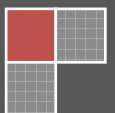


2012

Introducción al Poker Semiprofesional

Por J.Carreño

Libre Distribución



A mi padre
Gracias por todo, viejo...

“Nadie es siempre un ganador, y si alguien dice lo contrario, o es un mentiroso o no juega al poker” Amarillo Slim

INDICE

Sobre “Introducción al Poker Semiprofesional”	01
Manos Comentadas	03
Introducción.....	08
¿El poker es un juego de suerte?	09
El poker que te Imaginas	11
El Poker como Deporte.....	12
Origen del Poker	14
La Baraja Francesa.....	15
Los 4 Palos	16
Los 13 Valores	16
Ranking de Manos	17
Escalera real de color (royal flush straight)	18
Escalera de color (flush straight)	18
Poker (four of a kind)	18
Full (full house)	19
Color (flush)	19
Escalera (straight)	20
Trío (three of a kind)	20
Doble pareja (two pair)	21
Pareja (pair)	21
La carta más alta (high card)	22
Las Reglas del Juego.....	23
Poker cubierto de 5 cartas (5CD)	24
Hold'em con Límite (L).....	26
Hold'em sin Límite (NL).....	29
Pot Limit Omaha High (PLO)	32
Pot Limit Omaha High Low(PLO hi-lo).....	34
Seven Card Stud (7stud)	36
Razz.....	39
Seven Card Stud High Low (7stud8b).....	40
Poker On-Line.....	41
Ventajas Vs. Inconvenientes del poker on-line.....	42
Seguridad en la Red.....	43
El chat.....	45
Conspiraciones, Mentiras y Cintas de Video.....	46
¿Son seguros los casino on-line?.....	46
Conceptos Fundamentales: Aspectos Matemáticos.....	47
Probabilidad, Odds, Pot Odds y Odds Implícitas	48
Probabilidad	48
Odds	48
Pot Odds	49
Odds Implícitas (Implied Odds)	51

Diferencia entre Odds Implícitas y las Odds del Bote (Pots Odds)	52
Odds Implícitas Reversas (reverse implied odds)	52
Odds / Probabilidades Hold'em	54
Valor esperado (EV)	55
EV: La Fórmula	55
Cara o Cruz	56
Corto Plazo Vs Largo Plazo.....	57
Riesgo Vs. Recompensa	57
La Definición de EV Implica un Contexto Concreto.....	58
¿Cuál es la Relación del Valor Esperado con el Poker?.....	58
La EV es una Guía en el Camino.....	58
EV & Varianza & bankroll	59
¿Qué Tiene que ver la EV con la Varianza y con el Bankroll?.....	59
Conceptos Fundamentales: Aspectos Psicológicos.....	60
Psicología en la Mesa.....	61
Tu Imagen en la Mesa	61
Sentado con Ovejas.....	62
¿El poker es un Hobby para un SPRO?.....	63
Poker Presencial (En Vivo).....	63
Actitud.....	64
Interfaces.....	65
Tells.....	66
Fases de un Jugador de Poker.....	67
Conceptos Fundamentales: SPRO.....	69
Paciencia y Disciplina.....	70
La Importancia de Elegir Bien la Jugada.....	71
Aspectos Teóricos.....	72
Con Respecto a la Cantidad a Apostar.....	81
Comprometido con el Bote (Pot Committed).....	82
Regla Básica.....	84
Consejos SPRO.....	86
Conceptos Fundamentales: Aspectos Estratégicos.....	89
Estrategia Ganadora.....	90
Estrategia Psicológica.....	91
Perfiles psicológicos.....	91
Niveles de Pensamiento.....	93
La Posición.....	94
¿Por qué es Importante la Posición?.....	95
Mesas.....	97
Clases de Mesas.....	99
Rangos de Apertura.....	100
Hold'em Fullring	102
Omaha Pot Limit.....	103
7 Card Stud.....	104
5 Cards Draw.....	106

Software de Apoyo.....	107
Stats	108
Pre-flop: ¿Cuánto Apostar?.....	109
Raise.....	110
El juego Desde los Blinds.....	115
Poker Con Límite.....	116
Lee Jones.....	116
Jugar con Cuidado.....	116
Guerras en el Pre-Flop.....	116
Hold'em Sin Límite.....	118
Raise Pre-Flop Estándar.....	119
¿Podemos Ver un Raise?.....	119
Re-Raise (3 Bet).....	120
Pot Limit Omaha.....	122
¿Cuánto es la Máxima Cantidad de la Apuesta en PLO?.....	122
PLO Pre-Flop.....	123
Post-flop: ¿Cuánto Apostar?.....	126
Poker Con Límite.....	127
Hold'em Con Limite.....	127
Hold'em Sin Límite.....	127
Apuesta por Valor.....	127
Apuesta de Continuación.....	128
Manipulando el Bote.....	129
Pot Limit Omaha (PLO).....	132
En PLO Nadie va a Apostar por Ti.....	132
El Tamaño de la Apuesta.....	133
Conceptos Fundamentales: 6Max. Hold'em.....	134
Aspectos Teóricos.....	135
Aspectos Técnicos.....	140
Tabla de Expectative Value en 6 Máx.....	144
Conceptos Fundamentales: Sit and Go Hold'em NL de 9 jugadores	152
Consideraciones Sobre la estructura de Blinds.....	154
Consideraciones Sobre los Premios y el Rake.....	155
Premios	155
Rake.....	155
Listado estándar de mesas y sus rakes.....	156
Bankroll	157
Bankroll Aconsejado.....	157
Beneficios Esperados.....	159
ROI.....	159
Ganancias por Hora (Hourly Rate).....	160
Multimesa.....	161
Técnicas de Juego Multimesa.....	161
En Cascada.....	161
En Set.....	161
Factores a Tener en Cuenta.....	162

Observaciones SPRO.....	163
ICM (Independent Chip Model).....	172
Conceptos Fundamentales: Torneos Multimesa (MTT).....	179
Torneos Multi-Mesa.....	182
Clasificación de los Torneos.....	183
Tarifas de Entrada de los Torneos Multi-Mesa.....	184
Pagos de los Torneos Multi-Mesa.....	185
Estructura de las Ciegas.....	186
Reglas de los Torneos.....	187
Beneficios Esperados.....	190
ROI.....	190
Bankroll para MTT.....	190
Observaciones sobre un Torneo Multi-Mesa.....	191
Conceptos Fundamentales: Tells.....	207
¿Qué es la regla del 70-30?.....	208
Observación en una Mesa de Poker.....	209
Realidad Límbica: Quieto, Corre o Pelea.....	210
Respuesta Pasiva: Quieto parao.....	210
Respuesta Activa: A correr que para mañana es tarde.....	211
Respuesta Hiper-Activa: De perdidos al lío.....	211
Signos Emocionales de Exclamación.....	212
Comentarios SPRO.....	213
Las Leyes de Caro.....	215
El Arte de la Guerra.....	218
Conceptos Fundamentales: Probabilidades.....	229
Probabilidades en el Hold'em.....	230
Probabilidades en el 7 Card Stud.....	240
Probabilidades en el Pot Limit Omaha.....	243
Glosario de Términos.....	248
Agradecimientos.....	258

Sobre “Introducción al poker semiprofesional”

Debido a la expansión del juego gracias al juego on-line se ha hecho necesario explicar los fundamentos del juego para el cada vez más numeroso grupo de gente que quiere aprender a jugar. Aficionados que quieren tomarse el poker a un nivel más serio. hoy en día, **cualquier persona que se lo proponga puede llegar a ser semiprofesional.**

Me decidí a escribir este libro para ayudar a las personas que tienen dificultad con el inglés y que quieren tomarse el poker un poco más en serio. Hay mucha información sobre poker, pero la mayoría está en inglés. No obstante, la información en castellano cada vez es más abundante y de mayor calidad. Recomiendo a la gente interesada en aprender poker que visiten periódicamente algún foro de poker en castellano.

Este libro pretende ser una aproximación teórica al juego del poker

Mi objetivo es que el lector al acabar de leer el libro tenga una visión general de lo que es el poker semiprofesional y que tenga una base lo suficientemente sólida para poder enfrentarse **al estudio** de la modalidad de poker que decida practicar.

OJO, he dicho enfrentarse al estudio, NO he dicho enfrentarse a las mesas.

-“Oye Carreño entonces, ¿cuando acabe de leer de este libro no puedo irme a Las Vegas a jugar el WSOP?”-

Claro que puedes irte a Las Vegas al WSOP... pero a una barra americana de las Vegas ☺ ¡No a jugar al poker! Y el WSOP lo ves por los monitores...

nota: De hecho, yo cuando acabé de escribir este libro me fui a “Las Vegas”... un bar de debajo de casa que hace unos pinchos de tortilla que quitan el sentido.

Manos Comentadas

He utilizado el conversor de manos gratuito <http://weaktight.com/>

He utilizado esta metodología porque es muy parecida a la que vais a encontrar en los foros cuando la gente postea las manos. Aunque la mano está en inglés, son palabras clave en el juego de poker y conviene familiarizarse con ellas.

Ejemplo de Mano

\$0.02/\$0.05 No Limit Holdem
9 Players

Stacks:

UTG \$3.53

UTG+1 \$13.08

Hero (MP1) \$5.05

MP2 \$6.33

MP3 \$4.78

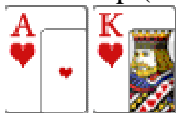
CO \$5.31

BTN \$8.14

SB \$3.74

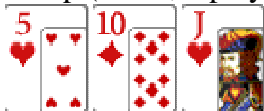
BB \$13.21

- ▶Pre-Flop (\$0.07, 9 players) **Hero is MP1**



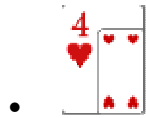
2 folds, **Hero raises to \$0.20**, MP2 calls \$0.20, 5 folds

- ▶Flop (\$0.47, 2 players)



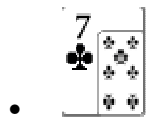
Hero bets \$0.30, MP2 calls \$0.30

- Turn (\$1.07, 2 players)



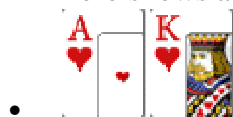
Hero bets \$0.70, MP2 calls \$0.70

- River (\$2.47, 2 players)



Hero bets \$1.75, MP2 calls \$1.75

- **Final Pot: \$5.97**
- Hero shows a flush, Ace high



- MP2 shows



Explicación de la Mano

**** (Inicio de la mano)

\$0.02/\$0.05 No Limit Holdem (*valor de las apuestas ciegas (ciega pequeña / ciega grande)*) (*Modalidad de poker*)

9 Players (*número de jugadores involucrados inicialmente en la mano*)

Stacks: (Cantidad de dinero disponible para jugar la mano)

UTG \$3.53 *Posición: Cantidad de dinero*

UTG+1 \$13.08

Hero (MP1) \$5.05 *Nuestra posición en la mano. Nosotros somos “Hero”*

MP2 \$6.33

MP3 \$4.78

CO \$5.31

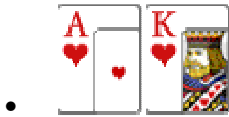
BTN \$8.14

SB \$3.74

BB \$13.21

►Pre-Flop (*calle*) (\$0.07, 9 players) (*cantidad del bote, número de jugadores involucrados en la mano*)

Hero is MP1 (*(nuestra posición y nuestras cartas iniciales)*)



2 folds, **Hero raises to \$0.20**, MP2 calls \$0.20, 5 folds

Fold = Abandonar la mano

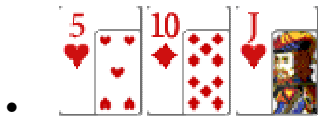
Raises to = Aumentar la apuesta (*Raises to \$0.20* = Aumentar la apuesta a \$0.20)

Calls = Ver la apuesta

1ª ronda de apuestas. Las 2 primeras posiciones de la mesa abandonan la mano (comenzando por UTG). Nosotros aumentamos la apuesta a 0.20 dólares. MP2 nos ve la apuesta. 5 jugadores abandonan la mano.

Nota: UTG es la primera posición en la mesa que habla en el pre-flop.

►Flop (*calle*) (\$0.47, 2 players) (*cantidad del bote, número de jugadores involucrados en la mano*)



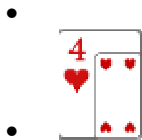
Hero bets \$0.30, MP2 calls \$0.30

Bets = Apostar (**Hero bets \$0.30** = Nosotros apostamos \$0.30)

Calls = Ver (MP2 calls \$0.30 = MP2 ve la apuesta de \$0.30)

2ª ronda de apuestas (Flop). Quedamos en la mano el MP2 y nosotros que jugamos en UTG+1. En el bote hay en ese momento 0.47 dólares. Nosotros hablamos primero porque tenemos la primera posición relativa de la mesa en ese momento. Apostamos 0.30 dólares. MP2 ve la apuesta.

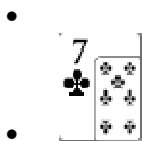
►Turn (*calle*) (\$1.07, 2 players) (*cantidad del bote, número de jugadores involucrados en la mano*)



Hero bets \$0.70, MP2 calls \$0.70

3ª ronda de apuestas (Turn). Seguimos en la mano el MP2 y nosotros que jugamos en UTG+1. En el bote hay en ese momento 1.07 dólares. Nosotros hablamos primero porque tenemos la primera posición relativa de la mesa en ese momento. Apostamos 0.70 dólares. MP2 ve la apuesta.

►River (*calle*) (\$2.47, 2 players) (*cantidad del bote, número de jugadores involucrados en la mano*)

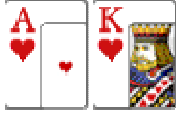


Hero bets \$1.75, MP2 calls \$1.75

4ª ronda de apuestas (River). Seguimos en la mano el MP2 y nosotros que jugamos en UTG+1. En el bote hay en ese momento 2.47 dólares. Nosotros hablamos primero porque tenemos la primera posición relativa de la mesa en ese momento. Apostamos 1.75 dólares. MP2 ve la apuesta.

Y se enseñan las cartas (showdown)

- **Final Pot: \$5.97 (cantidad del bote total)**
- Hero shows a flush, Ace high (Hero enseña color al As)



- MP2 shows (MP2 enseña)



Nota: **Hero** (héroe) somos nosotros en la mano y los demás jugadores se consideran “villanos”.

**** (Fin de la mano)

Introducción

¿El poker es un juego de suerte?

El poker es un juego de habilidad Y de suerte

En una ocasión un gran jugador dijo: “*No quiero tener suerte lo que quiero es que no esté en mi mesa*”.

El poker se podría definir como un juego de suerte donde la principal cualidad de los jugadores ganadores es su habilidad para jugarlo

Pero vayamos por partes...

Lo primero que hay que comprender es que **el poker es un juego de información incompleta**. Es decir, no conocemos TODA la información en un momento determinado de una determinada mano. Ese vacío de información la tenemos que “rellenar” con algo, -“¿Con suerte?”- NO, con probabilidad.

Cierto es que la suerte es un factor importante en el juego del poker, pero **la suerte en el poker se define como el desvío de la probabilidad**. Mi padre suele decir que a la suerte hay que acorralarla, bueno, pues **una buena definición de un profesional sería la de un jugador que acorrala la suerte**.

En el poker a la larga, los mejores jugadores ganan el dinero y los peores lo pierden

Cuando tenemos que hacer un movimiento, debemos tener la habilidad para combinar la apuesta correcta con la probabilidad de que el suceso ocurra. Es decir, que de nuestra habilidad para jugar al poker (saber jugar al poker) depende que decidamos ir a una mano o no hacerlo, si decidimos ir, de nuestra habilidad depende saber cuál es la cantidad de dinero (o fichas) que debemos apostar.

¿Si sale la carta que necesitamos para ganar y ganamos significa que somos buenos jugadores? NO. ¿Si no sale la carta que necesitamos para ganar y perdemos significa que somos malos jugadores? TAMPOCO.

Un buen jugador de poker se reconoce por su habilidad por tomar las decisiones correctas y NO porque gane o pierda. Claro está que un buen jugador tendrá tendencia a ganar mientras que uno malo tendrá tendencia a perder.

Un parámetro muy importante a considerar para comprender qué es la suerte en el poker es el número de manos jugadas.

Cuanto más manos juguemos, menos influirá la suerte en nuestros resultados,
por el contrario,
cuanto menos manos juguemos, más influirá la suerte.

Cuanto más manos juguemos, menos influirá la suerte en nuestros resultados, por el contrario, cuanto menos manos juguemos, más influirá la suerte. Por eso se dice que un buen jugador de poker es ganador **a largo plazo**, cuando ha jugado las suficientes manos como para *compensar* la mala suerte.

¿Cuántas manos necesito para saber si soy ganador?

Las estadísticas de 20.000 o 30.000 manos nos pueden orientar sobre nuestro juego en ese nivel. Nos sirven para ver si nos vamos desarrollando bien y somos potencialmente ganadores, PERO son necesarias 100K manos por lo menos para que los números de la estadística sean descriptivos de nuestro juego y de nuestro winrate.

100.000 manos es la mínima cantidad de manos aconsejables para interpretar los números de una estadística, siendo 500.000 manos una cantidad suficiente para que los números sean “reales”

En el hold'em sin límite hay un dicho: “Con cualquier par de cartas se puede ganar”

La grandeza y a la vez complejidad del Hold'em radica en eso. Si tú eres el jugador más malo del universo y juegas una mano contra el campeón del WSOP ¡le puedes ganar! Puedes tener suerte... La teoría está toda escrita y al alcance de cualquiera, la principal diferencia entre un buen jugador y un excelente jugador no se encuentra en su juego, se encuentra más allá de todas las técnicas y recursos que maneja, hacer eso todos lo sabemos, su secreto incluso está más allá de la mesa... está en las personas contra las que juega.

El poker no es un juego de cartas jugado por personas,
el poker es un juego de personas jugado con cartas

Y para terminar, y haciendo frente a la cuestión que nos aborda: -“Amigo Carreño, ¿tú crees en la suerte?”- Sí, sí creo en la suerte, pero prefiero no contar con ella por si ella no cuenta conmigo ;-)

El poker que te imaginas

El poker que la gente se imagina es el poker de las películas... Nada más lejos de la realidad. El mundo REAL del poker está a miles de kilómetros (o millas) de lo que la gente tiene en su cabeza.

En este punto, permítanme hacer una aclaración, cuando yo me refiero a un jugador de poker, me estoy refiriendo a un jugador semi-profesional (SPRO) de poker, no de un jugador ocasional. ¿Cuál es la diferencia? Pues que mientras el jugador ocasional juega al poker como una actividad lúdica, el jugador SPRO juega para ganar un sobresueldo. Mientras el jugador ocasional da por perdido su dinero de antemano (o debería), el SPRO juega para ganar dinero.

¿Cómo sé si soy Semiprofesional o Amateur?

Si juegas como mínimo 3-4 horas regularmente, analizas cada aspecto del juego en cada mano (blinds, posición, perfiles, etc.), NO juegas cansado, NO juegas borracho, NO juegas enfadado, te tomas el juego a nivel impersonal, consideras que los *bads beats* (golpe de mala suerte) no existen, que solo existen las malas jugadas, que cuando pierdes es por y exclusivamente tu culpa (aunque excepcionalmente no lo sea) y que cuando ganas es porque los demás son peores que tú... Amigo, empieza a pensar que eres un semiprofesional. OjO, esto no significa que vayas a ganar, porque como en cualquier profesión hay buenos profesionales y otros no tanto. En definitiva **el ser semiprofesional es una actitud.**

Si tuviera que resumir a un jugador semiprofesional en dos palabras serían: DISCIPLINA y PACIENCIA. Os habréis dado cuenta que uso la palabra “semiprofesional” y no “profesional”, ¿Cuál es la diferencia? El colesterol ☺, jajaja. La única diferencia es que mientras el profesional ocupa todo su tiempo laboral en el poker, el semiprofesional tiene otros quehaceres, la actitud es la misma. Desde mi punto de vista, para la mayoría de mortales, jugar al poker debe ser una actividad complementaria. Debes tener al menos una fuente de ingreso garantizada. Es un error catastrófico pensar que el poker va a salvar nuestra vida económica. Repito: catastrófico.

En tiempos de crisis es normal que la gente desesperada busque alguna manera de conseguir un dinero extra, es normal, pero comenzar a jugar al poker con la intención de ganar dinero seguro es la peor manera posible de comenzar a jugar al poker. Por cierto, como dice mi padre en tiempos de crisis la mejor lotería es un buen trabajo...

No podemos creer que el poker nos va a arreglar la vida, debemos creer que el poker es solo *parte* de nuestra vida

El Poker como Deporte

Recientemente se le ha dado al poker el estatus de deporte en Lituania. Lo que nos lleva a una pregunta peliaguda: Si el poker es un deporte ¿¡Qué hago yo con esta barriga!?

¿Una actividad debe implicar esfuerzo físico para ser considerada como deporte?

La clave del asunto es diferenciar el término “deporte” y la actividad física. La acepción deporte implica competición mientras que la actividad física puede ser competitiva o no. Y ahora que lo pienso, ¿utilizar el cerebro no se considera actividad física? Y otra cuestión ¿Cuál es la cantidad mínima de esfuerzo requerido para considerarse “Actividad física”? ¿Hay que correr la maratón o tan sólo los 100 metros lisos para considerarse un deportista? Los primeros juegos olímpicos en la Grecia antigua consistían solamente en una carrera a pie de 185 ó 190 metros (un largo de la pista de atletismo). Un ejemplo de esta cuestión que estoy exponiendo es el tiro olímpico. El desgaste es mínimo, y no sólo se le considera deporte, sino que también es olímpico.

Por otra parte está demostrado que el sistema nervioso y el cardiovascular sufren un serio desgaste en los torneos de poker (de élite), lo que suele llevar a perder peso a los jugadores durante una competición. Todo ello conlleva a que el jugador debe entrenarse físicamente para poder soportar un torneo, lo que nos lleva a la máxima “Mens sana in corpore sano”.

¿Puede definirse el Deporte?

La cosa no está tan clara, porque cada organización tiene su propia definición de lo que se considera deporte. Una buena definición de deporte sería definirlo como “Actividad física y mental, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas”

En marzo de 1999, el Comité Olímpico Internacional (COI) reconoció a la Federación Mundial de Bridge (WBF), como Federación Olímpica otorgando al Bridge el mismo status deportivo que actualmente poseen deportes como el golf, squash, karate, ajedrez, polo, rugby, etc. Es decir, “juegos” que se consideran deportes a todos los efectos aunque no participan en los Juegos Olímpicos.

Realmente la pregunta clave es: ¿El poker es un juego de suerte?

Mientras que el ajedrez es un juego con información completa, el poker no lo es, lo que da pie a que entre la suerte en escena. Pero de todos modos, en todos los deportes, en mayor o menor grado es necesaria la suerte. ¿Cuál es el grado necesario de suerte para dejar de considerar una actividad como deporte? Se celebran torneos de poker, pero no así torneos de ruleta...

¿Cuál es mi opinión al respecto?

No creo que el poker sea un deporte, no creo que tampoco sea el rey de los juegos, ni que el poker sea “como la vida”... PERO el ajedrez está organizado como un deporte en 160 países y reconocido como tal en más de 130, así como por el Comité Olímpico Internacional (COI) desde 1999 (y lo mismo se puede decir del Bridge o de cualquier otro juego mental calificado como deporte por Asociación Internacional de Deportes Mentales (IMSA)) por lo que veo una discriminación hacia el poker.

Origen del Poker

No se conoce el origen del juego pero parece probable que provenga directamente del juego Persan, el Âs Nas. El poker comenzó a jugarse en Nueva Orleans. El juego se volvió muy popular a mediados de los años 30 en su variante más conocida, el draw poker o poker cubierto de 5 cartas. También era muy popular el stud poker o poker descubierto.

El juego continuo desarrollándose. **Las variaciones del poker se introducen para crear más acción**, hacer el juego más entretenido. Una variante muy popular fue el Seven-Card Stud o Descubierto de siete cartas, más tarde vendría el Lowball y el High-Low, que permitían apostar a la mayor y la menor jugada, Omaha, Triple Draw y como no, la variante de Texas, el Texas Hold'em.

En general las variantes del poker son el resultado de:

- a) Alterar el número de cartas a repartir;
- b) Repartir cartas descubiertas, cubiertas y/o comunes;
- c) Alterar el valor de las cartas.

Básicamente, el Hold'em es una adaptación del stud de siete cartas con la diferencia que las cartas descubiertas, 5 en este caso, son comunes a todos los jugadores. La variante nació en Texas y se ha hecho muy popular en los últimos años. Es la variante con la que se juega el evento principal del campeonato del mundo (WSOP) que se celebra cada año en Las Vegas.

El poker es un juego genuinamente estadounidense que se juega actualmente en todo el mundo. Su variante más conocida es sin discusión el Five Draw Poker, el poker cubierto de 5 cartas. No hay película del viejo oeste que se precie sin alguna partida de esta variante. La evolución del poker es imparable y actualmente se comienza a ganar el status de deporte.

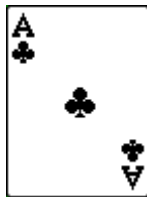
La Baraja Francesa

Al poker se juega con la baraja francesa.

Tiene 52 cartas divididas en 4 palos y cada palo tiene 13 valores.

Los 4 palos tienen el mismo valor, es decir, un 4 de corazones vale lo mismo que un 4 de picas.

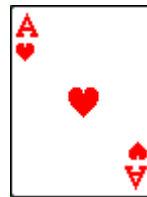
Los 4 Palos



Tréboles
(Clubs)



Diamantes
(Diamonds)

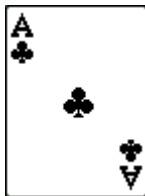


Corazones
(Hearts)

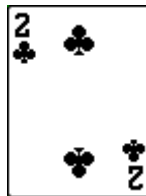


Picas
(Spades)

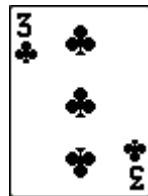
Los 13 Valores



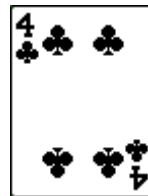
As
(Ace)



Dos
(Deuce)



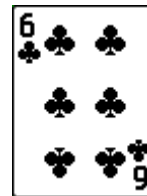
Tres
(Three)



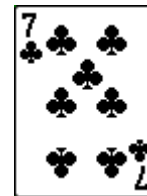
Cuatro
(Four)



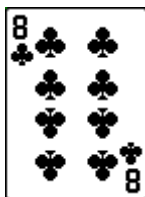
Cinco
(Five)



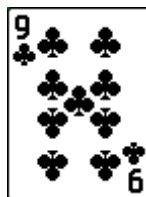
Seis
(Six)



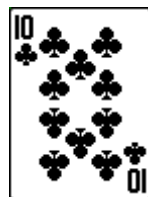
Siete
(Seven)



Ocho
(Eight)



Nueve
(Nine)



Diez
(Ten)



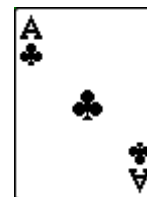
Jota
(Jack)



Dama
(Queen)



Rey
(King)



As
(Ace)

La carta más baja es el 2 y la más alta es el As. El As está dos veces porque puede actuar con valor 1 o con el máximo.

Ej: A♥-2♦-3♣-4♠-5♥ Escalera al 5

Ej: 10♦-J♠-Q♦-K♥-A♣ Escalera al As

Ranking de Manos

ESCALERA REAL DE COLOR (Royal Flush Straight)

10-J-Q-K-A del mismo palo (suited).



ESCALERA DE COLOR (Flush Straight)

5 cartas consecutivas del mismo palo.



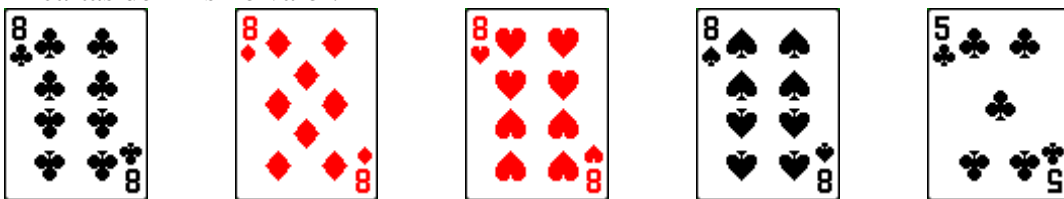
En caso de empate gana la carta más alta de la escalera.

Ej: 5♦-6♦-7♦-8♦-9♦ Gana

Ej: 3♦-4♦-5♦-6♦-7♦ Pierde

POKER (Four of a Kind)

4 cartas del mismo valor.



Si se empata, gana el kicker más alto (la quinta carta en este caso).

Ej: 8♥-8♦-8♣-8♠-6♥ Gana

Ej: 8♥-8♦-8♣-8♠-4♥ Pierde

FULL (Full House)

Un trío más una pareja.



En este caso: Full de nueves y ochos. Primero el trío, que es el que marca la fuerza del full y le da nombre, después la pareja. Se suele nombrar abreviado. Ej: Full de nueves.

Ej: J♥-J♦-J♠-9♥-9♠ Gana
 Ej: 8♥-8♦-8♠-9♥-9♠ Pierde

En caso que los tríos fueran iguales gana la pareja mayor.

Ej: J♥-J♦-J♠-9♥-9♠ Gana
 Ej: J♥-J♦-J♠-8♥-8♠ Pierde

COLOR (Flush)

5 cartas no consecutivas del mismo palo.



En caso de empate gana la carta más alta.

Ej: 5♠-3♠-A♠-6♠-8♠ Gana
 Ej: 5♠-3♠-J♠-6♠-8♠ Pierde

ESCALERA (Straight)

5 cartas de valor consecutivo que no sean del mismo palo.



La carta más alta marca la fuerza y da nombre a la escalera. En este caso: Escalera al nueve. A la escalera del 10 al As se le llama Escalera Real (la máxima).

Ej: 4♣-5♠-6♥-7♦-8♠ Pierde

Ej: 8♣-9♠-10♥-J♦-Q♠ Gana

El As se puede utilizar por debajo o por arriba.

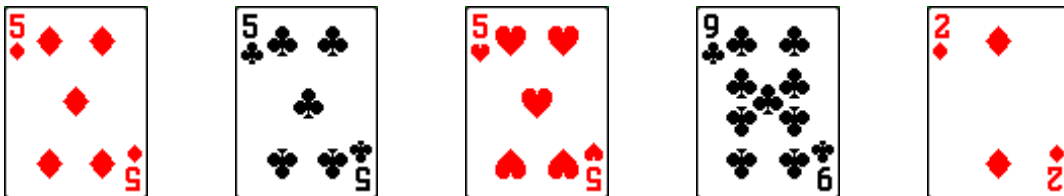
El valor numérico del As por debajo es 1.

Ej: A♠-2♣-3♥-4♦-5♦ Por debajo (Escalera al 5). Pierde.

Ej: 10♣-J♥-Q♠-K♦-A♥ Por arriba (Escalera real). Gana.

TRÍO (Three of a Kind)

3 cartas del mismo valor.



El valor del trío le da la fuerza y el nombre. En este caso: Trío de 5.

Ej: 7♥-7♦-7♠-5♥-6♠ Gana

Ej: 4♥-4♦-4♠-5♥-6♠ Pierde

En caso de empate gana el kicker más alto.

Ej: 4♥-4♣-4♦-6♥-9♠ Pierde (kicker = 9)

Ej: 4♥-4♣-4♦-5♥-J♠ Gana (kicker = J)

En caso de empate con la 4ª carta, gana la quinta mayor.

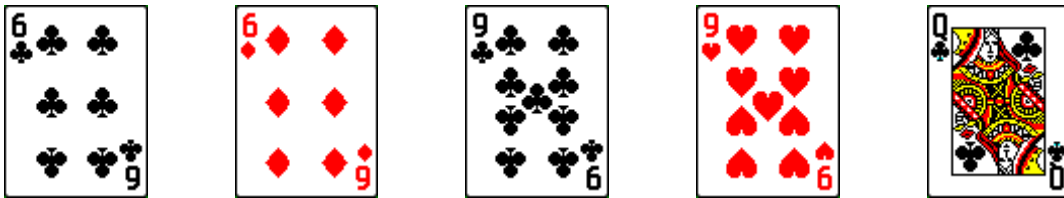
Ej: 4♥-4♣-4♦-J♥-9♠ Gana (kicker = 9)

Ej: 4♥-4♣-4♦-5♥-J♠ Gana (kicker = 5)

Si continua el empate se reparte el pot.

DOBLE PAREJA (Two Pair)

2 cartas del mismo valor más otras 2 cartas del mismo valor pero con distinto valor que las del primer par ¿? El desenladrillador que lo desenladrille buen desenladrillador será.



El valor de la máxima pareja le da la fuerza. Ej: Dobles parejas de seises y nueves. Familiarmente “Dobles de seises y nueves”.

Ej: 7♥-7♠-2♦-2♣-J♥ Gana

Ej: 4♥-4♠-2♦-2♣-J♥ Pierde

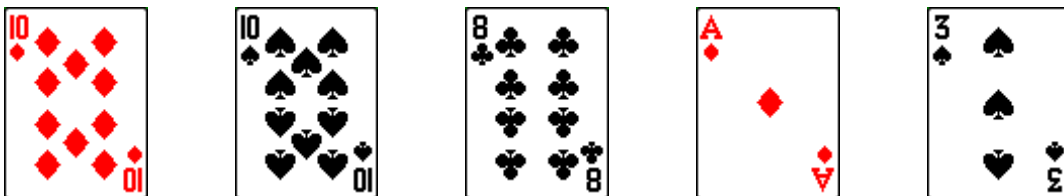
En caso de empate gana la quinta carta más alta (kicker).

Ej: 7♥-7♠-2♦-2♣-K♥ Gana

Ej: 7♥-7♠-2♦-2♣-J♥ Pierde

PAREJA (Pair)

2 cartas del mismo valor.



El valor de la pareja le da la fuerza y el nombre. Ej: Pareja de 10.

Ej: K♥-K♣-J♦-5♠-Q♦ Gana

Ej: 8♥-8♣-J♦-5♠-Q♦ Pierde

En caso de empate, gana la tercera carta más alta.

Ej: K♥-K♣-J♦-5♠-Q♦ Gana (kicker = Q)

Ej: K♥-K♣-J♦-5♠-2♦ Pierde

En caso de empate con la tercera carta, gana la cuarta más alta.

Ej: K♥-K♣-Q♦-5♠-J♦ Gana (kicker = J)

Ej: K♥-K♣-Q♦-3♠-2♦ Pierde

En caso de empate con la cuarta carta, gana la quinta más alta.

Ej: K♥-K♣-Q♦-J♠-3♦ Gana (kicker = 3)

Ej: K♥-K♣-Q♦-J♠-2♦ Pierde

LA CARTA MÁS ALTA (High Card)

Cuando no tienes ninguna jugada de las anteriores, tu jugada es la carta más alta.



El valor de la carta más alta le da la fuerza y el nombre. Ej: Queen high (Dama alta).

Ej: 5♦-3♥-7♣-J♥-A♠ Gana (Ace high)

Ej: 5♦-3♥-7♣-J♥-9♠ Pierde

Las Reglas del Juego

Poker cubierto de 5 cartas

Los Blinds

El poker cubierto de 5 cartas o Five card draw (5CD) se puede jugar con “antes” (apuesta fija obligada que aporta cada jugador de la mano) o con blinds. En el poker on-line normalmente se juega con blinds.

Los blinds o apuestas ciegas son apuestas obligatorias

Antes de que se repartan las cartas, los dos primeros jugadores a la izquierda del crupier depositan obligatoriamente una cantidad para crear el bote de inicio. (La ciega pequeña o Small Blind, primer jugador a la izquierda del crupier deposita la mitad que la ciega grande o Big Blind que es el segundo jugador a la izquierda del crupier). La cantidad que depositen dependerá del límite de la mesa.

Estructura

El juego del 5CD se estructura en 2 partes y en cada una de ellas se apuesta.

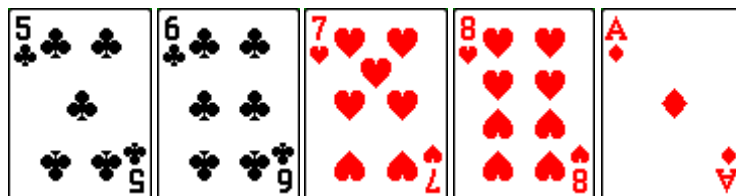
Cartas tapadas: Reparten 5 cartas tapadas a cada jugador.

Draw: Descarte.

Tu jugada final se compone de la mejor combinación posible de tus 5 cartas

Ejemplo

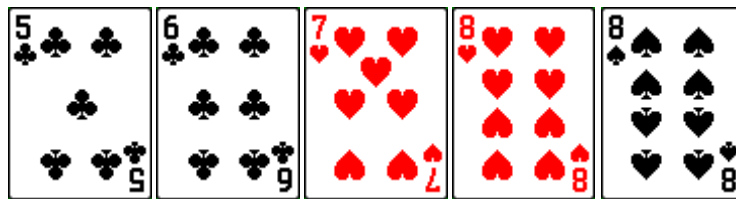
Mis Cartas (tapadas)



1º ronda de apuestas

Draw

Me descarto del As y recibo una nueva carta



2º Ronda de apuestas

SHOWDOWN



El “showdown” es cuando mostramos nuestras cartas después de la segunda ronda de apuestas, es decir, cuando ya no hay más apuestas.

Hold'em con Límite

Los Blinds

Los blinds o apuestas ciegas son apuestas obligatorias

Antes de que se repartan las cartas, los dos primeros jugadores a la izquierda del crupier depositan obligatoriamente una cantidad para crear el bote de inicio. (La ciega pequeña o Small Blind, primer jugador a la izquierda del crupier deposita la mitad que la ciega grande o Big Blind que es el segundo jugador a la izquierda del crupier). La cantidad que depositen dependerá del límite de la mesa.

Estructura

El juego del Hold'em se estructura en 4 partes y en cada una de ellas se apuesta. En las 2 últimas rondas las apuestas son dobles.

Cartas tapadas: Reparten 2 cartas tapadas a cada jugador.

Flop: Reparten 3 cartas descubiertas en la mesa.

Turn: Se reparte una carta descubierta más.

River: Se reparte la última carta descubierta.

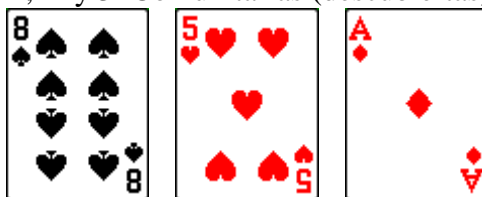
Las cartas descubiertas en la mesa se llaman *cartas comunitarias* porque son para todos. Las tuyas propias son las dos que te reparten tapadas al principio.

Tu jugada final se compone de la mejor combinación posible entre tus dos cartas tapadas y las 5 comunitarias



FLOP

1ª, 2ª y 3ª Comunitarias (descubiertas)



2º Ronda de apuestas

TURN

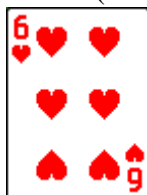
4º Comunitaria (descubierta)



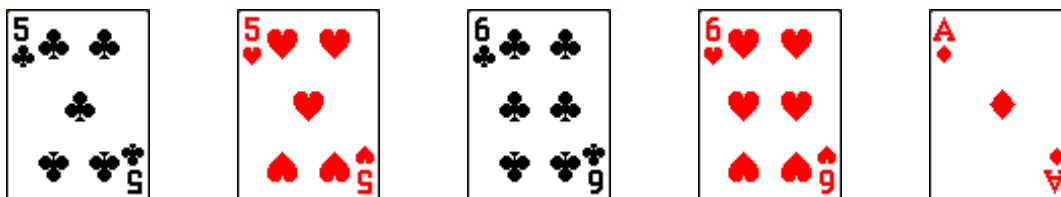
3º Ronda de apuestas (dobles)

RIVER

5º Comunitaria (descubierta)



4º Ronda de apuestas (dobles)

SHOWDOWN

El “showdown” es cuando mostramos nuestras cartas después de haber apostado en el *river*, es decir, cuando ya no hay más apuestas.

Apuestas (en una mesa de 1\$-2\$)

Supón que ves las cartas, son malas y no vas a la mano. Ahora supón que todos hacen lo mismo, ¿cuanto dinerito se va a llevar el que gane la mano? Ya te lo digo yo, 0\$ (cero patatero), ¿cómo se evita eso? Los **BLINDS**: Las apuestas ciegas. El siguiente jugador al **DEALER**, el primer jugador, está obligado a apostar la mitad de una apuesta simple, en este caso 0.50\$. A esta posición se le llama **SMALL BLIND**. El siguiente jugador al **Small Blind** está obligado a apostar una apuesta simple, en este caso 1\$. A esta posición se le llama **BIG BLIND**. Y el resto... a jugaaaaaar.

PRE-FLOP: Empieza a *hablar* el siguiente jugador al Big Blind. Te reparten tus dos cartas, las ves, mejor que no las hubiese visto, haces FOLD, te vas. Que te gusta lo que ves, haces CALL, es decir, ves la apuesta del Big Blind (1\$). Que te gusta mucho lo que ves, reenvidas, haces RAISE, es decir, apuestas el doble (2\$). Si nadie apuesta más dinero que tú se acaba la ronda.

FLOP: Caen 3 cartas descubiertas sobre el tapete. Empieza a hablar el Small Blind. Si nadie ha apostado antes que tú, tienes la opción de hacer CHECK (no apostar pero seguir en el juego). Si alguien ha apostado antes que tú tienes que decidir. Tienes 3 opciones: FOLD Te vas perdiendo todo el dinero que has apostado previamente; CALL, ves la apuesta (1\$); RAISE, doblas la apuesta (2\$). En este caso hacemos *call*, lo vemos y si nadie apuesta más cantidad se acaba la ronda. Si alguien por detrás de ti sube la apuesta, es decir, hace *raise* subiendo 1\$ más la apuesta, tienes que volver a decidir. Normalmente hay un máximo de 3 reenvites.

TURN: Cae la 4ª carta comunitaria sobre el tapete, **las apuesta se duplican**, a partir de ahora una apuesta (BET) vale 2\$ y un *raise* 4\$. Lo cosa empieza a coger color. El primero que habla es el Small Blind, CHECK. El de delante de ti hace *bet*, ósea apuesta 2\$, te llega el turno, a decidir, ¿Qué hacemos? Nos vamos (*fold*), nos quedamos (*call*) o le doblamos la apuesta (*raise*) y le dejamos temblando. Hacemos *call* y si nadie hace *raise* se acaba la ronda.

RIVER: Cae la quinta y última carta, ¡madre que emoción! El primero que habla es el Small Blind o en su defecto el siguiente correlativo. El de antes, el de delante de ti, apuesta (*bet*), nosotros nos miramos las cartas, miramos la mesa, resoplamos y decimos: ¿Á donde voy yo con estas cartas? Hacemos FOLD. Y piensas –“Tenía que haberme ido a ver la película con mi novia”-. Y ya está, acabas de jugar una manita al Hold'em ☺

Hold'em sin Límite

Los Blinds

Los blinds o apuestas ciegas son apuestas obligatorias

Antes de que se repartan las cartas, los dos primeros jugadores a la izquierda del crupier depositan obligatoriamente una cantidad para crear el bote de inicio. (La ciega pequeña o Small Blind, primer jugador a la izquierda del crupier deposita la mitad que la ciega grande o Big Blind que es el segundo jugador a la izquierda del crupier). La cantidad que depositen dependerá del límite de la mesa.

Estructura

El juego del Hold'em sin límite (No Limit) se estructura en 4 partes y en cada una de ellas se apuesta.

Cartas tapadas: Reparten 2 cartas tapadas a cada jugador.

Flop: Reparten 3 cartas descubiertas en la mesa.

Turn: Se reparte una carta descubierta más.

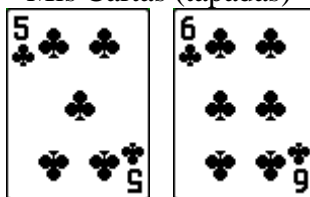
River: Se reparte la última carta descubierta.

Las cartas descubiertas en la mesa se llaman *cartas comunitarias* porque son para todos. Las tuyas propias son las dos que te reparten tapadas al principio.

Tu jugada final se compone de la mejor combinación posible entre tus dos cartas tapadas y las 5 comunitarias

PRE-FLOP

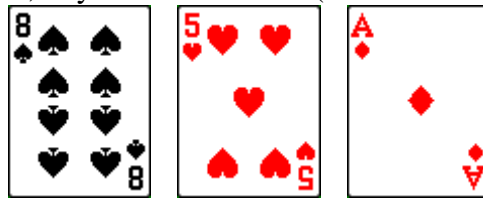
Mis Cartas (tapadas)



1º ronda de apuestas

FLOP

1ª, 2ª y 3ª Comunitarias (descubiertas)



2º Ronda de apuestas

TURN

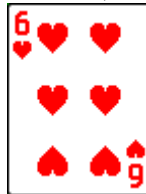
4º Comunitaria (descubierta)



3º Ronda de apuestas

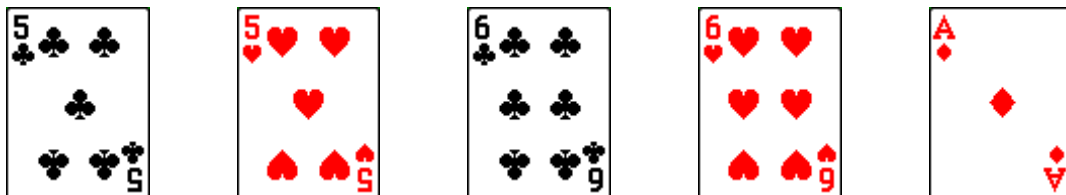
RIVER

5º Comunitaria (descubierta)



4º Ronda de apuestas

SHOWDOWN



El “showdown” es cuando mostramos nuestras cartas después de haber apostado en el *river*, es decir, cuando ya no hay más apuestas.

Vamos a recordar la principal característica del NL Hold'em, la cantidad de la apuesta:

La mínima apuesta es el doble de la apuesta anterior y la máxima apuesta que puedes hacer es la cantidad de fichas que tengas en ese momento encima de la mesa.

En Hold'em NL puedes jugar TODO tu stack (dinero/fichas)
en cualquiera de las rondas de apuestas

En los juegos NL cash (dinero de verdad) la cantidad a apostar en cada ronda de apuestas está limitada por el dinero que tengas encima de la mesa en ese momento, en el momento que tienes que apostar. Es importante comprender esta característica, porque no puedo entrar en la mesa con el buy-in mínimo (cantidad de dinero exigible al jugador para sentarse en la mesa) y esperar a que te salgan una pareja de ases para ingresar el máximo permitido en la mesa y apostar.

Pot Limit Omaha High

Los Blinds

Los blinds o apuestas ciegas son apuestas obligatorias

Antes de que se repartan las cartas, los dos primeros jugadores a la izquierda del crupier depositan obligatoriamente una cantidad para crear el bote de inicio. (La ciega pequeña o Small Blind, primer jugador a la izquierda del crupier deposita la mitad que la ciega grande o Big Blind que es el segundo jugador a la izquierda del crupier). La cantidad que depositen dependerá del límite de la mesa.

Estructura

El juego del Omaha se estructura en 4 partes y en cada una de ellas se apuesta.

Cartas tapadas: Reparten 4 cartas tapadas a cada jugador.

Flop: Reparten 3 cartas descubiertas en la mesa.

Turn: Se reparte una carta descubierta más.

River: Se reparte la última carta descubierta.

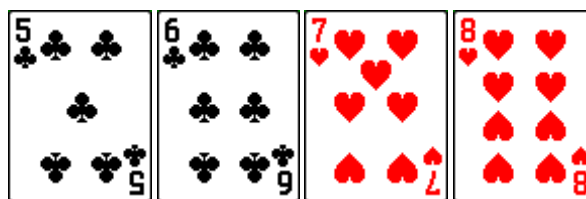
Las cartas descubiertas en la mesa se llaman *cartas comunitarias* porque son para todos. Las tuyas propias son las 4 que te reparten tapadas al principio.

Tu jugada final se compone de la mejor combinación posible entre dos cartas tapadas tuyas y 3 comunitarias.

La mano en Omaha se compone de la mejor combinación de 2 cartas tapadas con 3 cartas comunitarias.

Debes utilizar OBLIGATORIAMENTE **dos cartas tapadas** para realiza al mejor combinación posible.

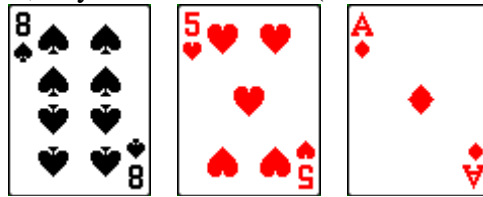
PRE-FLOP
Mis Cartas (tapadas)



1º ronda de apuestas

FLOP

1ª, 2ª y 3ª Comunitarias (descubiertas)



2º Ronda de apuestas

TURN

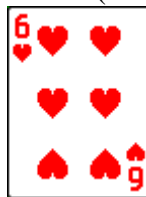
4º Comunitaria (descubierta)



3º Ronda de apuestas

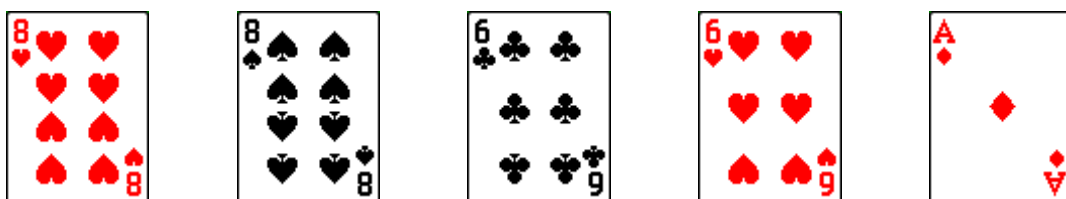
RIVER

5º Comunitaria (descubierta)



4º Ronda de apuestas

SHOWDOWN



El “showdown” es cuando mostramos nuestras cartas después de haber apostado en el *river*, es decir, cuando ya no hay más apuestas.

En Pot Limit Omaha (PLO) **puedes apostar como máximo la cantidad del bote** en cualquiera de las rondas de apuestas

Pot Limit Omaha High-Low

Las reglas son prácticamente igual que las del Pot Limit Omaha High.

Misma estructura de apuestas: Se puede apostar como máximo el bote encada una de las 4 rondas de apuestas: Preflop, flop, turn y river.

Mismas reglas para realizar la jugada: Tenemos que utilizar obligatoriamente 2 cartas propias con 3 comunitarias.

La principal característica del PLO High-Low es que es un juego repartido

Juego Repartido

PLO High-Low es un juego repartido (**split game**), lo significa que se juega más de una mano a la vez, en este caso, se juegan dos: la mayor mano (high) y la menor mano (low).

Podemos utilizar diferentes pares de cartas propias para jugar una u otra mano. Cada mano se lleva medio bote, o sea, que la mitad del bote se va para la mayor mano (high) y la otra mitad del bote se va para la menor mano (low) (siempre y cuando esta sea posible).

Siempre habrá una mejor mano PERO no siempre será posible la menor mano. **Para que haya una mano menor un jugador debe tener 5 cartas menores de 8 y sin emparejar.** Si no es posible una mano menor, la mejor jugada se lleva el bote entero.

Si dos o más jugadores empatan en la misma mano (la mayor o la menor) se reparte el medio bote, es lo que se llama un cuarto de bote (quartering).

-“Oye Carreño, esto me suena muy complicado...”-

NO PROBLEMO, lo iremos explicando todo poco a poco y una cosa detrás de otra. Os acordáis lo que os dije que soy un tarugo contando odds, pues esto es lo mismo, si lo comprendo yo, TÚ puedes hacer un master. Vamos que soy algo así como una garantía, no os exagero... una vez tardé casi 2 años en hacer un puzzle y estaba contento porque en la caja ponía “de 4 a 6 años” ☺

Esto parece mucho más complicado de lo que en realidad es, no os preocupéis y vayamos por partes como decía Jack. Pero lo primero es lo primero... ¡Manolooooo! ¡Esa cervcita! Que aquí tengo para un rato...

Mano Mayor (High)

Es la misma mano que gana en el PLO High, simplemente es la mejor jugada. Recordar que debemos utilizar 2 de nuestras 4 cartas tapadas con 3 de las 5 cartas comunitarias para realizar nuestra jugada. Repito: 2 de nuestras cartas con 3 de las cartas comunitarias.

Mano Menor (Low)

Aquí viene el tema...

Debemos utilizar 2 de nuestras 4 cartas tapadas con 3 de las 5 cartas comunitarias para combinar la menor mano posible.

La mejor mano posible para Low es A-2-3-4-5 y la peor mano posible es 4-5-6-7-8

Contando manos de Low

Concepto clave OPL High-Low

Un truco para contar es hacerlo al revés, de la carta más alta a la menos alta

Es decir que suponiendo que tenga A-2-4-5-8, la lectura sería 8-5-4-2-A.

Seven Card Stud

Previamente al reparto se paga “el ante” (cantidad inicial obligatoria para que te repartan las cartas) a la vez que se dice de viva voz –“Estoy adentro”-. La cantidad del ante (suele ser) la decima parte de una apuesta pequeña

Ej: En una mesa de \$10 - \$20, el ante es de 1\$

Reparto Inicial

Las mesas full-ring de Stud son de 8 jugadores. El repartidor siempre reparte primero al jugador que está más cerca de su izquierda y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores recibirán dos cartas boca abajo y una tercera carta boca arriba conocida como “door card”.

Se produce una ronda de apuestas comenzando con el jugador con la carta más pequeña en valor y palo. Esto se conoce como “bring-in”.

El jugador con la carta de menor valor (el As como carta alta) hace la apuesta forzosa. En caso de que dos o más jugadores tengan la “door card” del mismo valor, decidirá el palo. El ranking de los palos es el siguiente: picas, corazones, diamantes y tréboles (es decir, el Dos de tréboles es la carta más baja posible). Esta es la única vez que los palos tienen un rol en el juego. El jugador que hace la apuesta forzosa puede escoger entre apostar la mitad de una apuesta pequeña o apostar directamente la apuesta pequeña.

Ej: En una mesa de \$10 - \$20

Las cartas boca arriba son: A,2,3,4,5,6,7

El jugador con el 2 boca arriba puede elegir entre apostar 5\$ o 10\$.

Nota: Si elige apostar 5\$ un jugador que aumente la apuesta (raise) apostará 10\$ (a esto se le llama “completar la apuesta”) PERO si el jugador con la apuesta forzosa (bring-in) opta por apostar la apuesta completa, es decir, los 10\$, un hipotético jugador que aumente la apuesta la subirá a 20\$.

Ej: En una mesa de \$10 - \$20

Las cartas boca arriba son: A ,2 de corazones, 2 de diamantes, 4, 5, 6, 7

El bring-in lo debe hacer el jugador con el 2 de diamantes de “door card”.

Cuarta Calle

La próxima carta que se repartirá en el juego será la cuarta que los jugadores reciben en mano y estará boca arriba. El repartidor quemará (descartará) una carta de arriba del mazo y luego comenzará repartiendo por el jugador ubicado a su izquierda y seguirá en la mesa en el sentido de las agujas del reloj. Se produce una ronda de apuestas comenzando por el jugador con la mejor mano en sus dos cartas boca arriba.

El jugador que tiene la mejor mano “tiene la acción” y puede hacer la apuesta inicial de la ronda o pasar. Si hay empate entre los jugadores para la mejor mano, quien tiene la acción es el jugador más cerca de la izquierda del repartidor.

Nota: Si algún jugador muestra un par abierto en la 4ta calle (tiene un par en sus dos cartas descubiertas), ese jugador tiene opción una apuesta grande (big bet) (apuesta que generalmente no está disponible hasta la 5ta calle). Si el jugador elige hacer la apuesta límite inferior, cualquier otro jugador en la mano puede elegir la subida de límite inferior o superior. Una vez que un jugador hizo la apuesta de límite superior, todas las apuestas siguientes deben realizarse en ese nivel superior. En otras palabras, la ronda de apuestas que inicialmente se haría con la apuesta pequeña se convierte en una ronda de apuestas con la apuesta grande (si algún jugador de la mano decide que sea así).

Quinta Calle

La próxima carta que se repartirá en el juego será la quinta que los jugadores reciben en mano y estará boca arriba. El repartidor quemará (descartará) una carta de arriba del mazo y luego comenzará repartiendo por el jugador ubicado a su izquierda y seguirá en la mesa en el sentido de las agujas del reloj. Se produce una ronda de apuestas comenzando por el jugador con la mejor mano en sus tres cartas boca arriba.

NOTA: Comenzando por la 5ta calle y continuando por todas las calles siguientes, todas las apuestas y subidas se realizan a la apuesta grande (Big Bet), es decir, que la mínima apuesta que se podrá realizar valdrá el doble que en las anteriores calles.

Ej: En una mesa de \$10 - \$20

La apuesta mínima será de 20\$

Sexta Calle

La próxima carta que se repartirá en el juego será la sexta que los jugadores reciben en mano y estará boca arriba. El repartidor quemará (descartará) una carta de arriba del mazo y luego comenzará repartiendo por el jugador ubicado a su izquierda y seguirá en la mesa en el sentido de las agujas del reloj. Se produce una ronda de apuestas comenzando por el jugador con la mejor mano en sus cuatro cartas boca arriba.

Séptima Carta (River)

La próxima carta que se repartirá en el juego será la séptima (y última) que los jugadores reciben en mano y estará boca abajo (facedown). El repartidor quemará (descartará) una carta de arriba del mazo y luego comenzará repartiendo por el jugador ubicado a su izquierda y seguirá en la mesa en el sentido de las agujas del reloj. Se produce una ronda de apuestas comenzando por el jugador con la mejor mano en sus cuatro cartas boca arriba.

Nota

Si hay ocho jugadores que jugaron hasta la sexta carta y que esperan ahora la última carta del juego, al repartidor sólo le quedará una (1) carta en el mazo. Esto se debe a que $8 \times 6 = 48$ cartas + las 3 cartas quemadas en la 4ta, 5ta y 6ta calle dan un total de 51 cartas.

En el caso de que no haya cartas suficientes en el mazo para repartir la última carta a cada uno de los jugadores, el repartidor calculará si la suma de las cartas quemadas y las cartas del mazo permite que cada jugador reciba la última carta boca abajo. Si el repartidor puede repartir la última carta a cada jugador, tomará todas las cartas quemadas y las que queden en el mazo, las mezclará y repartirá la última carta a cada jugador.

Sin embargo, si el repartidor calcula que no es posible dar a cada jugador su propia carta, entonces tomará todas las cartas quemadas, las mezclará y pondrá una carta boca arriba en medio de la mesa. Esa carta es comunitaria, es decir, que la pueden utilizar todos los jugadores para combinarla con sus seis cartas.

Showdown

Gana la mejor mano de 5 cartas de la mesa. En caso de empate de dos o más jugadores el bote se repartirá en partes iguales.

Diferencias con el Hold'em

1. No hay cartas comunitarias en el 7stud
2. Hay *antes* + bring-in como apuestas obligadas en 7stud y no hay blinds como en el hold'em
3. Hay 5 rondas de apuestas (una más que en el hold'em)
4. El jugador con la mejor mano comienza la ronda de apuestas, a excepción de la primera ronda en la que el jugador con la menor carta descubierta es el que debe apostar forzosamente (bring-in)
5. En el 7stud hay que recordar las cartas foldeadas, en cambio en el hold'em sólo tienes que fijarte en tus cartas y en las cartas de la mesa.
6. El número máximo de jugadores es de 8 en el 7stud frente a 10 del hold'em

Razz

¿Qué es el Razz?

Debo reconocer que la primera vez que oí hablar del Razz pensé iba a escuchar a continuación ¡Chin! ¡Pum! por lo que deduje que era una especie de celebración ¡lol!, pero iba a ser que no. El Razz es la forma coloquial de nombrar al 7 Card Stud Low, como la forma coloquial de llamar al 7 Card Stud High es “Down the river”.

El Razz es parte del H.O.R.S.E (juego que combina las modalidades de **H**old'em, **O**maha (hi-lo), **R**azz, **S**even card stud, **S**even card stud **E**ight o better) y es el juego mejor considerado entre los profesionales en el WSOP ¿Por qué? Porque es un juego que alterna ¡5 variantes de poker! Ganar el HORSE de la WSOP no es broma.

El Razz es un juego de 7 card stud en el que gana la peor mano, mejor dicho, **gana la menor mano**. La menor mano posible es la jugada: A-2-3-4-5 (conocida como bicicleta (bicycle) o rueda (wheel)) la siguiente menor mano posible es: A-2-3-4-6 (6 perfecto) y así sucesivamente. Si no se está acostumbrado es difícil saber cual es la menor jugada, así que utilizaremos la técnica de contar para atrás, es decir, que cuando tengamos dudas de cual es la menor jugada entre 2 o más manos debemos contar hacía atrás.

Ej:

Mano 01: A-2-3-4-5 = 5-4-3-2-A

Mano 02: A-3-4-8-9 = 9-8-4-3-A

Mano 03: 2-5-6-7-9 = 9-7-6-5-2

La menor mano del ejemplo es la mano01 porque es una jugada “al 5”, la segunda menor es... ¿Cuál? Vamos a contar al revés: en la Mano 02 la carta más alta es el 9 y en la mano 03 es el 9, ergo, empate. Pasamos a la siguiente carta mayor: en la Mano 02 la segunda carta más alta es el 8 y en la mano 03 es el 7... ¡Ya tenemos ganador! La Mano 03 es MENOR que la Mano 02.

Reglas

Son las mismas que en el 7card Stud excepto que la apuesta forzosa (bring-in) la hace la carta descubierta mayor (en vez de la menor) y que el jugador con la menor jugada gana la mano (en vez de que la mayor jugada gane la mano). Tampoco existe la opción de apostar una apuesta grande cuando se empareja la door card (carta descubierta de inicio)

Seven Card Stud High low

La variante “high-low” o también conocida “eight or better” del 7 card stud se rige por las mismas reglas que el 7 card stud (high) con la excepción de que no se puede apostar una apuesta grande cuando hay una pareja descubierta en la 4ª calle. La gran diferencia del 7 Card Stud Hi-Lo es que es un juego repartido (Split), es decir, que gana la mitad del bote la mayor mano y la otra mitad del bote la gana la menor mano. La menor mano debe ser 5 cartas inferiores al 8 (inclusive) no emparejadas.

Ej: A-5-6-7-8 es una combinación válida para Low PERO no A-5-5-6-7.

Puedes utilizar 5 cartas (la mejor combinación de tus 7 cartas) para low y otras 5 cartas (la mejor combinación de tus 7 cartas) diferentes para High.

Ej: (A-A) 8-2-3-7-2

Mejor combinación para Low: A-2-3-7-8

Mejor combinación para High: A-A-2-2-8

El As es una carta muy fuerte en 7stud8b

El As es la carta más baja y más alta a la vez. Podemos utilizarla como creamos más conveniente para nuestra jugada.

La mejor jugada para low es: A-2-3-4-5 (wheel) y a su vez la podemos jugar para high porque es una escalera al 5.

Sin Mano Menor Posible

Si ningún jugador tiene una mano menor de 8 el bote entero lo gana el jugador que gane la mayor mano.

Medio Bote Empatado (Quartered)

Si dos jugadores empatan se reparten la mitad del bote total.

En Omaha hi-low suele ser habitual el bote repartido (quartered) entre 2 jugadores con la menor mano posible (low) PERO en 7stud high-low es muy raro que esto suceda.

Poker On-line

Ventajas Vs Inconvenientes del Poker On-line

Ventajas

- No hay necesidad de desplazarse.
- Tienes acción las 24 horas.
- Siempre hay una mesa para jugar en la modalidad que desees
- Nunca tienes que esperar para sentarte (porque ya lo estas ☺)
- Puedes jugar contra cualquier jugador del mundo en cualquier momento
- Encuentras mesas de límites bajos para aprender
- Puedes jugar en chancletas, pijama y una gorra de batman
- Juegas más manos por hora
- Puedes tomar notas sobre tus oponentes
- Puedes estudiar tu juego, con la opción del histórico de manos
- Puedes utilizar **software** de apoyo
- Puedes jugar en más de una mesa
- Los rakes son más bajos
- No hay que dar propinas
- Puedes jugar con playmoney
- Te puedes clasificar para el WSOP por una inscripción mínima
- Puedes cambiar el color de los palos de la baraja
- Los botones del interface de los casinos te ayudan a jugar más rápido
- Puedes dejar de jugar cuando te plazca
- No te puedes fundir las ganancias de una buena noche inmediatamente
- El casino suma automáticamente las apuestas en el pot facilitando los cálculos de las Odds
- Puedes conseguir bonos de depósito y ofertas especiales en casi todos los casinos Online
- No tienes que desplazarte con dinero en el bolsillo por la ciudad

Inconvenientes

- No tienes la observación directa del adversario
- Debes tener una gran disciplina en la gestión del bankroll. No es lo mismo apostar fichas virtuales que dinerito contante y sonante
- Debes recordarte a ti y a los demás de la casa que estás trabajando
- La seguridad en la red
- Te enclaustras en casa
- No ves a las azafatas ni a sus largas piernas
- No ves a los colegas
- En definitiva, se pierde el contacto humano

Seguridad en la Red

Este tema es muy importante y no hay que descuidarlo. A continuación os voy a exponer unos puntos a tener en cuenta si vamos a trabajar con dinero en la red.

Firewall

Necesitamos un Firewall para navegar. –“*Mandeeeeeee!!! ¿Que es lo que es esooooo?*”- La traducción de firewall es “cortafuegos”, esto ya nos indica que puede ser. Un firewall es un programa que analiza la información que entra y sale de nuestro ordenador. La gente se dedica a escanear puertos alegremente en internet... –“*¿Escanear puertos?*”- Los puertos son por donde entra y sale la información de tu ordenador. Fíjate que he dicho que entra y SALE. Debemos tener todos nuestros los puertos que no estén siendo usados cerrados. Un firewall es imprescindible cuando nuestra ID es estática. –“*¿Lo cualoooo?*”- Nuestra ID nos identifica cuando nos conectamos a internet, es como nuestra matrícula del coche, si es estática siempre usamos la misma y si es dinámica cada vez usamos una diferente. Casi todas las conexiones de banda ancha son de ID estática, es decir, que estamos permanentemente identificados y si quieren encontrarnos lo van a hacer mucho más fácilmente. –“*¿Y?*”- Pues si sé que juegas al poker, porque *se te ha ido la tecla* en un chat, vas a ser un objetivo. Conclusión: Es imprescindible un firewall para navegar.

Anti-Espías

Necesitamos un programa para eliminar programas espía. Los programas espías memorizan nuestras acciones cuando navegamos y lo más peligroso es que incluso memorizan nuestras pulsaciones de teclado. Si vamos a trabajar con contraseñas es imprescindible tener limpio nuestro ordenador de este tipo de programa.

Antivirus

Necesitamos tener el ordenador libre de virus, ergo, necesitamos un antivirus. Muy importante: Los troyanos son un tipo de virus que se esconden en nuestro sistema y después manda la información al exterior. Este tipo de virus son muy peligrosos para nosotros. Recordad trabajamos con contraseñas y no queremos que nuestras contraseñas circulen por internet.

Ingeniería Social

Evitar la ingeniería social. - “*¿Eso quiere decir que no podemos comprar bonos del estado para que hagan carreteras?*”. No, eso quiere decir que como me entere que vas diciendo que juegas al poker por los chats para impresionar a una nena (eso es lo que te crees tú) me quito el zapato y te estoy dando en el cogote hasta que me aburra. Nunca hay que contestar a e-mails pidiendo que confirmes tus datos. Repito: **NUNCA HAY QUE CONTESTAR A E-MAILS PIDIENDO QUE CONFIRMES TUS DATOS.** En definitiva la boca cerrada y las manos quietas. Preocúpate de lo que tienes que preocuparte, de mejorar tu juego.

Monederos Virtuales

Utilizar tarjetas prepago y/o monederos virtuales (Ej: Neteller) para hacer los ingresos o retirar los beneficios de los casinos. Consejo: Aislar la cuenta del poker de las otras cuentas que tengáis.

Contraseñas

No utilizéis la misma contraseña para todos los sitios. - “*¿Y cómo las memorizo?*” - Con papel y lápiz como lo hacia mi abuelo. No dejéis las contraseñas importantes dentro del ordenador - “*¿Puedo dejar apuntada la contraseña para el chat?*” - Si. - “*¿Puedo dejar la contraseña de mi cuenta bancaria?*” - NO. - “*¿Puedo dejar las contraseñas de los casinos?*” - NOOOOO. - “*¿Y dónde las apunto?*” - En un paquete de cigarros si hace falta, pero FUERA del ordenador. Como me entere de que vais dejando las contraseñas tiradas por ahí, salgo por la disquetera y os meto con el zapato.

También se puede utilizar un programa que encripte y almacene todas tus contraseñas.

Perfil de Usuario

Si utilizáis algún tipo de Sistema Operativo de red (Ej: Windows XP) crearos un perfil de usuario y no entréis en el sistema como administrador, - “*¿Por qué?*” - Pues porque si os entra alguien le estáis limitando los derechos a acceder al sistema.

Mantenimiento del Sistema

Pasar regularmente los antivirus y anti-espías por el sistema. Una vez a la semana por ejemplo. Estar pendientes de las actualizaciones del software de seguridad que tengáis instalados. Es imprescindible estar actualizados.

Navegad por la red con precaución

Pensad que estáis usando el ordenador del trabajo para navegar por la red en vuestro tiempo de ocio y en ese ordenador hay información relevante y sensible que no queréis que deje de ser privada. Sed prudentes al entrar en los sitios que visitáis y MUCHA PRECAUCIÓN a la hora de bajaros programas desde la red. Pasadle el antivirus ANTES de abrirlo y si es posible no os bajéis programas relativos al poker de sitios dudosos (porque son un excelente medio para introducir troyanos). Si necesitáis programas de apoyo, los compráis.

El Chat

El concepto que debemos tener claro es que estamos trabajando. Si quiero estar de tertulia con los amigos me bajo al bar, pero si de todas formas vais a usar el chat hay una serie de cuestiones que debéis tener muy en cuenta:

1. Como dijo el dandy cuando le preguntaron como sabía las cartas que llevaba: - “Amigo has pagado por ver las cartas, las lecciones son extra”. **No sé explica NADA de NADA en los chats.** No vas a dar pistas (tells) de la clase de jugador que eres.
2. **No se castiga las malas jugadas,** se alientan. Si un villano juega contra las odds y te pega un bat beat en el river tu le dices: “nh”. Alienta al amigo a que vuelva a jugar de la misma manera.
3. Como norma general en el chat hay que mentir, más que decir la verdad, y no decir nada, más que mentir. Si hace falta lo repito: Como norma general en el chat hay que mentir, más que decir la verdad, y no decir nada, más que mentir.
4. Los jugadores que suelen usar el chat son jugadores con muchos flops vistos, esto no indica que sea buenos jugadores, sólo que han jugado muchas horas. Por norma general suelen de perfil loose. El tiburón juega en muchas mesas y no tiene tiempo a decir chorradas. Su tiempo es dinero. Ojito con el tema.

Conspiraciones, Mentiras y Cintas de Video

¿Existe un complot judeo-masónico para que pierdas tú dinero? Ya te contesto yo, NO. Es inevitable que por el desconocimiento del juego mientras aprendemos creamos que todos los casinos están confabulados para quedarse con nuestro *inmenso* bankroll. Comenzamos a ver cosas *raras* y al perder en una sesión todas las ganancias de toda una semana de lucha en las mesas es *inevitable* (el ser humano es así) creer que nos están engañando. Por supuesto es una reflexión realizada sin el más mínimo conocimiento de las probabilidades más básicas.

Hay van unos datos para la reflexión:

- Se necesitan un mínimo de **1.000.000 manos** para que las estadísticas se puedan considerar fiables.
- Un flop de A♥-A♣-A♦ es igual de probable que 9♥-4♣-6♦, -“¿Y?”- Y que el primer flop se nos grabará en nuestra memoria con luces de neón, pero del segundo todavía no he acabado de escribir esto y ya lo he olvidado. Cualquier jugador te podrá decir con total exactitud cuales han sido sus bad beats más demoledores pero no te podrán decir cuales han sido sus mejores manos. Otra vez la condición humana.

¿Son seguros los casino on-line?

Los principales casinos para jugar al poker son igual de seguros que un casino físico, incluso algunos cotizan en bolsa. No vas a tener ningún problema en ingresar y sacar tu dinero, AHORA BIEN, internet es un reflejo de la vida real por lo que debes informarte bien del casino donde vas a ingresar tu dinero para jugar al poker. **Mi recomendación es que hagas tu ingreso en alguna de las grandes salas de solvencia contrastada**, de este modo no vas a tener ninguna mala experiencia. Antes de nada, visita algún foro de poker de los muchos que hay internet y pregunta allí que sala te recomiendan para comenzar, que clase de bonos de primer ingreso dan, si existe un programa de rakeback, etc. Usa el sentido común y no te fíes de los duros a cuatro pesetas.

Conceptos Fundamentales: Aspectos Matemáticos

Probabilidad, Odds, Pot Odds y Odds Implícitas

El poker es un juego de habilidad en contra de lo que la mayoría de gente piensa, y como tal se basa en la práctica y el aprendizaje. El pilar fundamental sobre el que se asienta un buen profesional del juego es la probabilidad de que las cosas ocurran o no, y este es el aspecto que vamos a analizar en esta parte. Según “The Theory of poker” de Sklansky, el teorema fundamental del póquer dice: Si jugamos la mano como lo haríamos viendo las cartas de nuestros oponentes, ganamos, si la jugamos diferente, perdemos.

Todo lo que viene a continuación se basa en suponer cartas a nuestros oponentes, algunas veces no podemos imaginar lo que llevan los oponentes y les suponemos las cartas peores para nuestra jugada; otras, deduciremos de sus apuestas y actitudes las cartas que llevan y podremos aplicar los cálculos perfectamente.

Probabilidad

La probabilidad son las opciones de que algo ocurra. Dividimos una opción concreta entre las todas las posibles opciones. El resultado se establece en porcentajes. Ej: ¿Cuál es la probabilidad de que salga un número en concreto en un dado? Opción concreta: 1. Opciones posibles: 6. Solución: 0,16 (resultado de dividir 1 entre 6). La probabilidad de que salga un número en concreto si lanzamos los dados 100 veces, es de 16, es decir, el 16%.

Odds

Las odds son las opciones a favor y en contra de que algo ocurra separados por dos puntos (ratio). Son otra forma de expresar probabilidades mucho más adecuado al juego. Solución al ejemplo anterior expresado en odds: 1:5 (tenemos una opción a favor contra 5 de que salga nuestro número). Otra forma de expresar odds son las opciones en contra (underdog o dog). La solución al ejemplo anterior utilizando odds underdog es 5:1 (tenemos 5 posibilidades en contra y una a favor de que salga nuestro número). Son diferentes formas de decir lo mismo. Son los mismos perros con diferentes collares... Jajajaja. Que pedazo de chiste que he hecho ☺. Dog... ¡Perro! Que cachondo que soy. Lo siento, las matemáticas me estresan. De verdad que me lo estoy mirando.

Pot Odds

Las pot odds son la relación de las odds con el dinero (o las fichas) del pot. Sabemos que la probabilidad de que salga un número en concreto en el lanzamiento de un dado es de 0,16, es decir, el 16% o expresado en odds 1:5 (una a favor y 5 en contra) y expresado en odds underdog 5:1 (5 en contra y 1 a favor). Y ¿Para qué nos vale saber esto? Para apostar, ¿Para qué? Paraguayo.

Caso práctico: Te doy 6\$ cada vez que salga el número 2 en un lanzamiento de dados, y tú me das 1\$ cada vez que NO salga el número 2, ¿Aceptarías? Posibles respuestas:

- a) Sí
- b) No
- c) No sabe / No contesta

Solución: Sacaremos un 2 una de cada 6 veces, por lo que una vez ganaremos 6\$ y cinco veces pagaremos 1\$. Cada seis tiradas ganaremos 1\$ (6\$-5\$).

Análisis de las respuestas elegidas:

- a) ¡Aquí tenemos al próximo campeón de la WSOP!
- b) Me he expresado mal, así que me vas a hacer el favor de volver a leer el apartado de las odds y/o consultar otros manuales.
- c) Lo tuyo es la Play Station

-“¡¡¡Y que tiene que ver esto con el poker!!!”-

Las odds nos van a dar la clave de la cantidad adecuada a apostar en cada momento del juego y que apuesta nos conviene aceptar y cual rechazar. ¿Cómo se calculan las odds? Pues muy fácil. Vamos a ello: El primer concepto que necesitamos comprender son “los outs”, que no son ni más ni menos que las cartas que nos sirven para realizar nuestra jugada. Si tengo una pareja de Ases, ¿cuántos outs tengo para poker? Respuesta: 2. Los dos ases restantes.

Si alguien tiene un proyecto de color en el flop tiene 9 outs para el color. A contar: 2 que tengo yo, 2 que hay en el flop. Si la baraja tiene 13 cartas por cada palo.... ¡Eureka! 9 cartas me valen para mi jugada. -“¿Y?”- Y que una vez que sabemos los outs podemos calcular las odds. Procedamos a ello: 52 cartas de la baraja – 3 del flop – 2 cartas tapadas nuestras = 47 cartas tapadas. ¿Cuál es la probabilidad de que aparezca una de esas 9 cartas? Regla de 3 al canto:

$$\begin{aligned} 9 &- 47 \\ x &- 100 \\ x &= 19.14\% \end{aligned}$$

Tenemos el 19.14% de posibilidad al descubrir la próxima carta que aparezca de que sea una de nuestras 9 cartas de las 47 cartas que desconocemos. Ojo, que “desconocemos”, porque en el mazo no hay 47 cartas, en el mazo hay 32 (52 cartas originales – 20 repartidas a los 10 jugadores). -¿Esto qué significa?-. Pues que asumimos el hecho que “todas” las cartas están dentro de esas 32 cartas restante del mazo.-“No lo entiendo ☹”-

Pues que de alguna forma debemos realizar las operaciones y nos vamos a creer a efectos de realizar nuestros cálculos que las cartas que nos convienen para realizar nuestra jugada están en el mazo. Vuelvo a incidir que las matemáticas describen la realidad y no la explican, sólo son una herramienta para apoyarnos, en ningún caso son las tablas de Moisés, pero eso sí, MUY UTILES. Si me dicen que nueve de cada diez dentistas recomiendan chicles sin azúcar, me presentan a Paco, un dentista y me preguntan ¿Tú qué crees, que Paco, recomienda o no recomienda los chicles sin azúcar? Entonces piensas: - “¿Será Paco la mala persona (eufemismo) que recomienda los chicles con azúcar? Pues puede ser, pero lo que me dice la probabilidad, es que es mucho más probable que Paco sea una buena persona (a pesar de ser dentista) y no recomiende los chicles con azúcar. En otras palabras: ACERTARÉ muchas más veces si digo que no recomienda los chicles. Esto a la hora de apostar con dinerito es de vital importancia, porque si cada vez que acierto me dan 1\$ y cada vez que fallo me quitan 1\$... ya me dirás. Esto no quiere decir que por cada 9 aciertos tenga “obligatoriamente” que haber 1 fallo. Lo que realmente significa es que acertaré MUCHAS más veces que fallaré haciendo caso de lo que me dice la probabilidad. Y aquí acaba la historia de Paco el dentista. Otro día os contaré la historia de Manolo y su globo ; o_0 !

Bueno, ya sabemos que tenemos el 19.14% de probabilidad de que aparezca una de las 9 cartas en la próxima carta descubierta. ¿Y cómo me vale esto para realizar una apuesta? La probabilidad expresada de esta forma es poco intuitiva y debemos traducirla a otra forma que nos sea más práctica: Las odds.

Otra forma de decir que tenemos el 19.14 por ciento de probabilidad que aparezca una de las 9 cartas es decir que 1 de cada 5.2 (100/19.14) veces ocurrirá, es decir, que 1 vez ganaremos (aparecerá la carta) y que 4.2 perderemos (no aparecerá). Esta última forma si nos es útil a la hora de apostar, porque nos está diciendo que cada vez que estemos en esa circunstancia, proyecto de color, debemos mirar el bote, y si el dinero que hay en él **es superior** a 4.2 veces la apuesta que debo realizar, esa apuesta **es rentable**.

Para que una apuesta nos sea rentable, nos deben de ofrecer MÁS cantidad de dinero por dólar que apostemos que la cantidad de dinero por dólar que ofrece las odds de esa jugada.

El juego de la moneda de cara o cruz tiene una probabilidad del 50% de victoria, o dicho de otro modo, nos ofrece unas odds de 1:1.

Apostando 1\$ en el juego de cara o cruz de una moneda, ganamos 1\$ cada vez que salga cara y perdemos 1\$ (nuestra apuesta) cada vez que salga cruz, ¿Es rentable esa apuesta? Calculemos las odds: ¿Cuál es el bote? En este caso la recompensa es de 1\$. ¿Cuánto tengo que apostar? 1\$. A dividir: 1 (bote) / 1 (apuesta) = 1. ¿Cuáles son las odds? 1:1. ¿Cuáles son las odds reales del juego? 1:1. LAS MISMAS. Esto es jugar por jugar, y yo cuando quiero jugar me compro una pelota.

Fijaos ahora: Apostando 1\$ en el juego de cara o cruz de una moneda, ganamos 2\$ cada vez que salga cara y perdemos 1\$ (nuestra apuesta) cada vez que salga cruz, ¿Nos es

rentable esa apuesta? Calculemos las odds: ¿Cuál es el bote? En este caso la recompensa es de 2\$. ¿Cuánto tengo que apostar? 1\$. A dividir: 2 (bote) / 1 (apuesta) = 2. ¿Cuáles son las odds? 2:1. ¿Cuáles son las odds reales del juego? 1:1. AAAmigo, esto es otra cosa. Aquí sí que me interesa jugar porque tiene un valor esperado positivo

(EV+ (siglas en ingles)). Y este es el concepto más importante para un jugador sea de la modalidad de poker que sea, o sea el juego que sea.

SIEMPRE tengo que hacer apuestas en las que el riesgo de perder me compense con el beneficio esperado en relación a la probabilidad de que ocurra el suceso

Llegados a esta parrafada, quiero comentaros que como decía Ortega y su amigo Gasset: “La claridad es la cortesía del filósofo” PERO también decía Eisntein: “Hay que explicar las cosas todo lo sencillo que se pueda... pero no más”.

nota: Siempre me han dicho que Ortega y Gasset eran la misma persona, pero yo no me lo creo. Este era un pájaro que se abrió dos cuentas, le pillaron y luego salió con el rollo del nombre, ¡Eh!, que a mí no me la pegan.

Odds Implícitas (Implied Odds)

Las odds implícitas son futuras opciones que se tienen en cuenta para las odds actuales, de manera que serán las pot odds ajustadas previamente para las siguientes rondas de apuestas. Las odds implícitas tienen en cuenta las fichas (en caso de torneos) en las apuestas de las siguientes calles.

Las probabilidades implícitas se calculan dividiendo la cantidad total que podrías ganar en un bote determinado, entre el número de fichas que estás poniendo en ese bote

Aunque en el momento concreto en que hagamos los cálculos NO nos salga rentable ver la apuesta, puede que teniendo en cuenta las odds implícitas, es decir, las fichas que previsiblemente el villano apueste en las siguientes calles, SI que salga rentable jugar la mano.

Diferencia entre Odds Implícitas y las Odds del Bote (Pots Odds)

Las probabilidades implícitas calculan la futura acción y apuestas que pueden ocurrir en una mano determinada, mientras que las probabilidades del bote se concentran en el aquí y ahora de la mano.

La clave para jugar rentablemente con las odds implícitas es mantener el bote lo más pequeño posible hasta que consigas tu proyecto

Ej: Parejas menores en Hold'em.

Las odds de que nuestra pareja se convierta en trío en el flop son de 7.5:1, esto significa que para ver una apuesta preflop y esta sea correcta matemáticamente necesito que en el bote hayan 7.5 veces la cantidad que tengo que apostar. Generalmente esto no sucede, PERO si considero que si conecto mi trío (set) el villano (o los villanos) implicados en la mano me van a pagar mis apuestas en las calles posteriores... entonces es correcto ver la apuesta en el preflop aunque sea (en ese momento) incorrecto matemáticamente.

Odds Implícitas Inversas (Reverse Implied Odds)

Si tenemos una mano, que aún mejorando puede quedar segunda, es mejor no sólo no contar sus odds implícitas, sino descontar odds.

Son situaciones en las que tienes poco que ganar y mucho que perder

Ejemplo Hold'em: Jugamos A♠ K♦ esperando conectar con un As o una K y en el flop aparece esto: Q♣-10♥-9♥.

¿Es correcto que contabilice las odds implícitas en esta situación? NO

Los únicos outs que son correctos contabilizar aquí son las 3 Jotas que nos da escalera máxima. (La J♥ le da un posible color a algún villano)

¿Por qué?

Cualquier As o K le da una posible escalera a algún villano (o doble pareja). Además A♥ o K♥ da un posible color.

Regla Básica

Debemos tener potencialmente la mejor jugada para jugar agresivo

Situaciones típicas para buscarse problemas en Hold'em

Si en el flop hay posibilidad de color, es un error jugar agresivo para completar tu escalera.

Ej01: Mis cartas J♠-Q♠ en un flop K♥-T♥-2♣

Si en el flop hay una pareja (posibilidad de full), es un error jugar agresivo para completar tu color.

Ej02: Mis cartas J♠-Q♠ en un flop 6♥-6♠-2♠.

El consejo de vuestro amigo Carreño es: NO TE BUSQUES PROBLEMAS.

Odds / Probabilidades Hold'em

Tabla de Odds/Probabilidad para el Flop

Cartas de Inicio	Combinación con el Flop	Odds	%
Par	Trío	7.5 - 1	13
2 cartas desparejadas	Doble pareja	48.5 - 1	2
2 cartas desparejadas	Pareja	2.1 - 1	32.4
2 cartas del mismo palo	Color	118 - 1	0.84
2 cartas del mismo palo	4 cartas de color	8.1 - 1	10.9

Tabla de Odds/Probabilidad para el Turn

Mano en el Flop	Combinación con el Turn	Odds	%
Proyecto de color	Color	4.2 - 1	19.1
Proyecto de Escalera abierta	Escalera	4.9 - 1	17
Proyecto de Escalera Interna	Escalera	10.8 - 1	8.5
Trío	Full o Poker	5.7 - 1	14.8
Doble pareja	Full	10.8 - 1	8.5
Pareja	Trío	22.5 - 1	4.3

Tabla de Odds/Probabilidad para el River

Mano en el Turn	Combinación con el River	Odds	%
Proyecto de color	Color	4.1 - 1	19.6
Proyecto de Escalera abierta	Escalera	4.8 - 1	17,4
Proyecto de Escalera Interna	Escalera	10.5 - 1	8.7
Trío	Full o Poker	3.6 - 1	21.2
Doble pareja	Full	10.5 - 1	8.7
Pareja	Trío	22 - 1	4.3

Tabla de Odds/Probabilidad para el Turn y River

Mano en el Flop	Combinación con Turn/ River	Odds	%
Proyecto de color	Color	1.9 - 1	35
Proyecto de Escalera abierta	Escalera	2.2 - 1	32
Proyecto de Escalera Interna	Escalera	5.1 - 1	17
Trío	Full o Poker	2 - 1	34
Doble pareja	Full	5.1 - 1	17
Pareja	Trío	10.9 - 1	8.4

Valor Esperado (EV)

El valor de esperado es la ganancia/perdida de media en una acción particular. Se suele abreviar con sus siglas en ingles EV (Expected Value) acompañado del signo “+” si la EV es positiva, y del signo “-“ si la EV es negativa.

Un par de cartas no tienen ni buena ni mala EV por si solas

La definición de EV implica un contexto concreto para calcular la EV de una determinada mano.

La finalidad del juego es que cada movimiento tenga EV+ (valor esperado positivo)

Es decir, un buen jugador juega a favor de la probabilidad, por lo que “a la larga” (cantidad suficientes de manos para que se cumpla la probabilidad), obtendrá beneficios.

EV: La Fórmula

EV =

$$\begin{aligned} & (\text{probabilidad de que el suceso ocurra}) \times (\text{dinero que ganas si ocurre}) \\ & + \\ & (\text{probabilidad de que el suceso NO ocurra}) \times (\text{dinero que pierdes si ocurre}) \end{aligned}$$

Ej: Lanzar una moneda al aire.

La probabilidad de que salga cara es del 50% (0.5)

Si sale cara ganas 1\$, si sale cruz pierdes 1\$.

$$EV = (0.5) (1\$) + (0.5) (-1\$)$$

$$EV = 0\$$$

Cara o cruz

La probabilidad de que salga cara cuando lanzamos una moneda al aire es del 50%, es decir, que la mitad de las veces saldrá cara y la otra mitad de las veces saldrá cruz.

EV = 0

Si nos apostamos 1€ de forma que si sale cara nosotros ganamos 1€ y si sale cruz perdemos 1€ veremos que la **EV es cero** ya que la mitad de las veces ganaremos 1€ y la otra mitad perderemos 1€, con lo que *al final* (largo plazo) nos quedaríamos igual.

EV +

Si nos apostamos 1€ de forma que si sale cara nosotros ganamos 1.5€ y si sale cruz perdemos 1€ veremos que la **EV es positiva** ya que la mitad de las veces ganaremos 1.5€ y la otra mitad perderemos 1€, con lo que *al final* (largo plazo) ganaríamos dinero.

EV -

Si nos apostamos 1€ de forma que si sale cara nosotros ganamos 0.90€ y si sale cruz perdemos 1€ veremos que la **EV es negativa** ya que la mitad de las veces ganaremos 0.90€ y la otra mitad perderemos 1€, con lo que *al final* (largo plazo) perderíamos.

Corto Plazo Vs Largo Plazo

Los resultados en los juegos de azar están influenciados por la suerte en el corto plazo, sin embargo, en el largo plazo, los resultados de una determinada jugada *tienden* hacia su valor esperado.

En el ejemplo anterior del lanzamiento de moneda puede ocurrir que salgan 3 caras y 7 cruces en 10 lanzamientos (corto plazo) PERO si lanzamos un millón de veces la moneda (largo plazo), los resultados serán muy próximos a 500.000 caras y 500.000 cruces. En definitiva, cuantas más veces lancemos la moneda, más cerca estaremos de que se cumpla la probabilidad.

Riesgo Vs. Recompensa

En lenguaje coloquial el tema del valor esperado (o esperanza matemática) se concreta en la frase: “No vale la pena”. Cuando estamos pensando en hacer o no hacer una determinada acción estamos sopesando pros y contras, estamos valorando si nos vale la pena asumir un determinado riesgo, es decir, que la recompensa nos compensa el riesgo. Este proceso llevado al mundo del poker se hace por medio de la probabilidad.

La Definición de EV Implica un Contexto Concreto

Un par de cartas no tienen ni buena ni mala EV por si solas

Ej01: AA Vs “mano aleatoria” en All-in pre-flop

Text results appended to pokerstove.txt

12,585,434,400 games 0.016 secs 786,589,650,000 games/sec

Board:

Dead:

	equity	win	tie	pots won	pots tied	
Hand 0:	85.204%	84.93%	00.27%	10689050508	34206936.00	{ AA }
Hand 1:	14.796%	14.52%	00.27%	1827970020	34206936.00	{ random }

Esto significa que ganaremos aproximadamente 85 veces de cada 100 que juguemos AA contra una mano aleatoria en el pre-flop (all-in). Esta jugada tiene un valor esperado positivo (EV+).

Ej02: A♥A♠ Vs “mano aleatoria” con estas cartas sobre la mesa: 9♣8♣7♣6♣

Text results appended to pokerstove.txt

45,540 games 0.005 secs 9,108,000 games/sec

Board: 9s 8s 7s 6s

Dead:

	equity	win	tie	pots won	pots tied	
Hand 0:	35.573%		24.28%	11.30%	11055	5145.00 { AcAd }
Hand 1:	64.427%		53.13%	11.30%	24195	5145.00 { random }

Esto significa que ganaremos aproximadamente 35 veces de cada 100 en esta situación. Esta jugada tiene un valor esperado negativo (EV-).

Nota: Los cálculos están realizados con el programa gratuito Pokerstove.

<http://www.pokerstove.com/>

¿Cuál es la Relación del Valor Esperado con el Poker?

El EV nos ayuda a determinar si una determinada jugada nos será rentable en el largo plazo o no. Además, nos indica **la cantidad adecuada a apostar** en relación a la probabilidad de conseguir la jugada ganadora que haga que ganemos el bote de la mano.

La EV es una Guía en el Camino

El verdadero objetivo de un buen jugador de poker es intentar que cada una de sus movimientos tengan EV+

EV & Varianza & bankroll

El **valor esperado** es el beneficio que esperas de una determinada apuesta en el largo plazo.

La **varianza** es la diferencia entre lo que deberías haber ganado y lo que has ganado.

El **bankroll** (bank) es la cantidad de dinero disponible para jugar al poker.

¿Qué Tiene que ver la EV con la Varianza y con el Bankroll?

La varianza es la diferencia entre lo que deberías haber ganado y lo que has ganado. Para soportar esa diferencia sin ir a la quiebra está el bankroll.

La función del bankroll está para soportar la varianza en un juego con EV+

Si nuestro juego tiene un valor esperado negativo (EV-) por mucho bankroll que tengamos iremos a la ruina. Si nuestro juego tiene un EV+ pero no tenemos bankroll suficiente iremos a la ruina porque no podremos soportar la varianza.

El juego “perfecto” se podría definir como la sesión donde TODAS tus acciones han tenido una EV+. Lo que es imposible, aunque debamos tender a ello. Esto me lleva a reiterar lo que ya he comentado otras veces, el bankroll aconsejado es adecuado para un juego perfecto y NO para soportar nuestros errores.

Ej01: All in preflop con AA contra KK

He jugado perfecto pero mira tú por donde en el river sale una K: trabaja el bankroll aconsejado.

Ej02: All in post flop (después de ver el flop) con AA contra 5 villanos

He jugado mal y pierdo. Esto NO lo debería soportar el bankroll aconsejado. Lo que quiero decir es que el aconsejado bankroll de 20 buy-in para límites bajos es adecuado cuando juguemos “perfecto” en límites bajos y NO para aprender a jugar. ¿Y si los demás juegan peor que yo? Consuelo de tontos. Céntrate en TU JUEGO y en el bankrolll adecuado para TU NIVEL. Subestimar al adversario es un error muy grave y mucho más a la hora de realizar nuestros cálculos de bankroll.

Por todo esto se aconseja revisar las manos de una sesión. Hay que averiguar si es dinero legítimo (si ganas) o es dinero perdido por causa de la varianza normal en tu juego(si pierdes), es decir, que aunque pierdas la mano has jugado bien porque tu jugada tenía una EV+.

Conceptos Fundamentales: Aspectos Psicológicos

Psicología en la Mesa

Debes entender cómo piensan y como juegan tus oponentes.

Debes encontrar su sistema y jugar contra ellos su anti-sistema

No te precipites en tus conclusiones.

Aprovecha el tiempo cuando esperas para entrar en la mesa para estudiar a los jugadores, cuando ya estés en juego y no vayas a una mano aprovecha para fijarte en su juego.

Controla sobre todo a tus dos jugadores de la derecha
y a tus dos jugadores de tu izquierda.

Aprende a leer las manos: Fíjate en “cómo” apuestan y con “qué” cartas.

Primero piensa en qué pueden tener tus oponentes,
después piensa que creen tus oponentes que tienes tú

Tu Imagen en la Mesa

La imagen es la percepción que tiene los otros jugadores de ti.

Dependiendo de la clase de juego que desarrollamos (agresivo, pasivo, muy conservador, etc.) en la mesa, los otros jugadores se hacen una idea de qué clase de cartas jugamos y como las jugamos. Ese <<cómo>> está directamente relacionado con la imagen que das en la mesa, así que piensa *cuál* quieres que sea. Una vez que te has creado la imagen, aprovéchala a tu favor. Ejemplo: Si te has creado una imagen “tight”, aprovecha para robar botes, para jugar proyectos de forma agresiva, etc.

Sentado con Ovejas

En el mundo del poker hay un dicho: En una mesa de *poker* hay 9 *ovejas* esperando ser degolladas, sino piensas así, ¡TÚ eres una *oveja*!

Al poker se juega sin piedad y con el único objetivo de ganar todo el dinero de la mesa. Esto es un axioma básico que todo jugador de poker aprende antes o después y por las buenas o por las malas.

A estas alturas del artículo imagino que harán lectores indignados (futuras ovejas) y otros que mientras asienten con la cabeza susurran por la bajo –“*Este hombre tiene más razón que un santo*”-. Bueno, yo de santos entiendo poco y con el único que hago buenas migas es con Miguel. San Miguel. También he enviado varias cartas al Vaticano sugiriendo la beatificación de Mahou. De momento sin respuesta. Os mantendré informados.

¿Por qué os cuento esto?

Pues porque

Para jugar al poker hay que estar psicológicamente preparado

Hay que comprender que cada vez vamos a jugar una partida de poker nos encaminamos hacia una batalla. Si somos jugadores medianamente serios no podemos sentarnos a jugar unas manos para pasar el rato. Yo para pasar el rato, tiro migas de pan a los patos...

La preparación psicológica es vital para un jugador. Si no nos tomamos este punto en serio, estaremos derrotados ANTES de que nos repartan la primera mano. Así de serio es el asunto. El poker requiere de disciplina, y mucha.

Se suele decir sobre el poker que una forma muy dura de tener una vida fácil. No os dejéis deslumbrar por las luces y los fajos de billetes. Acometed la carrera en el poker con visos de realismo y con gran dosis de entusiasmo por el estudio del juego, de no ser así, estáis abocados a la bancarrota.

Sé que las palabras que estáis leyendo pueden parecer duras, pero flaco favor os haría si no os advirtiera de donde os vais a meter si pretendéis sacar del poker un sobresueldo.

Y así están las cosas.

¿El poker es un Hobby para un SPRO?

Jugar al poker on-line NO es una hobby para un SPRO

hobby. (Voz ingl.).

1. m. Pasatiempo, entretenimiento que se practica habitualmente en los ratos de ocio.

“El póquer como hobby es una actividad objetivamente tan desaconsejable que me duele decirlo.” “(...) Para el jugador ocasional que intenta que esto vaya más allá de una pérdida de dinero el póquer puede suponer un generador de frustración tan grande que, acompañado de la gigantesca varianza que a un jugador así podría provocarle años de ganancias o pérdidas debidas únicamente a la suerte...”

Raul Mestre- Campeón del Mundo de la IFP-

La mejor manera de perder nuestro dinero es apostar por diversión

Es un error muy común pensar que jugar al poker on-line es un hobby. –“*Si juego con dinero es sólo para hacer las cosas más interesantes*”-, -“*Es para pasar el rato*”-, -“*Es un reto intelectual*”...

El poker on-line NO es un pasatiempo,
Jugamos por y para ganar dinero.
Jugar al poker on-line debe ser un trabajo a tiempo parcial.

Poker Presencial (En Vivo)

El poker presencial como hobby es perfecto como excusa para reunirse con los amigos y jugar con un buy-in mínimo (ciegas bajas si es cash), pero de la misma forma que es reunirse para jugar al mus, al parchís o la petanca. En este caso **el juego es sólo una excusa, lo verdaderamente importante es compartir ese tiempo con los amigos**, no debería ser en ningún caso el juego en sí el motivo principal de la reunión.

Nota: Los torneos con buy-in medios/altos entran dentro del carácter SPRO del juego.

Actitud

Un jugador SPRO (semi-profesional) debe ser capaz de concentrarse en lo que está haciendo, dejando problemas ajenos al margen. Es igual de importante no *llevarse* el mal humor del juego a tu vida cotidiana, como *traerse* el mal humor de tu vida cotidiana al juego. En general debe tratar de contener sus emociones y tener la cabeza fría, tanto como cuando las cosas nos van bien como cuando no. Siempre hay que “saber estar”.

Jugar al poker on-line no es una cuestión de ego, no jugamos para demostrar nada a nadie. Las mismas cartas que hoy te hacen perder, mañana te hará ganar, puede que no lo hagan contra el mismo jugador, pero lo harán. No hay lugar para fanatismos ni sentimentalismos. No se debe jugar irracionalmente motivado por una buena o una mala racha. Por supuesto no hay que tener supersticiones de ninguna clase, porque el que confía más en una pata de conejo que en si mismo... además la pata de conejo no le trajo ninguna suerte al conejo.

Un jugador SPRO debe tener el pulso firme para apostar la cantidad que le corresponda apostar independientemente del tamaño de la apuesta. **No hay apuestas grandes ni pequeñas, sólo hay apuestas adecuadas.** Hay que comprender que apostar no es cuestión de ganar o perder una apuesta determinada, sino de una inversión que reporta beneficios a medio-largo plazo. No tiene nada que ver con ganar el WSOP. Ser SPRO se basa en la constancia del trabajo y NO en la imprevisibilidad del azar.

Nuestro mayor enemigo somos nosotros mismos

Interfaces

“Desde hace más de un siglo se ha adoptado un tipo de piezas estándar, denominadas “Stauton”, que son las que se utilizan en los torneos y en las que, sin duda, sus *proporciones* son fundamentales para la correcta *percepción* de la posición. ¡Ningún jugador profesional de ajedrez aceptaría jugar un torneo con piezas de cristal o con motivos de fantasía! Si lo hiciese, cambiaría todo el *contenido perceptual* con el que está acostumbrado a relacionarse e, indudablemente, cambiaría su modo de actuar.

Es interesante que, hoy en día, gracias a los programas informáticos de ajedrez y a la posibilidad de jugar con oponentes de todo el mundo en tiempo real a través de internet, cada vez más jugadores se acostumbran a percibir el tablero y las piezas en dos dimensiones, *cambiando drásticamente el tipo de experiencia visual* y con ello, la cualidad de los procesos cognitivos que se activan al jugar.”

“Metáforas de Ajedrez” **Diego Rasskin Gutman**

Traducción en cristiano (para los no creyentes en castellano):

La forma de entender el juego depende directamente del medio utilizado

Si hoy juego con una determinada baraja y mañana juego con otra, me va a costar más (a mi cerebro) comprender la jugada. Cuestión de percepción. Ej: Si jugamos con una baraja clásica los domingos y los martes con los amigos jugamos con una de chicas ligeritas de ropa estamos confundiendo a nuestro cerebro que no sabe bien si tiene que analizar el juego (los símbolos) o pedir un gin toxic (por lo de estar en otro sitio más acorde a los motivos de la baraja)

En el juego on-line vendría a significar que cada vez que cambiamos de sala, es decir, que cambiamos el *interface* del juego, nuestro cerebro se resiente y le cuesta *más* analizar las manos. De lo que se desprende que es MUY recomendable jugar en dos o tres salas como máximo de forma usual para que nuestro cerebro se sienta cómodo y no pierda tiempo pensando dónde está y se dedique “full time” a analizar manos. Si estas salas tienen un *interface* común o al menos similar, mejor que mejor.

Otra cuestión colateral: Es importante no variar el entorno de trabajo “dramáticamente” (monitor, teclado, mesas, etc.) por la misma razón de antes, así como trabajar de la forma más confortable y cómoda posible (silla adecuada, posición de las manos, altura y distancia del monitor, etc.)

Otro factor importante es el contraste entre los colores. Si utilizáis baraja de 4 colores, utilizadla SIEMPRE. Ej: Los grandes maestros de ajedrez son muy exigentes a la hora de pedir un tipo de iluminación adecuada en las grandes competiciones.

Tells

Los tells se podrían traducir por tics o pistas del jugador que nos hacen intuir la fuerza de su jugada.

En el poker presencial es muy importante la entonación de la voz al apostar y la manera de coger las fichas al hacerlo. Muy importante es cuando masca chicle o fuma inmediatamente después de apostar, si te mira directamente a los ojos al apostar o desvía la mirada, si te mira a los ojos mientras espera que tú tomes una decisión, etc.

Tells on-line

Aunque no sé tiene la misma percepción de los tells en el poker on-line debido a que no tenemos la observación directa del rival, siguen existiendo tells que se pueden explotar: Cantidad de fichas de ingreso de un jugador en la mesa, si el jugador espera a la ciega grande (Big Blind) para entrar a jugar, la cantidad de fichas que tiene un jugador sobre la mesa, si recarga la cantidad inicial, si utiliza los botones automáticos, si el jugador esta multitableando, etc.

El tema de los tells es muy complejo porque dejamos de hablar de poker y hablamos de las personas que lo juegan. Os recomiendo que cuando tengáis suficiente soltura en el juego, siempre estéis pendiente de los detalles. Todo esto hará que tengáis un buen arsenal para enfrentaros en la mesa a los demás jugadores. Fijaros que de lo que estamos hablando es de “forjar la intuición”, esa es la cualidad de los maestros, todo esto que os cuento ellos lo tiene asumido, no tienen que pensar conscientemente en toda esta batería de circunstancias, lo realizan automáticamente. Una vez más no me queda más remedio que deciros que para llegar a ser uno de los grandes necesitáis jugar muchas manos y fijaros en todos estos aspectos, así que paciencia y a las mesas.

Fases de un Jugador de Poker

Casi todos los jugadores de poker on-line sufren (sufrimos) los mismos cambios emocionales a medida que se van adentrando en el juego. A modo de guía de campo y con el fin de comprender en que parte del camino nos encontramos paso a esbozar a modo de fases los estados emocionales por los que va a atravesar un jugador semi-profesional de poker on-line.

1ª Fase: Ilusión

Encontramos un rayo de luz en el final del oscuro túnel que es nuestra miserable vida. Oímos/leemos que es posible vivir del poker, que no es tan difícil, que los jugadores son muy malos, etc. Lo que nos da alas para emprender la aventura.

2ª Fase: Motivación

Hartos estamos de leer cosas en el foro como: “... *hacía tiempo que no me cogía una cosa tan en serio...* “. Nos compramos nuestro primer par de libros y comenzamos a estudiarlos como si en ellos fuésemos a encontrar la piedra filosofal. Rebuscamos información en las webs, preguntamos en los foros, busco la próxima retransmisión de poker en TV y hago un pacto con el mismísimo diablo si me hiciera falta.

3ª Fase: Frustración

Después de unos meses nos empezamos a dar cuenta que la cosa no está siendo tan fácil como en un principio nos habían dicho. Empiezan a adquirir sentido las palabras PACIENCIA y DISCIPLINA que nos sonaban a chino. Esto no va a ser como jugar con los amigotes... El concepto de “bad beat”, que antes ni siquiera sabíamos deletrearlo ahora podría ser motivo de una tesis. La frustración lleva de la mano una característica de sobra conocida para los jugadores... la ira, ¡todo un pecado capital! Lo que me lleva a pensar que el inventor de los 7 pecados capitales debió de ser alguien que jugaba al poker, pero eso ya es cosa de investigación del Discovery Channel. Ni que decirnos los cabreos que nos cogemos... Aprendemos otra palabra nueva: “on tilt”.

Esta fase conlleva una característica positiva, la de hacernos crecer ante la adversidad. Nos incentiva a estudiar más, a reconsiderar nuestro juego, a contrastar opiniones y autores, etc. No todo iba a ser malo... ¡Pues sí! La cosa se va a poner peor.

4ª Fase: Encuentro con los marcianos ¡o_0!

5ª Fase: Depresión

Juguemos “como” juguemos, juguemos “donde” juguemos, usemos las tablas pre-flop que usemos, en definitiva: Hagamos lo que hagamos... de nada sirve. Ahora es cuando nos planteamos si esto ha sido una buena idea y si vale la pena tanto sacrificio para que gente que no tiene ni idea nos acribillen en el river una vez tras otra.

Esta es la fase clave. De aquí salimos reforzados o no salimos. –“¿Cómo se sale de aquí?”- Pufff¡, yo me llamo Paul y eso es problema tuyo (ver Pulp Fiction). En la fase de depresión no prestas atención al juego y no se puede sacar nada positivo. Hay que continuar hasta la siguiente fase...

6ª Fase: Aceptación

Estas por encima del bien y del mal. Te da igual las cartas con que juegues, la posición en la que juegues, los rivales contra quien juegues... Comienzas a asimilar el juego, tu cerebro comprende que el camino va a ser largo, muy largo y que vas a tener que tomarte las cosas con más calma. Te replanteas el horario de juego (por lo de trasnochar) y comienzas a pensar que hay que volver a comenzar otra vez. Relecturas de los libros, replanteamiento de jugadas, etc. Justo ahora es cuando comenzamos a pensar como un autentico jugador de poker y como no podía ser de otra forma: Aprendes a jugar.

7ª Fase: Apatía

El juego se convierte en mecánico y te comienzas a aburrir, lo que te lleva a descuidar tu juego y cometer errores. Juegas en más mesas de las que debieras, juegas distraído, escuchas música mientras juegas, antes también escuchabas música pero es que ahora ¡escuchas las tertulias! Tienes el móvil encima de la mesa y todavía tienes tiempo de mirar de reojo algún libro que tienes cerca.

8ª Fase: Nirvana

Una vez superamos todos los “contratiempos” por fin encontramos nuestro lugar en el mundo. Nuestra vida sigue, pero esta vez con un añadido, el poker. El poker no es nuestra vida, sino PARTE de ella. Lo asumimos y seguimos viviendo. Volvemos a bajar de casa para comprar churros y el periódico los domingos. Nuestra vida trasciende de una mesa elíptica con tapete verde.

He utilizado la palabra “contratiempos” porque eso es exactamente lo que son las distintas fases. Sólo es cuestión de tiempo llegar a esta última fase. Cualquiera persona está capacitada para llegar hasta aquí. Esto no significa que acabes siendo necesariamente profesional, significa que has encontrado el lugar para el poker en tu vida.

Conceptos Fundamentales: SPRO

Paciencia y Disciplina

Normalmente la gente se sorprende cuando ante la pregunta ¿Qué hace falta para ser un buen jugador de poker? Le respondo: Paciencia y disciplina. ¿Pero qué clase de respuesta es esa? Pues la mejor que conozco.

¿Para qué se necesita paciencia?

Paciencia para esperar las cartas adecuadas y el momento adecuado para jugarlas.
Paciencia para poder soportar una mala racha.
Paciencia para que lleguen los resultados.

¿Para qué se necesita disciplina?

Disciplina para jugar en el nivel que te corresponde por bankroll y/o conocimiento.
Disciplina para jugar el número de manos que te hayas propuesto.
Disciplina para jugar las manos siguiendo la estrategia que te hayas propuesto.
Disciplina para no dejarte llevar por tus impulsos.
Disciplina para intentar mejorar tu juego cada día.
En definitiva, disciplina para tener una actitud profesional frente al poker.

Si eres ocasional, disfruta del juego y ponte un límite de pérdidas inquebrantable.

Si eres SPRO, comprométete contigo mismo.

La Importancia de Elegir Bien la Jugada

Aquí se define el primer parámetro de un SPRO. Ganar o perder no significa absolutamente nada, **lo importante es haber sabido elegir correctamente** en cada momento del juego. Esa es la característica principal de un SPRO, decidir qué es lo apropiado en cada momento, ganar o perder es secundario. Si se juega correctamente a la larga se obtendrán resultados positivos. El perder una mano no tiene que cambiar nuestro juego, siempre que estemos jugando correctamente.

Otro parámetro es la cualidad de nuestro amigo Job, **la paciencia**. El poker es un juego frustrante, consecuentemente vamos a perder la paciencia y cometeremos errores, jugaremos con cartas con las que no deberíamos jugar, manos frágiles.

Disciplina: Vamos a jugar como tenemos pensado jugar, con estrategia más o menos acertada, PERO como tenemos pensado jugar. Si llegados a este punto estas pensando – *“¡A mí que me estas hablando de razones, paciencia, disciplina, y boquerones en vinagre, ¡YO QUIERO GANAR DINERO!”* - Entonces amigo deja de leer esto ahora mismo y atraca un banco.

Me interesa jugar poco y ganar mucho. Llegar, ver y vencer. Cada decisión en una mano es importante, habrá que estar concentrado para realizar en cada momento el movimiento que más nos favorezca, dependiendo de los oponentes y las cartas.

Otro factor importante es **el conocimiento de uno mismo**. Hay que saber si estamos jugando bien, si estamos a gusto, hay que darse cuenta de cuando entramos “on tilt”, los rivales se darán cuenta de que estamos jugando mal y se aprovecharán de ello. Debemos saber cuándo parar y darnos una vuelta o dejarlo para el día siguiente y no caer en la trampa de querer recuperar lo que hemos perdido en unas pocas manos.

Aspectos Teóricos

La paciencia es la madre de la ciencia

El objetivo es doblar tu stack, y eso puede ocurrir en la primera mano que juegues, o después de tres horas, PERO en los dos casos has cumplido tu objetivo. En el poker tener paciencia es rentable, porque aunque juguemos pocas manos en una hora, estas son potencialmente tan buenas como para hacernos incrementar notablemente el stack.

En Cash la referencia es “la imagen” y en Torneos es el “tempo”

“¿Por qué no gano en cash si soy bueno en torneos?”, ¿Os suena la frase? Pues querido amigo no ganas en cash por que no tiene nada que ver con los torneos, estas confundiendo el tocino con la velocidad, claro está, a menos que hablemos de un cerdo en motocicleta. Son dos ESPECIALIDADES diferentes, de la misma manera que full ring y 6 máx. son especialidades diferentes.

En Torneos la presión de los blinds junto con nuestro stack (fichas) relativo al de los demás nos “obliga” a jugar de una forma o de otra, mientras que en cash no tenemos esa presión y las manos son independientes las unas de las otras, si te quedas sin stack, simplemente tienes que recargar, mientras que si te quedas sin stack en un torneo, se acaba, finito. La presión en una modalidad y otra son diferentes. Puede ocurrir que seas muy bueno en torneos y muy malo en cash, y viceversa. Es cuestión de cada uno averiguarlo.

En NL cada vez que entras en juego estas arriesgando TODO tu stack

En NL no existen manos triviales. Este es el primer gran concepto que debemos comprender. Cada vez, y repito, cada vez que decido entrar en una mano NO me estoy jugando unos dólares a ver si conecto mi jugada, me estoy jugando TODO mi stack.

El objetivo del NL Cash es quedarnos con TODO el dinero del otro jugador

Esto es un concepto fundamental para cash, la finalidad NO es ganar el bote, la finalidad es ganar TODO el dinero de nuestro adversario, para ello debemos adecuar nuestro juego para exprimirle lo máximo que podamos. Un concepto que debemos entender es que NO es necesario jugar perfectamente el 100% de las manos, debemos entender que el objetivo es quedarme con todo su stack y para ello a veces, debo cometer “errores” tácticos con el fin de que entre en mi juego. Aparentemente esto es una contradicción al teorema de Sklansky, pero sólo aparentemente, porque el famoso teorema dice que siempre que juguemos de diferente forma a la forma ideal de juego contra las cartas de mis oponentes, estamos jugando mal. Ok. Nosotros SABEMOS las cartas de nuestro oponente y DECIDIMOS realizar un juego diferente al “ideal” porque ese pequeño error nos puede compensar haciéndonos ganar el stack entero del otro jugador, sencillamente porque el otro jugador puede hacer un error MÁS GRAVE que el nuestro. Debemos comprender que el buen póquer es aquel que nos hace llevarnos el dinero de los demás, aunque no sea, *necesariamente*, teóricamente correcto. Por supuesto que jugando sin errores ganaremos dinero, pero a veces cometiendo algún error VOLUNTARIO el ratio de riesgo-beneficio nos compensa con creces. Entenderme y entenderme bien, no estoy diciendo que hay que jugar cometiendo errores, no, estoy diciendo que en los límites en los que nos movemos, en ocasiones, los errores VOLUNTARIOS que cometemos son errores pequeños que incentivan que el otro jugador cometa un error MÁS GRAVE que el nuestro.

En NL no tiene sentido echar al otro jugador

No intentes echar a la gente (*overbet*) cuando tienes una buena jugada, hay que intentar sacar lo máximo posible cuando tenemos la mejor jugada sin dar las odds adecuadas para el juego del villano. Echar a la gente es mala estrategia, en cambio, hacer que la gente pague por quedarse en la mano es buena. –“¿Pero puedo perder?”- Cierto, pero las matemáticas están a nuestro favor y este es el juego correcto.

Nota: Una overbet es una apuesta desproporcionada con respecto a la cantidad del bote. Ej: En el bote hay 1\$ y yo apuesto 10\$. Es una situación típica cuando alguien ha conectado su trío o completado su proyecto.

Los grandes botes son para las grandes cartas

Este concepto es importantísimo para NL. Sólo nos vamos a involucrar en grandes botes cuando tengamos grandes cartas. Una forma de jugar es evitando las situaciones comprometidas y es precisamente eso lo que quiere decir la frase: No te metas donde no te llaman.

Una cualidad que tienen los buenos jugadores es que son capaces de manipular los botes en su propio beneficio. Todo el mundo gana y pierde botes, PERO el jugador ganador gana botes grandes y pierde botes pequeños.

Cada decisión debe tener por objetivo inducir al error

Cada movimiento, y repito, CADA MOVIMIENTO debe tener por objeto poner al otro jugador en una situación en la que deba tomar una decisión, dándole la opción a equivocarse. Os pido que os toméis lo que acabo de decir MUY EN SERIO porque es una de las claves del éxito en NL. Nuestro juego NUNCA debe ser un juego fácil para nuestros rivales, deben ser conscientes que cada vez en entren en juego contra nosotros van a tener que tomar decisiones, y decisiones difíciles. Antes de realizar una apuesta debemos preguntarnos: ¿Esta apuesta le pone fácil o difícil la decisión al otro jugador?

El NL es un juego de odds implícitas

En NL es correcto ver un raise pre-flop con una jugada inferior en un principio pero que puede convertirse en la jugada ganadora al final de la mano, como por ejemplo ver un raise pre-flop con una pareja baja. ¿Por qué? Porque juegas por TODO el stack del villano, por eso en NL los stacks de los villanos son importantes. El juego contra un big stack (villano con muchas fichas) es diferente al juego contra un short stack (villano con pocas fichas).

Cuanto mayores son los stacks, menos importa la selección de manos pre-flop y más importa la posición

¿Por qué? Odds implícitas. Recordar que no jugamos por el bote, jugamos por el total del stack de las fichas del contrincante. Cuando juego desde el button puedo jugar con casi cualquier par de cartas esperando a conectar un monstruo en el flop. Esta es la posición ideal para comenzar a practicar el estilo agresivo sin perder el bankroll en el intento. Puedo ir alternando *calls* y *raises* e ir manipulando los botes. Puedo practicar apuestas no ortodoxas y ver como reacciona la gente, en fin, con la posición ganada tengo mucho más margen de juego, y hay que aprovecharlo. -“Oye Carreño esto no me convence, si voy jugando así voy a ir perdiendo mucho dinerito por el camino haciendo experimentos”- Hombre, míralo como una inversión, estas aprendiendo y desde esta posición te va a costar mucho menos y encima está subvencionada (¿) Odds implícitas. Conque conectéis un monstruo de vez en cuando ya tenéis pagados los estudios, e incluso alguna cervecita en el bar ☺ En este último caso buscarme en la última mesa del rincón, no hay perdida, soy el que está jugando a las cartas y bebiendo quintos.

Hay que apostar lo suficiente para evitar dar odds implícitas

Este concepto es clave. Cada vez que jugamos una mano, debemos ser conscientes que estamos poniendo en juego TODO nuestro stack, **no existen manos triviales en NL**. En torneos este concepto se aprende rápido PERO en cash parece que no. Cada vez que entras en juego, no te estás jugando el dinero que hay en el bote en ese momento, te estás jugando TODO TU DINERO en concepto de odds implícitas y es por eso que hay

que realizar las apuestas de forma de no demos opción a los demás jugadores a que se queden con nuestro dinero. Ej: Tengo una escalera interna en el flop y un jugador SEGURO que tiene un trío. El jugador como se ve ganador me hace una apuesta errónea, errónea con respecto al bote PERO mucho más errónea con respecto a todo su stack, porque las fichas de su stack, las que todavía no ha apostado, TAMBIEN están en juego en concepto de odds implícitas, porque si me entra la jugada en el turn, el pájaro ira a muerte con su trío, y en este caso “a muerte” es literal. Aquí estoy con Brunson, hay que apostar fuerte si tienes el juego para evitar este tipo de situación, y además “de donde no hay, no se saca”, lo que significa que **aunque tengas un monstruo de jugada, NECESITAS que el otro tenga algún tipo de jugada para ganarle el dinero**. No caigamos en el error de jugar suave para ganar un poco más y que esto nos lleve a una situación en la que nos estemos jugando todo nuestro stack por haber dejado jugar. Por supuesto, cuanto MÁS clara sea nuestra jugada, MÁS fuerte debemos jugar, porque les hemos declarado el juego a nuestros rivales y ellos sabiendo lo que tenemos saben las odds y la clase de apuesta que pueden aceptar contabilizando nuestras odds implícitas.

Tus odds implícitas son mayores cuanto menos obvia sea tú jugada

Ej: No es lo mismo completar una escalera interna que completar un color. Cuanto más fácil de ver sea un proyecto, más difícil será que el villano no se dé cuenta de ello. En general cuando hay algún tipo de proyecto en el flop el juego se vuelve más cauto, y si se completa el proyecto en el *turn* o en el *river* el juego desaparece. Da igual que tengamos nosotros el proyecto que se ha completado.

En NL el sistema de referencia para apostar es el bote

En NL se apuesta teniendo como referencia los blinds (BB) sólo en el pre-flop, después se apuesta en referencia a lo que haya en el bote en ese momento, por lo que las apuestas son proporcionalmente más grandes en cada nueva calle.

Cuando dudes la cantidad que apostar, apuesta por arriba

Cuando apuestes, después de haber decidido la cantidad que vas a apostar, es decir, la cantidad de la apuesta con respecto al bote, ajusta esa cantidad al alza NUNCA a la baja, porque por ahorrarte unos dólares puede que tu apuesta no tenga el impacto adecuado y te la vean, o intuyan debilidad y te aumenten la apuesta.

Apostar fuerte sale barato, y apostar poco, sale caro

Suele ocurrir cuando estamos empezando que nos tiembla la mano a la hora de apostar e intentamos apostar lo mínimo posible porque no estamos seguros de tener la mejor mano, nos ha pasado a todos, PERO con la experiencia llegas a la conclusión de que es mucho más efectivo apostar una cantidad contundente que apostar una mínima cantidad. Si lo pensamos en frío nos damos cuenta de que estamos hablando de una diferencia nimia entre apostar fuerte y apostar débil, y esa pequeña diferencia económica es una gran diferencia a la hora de la efectividad en la mesa.

Evalúa el juego antes de hacer ningún movimiento comprometido

Tu primera misión al entrar en una mesa es saber donde estas y contra quien juegas. Pregúntate en qué clase de mesa estás jugando, dónde están los mayores stacks y donde los pequeños, qué clase de errores son los más frecuentes, etc. Tomate tu tiempo para averiguar todos estos factores, porque puede que te metas en una mano conflictiva sin darte cuenta de que lo estás haciendo. ¡Las prisas son para los ladrones y los malos toreros! o_0

La lectura de la mano del villano es muy importante

En poker se puede ganar el bote bien sea porque conectas tu jugada, o por que el villano no conecta la suya, porque ante una apuesta determinada el villano puede echar sus cartas si no ha conectado su jugada, independientemente de que tú si lo hayas hecho.

La estrategia de juego depende del stack del otro jugador

No es lo mismo apostar contra un jugador que ha entrado en la mesa con el buy-in mínimo que contra otro que tiene las máximas fichas, que contra otro que juega con medio caja, que contra otro que juega deep. Cuestión de odds implícitas. Hay que tener claro que tipo de jugadas son las apropiadas cuando nos enfrentemos a los distintos stacks de la mesa. Este tema es muy importante. Ejemplo de error: Jugar pasivamente un proyecto contra un short stack.

La posición es fundamental en el poker

Con la posición ganada es más fácil manipular el bote, factor este, determinante para apostar en relación a las probabilidades de conectar nuestra jugada y de no ser castigados (en exceso) por el villano si no conectamos y perdemos. Sin la posición ganada se nos hace más difícil saber cuánto nos va a costar llegar al *showdown*.

Cada vez que aumentas el bote estas ABRIENDO el bote

Interesante concepto que tenemos que tener muy presente siempre. Esta idea es la piedra angular de la manipulación de un bote. A veces quiero jugar fuerte y necesito engordar el bote, pero otras veces me interesa mantener el bote todo lo pequeño que pueda, o al menos tenerlo controlado. Cuando aumentes la apuesta (raise), estate bien seguro de lo que haces, porque lo que suele ocurrir es que pretendiendo “ganar un poco más” el villano de turno nos mete la caja (apuesta el resto de sus fichas) y nos pone en una situación muy complicada, porque tenemos una buena jugada pero no lo suficiente como para jugarlos el resto, y lo peor de todo esto es que hemos sido nosotros los que hemos propiciado el asunto... ¡de traca! Pum, pum, catapum.

No es obligatorio apostar en el flop si eres el raiser pre-flop y tienes gente detrás de ti

Si raiseas el bote pre-flop y gente de detrás de ti ve la apuesta, tanto si tienes, como si no tienes juego, hacer check es correcto, repito, NO estás obligado a apostar si tienes gente detrás de ti, al haber hecho call a tu raise pre-flop han demostrado fuerza, por lo que se supone que tenéis la misma fuerza en la jugada. Recordar el concepto de “gap” de Sklansky, para ver un bote raiseado hay que tener MÁS fuerza que la fuerza normal para ver una apuesta desde esa posición con el bote raiseado, lo que quiere decir que el personal que ve tu raise lleva como MÍNIMO cartas de la misma fuerza que tú, por lo que hacer check en el flop es teóricamente correcto y no se considera señal de debilidad, por supuesto, hay que adecuar el juego, es decir, a veces pasaré con cartas y jugaré al *calldown*, a veces pasaré sin cartas, y otras veces jugaré un check-raise, de este modo, conseguirás cartas gratis sin tener posición porque el personal no se fiará de ti. ¡A que mola la gramola! Recordar que debéis hacer el juego difícil para los demás y fácil para ti. Hay que demostrar en la mesa que estamos allí para jugar, y para jugar BIEN.

No hagas apuestas del tipo: Ni arriba ni abajo, sino más bien todo lo contrario

¿Qué significa esto? Pues que DEBEMOS saber exactamente lo que apostamos, debemos apostar la cantidad exacta para nuestros fines. No dudéis a la hora de apostar la cantidad. Este concepto lo tenemos que tener claro. En NL las cantidades de las apuestas hablan sobre quien las realiza como si estuvieran en el diván de un psiquiatra. Fijaros que os dicen las apuestas de los demás jugadores y fijaros en vuestras propias apuestas, *no digáis nada que no queráis decir*. Manipular el bote de modo que se juegue a la grande (con cartas grandes y juego fuerte) o a la chica (juego especulativo) NUNCA a medio gas. O vamos o no vamos, porque ir “pa ná” es tontería y CARO.

Diferentes perfiles, diferentes apuestas

El problema del NL es que se juega contra el hombre, y ahí reside la cuestión de ir poniendo ejemplos concretos de una jugada u otra, porque DEPENDE contra quien juguemos haremos una cosa u otra. Debéis saber perfectamente contra quien estáis jugando para adecuar vuestro juego al del otro, y NO AL REVÉS. Debéis encontrar el fallo en su juego y propiciar situaciones para que cometa el error. A la hora de sacar de en medio a un jugador *weak-tight* una apuesta ridícula puede ser suficiente, pero contra otro jugador que sepa lo que hace es un grave error apostar de menos, porque le das información de tú mano y le estas ofreciendo unas odds implícitas fantásticas, ¡TODO tu stack!

Hay que hacer la apuesta mínima para que haga el trabajo

Si puedo echar un *weak-tight* con 0.30\$ ¿para qué voy a apostar 0.40\$? Si me los ve o me raisea ya he perdido, y puestos a perder prefiero perder lo menos posible. Recordar que **el dinero que no pierdes es dinero que ganas**. En un hipotético campeonato del mundo, la mejor forma de saber quién es el mejor jugador sería dándoles las mismas cartas en las mismas situaciones para saber quién es él que pierde menos cuando pierde y saber quién es él que gana más cuando gana.

La mano promedio ganadora en Hold'em (y en 5CD) es la doble pareja

Ranking de manos ganadoras

Mano	% de Victoria en el Showdown
Doble pareja	31%
Pareja	27%
Escalera+Color+Full+poker	9%

- “AAAAAmigooo!!!, ahora empiezo a comprender algunas cosas”-
- ¿Qué es lo que comienzas a comprender?
- “-Pues que ir a muerte con mi top pair (máxima pareja) hasta el final de la mano NO es una buena idea”-
- Eso no es verdad necesariamente PERO si es verdad que

Uno de los principales errores que comete la gente en NL es sobre-estimar su top pair

Recordar el dicho: “Las grandes manos son para los grandes botes” y una pareja máxima NO ES UNA GRAN MANO.

Y ya puestos a decirnos todo...

Hay que intentar jugar con la posición ganada

1. Jugar con la posición nos permite ver la actuación de los demás jugadores antes de apostar, por lo somos el jugador de la mesa que tiene más información en el momento de apostar.
2. Tengo la última opción de realizar un farol.
3. Ser el último jugador en hablar **me da ventaja**, independientemente de la fuerza de mi mano, a la hora de apostar porque

En Hold'em

Sólo 1 de cada 3 veces un jugador con cartas desemparejadas en sus cartas tapadas, emparejará una carta con una del flop, y NO necesariamente con la mayor

-“¿Y esto qué significa?”-

Pues significa que cuando juguemos en head up (uno contra uno)
Prácticamente NUNCA nadie tiene NADA

4. Cuando juego con posición es mucho más fácil sacar el máximo dinero al otro jugador cuando conectamos los dos una jugada PERO la mía es mejor que la suya.

Por lo que teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado vamos a concluir que

Hay que intentar jugar 3 de cada 4 manos jugadas con la posición ganada y rara vez jugar sin posición contra un buen jugador

Con Respecto a la Cantidad a Apostar

Apostar fuerte sale barato, y apostar poco, sale caro

Suele ocurrir cuando estamos empezando que nos tiembla la mano a la hora de apostar e intentamos apostar lo mínimo posible porque no estamos seguros de tener la mejor mano, nos ha pasado a todos, PERO con la experiencia llegas a la conclusión de que es mucho más efectivo apostar una cantidad contundente que apostar una mínima cantidad. Si lo pensamos en frío nos damos cuenta de que estamos hablando de una diferencia nimia entre apostar fuerte y apostar débil, y esa pequeña diferencia económica es una gran diferencia a la hora de la efectividad en la mesa.

Comprometido con el Bote (Pot Committed)

-“¿Por qué voy a meter más dinero (o el resto) de mi stack en el bote cuando creo que estoy superado en una mano?”-

Supongamos que voy a perder 9 de cada 10 veces una jugada. ¿Qué sentido tiene pagar más dinero por ver las cartas? La justificación tradicional son las odds. Si en esa jugada que voy a perder el 90% de las veces el bote me ofrece unas odds de 1 a 9 es incorrecto no hacer la apuesta.

-“Oye Carreño, ¿la tradicional...? ¿Es que hay otra?”-

La ley del Dc. House: Todo el mundo miente. ¡o_0!

En el poker la gente miente más frecuentemente de lo que imaginamos

¿Cuáles son los factores que tengo que tener presente para ver una apuesta que presumiblemente tenemos perdida?

Odds+ Errores de apreciación + Posibilidad de farol

-“¿Cuándo estoy comprometido con el bote?”-

El momento en que ya no hay marcha atrás y tengo que meter el resto de mis fichas es estar “comprometido con el bote” (pot committed).

Oficialmente

Estas “pot committed” cuando has metido más de un tercio de tu stack en el bote

-“Ummmmm... Oye Carreño. Esto no me convence”- A mí tampoco.

Teoría en mano:

Cuando hemos metido un más de un tercio de nuestro stack en un bote faltando cartas por caer, **las cuales pueden mejorar nuestra mano**, estamos en una situación en la que matemáticamente suele ser incorrecto retirarse a menos que sepamos que estamos superados. STOP. Aquí está el tema. A menos que sepamos que estamos superados.

Si no sabemos si estamos superados, probablemente tengamos unas odds 2 a 1 dog (en contra), por lo que es correcto desde el punto de vista de la probabilidad llegar hasta el final, dado que será esa las odds que nos ofrece el bote como mínimo (generalmente) más las odds implícitas.

PERO

Como voy a suponer que soy un buen jugador (acto de fe) y tengo una lectura de la mano del villano. Llega un momento en qué debo decidir si voy a jugar la mano o no, y si decido hacerlo (jugar la mano) cómo lo voy a hacer. Es decir, que realmente el concepto de *pot committed* es una decisión personal más que matemática. Soy yo quien decide en un momento dado si voy hasta el final con mi mano. **Esa decisión se debe de haber tomado ANTES de haber metido más de un tercio de tu stack en la mano**, repito ANTES. Está claro que para apoyarnos en esa decisión debemos tener como referencia las matemáticas, PERO la decisión la tomo yo y no un concepto etéreo de un país donde ni siquiera tienen cerveza... en definitiva el “sentirse” comprometido con el bote es una decisión personal porque TU DECIDES si te vas a comprometer con el bote.

Regla Básica

Debemos tener potencialmente la mejor jugada para jugar agresivo

En Hold'em

Si en el flop hay posibilidad de color, es un error jugar agresivo para completar tu escalera.

Ej01: Mis cartas J♠-Q♠ en un flop K♥-T♥-2♣

Si en el flop hay una pareja (posibilidad de full), es un error jugar agresivo para completar tu color.

Ej02: Mis cartas J♠-Q♠ en un flop 6♥-6♠-2♠.

Situaciones típicas para buscarse problemas.

El consejo de vuestro amigo Carreño es: NO TE BUSQUES PROBLEMAS. Los flops complicados sólo salen rentables jugando un poker muy sofisticado contra buenos oponentes. En todo caso, en flops con estas texturas se pueden hacer una apuesta de prueba si el bote no está abierto ¿Y si te ven la apuesta? Aquí tenemos el problema. Os voy a comentar la regla básica por la que me rijo en NL:

Sólo hay que jugar manos en las que no nos de miedo aumentar el bote

¿Qué significa?

Imagina que juegas A-8 y ves un raise pre-flop. En el flop A-J-2...

Apuestas y te raisean, ¿Ahora qué?

Apuesta el amigo y tú le raiseas, el amigo te RE-raisea, ¿ahora qué?

Apuestas sin posición y el amigo te ve, ¿ahora qué?...

Hay que evitar el “¿ahora qué?”

Al principio de los tiempos, cuando los dinosaurios jugaban al mus (y bebían ron con cola), el NL me parecía un juego muy complicado, la cantidad de opciones de juego me sobrepasaban y las dimensiones de las decisiones eran superiores a mí, hasta que me di cuenta que

El juego ES lo que queramos que sea,
NOSOTROS elegimos a qué queremos jugar y como

Para ganar en una mesa de NL\$5 o NL\$10 NO NECESITO elaborar una sofisticada estrategia para ganar, sólo tengo que jugar las manos en las condiciones propicias para jugar siempre CON VENTAJA.

En el poker de límites bajos se puede ganar dinero sin saber jugar “perfectamente”, sólo tengo que EVITAR problemas y partir CON VENTAJA.

Esta es la idea de mi juego en el poker, por supuesto la cosa se va a complicar, pero nosotros NO lo hemos buscado, esa es la gran diferencia. Llegados a este punto vuelvo a decir lo mismo de siempre, todo lo que comento, lo que “muestro” (porque yo enseñar no enseñó nada), sirve para que la gente se ADAPTE en el juego...

Una vez que hayamos COMPRENDIDO la esencia del juego, NOSOTROS MISMOS desarrollaremos nuestra propia estrategia, nuestro propio estilo de juego

Consejos SPRO

1. Las apuestas que no pierdes son igual de importantes que las apuestas que ganas
2. Beneficios: Hay que pensar en términos de meses o al año
3. Si eres favorito en una mesa te quedas, si no lo eres te vas
4. Todo el dinero que no pierdes en una mala noche **es igual** de importante que el dinero que ganas en una buena.
5. Considerar nuestras ganancias por hora, NO por sesión
6. Los errores que no cometes son parte de tus beneficios por hora
7. Teorema de poker: Siempre que nosotros juguemos como si viésemos las cartas a nuestros adversarios hemos jugado bien. Siempre que los demás jugadores jueguen contra nosotros equivocándose en su apreciación de nuestras cartas hemos jugado bien
8. Cuanto más altos sean los *antes*, más loose tenemos que jugar
9. La habilidad para irse distingue a los buenos jugadores
10. Tener en cuenta que la carta que te viene bien a ti le puede ir mejor a otro jugador (odds falseadas)
11. Las odds se calculan en cada momento del juego
12. **Inducir al error** es el objetivo del juego
13. Si el pot es grande se debe tratar de ganarlo inmediatamente
14. A no ser que tengas la mejor jugada (nuts) se debe dar la oportunidad de hacer *fold* a tus oponentes
15. Si el jugador de tu derecha apuesta debes hacer *raise* inmediatamente o irte a casa
16. Un error que te cuesta el pot es grave, un error que te cuesta una apuesta, no lo es tanto
17. Si tu apuesta es suficientemente buena como para ver la apuesta de otro jugador hay que intentar apostar primero
18. Frecuentemente la mejor jugada contra un posible Semi-Bluff o Bluff es hacer *fold*. Especialmente si el pot es pequeño

19. Normalmente con malas cartas lo mejor es irse, pero si no puedes lo mejor es hacer *raise*
20. Cuando haces *raise* para echar a la gente lo que realmente estas haciendo es acortando sus odds
21. En No Limit tu puedes controlar las odds de tus adversarios por medio de tu apuesta
22. Cuando ganas una mano haciendo Slowplay también pegas un mazazo psicológico a tus adversarios
23. Cuanto más grande es el pot, más raro es que sea correcto el recurso del Slowplay
24. Nos interesa **ganar dinero**, no pots
25. Si tienes un monstruo de jugada *intenta* enseñar las cartas
26. Head-up showdown: Cuando tu haces un *raise* y tu oponente hace *re-raise*, normalmente pierdes 2 apuestas y si te hace *call* a tu *raise* solo ganas una apuesta
27. Encontrar patrones de juego es más fácil en buenos jugadores que en malos
28. Contra jugadores malos la mejor estrategia es jugar una **estrategia básica**
29. Si encuentras al mismo jugador en dos o tres mesas es posible que sea un tiburón
30. El Hold'em es un juego rápido, por tanto cuanto más rápido juegues mejor
31. Los jugadores que no hacen *check-raise*, cuando hacen *check* están demostrando debilidad.
32. Igual de importante es el dinero que ganas que el que no pierdes
33. Ten el bankroll necesario para trabajar en el casino, el resto fuera
34. Toma las decisiones de juego considerando el pot
35. Preocúpate exclusivamente de jugar bien
36. Sube de nivel en relación con tu bankroll
37. Si se cumplen las odds hay que jugar aunque se pierda. Es un buen sistema para variar tu juego en mesas donde se fijan en tu juego
38. Si eres semi-profesional trabajas por horas
39. No abandonar una mesa mientras seas favorito

40. Mucho dinero que vas a ganar lo vas a hacer de los dos jugadores que tienes a tu derecha y mucho dinero que vas a perder lo harás contra los dos jugadores de tu izquierda
41. Siéntate a la izquierda de un jugador loose y a la derecha de un tight
42. Es una buena idea marcarte un límite de pérdidas por sesión
43. Asegúrate de tener la nut antes de volverte loco
44. Necesitas más fuerza de lo necesario para hacer frente a un overcall
45. Al principio de la noche los jugadores juegan más concentrados y tight
46. La agresividad está en concordancia con nuestro conocimiento del juego, es decir, cuanto más sepamos, más agresivos debemos jugar y cuanto menos sepamos, más pasivos debemos jugar
47. El dinero se considera una herramienta
48. Pagan por ver tus cartas, las explicaciones se cobran extra
49. Juega en las mejores condiciones físicas posibles

Conceptos Fundamentales: Aspectos Estratégicos

Estrategia Ganadora

–“¿Existe alguna estrategia para jugar y ganar seguro?”- NO.

El poker es un juego de cartas jugados por personas, si cambian las personas, cambia el juego. Hoy puedo ser un buen jugador, pero dentro de 6 meses puedo ser un “break even” que subsiste a base de rakeback y dentro de 1 año ser un perdedor. Ninguna estrategia garantiza resultados. Si el juego cambia, tú debes hacerlo también.

En el mundo del poker on-line NO existe el dinero fácil

Hay todo un mundo de mitos acerca del poker, y como suele ser en estos casos erróneos debido a la falta de información. Lo que nos llama la atención son esas fotos de ganadores de torneos rodeados de fajos de billetes, lo que nos llama la atención son los comentarios en los foros diciendo lo fácil que es quitarle el dinero a los peces, lo que nos llama la atención son las hordas de jugadores planteándose ser profesionales... PERO lo que no nos llama la atención es el TRABAJO que esto supone, lo que no nos llama la atención es la DISCIPLINA diaria, lo que no nos llama la atención es la PACIENCIA para encontrar situaciones de ev+, lo que no nos llama la atención es la CAPACIDAD DE CONCENTRACIÓN que hay que tener durante t-o-d-a la sesión, lo que no nos llama la atención son los downswing de miles de manos...

Sólo el 5%-8% de la gente que juega poker on-line no son perdedores

-“¿y?”-

Qué esta afirmación dista mucha de una más real que sería

Sólo el 2%-3% de la gente que juega poker on-line son ganadores

Ganar a ritmo de 1-2 bb/100 manos (NL) en límites bajos NO es ser un ganador, es ser un ganador marginal, es más bien ser un jugador no perdedor, pero esto dista mucho de ser un ganador. Claro está, dista mucha en el papel pero no en nuestra mente, donde creemos que somos los próximos campeones del WSOP... Llegados a este punto hay que hacer un ejercicio extraordinario de autocrítica y dictaminar que clase de jugador somos, si no nos gusta la conclusión a la que lleguemos debemos hacer algo al respecto.

Estrategia Psicológica

El poker a nivel estratégico es como una batalla, exactamente como lo es el ajedrez. Si nos sentamos en una mesa de poker a echar unas manos sin haber preparado la más mínima estrategia de juego, sencillamente estamos perdidos.

Tu juego se debe basar en una estrategia previa

Una parte básica del desarrollo de cualquier estrategia en poker es conocer a tu enemigo, los cuales los podemos clasificar en diferentes perfiles.

Perfiles psicológicos

Una de las cosas más importantes en poker es conocer a tu rival... pero mejor que usar mis palabras, se las cojo prestadas a *Sun Tzu*:

“Conoce al enemigo y concóctete a ti mismo, y en cien batallas, no estarás jamás en peligro”

“Cuando no conozcas al enemigo, pero te conozcas a ti mismo, las probabilidades de victoria o de derrota son semejantes”

“Si a la vez ignoras todo del enemigo y de ti mismo, ES SEGURO que estas en peligro en cada batalla”

Cada persona tiene “un estilo” de jugar al poker. Dependiendo de cómo juega y/o de sus movimientos más usuales se pueden crear un perfil de dicho jugador, con lo que a posteriori nuestras decisiones cuando nos enfrentemos a él, tendremos una información “extra” de su mano.

La forma más usual de clasificarlos es por su rango de cartas inicial y su nivel de agresividad

Loose-Passive (calling station)

Este tipo de jugador tiene un rango amplio de cartas inicial (juega con muchas combinaciones de cartas iniciales). En lenguaje coloquial es el tipo de jugador que va a muchas manos. Es el típico jugador que juega siempre. ¿Qué pasa si juegas siempre? Pues que tu calidad de manos es muy baja porque siempre no se pueden tener buenas cartas. ¿Cómo las juega? De forma pasiva. Es un jugador miedoso que nunca está seguro de tener la mejor mano y nunca aumenta la apuesta (*raise*), se limita a ir viendo las apuestas que le hacen los otros jugadores (*call*).

Loose-Aggressive (LAG)

Este tipo de jugador tiene un rango amplio de cartas inicial, pero a diferencia de un jugador loose-passive las juega agresivamente, es decir, que no se limita a ir viendo las apuestas (*call*), su estrategia consiste en aumentar la apuesta (*raise*) para empujarte fuera de la mano. La estrategia de esta clase de jugadores no es ganar con la mejor mano, su intención real es echarte de la mano a base de subidas continuas del bote.

Tight-Passive (the rock)

Este tipo de jugador tiene un rango pequeño de cartas inicial, es decir, solo juega con buenas cartas. ¿Cómo las juega? De forma pasiva. Se limita a ir viendo las apuestas que le hacen los otros jugadores (*call*).

Tight-Aggressive (TAG)

Este tipo de jugador tiene un rango pequeño de cartas inicial. ¿Cómo las juega? De forma agresiva. Este perfil de jugador es el más peligroso de todos. Juega con buenas cartas y juega agresivamente.

Lo primero que debes hacer al sentarte en una mesa de poker es clasificar a todos los jugadores dentro de una de estas 4 categorías. Si conocemos el perfil del jugador sabremos qué tipo de cartas es la que les gusta jugar y qué clase de apuestas son las que les suele hacer.

Niveles de Pensamiento

Voy a hacer una clasificación basada en los conocimientos del juego. Son tres:

1.- Yo sé.

Es el conocimiento básico de las técnicas del juego. Se podría decir que es un jugador que no comete errores.

2.- Yo sé que tú sabes que yo sé.

Este nivel es el siguiente paso del anterior. Ya sé todas las técnicas y no cometo errores, lo que es suficiente para ganar a la mayoría de gente de los límites bajos, PERO no es suficiente para ganar a la gente de límites altos porque ellos SABEN todo lo que yo sé y no van a cometer ningún error. Y entre las cosas que ellos saben, saben que YO también sé lo que ellos.

3.- Vete tú a saber.

Este es el nivel de los maestros. Esta gente NO JUEGA CON LAS CARTAS, juega con la persona. Phil Ivey juega perfectamente sin ver sus cartas, simplemente te atraviesan con sus rayos X (hay quien dice que ve *matrix*) y “adivinan” tus cartas adecuando su juego a tus cartas, NO a las de él.

La Posición

Distribución de las posiciones en una mesa de 9 jugadores

1ª posición absoluta	SB: Small Blind (Ciega pequeña)
2ª posición absoluta	BB: Big Blind (Ciega Grande)
3ª posición absoluta	UTG: (Under The Gun): 1ª posición después del Big Blind
4ª posición absoluta	UTG+1: 2ª posición después del Big Blind
5ª posición absoluta	UTG+2: 3ª posición después del Big Blind
6ª posición absoluta	MP1: 4ª posición después del Big Blind
7ª posición absoluta	MP2: 5ª posición después del Big Blind
8ª posición absoluta	CO: (Cut off): 6ª posición después del Big Blind
9ª posición absoluta	BTN: (Button): 7ª posición después del Big Blind

Nota: La posición anterior al CO también se llama “hijack”.

Distribución de las posiciones en una mesa de 9 jugadores por zonas

Principio de la mesa (Early position)

SB: Small Blind (Ciega pequeña)
BB: Big Blind (Ciega Grande)

Nota: Se llaman “Ciegas” porque son apuestas ciegas, es decir, que desde esa posición de la mesa se apuesta sin ver las cartas.

UTG: (Under The Gun): 1ª posición después del Big Blind
UTG+1: 2ª posición después del Big Blind
UTG+2: 3ª posición después del Big Blind

Medio de la mesa (Medium position)

MP1: 4ª posición después del Big Blind
MP2: 5ª posición después del Big Blind (antepenúltima posición)

Nota: Si la mesa es de 10 jugadores, se añade la posición MP3 a la mesa.

Final de la mesa (late position)

CO: (Cut off): 6ª posición después del Big Blind (penúltima posición)
BTN: (Button): 7ª posición después del Big Blind (última posición)

¿Por qué es Importante la Posición?

La mayoría de del dinero que vas a ganar jugando al poker lo vas a hacer jugando desde el final de la mesa (late position)

Lo que significa que debemos jugar más manos desde esa posición y debemos hacerlo más agresivamente.

¿Por qué?

Soy el último en último en tomar una decisión, por lo que soy el que tengo más información

- Cuando juegas sin posición (OOP)(Out Of Position) generalmente no sabes si tienes la mejor jugada, mientras que jugando con la posición tienes una idea mucho más clara de la situación. ¿Por qué? Por la razón del recuadro: tenemos más información. Dependiendo de la cantidad de la apuesta, desde la posición desde que se haga y del perfil del jugador, sabremos a qué clase de cartas nos vamos a enfrentar.
- La posición nos ayuda a evitar problemas (en el pre-flop) desechando manos conflictivas si el bote viene subido (algún jugador ha aumentado la apuesta) y nosotros no llevamos manos Premium (manos muy buenas). En general, cuanto más avanzada sea nuestra posición en la mesa, mejores cartas debemos tener para abrir el bote (apostar).
- Es más fácil controlar el tamaño del bote. Podemos mantenerlo pequeño porque no tenemos la mejor jugada o aumentarlo porque sí que la tenemos. Es decir, que aumentaremos la apuesta si creemos que llevamos la mejor mano (apostar por valor), o en cambio, no apostaremos si no estamos seguros de tener la mejor mano en ese momento.
- Es mucho mejor jugar con posición para jugar proyectos. Podemos darnos cartas gratis*. Cuando tenemos la posición es mucho más fácil llegar al *river* (última calle: 5ª carta comunitaria), y una vez allí las decisiones sin una gran jugada son mucho más fáciles.

***cartas gratis:** Cuando jugamos en la última posición, somos el último jugador en hablar, por lo que tenemos la opción de no apostar. Si no apostamos, y ningún jugador que ha hablado antes que nosotros tampoco lo ha hecho, nos damos una carta gratis, porque no pagamos para ver la siguiente calle (próxima carta).

Posición Relativa

Puedo comenzar a jugar en una posición del medio, pero después de apostar mi posición original se puede convertir en la última. OjO, no puedo saltar del asiento ☺ Mi posición se puede convertir en la última porque los jugadores que tengo detrás de mí hacen *fold*.
Ej: Juego en una posición media, MP2 (5ª posición), cuando acaba las apuestas del *pre-flop* solo hay un jugador detrás de mí, el BTN (el último en posición relativa y en posición absoluta: 9ª posición). En el *flop*, el jugador de delante de mí hace *bet*, yo hago *raise* y el BTN hace *fold*, me convierto en ese instante en el último jugador de la mesa, ¿capichi?

Nota: “Capichi” probablemente estará mal escrito. Estoy intentando aprender italiano a base de comer macarrones pero no veo que progrese mucho, en fin.

Mesas

Límites

Cada casino tiene sus propias mesas de cash (dinero real), pero la estructura generalmente suele ser:

Para poker sin limite (NL) / poker con limite el bote (PL)

\$2	Blinds \$0.01-\$0.02	Buy-in máximo 2\$
\$5	Blinds \$0.02-\$0.05	Buy-in máximo 5\$
\$10	Blinds \$0.05-\$0.10	Buy-in máximo 10\$
\$25	Blinds \$0.10-\$0.25	Buy-in máximo 25\$
\$50	Blinds \$0.25-\$0.50	Buy-in máximo 50\$
\$100	Blinds \$0.50-\$1	Buy-in máximo 100\$
\$200	Blinds \$1-\$2	Buy-in máximo 200\$
\$400	Blinds \$2-\$4	Buy-in máximo 400\$
\$600	Blinds \$3-\$6	Buy-in máximo 600\$
\$1000	Blinds \$5-\$10	Buy-in máximo 1000\$
\$2000	Blinds \$10-\$20	Buy-in máximo 2000\$
\$5000	Blinds \$25-\$50	Buy-in máximo 5000\$

Para poker con limite (Limit)

Blinds \$0.05-\$0.10
 Blinds \$0.10-\$0.20
 Blinds \$0.25-\$0.50
 Blinds \$0.50-\$1
 Blinds \$1-\$2
 Blinds \$2-\$4
 Blinds \$3-\$6
 Blinds \$5-\$10
 Blinds \$10-\$20
 Blinds \$15-\$30
 Blinds \$30-\$60
 Blinds \$50-\$100
 Blinds \$100-\$200
 Blinds \$200-\$400

Información sobre las mesas en el lobby

Cada casino muestra su propia información pero generalmente suele ser:

Table: Nombre de la mesa
Stakes: Blinds
Limit: Modalidad de límite (sin límite, con límite, etc)
Players: nº de jugadores de la mesa
Wait: nº de jugadores esperando para sentarse en la mesa
Avg. Pot: Media de la cantidad del bote
Avg Stack: Media de la cantidad de stacks de los jugadores
Plrs/Flop: Porcentaje de jugadores que ven el flop
H/hr: Manos por hora

¿Por Qué esta Información es Importante?

Porque debemos maximizar nuestras ganancias jugando en “mesas buenas”, y esta información nos da las pistas para descubrir que mesas son buenas.

¿Qué se Considera una Mesa Buena?

A nivel general se puede considerar una “mesa buena”, una mesa donde la media de la cantidad del bote (*avg. Pot*) sea lo más alta posible junto con un elevado porcentaje de jugadores viendo el flop (*Plrs/Flop*). Esto traducido al cristiano significa que muchos jugadores ven el flop y juegan fuerte sus manos o que llevan demasiado lejos sus manos mediocres engordando el bote.

–“Y yo tengo un burro en Soria...”- o_O

Me explico mejor:

Si muchos jugadores ven el flop, no todos pueden tener buenas manos, por lo que deducimos que hay muchas manos mediocres. Por otra parte, una media de bote elevada significa que juegan fuerte, es decir, que juegan manos mediocres de forma agresiva o que llevan demasiado lejos sus manos mediocres engordando el bote. Todo esto significa que nos “van a pagar” nuestras buenas manos, en otras palabras, **vamos a RENTABILIZAR más nuestras manos** si jugamos en mesas buenas.

Clases de Mesas

- **Typical Game:** Mesa normal
- **Tough Game:** Mucho *raise* y pocos jugadores (*tight* y *aggressive*)
- **Loose Game Passive:** Poco *raise pre-flop* y muchos jugadores
- **Loose Game Aggressive:** Mucho *raise* y muchos jugadores

Hay que tener en cuenta que las mismas cartas pueden ser un buen juego para una mesa determinada y un pésimo juego para otra. Una buena jugada para una mesa Tough Game, puede ser una mala jugada para una mesa Loose Game no Aggressive y poco menos que un suicidio para una Loose Game Aggressive.

Lo primero que debemos hacer en cuanto nos sentamos en una mesa es saber dónde estamos jugando y a qué nos vamos a enfrentar. ¿Es una mesa Tough o Loose? ¿Es Aggressive o Passive?

Nota

Tough game se puede traducir como “juego fuerte”.

Loose game se puede traducir como “juego suelto”

Passive = Pasivo.

Aggressive = Agresivo.

Rangos de Apertura

El rango nuestras cartas de inicio en el poker es una declaración de intenciones

Por ejemplo con un estilo “tight agresive” se juega con un rango pequeño de cartas de inicio pero se juega agresivamente. Juego pocas manos pero las manos que juego lo hago con buenas cartas e intento extraerles valor apostando fuerte.

Por ejemplo con un estilo “loose agresive” se juega con un amplio de cartas de inicio, pero se intenta jugar con la posición ganada, controlando el bote y jugando agresivamente para “empujar” a los demás jugadores fuera de la mano.

El rango de apertura de un jugador es una buena pista de qué clase de jugador es

Hold'em Fullring

El VP\$IP% nos indica las veces que ponemos dinero voluntariamente en el bote (sin contar los blinds a menos que aumentemos la apuesta desde ellos).

VP\$IP%	<i>Perfil</i>
<12%	Rock
13% - 18%	Tight
19% - 25%	SemiLoose
> 26%	Loose

Selección de Manos Inicial ROCK (nit)

AA, KK, AK, AKs, AQs, QQ, JJ

Selección de Manos Inicial TIGHT

Desde early position: AA, KK, AK, AKs, QQ

Desde medium position: AQ, AQs, AJs, ATs, KQs, JJ, TT, 99

Desde late position: AJ, AT, KQ, KJs, KTs, QJs, QTs, JTs, 88-22

Selección de Manos Inicial SEMILOOSE

Desde early position: AA, KK, AK, AKs, QQ

Desde medium position: AQ, AQs, AJ, AJs, ATs, KQs, QJs, JJ, TT, 99, 88

Desde late position: AT, A9, A9s, A8, A8s, KQ, KJs, KTs, QTs, JTs, 77-22

Selección de Manos Inicial LOOSE

Desde early position: AA, KK, AK, AKs, AQs, AJs, QQ, JJ

Desde medium position: AQ, AJ, AT, ATs, A9s, A8s, KQ, KQs, KJs, KTs, QJs, TT, 99, 88, 77

Desde late position: Ax, KJ, KT, K9, K9s, QJ, QT, QTs, Q9, Q9s, Q8, Q8s, JT, JTs, J9, J9s, J8, J8s, J7, J7s, 66-22

Nota: La "s" significa que las cartas son del mismo palo (suited).

Omaha Pot Limit

Concepto clave PLO

En Omaha jugamos con 6 manos (combinando nuestras 4 cartas)

Debido a que te reparten 4 cartas, son muchas las combinaciones posibles, y son muchos los proyectos que se pueden conectar con el flop. Casi cualquier combinación de cartas se puede convertir en un monstruo cuando aparece el flop. Recordar el dicho de Hold'em: "Cualquier par de cartas puede ganar", bueno pues si cualquier par de cartas puede ganar, ¿qué pasará si jugamos con 4?

Lo que debemos buscar en una mano de PLO es que

Concepto clave PLO

Cada una de las seis posibles combinaciones de mis 4 cartas deben poder conectar de alguna forma con el flop con el potencial de generar la máxima jugada posible

7 Card Stud

La clave para ser ganador en este juego es comenzar con unas buenas cartas

Manos “Premium”

Rolled-up Trips

Trío de inicio de mayor a menor rango

Ej: (A-A) A

Nota: Las cartas entre paréntesis son las cartas tapadas.

Pares Máximos Ocultos (Concealed)

Una pareja en tus cartas tapadas de Ases o K's

Ej: (K-K) 8

Pares Máximos Divididos (Split)

Una pareja de Ases o K's siendo una de las cartas que la forman la carta descubierta (door card)

Ej: (A-8) A

Manos Fuertes

Pares Altos Ocultos (Concealed)

Una pareja en tus cartas tapadas de damas o jotas

Ej: (Q-Q) 8

Pares Altos Divididos (Split)

Una pareja (de damas o jotas) siendo una de las cartas que la forman la carta descubierta (door card)

Ej: (J-8) J

Cartas Conectadas y Mismo Palo de Rango Alto (J-Q-K y Q-K-A)

Ej: (A ♥ K ♥) Q ♥

Manos Medias

Parejas Ocultas y/o Divididas desde el 8 hasta el 10

Ej: (10-10) J

Cartas Conectadas del Mismo Palo de Rango Medio (8-9-10 hasta 10-J-Q)

Ej: 10 ♥ J ♥ Q ♥

Cartas Conectadas de Distinto Palo de Rango Alto (10-J-Q hasta Q-K-A)

Ej: (A ♥ K ♦) Q ♣

Manos Débiles

Parejas Ocultas y/o Divididas desde el 2 hasta el 7

Ej: (6-6) J

Cartas conectadas del Mismo Palo de Rango Bajo (2-3-4 hasta 5-6-7)

Ej: (7 ♦ 5 ♦) 6 ♦

Cartas conectadas y de distinto palo de rango medio (2-3-4 hasta 8-9-10)

Ej: (8-9) 10

Probabilidades Cartas de Inicio

Probabilidades de formar una determinada jugada con las tres primeras cartas

Cualquier pareja	1 contra 5
Pareja de ases	1 contra 76
Cualquier trío	1 contra 424
Trío de ases	1 contra 5.524
Tres cartas de escalera	1 contra 4,5
Tres cartas de color	1 contra 18
Tres cartas de escalera de color	1 contra 85

5 Cards Draw

Rango cerrado (TIGHT)

Posición	Manos
Small Blind	Call con Parejas, proyectos, As/figura si el bote no llega raiseado (alguien ha hecho raise y ha aumentado el bote). Aumentar el bote (raise) con premiums.
Big Blind	Igual que desde el Small Blind
UTG	Raise con Pareja de Ases o doble pareja con reyes incluidos
UTG+1	Raise con Pareja de Ases o doble pareja con damas incluidas
CO	Raise con Pareja de Damas o superior
BTN	Raise con Pareja de dieces o superior

Software de Apoyo

Stats

Existen programas que te permiten recopilar todos los datos de las manos que juegas, lo que es muy práctico a la hora de gestionar el bankroll y revisar las manos de la sesión. Además estos programas permiten ver en tiempo real las estadísticas de los jugadores contra los que estás jugando.

En un principio utilizar estos programas no es obligatorio, si bien es cierto que es muy recomendable. Hay que tener en cuenta que los demás jugadores probablemente sí que los están utilizando por lo que pueden conocer las estadísticas de los jugadores con los que está sentado, y eso es mucha ventaja frente a quien juega “a ciegas”.

En niveles de microlímites y mientras estamos aprendiendo los movimientos básicos podemos prescindir perfectamente de ellos, pero en cuanto empezamos a subir de niveles es muy recomendable hacer uso de ellos.

A un nivel semiprofesional es imprescindible jugar con software de apoyo

¿Por qué?

Porque nos da la información estadística del juego de los villanos (jugadores), por lo que podemos adecuar nuestro juego al suyo. Por ejemplo: Me permite ampliar mi rango de resubidas (re-raise) contra un villano que tiene un rango de apertura muy amplio (juega muchas manos).

Ejemplo de stats

VPIP / PFR / 3bet / Fold 3Bet

Estos índices nos dan información del juego preflop del villano.

VPIP: Porcentaje de veces que juega voluntariamente (sin contar los blinds)

PFR: Porcentaje de veces con las que aumenta el bote (raise)

3 Bet: Porcentaje de veces con las que resube una apuesta (re-raise)

Fold 3Bet: Porcentaje de veces con las que abandona la mano frente a un 3Bet

Existen multitud de índices estadísticos con los que podemos apoyarnos para desarrollar un juego óptimo contra un determinado villano (jugador). Conociendo estos porcentajes podemos calcular los rangos apropiados para jugar contra sus rangos.

Si tenemos información de cómo juega un determinado jugador, de cómo es su sistema de juego, podemos desarrollar su anti-sistema y jugar de una forma óptima contra él.

Pre-flop: ¿Cuánto Apostar?

Raise

Una vez que hayamos decidido jugar la mano, y siempre que seamos los primeros en abrir el bote

Hay que aumentar la apuesta

¿Por Qué?

Para ganar más dinero

La primera implicación del raise. Ganar más dinerito.

Tienes una mano fantástica y engordas el bote, a esto se le llama técnicamente una apuesta por valor (bet value)

Achicar Espacios

Aislar a un sólo jugador es aumentar nuestras posibilidades de victoria y facilitar la lectura de los rivales. Es más fácil leer a un solo jugador que a dos.

Llevar la Iniciativa

Para dar e entender que llevas un buen juego e incentivar la actitud de *Check to the raiser* del otro(s) jugador(es).

Nota: *Check to the raiser* es la tendencia de los jugadores a pasar para que hable el jugador que ha aumentado (raise) la apuesta originalmente.

Definir el Juego de mi(s) Adversario(s)

Teniendo en cuenta **la cantidad** de la apuesta y **la posición** desde que la ven te puedes hacer una primera idea de la fuerza de sus manos.

Sobre los limperts

Si el *limper es un buen jugador la única excusa para hacerlo es que juega con una pareja media o pequeña. Si el limper es un mal jugador lo hará con manos marginales.

*Limper: 1._villano que ve una apuesta simple. 2._Especie de gamusino.

Dificultar la Lectura de la Fuerza de mi Mano

Si aumento la apuesta sólo cuando tengo big cards estoy telegrafando la fuerza de mis manos.

Dar la Posibilidad de Ganar sin Jugar

Haciendo el juego mucho más fácil.

Un buen jugador es aquel que gana jugando sus cartas,
PERO todavía es mejor aquel que gana sin jugarlas

Call

No obstante hay circunstancias en que *limpear* (ver una apuesta sin aumentarla) es una opción a tener en cuenta:

- Cuando tengo una buena mano y sospecho que un jugador de detrás de mi va a aumentar la apuesta.
- Cuando los blinds son malos jugadores post-flop. Ej: Cuando son weak tight (una apuesta mínima los va a echar del bote) o sobrevaloran sus cartas (por lo que me están dando unas magníficas odds implícitas).
- Cuando el bote se ha convertido en multijugador y llevo una jugada especulativa o parejas menores-medias.

Limpiar la mesa en Hold'em con Limite

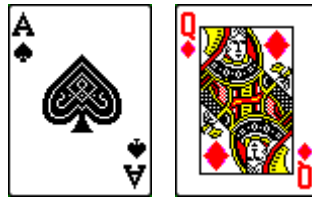
-“Limpiar, ¿qué es limpiar la mesa?”-

Si me preguntas eso amigo, debes de tener a tu mujer contenta 😊

Limpiar: Dícese del uso del recurso llamado *raise* para intimidar a los adversarios en una mesa de Texas Hold'em Poker con límite, provocando el efecto inmediato en ellos de buscar como desesperados el botón virtual de su pantalla de ordenador que reza la siguiente inscripción: F-O-L-D. Una vez aclarado esto, quisiera haceros una reflexión importante: Si nos enzarzamos en una limpieza que no tenemos muy clara, no se va nadie y encima perdemos...

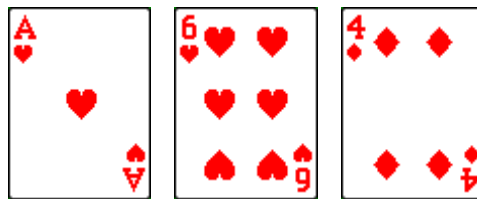
Ejemplo:

Mis Cartas



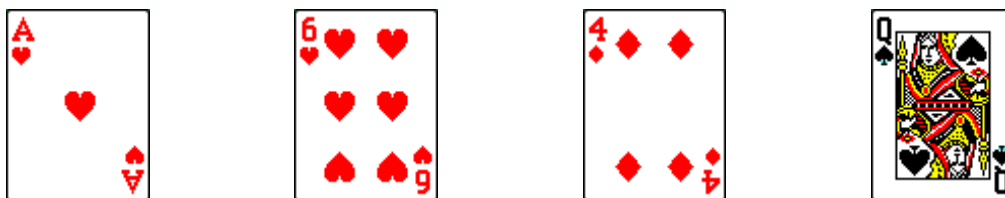
Soy el Big Blind y hago *raise* el *pre-flop*

FLOP



Estoy en el Big Blind jugando contra 5 jugadores y me viene una *bet* del Small Blind (SB), yo que sigo los manuales al pie de la letra meto un *RAAAISE* que dejo temblando la mesa, ¡menudo machote que estoy hecho! HiiiiHaaaaaaa ¡¡¡ (Al más puro estilo vaquero) ¿Qué ocurre? Todos hacen *call* y el SB me hace un *re-raise*. OuuuuuuuuYeaaah ¡¡¡ jajajajajaja. Agárrate a la brocha hermano que me llevo la escalera. En este preciso momento estoy fumando un puro y descojonándome, lo del puro es literal. Estoy en mi casa el día 28 de Abril de 2005, son casi las 18:00 h, estoy enfrente a la pantalla de mi potente PENTIUM 2 a 166Mh, estoy riéndome y fumando un espléndido Guajiro Especial de 1,50 Euribors el paquete (5 puros), el mejor puro que he encontrado a ese precio, ¿Que de qué me rio? No me rio de algo, si no de alguien, de mí. Bueno parece que ya me he recuperado. Continuamos. Analicemos lo que puede estar pasando: El SB lleva pareja de Ases (pero yo llevo un buen kicker ;-), otro lleva un posible color, otro tiene pareja de 6, otro pareja 4, y el quinto no se qué demonios puede llevar, ¿Dobles? Me lo voy a creer. A ver que pasa en el *turn*. Redobles de tambor porompompom- poromponpero... (parezco Manolo Escobar jejeje)

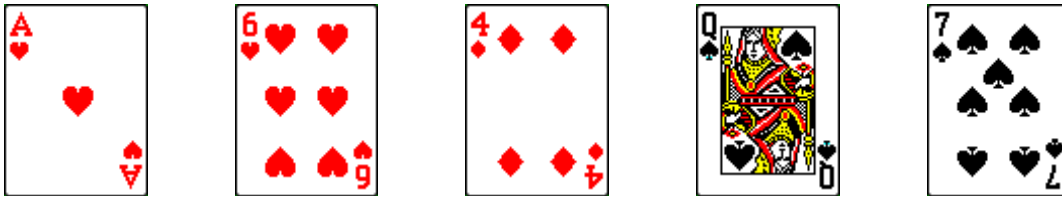
TURN



AAAAAAAmigooooo ¡¡¡ Esto ya es otra cosa. Me vuelve a llegar un *bet* del SB y yo pincho en el botón del *raise*... ¡Ahora si que sí! ¿Qué ocurre? Me hacen todos *call*. El finaal del veranoooo... lalalala. Volvamos a analizar: El de la pareja de ases sigue igual, otro lleva un posible color, los de las parejas de 4 y 6 pueden tener dobles y el que no sabía que demonios podía llevar ahora también puede llevar dobles. Llegamos al *river*, yo rezando a la Virgen de las Chancletas Coloradas y al Cristo del Big Blind

(aunque soy ateo gracias a Dios) para que no saliera un corazón. Ya no suenan los tambores, ¡Redoblan las campanas! Tolontolon, tolontolon...

RIVER



Un 7♠. Choví, chová cada día yo te quiero más, chovichova... lalalala (soy yo cantando). En la mesa hay A♥-6♥-4♦-Q♠-7♠. No puedo perder. El SB hace *bet* y yo hago *call*. Que ocurre... a estas alturas ya lo os podéis imaginar. Con la pasta que hay en el pot no se va ni Dios, aunque claro si Dios está en todas partes porque es omnívoro, como se va a ir. Hasta aquí todo claro, excepto lo de Dios, claro. Pero... si amigos, una vez más hay “un pero”, el de la punta de la mesa ME PEGA UN RAISE, ¡Un *raise*! Yo a estas alturas estoy con los nervios destrozados y le hago *call*. Me rindo ¿Qué tienes amigo...? Me enseña un 5♠-8♥, y yo me pregunto en voz alta ¿Pero qué...? Y veo como las moneditas de la mesa se desplazan hacia su posición dejando una polvareda, y dicho sea de paso, un rastro de desolación. Ese bendito hombre tiene escalera. Limpiar la mesa... Limpiar la mesa...Limpiar la mesa... todavía sueño con esas palabras.

A todos nos ha pasado historias de este tipo, la diferencia de ésta con las demás es que yo usé el recurso de limpiar la mesa. La mejor definición de bad beat me parece la que da Lee Jones que reza: Se puede decir que hemos sufrido un bad beat cuando perdemos ante unas cartas que *no debieran* de estar allí. No debieran estar allí. Nuestro amigo de la escalera debió de salir escopetado cuando yo hice un *raise* en el *flop*, a partir de ahí... mucho dinero en el pot, demasiado para irse, “nice hand”. Necesito un descanso después de revivir este suceso. Soy carne de psicoanalista. Limpiar la mesa... Me voy a limpiar mi cuarto.

Manera correcta de limpiar: Primero se barre y después se fríega ☺ El recurso de limpiar solo afecta a los jugadores que juegan DETRÁS de ti. Estoy en el medio de la mesa y quedan detrás de mí 5 jugadores, me viene un *bet* y yo hago *raise*, lo más probable es que los 5 jugadores hagan *fold*, PERO, si alguno hace *call*, cuidado...

En el ejemplo anterior yo estaba en el Big Blind y como habéis podido observar de allí no limpie a nadie, más bien me limpiaron a mí.

Nota: Hubiese tenido una opción si el último jugador en hablar hubiese aumentado la apuesta y yo le hubiese resubido, con lo que el resto de la mesa se enfrentaría a una apuesta doble... Y digo que hubiese tenido una opción porque jugando en microlimites la gente una vez que ha puesto dinero en el bote no se suele ir. De hecho yo he probado con un un *raise*, con un *re-raise*, con un *re-re-raise*, con agua caliente, con agua fría y con un palo... no hay manera.

Fold Equity

La definición matemática de Fold Equity es:

$$EV = [EV(\text{fold})] * x + [EV(\text{call})] * (1-x)$$

EV(fold) = Nuestra equity cuando el villano tira su mano (fold), por lo que es el dinero que hay en el bote (antes de mi apuesta)

Donde “x” es porcentaje de veces que el villano tira su mano (fold)

EV(call) = Nuestra equity cuando el villano ve la apuesta (call) (bote * nuestra equity – nuestra apuesta)

El Concepto

El concepto del Fold Equity (FE) se diluye entre los cálculos especulativos y la intuición, porque ¿Cómo sabemos nosotros que porcentaje de victoria tienen nuestras cartas sobre las del villano ¿si no se cuales son!? ¿En qué me baso para suponer la probabilidad que el villano eche las cartas en esa ocasión?

Los cálculos de probabilidad sobre ganar la mano al villano jugándolas está basada en el rango de cartas que le hemos asignado. Dependiendo del rango de cartas con las que juega (VPIP) y de la posición, “suponemos” las cartas con las que puede estar jugando y cotejándolas con las nuestras podemos hacer un cálculo probabilístico de victoria sobre ellas.

Los cálculos de probabilidad sobre ganar la mano sin jugarlas, es decir, la probabilidad de que el villano tire las cartas, está basado en su perfil de agresividad. Dependiendo de la situación, debemos estimar la probabilidad de que el villano nos vea la apuesta.

A estas alturas ya nos estamos dando cuenta que el concepto de FE se podría definir como un termino psico-matemático, es decir, son cálculos matemáticos basados en suposiciones intuitivas. ¿o_0? Vamos a seguir a ver si llegamos a algún sitio... Siempre hemos oído que “call” es una mala jugada y que lo mejor es “raise”, lo hemos oído pero no sabemos exactamente por qué. Lo atribuimos a la creencia general de que para ganar al poker hay que ser agresivo, y todo lo que sea jugar agresivo es, si no correcto, por lo menos apropiado para la imagen de un ganador, PERO la explicación no es esa, la explicación de porque hacer “call” a una apuesta no es una buena jugada es por la FE.

Si vemos una jugada, la única manera de ganar es que nuestra jugada sea mejor que la del villano, mientras que si aumentamos la apuesta, podemos ganar teniendo la mejor mano o bien porque el villano tire sus cartas, por lo tanto ser agresivo tiene más EV+ que ser pasivo.

El juego Desde los Blinds

Estamos jugando en la peor posición de la mesa, y desde aquí lo único que vamos a hacer es perder dinero, así que

Nuestro objetivo desde los blinds es perder el menor dinero posible

El esfuerzo por jugar sólo un rango de manos determinado también es aplicable a los blinds. Si no hacemos esto, lo que suele ocurrir es que nos involucremos en una mano aparentemente tonta y acabemos complicándonos la vida. Hay que comprender que el tiempo es dinero en un juego multimesa, y que si decido jugar esa mano es para ganar dinero y no para perder el tiempo.

Si decidimos jugar...

Cuando jugamos sin posición nos interesa ganar el bote cuanto antes

Aunque aparentemente jugar fuerte es arriesgar demasiado, realmente esa cantidad extra apostada incrementa exponencialmente nuestras opciones de victoria **sin jugar** la mano, resultándonos rentable.

Evita jugar manos marginales

Robar los Blinds

Esperas a que todos se despisten mirando a la azafata y entonces te los llevas. Jajajaja. Lo de “robar” viene a que intentas ganar el pot sin jugar, by the face 😊 ¿Cómo se roban los blinds? Jugando en una posición del final de la mesa (preferiblemente la última) y en caso que vayamos a jugar esa mano, SÓLO en caso de que vayamos a jugar esa mano, hacemos *raise*.

Intentad robar los blinds desde late position (el final de la mesa) y controlando que nuestros amigos de los blind sean muy tight. Por supuesto nadie ha apostado antes que nosotros. Me explico: UTG: *fold*, UTG + 1: *fold*, UTG + n: *fold* (todos *fold*), BTN (nosotros): *raise*, Small Blind: *fold*, Big Blind: *fold*. Esa es la secuencia de un robo con premeditación y alevosía de los blinds.

Poker con Límite

- Cuanto más adelantado sea nuestra posición en la mesa, mejores cartas necesito para aumentar la apuesta (raise)
- Si tenemos mejor posición (últimas posiciones) podremos aumentar la apuesta con peores cartas
- Si hay un *raise* nuestra selección de cartas será mayor. Si hay un *re-raise* nos limitaremos a jugar mano premiums (las mejores) o obligados por las odds.

Lee Jones

Un consejo del amigo Lee Jones: Si hay alguien que ha hecho un *raise* delante de ti, busca una excusa para irte. Este concepto es la piedra angular del jugador que no quiere perder su bankroll jugando en manos donde NO DEBERÍA HABER IDO.

Jugar con Cuidado

Se juega con cuidado cuando NO tenemos garantías de tener la mejor mano

Se basa en la secuencia de juego check-call y mantener el bote bajo. Solo aumentaremos el bote si consideramos que tenemos la mejor mano y/o vemos debilidad en la mano.

Guerras en el Pre-Flop

Y aquí es donde aparecen “mis amigos” los maníacos. Que os voy a contar yo de estos personajes... Su estrategia se basa, sí amiguitos, estos personajes tienen estrategia, se basa en tener alguna clase de mano y pegar (subir y resubir) como desesperados.

Habrán quien directamente diga que son unas malas personas (eufemismo), en fin... A la guerra: La mesa se vuelve en un festival de subidas y resubidas (técnicamente se llama entrar “*on tilt*”), vamos, que para que nos entendamos, todo el mundo se vuelve loco.

¿Cómo jugar? Primer dato que debemos comprender: Los maníacos serán lo que serán, PERO, desde luego no son tontos. Por ejemplo, **en hold'em con limite** suelen tener un As, una K o al menos una figura. Lo peor de esto es que... funciona. Su estrategia se basa en que al no tener juego los demás automáticamente lo tienen ellos, es decir, tengo a un personaje que hace *raise* en el pre-flop (como poco), en el *flop* aparece 8♥-5♠-2♦, el amigo vuelve a pegar, ¿qué hago yo? Tengo por ejemplo K♠-3♠, FOLD. Esta es una jugada correcta. Y en jugadas como esta se basan nuestros amigos.

La clave para jugar contra maníacos es entender que ellos juegan en *modo all-in*. Mantienen su jugada hasta el *river* a base de *raise*, lo que nos da la pista de cómo debemos jugar nosotros contra maníacos. **Nosotros debemos jugar también en modo all-in**, PERO no con cualquier jugada, debemos amarrar todavía más, debemos ser más *tight*. NO debemos hacer *call* en el *pre-flop* a menos que nuestra jugada pueda soportar un *raise*, no debemos ni tan siquiera hacer *call* en el Small Blind ni hacer *call* en el Big Blind si nos viene un *raise* (a menos que tengamos cartas, muy buenas cartas).

Recordad que suelen tener manos más frágiles que lo normal como A-3; K-4, etc.
Hay que intentar aislarlos,

-“¿Cómo?”-

La posición en la mesa es un factor clave.

Fijaos que no es lo mismo tener un maníaco a tu derecha (actúa antes) que a tu izquierda (actúa después). Cuanto más a nuestra derecha lo tengamos, más controlado lo tenemos porque nos da la opción de decidir si queremos jugar o no, en otras palabras lo vemos venir. ¿Cómo jugar? Sin piedad: Raise or die. Si decides jugar *raises* / *re-raises*. OjO: Juega con tus mejores cartas.

Problema: Tenemos al maníaco a nuestra izquierda. Estamos vendidos. Vete pensando en cambiar de mesa o bien elige todavía mejor las cartas con las que vas a jugar. A nadie le gusta que un maníaco te eche de la mesa PERO recuerda amigo por lo que estás jugando al poker y cual debe ser tu actitud.

Hold'em Sin Límite

4xBB + 1BB por limper

Si apostamos una cantidad superior (6 BB o 8 BB) estamos arriesgando mucho para ganar poco (1.5 BBs), es decir, que cuando ganamos, ganamos poco y cuando perdemos, perdemos mucho. Además estamos facilitando las decisiones del villano, porque ante una apuesta así, sólo tiene que jugar con manos premium.

Si apostamos una cantidad inferior (2BB o 3BB) no es suficiente presión como para echar a la gente (**aislar**) y que se queden sólo las cartas altas. Además estamos dando odds (implícitas) para que los villanos vean nuestra apuesta con pares medios-bajos y jugadas especulativas. En conclusión, estamos creando un bote multijugador con un bote considerable, y esto traducido al castellano significa sólo una cosa: problemas.

En general se apuesta más fuerte cuanto más retrasada sea tu posición

Cuando jugamos desde el principio de la mesa (early position) nos exponemos a que cualquier villano de la mesa nos aumente la apuesta, generando un bote grande en el que nos veremos involucrados sin posición. Dado que el villano aumentará la apuesta en relación a lo que yo haya apostado, nos conviene apostar lo mínimo a tal efecto, es decir, 4xBB o incluso 3xBB si se considera como el raise pre-flop estándar en la mesa.

Según el protocolo estándar de "4xBB + 1BB por limper" parece obvio que cuanto más retrasada sea nuestra posición, más limpers habrán en la mano, y más fuerte debe ser nuestra apuesta.

La cantidad de la apuesta debe ser independiente de la fuerza de la mano

Si la cantidad de la apuesta esta en relación con la fuerza de nuestra mano estamos dando demasiada información sobre nuestro juego cuando apostamos. Para evitar esta circunstancia es adecuada apostar siempre de la misma forma utilizando un patrón previo definido, de manera que nuestra apuesta (jugador sólido) en el pre-flop puede significar una mano Premium, una buena mano o incluso una mano especulativa.

Es más fácil ganar siendo el pre-flop raiser

Cuando aumentamos la apuesta en el pre-flop estamos tomando la **iniciativa** en esa mano por lo que según el dicho de “quien pega primero pega dos veces” estamos pegando 2 veces. Tácticamente lo que hacemos es preparar el terreno para una apuesta de continuación en el flop, y precisamente las apuestas de continuación en NL tienen un alto porcentaje de éxito en ganar botes. Si olvidar que estamos dándonos la oportunidad de ganar el bote en ese mismo momento sin más lucha.

Raise Pre-Flop Estándar

Hay que tener en cuenta que el *raise pre-flop* estándar varía de una a otra mesa, por lo que hay que adaptarse a esta circunstancia. En una mesa el raise estándar pre-flop puede ser 2.5xBB, 3xBB o 4xBB. En general cuanto mayor es el límite donde juguemos, menores son las apuestas estándar.

Nota: Podemos encontrar jugadores que juegan 4 BB (raise estándar) desde el final de la mesa y 3 BB desde el principio de la mesa. El motivo de apostar sólo 3 BB es que asumen que juegan en una posición vulnerable y/o están expuestos a que les aumenten la apuesta, teniendo esto presente, apuestan menos con la intención que la hipotética resubida sea menor.

¿Podemos Ver un Raise?

La regla del 5/10 es un concepto de NL que explica Bob Ciaffone en su libro “PL & NL Poker”, la regla en si dice:

Cuando piensas en ver un raise y tienes una buena posición, debes tener en cuenta que:

- a) Si ver la apuesta implica menos del 5% de tu stack es un call claro
- b) Si ver la apuesta implica más del 10% de tu stack es un fold claro
- c) Entre medias de estos porcentajes debes usar tu propio juicio para saber lo que tienes que hacer

Esta regla se puede aplicar como marco general a la hora de ver un raise pre-flop y en particular a la hora de ver un raise pre-flop con un par medio-bajo con el objetivo de conectar un set.

Nota: Los porcentajes hay que aplicarlos al menor stack implicado en la mano, bien sea el del héroe o el del villano, porque si no se puede convierte en un call incorrecto a nivel de odds implícitas.

Re-Raise (3 Bet)

Cuando llevamos una mano premium debemos aumentar la apuesta, generalmente 3 veces la cantidad de la apuesta (3x) del raiser original + 1x por cada jugador que haya visto la apuesta original + los blinds + limperts

\$0.02/\$0.05 No Limit Holdem
9 Players

Stacks:

UTG \$13.97

UTG+1 \$3.95

MP1 \$5.14

MP2 \$4.85

MP3 \$12.37

CO \$5

Hero (BTN) \$5

SB \$2.22

BB \$12.88

►Pre-Flop (\$0.07, 9 players) **Hero is BTN**



UTG calls \$0.05, 2 folds, **MP2 raises to \$0.25**, 2 folds, **Hero raises to \$0.90...**

¿De dónde salen los \$0.90?

$(\$0.25 \times 3) + \$0.05 \text{ (UTG)} + \$0.05 \text{ (BB)} + \$0.02 \text{ (SB)} = \$0.87$

¿Y qué pasa si el raiser original hace una apuesta menor que la apuesta estándar (4 BB + 1x por limper)?

A veces encontraremos jugadores que apuestan 3 BB en posiciones las primeras posiciones de la mesa precisamente para eso, para que un supuesto re-raise (3bet) sea menor. Pues bien, si la apuesta que realiza es menor de lo que se espera nosotros los vamos a ignorar y para nuestros cálculos le vamos a asignar la cantidad “correcta” que le correspondería.

Tomando la mano del ejemplo anterior:

UTG calls \$0.05, 2 folds, **MP2 raises to \$0.15**, 2 folds, **Hero raises to \$0.90...**

La idea es aumentar la apuesta todo lo posible sin hacer una *overbet*, es decir, sin hacer una apuesta desproporcionada respecto a la cantidad del bote en ese momento. No puedo hacer una apuesta de media caja (la mitad del dinero máximo permitido al entrar en la mesa) cuando tengo una pareja de ases porque nadie me verá la apuesta y dejamos de extraer valor a una pareja de ases, o todavía peor, hago una resubida de media caja con pareja de reyes, de manera que nadie me ve la apuesta O alguien la ve y lleva ases.

Nota: Otra opción es apostar 4 veces la apuesta del raiser (4x). En el ejemplo anterior sería apostar \$1 (\$0.25 x \$4). Si en la mesa se hace normalmente una 3 bet de 4x nosotros debemos hacerlo igual.

En general, hay que intentar apostar lo máximo posible sin que sea una *overbet* a ojos de la mesa.

La misma situación más un villano que ha hecho *cold call* (que solo ha visto el raise)

\$0.02/\$0.05 No Limit Holdem
9 Players

Stacks:

UTG \$13.97

UTG+1 \$3.95

MP1 \$5.14

MP2 \$4.85

MP3 \$12.37

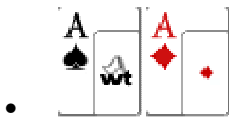
CO \$5

Hero (BTN) \$5

SB \$2.22

BB \$12.88

►Pre-Flop (\$0.07, 9 players) **Hero is BTN**



UTG calls \$0.05, 2 folds, **MP2 raises to \$0.25**, MP3 calls to \$0.25, 1 folds, **Hero raises to \$1.15...**

¿De dónde salen los \$1.15?

$(\$0.25 \times 3) + \$0.25 \text{ (MP3)} + \$0.05 \text{ (UTG)} + \$0.05 \text{ (BB)} + \$0.02 \text{ (SB)} = \1.12

Pot Limit Omaha

En PLO (Pot Limit Omaha) si se aumenta la apuesta, se apuesta la máxima cantidad permitida.

¿Cuánto es la Máxima Cantidad de la Apuesta en PLO?

El bote, pero...

- “Oye Carreño que se sumar... tengo dos carreras y un master.”-

Y yo tengo una etiqueta de Anís el mono y un arganboy... Pero ese no es el tema.

Aunque la apuesta máxima que se puede realizar es el bote, no coincide la cantidad de la apuesta con lo que hay en el bote en ese momento. Me explico. Realmente la acción es la siguiente:

Veo tu apuesta y subo el bote*

*contabilizando mi *call*

Ejem 01: En PLO2\$ una apuesta del bote contra los blinds es de 0.07\$

$0.07 = 0.02$ (veo la apuesta) + $(0.02+0.02+0.1)$ subo el bote

Ejem 02:

\$0.01/\$0.02 Pot Limit Omaha Hi
5 Players

UTG \$6.39

CO \$3

BTN \$5.19

SB \$4.77

HERO (BB) \$3.70

- Pre-Flop (\$0.03, 5 players) **Hero is BB**



1 fold, CO raises to \$0.07, BTN raises to \$0.24...

CO raises to \$0.07 = 0.02 (veo la apuesta) + $(0.02+0.02+0.1)$ subo el bote

BTN raises to \$0.24 = 0.07 (veo tu apuesta) + $(0.07+0.07+0.01+0.02)$ (apuesto el bote)

PLO Preflop

Una mano sobre otra tiene una ventaja del 60 a 40, siempre que las manos sean más o menos normales. Esto quiere decir que no tiene mucho sentido raisear pre-flop porque la cantidad que apuestas por tu mano NO es correspondida con la fuerza real de tu mano.

Suponte que tienes AAKK doble suited y juegas desde UTG, raiseas el pot directamente, en ese caso tu raise no vale para nada porque el bote es pequeño y la gente te hace call, y lo que es más importante DELATAS tus cartas. Cae el flop y no conectas nada, como has pegado pre-flop DEBES pegar en el flop, apuestas el bote y un villano de detrás de ti te re-raisea el bote, entonces, ¿Qué hacemos ahora? Porque tú has puesto suficiente dinero en el pot como para querer. PROBLEMON.

Es más que cuestionable raisear pre-flop, PERO **si vas a hacerlo lo debes de hacer desde el final de la mesa (late position) y con manos fuertes**. Estas engordando el bote porque te interesa... Y si te interesa es porque llevas una buena mano.

\$0.01/\$0.02 Pot Limit Omaha Hi
9 Players

Stacks:

UTG \$0.59

UTG+1 \$6.38

MP1 \$0.80

MP2 \$5.81

MP3 \$0.59

CO \$0.37

HERO (BTN) \$2.69

SB \$5.31

BB \$2.26

- Pre-Flop (\$0.03, 9 players) **Hero is BTN**



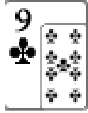
4 folds, MP3 calls \$0.02, CO calls \$0.02, **Hero raises to \$0.11**, 1 fold, BB calls \$0.09, MP3 calls \$0.09, CO calls \$0.09

- Flop (\$0.45, 4 players)



BB checks, **MP3 bets \$0.08**, 1 fold, **Hero raises to \$0.67**, BB folds, **MP3 goes all-in \$0.40**

- Turn (\$1.60, 2 players, 1 all-in)



-

- River (\$1.60, 2 players, 1 all-in)



-

- Final Pot: \$1.60

- MP3 shows three of a kind, Kings



-

- Hero shows a straight, Ten to Ace



-

- Hero wins \$1.54 (net +\$0.76)
- MP3 lost \$0.59
- CO lost \$0.11
- BB lost \$0.11

Debido a la estructura del juego, el raise preflop está limitado al bote, por lo que generalmente **no vas a poder aumentar la apuesta lo suficiente como para poder echar a nadie**, además, debido a que las diferencias en equity de las manos son mínimas, con casi cualquier mano puedes ver el flop y por ultimo: en PLO microlimites **NO SE VA NADIE**. Bueno, para no mentiros, una vez se fue uno...

Un raise pre-flop suele significar una pareja alta y/o cartas medias-altas conectadas, con lo que si en el flop conectas una doble pareja tienes una jugada MUY BUENA contra el personaje que ha hecho el raise, siempre y cuando el flop no sea peligroso (Un As en la mesa y/o cartas altas conectadas).

Ten en cuenta que el personaje que ha raiseado pre-flop, posiblemente se sienta obligado a apostar en el flop (c-bet), así que si conectas algo conviene un check-raise, pero ten en cuenta que al personaje al que te enfrentas: ¿suele jugar aumentar el bote preflop y apostar solo si el flop le sale favorable? ¿O siempre hace una apuesta de continuación (c-bet)? ¿O es un personaje con el buy-in mínimo de la mesa que se dedica a jugar “all-in”?

Si la mesa es loose y pasiva pre-flop podemos involucrarnos más en la partida jugando manos más especulativas, por otra parte, si la mesa es tight y agresiva debemos seleccionar mejor las manos y jugar solo las mejores manos sin posición e ir jugando más manos a medida que nos acerquemos al final de la mesa.

Como recomendación os digo que veáis flops baratos con cualquier mano que creáis que es buena, repito BARATOS, si conectamos una buena jugada, pues jugamos, de lo contrario las tiramos y esperamos una mejor ocasión. (TAO del cero problemas by Carreño)

Post-flop: ¿Cuánto Apostar?

Poker Con Límite

Si haces raise en el pre-flop y no pegas en el flop muestras debilidad y pierdes la iniciativa. La **INICIATIVA**, factor clave.

La iniciativa significa tener más cartas de las que tienes

Hold'em con Limite

¿Os acordáis de nuestros amigos los maníacos? **La iniciativa significa tener más cartas de las que tienes**, significa que si venimos de hacer *raise* el *pre-flop* y en el *flop* aparece una Q, tú pegas y nadie tiene una Q, *inmediatamente tú la tienes*, no importan tus cartas.

La contrapartida de esta jugada es que estas obligado a comportarte como un maníaco. Si no pegas en el *turn* muestras debilidad y te van comer vivo, cuando llega el *river* más de lo mismo y casi sin darte cuenta te has convertido en uno de ellos... ¡Eres un maniacoooooo, Ahhhhhhh! Jajajaja 😊😊😊 (Música de Psicosis: nana..nana)

Nota: La diferencia entre nosotros y un maniaco, es que nosotros apostamos controlando el bote desde el preflop, jugando con la posición ganada, con cartas de calidad, sabiendo **CONTRA QUIEN** estamos jugando.

Hold'em sin limite

Flop

En el poker ABC (straightfoward) (poker directo)se juega **POR VALOR**, es decir, que apuesto cuando llevo mano y **NO** apuesto cuando no llevo mano.

Apuesta por valor

La apuesta por valor es la apuesta que se realiza para aumentar el bote porque llevamos la mejor mano en ese momento.

¿Cuándo se Realiza?

Cuando conectamos pareja máxima (top pair) o mejor jugada.

¿Cuánto se Apuesta?

3 / 4 de bote o el bote.

Hay que tener en cuenta una circunstancia muy importante, a saber:

La cantidad de la apuesta por valor y la cantidad de la apuesta de continuación **debe ser la misma.**

De lo contrario estaríamos telegrafando nuestra jugada.

En microlímites NO NECESITO ninguna estrategia sofisticada, lo único que tengo que hacer es jugar por valor, es decir, jugar con buenas cartas y extraerles valor. El desconocimiento de esto lleva a jugadores que empiezan a jugar al Hold'em a meterse en problemas innecesarios por pegar SISTEMATICAMENTE porque es lo que hace todo el mundo.

En este punto recuerdo la importancia de seleccionar bien las manos que juguemos y de apostar correctamente en el pre-flop. Al hacerlo correctamente estoy creando un escenario propicio para MI JUEGO. Esto es una de las principales características de los jugadores ganadores, GENERAN EL ESCENARIO que más le conviene en cada mano.

Primero hay que aprender a jugar al poker POR VALOR y después seguir avanzando e implementando conceptos más avanzados y movimientos más sofisticados.

Mi consejo, y esto es totalmente personal, es que aprendas a jugar por valor y a medida que vayas comprendiendo los diferentes spots (situaciones) en los que te vas encontrando vayas introduciendo nuevos recursos apropiados para ese contexto.

Apuesta de Continuación

La apuesta de continuación (c-bet) es una apuesta en el flop que hace el raiser-pre-flop, siendo este el primero en abrir el bote en el flop. Se podría definir técnicamente como un semi-bluff, es decir, que es una jugada que aun no siendo la mejor en ese momento, podría llegar a serla en las calles posteriores. También se puede definir genéricamente como una apuesta para construir el bote cuando llevas la iniciativa.

En el poker ABC (straightfoward) la apuesta de continuación (c-bet) NO ES UNA OBLIGACION. En el poker directo se juega POR VALOR.

La apuesta de continuación adquiere sentido cuando está enmarcada dentro de una estrategia general más sofisticada.

Manipulando el Bote

Para manipular el bote necesitamos *comprender* qué es lo que está pasando en la mano para aumentar el bote si nos interesa, o bien, intentar mantenerlo pequeño.

Pre-Flop

Aumentando el Bote ()

Aumentamos el bote porque llevamos buenas cartas y nos interesa para a) Achicar espacios; b) Aumentar nuestras posibilidades de victoria; c) Aumentar las posibles ganancias y d) dejar sólo en la mano las cartas altas y facilitar una lectura posterior.

Manteniendo el Bote ()

Mantenemos el bote porque llevamos unas cartas especulativas o una pareja media-pequeña, y nos interesa ver el flop lo más barato posible.

Flop

Aumentando el Bote ()

Tenemos la mejor jugada de la mesa es ese momento, por lo que nos interesa protegerla y pegar por valor (bet value), es decir, que pegamos para aumentar el bote porque tenemos una buena jugada.

Manteniendo el Bote ()

NO tenemos la mejor jugada en ese momento o no estamos seguros de ello.

Con posición:

Podemos hacer una apuesta de continuación (c-bet).

Una apuesta de continuación suele ser suficiente para ganar el bote allí mismo porque si hemos demostrado fuerza en el pre-flop, a menos que la jugada del villano sea legítima, no se va a meter a jugar una mano sin posición ni con jugada hecha.

Sin posición:

Podemos hacer una apuesta de bloqueo.

-“*Pero espera un momento Carreño, si nos interesa mantener el bote lo más pequeño posible, ¿Por qué apostamos?*”- Pues porque si dejamos que el villano aposte, el decidirá la cantidad que crea más idónea para sus fines y NO para los nuestros.

Una apuesta de cara genera desconfianza (trampa para osos) y a no ser que se esté muy seguro de lo que está pasando, la gente no está muy dispuesta a aumentar la

apuesta, lo que nos permite ver una carta más por una apuesta mínima, sin olvidar que cabe la posibilidad que el villano tire sus cartas.

Turn

Aumentando el Bote ()

Si consideramos que tenemos la mejor jugada en ese momento hay que apostar por valor.

Manteniendo el Bote ()

Con posición:

Si consideramos que NO tenemos la mejor jugada (o no lo sabemos a ciencia cierta) y la carta del turn no es adecuada para un second barrel hay que pasar (carta gratis).

Sin posición:

Podemos volver a hacer otra apuesta de bloqueo

River

Recordar que el dinero del bote YA NO ES TU DINERO

Aumentando el Bote ()

Si consideramos que tenemos la mejor jugada en ese momento podemos apostar:

1 / 3 de bote

Se conoce como “vender la nut”. Está tan claro que llevo la mejor jugada que le ofrezco la oportunidad al villano de ver mis cartas por un módico precio. Es típica la situación cuando el villano ha ido a por un proyecto y no lo ha completado pero ha podido cazar una segunda mejor pareja (o similar).

1 / 2 bote

Esta es la apuesta estándar en el river (si hemos llegado al river sin haber entrado en all-in). Una apuesta de medio bote es la proporción ideal para que el villano nos pague nuestra jugada.

–“Pero por qué no apostamos todo el bote?”-

3 / 4 o el bote

Porque para apostar todo el bote hay que estar seguro que el villano tiene una jugada que le permita ver una apuesta de este calibre. Generalmente cuando apostamos el bote ocurren dos cosas: a) No nos ven o b) Nos ven y nos ganan.

Manteniendo el Bote ()

Con posición:

Check y a ver las cartas.

Sin posición:

1 / 3 de bote

No confundir con “vender la nut”, esto es una apuesta de bloqueo para intentar ver las cartas de la forma más barata posible cuando no estamos seguros de que llevamos la mejor mano.

Uno de los peores errores que se pueden cometer en NL es llegar al river con una mano medio fuerte sin posición

Nota: Faroles

Un farol en el river se debe hacer cuando no tengamos otra forma de ganar el bote y el movimiento sea coherente con nuestro juego en el resto de la mano.

Pot Limit Omaha (PLO)

Concepto clave PLO

Si tienes una mano, debes apostar

En PLO Nadie va a Apostar por Ti

A diferencia del hold'em que puede que el villano “te lleve hasta el river” haciendo “el trabajo sucio”, en PLO esto no sucede. En general, en PLO nadie apuesta si no tiene una mano. PLO es un juego de proyectos, por lo que usualmente todo el mundo tiene alguna clase de proyecto y lo que le conviene (a priori) es ver la siguiente carta de la forma más barata posible.

Hay que apostar porque:

Nadie lo va a hacer por ti

Para engordar el bote

Para reducir el número de villanos en la mano (narrow the field)

Para no dar la oportunidad de una carta gratis.

Concepto clave PLO

Si tienes una gran mano, debes intentar ir all-in lo antes posible

El Tamaño de la Apuesta

Opciones a la hora de apostar:

Fold: Echo las cartas y me retiro de la mano.

Call: Veo la apuesta.

Check: No apuesto pero sigo en la mano.

Bet/Raise: Apuesta por el tamaño del bote.

No hay más opciones. Esto no es hold'em.

Concepto clave PLO

En el flop/turn

Si se apuesta, se apuesta el tamaño del bote

por 3 razones:

1.- Rompemos las odds de los proyectos

Un proyecto de 13 outs (mano media en PLO) tienes unas odds de 2.5:1, por lo que si apostamos el bote en un head up no le estamos dando las odds adecuadas al villano para que haga call a la apuesta.

2.- Jugamos igual un proyecto que una mano hecha

Si cuando tenemos una mano hecha apostamos el bote y cuando tenemos un proyecto apostamos cualquier otra cantidad estamos telegrafando nuestro juego. Hay que apostar siempre igual tengamos lo que tengamos.

3.- Castigar el mal juego de los villanos.

No podemos permitir que a los malos jugadores les salga barato ver cartas. Si es un mal jugador y se equivoca a la hora de hacer una selección correcta preflop es su problema, no el tuyo. Si se equivoca al tomar decisiones es su problema, no el tuyo. Lo que no podemos permitir es que los malos jugadores vean cartas, porque...

Concepto clave PLO

En PLO cada nueva carta en la mesa es una posibilidad de un nuevo proyecto o de completar una mano.

Conceptos Fundamentales: 6Max. Hold'em

Aspectos Teóricos

El boom del poker en internet a traído más variedad de juegos y formas de jugarlos, y entre ellas, están los juegos con menos jugadores de los habituales. A nivel general se considera “full ring” a un juego de 9 o 10 jugadores y los juegos “shorthanded” a uno con menos de 6 jugadores. Los juegos shorthanded han sido y están siendo todo un acontecimiento, -“¿Por qué?”- Porque reúnen una serie de características que los hacen muy apetecibles, tanto para el jugador ocasional, como para el SPRO o PRO.

Más mesas

Basta con pegarle un vistazo al lobby de cualquier casino on-line para darse cuenta que la cantidad de mesas disponibles de 6 máx. es mucho mayor que de fullring. Esto nos da la posibilidad de encontrar mesas buenas a casi cualquier hora del día o de la noche.

Más manos por hora (90-100 manos /hora) (Mayor Rakeback)

Se juegan casi el doble de manos de en fullring lo que hace que juguemos muchas más manos por sesión.

Más jugadores malos buscando acción

Para un jugador ocasional es justo lo que está buscando, acción, y cuanta más mejor (para mí que esta gente se cayeron de pequeñitos viendo una película de Chuck Norris). Claro está, que ante esta situación las mesas de short son peceras vivientes, ante esta circunstancia comencé a visionar los documentales de J. Cousteau, porque ese sabía mucho de peces, pero no me valió de mucho para el poker, pero eso sí, ¡pregúntame lo que quieras de la manta raya hawaiana! 😊

Son juegos con mucha **más acción** que los juego fullring (a mesa completa) porque al jugar menos jugadores **se juegan más manos**

Al jugar más manos por hora que en full ring, hay que tomar más decisiones, con lo que un buen jugador tendrá más posibilidades de ganar porque se equivocará menos. A la ya de por sí “velocidad” de las manos en internet, hay que añadirle las mesas “fast”, que son mesas TODAVÍA más rápidas que las mesas convencionales de shorthanded, con lo que se consigue que la adrenalina del jugador se dispare. Una vez que han probado “el subidón” se les hace difícil volver a jugar en las mesas convencionales de full ring.

Los juegos shorthanded castigan a los jugadores tight (muy selectivos) y premian a los jugadores agresivos

¿Por qué no se puede jugar tight? Mejor dicho, ¿Por qué no se puede jugar tan tight como en full ring? Pues porque si esperas a tener cartas premium no te va a salir rentable jugar, amen, de que el personal te enfilará y nadie te verá los raises. Hay que jugar MÁS manos que en full ring porque: a) **tus oponentes juegan peores manos de promedio que en full ring**, y b) Los blinds van el doble de rápido que en fullring.

El shorthanded es territorio de los jugadores que están cómodos jugando en mesas agresivas y se desenvuelven bien con casi cualquier mano, pero claro, la potencia sin control no sirve de nada, como decía el anuncio, así que vamos a cambiarnos los neumáticos y prestar atención a la carretera, que la senda es peligrosa, y digo peligrosa porque **la varianza en este tipo de juegos es MUY GRANDE.**

Necesitamos MÁS BANKROLL que si jugásemos en una mesa de full ring

Se necesita más bankroll porque tenemos que jugar MÁS manos y MÁS agresivamente que en fullring, con lo que **aumentamos nuestra desviación estándar.**

-“Venga ya Carreño, ¿ahora te vas a poner hablar de horarios de vuelo regulares?”-

¿o_0? WTF ;;;

-“Hombre, ¿no me estás diciendo que nuestro bankroll aconsejado en mesas shorthanded (6 max.) depende de la Aviación Estándar?”-

De la aviación estándar... ¡de la DESVIACIÓN ESTANDAR!, de la d-e-s-v-i-a-c-i-ó-n estándar. Así no vamos bien... así no vamos bien.

La desviación estándar es simplemente la **variación esperada** en relación a un valor determinado.

-“Pues mira tú que bien, y los buzos saltan hacia atrás para entrar en el agua, porque si se saltarán hacia delante se caerían en mitad del barco. No te digo.”-

Vamos a ver...

Conociendo al valor de nuestros beneficios (xBBets/100 manos), la desviación estándar nos indica **el riesgo** de subidas y bajadas en nuestro bankroll. La desviación estándar varía con tu estilo de juego: Un jugador ultratight con un índice de agresividad nulo tiene una Desviación Estándar MÍNIMA, en cambio, un jugador looser hiperagresivo tiene una Desviación Estándar MÁXIMA, por lo que si en shorthanded (6 máx.) hemos dicho que hay que jugar MÁS MANOS y MÁS AGRESIVAMENTE que en fullring, necesitamos MÁS BANKROLL (porque nuestra desviación estándar AUMENTA).

Volvemos a lo de siempre cuando hablamos del bankroll adecuado para un nivel, que yo sepa, NO existe nada especificado en las tablas de Moisés, PERO eso sí, algo pone de “no robarás”, así que con la afición a la sustracción de blinds que tenemos, nos vemos montando MTT en el infierno lol ;;; El primero que llegué que me pida una cerveza.

Un fallo MUY COMUN a la hora de especificar el bankroll adecuado para este o aquel nivel, es NO tener en cuenta nuestro juego específico. **Debemos corregir los bankrolls aconsejados con nuestro “índice de agresividad”**, si somos hiperagresivos el bankroll se nos queda corto, si somos “rocas” nos va a sobrar bankroll.

En shorthanded es muy importante NO hacer de la partida un juego personal contra otro/s jugador/es

Jugando contra pocos jugadores y muchas manos, es muy fácil caer en el error de creer que están jugando “personalmente” contra ti. Muy posiblemente un jugador agresivo te gane un par de manos seguidas y te dejará “caliente”, PERO recuerda que el poker NO es un juego de egos. Estas allí para ganar dinero y NO para demostrar que eres mejor jugador.

Hay que evitar entrar “on tilt”

Esto que parece obvio, no lo es tanto. Es MUCHO MÁS DIFÍCIL mantenerse frío en shorthanded que en full ring y el desastre que ocasionas es mucho mayor. Si entras “on tilt” ocurre además otra cosa en shorthanded, es que si pataleas entre 10 no molestas a nadie PERO si pataleas entre 5 lo más seguro es que le des una patada a alguien (?). Esto quiere decir que, si juegas “wild” (a lo bruto) estas molestando (eufemismo) a TODA la mesa y te estás convirtiendo en el objetivo de todo el mundo. Así que ten en cuenta que si por una de aquellas, jugando de esta forma ganas un par de botes, la gente no va a parar hasta echarte de la mesa por “motivos personales”.

Jugar en mesas shorthanded es MÁS DIFÍCIL que hacerlo en fullring

Antes de dar el paso a shorthanded debemos tener clarísimos los conceptos en full ring.

Resumiendo

Ventajas

Más mesas
Más manos por hora (90-100/hora, +rakeback)
Más jugadores malos buscando acción.

Desventajas

Más bankroll
Más varianza
Más concentración
Más difícil que fullring (y como no me fio lo vuelvo a meter en un cuadradito...)

Jugar en mesas shorthanded es MÁS DIFÍCIL que hacerlo en fullring

Aspectos Técnicos

Error GRAVE

El 6max es igual que el full ring cuando los 3 primeros han tirado sus cartas

Mal vamos si pensamos esto. El 6 max es una ESPECIALIDAD, y como todas las especialidades tienen sus propias reglas y estilo de juego. Siguiendo con el ejemplo: “El fútbol sala es lo mismo que el fútbol sólo que con menos jugadores y un campo más pequeño” Pues va ser que no.

NO juegues loose y agresivo

El shorthanded es loose y agresivo PERO nosotros vamos a jugar tight agresivo. Un error MUY COMUN es jugar loose porque piensas que de lo contrario los blinds te desangrarán. Meccc... ERROR. **Podemos/debemos jugar más manos porque las cartas contra las que vas a jugar NO son tan fuertes como las que te vas a encontrar en full ring.** Hay que jugar más manos PERO eso no implica que no las seleccionemos.

Debemos tener un VPIP entorno al 17%

VPIP es un acrónimo de “Voluntary Put In Pot” que nos indica el porcentaje del flops vistos voluntariamente, es decir, porcentaje del flops vistos sin contar las apuestas obligadas desde los blinds. El VPIP nos da la cantidad de veces que pagamos para ver el flop, por lo que es un indicador del perfil de nuestro juego: Un VPIP bajo significa que somos muy selectivos, que somos tight, un VPIP alto significa que jugamos con cualquier cosa, que somos looser.

-“¿Un VPIP del 17% es tight?”-

En shorthanded SÍ. **Debemos jugar esa cantidad de manos como mínimo porque de lo contrario estamos dejando pasar buenas ocasiones.** A medida que vayamos jugando cómodos y vayamos SOBRETUDO conociendo el juego de los rivales, el porcentaje de flop vistos ira creciendo (pero no mucho más). Todo dependerá del juego de nuestros rivales y del nivel de agresividad. -“¿Cómo voy a jugar tantas manos?”- **Apoyádonos en la posición.**

La posición es el factor MÁS importante en shorthanded

Jugar con la posición nos ayuda a jugar con manos mediocres basándonos en el TAO del maniaco: “Si tú no la tienes, YO LA TENGO”. La posición influirá de forma decisiva en nuestros requerimientos de las cartas de inicio. Hay que evitar, a toda costa, empezar a jugar la mano “batidos”. Debo empezar a jugar con cartas que me den garantías de que, aun no siendo las mejores, sí sean lo suficientemente buenas como para poder enfrentarme a cualquier par de cartas que “intuyo” están jugando la mano.

La intuición en poker (a falta de bola de cristal) nos viene dada por: La posición desde la que juegan los adversarios, sus estilos de juego y las cantidades que apuestan. Estas son las principales características en las que nos debemos fijar para “intuir” la fuerza de la mano de nuestros adversarios. Por supuesto existen otros factores que influyen, como por ejemplo el momento psicológico, la cantidad del stack, últimas actuaciones, etc.

Las parejas medias-altas de inicio (pocket pairs) en shorthanded tienen MUCHO valor

Las parejas siempre tienen más valor cuanto menos gente haya en la mesa. La clave del éxito de las parejas depende de que seamos capaces de aislar al personaje contra el cual vayamos a jugar y presumiblemente sepamos las cartas que lleva.

A ver, una pareja de 8's contra 5 jugadores es un suicidio PERO si consigo achicar espacios (narrow the field) y AISLAR a un solo jugador que presuntamente no lleva una pareja mayor que la mía, tengo ganada más de la mitad de la batalla, y en este caso es literal, una pareja gana el 55% de las veces a unas cartas superiores sin emparejar.

-“Vale Carreño, todo eso ya nos lo sabemos”-

Ok, Ok... lo que quiero decir, es que las parejas SON IDÓNEAS para el shorthanded.

Como norma general las parejas se juegan hasta el final en el shorthanded, siempre y cuando hayamos achicado los espacios correctamente, de lo contrario aplicamos la fórmula “NO set, No bet”, o conectamos con el flop o nos tiramos.

Los suited connectors tienen POCO valor en shorthanded

Las cartas para jugar proyectos necesitan de unas odds MÍNIMAS, y estas no se suelen dar en el shorthanded. Jugamos lotería (conectar el proyecto con el flop) sobre lotería (realizar el proyecto) para luego ganar y que nos paguen una miseria. Este tipo de juego en shorthanded es un ERROR.

Las cartas suited (mismo palo) y conectadas (con un máximo intervalo de 4) en shorthanded son jugadas auxiliares de cartas altas. La forma de jugar este tipo de cartas es mediante el famoso recurso del semi-bluff que conocemos del full ring. El verdadero juego del semi-bluff, es jugar nuestras manos conectadas en el flop COMO SI TUVIÉRAMOS ASES. Si juego los proyectos de forma pasiva, de semibluff no tiene nada. En shorthanded es adecuado jugar este tipo de manos de esta manera, agresivamente. Siempre controlando la posición, el número de contrincantes en la mesa, etc. Recordar que cada mano en shorthanded es diferente.

-“¿Significa que NUNCA debemos jugar draws a palo seco en shorthanded?”-

No, significa que en un principio no es buena idea jugar draws a palo seco porque vamos en contra de nuestras odds. Debéis tomar mis sugerencias de forma RELATIVA, sois vosotros con vuestro juego los que vais a ir adaptando las sugerencias al juego REAL de vuestra mesa. En este caso y hablando de los draws, si juegas en una mesa loose y pasiva, llena de limpers, por mucho que te diga tu amigo Carreño que jugar draws no es una buena idea, TÚ estás viendo que en esas circunstancias SÍ son provechosas y DEBES jugarlas. Las sugerencias son sólo eso, sugerencias.

Las cartas altas en shorthanded tienen MUCHO valor

Las manos tipo K-10 que son flojas en full ring se convierten en monstruos en shorthanded, y no tanto por tener un kicker aceptable si no porque en shorthanded podemos ganar con las 2 cartas. No es necesario que salga una K, me es igual de válido el 10 para tener serias opciones de victoria. Una mano muy interesante es A-x contra alguien que tiene toda la pinta de querer robar, esta mano aparentemente no muy fuerte, en realidad sí lo es cuando llegamos al showdown, porque nuestro amigo roba-candaos posiblemente no haya conectado y nuestro As ganará la mano como la carta más alta (card high. Muy, muy interesante este concepto. Tenemos que comprender que jugar shorthanded a veces es como jugar una mano all-in de NL, y las manos “poderosas” para jugarnos un all-in nos valen para el shorthanded.

En shorthanded el concepto de kicker es secundario

En full ring casi siempre hay alguien con tu misma pareja PERO en shorthanded NO. **La probabilidad que haya alguien con tu misma carta alta es del 50%**, es decir, que una de cada dos partidas no vamos a necesitar el kicker para ganar. A esto hay que añadirle que si hacemos una buena selección de manos es MUY PROBABLE que nuestro kicker, al uso del full ring, sea suficiente para ganar, porque la característica principal del shorthanded es que es un juego loose, y en un juego loose un 8 de kicker es mucho kicker.

Dicho esto ya no os quiero ni contar que clase de cartas tenemos cuando jugamos con AK, AQ, AJ... Jugamos con SUPER CARTAS, jejejeje, me ha "molao" el concepto de super cartas... Con super cartas te pones la capa de Super Lopez y ha pegar super raises... NOT FEAR. No cometas el error con super cartas de apostar lo mínimo esperando a conectar en el flop, con supercartas puedes hacer super apuestas (si la mano es propicia a ello), porque, si no raisesas con AK, ¿con qué quieres raisear?

NUNCA hacer cold calls

Esto es un ERROR grave en full ring y en shorthanded. Debemos tener en cuenta la posición del raiser, suponer con que cartas está raiseando el amigo teniendo en cuenta su estilo de juego y decidir... RE-RAISE or DIE. La excepción a la regla es cuando jugamos con unas odds implícitas favorables.

Recuerda

¡Esto es 6 Max.!

RAISE or DIE

Tabla de Expectative Value en 6 Máx.

POSICIÓN					
Cartas	SB	BB	3	4	Dealer
AA	2.20	2.26	2.09	2.18	2.36
KK	1.73	1.72	1.64	1.65	1.72
QQ	1.31	1.30	1.27	1.32	1.46
JJ	0.90	0.90	0.96	0.96	1.03
TT	0.60	0.58	0.68	0.77	0.81
99	0.40	0.39	0.46	0.53	0.62
88	0.17	0.26	0.32	0.39	0.38
77	0.18	0.15	0.17	0.30	0.28
66	0.01	0.03	0.09	0.09	0.16
55	-0.02	0.02	0.06	0.08	0.06
44	-0.12	-0.09	-0.03	0.00	0.07
33	-0.17	-0.103	-0.12	-0.00	-0.01
22	-0.15	-0.20	-0.16	-0.09	-0.06
AK	0.43	0.49	0.52	0.59	0.70
AK s	0.70	0.72	0.71	0.87	0.93
AQ	0.32	0.32	0.36	0.40	0.46
AQ s	0.57	0.48	0.61	0.71	0.70
AJ	0.15	0.19	0.23	0.31	0.34
AJ s	0.42	0.44	0.49	0.64	0.55
AT	0.12	0.10	0.14	0.19	0.25
AT s	0.29	0.29	0.34	0.49	0.47

POSICIÓN					
Cartas	SB	BB	3	4	Dealer
A9	-0.07	-0.08	-0.01	0.05	0.07
A9 s	0.12	0.13	0.28	0.27	0.38
A8	-0.10	-0.11	-0.05	-0.04	0.02
A8 s	0.07	0.11	0.17	0.18	0.20
A7	-0.14	-0.14	-0.09	-0.06	-0.04
A7 s	-0.01	0.05	0.14	0.17	0.13
A6	-0.18	-0.18	-0.14	-0.09	-0.04
A6 s	-0.04	-0.02	0.05	0.08	0.20
A5	-0.16	-0.17	-0.10	-0.08	-0.03
A5 s	0.09	-0.02	0.07	0.11	0.18
A4	-0.20	-0.20	-0.12	-0.09	-0.07
A4 s	0.00	-0.01	0.08	0.10	0.15
A3	-0.19	-0.22	-0.13	-0.10	-0.05
A3 s	0.00	-0.06	0.03	0.06	0.09
A2	-0.20	-0.26	-0.14	-0.10	-0.12
A2 s	-0.05	-0.04	-0.02	0.03	0.07
KQ	0.16	0.15	0.21	0.25	0.27
KQ s	0.32	0.30	0.44	0.45	0.52
KJ	0.03	0.05	0.13	0.16	0.20
KJ s	0.30	0.28	0.33	0.38	0.41
KT	-0.01	-0.03	0.06	0.06	0.13
KT s	0.22	0.20	0.29	0.22	0.28
K9	-0.14	-0.11	-0.05	-0.01	-0.01
K9 s	0.06	0.11	0.10	0.15	0.23
K8	-0.16	-0.19	-0.08	-0.04	-0.06

POSICIÓN					
Cartas	SB	BB	3	4	Dealer
K8 s	-0.07	-0.06	0.06	0.08	0.09
K7	-0.21	-0.21	-0.08	-0.07	-0.04
K7 s	-0.07	0.01	0.03	0.06	0.10
K6	-0.22	-0.25	-0.11	-0.07	-0.05
K6 s	-0.14	-0.09	-0.02	-0.01	0.03
K5	-0.25	-0.26	-0.09	-0.07	-0.07
K5 s	-0.16	-0.14	0.01	-0.05	-0.02
K4	-0.25	-0.28	-0.10	-0.06	-0.05
K4 s	-0.12	-0.11	-0.04	-0.03	0.01
K3	-0.26	-0.29	-0.10	-0.10	-0.05
K3 s	-0.17	-0.13	-0.05	-0.04	-0.05
K2	-0.26	-0.30	-0.11	-0.08	-0.07
K2 s	-0.17	-0.11	-0.03	-0.05	0.04
QJ	-0.01	0.03	0.11	0.14	0.17
QJ s	0.31	0.15	0.27	0.34	0.35
QT	-0.04	-0.04	0.03	0.07	0.06
QT s	0.11	0.16	0.25	0.27	0.30
Q9	-0.15	-0.18	-0.06	-0.03	-0.04
Q9 s	0.06	0.01	0.12	0.11	0.19
Q8	-0.19	-0.23	-0.08	-0.08	-0.05
Q8 s	-0.09	-0.10	0.03	-0.02	0.02
Q7	-0.24	-0.29	-0.09	-0.07	-0.06

POSICIÓN					
Cartas	SB	BB	3	4	Dealer
Q7 s	-0.12	-0.11	-0.00	-0.00	-0.02
Q6	-0.26	-0.28	-0.07	-0.05	-0.05
Q6 s	-0.17	-0.13	-0.08	-0.05	-0.02
Q5	-0.25	-0.29	-0.09	-0.05	-0.06
Q5 s	-0.16	-0.19	-0.08	-0.02	-0.02
Q4	-0.23	-0.32	-0.07	-0.05	-0.06
Q4 s	-0.19	-0.17	-0.10	-0.06	-0.02
Q3	-0.28	-0.30	-0.07	-0.04	-0.05
Q3 s	-0.17	-0.17	-0.11	-0.07	-0.03
Q2	-0.26	-0.33	-0.07	-0.05	-0.05
Q2 s	-0.17	-0.22	-0.12	-0.06	-0.08
JT	-0.07	-0.08	-0.03	0.06	0.08
JT s	0.13	0.12	0.21	0.31	0.25
J9	-0.17	-0.15	-0.05	-0.03	-0.01
J9 s	0.01	0.01	0.13	0.11	0.15
J8	-0.17	-0.23	-0.07	-0.05	-0.04
J8 s	-0.07	-0.09	0.01	0.03	0.03
J7	-0.24	-0.30	-0.06	-0.07	-0.04
J7 s	-0.13	-0.16	-0.04	-0.04	-0.02
J6	-0.24	-0.30	-0.06	-0.05	-0.04
J6 s	-0.15	-0.20	-0.10	-0.09	-0.08
J5	-0.26	-0.33	-0.06	-0.04	-0.04
J5 s	-0.22	-0.22	-0.07	-0.08	-0.07
J4	-0.27	-0.33	-0.05	-0.05	-0.04

POSICIÓN					
Cartas	SB	BB	3	4	Dealer
J4 s	-0.20	-0.24	-0.09	-0.01	-0.03
J3	-0.26	-0.35	-0.05	-0.03	-0.04
J3 s	-0.24	-0.20	-0.12	-0.10	-0.04
J2	-0.26	-0.33	-0.06	-0.03	-0.02
J2 s	-0.24	-0.23	-0.11	-0.07	-0.07
T9	-0.14	-0.15	-0.07	-0.01	0.01
T9 s	-0.01	-0.01	0.12	0.14	0.15
T8	-0.20	-0.21	-0.06	-0.04	-0.01
T8 s	-0.09	-0.09	0.04	0.08	0.07
T7	-0.22	-0.25	-0.05	-0.04	-0.03
T7 s	-0.12	-0.16	-0.06	0.02	0.04
T6	-0.23	-0.28	-0.05	-0.02	-0.02
T6 s	-0.17	-0.19	-0.06	-0.08	-0.03
T5	-0.24	-0.33	-0.04	-0.03	-0.02
T5 s	-0.18	-0.24	-0.11	-0.09	-0.03
T4	-0.25	-0.35	-0.05	-0.02	-0.02
T4 s	-0.22	-0.24	-0.07	-0.06	-0.08
T3	-0.26	-0.34	-0.05	-0.02	-0.02
T3 s	-0.23	-0.23	-0.09	-0.08	-0.06
T2	-0.25	-0.35	-0.04	-0.03	-0.02
T2 s	-0.24	-0.26	-0.11	-0.11	-0.07
98	-0.19	-0.21	-0.08	-0.05	-0.03

POSICIÓN					
Cartas	SB	BB	3	4	Dealer
98 s	-0.05	-0.05	-0.03	0.11	0.06
97	-0.20	-0.27	-0.07	-0.04	-0.04
97 s	-0.17	-0.09	-0.07	-0.03	0.02
96	-0.26	-0.31	-0.05	-0.03	-0.03
96 s	-0.12	-0.19	-0.04	-0.07	-0.03
95	-0.26	-0.32	-0.04	-0.02	-0.02
95 s	-0.20	-0.23	-0.11	-0.10	-0.02
94	-0.25	-0.34	-0.04	-0.02	-0.02
94 s	-0.25	-0.29	-0.12	-0.08	-0.09
93	-0.26	-0.35	-0.04	-0.02	-0.02
93 s	-0.28	-0.24	-0.12	-0.07	-0.09
92	-0.25	-0.36	-0.04	-0.02	-0.01
92 s	-0.25	-0.31	-0.12	-0.11	-0.03
87	-0.22	-0.27	-0.10	-0.07	-0.03
87 s	-0.03	-0.09	0.06	0.02	0.00
86	-0.24	-0.27	-0.06	-0.04	-0.03
86 s	-0.15	-0.13	-0.05	-0.01	0.01
85	-0.25	-0.30	-0.04	-0.02	-0.02
85 s	-0.20	-0.20	-0.09	-0.04	-0.05
84	-0.26	-0.34	-0.05	-0.02	-0.01
84 s	-0.22	-0.28	-0.10	-0.07	-0.07
83	-0.25	-0.38	-0.03	-0.02	-0.02
83 s	-0.24	-0.29	-0.09	-0.08	-0.10
82	-0.26	-0.37	-0.04	-0.01	-0.01

POSICIÓN					
Cartas	SB	BB	3	4	Dealer
82 s	-0.25	-0.32	-0.11	-0.08	-0.08
76	-0.22	-0.26	-0.08	-0.04	-0.05
76 s	-0.10	-0.17	0.02	0.03	0.00
75	-0.25	-0.29	-0.04	-0.03	-0.02
75 s	-0.22	-0.11	-0.09	-0.04	0.01
74	-0.25	-0.34	-0.06	-0.02	-0.02
74 s	-0.24	-0.24	-0.10	-0.11	-0.02
73	-0.26	-0.37	-0.04	-0.02	-0.02
73 s	-0.23	-0.29	-0.13	-0.09	-0.04
72	-0.25	-0.37	-0.04	-0.02	-0.02
72 s	-0.25	-0.37	-0.11	-0.08	-0.05
65	-0.25	-0.28	-0.07	-0.06	-0.05
65 s	-0.18	-0.14	-0.03	-0.00	0.01
64	-0.24	-0.30	-0.05	-0.03	-0.04
64 s	-0.17	-0.14	-0.07	-0.06	-0.03
63	-0.25	-0.34	-0.05	-0.02	-0.02
63 s	-0.20	-0.19	-0.11	-0.09	-0.06
62	-0.26	-0.35	-0.04	-0.01	-0.01
62 s	-0.26	-0.22	-0.13	-0.09	-0.08
54	-0.26	-0.30	-0.07	-0.06	-0.04
54 s	-0.17	-0.15	-0.10	-0.01	-0.07
53	-0.25	-0.33	-0.04	-0.02	-0.02

POSICIÓN					
Cartas	SB	BB	3	4	Dealer
53 s	-0.19	-0.24	-0.05	-0.06	-0.04
52	-0.27	-0.34	-0.04	-0.02	-0.02
52 s	-0.25	-0.28	-0.12	-0.07	-0.09
43	-0.28	-0.34	-0.06	-0.05	-0.04
43 s	-0.25	-0.25	-0.08	-0.09	-0.12
42	-0.25	-0.36	-0.05	-0.02	-0.02
42 s	-0.25	-0.27	-0.09	-0.10	-0.10
32	-0.28	-0.38	-0.07	-0.03	-0.04
32 s	-0.25	-0.30	-0.14	-0.08	-0.12

La unidad de medida de la expectativa value es una Big Bet

Fuente: www.pokerroom.com

Conceptos Fundamentales: Sit and Go Hold'em NL de 9 jugadores

Los S&G son un excelente manera de aproximarse a los MTT (Torneos multimesas) ya que son exactamente igual pero con menor número de participantes, con lo que nos es más fácil llegar a los premios y aprender a defendernos en las distintas fases de las que consta un torneo. Un S&G es como un torneo normal (MTT) pero en pequeño.

Un Sit&Go es un torneo de póquer de una sola mesa. Al contrario que sus hermanos mayores, los torneos multimesas (MTT), los S&G no tienen un horario preestablecido, por lo que da comienzo cuando se inscriben todos los participantes.

Dependiendo de la cantidad de jugadores podemos encontrar:

- De 2 jugadores (heads up)
- De 6 jugadores (shorthanded)
- De 9 o 10 jugadores (full ring)
- Desde 18 jugadores (s'n'g multimesa), etc.

Dependiendo del tiempo en el que se incrementan los blinds pueden ser:

- Estándar (10 minutos cada nivel)
- Turbos (5 minutos cada nivel)

Dependiendo de la estructura de los blinds pueden ser:

- Regulares (estructura diseñada para todos los torneos ordinarios de una sala)
- Especiales (estructura especial de blinds para todos los torneos extraordinarios de una sala (freerolls, clasificatorios, etc.)

En este manual vamos a hablar de un
S&G full ring regular estándar de No limit Hold'em

Los S&G son la mejor manera de adentrarse en la modalidad de No Limit Hold'em teniendo nuestro bankroll controlado mientras aprendemos. Realmente lo que haces cuando pagas una inscripción es comprar fichas, y como son muchas fichas en relación al dinero que te han costado, pues te sale rentable a nivel de aprendizaje del juego.

La forma de inscripción es pagar el "buy-in" más el rake para la casa. Se suele indicar en el "lobby" de la siguiente manera: \$10+\$1. Lo que significa que vamos a jugar un torneo de 10\$ de inscripción real que se van a repartir en premios y 1\$ de rake para el casino

Consideraciones Sobre la estructura de Blinds

La estructura estándar suele ser

Cada nivel de ciegas dura 10 minutos.

Nivel 1	t15/t30
Nivel 2	t20/t40
Nivel 3	t50/t100
Nivel 4	t100/t200
Nivel 5	t150/t300
Nivel 6	t200/t400
Nivel 7	t300/t600
Nivel 8	t400/t800

Consideraciones Sobre los Premios y el Rake

Premios

Los premios se van a repartir de la siguiente manera:

- 50% de lo recaudado para el primer clasificado,
- 30 % de lo recaudado para el segundo clasificado,
- 20% de lo recaudado para el tercer clasificado.

Ej: En un S&G de buy-in de \$10+\$1(rake) los premios quedarían de la siguiente forma de una recaudación total de 100\$:

- 1°-50\$;
- 2°-30\$;
- 3°-20\$

Fijaos que del segundo premio al primero va prácticamente **el doble** de ganancias, por lo que es muy importante jugar para ganar siempre que se pueda. Se puede aplicar la máxima del deporte que esgrime que el segundo *pierde* una medalla y el tercero *gana* una medalla. Esta modalidad de juego nos va a motivar a no conformarnos con entrar en los premios, sino a querer ganar.

Ganar va a ser nuestro objetivo SIEMPRE

Rake

Recordemos que el rake es la comisión que se lleva el casino por dejarnos jugar la partida en sus instalaciones. Mientras que el rake para fixed (limit hold'em) suele estar entre el 4 y el 5% del bote, **el rake para los S&G suele oscilar entre el 10% de la inscripción a partir de mesas de 10\$ y el 20% de la inscripción en mesas menores de 10\$ (generalmente)**. Si nuestra intención es jugar S&G con intención de generar beneficios debe ser imperativo salir de las mesas con el 20% de rake porque es un lastre insalvable para nuestra economía. En otras palabras: Hay que salir PITANDO del micro-limite del S&G (generalmente mesas hasta 10\$) o encontrar salas donde el rake sea del 10%.

Si nuestro objetivo es aprender el juego no nos va a importar pagar ese rake porque nos compensa con la oportunidad de jugar un torneo NL con un mínimo gasto, PERO debes tener en cuenta que no debe estar en tu animo el lucro (ganar dinerito ;-), si no la correcta motivación del juego en micro-limites en S&G es APRENDER a jugar NL.

Listado estándar de mesas y sus rakes

Nota01: Cada casino tiene sus propias mesas y sus propios rakes pero generalmente suelen ser parecidos.

Nota02: La estimación de micro-límites, límites bajos (low limits), límites medios (medium limits) y de límites altos (high limits) es subjetiva.

Micro-límites (rake de 20%)

\$0.50 + \$0.10

\$1 + \$0.20

\$2 + \$0.40

\$6 + \$1

...

En general mesas hasta 10\$

Nota: La única excusa para pagar un rake del 20% es que estamos aprendiendo.

Mesas Low Limit (rake de 10%)

\$10 + \$1

\$20 + \$2

...

En general mesas hasta 50\$

Mesas Medium Limit (rake de 10%)

\$50 + \$5

\$90 + \$9

...

En general mesas hasta 100\$

Mesas High Limit (rake menor de 10%)

\$100 + \$9

\$200 + \$15

\$300 + \$20

\$500 + \$30

Bankroll

Bankroll Aconsejado

Debido a la naturaleza del juego, una gran parte de nuestros beneficios esperados dependen del juego en la burbuja, y en ella el resultado suele depender de un *flip coin*, es decir, de una situación donde el margen de victoria es exiguo frente al de derrota, siendo prácticamente una situación de 50-50. Claro está, si encadenamos una racha de victorias o de derrotas nuestro ROI se verá significativamente alterado. Estamos hablando que el resultado de unas pocas manos tiene una carga enorme sobre el resultado global de nuestro juego, es por eso que **el juego del S'n'G tiene una varianza brutal en niveles medios-altos.**

Consideraciones sobre el bankroll

- Hay que evitar sentarse en las mesas donde hayan jugadores ganadores
- Las decisiones erróneas en la burbuja tienen un impacto directo sobre nuestro margen de beneficios
- La clave para aumentar las ganancias por hora es jugar en más mesas.

Tabla de Bankroll Aconsejado

Mesa	Bankroll\$
Micro-limites	20-30 buy-in
Low Limit	50 buy-in
Medium Limit	100 buy-in
High Limit	100-? buy-in

Nota: Para jugadores SPRO's recomiendo el doble de lo indicado en esta tabla.

Ejemplo: El mínimo bankroll para jugar S&G es de 20 veces la cuota de inscripción de la mesa, es decir, el buy-in. Ej: La mesa mínima que he encontrado es de 0.50\$+0.10\$, por lo que necesito 12\$ para poder empezar a jugar en esa mesa (0.60 x 20).

El bankroll aconsejado está pensado para un nivel de juego medio-alto, por lo que si vas a comenzar a jugar y no tienes ni idea hazte la idea que vas a necesitar algo más. Mi recomendación es que destines 12\$ para jugar en 0.50\$+0.10\$ (o bankroll adecuado en la mesa más barata que encuentres) y juegues hasta que los pierdas, una vez llegado a este punto vuelves a ingresar 12\$ y vuelves a jugar esperando que esta vez te duren un poco más ;-). Aprender a jugar NL es más caro que aprender a jugar fixed (con límite), pero si lo hacemos como es debido, no nos tiene por que salir por un ojo de la cara.

Bueno, bueno, buenooooo... y dónde está ese optimismo ☺. Antes o después nos haremos una máquina del nivel más miserable de S&G y queremos subir. Entonces surge la pregunta: ¿Cuándo? **La respuesta es cuando tengamos conocimientos y bankroll suficiente como para subir de nivel.**

Personalmente os digo que conocimiento tengo más bien poco por lo que me oriento por la segunda observación, el bankroll. Hay que subir cuando se tenga 20 veces el buy-in de la mesa superior. Ej: Tengo 12\$ para jugar en 0.50\$+010\$, cuando tenga 24\$ (1.2\$ x 20, ya que el buy-in superior es de 1\$+0.20) subiré de nivel.

¿Cuándo bajar de nivel? Pues cuando tengamos 20 veces el buy-in de la mesa inmediatamente inferior. Ej: Tengo 24\$ para jugar en \$1+\$0.20, la cosa esta malita y no pego una. Cuando mi bankroll sobre pase el límite de 12\$ me bajo de nivel.

Si no queréis ir subiendo y bajando necesitáis un bankroll acorde, es decir necesitáis mucho más bankroll para poder soportar una mala racha. En micro-limites (hasta 10\$+1\$) sugiero el doble, 40 veces el buy-in. Problema: Como estamos pagando un rake descomunal se nos va a hacer difícilísimo ganar 40 veces el buy-in de la mesa superior. Aconsejo esperar a jugar en Low Limit (a partir de 10\$+\$1) para plantearse seriamente el jugar con un bankroll doble del aconsejado para evitar estar subiendo y bajando

Beneficios Esperados

ROI

ROI (**R**eturn **O**n **I**nvestment): Término bursátil reconvertido a término poquerístico que nos indica nuestro porcentaje de beneficio en los torneos. El ROI es el tanto por ciento del dinero ganado en relación con el invertido.

$$\text{ROI} = 100 \times \text{beneficio total} / \text{buy-in total}$$

Ej01: En un torneo de buy-in de 10+1 recibes un premio de 20\$.

$$\text{ROI} = 100 \times (20\$ - 11\$) / 11 = 81.81\%$$

Ej02: En un mes de juego de S&G en mesas de 10+1 he ganado 1400\$ y he pagado en buy-in 1100\$ (100 partidas).

$$\text{ROI} = 100 \times (1400\$ - 1100\$) / 1100 = 27.27\%$$

Observaciones

- El ROI tiene sentido cuando hemos jugado un número significativo de partidas
- Es conveniente tener diferentes ROI's para los diferentes niveles en los que jugamos
- El ROI se utiliza *sólo* en torneos debido a que tiene una inscripción fija en relación con un premio.
- ROI es el compañero de McCoy, que es el malo maloso de la peli "Cabalgando con McCoy" lol; ; ; Allooooo Silverrrr Ou Weiiii ; ; ; Pum, pum pum (disparos)

ROI: Beneficios

Nuestro objetivo es APRENDER a jugar y no perder dinero, pero a fines informativos os anexo una tabla con los porcentajes de ROI esperados de un buen jugador.

Nota: Si jugamos s'n'g turbos hay que bajarles un par de puntos al ROI esperado.

Tabla de benéficos esperados

Mesa	ROI
6s	13%
16s	10%
27s	8%
38s	7%
60s	6%
114s	5%
215s	4%

Ganancias por Hora (Hourly rate)

Otra forma de medir las ganancias son las ganancias por hora (hourly rate)

Ej: Un ROI del 18.2 en 10+1 en 4 S'n'G por hora dan una ganancia por hora de \$8.

Incrementar el número de S'n'G jugados incrementa tus ganancias por hora
pero reducen tu ROI

En definitiva funcionamos igual que el taller de la esquina, cobramos por hora. Jugando en S&G la cosa no está muy clara, porque si me guió por el ROI puede ocurrir que tenga un porcentaje altísimo PERO gane poco por hora y no me compense jugar. Y entonces llevo internet... y las multimesas. Cualquier jugador que quiera sacar algún rendimiento a los S&G debe jugar en modo multimesa.

Multimesa

-“¿Cuántas mesas?”-

AAAmigo, ya tenemos el temita. Vamos a distinguir dos perfiles de jugador:

a) Ocasional

La intención del amigo no es sacar tajada de los S&G, sino es no perder su escaso bankroll mientras aprende a jugar al NL. Las mesas adecuadas para este perfil son ni más ni menos que UNA.

El NL es un juego complicado donde hay que tener en cuenta multitud de factores a la hora de tomar una decisión, por lo que prestando toda la atención a una sola mesa poco a poco nos iremos dando cuenta de todo lo que dicen los libros y de cómo hay que jugar las manos, y todavía más importante, de los errores que comenten el personal y de nuestros los nuestros propios.

b) SPRO (semi-pro)

Aquí el amigo es un bandolero de la sierra (rollo Curro Jiménez) y no está por “hobby” echando unas manitas con los colegas. Esta por la pasta. Aunque seamos el mejor del mundo no nos va a resultar rentable jugar en una sola mesa, a no ser que el buy-in sea estratosférico, porque las ganancias por hora no nos compensan aunque eso sí, tendremos un ROI envidiable. Para este tipo de perfil se hace imperativo optimizar el tiempo y recursos por lo que inevitablemente tiene que jugar en más de una mesa. Pregunta:¿En cuántas? Todas las que puedas dominar.

Técnicas de juego multimesa

En cascada

Un sistema “cabal” es no hacer coincidir las mesas en las mismas fases del torneo. Ej: Abro una mesa, espero a que se eliminen la mitad de los jugadores y/o las ciegas se pongan a 100\$-150\$, entonces abro otra mesa. La primera fase del S&G es tight por lo que prácticamente no vamos a jugar y podemos prestar la atención a la primera mesa que está entrando en la fase decisiva. Para cuando se acabe la partida en la primera mesa, la segunda mesa está entrando en la fase decisiva y puedo prestarle la atención. Abro otra mesa. **Este es el sistema que recomiendo para empezar a jugar múltiples S&G.**

En set

Abro las mesas que decido jugar a la vez, de manera que me coincidan (aproximadamente) el tamaño de los blinds en todas las mesas abiertas. Cuando acabo de jugar en todas las mesas vuelvo a abrir otro set.

Factores a tener en cuenta

Debemos abrir tantas mesas como seamos capaces de poder jugar prestando la suficiente atención a todas ellas de manera que nos compense económicamente jugar un poco peor

Existen tantos sistemas como personas y por ahí leeréis o escucharéis gente que tiene abiertas doscientas mil mesas mientras toma café, lee el periódico y ve la TV. En fin, nosotros a lo nuestro y a encontrar nuestro límite.

1.- La capacidad de nuestro monitor

Jugar S&G no es lo mismo que jugar fixed a nivel de “ver” las partidas. El fixed se puede jugar viendo solamente una partida y todas las demás solapadas por debajo, de manera que a efectos prácticos sólo vemos una partida a la vez. No es lo ideal pero se puede hacer. En cambio en los S&G debemos ver todas las partidas que juguemos a la vez, porque aunque sea de reojo debo de estar informado en cada momento de lo que está ocurriendo en la partida. ¿A que nos lleva esto? Pues que **un buen monitor es imprescindible para jugar S&G.**

2.- Nuestro nivel de juego

Parece obvio que cuantas más mesas tengamos abiertas, más decisiones debemos tomar, ergo, más fácil será cometer un error. Debemos tener un conocimiento del juego suficiente para poder enfrentarnos a las situaciones que se nos van a presentar, y debemos decidir en segundos. Cuanto más partidas hayamos jugado y más experiencia tengamos, tomar estas decisiones nos va a resultar más fácil.

3.- Nuestra capacidad de análisis rápido

No todos somos iguales, cada persona de este bendito mundo tiene unas cualidades más desarrolladas que otras. Cuando juegas en muchas mesas debes ser capaz de tomar una decisión en segundos. Nuestra capacidad para realizar este proceso nos va a limitar la cantidad de mesas que podemos abrir.

En conclusión hay que adecuar el número de mesas abiertas a nuestros conocimientos de NL, a nuestra capacidad de análisis y a nuestro monitor

Observaciones SPRO

Sit and Go: Estrategia General

La estrategia general para jugar un sit and go (s'n'g) es ser muy cauteloso en los primeros niveles, cuando los blinds están bajos. No involucrarse en botes grandes a no ser que tengamos grandes cartas e intentar jugar las manos especulativas con el menor castigo posible y en botes multijugador. En los primeros niveles de un s'n'g no podemos ganarlo pero si que podemos perderlo.

A medida que los blinds vayan subiendo, tendremos que aumentar nuestra agresividad, y tendremos que comenzar a robar los blinds siempre con buenas cartas y con la posición ganada.

Cuando los blinds estén altos, dependiendo de nuestro stack en ese momento y de los stacks de los blinds, tendremos que jugar mucho más agresivo, incluso deberemos atacar los blinds con cartas marginales y siendo agresivos desde cualquier parte de la mesa con buenas cartas.

Sistemas de Referencia

Debido a la estructura de los torneos mediante niveles en que las ciegas (blinds) van incrementándose, nos es muy fácil desorientarnos y cometer un error. El principal problema es “Cuándo” y “Cuánto”. El momento de la apuesta y la cantidad de la apuesta.

Cuanto más tiempo dure un torneo, más posibilidades tenemos de desorientarnos

Por esta razón, aprender a jugar S'n'G es muy importante, porque nos ayuda a encontrar “el tempo” del torneo. Cuando lleguemos a estar cómodos jugando un S'n'G, entonces estaremos preparados para adentrarnos en un torneo multimesa (MTT) de unas cuantas horas de duración.

Como os he dicho antes, cuanto más largo es un torneo, más fácilmente nos desorientaremos. Jugar un S'n'G de 10 jugadores (o 9 jugadores) con subida de nivel cada 10 minutos (u 8 minutos) y perderse, es como perderse yendo a comprar el pan. De ahí, que sea perfecto para coger el “tempo” del torneo.

Nota: Si me veis con 4 barras en una bolsa de tela roja con cuadros blancos por medio del Bellagio en chancletas preguntando a una camarera por donde se llega al torneo, es que la cosa esta malita.

Blinds Bajos

En los primeros niveles el sistema de referencia **es el stack**.

Debido a la desproporción de fichas con el valor de los blinds, a la hora de apostar debemos tener en cuenta el stack de cada villano.

Blinds Medios

Cuando el valor de los blinds dejan de ser insignificantes con respecto a nuestro stack para convertirse en significativos, es cuando debemos empezar a robar los blinds y en ese momento **el valor de BB (Big Blind) se convierte en la referencia de nuestro juego**.

Blinds Altos

En la burbuja, el sistema de referencia es el jugador con menos fichas (stack) y la BB. Y una vez en los premios el sistema de referencia **es el stack de cada jugador**.

El Valor de las Fichas no es el Mismo en Cash Game que en Torneos

En cash game (juego con dinero real) el valor de las fichas equivalen a su valor real en dinero, es decir, que una ficha de 10\$ tiene un valor de 10\$, PERO cuando jugamos torneos, el valor real en dinero contante y sonante de las fichas NO corresponde al valor de la ficha. Cuando nos inscribimos en un torneo, compramos un determinado número de fichas, pero debido a la estructura de reparto de premios, el valor de las fichas en su relación con el dinero que se reparten en los premios irá cambiando a medida que el s'n'g se vaya desarrollando.

El valor en dinero real de tu stack depende de la distribución del resto de las fichas del torneo entre los demás jugadores en un determinado momento del s'n'g

En Torneos, Ganar Fichas y Ganar Dinero son Conceptos Diferentes

En Cash (juego con dinero real) el valor esperado es lo mismo que equity (la cantidad **de dinero** que un jugador espera ganar a largo termino)

Pero en torneos

Ganar fichas es diferente a ganar dinero

Debido a la estructura del reparto de los premios en los torneos, las fichas no son dinero. Si venimos de jugar Cash (mesas con dinero real) este concepto es nuevo. ¿Esto qué significa? Pues que debido a la relación de las fichas con los premios (fichas con dinero real) Ganar o perder fichas no tiene un impacto directo real en la cantidad de dinero que ganamos o perdemos. Cuantas más fichas tengamos, menos “valor” tiene cada ficha. Y al contrario, cuantas menos fichas tengamos, más “valor” tiene cada ficha.

Supongamos que juego un S'n'G de 9 jugadores 100\$+9\$.

Esto implica que pago 100\$ para los premios y 9\$ es la comisión del casino. Con esos 100\$ compro 1500\$ en fichas. Por lo tanto:

$100\$ \text{ buy-in} / 1500\$ \text{ en fichas} = 0.06\$ \rightarrow \text{Cada ficha vale } 0.06\$$

Jugamos el torneo y lo gano. Debido a la estructura de los premios, gano la mitad del dinero que hay para premios, en este caso, 450\$. Para ganar el torneo he tenido que ganar todas las fichas que hay en la mesa, que son 13500 (9x1500). Por lo tanto:

$450\$ / 13500 = 0.03\$ \rightarrow \text{Cada ficha vale } 0.03\$$

El valor de las fichas en el principio de un s'n'g es el doble que al final del s'n'g

Valor esperado (EV)

El valor de esperado es la ganancia/perdida de media en una acción particular. Se suele abreviar con sus siglas en inglés EV (**E**xpected **V**alue) acompañado del signo “+” si la EV es positiva, y del signo “-“ si la EV es negativa.

Un par de cartas no tienen ni buena ni mala EV por sí solas

La definición de EV implica un contexto concreto para calcular la EV de una determinada mano.

La finalidad del juego es que cada movimiento tenga EV+ (valor esperado positivo)

Es decir, un buen jugador juega a favor de la probabilidad, por lo que “a la larga” (cantidad suficiente de manos para que se cumpla la probabilidad), obtendrá beneficios.

EV: La fórmula

EV =

$$\begin{aligned} &(\text{probabilidad de que el suceso ocurra}) \times (\text{dinero que ganas si ocurre}) \\ &+ \\ &(\text{probabilidad de que el suceso NO ocurra}) \times (\text{dinero que pierdes si ocurre}) \end{aligned}$$

cEV

En torneos utilizaremos la fórmula del EV (cEV) teniendo en cuenta que estamos hablando de fichas que le quitas o pierdes contra un determinado jugador en un determinado momento del juego.

Juego Justo (EV=0)

Ej: Lanzar una moneda al aire.

La probabilidad de que salga cara es del 50% (0.5)

Si sale cara ganas 1\$, si sale cruz pierdes 1\$.

$$EV = (0.5) (1\$) + (0.5) (-1\$)$$

$$EV = 0\$$$

Juego a favor del jugador (EV+)

Ej: Lanzar una moneda al aire.

La probabilidad de que salga cara es del 50% (0.5)

Si sale cara ganas 1.10\$, si sale cruz pierdes 1\$.

$$EV = (0.5) (1.20\$) + (0.5) (-1\$)$$

$$EV = 0.60 + (-) 0.50$$

$$EV = + 0.10\$$$

Juego en contra del jugador (EV-)

Ej: Lanzar una moneda al aire.

La probabilidad de que salga cara es del 50% (0.5)

Si sale cara ganas 0.80\$, si sale cruz pierdes 1\$.

$$EV = (0.5) (0.80\$) + (0.5) (-1\$)$$

$$EV = 0.40 + (-) 0.50$$

$$EV = - 0.10\$$$

Las Fichas que no Pierdes es Dinero que Ganas

Debido a la característica especial del valor de las fichas, es sumamente importante decidir CUANDO las voy a emplear (más bien CONTRA QUIEN me las voy a jugar), porque lo que hay que tener meridianamente claro, es que en el principio de un s'n'g

En cada mano que NO JUEGO estoy ganado dinero

No Existen Manos Triviales en Torneos de No Limit

Este concepto es clave. Cada vez que jugamos una mano, debemos ser conscientes que estamos poniendo en juego TODO nuestro stack. C-a-d-a v-e-z y lo repito c-a-d-a v-e-z que entro en una mano estoy poniendo en juego TODO mi stack. Este punto es muy importante. Debido a que en un torneo tenemos un número limitado de fichas y a poco que se complique una mano estaremos comprometidos con el bote, debemos seleccionar todavía más las manos que vamos a jugar y sobretodo CUANDO las vamos a jugar. No podemos recargar fichas como en cash.

El “*a ver qué pasa*” es una mala premisa y en torneos es una invitación para el desastre

En NL Cash Game la Referencia es “La Imagen” y en Torneos NL es “El Tempo”

-“¿Por qué no gano en cash si soy bueno en torneos?”-, ¿Os suena la frase? Pues querido amigo no ganas en cash por que no tiene nada que ver con los torneos, estas confundiendo el tocino con la velocidad porque son dos ESPECIALIDADES diferentes, de la misma manera que full ring y 6 máx. son especialidades diferentes.

En Torneos la presión de los blinds junto con nuestro stack relativo al de los demás nos “obliga” a jugar de una forma o de otra, mientras que en cash no tenemos esa presión y las manos son independientes las unas de las otras, si te quedas sin stack, simplemente tienes que recargar, mientras que si te quedas sin stack en un torneo, se acaba, finito. La presión en una modalidad y otra son diferentes. Puede ocurrir que seas muy bueno en torneos y muy malo en cash, y viceversa. Es cuestión de cada uno averiguarlo.

En los torneos la presión de los blinds junto con nuestro stack relativo al de los demás nos “obliga” a jugar de una determinada forma en cada momento del torneo

Evalúa el Juego Antes de Hacer Ningún Movimiento Comprometido

Tu primera misión al entrar en una mesa es saber donde estas y contra quien juegas. Pregúntate en qué clase de mesa estás jugando, dónde están los mayores stacks y donde los pequeños, qué clase de errores son los más frecuentes, etc. Tomate tu tiempo para averiguar todos estos factores, porque puede que te metas en una mano conflictiva sin darte cuenta de que lo estás haciendo.

Tu primera misión al entrar en una mesa es saber contra quien juegas

No Hagas Apuestas del Tipo: Ni Arriba ni Abajo, Sino más Bien Todo lo Contrario

¿Qué significa esto? Pues que **DEBEMOS** saber exactamente lo que apostamos, debemos apostar la cantidad exacta para nuestros fines. No dudéis a la hora de apostar la cantidad. Este concepto lo tenemos que tener claro. Fijaros que os dicen las apuestas de los demás jugadores y fijaros en vuestras propias apuestas, *no digáis nada que no queráis decir*. Manipular el bote de modo que se juegue a la grande (con cartas grandes y juego fuerte) o a la chica (juego especulativo) **NUNCA** a medio gas. O vamos o no vamos. **Apostar sin saber cuánto y por qué es un error y CARO.**

Debemos apostar la cantidad exacta para nuestros fines

No te Compliques la Vida

Aprende 4 conceptos y no te salgas de ellos. Mientras estés aprendiendo, dedícate a ver que pasa a tu alrededor y juega las manos de manera simple y directa. No improvises. Comprende 4 conceptos básicos para cada momento del torneo y atente a ellos. Con el tiempo, a medida que aumente tu experiencia, podrás ir ampliando tu arsenal de movimientos, porque comprenderás lo que estás haciendo y sabrás descubrir cuál es el momento adecuado para utilizar los recursos.

Mientras estés aprendiendo juega las manos de manera simple y directa

No Entres “On Tilt”

Debes comprender que aunque juegues correctamente y que en todos tus movimientos tengas cEV+ puedes encadenar una mala racha. Los S'n'G son una variante con mucha varianza en niveles medios-altos. NO hay problema. **Tu problema es revisar las manos y verificar que no te has equivocado en alguna decisión.**

Tu obligación es jugar cada mano de la mejor forma posible. PUNTO.

Juega con Cartas

Cuando entres en juego debes tener una buena razón para hacerlo. El buen juego compensa las malas cartas PERO a nosotros se nos aplica la teoría inversa, es decir, que el mal juego se compensa con buenas cartas: “*tight is right*”. Mientras estés aprendiendo necesitas apoyarte en las cartas para jugar la mano.

La falta de conocimiento teórico se compensa con buenas cartas

No Abuses Robando Botes

Es necesario robar algunos botes PERO ¡no todos! Antes o después te vas a liar en una mano sin sentido y vas a perder medio stack. **Limitate a robar cuando sea el momento de robar.** Recuerda que cada vez que entras en una mano estas poniendo en juego todo tu stack. No existen manos triviales en NL.

Cada vez que entras en una mano estas poniendo en juego todo tu stack

Las Fichas del Bote NO son Tus Fichas

No intentes recuperar fichas. El poker es un juego donde las fichas van y vienen, y las fichas no son de nadie. Esta idea cuesta de entender al principio porque consideramos (erróneamente) que al poner fichas en el bote nos involucramos en él personalmente. Nada más lejos de la realidad. **Las fichas del bote NO son mis fichas.**

No te sientas comprometido con el bote cuando no lo estés

Cuando Dudes la Cantidad que Apostar, Apuesta por Arriba

Cuando apuestes, después de haber decidido la cantidad que vas a apostar, es decir, la cantidad de la apuesta con respecto al bote, ajusta esa cantidad al alza NUNCA a la baja, porque por ahorrarte unas fichas puede que tu apuesta no tenga el impacto adecuado y te la vean, o intuyan debilidad y te aumenten la apuesta.

En general

Apuesta más, cuanto menos quieras que te vean la apuesta

ICM (Independent Chip Model)

Es la relación del dinero que esperamos ganar/perder en el torneo con las fichas que esperamos ganar/perder en un determinado movimiento. El índice ICM determina cual es tu equity de acabar en un determinado puesto dentro de los premios asociando cada dólar de premio con el tamaño de tu stack.

LA ICM junto con el rango de cartas con las que el villano haría o vería una apuesta nos ayuda a determinar la cEV de una determinada jugada.

Una apuesta tiene cEV+ cuando la equity total es mayor que el ICM

Pasos para averiguar si una apuesta tiene cEV+

- 1.- Estimar el rango de cartas con las que le villano vería mi a puesta.
- 2.- Calcular nuestra equity cuando el villano hace fold
- 3.- Calcular nuestra equity cuando el villano hace call y nos gana
- 4.- Calcular nuestra equity cuando el villano hace call y pierde
- 5.- Calcular la Equity Total (Equity fold + Equity call)

Ejemplo

Quedan 4 jugadores con 2500 en un S'n'G de 10 jugadores con 200\$ de buy-in.

Premios: 1- 1000\$; 2- 600\$; 3-400\$

Las ciegas están a 200(SB) y 400 (BB). Yo juego en SB. Todos pasan ¿Con qué rango de cartas debería ir all-in? Con cualquiera. El villano del BB lo sabe. Sabe que yo voy a entrar en all-in con cualquier carta. ¿Es adecuado que el BB vea la apuesta?

CALCULAR LA EQUITY DEL VILLANO

Fold = ICM = 446\$ (2100 fichas)

Call lose= 0 (0 fichas)

Call win = 766.60\$ (5000 fichas)

Equity call = Call-lose + Call-win

Equity Call = $0X + 766.60Y = 0 + 766.60Y = 766.60Y$

Ver la apuesta es una jugada con cEV+ si tiene una equity mayor de 446\$

$766.60Y > 446\$$

$Y > 446 / 766.60$

$Y > .582$

El villano (el BB) debe ver nuestro all-in si tiene una mano que gane por lo menos el 58.2% de la veces que se enfrente a una mano aleatoria (la que yo tengo y él sabe que tengo)

Un rango de manos inicial del 58.2% serian: AA – 55, AKs – A4s, AKo – A7o, KQs – K8s, KQo – KTo, y QJs – QTs (usando pokerstove)

Este rango de manos (58.2%) ocurre el 18.4% de veces.

CALCULAR NUESTRA EQUITY

El villano verá nuestro all-in el 18,4% de las veces y el 81.6% no lo verá.

Nuestro rango de cartas (cualquiera) contra el rango de cartas del villano (58.2%) ganará el 35.37% de las veces y perderá el 64.63%. Por lo que el 35.37% de las veces mi equity de call-lose será 0 (o fichas) y el 64.63% mi equity de call-win será 766.6\$ (5000 fichas).

Equity Final = Equity Fold + Equity Call-lose + Equity Call-win

Equity Final = (81.6% x \$549.6) + (18.4% x 64.625% x 0) + (18.4% x 35.375% x \$766.6) = \$448.47 + 0 + \$49.90 = \$498.37

Nuestra equity si hacemos fold es = 473.6\$

Nuestra equity si hacemos all-in es = 498.37\$

Hacer all in en esta situación (spot) es una jugada con cEV+, porque la equity de esta jugada (all-in) tiene un incremento sobre nuestra equity (si hiciéramos fold) de 24.77\$.

Observaciones Sobre el ICM

Riesgo Vs recompensa

El mero hecho de que una jugada tenga cEV+ no implica que la debamos jugar, pero en circunstancias donde estamos presionados si no lo hacemos debemos tener una buena razón para ello, y una de esas razones puede ser que el beneficio de la jugada no me compense el riesgo de irme a la calle.

El ICM valora a todos los jugadores por igual, haciendo un juego perfecto. La realidad es otra. A veces es mejor esperar a otro momento si sabes que eres mejor jugador que el resto de la mesa.

EL ICM es adecuado en la fase final de la partida

El ICM se suele asociar típicamente con el juego en la burbuja y genéricamente en la fase final del torneo. El concepto de EV en cash y el de cEV en torneos para un SPRO es fundamental porque es un concepto que se apoya en las matemáticas y jugar a favor de las matemáticas implica beneficios, puede que no inmediatos, debido a la varianza, pero sí a medio o largo plazo.

Doblar tu stack NO implica doblar tu equity

Cuando entramos en all-in contra un jugador con mis mismas fichas en el principio de un torneo, lo estoy haciendo por una recompensa de la mitad de mi equity, NO para doblar mi equity. Las odds son de 2:1 en mi contra (a nivel de equity). Por eso es muy importante elegir el momento de la partida y contra quien debes jugar para optimizar las posibilidades de entrar en los premios jugando los mínimos *flip coins* (situaciones de cara o cruz) posibles.

Una de las claves del éxito en los S'n'G es comprender el momento en el que esta la partida y adecuar nuestro juego a esa circunstancia. No es cuestión de jugar más manos o jugar menos manos, **es cuestión de jugar las manos adecuadas.**

Estimar el rango correctamente

Debemos hacer una estimación correcta del rango de manos con las que juega el villano. Debemos saber el rango de cartas con las que se mete en all-in (push) y el rango de cartas con las que ve un all-in (call). No son las mismas cartas las que necesitamos para ver un all-in que para hacerlo. **Necesitamos unas cartas más fuertes para ver un raise que para hacerlo**, porque para ver un raise debemos tener mejores cartas que las que necesitamos para hacer un raise desde una posición determinada (concepto del intervalo (gap) de Sklansky)

Hay que calibrar a los villanos

El villano que conoce el juego correcto en la burbuja tiene un rango de cartas para ver un all-in tight y un rango para hacer un all-in loose

El villano que conoce el juego correcto en la burbuja ajusta su juego contra short stacks y big stacks.

Si hay más de 2 villanos que no comprenden el juego en la burbuja debemos jugar más tight esperando que se eliminen entre ellos.

Si algún villano no apuesta correctamente, tirando sus cartas cuando tiene unas odds favorables es señal que no tiene muy claro el concepto de las odds. Ej: un big stack que se retira ante un push de un short stack. Contra este jugador hay que ampliar el rango de push (all-in) en la burbuja.

Conclusión

Juega all-in cuando abras el bote, no veas un all-in sin cartas fuertes, y adecua el juego al tamaño de los stacks de los villanos, sus perfiles y sus rangos para hacer un all-in (push) y para ver un all-in (call)

Cuando NO es adecuado el ICM

EL ICM no es adecuado contra gente que no juega “voluntariamente”, si no obligada por las circunstancias (ej: short stack en UTG con ciegas altas)

Robar en una elipse 1 o 2 veces es correcto, pero intentarlo más veces aumenta el riesgo de que algún villano nos vea la apuesta por lo que debemos tener presente esta circunstancia si decidimos entrar en juego otra vez ampliando el rango de cartas con las que el villano me puede ver mi apuesta.

Cuando somos mejores que el resto de la mesa, nos conviene más esperar el escenario oportuno, porque podemos esperar, mejor dicho, *nos dejan esperar*. **El ICM está pensado para cuando el nivel de los todos los jugadores es bueno**, lo que suele ocurrir en límites medios-altos, pero no suele ocurrir en niveles bajos o microlímites.

Software

Los programas estadísticos como “SitNGo Wizard” <http://www.sngwiz.com/index.php> o “Sit and Go Power Tools” <http://www.sitngo-analyzer.com/> nos ayudan a repasar la manos conflictivas **a posteriori**. Estos programas utilizan el ICM como parte de sus cálculos y obtienen el valor esperado (cEV) de una jugada automáticamente.

Un programa para determinar rango de cartas como “Pokerstove” <http://www.pokerstove.com/> nos ayuda a determinar el rango de cartas de los villanos.

Fold Equity

La Formula

La definición matemática de Fold Equity es:

$$EV = [EV(\text{fold})] * x + [EV(\text{call})] * (1-x)$$

$EV(\text{fold})$ = Nuestra equity cuando el villano tira su mano (fold), por lo que es el dinero que hay en el bote (antes de mi apuesta)

Donde "x" es porcentaje de veces que el villano tira su mano (fold)

$EV(\text{call})$ = Nuestra equity cuando el villano ve la apuesta (call) (bote * nuestra equity – nuestra apuesta)

El concepto

El concepto del Fold Equity (FE) se diluye entre los cálculos especulativos y la intuición, porque ¿Cómo sabemos nosotros que porcentaje de victoria tienen nuestras cartas sobre las del villano ¡si no se cuales son!?! ¿En qué me baso para suponer la probabilidad que el villano eche las cartas en esa ocasión?

Los cálculos de probabilidad sobre ganar la mano al villano jugándolas está basada en el rango de cartas que le hemos asignado. Dependiendo de su VPIP y de la posición “suponemos” las cartas con las que puede estar jugando y cotejándolas con las nuestras podemos hacer un cálculo probabilístico de victoria sobre ellas.

Los cálculos de probabilidad sobre ganar la mano sin jugarlas, es decir, la probabilidad de que el villano tire las cartas, está basado en su perfil de agresividad. Dependiendo de la situación, debemos estimar la probabilidad de que el villano nos vea la apuesta.

A estas altura ya nos estamos dando cuenta que el concepto de FE se podría definir como un termino psico-matemático, es decir, son cálculos matemáticos basados en suposiciones intuitivas. ¿o_0? Vamos a seguir a ver si llegamos a algún sitio...

Siempre hemos oído que “call” es una mala jugada y que lo mejor es “raise”, lo hemos oído pero no sabemos exactamente por qué. Lo atribuimos a la creencia general de que para ganar al poker hay que ser agresivo, y todo lo que sea jugar agresivo es, si no correcto, por lo menos apropiado para la imagen de un ganador, PERO la explicación no es esa, la explicación de porque hacer “call” a una apuesta no es una buena jugada es por la FE.

Si vemos una jugada, la única manera de ganar es que nuestra jugada sea mejor que la del villano, mientras que si aumentamos la apuesta, podemos ganar teniendo la mejor mano o bien porque el villano tire sus cartas, por lo tanto ser agresivo tiene más EV+ que ser pasivo

Claro está que ser agresivo no garantiza ser un buen jugador, porque lo que caracteriza a un buen jugador es que juega la mayoría de veces en situaciones con EV+.

Conceptos Fundamentales: Torneos Multimesa (MMT)

Caballeros, disculpen si les llamo caballeros, pero es que no los conozco muy bien, explicar cómo jugar un torneo multimesa (MTT) es muy complejo. La principal dificultad de explicar el juego correcto en un MTT es que **NO EXISTE el juego correcto**. No puedes basar tu juego completamente en las matemáticas ni en la intuición, pero debes apoyar tus decisiones en ambos factores. Existen pequeñas pistas a la hora de tomar una decisión, y la habilidad para concatenarlas todas y tener una visión global de la mano es la que te va a dar la clave para realizar el movimiento adecuado.

El juego en un torneo es verdaderamente complejo porque no es un juego de cartas jugado por personas, es más bien un juego de personas que juegan con cartas. Ante este hecho no nos queda más remedio para jugar correctamente torneos que comprender a las personas... En 7.000 años de civilización no ha habido manera, así que como te puedes ir suponiendo, no vas a ser tú el que lo haga. Esa es la mala noticia, PERO la buena es que apoyándonos en una buena base de conocimiento teórico podemos llegar a jugar aceptablemente, de manera que vayamos acorralando la suerte.

Desde aquí recomiendo a todos los lectores que lean / vean todo lo que puedan y que extraigan sus propias conclusiones. Todos los libros de torneos son maneras de jugar, cada autor explica el juego ajustándose a su estilo en la mesa. De igual manera debéis adaptar vuestros conocimientos al estilo de juego que tengáis, si eres agresivo te gustarán más las explicaciones de un determinado autor y si eres menos agresivo te gustarán las de otro.

El póquer ha cambiado desde que existe la posibilidad on-line ¿Por qué? Porque ahora mismo está comenzando un torneo en alguna sala on-line, dentro de un minuto comenzará otro, dentro de otro minuto comenzará otro... este es el habitat natural para un jugador SPRO (semi-profesional) que toma decisiones basadas en conceptos abstractos como “a la larga” y usa las probabilidades como piedra angular de sus decisiones (no sólo en una mano determinada de un determinado juego, si no a un nivel mucho más general). Este tipo de jugador comprende el juego, comprende el factor de azar que lleva involucrado, comprende que el resultado en un torneo no significa nada, y que debe tener una estrategia mucho más general.

El SPRO tiene un As en la manga, su bankroll.

El concepto de bankroll y su gestión ha sido menospreciado o simplemente malinterpretado durante mucho tiempo... hasta ahora. El bankroll es un recurso indispensable para el jugador SPRO tanto o más como su conocimiento del juego. El bankroll y el conocimiento del juego son complementarios, forman una misma cosa. El juego se desarrolla teniendo en cuenta tu bankroll, porque **es tu colchón de seguridad para que se cumplan las probabilidades que asumes en tu juego**. Para un jugador moderno de póquer on-line no tiene sentido el juego sin bankroll, porque el bankroll es el recurso fundamental que necesita para desarrollar su juego, sea del estilo que sea.

¿Y todo esto qué tiene que ver con los MTT?

Tiene que ver porque debemos tomar decisiones basadas en EV+ y estas situaciones primero hay que reconocerlas (comprensión en el juego) y después aprovecharlas (bankroll para asumir el riesgo). No se pueden dejar pasar situaciones con EV+ a lo largo de un MTT porque necesitas jugar, y lo mejor para jugar es elegir TÚ el escenario. Esto no significa que debamos jugar sistemáticamente cada situación de EV+, lo que significa es que debemos tener una razón para no hacerlo.

Lo importante es haber sabido elegir correctamente en cada momento del juego

Ganar o perder no significa absolutamente nada

Esta es la característica principal de un SPRO, **decidir qué es lo apropiado en cada momento**, ganar o perder es secundario. Si se juega correctamente a la larga se obtendrán resultados positivos. El perder una mano decisiva y quedarnos fuera del torneo no tiene que cambiar nuestro juego para los torneos posteriores. Al final todo se limita a preguntarse: ¿He jugado bien?

Aunque debo confesaros que ganar de vez en cuando va bien. Sin ir más lejos, debido a la crisis, he tenido que vender el coche. No podía mantener al coche y al chofer. – “*¡Qué tontería! En su lugar, yo hubiera vendido el chófer y me hubiera quedado con el coche.*”- No puede ser. Necesito el chófer para que me lleve al trabajo por la mañana. – “*Pero, ¿cómo va a llevarle si no tienes coche?*”- No necesita llevarme. Tampoco tengo trabajo 😊

Torneos Multi-Mesa

Un torneo es una competición de poker en la que todos los jugadores empiezan con el mismo número de fichas y juegan entre ellos hasta que un jugador haya eliminado al resto y por consiguiente ganado todas las fichas.

Para cada torneo hay una inscripción (*buy-in*) y también una tarifa de entrada (*rake*). La inscripción se añade a los premios. El tamaño de los premios depende del número de jugadores inscritos y el total recaudado de las inscripciones se repartirán en su totalidad entre los ganadores. Se suele indicar en el *lobby* de la siguiente manera: \$10+\$1. Lo que significa que vamos a jugar un torneo de 10\$ de inscripción real que se van a repartir en premios y 1\$ de *rake* para el casino.

El objetivo de todos los jugadores es reunir todas las fichas posibles. Los jugadores que pierden todas las fichas deben abandonar el torneo. A lo largo del torneo se van incrementando de forma gradual las ciegas (*blinds*).

Los torneos multi-mesa (MTT abreviatura en inglés) tiene una hora de comienzo programada y anunciada con anterioridad. Si desea participar en uno de estos torneos debe inscribirse antes de que acabe el periodo de inscripción.

MTT = Multi Table *Tournament*

Clasificación de los Torneos

Dependiendo de **la cantidad de jugadores** podemos encontrar:

- De 6 jugadores (shorthanded)
- De 9 o 10 jugadores (full ring)

Dependiendo de **la estructura de los blinds** pueden ser:

- Regulares (estructura diseñada para todos los torneos ordinarios de una sala)
- Especiales (estructura especial de blinds para todos los torneos extraordinarios de una sala (freerolls, clasificatorios, etc.)

Dependiendo **del tiempo** en el que se incrementan los blinds pueden ser:

- Extendidos (15 minutos cada nivel)
- Estándar (10 minutos cada nivel)
- Turbos (5 minutos cada nivel)

Nota: Cada sala estipula los minutos que dura cada nivel de ciegas.

Dependiendo del stack inicial

- Habituales (1500 fichas)
- Deeps (+1500 fichas)

Dependiendo **de la modalidad de poker** en la que se jueguen:

- Hold'em (Limit (con límite), No Limit (sin límite))
- Omaha (High, High-Low)
- Stud (High, Razz, High-Low)
- Etc.

En este manual vamos a hablar de:
Torneos multimesa full ring regular estándar de Hold'em sin límite
Con 1500 fichas de inicio

Tarifas de Entrada de los Torneos Multi-mesa

Suele ser el 10% de la cantidad de la inscripción.

Buy-ins del torneo Tarifas de entrada

\$0 - \$49	\$0 - \$5
\$50 - \$99	\$5 - \$10
\$100 - \$199	\$10 - \$20
\$200 - \$999	\$20 - \$50
\$1,000 o más	\$50 o más

Dependiendo del buy-in necesario para inscribirse en el torneo podemos hacer la siguiente clasificación:

- Micro (hasta 5\$)
- Low (hasta 20\$)
- Medium (hasta 100\$)
- High (hasta 1000\$)
- Highest (+1000\$)

El aspecto económico de la inscripción en un torneo es importante porque cuanto mayor es la cuota de inscripción, mejor son los jugadores. En este manual nos vamos a centrar en describir el juego (más o menos) correcto para los niveles más bajos, es decir, para *micro* y para *low*. Lo que quiere decir que van a ser torneos baratos.

En este manual vamos a centrarnos en torneos de límites bajos

Nos referiremos a ellos como MTT micro-low.

¿Por qué esto es importante?

Porque el juego adecuado para estos niveles difiere del juego apropiado para niveles más avanzados. El nivel de un jugador medio de un MTT micro-low es mucho menor que el nivel medio de un jugador de un MTT medium-high, y hay que adaptarse a esta circunstancia.

Pagos de un MTT micro-low

Participantes	2001 - 2650	2651 - 3300	3301 - 4000	4001 - 5000	5001 - 6000	6001 - 6700	6701 - 7300	7301 +
Posición	30 Mesas	40 Mesas	50 Mesas	60 Mesas	75 Mesas	90 Mesas	100 Mesas	110 Mesas
1	18.75%	17.75%	16.50%	16.00%	15.50%	14.75%	14.65%	14.60%
2	10.55%	10.00%	9.50%	9.40%	8.46%	8.35%	8.34%	8.31%
3	6.60%	6.29%	5.90%	5.80%	5.25%	5.21%	5.20%	5.10%
4	5.20%	4.90%	4.50%	4.45%	4.25%	4.20%	4.18%	4.10%
5	4.25%	3.90%	3.60%	3.55%	3.50%	3.10%	3.09%	3.05%
6	3.25%	2.95%	2.85%	2.80%	2.75%	2.65%	2.64%	2.60%
7	2.50%	2.30%	2.20%	2.15%	2.00%	1.90%	1.89%	1.85%
8	1.75%	1.75%	1.65%	1.60%	1.50%	1.45%	1.44%	1.43%
9	1.28%	1.20%	1.15%	1.10%	1.00%	0.90%	0.89%	0.85%
10	0.77%	0.70%	0.65%	0.62%	0.50%	0.47%	0.46%	0.45%
11-13	0.65%	0.55%	0.45%	0.42%	0.30%	0.28%	0.27%	0.26%
14-16	0.55%	0.43%	0.35%	0.33%	0.25%	0.23%	0.22%	0.21%
17-20	0.45%	0.33%	0.30%	0.27%	0.21%	0.19%	0.18%	0.18%
21-30	0.35%	0.26%	0.25%	0.23%	0.19%	0.17%	0.17%	0.17%
31-40	0.25%	0.18%	0.18%	0.18%	0.18%	0.16%	0.15%	0.15%
41-60	0.19%	0.17%	0.17%	0.17%	0.17%	0.15%	0.14%	0.14%
61-80	0.17%	0.16%	0.16%	0.16%	0.16%	0.14%	0.13%	0.13%
81-100	0.15%	0.15%	0.15%	0.15%	0.15%	0.13%	0.12%	0.12%
101-150	0.14%	0.13%	0.13%	0.13%	0.13%	0.12%	0.11%	0.11%
151-200	0.12%	0.12%	0.12%	0.12%	0.12%	0.11%	0.10%	0.09%
201-250	0.11%	0.10%	0.09%	0.09%	0.08%	0.08%	0.08%	0.07%
251-300	0.10%	0.09%	0.08%	0.07%	0.07%	0.07%	0.07%	0.06%
301-400		0.08%	0.07%	0.06%	0.06%	0.06%	0.06%	0.06%
401-500			0.06%	0.05%	0.05%	0.05%	0.05%	0.05%
501-600				0.04%	0.04%	0.04%	0.04%	0.04%
601-750					0.03%	0.03%	0.03%	0.03%
751-900						0.03%	0.03%	0.03%
901-1000							0.02%	0.02%
1001-1100								0.02%

<http://poker.azartia.com/>

Estructura de las Ciegas

La siguiente estructura es la que he utilizado:

Blinds	Ante
15 / 30	
25 / 50	
50 / 100	
75 / 150	
100 / 200	
125 / 250	25
150 / 300	25
200 / 400	50
300 / 600	50
400 / 800	75
500 / 1000	100
600 / 1200	125
800 / 1600	150
1000 / 2000	200
1250 / 2500	250
1500 / 3000	300
2000 / 4000	400
2500 / 5000	500
3000 / 6000	600
... /

Nota: Cada casino utiliza su propia estructura de blinds (ciegas).

Reglas de los Torneos

-Torneos multi-mesa: comienzan a una hora predeterminada. Los jugadores tomarán asiento aleatoriamente.

-En los torneos multi-mesa se permite la inscripción de última hora. La inscripción se considera cerrada en cualquiera de los siguientes casos:

- a) Final del primer nivel del torneo.
- b) Se elimina un jugador del torneo.
- c) Se ocupan todos los asientos disponibles.
- d) Se alcanza la capacidad máxima del torneo.

-Los jugadores podrán cancelar su inscripción de un torneo multimesa hasta 15 minutos antes del comienzo del torneo. Los jugadores que se inscriban en menos de 15 minutos antes del comienzo del torneo no podrán cancelar su inscripción.

-Ampliación de inscripción de último momento: También le ofrecemos una ampliación de inscripción de último momento en algunos torneos multimesa seleccionados. La inscripción seguirá abierta después del nivel 1, lo cual significa que puede estar abierta hasta el final del nivel 2, del nivel 3 o todavía más tiempo.

La ampliación de la inscripción de último momento se considera cerrada en los siguientes casos:

- a) Se alcanza el nivel indicado en el apartado "Info del Torneo" del lobby.
- b) Se ocupan todos los asientos disponibles.
- c) Se alcanza la capacidad máxima del torneo.
- d) Cuando el torneo está a menos de X rangos del último premio ($X > 1$).

-Todos los jugadores que participen en los torneos tendrán que apostar todas las ciegas y/o las antes. Los jugadores que no estén presentes y listos para jugar tendrán que apostar las ciegas/antes.

-En todos los torneos programados habrá un descanso de cinco minutos cada hora a menos que se indique lo contrario.

-Cuando en los torneos multi-mesas las mesas se quedan desequilibradas (p. ej., una mesa tiene menos jugadores que otra) los jugadores serán colocados de la siguiente forma:

Tres jugadores si el número de mesas es mayor de 100.

Dos jugadores si el número de mesas es mayor de 10 pero igual o menor de 100.

Un jugador si el número de mesas es igual o menor de 10

-Los jugadores que pasen a una mesa nueva recibirán cartas tan pronto como sea posible.

-Por lo general, todos los jugadores tendrán que apostar una ciega pequeña y una ciega grande en todas las rondas. Al unir mesas y cambiar a los jugadores puede ocurrir lo siguiente:

Algún jugador puede verse forzado a apostar la ciega grande más de una vez por ronda.

Algún jugador puede tener el botón en más de una ronda.

Un jugador puede saltar una o ambas ciegas en una ronda.

-Ya que esto puede ocurrir de forma aleatoria, ningún jugador disfrutará de ninguna ventaja permanente y así la regla es justa para todos los jugadores.

-En juegos con cartas comunes (Texas Hold'em and Omaha) la posición del botón del crupier se decide según el jugador que tenga la cartas más alta. Si dos jugadores tienen la misma carta alta, se determinará quién comienza con el botón según el siguiente orden de palos: espada, corazones, diamantes y tréboles.

-Todos los torneos, excepto los de duración limitada, continuarán hasta que un jugador gane todas las fichas. En circunstancias excepcionales (algunas clasificatorias), un torneo puede terminar cuando queden más de un jugador.

-Con la excepción de los torneos con recompra, los jugadores se eliminan al perder todas sus fichas.

-En los torneos con límite (apuestas fijas), en cada ronda habrá una apuesta y tres subidas. Cuando quedan solo dos jugadores, no hay límite en el número de subidas. En torneo con límite de bote y sin límite, no hay ningún límite al número de subidas.

-Cuando quedan dos jugadores, el jugador que tiene que apostar la ciega grande lo hará y el jugador de la ciega pequeña recibirá el botón del crupier. El jugador de la ciega pequeña o del botón actuará el primero antes del flop y el segundo después del flop.

-Si dos (o más) jugadores de la misma mesa son eliminados en la misma mano, el jugador que comenzó la mano con más fichas obtiene la posición final más alta.

-Si dos (o más) jugadores de diferentes mesas son eliminados en la misma mano, el premio será dividido equitativamente entre los jugadores que terminen con el mismo rango. A cada uno de ellos se le asignará el rango más bajo.

-Se espera que los jugadores respeten la etiqueta del póquer. Cualquier jugador que no respete la etiqueta del póquer podrá ser descalificado del torneo.

-El juego blando no está permitido en los torneos. El juego blando ocurre cuando un jugador no puesta plenamente en la mano con la intención de ayudar a otro jugador a avanzar en el torneo.

-Los jugadores que no actúan a tiempo en la mano ("ausentes") se retirarán automáticamente.

-Los torneos cambiarán, a una hora predefinida, al modo "mano tras mano". Esto permite que las mesas jueguen el mismo número de manos en el momento crítico.

Los Tratos

Esta función permite en la mesa final de los torneos hacer un trato para la totalidad o una parte del premio restante. Los tratos forman parte del proceso automatizado que le permite a los jugadores elegir estructuras de tratos pre-determinadas y personalizar los premios. Recuerde que durante una partida, un trato no está finalizado a menos que todos los jugadores estén de acuerdo con el mismo.

Los tratos están disponibles para la mayor parte de torneos multimesa en dinero real con premios solo en efectivo. No se permite utilizar la opción tratos en un torneo que ofrece a algunos de los ganadores la oportunidad de llevarse los premios en entradas a otros torneos.

Para consultar si un torneo dispone de esta función, vaya al lobby, seleccione el torneo y abra el lobby del torneo. Si es posible hacer tratos, se indicará "Tratos posibles en la mesa final" en el mensaje de la parte superior.

<http://poker.azartia.com/>

Beneficios Esperados

ROI

ROI (**R**eturn **O**n **I**nvestment): Término bursátil reconvertido a término poquerístico que nos indica nuestro porcentaje de beneficio en los torneos. El ROI es el tanto por ciento del dinero ganado en relación con el invertido.

$$\text{ROI} = 100 \times \text{beneficio total} / \text{buy-in total}$$

Ej: En un torneo de buy-in de 10\$ +1\$ recibes un premio de 20\$.

$$\text{ROI} = 100 \times (20\$ - 11\$) / 11 = 81.81\%$$

Ej: En un mes de juego en mesas de 10\$ +1\$ he ganado 1400\$ y he pagado en buy-in 1100\$ (100 partidas).

$$\text{ROI} = 100 \times (1400\$ - 1100\$) / 1100 = 27.27\%$$

Observaciones

- El ROI tiene sentido cuando hemos jugado un número significativo de partidas
- Es conveniente tener diferentes ROI's para los diferentes niveles en los que jugamos
- El ROI se utiliza sólo en torneos debido a que tiene una inscripción fija en relación con un premio.

Bankroll para MTT

100 buy-ins

Observaciones sobre un Torneo Multi-Mesa

Bruce Lee Vs El Gordo de la Maza

Vamos a situarnos. Corrían los años ochenta y yo me pasaba los días en “Los Recreativos Emilio”. Títulos clásicos que seguro recordáis: “Invaders”: Eras una nave disparando contra marcianos que se acercaban cada vez más a ti y te podías proteger detrás de unas “casitas”, vamos, la primera máquina de sacaron después de esa especie de tenis que simulaban dos rayas que eran los tenistas y un raya en medio que era la red; “Las moscas”: Era parecida a la otra pero esta vez no había casitas donde protegerte y las naves marcianas (las moscas) tenían muchas más movilidad y te atacaban en escuadrón;”1942”: Eras un avión en la 2ª guerra mundial. Después aparecieron toda un montón de juegos, pero el que nos interesa a nosotros es el “Street Fighters” en versión japonesa, ósea, el “Mortal Kombat”. El juego consistía en ganar combates, uno contra uno (*heads up*). Los contrincantes variaban y cada uno tenía su propia técnica de ataque. Uno de esos personajes es “El chino rollo Bruce Lee”, un personaje que tenía multitud de recursos para atacar: Patadas voladoras, volteretas, puños, barridos, etc. El chino era una máquina, todo el mundo quería ser “El chino rollo Bruce Lee”. Por otro lado también estaba un gordo con una maza, ¿Recursos que utilizaba? Sólo uno, daba mazazos. Nadie quería ser el gordo con la maza.

–“Oye Carreño, búscate un amigo y le cuentas todo ese rollo”-.

Ok. Vamos al tema.

La técnica del “El chino rollo Bruce Lee” (LAG) y la del “Gordo con la maza” (TAG) eran igual de efectivas

Repito: IGUAL de efectivas

–“¿Y?”-

Pues que a todos nos gustaría jugar los torneos con multitud de recursos, emplear jugadas imaginativas y bonitas, a todos nos gustaría dar patadas voladoras, PERO la táctica del gordo de la maza es igual de efectiva.

-” ¿Qué significa eso? No te entiendo nada”-.

Esto significa que con el tiempo llegaremos a ser “El chino rollo Bruce Lee” pero AHORA vamos a ser “El gordo de la maza”. Vamos a aprender unos pocos movimientos y los vamos a emplear una y otra vez machaconamente, una y otra vez, una y otra vez. De momento déjate de patadas voladoras ¿Ok? El Brunson gana un WSOP con 10-2 *off suited* y nosotros vamos a ver si podemos ganar el campeonato de nuestra calle con A-K *suited*.

Estilo Correcto de Juego

No existe el estilo correcto para jugar torneos

Seas “El chino rollo Bruce Lee”, “El gordo de la maza”, un conservador, un agresivo, un super-agresivo, juegues el estilo que juegues es correcto. No existe el estilo ganador. Jugar un determinado estilo, más agresivo o menos, NO GARANTIZA nada. Cada situación es diferente y para cada situación el estilo correcto debe ser diferente. Cierto es, que en general, un estilo es más adecuado para un momento determinado del juego, pero vuelvo a repetir que no garantiza nada. **Lo mejor, sin duda, es conocer TODOS los estilos y adecuarlos al momento.**

Adáptate al estilo en el que juegues más cómodo. Por mucho que un determinado autor te diga que hay que ser super-agresivo, si tu carácter es el de parar en todos los pasos de ceбра, no le hagas caso y adáptate a un juego más tranquilo. **Quédate con las mejores ideas de todos los autores y adáptalas a tu estilo personal.**

En general se podría decir que

La estrategia correcta para jugar un MTT sería comenzar con un estilo conservador para después ir incrementando tu nivel de agresividad a medida que se desarrolla el torneo

No Existen Manos Triviales en Torneos Freezout de Hold'em Sin Límite

Este concepto es clave. Cada vez que jugamos una mano, debemos ser conscientes que estamos poniendo en juego TODO nuestro *stack*. C-a-d-a v-e-z y lo repito c-a-d-a v-e-z que entro en una mano estoy poniendo en juego TODO mi *stack*. Este punto es muy importante. Debido a que en un torneo tenemos un número limitado de fichas y a poco que se complique una mano estaremos comprometidos con el bote, debemos seleccionar todavía más las manos que vamos a jugar y sobretodo CUANDO las vamos a jugar. No podemos recargar fichas como en *cash*.

El “a ver qué pasa” es una mala premisa y en torneos es una invitación para el desastre

En NL Cash Game la Referencia es “La Imagen” y en Torneos NL es “El Tempo”

-“¿Por qué no gano en *cash* si soy bueno en torneos?”-, ¿Os suena la frase? Pues querido amigo no ganas en *cash* por que no tiene nada que ver con los torneos, estas confundiendo el tocino con la velocidad, porque son dos ESPECIALIDADES DIFERENTES, de la misma manera que *full ring* y *6 máx.* son especialidades diferentes.

En torneos la presión de los *blinds* junto con nuestro *stack* relativo al de los demás nos “obliga” a jugar de una forma o de otra, mientras que en *cash* no tenemos esa presión y las manos son independientes las unas de las otras, si te quedas sin *stack*, simplemente tienes que recargar, mientras que si te quedas sin *stack* en un torneo, se acaba, finito. La presión en una modalidad y otra son diferentes. Puede ocurrir que seas muy bueno en torneos y muy malo en *cash*, y viceversa. Es cuestión de cada uno averiguarlo.

En los torneos la presión de los *blinds* junto con nuestro *stack* relativo al de los demás nos “obliga” a jugar de una determinada forma en cada momento del torneo

Cada Decisión Debe Tener por Objetivo Inducir al Error

Cada movimiento, y repito, CADA MOVIMIENTO debe tener por objeto poner al otro jugador en una situación en la que deba tomar una decisión, dándole la opción a equivocarse. Os pido que os toméis lo que acabo de decir MUY EN SERIO porque es una de las claves del éxito en NL.

Nuestro juego NUNCA debe ser un juego fácil para nuestros rivales, deben ser conscientes que cada vez que entren en juego contra nosotros van a tener que tomar decisiones, y decisiones difíciles. Antes de realizar una apuesta debemos preguntarnos: ¿Esta apuesta le pone fácil o difícil la decisión al otro jugador?

Cada movimiento debe tener por objeto poner al otro jugador en una situación en la que deba tomar una decisión dándole la opción a equivocarse

Evalúa el Juego Antes de Hacer Ningún Movimiento Comprometido

Tu primera misión al entrar en una mesa es saber donde estas y contra quien juegas. Pregúntate en qué clase de mesa estás jugando, dónde están los mayores *stacks* y donde los pequeños, qué clase de errores son los más frecuentes, etc. Tomate tu tiempo para averiguar todos estos factores, porque puede que te metas en una mano conflictiva sin darte cuenta de que lo estás haciendo.

Tu primera misión al entrar en una mesa es saber contra quien juegas

No Hagas Apuestas del Tipo: Ni Arriba ni Abajo, sino más Bien todo lo Contrario

¿Qué significa esto? Pues que DEBEMOS saber exactamente lo que apostamos, debemos apostar la cantidad exacta para nuestros fines. No dudéis a la hora de apostar la cantidad. Este concepto lo tenemos que tener claro. Fijaos que os dicen las apuestas de los demás jugadores y fijaros en vuestras propias apuestas, *no digáis nada que no queráis decir*. Manipular el bote de modo que se juegue a la grande (con cartas grandes y juego fuerte) o a la chica (juego especulativo) NUNCA a medio gas. O vamos o no vamos. **Apostar sin saber cuánto y por qué es un error y CARO.**

Debemos apostar la cantidad exacta para nuestros fines

Cuando Dudes la Cantidad que Apostar, Apuesta por Arriba

Cuando apuestes, después de haber decidido la cantidad que vas a apostar, es decir, la cantidad de la apuesta con respecto al bote, ajusta esa cantidad al alza NUNCA a la baja, porque por ahorrarte unas fichas puede que tu apuesta no tenga el impacto adecuado y te la vean, o intuyan debilidad y te aumenten la apuesta.

En general

Apuesta más, cuanto menos quieras que te vean la apuesta

No te Compliques la Vida

Aprende 4 conceptos y no te salgas de ellos. Mientras estés aprendiendo, dedícate a ver que pasa a tu alrededor y juega las manos de manera simple y directa. No improvises. Comprende 4 conceptos básicos para cada momento del torneo y atente a ellos. Con el tiempo, a medida que aumente tu experiencia, podrás ir ampliando tu arsenal de movimientos, porque comprenderás lo que estás haciendo y sabrás descubrir cuál es el momento adecuado para utilizar los recursos.

Mientras estés aprendiendo juega las manos de manera simple y directa

Juega con Cartas

Cuando entres en juego debes tener una buena razón para hacerlo. El buen juego compensa las malas cartas PERO a nosotros se nos aplica la teoría inversa, es decir, que el mal juego se compensa con buenas cartas: *"tight is right"*. Mientras estés aprendiendo necesitas apoyarte en las cartas para jugar la mano.

La falta de conocimiento teórico se compensa con buenas cartas

Las Fichas del Bote NO son tus Fichas

No intentes recuperar fichas. El poker es un juego donde las fichas van y vienen, y las fichas no son de nadie. Esta idea cuesta de entender al principio porque consideramos (erróneamente) que al poner fichas en el bote nos involucramos en él personalmente. Nada más lejos de la realidad. **Las fichas del bote NO son mis fichas.**

No te sientas comprometido con el bote cuando no lo estés

TV

Desde la proliferación del poker en TV, y en concreto los torneos MTT (Torneos multimesa), la visión del juego está cambiando, y no siempre para bien. Los torneos que se retransmiten en TV debido a que deben estar resumidos, no retransmiten mano por mano, tan solo retransmiten las manos “más interesantes”, claro está, las manos más interesantes para el editor. A un nivel táctico / estratégico esta forma de transmitir es muy perjudicial para una visión global del poker en torneos. Por supuesto acepto que el tiempo en TV es oro y que hay que seleccionar las manos, pero también reitero que las manos seleccionadas, aunque no discuto que sean las más espectaculares, desde un punto de vista didáctico pueden que no sean las más aconsejadas.

En Hold'em Sin Limite no hay manos triviales

Diferentes perfiles, diferentes apuestas

El problema del NL es que se juega contra el hombre, y ahí reside la cuestión de ir poniendo ejemplos concretos de una jugada u otra, porque DEPENDE contra quien juguemos haremos una cosa u otra. Debéis saber perfectamente contra quien estáis jugando para adecuar vuestro juego al del otro, y NO AL REVÉS. Debéis encontrar el fallo en su juego y propiciar situaciones para que cometa el error. A la hora de sacar de en medio a un jugador *weak-tight* una apuesta ridícula puede ser suficiente, pero contra otro jugador que sepa lo que hace es un grave error apostar de menos, porque le das información de tú mano y le estas ofreciendo unas *odds* implícitas fantásticas, ¡TODO tu *stack*!

La Estrategia de Juego Depende del Stack del Villano

No es lo mismo jugar contra un *short stack* que contra el *cheap leader* en un torneo, y como no es lo mismo, nuestra estrategia también debe variar. Esta es una de las cosas más importantes que se tienen que recordar, dependiendo de nuestro *stack* y de los demás *stacks* involucrados en la mano, mi estrategia, tiene que variar. Esta característica es una de los principales problemas para definir un estilo correcto de juego. Cada situación necesita de un estilo / estrategia correcto de juego.

Los Beneficios en el Poker son las Suma de tus Aciertos Menos tus Errores

Los beneficios en el poker son las suma de las situaciones con EV+ menos la suma de las situaciones con EV-

El objetivo de un jugador de poker es evitar cometer errores y provocarlos entre los demás jugadores. Cada vez que cometes un error pierdes y cada vez que un villano comete un error, tú ganas. Por supuesto, esto no ocurre inmediatamente, ni se ve reflejado en tu *stack* necesariamente, estos son conceptos abstractos basados en las matemáticas, y los resultados en poker a un nivel matemático se ven a largo termino, es el conocido “a la larga”.

-“Oye Carreño empiezo a estar harto del “a la larga”. A la larga acabamos todos muertos”.-

No puedo decir que no estoy en desacuerdo contigo.

Momentos del torneo

Si la mesa es agresiva, jugamos pasivos.
Si la mesa es pasiva, jugamos agresivos.
INDEPENDIENTEMENTE del momento del torneo

Me da igual que sea en los primeros niveles, cuando las ciegas empiezan a subir, cuando las ciegas están muy altas y las “M” de todos los jugadores muy bajas, me da igual que sea en la burbuja de premios, en la burbuja de mesa final... me da igual. Esto es un axioma en un torneo de poker.

Nota: La “M” es un sistema de referencia.

No Abuses Robando Botes

Es necesario robar algunos botes PERO ¡no todos! Antes o después te vas a liar en una mano sin sentido y vas a perder medio stack. **Limitate a robar cuando sea el momento de robar.** Recuerda que cada vez que entras en una mano estas poniendo en juego todo tu *stack*. No existen manos triviales en NL.

Cada vez que entras en una mano estas poniendo en juego todo tu *stack*

Nota: Para robar botes correctamente también hay que saber defenderlos. A medida que vayamos estando más cómodos defendiéndolos podremos ir incrementando nuestros robos.

Defender una mano

Este concepto se suele malinterpretar.

Es un error pagar un raise pre-flop con la intención de tirar la mano si no he conectado. Si se paga, la mano se defiende. Si el flop NO es favorable al villano, hay que atacar

Esto no implica que tengas que morir con ella, pero sí que implica que vas a tener que defenderla “razonablemente”.

Cuando se decide jugar una mano, hay que desarrollar una **estrategia previa** dependiendo del stack y del momento del torneo

Ligado a este concepto va ligado otro, el de “medir el espacio”, porque el *push* final lo tenemos que hacer nosotros.

Push Final

Debemos ser NOSOTROS quien haga el *push* final de una mano

Hay que *medir el espacio* acabar haciendo nosotros el *push* final.

Medir el espacio

Esto significa que hay que tener en cuenta el *stack* del villano y nuestro propio *stack* a la hora de realizar las apuestas de manera que nosotros hagamos el *all-in* final, **teniendo el villano suficientes fichas detrás** como para que tenga que cuestionarse seriamente el hacer *call* a nuestro *push*.

No conviertas tu mano en un farol

Cuando tengas suficiente *stack* y una mano *jugable*, juega

Es un error hacer *all-in* con una mano jugable (mano de fuerza media Ej; KJ) teniendo el suficiente *stack* detrás como para seguir jugando el torneo. Lo que suele ocurrir en estos casos es que no te vean la apuesta, por lo que ganas poco y arriesgas mucho, O PEOR, que te vean la apuesta, porque cuando te ven la apuesta suelen ser cartas mejores que las tuyas.

Ej01. All-in con cartas mediocres para ganar los blinds.

Ej02. All-in en guerra de ciegas.

Si quieres jugar fuerte con una mano Premium, juega fuerte con una mano Premium. Si quieres jugar fuerte de farol, juega fuerte de farol. Ahora bien, NUNCA juegues fuerte una mano mediocre (teniendo suficiente *stack* como para NO NECESITAR HACERLO).

Torneos (Micro-Low): La Clave

La clave para jugar torneos micro-low es

Jugar las manos que te toquen SIN FORZAR la situación

-“*Muchoooooo ahí Carreño, ¡eres un máquina! ¡MENUDO CONSEJO!*”

Pues es mejor consejo de lo que puede parecer a primera vista.

-“*Yo tengo muy buena vista*”-

Pues que Dionisio te la conserve.

-“*Te estoy diciendo que yo tengo muy buena vista y que el consejo del rectángulo NO ME DICE NADA*”-

¡Pero que te va a decir si los rectángulos no hablan!

... me voy a explicar:

Como suele pasar, si no hay información... malo, y si hay mucha... PEOR.

La gente esta sobresaturada de información sobre MTT. Lee en los foros que si tal y que si cual. Ve en los videos jugadas acrobáticas con resubidas light, Se pierde entre la fórmula del equity y la ecuación de Drake... etc, etc, etc.

La única fórmula matemática que necesitáis conocer para jugar un torneo micro-low es esta. Por favor tomar buena nota:

Blanco y en botella = L-E-C-H-E

Lo único que tenéis que hacer es aplicar los cuatro conceptos básicos, EN EL MOMENTO ADECUADO. Esto es más complicado de lo que parece, porque suele ocurrir que reconocemos la situación, PERO nos tiembla el pulso a la hora de hacer lo que hay que hacer, es decir, a la hora de aplicar uno de esos cuatro conceptos básicos que conocemos. A lo largo de este manual iremos repasando esos *conceptos claves* para salir a jugar por esas mesas de Dionisio AKA “la jungla”.

Nota: Los conceptos claves los iréis encontrando en recuadros dobles.

Nota2: La **Ecuación de Drake** ó **Fórmula de Drake** fue concebida por el radioastrónomo y presidente del Instituto SETI Frank Drake, con el propósito de estimar la cantidad de civilizaciones en nuestra galaxia, la Vía Láctea, susceptibles de poseer emisiones de radio detectables.

Los Villanos no Tienen Porque Saber lo que Sabemos Nosotros

Esto es una verdad como un piano, PERO en un MTT micro-low es una verdad como la La Orquesta Filarmónica de Viena. Los villanos no tienen claro o sencillamente desconocen el concepto de fold equity (FE) o de “estar comprometido con el bote”, por lo que se puede encontrar a gente que tira las cartas cuando no debiera o a la inversa, que ve manos con manos débiles cuando no debiera. Esas situaciones en un torneo caro no suele ocurrir en cambio en torneos baratos es mucho más habitual y hay que adaptarse a esta circunstancia. HAY QUE CALIBRAR al villano antes de realizar una jugada. Este punto es crucial a la hora de enfrentarnos a los villanos en un MTT barato.

Paciencia

Es la madre de la ciencia y un pilar básico de un torneo.

En un MTT micro-low debemos saber cuando hay que esperar cartas

–“*¡Pero yo juego al poker porque precisamente me gusta jugar! ¡Yo no quiero esperarme a jugar cuando me toca!*” -

Pues si quieres jugar te compras una pelota. Y un pito.

–“*¿Por qué?*”-

Porque de esta manera siempre te toca, sino un pito y una pelota.

Un MTT micro-low On-line es Muy Agresivo

En los últimos años, el poker on-line a experimentado un aumento de agresividad a nivel general, y en particular los MTT. Esto es principalmente debido a la explosión de los torneos multi-mesa en internet. Hoy en día es un fenómeno masivo.

Un jugador on-line de torneos es raro que sólo este jugando uno, y aunque así fuera, si lo eliminarán del torneo, apenas tendría que esperar unos minutos para encontrar otro. ¿Esto a qué ha llevado? Pues a que los jugadores jueguen “más alegremente” sin el miedo a quedarse eliminado porque si eso ocurre casi inmediatamente estarán jugando otro torneo.

Hay que adaptarse a esta característica. Hay que saber esperar una mano buena y saber jugarla de manera contundente para sacarle el máximo partido.

La imagen en un MTT micro-low

¿Qué dice la teoría?

Juego *loose* en los primeros niveles para que después te pagen las premium.
Juego *tight* en los primeros niveles para robar (o re-robar) botes después.

¿Qué dice la práctica?

En torneos baratos on-line la gente no se fija.

Jugad de la manera que os sintáis más cómodos

Nota: El “juego de la imagen” hay que llevarlo cuando los blinds están altos y en momentos concretos del torneo.

Nota2: Hay que fijarse en el juego de los villanos EN CADA ETAPA DEL TORNEO.

Tells en Un MTT micro-low

En general

Si piensan... algo llevan

Con la experiencia el juego se vuelve más mecánico porque desarrollas una estrategia ANTES de jugar la mano, pero los jugadores de un MTT micro-low no lo hacen. ¿Eso a qué lleva? Pues que tiene que pensar lo que van a hacer y cuando NO llevas juego no hay mucho que pensar...

Resubidas en un MTT micro-low

En MTT micro-low no suele haber juego agresivo con robos y re-robos light, por lo que hay que respetar las re-subidas

En un MTT micro-low cuando un villano ha mostrado fuerza y SIGUE PEGANDO, hay que darle crédito. Las jugadas sofisticadas y resubidas con aire NO son habituales en un MTT de estas características. En general, cuando un jugador de un torneo barato se sienta a jugar lo hace con la camiseta que pone “El aire para inflar globos”.

Squeeze

OJO con el tema del squeeze en MTT micro-low. Es efectivo en la parte final del torneo y contra jugadores “ladrones de bote” que han demostrado que se pueden tirar después de resubir. Es complicado. Yo no lo recomiendo a no ser que tengas una lectura muy clara de la situación (spot).

Ejemplo de squeeze

Con la secuencia: MP1 2.5BB, MP2 call, HERO raise to 3-4xMP1. Los tres jugadores con deepstack. MP1 abre con una mano media, MP2 ve con una jugada especulativa y yo les robo a los dos aparentando una mano *Premium*.

Poker sólido

Los villanos tienden a pagar con un mano de fuerza media (o marginales), por lo que hay que jugar un poker sólido, y NO DEJAR PASAR una mano buena

En torneos baratos, hay que jugar de una forma más directa y con cartas buenas. La gente tiende a ver *flops* y aceptar *all-ins* con manos más marginales que en torneos caros.

All in post flop en un MTT micro-low

All in post flop con top pair es usual, en un torneo caro NO lo es. En uno caro se *pushsea* de cara con proyectos para que NO TE VEAN, en los baratos se *pushsea* de cara con *top pair* o *overpair* PARA QUE TE VEAN. OjO al parche.

En un MTT micro-low los villanos limpean cañones

Mucho ojo con este tema. En cuanto suben los blinds (medios-altos) a los villanos les gusta limpear (ver una apuesta simple) en vez de aumentar su apuesta por valor. El concepto de achicar espacio (*narrow the field*) les suena a chino.

Hay que Jugar a Ganar

En un MTT micro-low debemos jugar a ganar SIEMPRE

En general cuando juguemos dentro de bank, debemos jugar a ganar SIEMPRE, porque esta es la forma de sacar mayor rendimiento a los MTT micro-low. Sin discusión posible. Repito S-I-E-M-P-R-E

Conceptos Fundamentales: Tells

¿Qué es la regla del 70-30?

Es una regla no escrita que reza lo siguiente: “Para ganar un torneo necesitamos un 30% de lectura del juego (aspectos técnicos) y ¡un 70% de lectura del rival!

¿Y tú qué piensas?

Acerca de estas reflexiones sólo decir que son opiniones y que cualquier opinión es válida (por el mero hecho de ser personal) PERO siempre es más conveniente escuchar con más atención a quien está más cualificado. Teniendo en cuenta esto, ¿Por qué los PRO's hablan de un 70% de lectura directa del rival? ¿¡Qué clase de barbaridad están diciendo!?. Si no me entran cartas NO PUEDO jugar... ¿o sí?

Corrían los tiempos en que empleaba mi tiempo discerniendo entre el vicio y el ocio, lo que me llevo a jugar una final de un campeonato de truc junto con mi colega Sadoreño. El truc es un juego muy parecido al mus para que os hagáis una idea. El amigo Sadoreño y yo somos máquinas jugando a ese juego (al menos eso era lo que creíamos). ¿Qué ocurrió? Nos sentamos en nuestra mesa y a ella se sentaron nuestros contrincantes. En cuanto los vimos nos las prometimos felices. ¿Por qué? Porque nuestros, a priori, temibles contrincantes no eran más que dos pobres campesinos que no habían hecho más que trabajar en el campo toda su vida y apenas sabían leer ni escribir. Entonces procedí a mi habitual *modus operandis* de pedirme una cerveza y comenzar a echarme unas risas. Aquello no tenía color. Let's go the show! Y aquello comenzó... Comenzó y acabo. Mi cara de inicial satisfacción y mi cerveza acabaron en una cara de gilipollas y en una cerveza sin tocar. No sabía que había pasado allí pero los dos buenos hombres no nos habían ganado, ¡nos habían barrido! Acabo aquello y yo no hacía otra cosa que preguntar por la matrícula del camión que nos había arroyado. Tarde un tiempo en descubrir lo que había pasado, simplemente apostaban a la jugada que NOSOTROS no teníamos, es decir, que NO jugaban con sus cartas, sino con NUESTRAS CARTAS. Aquellos hombres no sabían nada de probabilidades, odds, outs, ni nada parecido. Por no saber apenas sabían leer ni escribir, lo que no fue ádice para d-e-s-t-r-o-z-a-r-n-o-s. ¿Por qué ocurrió esto? Porque esa parejas de hombres tenían la cualidad de leer al contrario PERFECTAMENTE.

Tras esta experiencia desarrolle un RESPETO enorme hacía la gente que sin haber tenido la oportunidad de estudiar lo más básico han podido echar para delante en la vida supliendo esta carencia con una **OBSERVACIÓN CONSCIENTE del mundo que los rodea**. De hecho, aquello me hizo reflexionar tanto que hubo un tiempo en que salía de casa los fines de semana a las 5 de la mañana ¡o_0! ¿Para qué? Más bien la pregunta sería ¿Por qué? Porque a esa hora abren los bares de trabajadores. Gente de campo y pescadores que se toman un café (y opcionalmente una copa) antes de irse a trabajar. ¿Y qué hacía yo allí? Callar, pagar, dar tabaco y responder si me preguntaban.

Observación en una Mesa de Póquer

Cuando nos sentamos en una mesa de póquer el último sitio donde debemos mirar es a nuestras cartas

Como lo oyes (lo lees). Debes fijarte en casi todo lo que te rodea: como se sienta la gente, como están vestidos, donde ponen sus manos, la posición de sus pies, su postura, su expresión facial, la carencia de respiración, personalidad, etc. Todo ello para crearnos unas **pautas de conductas** de cada jugador allí sentado, para posteriormente poder comparar sus comportamientos en una determinada situación. Todas estas conductas previsibles y a menudo inconscientes se llaman “tells”.

Podríamos definir los *tells* como conductas comunicativas no verbales

Debemos tratar a los *tells* como piezas de un puzzle, cuantos más tengamos, más fácil será *ver* de que se trata. Si un personaje en cuanto ve sus cartas mira su stack, mira el tuyo y tiene cogidas sus cartas tapadas como si le fuera la vida en ello... blanco y en botella.

Hay que estar atentos a falsos *tells* (voluntarios o no), una pista importante para esto es estar atentos a la **INTENSIDAD** y **RAPIDEZ** de los *tells*. El significado de una media sonrisa y de una risa genuina cambia dramáticamente. Hay que estar atentos al **CONTEXTO** donde ocurren los *tells*. Si un jugador comienza a temblar en cuanto ha visto sus cartas tapadas es indicio de que lleva una jugada fuerte, PERO si comienza a temblar después de hacer un all-in es indicio de bluff (farol).

Para tener en cuenta todo lo anteriormente mencionado y poder estar atentos a posibles *tells* de los demás jugadores junto a los nuestros propios primero hay que tener controlado el primer nivel del juego, el aspecto técnico, y después estar familiarizado con el entorno para poder emplear nuestra atención a este fin. Lo que quiero decir, es que nos va a llevar tiempo y muchos flops vistos llegar a adquirir la **predisposición mental** necesaria para poder ir fijándonos en todo estas circunstancias. No podemos pretender llegar a un casino de Las Vegas, sentarnos y esperar que estemos en disposición de **controlar el juego** a este nivel. Nuestro cerebro primero debe absorber todos los nuevos estímulos y percepciones que estamos recibiendo, familiarizarse con nuestro entorno.

Nuestro objetivo final será descubrir los *tells* de los demás jugadores y que ellos no descubran ninguno de los nuestros. Para ello es imprescindible fijarse en cada mano que se juega, y sobretodo, las manos en las que NO estamos involucrados, porque ellas nos da la posibilidad de ver sin ser vistos

Realidad Limbica: Quieto, corre o pelea

El sistema Limbico reacciona sin pensar. Ej: Destapamos nuestras cartas tapadas y vemos dos ases en la mesa final del WSOP. En menos de 2 segundos se encadenan una serie de comportamientos incontrolables en nuestros pies, torso, brazos, manos y cara que son luces de neón para quien *sepa verlas*.

El sistema limbico es la piedra roseta de los jugadores de póquer, porque allí está la clave para descifrar el juego

Las tres reacciones básicas con las que cualquier organismo vivo responde ante una amenaza son: Quedarse quieto, correr o pelear.

Nota: Querido lector te informo que tú eres un organismo vivo.

Respuesta Pasiva: Quieto parao

Permanecer inmóvil es una respuesta pasiva ante un peligro, y es la primera que el cerebro tiene en cuenta (el sistema limbico). Es una actitud básica de protección frente a predadores que actúan ante el movimiento. Esta es una reacción que se da también en una mesa de póquer, y **principalmente cuando alguien esta apostando de farol**.

Una característica que suele ocurrir cuando se da este tipo de respuesta es **la falta de respiración**. Pensar en alguna ocasión en que os habéis sentido amenazados y habéis optado por estaros quietos intentando NO LLAMAR LA ATENCIÓN. Todo el mundo a escuchado la expresión “Ya puedes respirar tranquilo”. Esta expresión se utiliza cuando se quiere dar a entender que el peligro ha pasado. Esa expresión esta basada en este tipo de reacción frente a un peligro, y no es nada metafórica, es REAL.

Respuesta Activa: A correr que para mañana es tarde

Si la respuesta pasiva ante una amenaza no es efectiva para eliminar el peligro, la segunda respuesta elegida por nuestro superviviente sistema límbico es huir. ¿Y esto como se traduce en una mesa de póquer? Pues cuando te sientas amenazado te levantas y corres como un desesperado hacia la salida... Pues va ser que no. La reacción es mucho más sutil.

Cuando tenemos una mano buena tenemos tendencia a quedarnos cerca de las cartas y cuando tenemos una mano mala (o una mano buena que se convierte en mala) tenemos tendencia a alejarnos de las cartas

Una de las cosas que debes hacer al sentarte en una mesa de póquer es fijarte en la posición normal de los brazos y las manos de los jugadores sentados. ¿Cuál es su posición estándar? Una vez determinado esto, debemos fijarnos como modifican esa posición inicial a medida que van ocurriendo los acontecimientos.

El acercamiento - distanciamiento de la mesa suelen ir acompañado por **comportamientos de bloqueo**. Ante una amenaza tendemos a protegernos, y esto traducido al póquer pueden ser movimientos como cerrar los ojos, protegerse los ojos, ponerse la mano en la cara e incluso alejarse de la mesa dirigiendo sus pies a la salida más cercana. –“¿Oye Carreño te estás cachondeando de mi?”- NO.

Respuesta Hiper-Activa: De perdidos al lío

Cuando no se puede evitar el peligro estándose quieto o huyendo, la única respuesta posible es enfrentarse a él. Esta es la última respuesta ante una amenaza. Traducido al póquer significa que el jugador ya no sabe que hacer para evitar ser agredido (por medio del juego) y se defiende atacando: Por medio del juego, convirtiéndose en un maniaco; o por medio de su actitud ante los demás rivales agrediéndoles verbalmente o de cualquier otra forma de agresión pseudo-física. Esta actitud suele ocurrir cuando un jugador se da cuenta que por medio del juego no le va a ser posible ganar y frecuentemente después de un bad beat. Solución para enfrentarse a estos personajes: No hay peor desprecio que el NO aprecio. Ignóralos.

Signos Emocionales de Exclamación

Los *tells* a continuación detallados son como los signos de exclamación (!) en una frase. Cuando ocurre algún *tell* de este tipo se está RECALCANDO la dirección hacia la que apunta.

Movimiento compulsivo de las piernas hacia arriba y hacia abajo

Son los llamados *pies felices* y ocurre cuando estamos muy contentos por lo que vemos.

Mirar con el mentón levantado

Cuando un jugador te mira con *aire de superioridad* levantando el mentón y mirando hacia abajo es signo de una mano fuerte.

Un postura alicaída es signo de infelicidad y/o inseguridad, mientras que mirar a la gente *a la cara* es signo de seguridad

La cara levantada es signo de fuerza (y viceversa)

Las cejas arriba y ojos como platos es signo de que nos gusta lo que vemos

Es un indicio de que el jugador ha cazado un *monstruo* de mano.

Corregir la postura sentándonos más rectos, una vez se han visto las cartas, es signo de fuerza en la mano repartida

Si tuviera que sugerir que os fijarais sólo en un *tell*, os recomendaría que lo hicieseis en este. Es MUY IMPORTANTE fijarse en la variación de la postura corporal de un jugador cuando ve las cartas. Repito: MUY IMPORTANTE.

Comentarios SPRO

El problema de los *tells* es que hay que calibrar previamente al jugador. No se puede tomar al pie de la letra lo que se dice sobre los *tells* porque la fuerza de una mano es una opinión, por lo que es totalmente subjetiva. Esto quiere decir que

Si crees que tienes una buena mano, vas a reaccionar como si la tuvieras

Este es el principal problema cuando un SPRO o PRO se enfrenta a jugadores amateurs.

Por eso

Es muy importante calificar el nivel técnico de los jugadores

No hay que olvidar que

NO todos los *tells* están relacionados con lo que ocurre en la mesa

Si el jugador tiene la cabeza en *otra parte*, es esa *otra parte* la que le va a hacer reaccionar y NO lo que está ocurriendo en la partida. Ej: Un jugador recibe una llamada de teléfono y queda visiblemente afectado. A partir de ese momento hay que recalibrar sus acciones.

Hay que establecer un comportamiento estándar para cada jugador

Es MUY IMPORTANTE establecer unas líneas generales, unos comportamientos “tipo” para cada jugador con el fin de poder observar variaciones en su comportamiento en el transcurso de la partida. Esas variaciones suelen ser en LA INTENSIDAD de sus *tells*.

Hay que fijarse en

- Su forma de sentarse
- Su postura estándar
- Donde apoya las manos
- Su comportamiento a la hora de hablar (locuaz o callado junto a su tono)
- Etc

Hay que fijarse en los *tells* durante TODA la mano

Las variaciones de un tell que muestre fuerza en una mano a otro que demuestre debilidad (y viceversa) son MUY SIGNIFICATIVOS. El momento de fijarse es **inmediatamente** después que haya una nueva carta en la mesa. Recordar que el tiempo estimado de reacción del sistema límbico suele estar entorno a 2 segundos.

En caso de conflicto a la hora de interpretar un tell (*tells* enfrentamos), la primera reacción suele ser la más honesta

Cuando un jugador realiza más de un tell y estos no apuntan al mismo camino, el primer tell que ha realizado el jugador suele ser el más honesto porque esta producido por su sistema límbico, mientras que el resto está producido por el neocortex.

Los *tells* simulados suelen ser antinaturales y exagerados

Las leyes de Caro

“Caro’s book of poker tells” por **Mike Caro**

Los jugadores simulan lo contrario de lo que tienen,
por lo que tú tienes que hacer lo contrario de lo que ellos quieren que hagas

Ley #1

La organización o desorganización del stack (pila de fichas) es un indicativo de su carácter. Si lo tienen ordenado, significa que son organizados y de carácter conservador (tight), si por el contrario, lo tienen desorganizado, denota un carácter loose.

Ley #2

Los jugadores suelen comprar las fichas de un modo indicativo de su estilo de juego. Si las compran exhibiéndose, tienen un estilo agresivo; si las compran ocultándose, tienen un estilo conservador.

Ley #3

Un jugador que enseña sus cartas a otra persona es improbable que este faroleando.

Ley #4

Una apuesta temblorosa debe imponer respeto.

Ley #5

Sin *tells* contradictorios, hay que ver una apuesta que ha hecho un jugador que se tapa con la mano la boca.

Ley #6

Una sonrisa genuina significa una buena mano, mientras que una sonrisa forzada significa una mano mediocre.

Ley #7

Cuanto más amigable sea un jugador, más apto es para farolearle.

Ley #8

Un jugador mira discretamente sus fichas cuando esta considerando apostar, y casi siempre es porque la última carta le ha ayudado.

Ley #9

Si un jugador mira las cartas y pasa automáticamente, es improbable que su mano haya mejorado.

Ley #10

Su un jugador mira la cartas y apuesta automáticamente, es improbable que este faroleando.

Ley #11

Haz lo contrario de un jugador que fingiendo debilidad quiera que le veas la apuesta.

Ley #12

Haz lo contrario de un jugador que fingiendo fuerza quiera que NO le veas la apuesta.

Ley #13

Los jugadores que te miran fijamente suponen una menor amenaza que un jugador que evita tu mirada.

Ley #14

Los jugadores que miran fijamente a sus cartas tienen generalmente una mano débil.

Ley #15

Los jugadores que manipulan sus fichas cuando no es su turno de apostar tienen generalmente una mano débil.

Ley #16

Un jugador weak (débil) que intenta recoger el bote prematuramente probablemente este faroleando.

Ley #17

Un jugador que muestra sus cartas prematuramente es generalmente porque tiene una mano débil.

Ley #18

Un jugador que después de apostar vuelve a mirar sus cartas mientras tú te estas preparando para apostar esta probablemente faroleando.

Ley #19

Una forma de apostar exagerada suele significar debilidad.

Ley #20

Una forma de apostar educada suele significar fuerza.

Ley #21

Cuando dudes donde sentarte, siéntate detrás del dinero.

Ley #22

Cuando existen *tells* contradictorios, el jugador está actuando. Determina cuál es el *tell* que quiere mostrarte y haz lo contrario.

Ley #23

Una apuesta sin mirar a nadie suele ser un farol.

Ley #24

Cuidado con las apuestas acompañadas de sonidos lastimeros.

Ley #25

No veas un *Pokerclack*.

Nota: La traducción no es literal.

Nota2: Este artículo no es de un medicamento.

EL
ARTE
DE
LA
GUERRA

“En verdad querido Lucilio te digo, que la vida es una batalla” **Seneca**

Decálogo

“Conoce al enemigo y concóctete a ti mismo, y en cien batallas, no estarás jamás en peligro”

“Cuando no conozcas al enemigo, pero te conozcas a ti mismo, las probabilidades de victoria o de derrota son semejantes”

“Si a la vez ignoras todo del enemigo y de ti mismo, ES SEGURO que estas en peligro en cada batalla”

“El arte de usar tropas (fichas) en combate consiste en esto:

Si estás en superioridad de 10 a 1, cerca al enemigo;

Si es de 5 a 1, atácalo;

Si es de 2 a 1, divídelo;

Si las fuerzas son parecidas, presenta batalla;

Si eres inferior en número debes ser capaz de comprender la retirada.

Si tus tropas están en situación de inferioridad, evita que de momento el enemigo tome la iniciativa del ataque. Luego podrás con toda probabilidad sacar partido de alguno de sus puntos débiles. Apela entonces a todos tus recursos y busca el triunfo con firme determinación”

“El que conoce cómo manejar un ejército (stack) grande y uno pequeño será el vencedor”

“El que conoce cuándo puede combatir y cuándo no, será el vencedor”

“Todo el arte de la guerra está basado en el disimulo”

“Rendir al enemigo sin combatir es el sùmmum de la habilidad”

“Por esta causa, el general competente busca que sus tropas se aprovisionen del enemigo, porque un quintal de víveres arrebatado al enemigo equivale a veinte de los suyos”

“Como norma general, en una batalla utiliza tu fuerza normal para entablar combate, y usa tu fuerza extraordinaria para triunfar”

Sun Tzu ha dicho...

“Cuando se poseen medios insuficientes, lo adecuado es la defensa, cuando se poseen medios abundantes, el ataque” (...) “Cuando se repliegue prepárate a luchar contra él; cuando sea fuerte, réhuyelo”

Axioma básico: Atacar a quien tiene menos fichas, y evitar la confrontación con quien tiene más fichas. Debes saber en todo momento a quien atacar y a quien dejar en paz.

“Cuando un comandante en jefe, incapaz de medir a un adversario, emplea una fuerza limitada para atacar una importante, o tropas débiles para atacar a fuertes, será vencido”

Si no sabes a medir la fuerza de tu adversario (leer la mano) serás vencido.

“Todo el arte de la guerra está basado en el disimulo”

Simula tener juego, cuando no lo tienes, y simula que no lo tienes, cuando lo llevas.

“El triunfo es el principal objetivo de la guerra, Si se pospone demasiado, las armas se embotan y la moral decae. Cuando las tropas ataquen a las ciudades estarán es el límite de sus fuerzas” (...) “Por norma general, el que ocupa primero el terreno y espera al enemigo tiene la posición más fuerte; el que llega más tarde y se precipita al combate se halla debilitado”

Importancia de tener suficientes fichas para no precipitarse y jugar forzados. Siguiendo las indicaciones de Harrington se sobrevive, pero no se vive. Las pautas de las zonas y los colores son UNA REFERENCIA para el torneo, y así hay que comprenderlo. No podemos esperar a que nos entren las cartas maravillosas que nos hagan doblar, porque cuando me entren A MÍ, ¿Qué te hace suponer que también le ha entrado a alguien cartas buenas y peores que las mías? Hay momentos en el juego en que hay que atacar, PORQUE HAY QUE ATACAR. Hay que tener una buena razón para dejar pasar una situación de EV+.

“Aquí Sun Tzu insiste... que si hay algo importante es la divina rapidez”

De nada nos vale sobrevivir si nuestro stack es mucho menor en relación al de los demás, porque en el final del juego estamos perdidos de antemano. **Hay que jugar para ganar fichas y en cuanto antes las tengamos mejor.** No se pueden desaprovechar situaciones con EV+. La gente que dice frases como: “Siempre me quedo en la burbuja” es PORQUE JUEGAN PARA QUEDARSE EN LA BURBUJA.

Con respecto a leer libros y seguir a tal o cual autor... Todo eso está muy bien porque son una ayuda en el comienzo, pero un estorbo en nuestro desarrollo personal, por lo que todas las personas comprometidas con su evolución están condenadas a acabar solas recorriendo su propio camino.

“Por esta causa, el general competente busca que sus tropas se aprovisionen del enemigo, porque un quintal de víveres arrebatado al enemigo equivale a veinte de los suyos”

Esto es extremadamente importante de comprender, cuando ganas un bote, alguien ha perdido fichas, y cuando se tiene las justas, una mínima pérdida supone una GRAN pérdida. El que gana, aunque sea un bote pequeño, GANA MUCHO, porque no sólo tiene más fichas, sino que se las quita A LOS DEMÁS mermando sus recursos y metiendo presión. Esto se ve muy bien en el comienzo de un torneo on-line estándar, con 1500 fichas y blinds subiendo cada 10 minutos (y no digamos un torneo turbo). Si tienes 1500 y ganas un bote pequeño PARECE que no has ganado nada, PERO si lo pierdes, entonces eres consciente que si vuelves a perder otro bote pequeño las cosas se van a poner muy feas, porque la próxima vez que entres a jugar estarás en el límite de la línea de no retorno, y acabas de comenzar.

“La confusión aparente resulta del orden, la aparente cobardía del valor y la debilidad de la fuerza.

Tu mu, este versículo significa que si deseas fingir el desorden para engañar a un enemigo, hay que estar bien disciplinado, sólo entonces se puede simular confusión. El que quiere fingir cobardía y mantenerse al acecho del enemigo, debe ser valiente, porque sólo así podrá simular el miedo. El que quiera parecer débil para hacer arrogante a su enemigo debe ser fortísimo, solamente así podrá fingir la debilidad.”

Importantísima reflexión que nos obliga a conocernos a nosotros mismos antes de trazar un plan de actuación, porque engañar a alguien haciéndole creer que somos más débiles que él, nos obliga a ser MUCHO MÁS FUERTES después.

“Provoca la ira de su general y desorientalo”

Cualquiera que se deje llevar por sus emociones, no esta en las mismas condiciones que quien mantiene la cabeza fría a la hora de tomar la decisiones, por lo que nos conviene que los demás jugadores NO TENGAN LA CABEZA FRÍA.

“Si está unido, divídelo”

Aísla antes de atacar. Divide y vencerás.

“Si las tropas aniquilan al enemigo es por que están frenéticas”

Si hay algún villano que va de all-in en all-in es que está “on tilt”.

“Trata bien a los prisioneros y cuídalos”

No humilles al adversario derrotado. Es importante aprender a perder, pero también lo es aprender a ganar.

Sun Tzu ha dicho...

“Si el ejercito emprende largas campañas, los recursos del Estado se agotarán”

Cuestión de ganancias por hora. Si nos embarcamos en torneos gigantes no vamos a sacar los mismos beneficios que si jugamos torneos más pequeños y/o MÁS RÁPIDOS. No podemos pretender ganar nuestro “sueldo” jugando el WSOP o el EPT... creo que esto a nadie se le escapa. Hay que jugar torneos dentro de nuestro bank y lo más cortos posibles para optimizar nuestras posibilidades de aumentar nuestro beneficio.

“Se saquea al enemigo porque se desean sus riquezas”

Este juego no es un juego de egos, no es personal. Lo único que debemos hacer es quedarnos con sus fichas.

“No tener ni idea de las cuestiones militares y participar en la administración confunde a los oficiales”

Esta reflexión se aplica a los dueños de casinos y organizadores de torneos de “pan y pescao frito”, quienes las únicas cartas que han visto son las que les envía su banco para que se regocijen de su flamante cuenta corriente.

Sun Tzu ha dicho...

“Colócalos en aprietos y acósalos”

Si tienes más fichas, presiónalos.

“Sí se conocen casos de precipitaciones atolondradas en la guerra, pero nunca hemos oído hablar de una operación hábil que se prolongase” (...) “Si el general no se siente capaz de controlar su impaciencia y ordena a sus hombres trepar las murallas como enjambre de abejas, morirán un tercio de ellos sin que la ciudad se rinda. Esta es la fatal consecuencia de los ataques de esta clase”

Mala estrategia del cheap-leader. Recordar que siendo cheap-leader debemos meter presión y debemos jugar más de lo habitual, PERO debemos jugar con garantías y cuando así lo estimemos oportuno. Hay que templar los nervios y no dejarse arrastrar por la precipitación.

“Como norma general, en una batalla utiliza tu fuerza normal para entablar combate, y usa tu fuerza extraordinaria para triunfar”

Aprovecha tu superioridad en fichas para entablar combate, y tu extraordinaria fuerza (fichas) para triunfar.

Sun Tzu ha dicho...

“De esta manera, los que son expertos en el arte de la guerra someten al ejercito enemigo sin combatir, conquistan las ciudades sin efectuar el asalto y derrocan un Estado sin operaciones prolongadas” (...) “Rendir al enemigo sin combatir es el súmmum de la habilidad”

La mejor mano es la que no se juega

Siempre hay que dar una oportunidad para la rendición, y eso implica que debemos medir bien la cantidad del raise que hacemos. Si no es suficiente, estamos dando odds para que nos vean y mostrando debilidad, si apostamos demasiado, quizás nos salga demasiado cara la mano. De nuevo aparece el concepto de “metron”, la medida exacta por la que abogaban los estoicos. Ya sabéis, nada nuevo bajo el sol ;-)

Como información general os diré que estos personajes se llamaban estoicos porque quedaban en una puerta que se llamaba Estoa para charlas de sus cosas... que si mi mujer no me hace caso, que si el niño ha suspendido matemáticas (eso era grave) y que si la Tierra tiene alma, vamos lo típico de una charla entre amigos.

Nota: Yo me considero un Estoloico, porque cuando me da por reflexionar sobre el mundo, me atizo una botella de Estola.

“ El que sobresale en las victorias sobre sus enemigos vence antes de que las amenazas de éstos se concreten” “Combatid sus planes en sus inicios” (...) “<<El supremo conocimiento en el arte de la guerra es combatir los planes del enemigo>> Todos los generales confesaron: “Esto excede de nuestra comprensión”

Piensa que la lucha real no está en cada mano, sino en la lucha de estrategias, independiente de las manos con las que juegues. Siempre que se juega como no se tenía pensado, se juega mal.

Ej. Si dejas que un “bastardo” (villano loose aggressive) se lleve el dinero muerto y se haga fuerte en fichas te va a machacar el resto del torneo. La estrategia correcta es impedir que el bastardo apile fichas luchando con el por el dinero muerto.

Sun Tzu ha dicho...

“Contra los más inconscientes lanzad vuestros afectivos más fuertes”

Si te va a ver la apuesta, apuestes lo que apuestes... apuéstalo todo.

“El que es prudente y guarda a un enemigo que no lo es, será el triunfador”

Deja que el imprudente se líe el solo...

Sun Tzu ha dicho...

“Muy de mañana el espíritu está lleno de ardor, durante la jornada va decayendo el interés y, por la noche los pensamientos se dirigen al hogar”

Reflexión apropiada para torneos presenciales largos en ciudades donde no se ubica tu bar de costumbre. Esto nos ocurre a TODOS, pero en estas circunstancias hay que comprender que tu casa está encima de tus pies.

“No pongas trabas en el camino de un enemigo que se dirige hacia su tierra”

Al enemigo que huye, puente de plata. Si te da la impresión que se va a retirar de la mano, NO LE DIGAS NADA que pueda hacerle cambiar de opinión. Por norma general en estos casos, lo mejor es simplemente, no hacer nada. Deja que la inercia de su duda siga su curso.

“Hay que saber la forma de mantener a sus oficiales y a sus hombres en la ignorancia de sus planes. Sus tropas pueden compartir la alegría del triunfo, pero no la preparación de los planes”

Al final, comparte la alegría del triunfo, PERO en el principio no digas nada a nadie de la estrategia que piensas hacer en el torneo.

“El orden y el desorden son consecuencia de la organización, el valor y la cobardía de las circunstancias, y la fuerza o la debilidad de los despliegues.”

Esta reflexión habla de la organización del torneo, stacks y estrategias respectivamente.

“Cambia tus métodos y modifica tus planes, a fin de que nadie sepa lo que pretendes”

Varía el juego de un torneo a otro e inventa estrategias falsas a quien te pregunte, recuerda que las preguntas no son indiscretas, lo son las respuestas.

“Atácalo en donde no esté preparado, avanza por donde menos se lo espere”

Ataca en cuanto empiece el torneo, justo antes de los descansos, en las burbujas, etc. Siempre que te acompañen algo las cartas y la posición, en defecto de estas circunstancias, la cachiporra del Capitán Cavernicola puede valer.

Sun Tzu ha dicho...

“Es imprescindible dejar una salida al enemigo sitiado. Enséñale que existe una posibilidad de salvación y hazle comprender que existe una solución diferente a la muerte. Después atácalo.”

Acabas de leer la definición de *fold equity* según Sun Tzu.

“Cuando las bestias salvajes están acorraladas se baten con la energía que les da la desesperanza. ¡Cuándo más válido es esto tratándose de hombres! Si saben que no hay otra salida, combatirán hasta la muerte.”

Atención cuando atacas a short stacks, sopesa bien si les queda esperanza (fichas) o han pasado la línea de no retorno. Si aún tiene esperanzas, esperaran a mejor ocasión y te darán las fichas, pero si no tienen suficientes, entrarán en all-in.

“La certeza de tomar lo que atacas quiere decir atacar un punto que el enemigo no protege. La certeza de conservar lo que defiendes se halla en defender un punto que el enemigo no ataca” (...) “Por eso un enemigo no sabe defenderse de los que son expertos en el arte de atacar y tampoco sabe dónde atacar a los que son expertos en el arte de defenderse”

Defensa y ataque de los blinds.

*Sun Tzu ha dicho... **En la mesa final***

“Si los parlamentarios del enemigo pronuncian discursos llenos de humildad, pero continua con sus preparativos, es que va a avanzar.”

Que si tal, que si cual, que si paramos ahora o después, que si esperamos al administrador (o al director del torneo), que si... que si... y el amigo sigue robando las ciegas...

“Si las palabras de sus enviados son engañosas, pero el enemigo avanza con ostentación, es que va a retirarse”

Villano típico que APARENTA no querer ningún trato.

“Si los enviados hablan en términos corteses, es que el enemigo desea una tregua”

Cuando la arrogancia deja paso a la humildad es que algo quiere o algo teme.

“Si el enemigo solicita una tregua sin acuerdos previos, trama algo”

Te está tanteando.

“Si del campamento enemigo se escapan clamores nocturnos, es que tiene miedo”

Cuanto más nervioso estás, más hablas.

“Respetar al pie de la letra los tratados y así los aliados con toda seguridad me ayudarán”

Respetar los pactos

“Cuando el mundo está en paz, un hombre de bien mantiene su espada al alcance de la mano”

NUNCA hay que confiarse. Nietzsche lo llama mantenerse en una actitud de “calma hostil” y mi padre dice que “hasta que no pasa el último cura no se acaba la procesión” ☺. Hasta que no se acaba el torneo, no hay que bajar la guardia.

Sun Tzu ha dicho...

“Prohíbe las prácticas supersticiosas, liberando así al ejército de la duda”

Amuletos de la suerte y demás historias.

“Los buenos jefes son temidos y amados a la vez. Es así de simple”

Los buenos jugadores, también. Es así de simple.

“En la batalla sólo existe la fuerza extraordinaria y la fuerza normal, pero sus combinaciones son ilimitadas y no hay ser humano que pueda aprenderlas todas”

Llegar a dominar el juego puede que nos lleve, al menos, una vida.

“Tu meta es tomar intacto todo bajo el cielo”

Ese es tu límite. A ello.

JCarreño dice...

<< Y ciertamente, nadie está tan equivocado como cuando cree tener la razón,
porque las matemáticas sólo son un punto de apoyo
y la filosofía no es más que un sofisticado juego de palabras.

A veces tengo la impresión de tener ideas propias.
Eso me ocurre a veces...>>

Conceptos Fundamentales: Probabilidades

Probabilidades Hold'em

Tabla de Probabilidad para el Flop/Turn/River

Tabla de Probabilidad para el Flop

Cartas de Inicio	Combinación con el Flop	Odds	%
Par	Trío	7.5 - 1	13
2 cartas desemparejadas	Doble pareja	48.5 - 1	2
2 cartas desemparejadas	Pareja	2.1 - 1	32.4
2 cartas del mismo palo	Color	118 - 1	0.84
2 cartas del mismo palo	4 cartas de color	8.1 - 1	10.9

Tabla de Probabilidad para el Turn

Mano en el Flop	Combinación con el Turn	Odds	%
Proyecto de color	Color	4.2 - 1	19.1
Proyecto de Escalera abierta	Escalera	4.9 - 1	17
Proyecto de Escalera Interna	Escalera	10.8 - 1	8.5
Trío	Full o Poker	5.7 - 1	14.8
Doble pareja	Full	10.8 - 1	8.5
Pareja	Trío	22.5 - 1	4.3

Tabla de Probabilidad para el River

Mano en el Turn	Combinación con el River	Odds	%
Proyecto de color	Color	4.1 - 1	19.6
Proyecto de Escalera abierta	Escalera	4.8 - 1	17,4
Proyecto de Escalera Interna	Escalera	10.5 - 1	8.7
Trío	Full o Poker	3.6 - 1	21.2
Doble pareja	Full	10.5 - 1	8.7
Pareja	Trío	22 - 1	4.3

Tabla de Probabilidad para el Turn y River

Mano en el Flop	Combinación con Turn/ River	Odds	%
Proyecto de color	Color	1.9 - 1	35
Proyecto de Escalera abierta	Escalera	2.2 - 1	32
Proyecto de Escalera Interna	Escalera	5.1 - 1	17
Trío	Full o Poker	2 - 1	34
Doble pareja	Full	5.1 - 1	17
Pareja	Trío	10.9 - 1	8.4

Tabla de Outs

OUTS	JUGADAS (En el Flop)	TURN Faltando 2 cartas		RIVER Faltando 1 carta	
		Odds	% Porcentajes	Odds	% Porcentajes
1	Trío para poker	23:1	4.3	46:1	2.2
2	Pareja para Trío	11:1	8.4	23:1	4.3
3		7:1	12.5	15:1	6.5
4	Escalera interna	5:1	16.5	11:1	8.7
5		4:1	20.3	8:1	10.9
6	2 cartas altas para pareja	3:1	24.1	7:1	13
7		2.6:1	27.8	6:1	15.2
8	Escalera abierta	2.2:1	31.5	5:1	17.4
9	Color	1.9:1	35	4:1	19.6
10		1.6:1	38.4	3.7:1	21.7
11		1.4:1	41.7	3.3:1	24
12		1.2:1	45	3:1	26.1
13		1.1:1	48.1	2.6:1	28.3
14		1:1	51.2	2.4:1	30.4
15		0.8:1	54.1	2.1:1	32.6
16		0.8:1	57	1.9:1	34.3
17		0.7:1	59.8	1.8:1	37
18		0.6:1	62.4	1.6:1	39.1
18		0.5:1	65	1.5:1	41.3
20		0.5:1	67.5	1.3:1	43.5

Los “outs” son las cartas que necesitas para completar tu jugada. Es otra forma de expresar las posibilidades de ganar una mano. Se suele utilizar cuando tienes más de una jugada para ganar. Sumar *odds* es muy complicado (a no ser que seas físico nuclear), en cambio sumar *outs* es mucho más fácil. A cada número de *outs* le corresponde una probabilidad.

Ej: Tienes proyecto de color y proyecto de escalera abierta en el flop, esto quiere decir que tienes **9 outs** (color) + **8 outs** (escalera abierta) = **17 outs**. Te vas a la tabla y te fijas cuales son las odds que corresponden a **17 outs**. En este caso las **odds** son de 0.7:1.

Tabla de Outs y Probabilidades en %

Número de Outs	Después del Flop Faltando 2 cartas % Probabilidad	Después del Turn Faltando 1 carta % Probabilidad
Number of Outs	After Flop Two Cards to Come	After Turn One Card to Come
	PERCENTAGE	PERCENTAGE
1	4.3	2.2
2	8.4	4.3
3	12.5	6.5
4	16.5	8.7
5	20.3	10.9
6	24.1	13
7	27.8	15.2
8	31.5	17.4
9	35	19.6
10	38.4	21.7
11	41.7	24
12	45	26.1
13	48.1	28.3
14	51.2	30.4
15	54.1	32.6
16	57	34.3
17	59.8	37
18	62.4	39.1
19	65	41.3
20	67.5	43.5

Nota: Un “out” es una carta que necesitamos para completar nuestra jugada.

Tabla que Relaciona las Odds con la Probabilidad

Pot	Apuesta correcta	Pot lying you	Probabilidad de ganar	Odds
100\$	100\$	1	1 de cada 2 veces	1:1
100\$	50.0\$	2	1 de cada 3 veces	2:1
100\$	33.3\$	3	1 de cada 4 veces	3:1
100\$	25.0\$	4	1 de cada 5 veces	4:1
100\$	20.0\$	5	1 de cada 6 veces	5:1
100\$	16.6\$	6	1 de cada 7 veces	6:1
100\$	14.2\$	7	1 de cada 8 veces	7:1
100\$	12.5\$	8	1 de cada 9 veces	8:1
100\$	11.1\$	9	1 de cada 10 veces	9:1
100\$	10.0\$	10	1 de cada 11 veces	10:1

<<Pot lying you>> Concepto que se refiere a las odds que te ofrece el pot en ese momento.

Ej: En el pot hay 20\$ y tu tienes que apostar 10\$ para ver la mano.

<<Pot lying you>> es dividir el pot entre la apuesta que debes realizar:

$20\$ (\text{pot}) / 10\$ (\text{mi apuesta}) = 2$ <<Pot lying you>> 2:1

Tabla de Probabilidad de tener un As en las Cartas Tapadas

Nº jugadores	Probabilidad de un As en las cartas tapadas
2	28%
3	40%
4	50%
5	59%
6	66%
7	73%
8	78%
9	83%
10	87%

Tabla de ALL-IN Pre-Flops

Jugada 1	% Triunfo	Jugada 2	% Triunfo
A-x (High Kicker)	75	A-x (Low Kicker)	25
A-x (High Kicker)	70	A-x(s) (Low Kicker)	30
A-2	60	K-Q	40
A-K	65	Any two	35
Pareja Mayor	80	Pareja Menor	20
Pareja	70	1 Carta Superior	30
Pareja	55	2 Carta Superiores	45
Pareja	45	3 Cartas Superiores	55
Pareja	33	4 Cartas Superiores	67

Nota: Los porcentajes son orientativos. El porcentaje real se puede llegar a alterar en dos o tres puntos porcentuales. ¿Por qué no pongo los porcentajes reales? Porque me interesa que de un simple vistazo se comprendan la probabilidad (en números redondos) de una determinada mano frente a otra.

(s) = Suited (del mismo palo)

Análisis de la Tabla

A-x (High Kicker) Vs A-x (Low Kicker)

Ejemplos:

- A-K Vs A-Q Gana AK el 73.6% de las confrontaciones
- A-K Vs A-J Gana AK el 73.6% de las confrontaciones
- A-J Vs A-9 Gana AJ el 72.6% de las confrontaciones

La carta con mayor kicker gana alrededor del 75% de las veces. Parece claro porque es importante no estar dominado.

A-x (High Kicker) Vs A-x (s) (Low Kicker)

Ejemplos:

- A-K Vs AQ(s) Gana AK el 69.7% de las confrontaciones
- A-K Vs AJ(s) Gana AK el 69.4% de las confrontaciones
- A-J Vs A9(s) Gana AJ el 69.4% de las confrontaciones

La carta con mayor kicker gana alrededor del 70% de las veces. Es interesante observar como hay un incremento de victoria de un 5% en las cartas dominadas si estas son del mismo palo (*suited*).

A-2 Vs K-Q

Ejemplos:

- A-2 Vs K-Q Gana A-2 el 57.7% de las confrontaciones
- A-9 Vs K-Q Gana A-9 el 58% de las confrontaciones
- A-J Vs K-Q Gana A-J el 59.6% de las confrontaciones

La idea es que jugar con un As pelado (*kicker* bajo) en contra de lo que pudiera parecer es una jugada muy fuerte, siempre y cuando no nos enfrentemos a una pareja, siendo ésta superior a nuestra segunda carta.

A-K Vs Any Two

La probabilidad de victoria de dos cartas menores frente a dos cartas mayores es como mínimo del 38%, siempre que no sean estas cartas: 42s, 32s, 73, 63, 53, 43, 82, 72, 62, 52, 42, 32. La probabilidad de estas cartas frente a dos cartas mayores es de 32%-37%.

Parece mentira pero tener dos cartas superiores no es una excesiva ventaja.

Pareja Mayor Vs Pareja Menor

Ejemplos:

- A-A Vs K-K Gana AA el 81.2% de las confrontaciones
- 9-9 Vs 8-8 Gana 9-9 el 81.2% de las confrontaciones
- 9-9 Vs 5-5 Gana 9-9 el 80.1% de las confrontaciones

Si en un *All-in pre-flop* juegas con una pareja y alguien te ve con una pareja mayor que la tuya tienes aproximadamente un 20% de posibilidades de ganar.

Pareja Vs 1 Carta Superior

Ejemplos:

- J-J Vs A-10 Gana J-J el 71.2% de las confrontaciones
- 8-8 Vs A-6 Gana 8-8 el 70.9% de las confrontaciones
- 4-4 Vs A-2 Gana 4-4 el 69.3% de las confrontaciones

Es muy interesante jugar con pareja alta porque seguramente será mayor que la segunda carta de tu oponente. Esto se aplica a las parejas medias-bajas.

Pareja Vs 2 Cartas Superiores

Ejemplos:

- J-J Vs A-K Gana J-J el 57.2% de las confrontaciones
- 8-8 Vs K-Q Gana 8-8 el 54.2% de las confrontaciones
- 8-8 Vs K-Q(s) Gana 8-8 el 51.1% de las confrontaciones

Típico *All-in* de A-K frente a pareja. Es lo que se conoce como una situación de *flip coin* (en inglés) o como de *cara o cruz* (en castellano).

Pareja Vs 3 Cartas Superiores

Ejemplos:

- J-J Vs A-K Vs A-Q Gana J-J el 45.9%, A-K el 33.9% y A-Q el 20.1%
- 8-8 Vs K-Q Vs K-10 Gana 8-8 el 46.6%, K-Q el 33.0% y K-10 el 20.3%
- 3-3 Vs K-Q Vs K-J Gana 3-3 el 44.4%, K-Q el 33.8% y K-J el 21.6%

Fijaos que frente a 3 cartas superiores sigue siendo favorita la pareja.

Pareja Vs 4 Cartas Superiores

Ejemplos:

- T-T Vs A-K Vs A-Q Gana T-T el 32.4%, A-K el 40.0% y A-Q el 27.4%
- 2-2 Vs K-Q Vs 6-9 Gana 2-2 el 28.9%, K-Q el 42.1% y 6-9 el 28.8%
- 5-5 Vs K-Q Vs 6-9 Gana 5-5 el 31.3%, K-Q el 41.8% y 6-9 el 26.7%

No nos interesa enfrentarnos a 4 cartas superiores a nuestra pareja.

Probabilidades

7 Card Stud

Probabilidades de formar una determinada jugada con las tres primeras cartas

Cualquier pareja	1 contra 5
Pareja de ases	1 contra 76
Cualquier trío	1 contra 424
Trío de ases	1 contra 5.524
Tres cartas de escalera	1 contra 4,5
Tres cartas de color	1 contra 18
Tres cartas de escalera de color	1 contra 85

Probabilidades de conseguir una jugada desde la 4ª calle

Escalera con cuatro cartas de escalera abierta	1 contra 1,3
Color con cuatro cartas de color	1 contra 1,1
Full con doble pareja	1 contra 3
Full o poker con trío	1 contra 1,6

Nota: Calculadas sobre la base teórica de las cartas cubiertas -las probabilidades son mayores si las cartas que no ligan están descubiertas, y menores si es al contrario.

Probabilidades en el Pot Limit Omaha

Tabla de Outs

OUTS	JUGADAS (En el Flop)	TURN Faltando 2 cartas		RIVER Faltando 1 carta	
		Odds	% Porcentajes	Odds	% Porcentajes
1		23:1	4.3	46:1	2.2
2	Pareja para Trío	11:1	8.4	23:1	4.3
3		7:1	12.5	15:1	6.5
4	Escalera interna	5:1	16.5	11:1	8.7
5		4:1	20.3	8:1	10.9
6		3:1	24.1	7:1	13
7		2.6:1	27.8	6:1	15.2
8	Escalera abierta	2.2:1	31.5	5:1	17.4
9	Color	1.9:1	35	4:1	19.6
10		1.6:1	38.4	3.7:1	21.7
11		1.4:1	41.7	3.3:1	24
12		1.2:1	45	3:1	26.1
13		1.1:1	48.1	2.6:1	28.3
14		1:1	51.2	2.4:1	30.4
15		0.8:1	54.1	2.1:1	32.6
16		0.8:1	57	1.9:1	34.3
17		0.7:1	59.8	1.8:1	37
18		0.6:1	62.4	1.6:1	39.1
18		0.5:1	65	1.5:1	41.3
20		0.5:1	67.5	1.3:1	43.5

Los “outs” son las cartas que necesitas para completar tu jugada. Es otra forma de expresar las posibilidades de ganar una mano. Se suele utilizar cuando tienes más de una jugada para ganar. Sumar *odds* es muy complicado (a no ser que seas físico nuclear), en cambio sumar *outs* es mucho más fácil. A cada número de *outs* le corresponde una probabilidad.

Ej: Tienes proyecto de color y proyecto de escalera abierta en el flop, esto quiere decir que tienes 9 **outs** (color) + 8 **outs** (escalera abierta) = 17 **outs**. Te vas a la tabla y te fijas cuales son las odds que corresponden a 17 **outs**. En este caso las **odds** son de 0.7:1.

Tabla de Outs y Probabilidades en %

Número de Outs	Después del Flop	Después del Turn
	Faltando 2 cartas % Probabilidad	Faltando 1 carta % Probabilidad
Number of Outs	After Flop Two Cards to Come	After Turn One Card to Come
	PERCENTAGE	PERCENTAGE
1	4.3	2.2
2	8.4	4.3
3	12.5	6.5
4	16.5	8.7
5	20.3	10.9
6	24.1	13
7	27.8	15.2
8	31.5	17.4
9	35	19.6
10	38.4	21.7
11	41.7	24
12	45	26.1
13	48.1	28.3
14	51.2	30.4
15	54.1	32.6
16	57	34.3
17	59.8	37
18	62.4	39.1
19	65	41.3
20	67.5	43.5

Nota: Un “out” es una carta que necesitamos para completar nuestra jugada.

Tabla que Relaciona las Odds con la Probabilidad

Pot	Apuesta correcta	Pot lying you	Probabilidad de ganar	Odds
100\$	100\$	1	1 de cada 2 veces	1:1
100\$	50.0\$	2	1 de cada 3 veces	2:1
100\$	33.3\$	3	1 de cada 4 veces	3:1
100\$	25.0\$	4	1 de cada 5 veces	4:1
100\$	20.0\$	5	1 de cada 6 veces	5:1
100\$	16.6\$	6	1 de cada 7 veces	6:1
100\$	14.2\$	7	1 de cada 8 veces	7:1
100\$	12.5\$	8	1 de cada 9 veces	8:1
100\$	11.1\$	9	1 de cada 10 veces	9:1
100\$	10.0\$	10	1 de cada 11 veces	10:1

<<Pot lying you>> Concepto que se refiere a las odds que te ofrece el pot en ese momento.

Ej: En el pot hay 20\$ y tu tienes que apostar 10\$ para ver la mano.

<<Pot lying you>> es dividir el pot entre la apuesta que debes realizar:

$20\$ (\text{pot}) / 10\$ (\text{mi apuesta}) = 2$ <<Pot lying you>> 2:1

Wrap / Outs

Wrap de 13 outs

Ejemplos

HAND	FLOP	OUTS	NUT OUTS
A-K-Q-x	J-T-x	13	13
A-K-J-x	Q-T-x	13	13
A-K-T-x	Q-J-x	13	13
A-Q-J-x	K-T-x	13	13
A-Q-T-x	K-J-x	13	13
A-J-T-x	K-Q-x	13	13

Wrap de 17 outs

Ejemplos

HAND	FLOP	OUTS	NUT OUTS
J-T-7-X	9-8-2	17	11
T-7-6-X	9-8-2	17	7
T-8-6-X	9-7-2	17	11

Wrap de 20 outs

Ejemplo

HAND	FLOP	OUTS	NUT OUTS
J-T-7-6	9-8-2	20	14

Fuente: "Pot-Limit Omaha Poker: The big play strategy" Jeff Hwang

Glosario de Términos

Ace high: Tener como carta más alta un As cuando no tienes pareja.

Action: Acción dance. Nada de chill-out. *Raise* y *re-raise* a punta de pala. Una mano de 4 o 5 jugadores tirándose los trastos a la cabeza.

All-in: Allaaaaaaaaa voy. Apostarlo todo.

Ante: Pequeña apuesta antes de jugar. Suele ser habitual en las fases finales de los torneos.

Back door: Literalmente puerta de atrás. Se podría definir como una jugada en la recámara.

Tengo A♥-K♥
Flop: 10♥-K♠-7♣

Mi *back door* es el 10♥ porque me da la opción de ligar color si cae un corazón en el *turn* y otro en el *river*.

Bad beat: Golpe de mala suerte. Perder ante unas cartas que no debieran estar allí.

Bankroll: Dinerito disponible para invertir en este bendito juego. Nos va a condicionar directamente en nuestro juego porque dependiendo de la cantidad que tengamos nos va a permitir jugar en un límite o en otro.

Bare: Mano sin posibilidad de mejorar. (ej: bare nut). También se utiliza el término “naked” (ej: naked nut)

Bet: Apuesta.

Bettor: Apostante.

Bet for value: Apostar por valor. Apostar cuando tenemos una mano hecha.

Blank: Rags. Carta que no vale para hacer ninguna jugada.

Blinds: En Hold'em apuestas obligadas que efectúan los 2 siguientes jugadores al último jugador de la mesa (*button*). En cristiano: las ciegas.

Bluff: Farol. Apostar sin mano legítima. De ahí el termino farolero a los que ponen farolas. ¡O_o!

Board: Cartas sobre la mesa. Las cartas comunitarias.

Broadway: Escalera real (A-K-Q-J-T).

Broadway wrap: Proyecto de escalera real de 13 outs.

Button: Es el Dealer. La última posición de la mesa señalizada con una marca o ficha generalmente.

Buy-in: Cantidad requerida para sentarse en una mesa. Los *buy-in* son típicos de torneos y mini-torneos. El *buy-in* para sentarse en el evento principal del WSOP es de 10.000\$. Yo intente pagarles 8.000\$ y jugaba de pie pero no me dejaron.

Call: Igualar la apuesta.

Call-cold: Igualar una apuesta doble como mínimo.

Calldown: Ver sistemáticamente la apuesta del villano hasta el showdown

Cap it: Realizar la última apuesta permitida.

Card Room: Zona del casino donde se juega a las cartas.

Cash game: Partida con dinero real. En los casinos on-line tienes la opción de jugar con “play money”, es decir, dinero de mentira. Se suele utilizar esta opción para habituarse a la interface del casino. Interface: La estética de las mesas de un casino determinado.

Check: No apostar pero teniendo opción a hacerlo después.

Check-Raise: Dejas pasar tu turno de apuesta; alguien detrás de ti apuesta; todos hacen *call* y cuando te llega a ti haces *raise* dejando al personal contento.

Chip: Dinero. En un casino cambias tu dinero por fichas: chips.

Chop: Repartir el pot. Cuando quedan dos jugadores con el mismo stack en la mesa final de un torneo *se suele* ofrecer esta posibilidad. Esa es la explicación de que exista la opción de “Transferencia a otro jugador” en los casinos on-line.

Cold call: Hacer *call* a una apuesta aumentada.

Community cards: Cartas comunitarias. Las cartas boca arriba de la mesa.

Counterfeit: Término utilizado en Omaha Hi-low para describir el hecho que se una carta comunitaria se empareje con una carta propia destruyendo el valor de tu mano de low.

Dangler: Carta propia que no interactúa con ninguna de las otras tres.

Dead money: Dinero muerto. Dinero que pone el personal cuando sus cartas no lo aconsejan pasando a engrosar el pot que seguramente se llevará otro.

Dealer: Repartidor y/o última posición de la mesa.

Delay(ed): Retrasar la apuesta una calle.

Dog: Abreviatura de underdog. Lo contrario a ser favorito.

Domination: 1._ Ocurre cuando el proyecto de un jugador es igualado y superado por el proyecto de otro jugador. 2._ Segunda mejor mano.

Draw: Proyecto.

Drawing dead: Proyecto dominado.

Double gutshot: Doble escalera interna.

Double suited: 2 cartas propias de un mismo palo + 2 cartas propias del mismo palo.
(Ej: A♥-J♥-8♠-9♠)

Duplication: Ocurre cuando dos jugadores tiene el mismo proyecto.

Dry-Ace bluff: una apuesta representando la nut del color cuando en la mesa hay 3 cartas del mismo palo teniendo nosotros solo el as de ese palo, es decir, sin tener color.

Early position: Las primeras posiciones de la mesa.

Expectation value: Son los cálculos de beneficios o pérdidas para una jugada.

Favorite: Favorito para ganar.

Fifth street: El river. La quinta carta comunitaria.

Five-card draw: El poker de toda la vida. Poker cubierto de 5 cartas.

Flop: En Hold'em, las tres primeras cartas comunitarias.

Flush: Color. 5 cartas del mismo palo.

Flush over flush: Confrontación de un jugador contra otro teniendo los dos color.

Freeroll: En PLO ocurre cuando dos jugadores tienen la misma mano, pero uno de ellos tiene mejor proyecto.

Freeroll tournaments: Torneos de inscripción gratuita. Ideales para comenzar.

Fold: No apostar retirándose de la mano.

Four of a kind: 4 cartas iguales. Poker.

Ej: 8♥-8♦-8♣-8♠-6♠

Fourth street: El *turn*. La cuarta carta comunitaria. Hace unos cuantos años el *turn* y el *river* se llamaban fourth street y fifth street, pero a mí el street que más me gusta es el Sesame Street, ¡Vamos que me gusta Barrio Sésamo! Personaje preferido: El Drácula. Menudo era el tío contando relámpagos.

Free Card: Una carta que se tiene opción de ver sin pagar por ella.

Ej: Si en el *turn* nadie apuesta, la carta del *river* es una *free card*.

Full house: 3 cartas iguales junto con una pareja.

Ej: 5♣ 5♦ 5♠ J♥ J♦ En este caso el full es de cincos y jotas.

Gambler: 1. _Jugador.

Gap: Intervalo.

Grinder: Rounder. Jugador semiprofesional que gana su dinero jugando en mesas de Low Limit. (Ver flim o película entitulada “Rounders”)

Gutshot: Belly Buster. Escalera interna.

Tengo 4♥ 5♣

Flop: 7♥ 8♠ K♣

Necesito un 6 para mi escalera interna.

Heads-up: Uno contra uno.

High Card: La carta más alta.

High only cards: Ocurre cuando en Omaha hi-low tienes una mano sin potencial de low.

Hold'em: Abreviatura de Texas Hold'em.

Hole card: Cartas tapadas.

Hourly rate: Ganancias por hora.

Implied odds: Odds implícitas.

Inside wrap: Proyecto de escalera de 9 outs.

Jackpot: Lo que os vaís a reír cuando os cuente esto 😊. Resulta que existen mesas en las que se paga un suplemento en cada partida aparte del rake para una especie de “porra”. –“¿Qué hay que hacer para llevarse esa porra?”- Perder. –“¿Perdón?”- Perder. Te exigen que para llevarte el premio, el jackpot, debes de perder como mínimo con una determinada jugada, por ejemplo, debes perder como mínimo con un poker de 8.

Kicker: La segunda carta. La carta que no es la principal pero sirve para desempatar.

Ej: A♠ 10♦

Flop: 10♦ 5♣ 7♦

La carta principal es el 10 y mi *kicker* es el As. En caso de empate el kicker más alto gana.

Late position: Posiciones del final de la mesa.

Legitimate hand: Mano legítima. No es un farol.

Limp in: Ver una apuesta sencilla.

Loose player: Jugador que juega muchas manos.

Maniac: Jugador hiperagresivo.

Monster: ¡Jugadón!: Ej: Full de ases.

Muck: Irse sin enseñar las cartas.

Multiway: En Omaha es una mano con más de un proyecto para ganarla.

Multi-way pot: Un pot donde 3 o más jugadores están involucrados.

Naked: Mano sin posibilidad de mejorar. (ej: naked nut). También se utiliza el término “bare” (ej: bare nut)

Narrow the field: Achicar espacios. Echar a la gente.

No limit poker: Poker sin límite de apuestas. Modalidad en la que te puedes jugar todo tu dinero en una mano haciendo un *All-in*.

Nut: La mejor jugada posible.

Nut flush: Color máximo.

Nut low: En Omaha hi-low, la mejor jugada posible para low.

Nut low freeroll: En Omaha hi-low consiste en tener la nut del low asegurada con posibilidad de ganar también High.

Nut straight: Escalera máxima.

Odds: Opciones a favor y/o en contra de ganar.

Off-suit: Cuando las cartas no son del mismo palo.

On tilt: Cuando te vuelves loco y vas a más manos de las que debieras. Suele ocurrir después de varios bad beats.

Open-ended straight: Escalera abierta. Tienes la opción de hacer escalera por arriba y por abajo.

Tengo 8♣-9♦

Flop 10♦-J♠-2♣

Si sale una Q o un 7 tengo escalera.

Open pair: Carta doblada en la mesa.

Outs: Los outs son las cartas que necesitas para completar tu jugada.

Tengo J♥-10♥

Flop 8♥-2♥-5♣

Si sale una carta más de color completo mi jugada. ¿Cuáles son mis outs?

13 (corazones en la baraja) – 4 (2 que tengo yo y 2 en el flop) = 9 outs

Overfull: Full máximo.

Overcall: Hacer *call* a una apuesta que otro jugador ha visto previamente.

Overcard: Carta más alta que las comunitarias.

Overpair: Una pareja más alta que la máxima pareja de las cartas comunitarias.

Tengo J♣-J♦

Flop 8♦-9♦-2♠

Pair: Pareja. 2 cartas del mismo valor.

Pick up the pot: Robar el bote.

Pocket Pair: Pareja de inicio en tus cartas tapadas.

Position: Posición. Lugar en la mesa. Puede ser al principio (*early*), en el medio (*medium*) o en el final (*late*).

Pot: El bote. Cantidad de dinero en juego.

Pot Equity: Apostar en relación con las probabilidades de ganar el pot.

Pot limit poker: Modalidad de poker en que la apuesta máxima es la cantidad del pot en ese momento.

Pot odds: Las odds que te ofrece el bote en ese momento.

Quartered: En Omaha hi-low es ganar un cuarto del bote porque se reparte el low.

Rake: Porcentaje del pot que se lleva el casino.

Rake back: Opción que suelen dar los casinos para devolver cierto porcentaje de los rakes.

Rainbow: 3 cartas de distintos palos en el flop. Ej: 8♣9♥2♠

Raise: Aumentar la apuesta.

Re-draw: Un cambio de la jugada inicial. Suele ser típico teniendo color de back door.

Tengo 8♥ A♠
Flop A♦-9♥-2♠

Mi jugada inicial es pareja de Ases, pero en el turn y en el river caen corazones, hay un re-draw y tengo color (runner flush).

Re-raise: Hacer *raise* a un *raise*.

Ring game: Partida en la que juegan 9 o 10 jugadores. También llamada full-ring.

River: La quinta carta comunitaria.

Rock: *Tight-Passive*. Jugador hiperconservador.

R.O.I: Return on Investment. Nombre del malo malísimo de las películas del oeste que se ve mi padre por las tardes y también es un índice que refleja el porcentaje de ganancias en los torneos.

Royal flush: Escalera de color al As.

Runner: Carta/s improbable/s en una jugada secundaria que al final te dan la victoria.

Rundown: 4 cartas propias conectadas.

Sandbang: Slowplay. Juego lento. Poco *raise* y mucho *call*.

Scoop: Ganar el bote completo en Omaha hi-low.

Second nut: Segunda mejor mano.

Semi-bluff: Apostar sin tener ninguna jugada hecha pero con posibilidades de tenerla después.

Set: Trío de una carta comunitaria con mi pareja tapada

Tengo 8♥-8♦
Flop 8♣-9♠-K♥

Shark: Tiburón. Ganador. En el ecosistema del poker es el que se come a los fish.

Short handed: 1._ Partida en la que juegan 5 o 6 jugadores. 2._ Mano en la que están jugando 2 o 3 jugadores en una mesa de full ring.

Short stack: Jugador corto de fichas.

Showdown: La hora de la verdad. Hay que enseñar las cartas tapadas después de la última apuesta.

Side pot: Es el pot aparte para los jugadores que siguen apostando después que alguien entre en *all-in* en un pot multijugador.

Sit and Go: Torneos en una sola mesa.

Slowplay: Tenemos un monstruo de jugada y jugamos lento, sin *raises*.

Small bet: Apuesta pequeña.

Split: Repartir el pot cuando empatas.

Stack: La cantidad de fichas con las que juegas.

Steal: Robo.

Straight: Escalera.

Straight flush: Escalera de color.

Sucker: 1._Fish. Perdedor.

Sucker wrap: Escalera del idiota. Consiste en tener una escalera conectando por debajo de las cartas comunitarias.

Suited: Cartas del mismo palo.

Tell: Gesto involuntario de un jugador que delata su jugada.

Three of a kind: Trío. Una carta mía liga con una pareja de la mesa.

Tengo 8♥9♣
Flop: 8♦8♠7♦

Tight player: Jugador que juega pocas manos. Es muy selectivo.

Tournament: Torneo. Se paga una inscripción (*buy-in*) te dan unas fichas y cuando las pierdes te vas para casita.

Top set: set máximo.

Trips: Trío.

Turn: 4° carta comunitaria.

Underdog: Opciones en contra.

Underfull: Full dominado por un full mayor.

Under the gun: UTG: Under the Gun: Se podría traducir libremente como: Aquí No Se Juega. Es la siguiente posición al Big Blind.

Value bet: Apuesta por valor.

Wheel: A-2-3-4-5

Wheel wrap: Proyecto de más de 8 outs a A-2-3-4-5

Wrap: Proyecto de más de 8 outs.

WSOP: World Series of Poker. Campeonato del mundo de poker que se celebra una vez al año en Las Vegas. OjO: Las Vegas de USA, no Las Vegas del Bar “Las Vegas” ☺.

PD: Es más fácil que me encontréis en el bar “Las Vegas” que en Las Vegas.

Agradecimientos

Jhonny Moss, dr_ruido, casanovamar, Bcifre, Carlocuaz, dimoni, harhi, Sanbernar, fullhouse, the joker, rito23, César, marianoboni, Sinton, Andante, juano01, quique1991, Panamian1, juanjiviris, DARTHMAUL, rizzato, JC the King, chin99, finitofl, dr_ruido, novato, Parcito, superkilian, Max, javimp, Aagambler, Juanda, boltrok, fikker, Jea, Max, Dormilon, Jotaele, canaya, ACEShunter, Amatos, superkilian, astrobnd, mandel, tralaira, BanZaY, Visitro Q, Neo, Amg, ACEShunter, Kovaliov, nepundo, moraito, fersaper, devilfish, iACE, Sinton, Sanbernar, Andante, juano01, quique1991, Panamian1, juanjiviris, DARTHMAUL, Amatos, rizzato, JC the King, chin99, finitofl, dr_ruido, novato, Parcito, marianoboni, MendaLerenda, yodavidm, trumaniac, Gavcor, TioMac, Superraton, haroldmk, yosherman, Surgeon, Willy Fog, ElAleph, jesuitonsky, aventurero_va, Chaide, AndreMartin, Fikker, isaac177, rafull85, Elarquimista, pucelapoquer, spainfull, Nutter, Gerardoletal, Raindrop, Dimoni, Ascalon, Alvaro, rizzato, Fersan, nepundo, overruner, Carles, dr_ruido, Luisqyk8, djguil, dimoni, El As de Venezuela, rito23, pিরer, Galoper, Sentex...

<http://www.poker-red.com/> (foro)

<http://www.poker10.com/> (foro)

<http://www.rekoppoker.com/> (Tienda on-line de poker)

...y a todo el mundo que me ha echado una mano en un momento o en otro.

Ningún hombre es una isla...

Gracias a todos.

J.Carreño