correr se você tiver um par de tens ou melhor, três cartas para um royal flush, ou três cartas do mesmo naipe em sequência.
- Deixe a aposta 2 correr se você tiver um par de tens ou melhor, quatro cartas para um flush, ou quatro cartas para uma sequência aberta.
- A estratégia ideal minimiza a vantagem da casa para cerca de 3,5% — sempre retire mãos marginais.

## Dicas e estratégia

---

A estratégia principal é saber quando retirar as apostas. Deixe-as correr com mãos fortes prontas ou tiragens fortes, e retire com mãos marginais para proteger seu saldo.

O jogo oferece uma rara oportunidade de reduzir a exposição em mãos fracas enquanto maximiza as apostas em mãos fortes. A estratégia ideal envolve deixar a primeira aposta correr em cerca de 15% das mãos.