

POKER TEXAS HOLD'EM

En Hold'em, cada jugador recibe dos cartas (conocidas como *hole cards*) que solamente le pertenecen a él. Se reparten cinco cartas comunitarias boca arriba en la mesa (*board*). Todos los jugadores que participan en la mano utilizan estas cartas comunitarias junto con las suyas para realizar la mejor mano posible de poker de cinco cartas. En Hold'em, un jugador puede utilizar cualquier combinación con las siete cartas disponibles para formar la mejor mano de poker de cinco cartas con ninguna, una o dos de sus cartas propias.

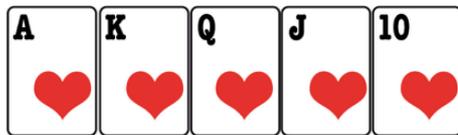
[VER CLASIFICACION DE MANOS DE POKER.](#)

Las cuatro variedades más importantes de Hold'em se distinguen entre sí por sus límites en las apuestas:

- Texas Hold'em con límite: hay un límite de apuesta predeterminado en cada ronda de apuestas.
- Texas Hold'em sin límite: un jugador puede apostar todas sus fichas.
- Texas Hold'em pot limit: un jugador puede apostar lo que haya en el bote.

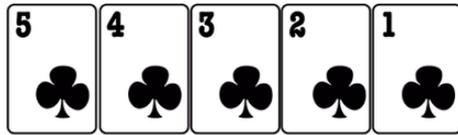
Texas Hold'em mixto: el juego varía entre rondas de Texas Hold'em con límite y Texas Hold'em sin límite.

CLASIFICACIÓN DE MANOS DE POKER.



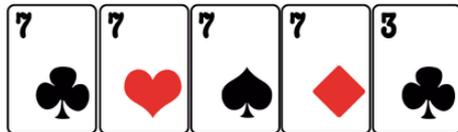
ROYAL FLUSH Escalera Real

Combinación de 5 cartas consecutivas del mismo palo comprendida entre el 10 y el A.



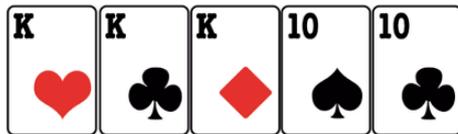
STRAIGHT FLUSH Escalera de Color

5 cartas consecutivas del mismo palo.



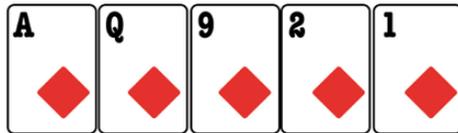
QUADS Poker

4 cartas iguales de diferente palo.



FULL HOUSE

1 trío y 1 pareja.



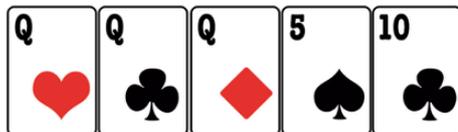
FLUSH Color

5 cartas de igual palo.



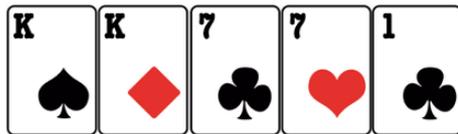
STRAIGHT Escalera

5 cartas consecutivas de diferente palo.



TRIPS Trío

3 cartas iguales de diferente palo.



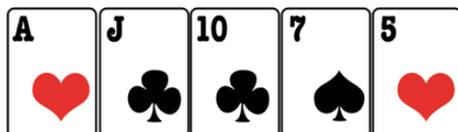
TWO PAIR Doble Pareja

2 parejas de cartas iguales.



PAIR Pareja

1 pareja igual.



HIGH CARD Carta Alta

La carta más alta de 5 cartas desiguales siendo el As la mejor.

TILT BILLIARD CLUB

TEXAS HOLD'EM POKER

PASEO DE SANTAMARIA DE LA CABEZA 75, MADRID.



LAS CIEGAS (BLINDS)

Es una ficha grande que tiene un a "D" grande que significa "Dealer" "botón" o "repartidor" para indicar durante las partidas quien es el jugador que reparte y que al final de cada partida se rota al siguiente jugador contrario al reloj de las agujas. Antes de que comience la partida, el jugador sentado inmediatamente después del botón el sentido de las agujas del reloj, debe apostar, obligatoriamente, una cantidad que se conoce como la "ciega pequeña". A continuación, debe apostar obligatoriamente el jugador sentado inmediatamente después de la ciega pequeña en el sentido de las agujas del reloj, y apuesta una cantidad que se conoce como la "ciega grande" (normalmente, el doble de la ciega pequeña), pero las ciegas pueden variar en función de los límites de apuestas y la estructura con que se juegue.

En los juegos con límite, la ciega grande es igual a la apuesta pequeña, y la ciega pequeña es, generalmente, la mitad de la ciega grande, pero puede variar dependiendo de los límites de apuestas.

Por ejemplo, en una partida con límite de 2 €/4 €, la ciega pequeña sería de 1 € y la ciega grande, de 2 €. En una con límite de 15 €/30 €, la ciega pequeña sería de 10 € y la ciega grande, de 15 €.

En los juegos pot limit y sin límite, las cantidades se refieren al tamaño de las ciegas (por ejemplo, en una partida de Hold'em de 1 €/2 €, la ciega pequeña es de 1 € y la ciega grande de 2 €).

En función de la estructura exacta de la partida, puede que se requiera apostar un "ante" (otro tipo de apuesta obligatoria, normalmente más pequeña que cualquier ciega, que deben efectuar todos los jugadores de la mesa).

Ahora, cada jugador recibe sus dos cartas propias. A continuación, comienzan las apuestas y lo hacen con el jugador situado inmediatamente a la izquierda de la ciega grande (posición llamada *under the gun* o *UTG*), en el sentido de las agujas del reloj.

OPCIONES DE APUESTAS

En Hold'em, como sucede con otras formas de poker, las acciones disponibles son retirarte, pasar, apostar, igualar o subir. Tales opciones están disponibles dependiendo de la acción llevada a cabo por el jugador anterior. Todos los jugadores de poker tienen la opción de retirarse, descartar sus cartas y perder todo interés en el bote. Si nadie ha apostado todavía, un jugador puede pasar (rechazar apostar, pero manteniendo las cartas) o apostar. Si ya ha apostado algún jugador, los jugadores siguientes pueden retirarse, igualar o subir. Igualar la apuesta significa apostar la misma cantidad que el jugador anterior. Subir significa no solo igualar la apuesta anterior, sino también aumentarla.

RONDA INICIAL DE APUESTAS (PRE-FLOP)

Tras ver sus cartas, cada jugador tiene la opción de jugar su mano igualando o subiendo la ciega grande. La acción comienza a la izquierda de la ciega grande, lo que se considera una apuesta "en vivo" en esta ronda. Ese jugador tiene la opción de retirarse, igualar o subir. Por ejemplo, si la ciega grande era 2 €, podrías igualar con 2 € o subir con un mínimo de 4 €. A continuación, la acción sigue en el sentido de las agujas del reloj.

Nota: la estructura de apuestas varía según las diferentes variantes del juego. A continuación encontrarás información sobre los diferentes tipos de apuesta en Hold'em con límite, Hold'em sin límite y Hold'em pot limit.

La apuesta continúa en cada ronda de apuestas hasta que todos los jugadores activos (que no se hayan retirado) hayan apostado la misma cantidad en el bote.

El flop

Se reparten tres cartas comunitarias boca arriba en la mesa (*board*). A esto se le conoce con el nombre de "flop". En Hold'em, las tres cartas del flop son cartas comunitarias, disponibles para todos los jugadores que aún siguen en la mano. Las apuestas en el flop comienzan con el primer jugador activo situado después del botón, en el sentido de las agujas del reloj. Las opciones de apuesta son similares al pre-flop, pero, si nadie ha apostado hasta ahora, los jugadores pueden pasar, por lo que ahora el turno es del siguiente jugador activo en el sentido de las agujas del reloj.

El turn

Cuando finaliza la ronda de apuestas correspondiente al flop, se reparte el "turn" boca arriba en la mesa. El turn es la cuarta carta comunitaria en Hold'em (también se le llama "cuarta calle"). Las apuestas en el flop comienzan con el primer jugador activo situado después del botón, en el sentido de las agujas del reloj.

El river

Cuando finaliza la ronda de apuestas correspondiente al turn, se reparte el "river" o "quinta calle" boca arriba en la mesa. El river es la quinta y última carta comunitaria en una partida de Hold'em. El jugador activo sentado inmediatamente después del botón en el sentido de las agujas del reloj debe volver a apostar, y se aplican las mismas normas que en el flop y el turn (ya explicadas anteriormente).

La confrontación final o showdown

Si, una vez completada la ronda de apuestas, queda activo más de un jugador, el último jugador que apostó o subió muestra sus cartas. Si no se han realizado apuestas en la ronda final, el primer jugador activo que se encuentra inmediatamente a la izquierda del botón será el primero en enseñar sus cartas. El jugador con la mejor mano de cinco cartas gana el bote.

En caso de que varios jugadores tengan manos idénticas, el bote se reparte a partes iguales entre los jugadores con las mejores manos. Según las normas del Hold'em, todos los palos tienen el mismo valor.

Una vez se ha entregado el bote, ya se puede empezar una nueva partida de Hold'em. El botón se desplaza ahora hacia el siguiente jugador, en el sentido de las agujas del reloj, se vuelven a apostar las ciegas y antes, y vuelven a repartirse nuevas manos a cada jugador.

Texas Hold'em con límite, sin límite, pot limit y mixto

Las normas de Hold'em son las mismas para las partidas de poker con límite, sin límite y pot limit, con ciertas excepciones:

Texas Hold'em con límite

- Las apuestas en Hold'em con límite se efectúan en cantidades predeterminadas y estructuradas. Antes y durante el flop, todas las apuestas y los aumentos deben ser iguales a la ciega grande. En el turn y el river, todas las apuestas y las subidas deben doblar su valor. En Hold'em con límite se permiten hasta cuatro apuestas por cada jugador en cada ronda de apuestas. En ella se incluye una (1) apuesta, una (2) subida, una (3) resubida y un (4) cap (subida final).

Texas Hold'em sin límite.

- La apuesta mínima en Hold'em sin límite es igual a la ciega grande, pero los jugadores pueden apostar en cualquier momento todas sus fichas.
- Subida mínima: en Hold'em sin límite, la subida debe al menos igualar a la apuesta o al incremento anterior de la misma ronda. Por ejemplo, si el primer jugador que actúa apuesta 5 €, el segundo debe aumentar un mínimo de 5 € (con lo que la apuesta total es de 10 €).
- Subida máxima: la cantidad de tu montón de fichas (las que tienes sobre la mesa).
- En Hold'em sin límite no hay cap en el número de subidas permitidas.

Texas Hold'em pot limit

- La apuesta mínima en Hold'em pot limit es igual a la ciega grande, pero los jugadores pueden apostar en cualquier momento hasta el tamaño del bote.
- Subida mínima: La subida debe ser como mínimo igual a la apuesta o subida anterior de la misma ronda. Por ejemplo, si el primer jugador que actúa apuesta 5 €, el segundo debe aumentar un mínimo de 5 € (con lo que la apuesta total es de 10 €).
- Subida máxima: el tamaño del bote, que se define como la suma del bote activo y todas las apuestas de la mesa más la cantidad que el jugador activo debe igualar antes de subir.
- Ejemplo: si el bote es de 100 € y no ha habido una acción previa en la ronda de apuestas, un jugador puede apostar un máximo de 100 €. Tras dicha apuesta, es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del

reloj. Ese jugador puede retirarse, igualar 100 € o subir cualquier cantidad entre el mínimo (100 € más) y el máximo. La apuesta máxima en este caso es de 400 €: el jugador debe igualar 100 €, por lo que el bote aumenta a 300 €, para luego subir otros 300 €, llegando a la apuesta total de 400 €.

- En Hold'em pot limit no hay cap en el número de subidas permitidas.

Texas Hold'em mixto

- En Hold'em mixto, el juego varía entre rondas de Hold'em con límite y sin límite. Por lo general, las ciegas suben cuando el juego pasa de sin límite a límite para garantizar la consistencia del tamaño medio del bote en cada juego. Las normas para apostar en cada ronda son las correspondientes a dicho juego, tal y como se describe anteriormente.

