

HARRINGTON EN HOLD'EM

**ESTRATEGIA EXPERTA PARA
TORNEOS DE NO-LIMIT**

VOLUMEN II

EL JUEGO FINAL

INTRODUCCION

En el Volumen I de *Harrington en Hold'em*, expliqué algunos de los conceptos básicos (y no tan básicos) que necesitarías para ser un jugador exitoso de no-limit hold'em. Vimos como evaluar una mano en el contexto de toda la información disponible en la mesa, como tomar en cuenta los diferentes estilos de juego que podrías encontrar en tus oponentes, como analizar manos y evaluar las ventajas del pozo, y como jugar antes y después del flop, así como en las últimas calles.

Mi énfasis en el Volumen I era jugar en las etapas tempranas de los torneos, donde la mayoría de las siguientes condiciones aplican:

1. Las mesas están casi siempre completas, con 9 ó 10 jugadores.
2. Las pilas de fichas son grandes en relación con los ciegos.
3. El tamaño de las pilas de fichas son casi iguales.
4. El dinero está todavía lejos en la distancia.

En este libro, te voy a enseñar lo que sucede cuando llegamos a la etapa final de un torneo, y algunas (o todas) de estas condiciones se vienen abajo. Estás advertido: El juego final es muy diferente del juego temprano, e introduciré muchas ideas que nunca has visto explicadas antes en un libro de poker. Pero como en el Volumen I, las introduciré lenta y cuidadosamente, con muchas manos como ejemplo a lo largo del camino.

Para ser consistente con el Volumen I, las partes de libro serán numeradas empezando donde se quedó el Volumen I.

ORGANIZACIÓN

La Octava Parte, “Haciendo Movidas”, es realmente el último capítulo del Volumen I, pero consideraciones de espacio nos forzaron a moverlo al Volumen II. En contraste con las discusiones en el Volumen I, que en su mayoría tenían que ver con apostar por valor, aquí discutiré apuestas que no reflejan el verdadero valor de tu mano. Veremos blofeos, blofeos retrasados, pasar-subir, y las diversas formas de jugar lento. Lo más importante, te enseñaré las precondiciones requeridas para dar a tus movidas un alto porcentaje de éxito.

La Novena Parte, Puntos de Inflexión, es probablemente el capítulo más importante de los dos volúmenes. Aquí te enseñare cómo jugar cuando los ciegos se convierten en una porción más y más grande del tamaño de tu pila de fichas. Voy a introducir los radios M y Q así como mi concepto de “Zona”,

y te voy a enseñar cómo diferentes tipos de manos se convierten más o menos en algo que se puede jugar mientras te mueves de zona en zona.

La Décima Parte cubre el juego en mesas donde el tamaño de las pilas de fichas y los puntos de inflexión son ampliamente diferentes, por lo que cada jugador está operando bajo una agenda diferente. De nuevo, tienes que considerar cómo le parece la mesa a cada posible oponente antes de hacer tus movidas.

La Onceava Parte, “Mesas Cortas”, te enseña como jugar cuando el tamaño de la mesa se reduce a seis, cinco, cuatro o aún sólo a tres jugadores. La mano inicial y los requerimientos de juego cambian dramáticamente en estas mesas, y por supuesto los puntos de inflexión juegan también un papel más importante.

La Doceava Parte, “Cabezas Arriba”, te enseña qué hacer cuando solamente un jugador se queda contigo. Esta fase del torneo usualmente no dura mucho, por lo que tienes que estar alerta y decisivo para apretar en una orilla.

La Treceava Parte es nuestro capítulo de misceláneos, en el que hablaré acerca de algunos finales imprecisos que realmente no encajaban en otro lugar, cómo hacer tratos y jugar en torneos con múltiples calificadores, así como también algunas reflexiones finales de la psicología del juego.

GRACIAS A LOS FOROS Y A OTROS

Los foros Two Plus Two Online (Dos Más Dos En Línea) (www.twoplustwo.com) son un excelente recurso de discusiones y comentarios de poker. Quisiéramos agradecer a todos los colaboradores que hicieron comentarios y sugerencias después de que realizamos el Volumen I. Todos fueron apreciados y usamos algunas de las ideas para mejorar la realización del Volumen II.

Además, quiero agradecer a David Sklansky y a Mason Malmuth por sus comentarios a lo largo de este manuscrito, y a Ed Miller por su ayuda para crear el índice.

OCTAVA PARTE

HACIENDO MOVIDAS

HACIENDO MOVIDAS

INTRODUCCION

En el Volumen I enfoqué la mayor parte en “apuestas de valor”, apuestas que más o menos reflejaban acertadamente la fuerza real de tu mano. Cuando juegas poker, sin embargo, no puedes apostar simplemente cuando tienes una mano y tirar tus cartas de otra manera. Si lo haces, aún los oponentes más perceptivamente apretados eventualmente se van a dar cuenta. En lugar de eso, tendrás que mezclar algunas movidas con las apuestas de valor, pretendiendo estar fuerte cuando no tienes nada, y pretendiendo estar débil cuando realmente tienes una mano.

Las movidas caen en amplias categorías, blofeos donde pretendes tener una mano fuerte cuando de hecho no la tienes, y juegos lentos, donde pretendes tener una mano débil cuando de hecho estás fuerte. Ambas pueden ser herramientas poderosas y efectivas. Ambas técnicas pueden ser subutilizadas y ambas puede ser sobre utilizadas.

En este capítulo veré las diversas formas que estas movidas pueden tomar. Te enseñaré qué condiciones dan una situación favorable para hacer una movida, y cuándo deben ser evitadas las movidas. Recuerda que mientras las movidas pueden usarse para establecer tus apuestas de valor, pueden generar un beneficio por sí mismas si son empleadas correctamente.

BLOFEAR

Blofear es una idea muy sencilla. Tienes una mano débil, pero apuestas de todas maneras, pretendiendo tener una mano fuerte. Si tu oponente te cree, te llevas el pozo.

En esta sección destacaré algunas movidas de blofeo muy específicas que tienen una oportunidad de éxito mejor que el promedio. Sin embargo, primero hablemos acerca de algunas características generales de todos los blofeos.

¿A cuántos jugadores deberías blofear? Mientras menos, mejor. Uno es mejor que dos y dos son mejor que tres. Blofear a más oponentes crea la apariencia de una mano más fuerte, pero incrementa la posibilidad de que alguien pueda tener una mano que sea lo suficientemente fuerte para ir con tu apuesta o subirla.

¿Cómo blofear? El oponente ideal es el jugador apretado débil. El piensa que cada vaso está medio vacío y que cada subida es una burbuja. La única mano que realmente quiere jugar para mostrar son los nuts. El jugador apretado débil busca una excusa para *no* jugar una mano. Una gran apuesta de ti podría ser sólo el coraje que necesita.

¿Qué clase de pilas de fichas se necesitan para blofear? Las pilas de fichas de tamaño mediano son mejores objetivos que las pilas de fichas grandes o chicas. El peligro con una pila de fichas pequeña es que el jugador puede estar empezando a desesperarse y decide que su mano es lo suficientemente buena para una movida con todo adentro. El de la pila de fichas grande puede sentir que está en una posición lo suficientemente comfortable para ver qué es lo que estás haciendo. El de la pila de fichas mediana está probablemente más preocupado acerca del peligro de reducir a una pila de fichas más pequeña, que la oportunidad de crecer a una pila de fichas más grande, y por lo tanto es más probable que retire una mano moderada a la vista de fuerza aparente.

Estos son lineamientos muy generales por supuesto, y encontrarás muchas excepciones. Ahora veamos algunos tipos específicos de blofeos.

BLOFEAR ANTES DEL FLOP

No voy a decir que blofear antes del flop es enteramente una movida de principiantes. Hay un lugar para apostar antes del flop en el poker, especialmente mientras los ciegos suben en relación con las pilas de fichas. Sin embargo, los principiantes ciertamente se involucran demasiado tratando de robar los ciegos. Usualmente esto ocurre porque los principiantes todavía no tienen la paciencia para soportar las largas carreras de cartas malas que los previenen para hacer cualquier apuesta sólida, por lo que periódicamente van a

tomar un par de cartas que no valen la pena y harán una movida en el pozo. (Vimos algunos ejemplos en los problemas en el Volumen I).

Mientras que estas movidas al azar pueden funcionar de tiempo en tiempo, eventualmente se convertirán en un hábito muy caro. Ten en mente que en los requerimientos de las manos iniciales que destacué en la Quinta Parte del Volumen I *ya incluí la equidad del blofeo*.

Cuando subes con algo como

A(d)-4(t)

En el botón, tu movida ya tiene un gran componente de blofeo. No estás esperando que alguien se pare contigo; tú sólo quieres pescar el pozo cuando los ciegos se retiren. Pero cuando alguien va, todavía tienes una mano para jugar.

Al usar tus requerimientos de manos iniciales para generar tus blofeos, logras un objetivo adicional: hacer aleatorio tu juego. El cambio va a asegurar que tus manos de blofeo lleguen en un horario de tiempo al azar, y por lo tanto haciendo tu juego más difícil de leer.

LA APUESTA DE CONTINUACION

Las apuestas de continuación, que discutimos brevemente en el Volumen I, son las clases más básicas de blofeo después del flop. Una apuesta de continuación ocurre cuando tomaste la delantera en las apuestas antes del flop, indicando fuerza, perdiste el flop, y ahora estás en posición para hacer la primera apuesta después del flop, ya sea porque eres el primero en actuar o porque todos los jugadores pasaron. En esta situación, tú tomas la delantera con una apuesta. La apuesta “continúa” tu acción antes del flop, e indica a la mesa que todavía estás fuerte. Ya que es consistente con tu jugada previa, la apuesta tiene una probabilidad razonablemente alta de éxito a menos de que el flop le haya pegado a tu oponente.

Aquí están algunas ideas para tener en mente al hacer apuestas de continuación:

- 1. El tamaño de la apuesta es importante.** Mientras necesitas variar el tamaño de tus apuestas de continuación para mantener a tus oponentes conjeturando, la apuesta de continuación básica debería

ser como de la mitad del pozo existente. Es tanto lo suficientemente grande para darte una buena posibilidad de ganar el pozo, como lo suficientemente pequeña para crearte ventajas favorables a ti mismo. Una apuesta de la mitad del pozo solamente requiere que ganes una vez en tres para quedar sin pérdidas ni ganancias.

2. **El número de oponentes es importante.** El número ideal de oponentes al hacer una apuesta de continuación es de uno. Mientras más oponentes, menos posibilidades de éxito. Podría intentar en alguna ocasión una apuesta de continuación contra dos oponentes, pero si estoy enfrentando a tres o más jugadores, necesito pegarle al flop para seguir jugando.

3. **La calidad de tu mano es importante.** ¿Perdiste completamente el flop, o tienes algo para hacer una buena mano? Perder completamente el flop es un indicador para una apuesta de continuación, ya que no te cuesta nada extra dejar tu mano si tu movida falla. Sin embargo, si tienes algo para una gran mano, entonces una apuesta de continuación puede ser un gran error, dándole a tu oponente otra oportunidad para echarte fuera del pozo. Este consejo aplica particularmente si tú actúas al último en la mano y ya has visto pasar a tu oponente. Ahora tomar una carta gratis con una mano en formación es probable que sea mejor que hacer una apuesta de continuación. (Date cuenta que este concepto es lo opuesto de la buena estrategia en juegos limit).

4. **La textura del flop es importante.** Un flop peligroso es aquel con varias cartas altas, que es probable que le hayan pegado a lo que tienen los otros jugadores. No quieres apostar en un flop peligroso con nada, por obvias razones. Mientras un jugador apretado débil se retirará, nadie más lo hará. Los buenos flops para las apuestas de continuación tienen cartas bajas, o una carta mediana y un par, o tres cartas salvajemente separadas. Los flops de tres diferentes palos son siempre un plus también.

Cuando estos criterios no están en su lugar, una apuesta de continuación se convierte en una jugada de baja equidad que a menudo te deja fuera de una mano que a ti realmente te gustaría jugar. Aquí está un ejemplo concreto:

Ejemplo 1: Estás en la mesa final de un evento mayor, en el gran ciego. Tu pila de fichas es de \$65,000 y el ciego pequeño tiene \$83,000. Las otras pilas de fichas van de \$60,000 a \$180,000. El ciego pequeño es un jugador experimentado y tenaz a quien le gusta poner trampas. Los ciegos son de \$600 y \$1,200, con entradas obligatorias de \$200, y el pozo inicial es de \$3,000.

Tú tienes

K(e)-J(e)

Los primeros jugadores se retiran alrededor del ciego pequeño, quien pone \$600 más para ir. ¿Qué haces?

Respuesta: Rey-joto del mismo palo es una mano muy buena para cabezas arriba, por lo que podrías ver si el ciego pequeño es serio con su jugada. Pon una subida de cerca del tamaño del pozo. La mayor parte del tiempo, esto terminará la mano justo aquí.

Tú subes \$3,600 y el ciego pequeño va. El pozo es ahora de \$10,800. El flop es de

A(t)-10(c)-5(c)

El ciego pequeño pasa. ¿Deberías hacer ahora una apuesta de continuación, y si es así, de cuánto?

Respuesta: Este no es un buen episodio para una apuesta de continuación. Perdiste tu mano, pero tienes algunas formaciones posibles. Una reina casi ciertamente ganará para ti, mientras que tanto un rey como un joto también pueden ser una salida. Si tú apuestas y tu oponente pasa y sube, vas a tener que tirar tu mano, perdiendo lo que tienes. Pasar podría haber indicado debilidad, pero es ciertamente capaz de pasar con una mano fuerte también. Tú tienes posición, entonces tu oponente tendrá que hacer la primera movida en cuarta calle, dándote un poco de información extra. Preserva lo que tienes y pasa. Date cuenta de que si hubieras perdido el flop completamente y no tuvieras nada, una apuesta de continuación tendría mucho más sentido.

Tú pasas. El pozo todavía es de \$10,800. La cuarta calle es la Q(c). Tu oponente pasa. ¿Qué haces?

Respuesta: Has hecho tu corrida pero ahora hay tres corazones en el tablero. Tu oponente probablemente no tiene un color, pero no le debes permitir hacer su color gratis. Una apuesta de por lo menos la mitad del pozo requerirá que él tome ventajas de 3 a 1 en un posible color de 4 a 1, por lo que es lo suficientemente buena para echarlo fuera si él tiene un corazón bajo. También es lo suficientemente pequeña para permitirle ir si acaba de hacer un par de reinas o talvez dos pares.

Tú apuestas \$5,000 y el ciego pequeño se retira.

Los jugadores que se han movido al no-limit desde el limit hold'em reconocerán que la apuesta de continuación es una variación de una movida del limit llamada la apuesta delantera. En el juego limit tú casi siempre (si fuiste el agresor antes del flop) vas a tomar la delantera con una apuesta después del flop, porque muy a menudo tu oponente sólo va a tirar su mano, y el costo para descubrir esta información es muy barato. Pero en no-limit el costo no es tan cercanamente barato pues estás haciendo una apuesta que cuando falla, te costará la mitad del pozo en lugar de algo de cerca de un cuarto a un sexto del pozo.

DEFENDERSE CONTRA LA APUESTA DE CONTINUACION

Ya que las apuestas de continuación son una parte poderosa de la estrategia del no-limit ¿qué puedes hacer cuando estás del otro lado de lo que parece ser una apuesta de continuación? ¿Cuál es la mejor defensa?

La primera parte de una defensa exitosa es el *conocimiento*. Mientras estudias la mesa cuando no estás directamente involucrado en la acción, una de las cosas más importantes para observar es cómo se comportan los jugadores en situaciones donde una apuesta de continuación es una posible estrategia. ¿Qué tan a menudo, después de haber tomado la delantera antes del flop, hacen apuestas después del flop? ¿Cuántas de esas apuestas están en el rango de la mitad del pozo? (El tamaño óptimo para una apuesta de continuación). ¿Están la mayoría de sus apuestas en este rango, o les gustan las apuestas del tamaño del pozo en lugar de eso? ¿O prefieren hacer apuestas de investigación? (De un cuarto a un tercio del pozo).

Mientras estés observando, ten en mente un hecho clave: *La mayoría de los flops pierden la mayoría de las manos*. Si te das cuenta que cuando un jugador en particular tomó la delantera antes del flop, casi siempre apuesta después del flop, sabes que muchas de las apuestas son simplemente blofeos, ya que no le puede pegar a su mano tan a menudo. (Por otro lado, un jugador que raramente apuesta antes del flop pero que hace apuestas del tamaño del pozo cuando apuesta, es sólo un jugador super agresivo que quiere los nuts antes de comprometer su dinero. Juega con él cuando no apuesta y aléjate de él cuando lo haga.

Un jugador fuerte será por definición difícil de leer después del flop. Si mostró fuerza antes del flop, probablemente va a estar tomando la delantera del 50 al 60 por ciento del tiempo después del flop. No puede estar completando su mando tan seguido, pero vas a tener un momento difícil decidiendo cuándo ha conseguido una buena mano y cuándo no, y sus apuestas no serán todas alrededor de la mitad del pozo. Habrá algunas apuestas del tamaño del pozo, algunas del tamaño de una apuesta de investigación y algunas sobre apuestas mezcladas también. Contra un jugador así lo que vas a necesitar es una mano real para continuar jugando.

Otro hecho para considerar: las apuestas de continuación son una buena táctica contra un solo oponente o dos cuando mucho. Si un oponente (competente) tomó la delantera antes del flop y tres o cuatro jugadores fueron con él, y ahora toma otra vez la delantera después del flop, ciertamente tiene algo y está haciendo una apuesta de valor, no una apuesta de continuación. Quédate fuera del pozo a menos de que tú también tengas una buena mano.

Ahora consideremos los casos interesantes. Tu oponente, quien tomó la delantera antes del flop, hace una apuesta tipo de continuación después del flop. Tú eres su único oponente. De tus observaciones, sabes que este jugador hace apuestas de continuación con alguna frecuencia después de que pierde su mano. ¿Cómo deberías de proceder? Vamos a hacer nuestro análisis con algunos casos.

Caso 1: El flop te dio un monstruo. Este es el caso más placentero de analizar porque todas tus opciones son buenas. Has conseguido en el flop una terna, o una corrida o el color nut. (El color no nut es un poco diferente. Veremos eso un poco más adelante). ¿Cómo extraes el mayor dinero de tu gran mano?

La jugada estándar es simplemente ir con la apuesta de continuación, esperando que tu oponente ya tenga algo y vaya a tomar la delantera en el turn, o que vaya a conseguir algo en el turn por lo que va a ir con una apuesta tuya más adelante. Si toma la delantera en el turn, vas a ganar por lo menos esa apuesta, y posiblemente mucho más si está dispuesto a ir hasta el final contigo.

La otra jugada es subir su apuesta de continuación. Si no tiene nada, va a tirar su mano justo ahí. (Esto se ve como un mal resultado para ti, pero ten en mente que si no tenía nada en este punto, muy probablemente no ibas a hacer más dinero en esta mano de cualquier forma). Si tiene algo, ya sea un par o algo en formación, puede ir con esta apuesta; si vas a hacer más dinero depende de qué tanto de una mano tiene y de lo que viene en cuarta calle.

De las dos jugadas, simplemente ir es la jugada técnicamente “mejor” contra la mayoría de los oponentes, en el sentido de que ganar más dinero, en promedio, y si tus oponentes no están observando lo que estás haciendo. Pero ya que desafortunadamente estarán observando, necesitas variar entre las dos jugadas en ocasiones. Yo te recomendaría una mezcla de dos tercios para ir y un tercio para subir en una base aleatoria, para mantenerlos conjeturando. Sin embargo, nota una excepción importante: si un as ha venido en el flop, habrá una oportunidad mejor que el promedio de que tu oponente esté apostando con un par de ases. En este caso, deberías simplemente subir su apuesta y estar preparado para conseguir todo tu dinero del pozo en el flop o en el turn.

El caso donde tu monstruo es un color que no es el nuts es un poco problemático. Veamos un ejemplo.

Ejemplo 2: Ciegos \$50/\$100. Un jugador conservador sólido en posición media pone \$300. De observaciones pasadas, lo más probable es que tiene dos cartas altas, pero apostaría un par alto de la misma forma. Tú eliges ir en el botón con 10(c)-9(c). (Es un poco inusual para ti, pero estás variando tu jugada para mantener a la mesa conjeturando). Los ciegos se retiran. Sólo ustedes dos están en el pozo que es ahora de \$750. A ambos les quedan cerca de \$8,000. El flop es de Q(c)-7(c)-3(c). *¿Qué deberías hacer?*

Respuesta: Has hecho un color, pero no el color nut. ¿Deberías jugar lento y sólo ir? Es una idea, pero hay algunos problemas.

Puedes ya estar derrotado si tu oponente subió con A(c)-K(c) o A(c)-J(c) antes del flop. (As-carta baja de corazones es muy improbable para un oponente sólido). Eso es improbable, pero debe de ser considerado.

Tu oponente estará dispuesto a apostar en ese tablero. Ese hecho hace las manos de cartas altas conteniendo un solo corazón mucho más probables que las manos de cartas altas sin ningún corazón. Ahora debes confrontar la posibilidad de que tu oponente tiene una tirada a color que no te derrotará, pero que podría ganar todas tus fichas.

En balance, jugar lento al ir es demasiado peligroso aquí. Yo asumiría que mi oponente tenía un solo corazón, y haría una apuesta con la que no pudieran ir si vieron mi mano. En este caso supongamos que mi oponente tiene A(c)-Q(t). Ahora seis corazones son tomados en cuenta, y siete que quedan en la baraja, fuera de 45 cartas que no se han visto. Las ventajas de mi oponente para conseguir un corazón en el turn son de 38 a 7, o cerca de 5.5 a 1. Con el pozo ahora con \$1,150, deberías ir con su apuesta (haciendo el pozo de \$1,550) y subirle cerca de \$750 más. Ahora él estará consiguiendo ventajas de 3 a 1 para ir, no lo suficiente si él supiera que el color fuera su única salida. Si va de cualquier manera, habrá cometido un error, que es lo que tú quieres, sin importar como se desarrolle la mano.

Caso 2. El flop le pegó a tu mano, pero no tienes un monstruo. Algunas veces el flop le pegará a tu mano te dará un par mediano o un par bajo. Tu mano ciertamente no es una mano cerrada, pero vale algo la pena. En general, si tu oponente ahora hace una apuesta de continuación, deberías ir. Tu plan de juego es ver qué sucede en cuarta calle, y tomar el pozo si muestra debilidad.

Recuerda que una apuesta de continuación contiene una debilidad: cuando apuestas alrededor de la mitad del pozo, estás ofreciendo ventajas a tu oponente de cerca de 3 a 1 para ir. (Si el pozo contiene \$20,000 y tu oponente hace una apuesta de continuación de \$10,000, tú tienes que poner \$10,000 para ver un pozo de \$30,000 – ventajas de 3 a 1). Esas son buenas ventajas cuando ya tienes algo y probablemente tienes algún número de salidas también. Entonces ve, y si tu oponente pasa en cuarta calle, prepárate para moverte al pozo. En muchos casos, una apuesta de continuación representa un último intento de un jugador para ganar un pozo barato. Si no funciona, están preparados para tirar su mano más que para perder mucho dinero. Por tu parte, estás dispuesto para pagar algún dinero (en buenas ventajas) para ver si está haciendo una apuesta de continuación o no.

Ejemplo 2: A la mitad de un torneo de mesas múltiples. Los ciegos son de \$300/\$600 con entradas obligatorias de \$50. En una mesa de 10 jugadores, el jugador en quinta posición con una pila de fichas de \$35,000 sube a \$1,500 antes del flop y tú, con una pila de fichas de \$40,000, vas en el botón con

6(d)-5(d)

Es débil, pero estás variando tu juego. Los ciegos se retiran detrás de ti. Ahora el pozo es de \$4,400.

El flop viene con

K(t)-7(e)-5(e)

Le has pegado a un par bajo. Tu oponente apuesta \$2,000. ¿Qué haces?

Respuesta: Tu par de cincos valen algo la pena. Entonces no te apresures a tirar tu mano. Te cuesta \$2,000 para ver un pozo de \$6,400 por lo que estás consiguiendo ventajas del pozo de 3.2 a 1. Podrías fácilmente tener la mejor mano ahora y los cincos y seises son probablemente todas las salidas aún si no vas. Ve y veamos que sucede en el turn.

Tú vas. Ahora el pozo es de \$8,400. En el turn viene el 4(d). Tu oponente pasa. ¿Qué haces?

Respuesta: Esa fue una buena carta para ti. Añadiste ocho salidas más a las cinco que ya tenías, y además tu oponente pasó. Deberías apostar cerca de \$5,000 a \$6,000. Podrías tener la mano ganadora ahora, y tienes muchas formas de conseguir una gran mano en el river.

Apuestas \$5,500 y tu oponente se retira.

Caso 3. Perdiste el flop. Tu oponente apostó antes del flop y tú fuiste. Perdiste el flop y tu oponente te apuesta otra vez con una apuesta del tamaño de una de continuación. *¿Qué deberías hacer?*

Respuesta: Con la ausencia de alguna información específica, casi siempre deberías retirarte. No hay pena en evitar la pérdida de mucho dinero en una mano donde no tienes nada y no sabes en donde estás parado. Solamente deberías jugar aquí bajo ciertas circunstancias (algo raras).

1. Aún cuando perdiste tu mano, tienes una tirada con cerca de las ventajas correctas.
2. Has visto a este oponente hacer muchas apuestas del tipo de continuación en el pasado, por lo que sabes que hay una posibilidad razonable de que no haya hecho una mano.
3. En alguna ocasión lo has visto retirarse con una apuesta en cuarta calle después de hacer una apuesta del tamaño de una de continuación en el flop.
4. No lo has visto pasar buenas manos después de que su apuesta en el flop fue respondida.

Junta todas estas circunstancias, y es razonable ir con su apuesta con la idea de quitarle el pozo en el turn. Recuerda, muchos jugadores que hacen una apuesta

de continuación en el flop van a rendirse con su mano en el turn si encuentran resistencia.

Sin embargo, se cauteloso! Las ventajas de dinero para robar el pozo en el turn no son particularmente favorables. Por ejemplo, supongamos que el pozo tiene \$2,000 después de la apuesta antes del flop, tú pierdes el flop y ahora tu oponente hace una apuesta de continuación de \$1,000. Ahora el pozo tiene \$3,000. En ese punto puedes retirar tu mano sin perder nada más. Si decides arrebatarse el pozo vas a necesitar invertir \$1,000 para ir ahora, más una apuesta de \$2,000 a \$3,000 en el turn, asumiendo que él pasa. Esa es una inversión de \$3,000 a \$4,000 para ganar un pozo que ahora tiene \$3,000. Necesitas pensar que eres un favorito real para salir con esta jugada con objetivo de hacerla. Mientras que eso puede ser posible, necesitas conocer muy bien a tu oponente. No es una movida adecuada para una mesa de extraños.

APUESTAS DE INVESTIGACION

Una apuesta de investigación es un cruce entre un blofeo y una apuesta informativa. Es una apuesta en la delantera de algo entre un cuarto y un tercio del pozo. La parte del blofeo viene del hecho de que es, después de todo, una apuesta. Algunas veces tu oponente solamente dejará su mano con cualquier apuesta, y en ese caso has logrado el pozo sin arriesgar mucho. Pero casi siempre la apuesta de investigación tiene una función informativa. Es la forma de hacer dos preguntas:

1. Por favor, ¿dime algo acerca de tu mano?
2. ¿No sería agradable para los dos ver la siguiente carta de forma barata? (¿No podríamos nosotros sólo seguir adelante?)

Cuando me confronto a una apuesta de investigación, me gusta emplear la Defensa de Travis Bicke. “¿Quieres saber algo de mi mano? ¿Me estás hablando a mí? ¿Me estás hablando a MI?!”, y luego poner una gran subida. Esto usualmente se lleva el pozo, y cuando no lo hace, me fui. (Yo realmente no empiezo a asustarme, es sólo una metáfora).

Mientras que las apuestas de investigación pueden verse como una forma barata de bajo riesgo para ganar información, contienen un lado bajo escondido potencial. Considera el siguiente ejemplo.

Ejemplo 4: Tarde en un torneo menor. Los ciegos son de \$600/\$1,200 y las entradas obligatorias son de \$75. Hay 10 jugadores en la mesa por lo que el pozo inicial contiene \$2,550. Tú tienes \$13,600 y estás en la sexta posición con 8(d)-8(e). El jugador en primera posición que tiene \$24,000 pero que juega apretado y débil va. Los siguientes jugadores se retiran ante ti. ¿Qué haces?

Respuesta: Una subida es ciertamente razonable. Un jugador apretado débil casi ciertamente subiría con un par alto, por lo que probablemente estés enfrentando dos cartas altas o un par bajo, en cuyo caso tu mano es la mejor mano justo ahora. También quieres estar seguro para echar fuera a los jugadores detrás de ti para que tengas posición durante la mano.

Tú subes a \$5,000. Los jugadores detrás de ti y los ciegos se retiran. El primer jugador va. El pozo es ahora de \$12,550. El flop viene de A(t)-7(t)-7(c) y tu oponente apuesta \$1,200. ¿Qué haces?

Respuesta: Tu oponente tiene una pila de fichas mucho más grande, y apuesta el 10 por ciento del pozo. Probablemente tú tienes la mejor mano ahora, pero no puedes estar seguro y realmente no quieres perder toda tu pila de fichas en esta mano si él está atrapando. Sólo pasa.

Tú pasas. El pozo es ahora de \$14,950. El turn es el J(c). Tu oponente apuesta otros \$1,200. ¿Ahora qué?

Respuesta: Hay dos cartas más altas que tu par en el tablero, pero te está dando ventajas de 12 a 1 por lo que no te puedes retirar.

Tú vas. El pozo es ahora de \$17,350. El river es el 9(c). El pasa.

Hay tres cartas más altas que tu par y un posible color de corazones en el tablero, por lo que ni siquiera pienses en apostar, sólo ve esta mano.

Tú pasas y él voltea 4(e)-4(t). Tú ganas un pozo agradable.

No hiciste nada malo, y ganaste un pozo por tu esfuerzo. Pero mira lo que le sucedió a tu oponente. Ir con tu subida antes del flop fue débil. Después hizo dos apuestas de investigación, para prevenir que tú subieras. Tuvo éxito, pero en este caso en particular de hecho hubiera estado mejor sólo pasar después del flop y tirar su mano si tú apostabas (lo que hubieras tenido que hacer). Su plan funcionó, pero le costó \$2,400 extra. Una serie de apuestas de

investigación con una mano muy débil no son necesariamente una mejoría para retirarse – sólo se ven más activas.

EL JUEGO EXPRIMIDOR (SQUEEZE PLAY)

El juego exprimidor es un blofeo avanzado y elegante. Tú vuelves a subir en grande después de que dos jugadores ya han entrado al pozo, la primera con una subida y la segunda con una ida. El primer jugador está atrapado entre el segundo jugador y tú (el “exprimidor”) mientras que él puede creer que tiene las ventajas del pozo y las cartas para jugar contra ti, pero no puede estar seguro de que el segundo jugador lo hará. Por lo tanto tira su mano. El segundo jugador sintió que tenía la suficiente equidad para jugar contra uno que sube, pero no contra uno que vuelve a subir. Entonces él también tira su mano y tú tomas el pozo.

Un juego exprimidor exitoso es una delicia cuando funciona, pero para hacerlo se requieren varias condiciones.

1. Necesitas alguna razón para creer que el primer jugador no tiene la mano que está representando con su subida inicial. Alguna clase de hablada es agradable, pero usualmente estás buscando a un jugador que ha sido agresivo por un periodo de tiempo, y que claramente ha estado empujando subiendo con algunas manos marginales.
2. El segundo jugador sólo tiene que ir, no volver a subir. Si vuelve a subir, tiene una mano excelente y tú no puedes jugar. Si sólo va, podría estar en cualquier número de manos en formación que está dispuesto a jugar contra uno que sube pero no dos.
3. Debes de tener una reputación de por lo menos un juego sólido, si no un juego conservador estricto. No intentes esta movida si te han cachado blofeando últimamente. Si has mostrado algunas manos en el último par de horas, deben haber sido buenas manos.
4. No intentes esta movida si ya la has hecha una vez en la sesión (aún si realmente tenías una mano esa vez). Es una gran movida y la gente recordará, entonces no vuelvas a hacer el juego.

Si todas las piezas están en su lugar, el juego exprimidor es un arma muy poderosa que puede ganar muchas fichas. Aquí está un buen ejemplo de la Serie Mundial de Poker del año pasado.

Ejemplo 5: Mesa final de la Serie Mundial de Poker del 2004. Quedan siete jugadores, con la cuenta de fichas y posiciones como sigue:

Ciego Pequeño	Glen Huges	\$ 2'375,000	
Gran Ciego	David Williams	\$ 3'250,000	A(e)-Q(t)
1	Josh Arieh	\$ 3'890,000	K(c)-9(e)
2	Al Krux	\$ 2'175,000	
3	Greg Raymer	\$ 7'920,000	A(t)-2(t)
4	Matt Dean	\$ 3'435,000	
5	Dan Harrington	\$ 2'320,000	6(c)-2(d)

Los ciegos eran de \$40,000 y \$80,000 con entradas obligatorias de \$10,000 por lo que el pozo era de \$190,000 para empezar.

Josh Arieh. Josh abrió las apuestas con una subida a \$225,000, un poco menos de tres veces el gran ciego. Hasta ahora, Josh había estado activo en la mesa final, y su apuesta les pareció a los otros jugadores como una buena subida estándar de su parte. De hecho rey-nueve de diferente palo en un poco débil para una subida inicial aún en una mesa de siete manos. A mí me gusta subir por valor en una mesa de siete manos en posición inicial con manos como as-diez, as-nueve y rey-reina.

Al Krux. Retiró su mano.

Greg Raymer. Greg había estado arrasando la mesa por un largo tiempo, aunque en la última hora sus cartas se habían enfriado un poco, y algunas de sus delanteras habían fallado. Elige ir con as-dos del mismo palo. Esa es otra jugada agresiva, aún cuando como están las cartas es actualmente un favorito sobre Josh.

Si Josh hubiera estado jugando un juego conservador, el Concepto Gap hubiera aplicado y Greg hubiera necesitado una mano aún más fuerte para ir que las mínimas que Josh hubiera necesitado para abrir. Dado que Josh ha estado jugando agresivamente, Raymer no necesita manos de esa fuerza. En la posición de Raymer, yo hubiera ido con las mismas manos que podría usar para abrir en tercera posición – as-siete, as-seis, rey-reina, y cualquier par. Con pares medianos, de hecho estará subiendo tratando de ganar la mano antes del flop. Sin embargo, yo no hubiera ido con as-dos, una mano que es demasiado vulnerable para ser dominada.

Matt Dean. Retiró su mano.

Dan Harrington. Por supuesto que pude haber tirado el seis-dos, pero la ida de Raymer creó las condiciones perfectas para un juego exprimidor. Mi

sensación de Arieh fue que tenía una buena mano, pero no una mano Premium. (Raymer pudo haberse dado cuenta de esto también). Si yo estaba en lo cierto, entonces sería casi imposible para él ir con una gran subida con Raymer por actuar detrás de él. La ida de Raymer, por el otro lado, probablemente indicaba una mano que no era lo suficientemente fuerte para subir. También podría indicar una mano que Raymer sintió que era adecuada para ir con una apuesta de Arieh (quien había estado jugando imprecisamente), pero no yo (que había estado jugando conservadoramente). En cualquier caso, estaba claro que una gran subida de mi parte tenía una excelente oportunidad de ganar todo el pozo inmediatamente.

La siguiente pregunta era - ¿cuánto subir? Aquí volví a pensar en cómo se había estado jugando en la mesa en el último par de horas. En general, la mesa había sido imprecisa, y los jugadores habían mostrado una disposición para ir con las subidas, basados en sus buenas ventajas del pozo. (Esto varía de mesa final en mesa final). Pensé que era más probable volver a subir algo de tamaño normal, de quizá \$450,000 a \$500,000, tenía una mejor oportunidad que la usual para que fueran. Como resultado, hice una apuesta inusualmente grande para mí: \$1'200,000. Quería que tanto Arieh como Raymer supieran que al apostar más de la mitad de mis fichas, me estaba comprometiendo a mí mismo con el pozo, por lo que no podrían tener alguna noción sobre ir y luego maniobrarme fuera del pozo después del flop.

Glen Hughes. Retiró su mano.

David Williams. Williams consigue la mejor mano de la mesa, as-reina de diferente palo! Desafortunadamente, la acción frente a él había sido subir, ir y volver a subir en grande, y as-reina no podría soportar esa clase de acción. El correctamente (dado lo que sabe) retira su mano.

Josh Arieh. No tiene interés en jugar rey-nueve de diferente palo con dos jugadores activos detrás de él, por lo que se retira.

Greg Raymer. En este punto, tiene que asumir ya sea que su as está dominado por un as más grande, o que se está enfrentando a un par de mediano a grande. En cualquier caso, no está cerca de conseguir las ventajas del pozo que necesita, por lo que se retira.

EL SEMI-BLOFEO DE NO-LIMIT

Un semi-blofeo es una apuesta después del flop que es parcialmente un blofeo y parcialmente una apuesta de valor. El flop te dio algo, o talvez una combinación de pocos algos – digamos un par mediano más una corrida o un color en formación. Tú dudas que tu mano es la mejor en la mesa en ese momento, pero podría serlo. Si le pegas a tu juego, casi ciertamente lo será. En ese caso, podrías tomar la delantera con lo que nosotros llamamos un semi-blofeo. Es una apuesta que probablemente va a ser redituable porque ofrece múltiples formas para ganar.

1. Podrías ganar la mano justo ahora si tu oponente retira su mano.
2. Podrías conseguir que alguien vaya, pero ganar porque tu mano es de hecho la mejor.
3. Puedes conseguir que alguien vaya, pero ganar debido a que completas tu tirada.

Además, ya que tu apuesta representa fuerza, puedes conseguir ver las cartas del turn y el river gratis, ya que tu oponente puede interpretar que pasas en el futuro como una trampa y rehusarse a apostar.

El semi-blofeo funciona mejor contra un oponente apretado, por supuesto. Pero si piensas que hay una posibilidad como del 30 por ciento de que tu oponente va a retirar su mano ahora, entonces el semi-blofeo es usualmente una movida redituable, aún si tu plan es retirarte ante una subida inmediata.

El semi-blofeo de no-limit es hecho frecuentemente con una movida con todo adentro. Usualmente no quieres ir con todo adentro con tus manos muy fuertes, ya que quieres que la gente vaya, no que se retiren. Una mano para semi-blofeos, cuando tienes por ejemplo un par y una tirada a color, es una candidata más probable para una movida con todo adentro.

(1) La definición tradicional de un semi-blofeo, como es definido por David Sklansky en *La Teoría del Poker*, descarta esta opción.

Ahora realmente quisieras que tu oponente se fuera, tienes salidas basadas en tu formación a color, mientras que el par puede generar algunas pocas salidas por sí mismo. Las múltiples maneras para ganar harán a la movida redituable.

Los buenos jugadores entienden, en este punto, mientras que los principiantes y los intermedios no. Cuando el tablero muestre dos del mismo palo y sus oponentes hace una gran apuesta o movidas con todo adentro, la mayoría de los jugadores top pensarían que una tirada de semi-blofeo es ahora lo más probable que están enfrentando.

Entre expertos, una variación curiosa del semi-blofeo de no-limit es una jugada que simplemente *representa* el semi-blofeo de no-limit. Considera el siguiente ejemplo cuidadosamente.

Ejemplo 6: Mesa final de un torneo mayor. Quedan cinco jugadores. Tú estás en el gran ciego con una pila de fichas de tamaño promedio de \$100,000. El botón, un jugador imaginativo y agresivo tiene ligeramente más fichas que tú, con cerca de \$110,000. Los ciegos son de \$600/\$1,200 con entradas obligatorias de \$200, por lo que el pozo inicial es de \$2,800. Los primeros dos jugadores se retiran, el botón sube a \$5,000 y el ciego pequeño se retira. Tu mano es A(c)-3(e). ¿Qué deberías hacer?

Respuesta: Con abundancia de fichas, no estás bajo ninguna presión para involucrarte en situaciones marginales. Sin embargo, aquí tu situación se ve muy bien. El botón apostó más de cuatro veces el gran ciego, una subida más grande que lo usual que parece como si él prefiriera que te vayas calladamente. Tienes que poner \$3,800 para ver un pozo de \$7,800 por lo que estás consiguiendo ventajas de más de 2 a 1. Y, finalmente, tienes un as, aunque no es un as fuerte. Es razonablemente probable que tengas la mejor mano en la mesa ahora, por lo que ir es muy fácil.

Tú vas y el flop viene de A(e)-10(t)-3(t). Tú actúas primero. Ahora el pozo es de \$11,600. ¿Qué haces?

Respuesta: Bajo las circunstancias, los pares top y los pares bajos tienden a ser una mano muy fuerte. Si tu oponente estaba tratando de robar el pozo en el primer lugar, una apuesta puede echarlo fuera, pero pasar puede inducirlo a tratar de robar otra vez. Pasa y ve si puedes hacer un poco de dinero extra.

Tú pasas y el botón apuesta \$12,000. ¿Qué haces?

Respuesta: Podrías ir, pero la combinación de ir antes del flop e ir después del flop con un as en el tablero va hacer aún al oponente más torpe que sospeche. Si no tiene un as, no vas a hacer más dinero en la mano.

Podrías subirle otros \$12,000. Probablemente va a retirar su mano ahora, pero podría quedarse alrededor con un par de ases. Con pares más pequeños podría irse y concederte el pozo.

¡O podrías ir con todo adentro! Con dos tréboles en el tablero, la explicación para esta jugada es que estás haciendo un semi-blofeo. Estás representando una mano con dos tréboles, donde solamente quieres que tu oponente se vaya y te de este considerable pozo, pero tendrás algunas salidas si no lo hace. Casi siempre, por supuesto, está jugada ganará el pozo actual igual que tus otras opciones. Pero ocasionalmente el botón va a ir con tu aparente blofeo sólo para descubrir que no era un blofeo después de todo!

Tú vas con todo adentro y tu oponente se retira.

BACK-ALLEY MUGGING

EL ATRACO EN LA CALLEJUELA DE ATRÁS

Apostar Cuando una Carta Grande Viene en una de las Ultimas Calles

Otro agradable blofeo para tener en tu arsenal es lo que yo llamo el atraco en la callejuela de atrás. Una carta atemorizando viene en cuarta o en quinta calle, una carta le podría dar un giro a la mano. Perdió tu mano, pero tu oponente no sabe eso: tú haces una atemorizante gran apuesta, y él se retira.

Esta es una jugada agradable cuando la puedes hacer, pero requiere un número de precondiciones.

- 1. La carta tiene que coincidir plausiblemente en algunas manos que tú podrías haber estado jugando.** Si un rey o una reina le pegan a un tablero con casi puras cartas bajas, *revisa las apuestas* y asegúrate que tener algo como as-rey, as-reina o rey reina encajarían en las apuestas que has hecho hasta ahora.
- 2. Haz esta movida contra un jugador de fuerza mediana.** Los jugadores débiles le ponen mucho más atención a sus propias cartas que la lo que sea que puedan tener sus oponentes (una gran razón porque estás débil). Tu sutil trampa puede simplemente pasar inadvertida. Por otro lado, un jugador muy fuerte lo ha visto todo antes. Se pregunta si estás haciendo una movida y podría notar algo en la secuencia de apuestas que tú no notaste. Un jugador de fuerza mediana es un buen objetivo; él verá lo que estás representando y se preocupará.
- 3. Haz esta movida contra un jugador que ha mostrado que puede dejar una mano.** Mentalmente revisa lo que lo has visto hacer. ¿Ha sido capaz de dejar una mano una vez que había comprometido algunas fichas en el pozo? Algunos jugadores no pueden dejar una mano después de que han hecho un par de apuestas con ella. Asegúrate de que tu oponente pueda dejar una mano.
- 4. Como con la mayoría de los blofeos, un oponente apretado es menor para blofear que un jugador impreciso.**

EL BLOFEO DEL TUNEL OSCURO

Hollywood realiza muchas películas baratas de terror que se mueven alrededor de una fórmula muy simple. Un lunático demente, armado hasta los dientes con hachas y cuchillos sale haciendo alboroto. Un montón de personajes de soporte deciden que éste sería realmente un buen tiempo para empezar a vagar alrededor de cuevas, túneles y casas abandonadas, buscando pistas. Mientras que la audiencia grita y se estremece, el maniático los despacha en una forma aún más escabrosa.

Este escenario a menudo me recuerda como los principiantes y los intermedios manejan las manos de poker. Se encuentran haciendo apuestas que no son realmente blofeos, pero que tampoco son apuestas de valor. Solamente son – apuestas. Yo les llamo blofeos del “túnel oscuro!” No sabes en dónde estás parado, realmente no sabes qué es lo que estas haciendo, pero se siente más activo apostar que no apostar, por lo que pones más dinero en el pozo. Eventualmente vas a perder un gran pozo donde realmente nunca tuviste muchas posibilidades.

La cura para este síndrome es simple: quédate afuera de los túneles oscuros. Siempre debes saber por qué estás haciendo una apuesta y qué esperas ganar. Cada buena apuesta debe darte ya sea una oportunidad de ganar el pozo justo ahí, o darte información acerca de las cartas de tus oponentes con las que puedes actuar a lo largo del resto de la mano.

Ejemplo 7: Primer día de un torneo mayor. Los ciegos son de \$100/\$200 y no hay entradas obligatorias todavía. Tú estás en el gran ciego con \$17,000 en fichas. El ciego pequeño, un jugador de clase mundial muy bien conocido tiene \$22,000. Todos se retiran ante el ciego pequeño, quien va. Tú tienes

A(e)-K(c)

¿Qué haces?

Respuesta. El pozo es de \$400 y lo más probable es que tienes la mejor mano, por lo que no tienes ninguna razón para no apostar. La ida de tu oponente muy probablemente significa que tiene un poco de una mano y que está buscando ver un flop barato. Sólo apuesta \$300 ó \$400 y muy probablemente vas a ganar la mano aquí.

De hecho subes \$1,000 y tu oponente va.

\$1,000 es una apuesta de tamaño inusual. Si tu oponente se va a retirar, probablemente se hubiera retirado con una apuesta de \$400.

El flop viene de

Q(e)-10(d)-2(t)

El ciego pequeño pasa. El pozo es de \$2,400. ¿Qué deberías hacer?

Respuesta: Perdiste el flop, pero lo pudo haber perdido tu oponente también. La forma del flop no es grandiosa para ti; la reina y el diez ciertamente son cartas peligrosas. Sin embargo, lo más probable que él tenga en este punto es a-x o un par mediano, por lo que todavía puedes tener la mejor mano. Ya que tomaste la delantera antes del flop, vale la pena pensar en hacer algo en el pozo con una apuesta de continuación y ver si puedes tomar la mano. Aún si va con tu apuesta, puedes tener diez salidas. Un joto te da una corrida hacia adentro y ya sean ases o dieses pueden ser salidas también.

Por el otro lado, como en el ejemplo previo, podrías sólo tomar una carta gratis. ¿Con diez salidas para lo que podría ser la mano ganadora, le quieres dar a tu oponente una oportunidad para sacarte del pozo?

La jugada que realmente me gusta aquí es la apuesta de continuación *retrasada*. Pasa para tomar una carta gratis ahora y luego apuesta en cuarta calle si tu oponente pasa. Daniel Negreanu es un especialista en esta jugada, y le ha funcionado a la perfección en muchas ocasiones.

Tú apuestas \$1,500 y tu oponente va. Ahora el pozo es de \$5,400. En el turn viene el 8(c). Tu oponente pasa. ¿Ahora qué?

Respuesta: No mejoraste tu mano, pero todavía tienes salidas y tu oponente te dio una oportunidad para una carta gratis en quinta calle. Pasa y toma la carta gratis.

De hecho apuestas \$2,000 y tu oponente va.

¡El blofeo del túnel oscuro saca su horrible cabeza! Apostaste antes del flop y fue, y apostaste después del flop y fue. Tu oponente dice que tiene algo y que no se va a ir. La última apuesta fue razonable, pero esta delgada apuesta es sólo una agresión ciega. “¿Qué puede hacer la apuesta, además de dulcificar un pozo que tú casi ciertamente estás perdiendo ahora?” Si tu oponente sube, vas a tener que tirar la mano y te habrás llevado a ti mismo fuera del pozo.

Los jugadores que apuestan de esta forma usualmente están pensando que fallar en apostar mostrará debilidad. Su apuesta antes del flop mostró fuerza, su apuesta de continuación mostró fuerza, y ahora temen que no apostar aquí revelará que no tienen nada todavía. Todo esto es cierto, pero no hay razón para poner otros \$2,000 *si esa apuesta no puede ganar el pozo.*

El river es el J(t) dándote una corrida. Tu oponente pasa, tú vas con todo adentro y después de pensarlo mucho él va. Tú muestras tu corrida y el muestra J(d)-9(e).

Te has salvado por una gran suerte, y ganas un pozo agradable.

JUGAR LENTO

Jugar lento es justo lo opuesto de blofear. Tienes una mano fuerte, pero quieres representar una mano débil, para asegurar más dinero en el pozo. Jugar lento es un arma muy poderosa que puede ya sea ganar un pozo o dejar a un oponente fuera del torneo. El gran peligro de jugar lento es que puedes perder un gran pozo al permitirle a alguien conseguir cartas gratis que eventualmente hagan una mano más fuerte que la tuya. También tiene el problema de que a veces resulta que ganas un pozo más pequeño del que hubieras ganado sin jugar lento.

Voy a ver ejemplos específicos de jugar lento en las siguientes secciones. Mientras tanto aquí están algunos lineamientos para jugar lento en general.

¿Con quién deberías jugar lento? El jugador agresivo impreciso es el mejor objetivo porque a menudo de hecho va a hacer una apuesta. Le gusta tomar pozos de los jugadores que parecen débiles, por lo que pasar con él es lo más probable para inducir la apuesta que necesitas. Jugar lento con un jugador apretado débil es más probable que sea una pérdida de tiempo y peligroso. Al

darle cartas gratis, le estás permitiendo una oportunidad para hacer dinero de ti, pero no tienes oportunidad para hacer dinero de él, ya que no va a apostar con una mano débil. (Por supuesto que si estás jugando lento un monstruo, este razonamiento no aplica ya que él no tiene salidas.)

¿Con qué clases de pilas de fichas deberías jugar lento? Las pilas de fichas grandes y pequeñas son los mejores objetivos, mientras que las pilas de fichas medianas son los peores.

Nota que estos criterios son exactamente lo opuesto de nuestros criterios para blofear. Las mejores situaciones para blofear son las perores para jugar lento, y viceversa.

JUGAR LENTO ANTES DEL FLOP

Muy pocas mano son candidatas legítimas para jugar lento antes del flop. Podrías, por ejemplo, elegir ir más que subir con una mano como as-reina del mismo palo, pero lo que estás haciendo es variando tu juego para que tus oponentes no puedan detectar tu patrón de apuestas. Lo mismo es cierto para una mano como un par de dieses en posición temprana cuando eres el primero en el pozo. Podrías subir cinco veces el gran ciego, o tres veces el gran ciego, o podrías sólo pasar, pero el punto de pasar no es para meter más jugadores en el pozo, solamente para disfrazar tu mano para que no te puedan leer tan fácilmente.

Las únicas manos que son realmente candidatas para un juego lento legítimo son ases, reyes, y algunas veces reinas. Aún con manos así de fuertes, necesito ciertas precondiciones en el lugar antes de estar tentado a jugar lento la mano.

1. Estoy en una mesa completa o casi completa – 9 ó 10 jugadores.
2. Estoy en posición temprana y nadie ha entrado al pozo antes que yo.
3. La mesa ha sido generalmente imprecisa y agresiva, con muchas subidas y vueltas a subir antes del flop. Los jugadores imprecisos y agresivos están a mi izquierda.

Lo que estoy buscando es una situación en la que puedo jugar con algo fuerte que probablemente alguien detrás de mí va a subir. Necesito una mesa completa y posición temprana para que tantas personas, como sean posible sean elegibles para subir. Obviamente quiero jugadores imprecisos y agresivos que estén haciendo la subida. Menos obvio, pero igual de importante es que yo

sea el primero en actuar. Si alguien ha subido o ha ido enfrente de mí, una ida de mi parte tenderá a apagar la acción (aún en una mesa imprecisa) ya que dos jugadores han mostrado fuerza. La jugada correcta después de una subida o una ida es solamente subir con mi par alto. Recuerda que una serie de personas que entran es un resultado desastroso para el par alto. Como siempre en este caso, tu objetivo eventual es quedar cabezas arriba contra un oponente con un pozo tan grande como sea posible.

Hay que hacer notar que David Sklansky aboga por una jugada inusual que vale la pena mencionar aquí. A veces le gusta entrar con ases en posición media. Después de que alguien ha entrado en el pozo, los jugadores son algo imprecisos y las pilas de fichas son grandes, una serie de entrantes pueden causar que un jugador en última posición ponga una gran subida, o puede llevarte a jugar lento una tercia de ases completamente disfrazada cuando un as viene en el flop. Lo masivo ocasional gana de estas situaciones más que compensar por la pérdida de equidad cuando estás forzado a jugar un pozo que no ha sido subido contra varios que entraron. Sin embargo, con objeto de hacer esta jugada, debes tener la habilidad de dejar ir tus ases cuando las apuestas después del flop muestran que estás en problemas.

DESPUES DEL FLOP: CONSIDERACIONES GENERALES

Jugar lento después del flop es mucho más común. De hecho, creo que es *demasiado* común. Muchos buenos jugadores, tratando de avivar su imagen problemática y de poner trampas, sobre usan el concepto del juego lento. Mi movida natural es apostar buenas manos por valor. Cuando hago juego lento tengo cuidado de conseguir mis requerimientos y estoy buscando un criterio muy específico.

Un oponente agresivo. Cuando paso con mi mano fuerte, quiero que mi oponente apueste. Un jugador impreciso agresivo es más probable que haga eso. Un jugador apretado, obviamente, es un candidato más pobre para jugar lento.

Un solo oponente. Jugar lento funciona mejor contra un solo oponente. Con una mano muy fuerte, puedes considerar jugar lento con dos oponentes. Yo solamente jugaría lento con tres o más oponentes con un monstruo real, algo cercano a los nuts. El problema con dos oponentes tiene dos partes: hay más posibilidades de que alguien esté formando una mano que te pueda derrotar, y es más probable que alguien tenga una mano que podría de hecho ir (o subir) con tu apuesta de valor. Recuerda que no es necesario jugar lento si una apuesta de valor directa puede ser respondida.

Siempre ten en mente que el objetivo inmediato de jugar lento es ganar una apuesta extra. En lugar de la secuencia “apostar, retirarse”, estás esperando por la secuencia “pasar, apostar, subir, retirarse”. Algunos principiantes son llevado fuera por la idea de establecer una trampa elaborada que lentamente su

oponente pierda todas sus fichas. Eso ciertamente puede suceder, pero sólo cuando tu oponente tiene una mano fuerte con la que está inclinado a seguir empujando. Si él tiene una mano débil y piensa, que porque tú pasaste, también tienes una mano débil, entonces es solamente su primera apuesta es la que vas a ganar una vez que se de cuenta de que realmente tienes una mano, no va a poner más dinero en el pozo.

DESPUES DEL FLOP: MANOS CANDIDATAS

¿Qué manos son lo suficientemente fuertes para jugar lento después del flop?

Casa llena o cuatro del mismo. No solamente éstas son obviamente lo suficientemente fuertes para jugar lento, *debes* jugarlas lento. Cuando consigues una casa llena en el flop, por ejemplo, hay muy pocas cartas restantes en la baraja que pueden encajar con el tablero. Si tienes

A(d)-Q(d)

Y el flop viene de

A(t)-Q(c)-Q(e)

Solamente quedan dos ases y una reina. Te has robado todo el oxígeno en el cuarto y ahora tienes que esperar y tener la esperanza de que alguien blofee o le pegue a una carta en el turn o en el river y pueda jugar contigo.

Colores y Corridas. Estas también son situaciones fuertes para jugar lento, aunque tienes que ser cuidadoso cuando haces un color que no es el color nut. El peligro aquí es que un jugador con carta alta que coincida con el tablero se va a quedar alrededor y conseguir un color que te derrote. Jugar lento un color cuando el as del palo está en el tablero es la situación más segura; los buenos jugadores a menudo jugarían as-x del mismo palo pero es mucho menos probable que jueguen dos cartas más bajas del mismo palo. Si el as está en el tablero, las posibilidades de enfrentarte a un color mejor se van para abajo. (En línea, los jugadores débiles aman jugar dos cartas del mismo palo, por lo que esta lógica no se aplica ahí). Las corridas son excelentes manos para jugar lento ya que el peligro no es tan obvio para tus oponentes.

Tercias. Estas son buenas manos para jugar lento y son mucho más comunes que las manos más fuertes. Algunos autores dicen que debes ser cuidadoso cuando consigues tercias medianas o bajas en el flop, porque podrías perder

con otras tercias. No tiene sentido. Si eres sacado del torneo porque perdiste en una confrontación de tercia sobre tercia, entonces tan sólo no era tu torneo. Cuando oigo a alguien contando una historia de cómo dejó una tercia mediana después de que una intrincada cadena de razonamientos lo convencieron de que estaba derrotado, mi rápida (pero silenciosa) reacción es “Idiota”.

Dos pares. Dos pares top son candidatos para jugar lento. Las otras combinaciones de dos pares son débiles. El par bajo, especialmente si es un par muy bajo, es a menudo confrontado cuando aparecen cartas altas en el tablero. Yo prefiero solamente apostar por valor y ganar el pozo.

Par top. Aún un par top muy bajo puede jugarse lento bajo ciertas circunstancias muy específicas. Aquí está lo que me gusta ver.

1. La mejor situación es tener as-rey y en el flop rey-x-x con tres diferentes palos y sin corridas conectadas. No temes un as en el flop porque ya tienes uno, y no temes al par que pueda salir porque ya tienes par top. Tu único miedo es que una de las dos cartas bajas en el tablero le haya hecho par a alguien y podrían ahora pegarle a una tercia o hacer par con su otra carta. Pero esos son riesgos pequeños, de los que vale la pena hablar para conseguir una apuesta extra.
2. La segunda mejor situación es que el flop sea reina-x-x cuando tienes as-reina o rey-reina. Otra vez tienes par top y un golpeador más alto, pero ahora hay una sobre carta que puede aparecer y derrotarte.
3. La situación final es un flop de joto-x-x cuando tienes un joto con un as, rey o reina. Esta es una situación muy marginal para jugar lento, pero contra el oponente correcto y bajo las circunstancias perfectas yo podría intentarlo.

Para las categorías top de manos, las corridas, colores y casas llenas, una pregunta más interesante es ¿Cuándo *no* juegas lento la mano? Si crees, por su apuesta antes del flop, que tu oponente pudo haber empezado con un par alto o hizo uno en el flop, entonces sólo apuesta. Hay una buena posibilidad de que te suba. Recuerda, tu objetivo principal no es tenerlo en problemas, sino conseguir su dinero en el pozo. Muchos jugadores pierden de vista ese simple hecho al calor de la batalla.

Una secuencia de apuestas que particularmente me gusta cuando tengo una mano monstruo, es aquella en la que hago mi apuesta de continuación y van con ella. Luego paso en el turn y él pasa detrás de mí. Ahora he dado la impresión de que no tengo nada, hice mi tirada en el pozo y me di después de que fueron conmigo, pero solamente quizás puedo robar el pozo en el river. Cuando hago una apuesta final de buen tamaño, es casi imposible para mi oponente no pagarme si finalmente no tiene nada!!

DESPUES DEL FLOP: PASAR-SUBIR Y PASAR-IR

Pasar-subir puede ser una movida muy poderosa. Los buenos jugadores usualmente la emplean después del flop, o en algunos casos, después del turn. Haces una gran mano, pero en lugar de apostar sólo pasas, indicando que has perdido el flop. Tu oponente apuesta. Ahora tú subes, revelando la fuerza de tu mano. Si tu oponente tira su mano, habrás hecho una apuesta más de la que presumiblemente hubieras hecho si hubieras apostado directo. Si él va, habrás conseguido significativamente más dinero en el pozo.

Mientras que pasar-subir puede hacerte algún dinero extra con una buena mano, viene con riesgos asociados. Aquí están algunas cosas para considerar cuando estás contemplando pasar subir:

- 1. ¿Es agresivo tu oponente?** Si no es agresivo, entonces pasar con la idea de pasar-subir puede sólo ser un error táctico. Un jugador apretado o apretado débil puede sólo pasar detrás de ti y tomar una carta gratis, y no has tenido éxito en conseguir ningún dinero en el pozo.
- 2. ¿Puedes aguantar para dar una carta gratis?** Si hay formaciones en el tablero que pueden derrotar tu fuerte mano, será mejor que te lleves el pozo justo ahí, o por lo menos darles a tus oponentes las ventajas incorrectas para completar su mano.
- 3. ¿Tienes en la mesa una imagen de una persona que es un apostador de valor sincero o un tipo problemático que atrapa?** Si has estado jugando poker sincero, es más probable que el pasar-subir funcione. Si has engañado y bromeado a lo largo de la sesión, tus oponentes probablemente han empezado a asumir que tu jugada significa lo opuesto de lo que les parece que significa, y se van a distanciar de ti salvajemente.

Aquí está un ejemplo mostrando una buena situación de pasar subir:

Ejemplo 8: Quedan ocho jugadores en tu mesa. Los ciegos son de \$400/\$800 con entradas obligatorias de \$50. \$1,600 en el pozo para empezar. Tú eres el gran ciego con A(e)-Q(e). Los primeros cinco jugadores se retira y el botón, un jugador agresivo que rutinariamente entra en pozo que nadie ha abierto, y que hace apuestas de continuación después del flop, sube a \$3,000. El ciego pequeño se retira. Tanto tú como el botón tienen pilas de fichas grandes en este punto. Tú has jugado sólidamente a lo largo del torneo. ¿Qué haces?

Respuesta: La jugada normal es volver a subir con una mano así de buena, pero necesitar ir ocasionalmente para variar. El botón puede estar robando pero tú no sabes eso él tiene posición en ti en las rondas subsecuentes. Yo usaría una mezcla de 70 por ciento para subir y 30 por ciento para ir en esta situación.

De hecho pasas y el pozo es de \$6,800. El flop viene de A(c)-9(e)-2(d). Eres el primero en actuar. ¿Qué haces?

Respuesta: Todas las condiciones son correctas para pasar-subir. Tu oponente es agresivo y se ha movido a pozos en el pasado, tú pareces sólido y sincero y el tablero no está ofreciendo ninguna corrida o color peligrosos. Tu par de ases con reina como golpeador es muy probable que sea buena en este punto.

Tú pasas. El apuesta \$3,500.

Una buena cantidad para una apuesta es algo entre el doble y el triple de su apuesta, pero más cercano a lo doble. Ir conmigo debería ser una proposición muy cara.

Tú subes a \$9,000 y él se retira.

Pasar-ir es una jugada más riesgosa, pero potencialmente más redituable. Aquí le vas a dar voluntariamente una carta gratis a tu oponente en la mano.

Ejemplo 9: Mesa final de un torneo mayor. Quedan seis jugadores. Los ciegos son de \$1,000 y \$2,000 con entradas obligatorias de \$200. El pozo inicial es de \$4,200. Tú eres el segundo en actuar antes del flop. Los jugadores y sus cuentas de fichas son como sigue:

Ciego pequeño	\$ 80,000
Gran ciego	\$ 210,000
Jugador 1	\$ 240,000
Tú	\$ 250,000
Jugador 3	\$ 110,000
Jugador 4	\$ 90,000

Tú eres conocido como un jugador muy inteligente y experimentado, capaz de hacer movidas en cualquier momento. El jugador 3 también es inteligente y muy experimentado, con una reputación de jugador agresivo.

El jugador 1 se retira. Tú consigues:

A(d)-9(t)

Y subes \$7,000, ligeramente más de tres veces el gran ciego. Ha sido la apuesta de apertura estándar durante esta ronda de ciegos. El jugador 3 va. El botón y los ciegos se retiran. El pozo es ahora de \$18,200. El flop viene de

9(c)-9(e)-3(e)

Eres el primero en actuar. ¿Qué deberías hacer?

Respuesta: Conseguiste un monstruo en el flop, tercia de nueves, y tu mano es obviamente lo suficientemente fuerte para jugar lento. Deberías elegir casi siempre pasar aquí. Digo “casi siempre” porque ocasionalmente vas a tener que poner una apuesta para que tus oponentes simplemente no puedan etiquetarte como alguien que pasa cuando está fuerte y solamente apuesta cuando está débil. Los buenos jugadores tienden a caer en ese patrón, especialmente en situaciones de pocas manos al final de los torneos. Pero vamos a asumir que has estado mezclando bien tu juego recientemente, por lo que ahora eres libre para pasar y poner una trampa.

Aquí está la pregunta realmente interesante. Supongamos que pasas y tu oponente hace una apuesta de buen tamaño, digamos de \$10,000. ¿Entonces subes o sólo vas?

Decidir entre jugar lento con pasar-subir y jugar lento con pasar-ir es una de las decisiones más difíciles en el poker. A menudo no habrá una respuesta clara. Tienes dos objetivos:

1. Extraer tantas apuestas extras como sea posible de tu oponente, y
2. Evitar perder la mano.

Aquí están algunas de las características para tomar en cuenta en la decisión:

¿Es tu oponente débil y/o apretado? ¿Pondrá algunas apuestas extra a lo largo del camino o no? Un jugador apretado débil podría hacer algo en el pozo, pero si encuentra resistencia, está hecho con la mano, a menos de que consiga algo grande en el camino. Pasar-ir con un oponente con este perfil es incorrecto ya que no podría más dinero en el pozo a menos de que las cartas gratis que le diste realmente mejoren su mano de una forma que pueda derrotarte. Aquí pasas-subes, y esperas ganar la mano inmediatamente.

¿Es tu oponente conocido como agresivo? Un jugador agresivo presenta problemas diferentes. Ciertamente interpretará tu pasar-ir como representando alguna clase de mano, pero si te pone en una mano en formación (en este caso un color), puede estar inclinado a probarte con otra apuesta en cuarta o en quinta calle. Si tiene un par mediano o bajo (digamos ochos o cuatros) simplemente puede creer que todavía tiene la mejor mano y apostar en base a eso. Pasar-ir tiene más sentido contra este jugador. Esa jugada representa dos cartas altas, y si una carta viene en cuarta calle y tú pasas otra vez, el podría apostar nuevamente.

¿Necesitas establecer alguna defensa? Hay todavía otra razón para pasar-ir contra un jugador agresivo – una razón defensiva. Te vas a encontrar abundante situaciones donde tú pasas antes del flop y no quieres que nadie te apueste. Para conseguir algún respeto y cartas gratis, necesitas demostrar ocasionalmente que eres capaz de pasar una mano fuerte todo el camino hasta el river mientras esperas que tu oponente te apueste. Una vez que tus oponentes se dan cuenta de que puedes hacer esto, van a ser un poco más recelosos para dejar fuera apuestas de rutina después de que pierdes el flop y pasas. Si tus oponentes te han estado apostando implacablemente, esta mano podría ser útil para ese propósito.

¿Qué tan probable es que pierdas la mano si das cartas gratis?

Hice énfasis en el Volumen I que dar cartas gratis era potencialmente uno de los peores errores que puedes cometer. Para cada mano debes preguntar: “¿Cuál es la posibilidad de que una carta gratis me derrotará?” En esta mano, esa posibilidad es claramente muy pequeña. El flop de 9(c)-9(e)-3(c) no puede encajar con muchas manos, especialmente cuando tú tienes el tercer nueve. Las dos espadas son una pequeña amenaza, pero el color de espadas es lo suficientemente improbable y vas a tener que pagar por él ahora, dando lo fuerte que es tu mano.

Conclusión: Dado que tus oponentes son conocidos como agresivos por naturaleza, y el flop relativamente no dañino, tu plan es pasar-ir.

Tú pasas y tu oponente pasa también. La cuarta calle es el 5(e).

No indujiste una apuesta y una tercera espada apareció en el tablero. Ambas son malas señales para continuar con la trampa. No se ve como si tu oponente no tuviera nada, y podrías perder la mano con una espada en el river. (Es altamente improbable que tenga un color ahora, si tenía cuatro espadas después del flop, estaba en una buena situación de semi-blofeo después de que tú pasaste, y probablemente hubiera apostado). Es hora de hacer una apuesta y tomar la mano.

Tú apuestas \$10,000 y tu oponente se retira.

Lo que realmente tenía era J(d)-10(d) e hizo una ida justamente imprecisa antes del flop. Después, la situación era demasiado peligrosa para él para hacer una movida.

MASAJEAR EL POZO

El clásico error que la mayoría de los principiantes cometen con una mano monstruo en una obvia avidez de poner todas sus fichas en el pozo. Con la seguridad de una gran mano detrás de ti, enfócate en conseguir las fichas del pozo gradualmente. Llamamos a esto *masajear el pozo*, y es una habilidad clave para ganar apuestas extra y apuestas más grandes. Ten estas ideas en mente cuando estés apostando con una gran mano.

- 1. Construye el pozo gradualmente.** Usa apuestas más pequeñas en lugar de apuestas más grandes, porque son más fáciles para ir. Mientras más dinero puedas atraer al pozo, el premio se vuelve más tentador.
- 2. Déjalo ir con todo adentro.** No puedes ganar todo el dinero de tu oponente a menos que de alguna forma piense que puede ganar *todo* tu dinero. Trata de conseguir apuestas que son más pequeñas que la mitad de su pila de fichas. Eso lo deja con un sentimiento de que puede ir con tu apuesta y todavía estar en buena forma. No le subas con todo adentro, *deja que él te suba con todo adentro*.
- 3. Siéntate en tus manos.** (Tus manos reales, no tus cartas). Este buen consejo me lo dio un viejo entrenador de ajedrez, pero se aplica muy bien en el poker. Nunca des la impresión de que tienes prisa. Si debes, cuenta hasta 15 antes de poner una subida. Déjalo que se pregunte lo que estás pensando. ¿Quién sabe qué razones podría inventar su febril imaginación?

EL BLOFEO PASAR-SUBIR

Mientras nos movemos hacia las formas más antiguas de hacer movidas, necesitamos mencionar el blofeo pasar-subir. Este opera justo igual que pasar-subir, excepto que ahora no realmente no tienes una mano después de todo. Solamente estás representado una al pasar primero y luego subir.

Algunos de los pros más aventurados adoran el blofeo pasar-subir, y tratan de hacerlo un par de veces en cada sesión que juegan. Algunos de nosotros somos más escépticos. El problema con el blofeo pasar-subir es simple: es una jugada muy cara cuando falla. Has permitido a tu oponente apostar en el pozo y luego vienes desde arriba con una gran subida, probablemente del tamaño del nuevo pozo. Estás esperando ya sea que la apuesta de tu oponente fue un blofeo, o que tenía una mano medianamente fuerte que va a dejar a la vista de tu aparente monstruo. Casi todo el tiempo, una u otra de estas condiciones va a ser cierta, pero cuando tiene una mano real te va costar mucho dinero.

Para ver el problema claramente, imagina que el pozo tiene \$2,000 después de las apuestas antes del flop. Tú eres el primero en actuar contra un solo jugador. Llegó el flop y lo pierdes. Por cualquier razón, no estás dispuesto a dejar la mano. Contemplas dos movidas: un blofeo de una apuesta de continuación directa o un blofeo de pasar-subir.

1. La apuesta de continuación te costará cerca de \$1,000. (Digamos que si tu apuesta no gana el pozo, te vas a ir y no vas a comprometer más dinero).
2. El blofeo pasar-subir te costará cerca de tres veces más. Tú pasas, él hace una apuesta de continuación de \$1,000 y tú vienes desde arriba y vuelves a subir el tamaño del pozo de \$3,000. Has invertido mucho más de tu pila de fichas para descubrir si tu oponente tiene una mano real o no.

El blofeo pasar-subir no es una de mis movidas favoritas. La haré ocasionalmente, pero necesitaré haber visto a este oponente dejar algunas manos aún después de haber comprometido fichas significativas en el pozo.

EL BLOFEO DESPUES DEL ROBLE (THE POST-OAK BLUFF)

“Blofeo después del roble” es un término de Doyle Brunson para una clase de jugada particularmente solapada que puedes hacer en el turn o en el river. (No

consigo la referencia – debe derivarse de los viejos juegos legendarios de los caminos de Texas).

Para entender la idea, imagina que haz hecho los nuts en el river y eres el primero en actuar. Sabes que vas a ganar el pozo, y te gustaría ganar tanto dinero como sea posible. Crees que tu oponente tiene un poco de algo, pero también estás muy seguro de que él piensa que es el segundo mejor en este punto. Si pones una apuesta del tamaño del pozo, simplemente va a tirar su mano. Entonces en lugar de hacer una gran apuesta, pon una apuesta de bajo monto de quizá el 20 o el 25 por ciento del pozo. Le estás dando ventajas del pozo de 5 a 1 o de 6 a 1, y estas ventajas son tan buenas que va a poner un poco más de dinero por la posibilidad de que estés blofeando. No es mucho, pero es un beneficio extra en tu pila de fichas. Has hecho estas apuestas de tiempo en tiempo como lo ha hecho cualquier otro.

El blofeo después del roble pone esa idea en su cabeza. Tú no tienes nada en el turn o el river, pero tu jugada hasta ese punto representó una buena mano. Ahora haces una apuesta pequeña, esperando que tu oponente va a pensar que estás tratando de atraerlo al pozo y va a tirar su mano.

Es una jugada brillante cuando funciona, pero a diferencia de otras movidas requiere extensas precondiciones. Antes de hacer la movida, necesito estar seguro de varias cosas:

1. Debo haber visto a mi oponente hacer la apuesta atractiva por sí mismo en el pasado por lo que estoy seguro de que está familiarizado con la idea básica.
2. Mi oponente debe haberme visto hacer apuestas atractivas, por lo que sabe que están en mi repertorio.
3. Debo haber visto a mi oponente retirarse con una apuesta pequeña, por lo que sé que no irá rutinariamente con grandes ventajas para ser honesto.

Esas son muchas precondiciones, pero si todas están en su lugar, vale la pena intentar la movida. El blofeo después del roble tiene la ventaja de ser una manera barata e inteligente para tratar de ganar una mano perdida.

EL JUEGO BSB

Cuando todos se retiran ante el botón, una dinámica interesante se desarrolla entre los tres jugadores que quedan en el pozo. Le llamo “El Juego BSB”, ya que los jugadores que quedan son el botón (Button), el ciego pequeño (Small Blind) y el gran ciego (Big Blind).

El botón ha visto a casi todos los jugadores salirse, y tendrá posición en los dos jugadores que quedan por el resto de la mano. La lógica dicta que está obligado a ir o a subir con manos mucho más débiles de lo normal, ya que su oportunidad de ganar los ciegos es grandiosa. En el Volumen I se enlistaron las manos con las que me gusta jugar en el botón. Resumiendo rápidamente, sube con cualquier par, cualquier as, dos cartas altas cualquiera como joto-nueve o más altas, y conectores del mismo palo hasta seis-cinco. Esas son muchas manos.

El ciego pequeño, por supuesto, sabe que el botón podría estar subiendo con un amplio rango de manos, por lo que sus requerimientos para ir o para subir son muchos menos también.

Y el gran ciego sabe lo que están haciendo el botón y el ciego pequeño, por lo que también puede moverse con manos que no son tan fuertes.

Cuando estos tres jugadores empiezan a moverse en el pozo, el resultado es una versión de poker de monte de tres cartas. ¿Quién realmente tiene una mano? La idea clave para recordar es esta: - no te dejes atrapar demasiado en tu propia falta de inteligencia. Supongamos que tú estás en el botón, subes con un par de seises, el ciego pequeño te vuelve a subir y el gran ciego le vuelve a subir a él! Sí, ambos podrían estar subiendo con basura – En muchos casos, ambos *estarán* subiendo con basura. Pero el simple hecho queda en que tu objetivo real, tomar los ciegos sin resistencia, no sucedió. Deja ir la mano y muévete. He visto a muchos jugadores ingeniosos perder todas sus fichas

cuando su intrincada cadena de lógica se topó con un inesperado par de reyes. (Es perfectamente legal que a los ciegos se les repartan buenas cartas.) Hazlo simple y muévete.

BOLA PEQUEÑA VERSUS GRAN BOLA

En baseball, bola pequeña se refiere a un estilo de juego que marca muchas carreras, una base a la vez. El entrenador mezcla velocidad y falta de atención con bases robadas, pegar detrás de los corredores y algunas estrategias para permitir que lleguen las carreras sin el beneficio de pegar con poder. Muchos de los grandes equipos de la Liga Nacional de los 60's, 70's y 80's fueron ejemplares de este estilo.

El estilo opuesto en baseball es la gran bola, ejemplificada por el rudo poder de los Yankees de 1927 (Ruth y Gehrig) o los Yankees de 1961 (Mantle y Maris) o aún las maravillas tecnológicas de hoy en día. Sólo golpea el relleno fuera de la bola y deja que las carreras vengan en grupos enormes.

El poker tiene sus propios equivalentes para estas propuestas. En poker, bola pequeña es un estilo basado en hacer movidas pequeñas en los pozos, mezclando apuestas de investigación y de continuación, o idas seguidas por pequeñas subidas, apuestas basadas en posición, para ganar pozos pequeños de forma barata sin mucho de una mano. La palabra clave aquí es "barato.". Ya no todas estas movidas van a funcionar, no inviertas mucho dinero en ninguna movida en particular. Solo mantente bobeando y haciendo olas, echando relajo y bailando, robando pozos pequeños mientras esperas por la gran mano con la que vas a duplicar.

La propuesta opuesta la llamaré la gran bola (aún cuando nunca he oído realmente el término usado para el poker). Aquí construyes grandes y escandalosos blofeos, representando una gran mano desde el principio, moviéndote al pozo una y otra vez hasta que finalmente tu última apuesta hace que tu oponente deje su buena mano. Si tienes el valor, movidas del tipo de la gran bola te harán ganar el pozo un porcentaje muy alto del tiempo. Cuando fallan, sin embargo, vas a perder todas tus fichas.

La gran bola no puede hacerse mucho, por las razones obvias. Aquí está un ejemplo de la gran bola en acción, de la Serie Mundial de Poker del 2003.

Ejemplo 10: Mesa final de la Serie Mundial de Poker del 2003. Quedan seis jugadores, con cuentas de fichas y posiciones como sigue:

Ciego Pequeño	Jason Lester	\$ 1'035,000	K(c)-Q(d)
----------------------	---------------------	---------------------	------------------

Gran Ciego	Dan Harrington	\$ 985,000	A(c)-J(t)
1	Chris Moneymaker	\$ 3'205,000	
2	Amir Vahedi	\$ 560,000	
3	Tomer Benveniste	\$ 495,000	
4	Sam Farha	\$ 2'055,000	A(d)-5(t)

Los ciegos eran de \$15,000 y \$30,000, con entradas obligatorias de \$4,000 por lo que el pozo era de \$69,000 para empezar.

Chris Monemaker. Retira su mano.

Amir Vahedi. Retira su mano.

Tomer Benveniste. Retira su mano.

Sam Farha. En el botón, Farha sube a \$70,000 con su as-cinco de diferente palo. Una jugada razonable con una buena posibilidad de tomar el pozo inmediatamente.

Jason Lester. Lester consigue rey-reina de diferente palo, una mano excelente para la situación. Es más fuerte que muchas manos que Farha podría haber elegido para jugar desde el botón. Sin embargo, su posición va a ser pobre después el flop, por lo que sólo va.

Dan Harrington. Tengo una buena mano, as-joto de diferente palo, por lo que estoy feliz de jugar la mano. Es probable que tenga una mano mejor que Farha en este punto. Sin embargo, el hecho de que Lester estaba dispuesto a ir a pesar de su pobre posición indicó que puede tener una mano fuerte. Bajo las circunstancias, decido sólo ir.

El lector alerta preguntará “¿Por qué no intentaste el juego exprimidor después de una subida en última posición y una ida?” Es una buena pregunta. La respuesta es simplemente que mi mano es demasiado buena! El juego exprimidor es básicamente sólo un blofeo, y no me gusta usar mis manos que tienen valor genuino en blofeos. Yo preferiría por mucho blofear con una mano que no vale la pena, que puedo alegremente votar cuando alguien juega de regreso conmigo.

Nota que en esta posición me cuesta \$40,000 para ir a un pozo que actualmente es de \$194,000. Estoy consiguiendo ventajas de casi 5 a 1 con mi as-joto, que son ventajas maravillosas, entonces estoy contento con sólo ir y ver qué sucede.

Ahora el pozo es de \$234,000. El flop viene de K(e)-10(e)-10(t).

Jason Lester. Jason ha conseguido par top en el flop y podría razonablemente hacer una apuesta fuerte. En lugar de eso elige pasar. Puede estar planeando atrapar a Farha más adelante en la mano, después de ver lo que hago yo.

Dan Harrington. No tengo nada excepto una corrida hacia adentro y las cartas altas que están ahí hacen probable que este flop haya ayudado al menos a uno de mis oponentes. Hice mi tiro, pero la mano no se ha arreglado, por lo que no estoy planeando involucrarme. Paso, esperando una carta gratis.

Sam Farha. El flop es peligroso y Farha no tiene nada todavía. A pesar del peligroso flop, ninguno de sus oponentes ha tomado la delantera en las apuestas. Entonces Farha decide tomarla, apostando \$120,000. Es una movida con agallas, típica de Farha. Nota que en este punto tiene más del doble de fichas que Jason y yo, por lo que va a ser capaz de amenazarnos con eliminarlos más adelante en la mano, una amenaza que no podemos tomar.

Jason Lester. Jason, después de tomarse su tiempo para pensarlo, solamente va. La pregunta obvia es – “¿Por qué no subir con par top?”. Yo creo que probablemente esa era la intención de Jason cuando pasó primero en la mano, pero ahora ha visto a Farha apostar en un tablero obviamente peligroso y se está preguntando qué es lo que puede tener Farha para justificar esta movida.

Antes del flop, Farha pudo haber subido desde el botón con casi nada. Pero para apostar aquí, Farha debe tener algo. Si tiene un diez, Jason tiene muy pocas salidas. Si tiene un rey, ¿qué reyes puede derrotar Jason? Rey-reina es un lazo, y as-reina, as-joto y reina-joto están perdiendo. ¿Pero apostaría Farha con esas manos? Jason decide sólo ir y ver otra carta. En la cinta el juego parece extraño, porque sabemos que Jason está al frente ahora mismo. Pero está claramente confundido por la apuesta de Farha y decide ser cauteloso por lo que solamente va.

Dan Harrington. No se requiere pensamiento profundo para mí. Estoy fuera.

Ahora el pozo es de \$474,000. El turn es el 9(t).

Jason Lester. La carta no le ayuda a Jason y cambió una de las posibles manos de Farha (reina-joto) en una corrida. Jason pasa.

Sam Farha. Lester no está mostrando ninguna fuerza – ha dejado pasar tres oportunidades para apostar o subir. Aunque Farha no tiene nada, tiene abundantes razones para creer que puede ganar este pozo. Apuesta \$250,000.

Jason Lester. Después de pensarlo mucho, Jason se retira. Farha apostó antes del flop, después del flop, y después del turn. Pocos jugadores pueden hacer esas apuestas con nada, y si Farha tiene algo, Jason es muy probable que esté derrotado. Lo que es más, probablemente va a tener que poner en riesgo toda su pila de fichas en el river para saber si Farha está blofeando. Jason finalmente decide que un blofeo aquí es demasiado improbable, y deja la mano.

Farha tiró tres bolas en el pozo y finalmente se lo llevó. Obtuvo un beneficio de cerca de \$280,000 en la mano, pero recuerda que tuvo que poner casi un cuarto de su pila de fichas (cerca de \$500,000) en riesgo para lograrlo. La gran bola es una propuesta de blofeo de alto riesgo, alta recompensa, y requiere nervios de acero y una disposición para correr por enormes cambios de fortuna.

Para otro ejemplo más sutil e ingenioso de la gran bola, hecha un vistazo al último problema de este libro, al final de la Treceava Parte.

MEZCLANDO MOVIDAS Y ESTILOS

Que clase de movidas haces y que tan a menudo las haces debe estar guiado por tu estilo personal y por como eres percibido en la mesa. Cada estilo tiene algunas ventajas y desventajas para construir en la mesa. Estate alerta de ellas y todo tu juego te va a beneficiar. No las tomes en cuenta y sufrirás.

EL ESTILO CONSERVADOR Y BLOFEAR

Los jugadores conservadores están perfectamente situados para ejecutar el ocasional blofeo en buen momento con muy poco o sin una mano. Un buen ejemplo fue mi juego exprimidor contra Arieh y Raymer descrito anteriormente en este capítulo. La jugada es puesta por sus propios méritos una vez que me di cuenta de que Arieh estaba entrando al pozo en posición temprana con menos que manos óptimas. Pero mi imagen apretada me permitió hacer la jugada con dos cartas cualquiera; mi sensación era de que tenía una probabilidad lo suficientemente alta de poder ganar el pozo sin ninguna otra jugada posterior por lo que no necesitaba preocuparme por mis cartas. Por lo tanto estaba algo cómodo en ir con seis-dos. Si un jugador impreciso se hubiera sentado en mi lugar con la misma lectura que yo tuve, hubiera necesitado tener alguna clase de mano para hacer la misma movida, porque Arieh y Raymer hubieran sido suspicaces de que sólo estaba haciendo una jugada.

La pregunta clave para el jugador conservador es “¿Qué tan a menudo debería blofear?” Mi respuesta rápida (y muy general) aquí sería ésta: Dada una mesa promedio y mucho más cartas promedio (sin carreras extensas ya sea de cartas calientes o cartas frías), cerca de un blofeo cada hora y media parece ser lo correcto. Eso funciona para cerca de seis blofeos en una sesión de juego de nueve horas. Si la mesa se está moviendo entre 30 a 40 manos por hora, eso es cerca de un blofeo cada 50 ó 60 manos. Nota también que no estoy hablando aquí acerca de blofeos gigantescos donde pones todo tu torneo en riesgo, sino solamente cuando haces las movidas en las que te llevas los ciegos y las entradas obligatorias, más quizá una apuesta extra o dos.

Eso no puede sonar como mucho, pero probablemente es todo lo que realmente puedes hacer antes de que tus blofeos empiecen a alterar tu imagen. El resto de tus jugadas deben hacerse con valores sólidos y ya que es muy probable que no tengas que mostrar tus manos de blofeo, el robo ocasional simplemente pasará inadvertido.

Ya que una mesa no será promedio en todos los aspectos, tendrás que permanecer alerta y ver sólo lo que está sucediendo, y apostar tu juego de acuerdo a eso. Aquí están algunos otros tips para los jugadores conservadores.

1. Si estás consiguiendo muchas cartas, no blofees. Tu incremento en la acción estará generando sospechas, y es más probable que los blofeos sean respondidos.
2. Si tus cartas son muy frías y estás en muy pocos pozos, estás en una excelente posición para blofear. Un jugador que está fuera en 20 manos y luego sube a un par que entraron desde el gran ciego no se verá como alguien que está robando.
3. En una mesa imprecisa no blofees. Es más probable que vayan contigo y tus apuestas de valor son más probables que sean bien pagadas.
4. En una mesa apretada, blofea más seguido. Los jugadores están esperando buenas manos y están cómodos en dejar manos débiles o marginales. Si tu blofeo encuentra resistencia en una mesa apretada estás muerto, no lo empujes.
5. Deberías blofear mucho menos en el poker en línea que en el poker en vivo. Proyectar una imagen conservadora no cuenta mucho contra los oponentes que están jugando tres torneos al mismo tiempo y además viendo la televisión.

EL ESTILO CONSERVADOR Y JUGAR LENTO

Jugar lento es una táctica menos efectiva para un jugador que es reconocido como conservador. Cuando un jugador así se mete en una mano, se presume que tiene algo. Idas pasivas u otras indicaciones de debilidad serán vistas con suspicacia. Dado su rango más limitado de manos iniciales, ponerlo en algo en formación no es tan plausible como con un jugador agresivo. Como resultado, sus juegos lentos pueden no conseguir la acción que le gustaría.

Ejemplo 11: Eres conocido como un jugador sólido que casi siempre juega buenas cartas en una mesa completa temprano en un torneo, tú abres con tres veces el gran ciego en segunda posición con

A(c)-K(c)

Un jugador conservador apretado en séptima posición va con tu apuesta. Todos los demás se retiran. El flop viene de

9(c)-8(e)-2(d)

Tú haces una apuesta de continuación de la mitad del pozo. El jugador conservador va. La cuarta calle es el J(t). *¿Qué deberías hacer?*

Respuesta: Pasas y te retiras si él apuesta. ¿Qué podría razonablemente tener un jugador conservador en esta posición? Si tuviera ases, reyes o reinas hubiera vuelto a subir antes del flop. Casi ciertamente se hubiera retirado con dos-dos. Si tuviera un par más bajo que ochos, podría haberse retirado después de que tú apostaste en el flop. Si tuviera un par de nueves u ochos habrá hecho corrida y tú estás muerto. Si tuviera un par de dieses o jotos te ha derrotado y solamente tienes seis salidas cuando mucho. Hay manos que no son par que justifican sus idas antes y después del flop de una mano en posición temprana (aunque un jugador muy impreciso podría hacer ambas idas con un as-rey como el tuyo).

Ya que la mayoría de los buenos jugadores pueden hacer un análisis como éste rápidamente, puedes ver porque jugar lento no funciona así de bien para el jugador apretado. Cuando va con un par de ochos y le pega a la tercia, realmente no puede hacer tonto a nadie al hacerlos pensar que no tiene nada. Un jugador agresivo podría haber decidido ir con joto-diez del mismo palo y ahora estar formando una corrida, pero un jugador conservador respetará el Concepto Gap y tirará su joto-diez.

EL ESTILO SUPER-AGRESIVO Y BLOFEAR

El estilo super-agresivo funciona justo de la manera opuesta al juego conservador. El estilo super-agresivo no necesita blofear antes del flop; en cierto sentido, el estilo completo *es* un blofeo. Cuando juegas conectores del mismo palo o cartas como diez-ocho o joto-nueve en posición temprana, estás generando toda la acción que necesitas o que puedes manejar. Puesto de otra forma, *ya que estás jugando las manos que los otros jugadores usan para blofear*: no necesitas ningunas manos extra en la mezcla.

EL ESTILO SUPER-AGRESIVO Y JUGAR LENTO

Sin embargo, jugar lento es una herramienta natural para hacer dinero para el jugador super-agresivo. Los jugadores super-agresivos juegan muchos pozos y como resultado pierden muchos flops. Un juego lento simplemente se ve como cualquier otra mano donde el jugador agresivo jugó un par de cartas medianas y ya sea que perdió el flop o que le pegó al par bajo o a algo en formación

Regresa al ejemplo previo y sustituye a un jugador super-agresivo por el jugador conservador en el asiento 7. Después del flop, no puedes estar cercanamente tan cierto de qué cartas tiene o lo que deberías hacer. Esa es la fuerza del estilo super-agresivo que parcialmente compensa por los riesgos tomados: es un estilo difícil de jugar, pero también un estilo difícil contra el que jugar.

LA CONEXIÓN ESCONDIDA ENTRE BLOFEAR Y JUGAR LENTO

Aún cuando muchos jugadores no están alerta de eso, hay una conexión entre la frecuencia de tu juego lento y la efectividad de tus blofeos. Mientras más juegues lento, menos efectivos serán tus blofeos. Esto es solamente en parte un resultado de que la mesa te perciba como un jugador que generalmente atrapa, cuyas jugadas deben ser vistas con suspicacia. La razón principal es que no estás haciendo suficientes apuestas de valor para establecer credibilidad con tus blofeos. La lógica funciona como sigue:

1. Solamente consigues tantas manos de alto valor.
2. Con objeto de que tus blofeos sean creíbles, los jugadores deben verte apostar por valor, entonces cambia a manos fuertes.
3. Mientras más juegues lento tus manos fuertes, menos a menudo sucederá.
4. Por lo tanto, mientras más juegues lento, tus blofeos serán menos creíbles.

Si eres un jugador super-agresivo, cuyo objetivo real es ganar grandes pozos con tus manos legítimas, esto no debería preocuparte mucho. Serás percibido como un jugador tramposo, y vas a hacer grandes beneficios con tus manos legítimas. Pero si eres un jugador conservador que quiere hacer un blofeo efectivo ocasional, asegúrate de que tu frecuencia de jugar lento no sea demasiado alta.

LOS PROBLEMAS

Los problemas del 8-1 al 8-3 muestran algunos ejemplos de blofear y robar. Para algún consejo de cuándo no robar, ve el 8-4. Las técnicas para defenderse contra blofeos y robos son examinadas en los problemas 8-5 y 8-6.

Los problemas del 8-7 al 8-9 cubren otras formas de blofeo: apuestas de continuación, sobre apuestas y semi-blofeos. El siempre popular robo desde la posición el gran ciego es el enfoque del 8-10.

Lo intrincado del juego BSB está cubierto en los problemas del 8-11 al 8-13. Los problemas 8-14 y 8-15 tratan con tipos misceláneos de blofeos.

Los problemas del 8-16 al 8-19 muestran ejemplos de jugar lento. Los últimos dos problemas, el 8-20 y el 8-21 muestran los pros y los contras de pasar-subir.

MANO 8-1

CIEGO PEQUEÑO (TU)	\$ 2,600
GRAN CIEGO	\$ 1,380
A	\$ 1,560
B	\$ 1,300
C	\$ 1,990
D	\$ 1,170

CIEGOS: \$100/200
POZO: \$300

Situación: Torneo en línea de una sola mesa, pagando tres lugares. La mesa inicialmente imprecisa se ha vuelto apretada.

Tu mano: 8(d)-5(e)

Acción para ti: Los jugadores A, B, C y D se retiran.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Cuando tu mano no es mucho, la situación en la mesa es excepcionalmente favorable. Veamos porque.

Nota que mientras que tú tienes la pila de fichas más grande ahora, *no hay pilas de fichas pequeñas*. Eso es muy importante, quedan seis jugadores y solamente se pagan tres lugares, por lo que ninguno quiere ser el siguiente jugador eliminado. Usualmente en este punto habrá alguna micro pila de fichas o dos, pero no aquí. Este arreglo tiende a ser para el jugador más conservador que verás, y por lo tanto las mejores oportunidades para robar para el jugador agresivo. En este momento, quiere ser tan agresivo como sea posible, por lo que deberías estar muy feliz de jugar tu 8(d)-5(e) con cuatro jugadores que ya se han salido.

Siguiente pregunta: ¿Cuál es la movida más apropiada aquí – pasar o subir? Aquí yo recomiendo sólo ir. Si el gran ciego tiene una mano real, te va subir justo aquí y no te vas a poder salir barato. Si no tiene una mano, solamente va a pasar. Entonces puedes ver el flop y apostar a menos de que la textura del flop sea realmente mala. La combinación de una ida seguida por una apuesta después del flop es menos probable que sea interpretada como un franco robo que como una simple subida del gran ciego.

Acción: Tú vas y el gran ciego pasa. El pozo es ahora de \$400.

Flop: Q(d)-9(c)-8(c)

Pregunta: ¿*Qué haces ahora?*

Respuesta: La forma del flop es lo que yo llamaría medio mala, con cartas que podrían coincidir con un número de cartas, más dos corazones. Sin embargo, conseguiste un pedazo de ese flop para ti mismo. Solamente el par más bajo, pero es mejor que nada, y alguna compensación para la desfavorable forma. Ahora continúa tu juego haciendo la apuesta estándar de la mitad del pozo.

Acción: Apuestas \$200 y el gran ciego se retira.

La propuesta en esta mano es más efectiva contra jugadores débiles que contra jugadores fuertes. En una mesa de jugadores fuertes, una ida es más probable que sea interpretada como alguna clase de juego para atrapar. Los jugadores débiles simplemente piensan que una ida muestra una mano débil más que una apuesta.

MANO 8-2

CIEGO PEQUEÑO	\$ 670
GRAN CIEGO (TU)	\$ 890

A	\$ 2,450
B	\$ 3,030
C	\$ 820
D	\$ 660
E	\$ 600
F	\$ 890

CIEGOS: \$30/\$60
POZO: \$90

Situación: El jugador A entra en muchos pozos y ha tenido suerte. Tiende a retirarse con una apuesta grande después de que entra. El jugador D es apretado. Los ciegos aumentan a \$50/\$100 en la siguiente mano.

Tu mano: 8(d)-3(e)

Acción para ti: El jugador A va con \$60. Los jugadores B y C se retiran. El jugador D va. Los jugadores E y F se retiran. El ciego pequeño va. El pozo es ahora de \$240.

Pregunta: *¿Pasas o subes?*

Respuesta: Nuestra mano no vale la pena para nuestra posición en la mesa. Veamos la posibilidad de robar el pozo.

Sabemos que el jugador A entra en muchos pozos, pero tenderá a retirarse con una gran apuesta.

El jugador D es apretado, pero no subió. Su mano vale la pena, ¿pero irá con una gran apuesta con ella?

Al ciego pequeño se le ofrecieron ventajas enormes. El pozo era de \$210 cuando el fue más \$30. La mayoría de los jugadores van a ir con casi nada en esta situación.

Si hacemos una apuesta grande, yo creo que el jugador A y el ciego pequeño casi seguro se van a salir. No podemos estar seguros acerca del jugador D, pero sabemos que la mayoría de los que entran se retiran ante casi todas las grandes subidas, por lo que seguramente somos un favorito sustancial para ganar el pozo ahora. Si van con nosotros, llevamos las de perder cerca de 2 a 1 con dos sobre cartas, por lo que tenemos algunas oportunidades para ganar más adelante. Esto es suficiente para mí, no voy a hacer una movida aquí!

Siguiente pregunta *¿Cuánto apostar?* Algunos jugadores irían con todo adentro por dos razones.

1. Piensas que una apuesta con todo adentro es más probable que robe el pozo que una apuesta más pequeña.
2. No les gustan sus perspectivas si apuestan un poco ahora, van con ellos, se retiran después del flop y luego observan que los ciegos se van a \$50/\$100, cuando solamente van a tener las suficientes fichas para tres o cuatro rondas.

Entiendo ese punto de vista pero no estoy de acuerdo. Si mi mano fuera un poco más sustancial, digamos diez-nueve del mismo palo o algo así, donde sintiera que tengo oportunidades razonables si fueran conmigo, podría ir de esa forma. Pero aquí mi mano es tan débil que quiero una estrategia de salida si mi movida no funciona.

Y mientras que seguro no estoy feliz si los ciegos aumentan y yo solamente tengo \$500 ó \$550 en fichas, todavía ver si puedo hacer una movida en la siguiente ronda, casi ciertamente con una mano mejor de la que tengo ahora. Entonces voy a subir, pero solamente voy a subir a \$300. Eso es lo suficientemente grande para sacar a mis oponentes si quieren ir, y me deja municiones extra si la jugada no funciona.

Acción: Tú subes a \$300. Los jugadores A, D y el ciego pequeño se retiran. Tú te llevas el pozo.

MANO 8-3

CIEGO PEQUEÑO	\$ 2,510
GRAN CIEGO	\$ 1,470
A	\$ 1,920
B	\$ 1,570
C	\$ 430
D	\$ 4,420
E	\$ 1,320
F (TU)	\$ 2,210
G	\$ 1,470

CIEGOS: \$15/\$30
POZO: \$45

Situación: Temprano en un torneo en línea. El jugador D ha sido impreciso y ha tenido mucha suerte.

Tu mano: 9(d)-7(e)

Acción para ti: Los jugadores A, B, y C se retiran. El jugador D va. El jugador E se retira.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: No me importa jugar una mano como nueve-siete de diferente palo de vez en cuando, mientras que sea barato y mi posición sea relativamente buena. Casi siempre voy a tirar la mano después del flop si hay una subida detrás de mí, habrá raras ocasiones en las que le pegue sólidamente al flop, y en esas ocasiones mi mano estará muy bien disfrazada. Los jugadores super-agresivos hacen esta movida más a menudo que yo, y por apuestas mucho más altas.

Acción: Tú vas. El botón se retira, el ciego pequeño va, y el gran ciego pasa. Ahora el pozo es de \$120.

Flop: A(d)-10(c)-3(c)

Acción: Los ciegos y el jugador D pasan. *¿Qué haces?*

Respuesta: Perdiste el flop, pero tres jugadores pasaron frente a ti, indicando debilidad. *¿Es este un buen momento para tratar de blofear en el pozo?*

No. Hay dos buenas razones para no querer blofear en el pozo aquí: el número de tus oponentes y el flop. Veamos una por una.

1. Número de oponentes. Mientras más jugadores vivos haya en el pozo menos quieres blofear. Idealmente, quieres tratar de blofear a un solo oponente. Un blofeo contra dos oponentes es posible pero algo riesgoso. ¿Tres oponentes? Olvídalo. Hay demasiadas posibilidades de que uno decida quedarse en el pozo contra ti, o, aún peor, que pasar era una trampa y ahora te van a subir. Blofear cuando eres el último en actuar es marginalmente mejor que tomar la delantera con un blofeo, pero también es una situación obvia de blofeo que levantará sospechas.

2. El flop. Cuando estás viendo un flop para blofear en su contra, hay dos cartas que no quieres ver. Un as o un diez. El as es obviamente una mala carta ya que los jugadores tienden a jugar ases más que cualquier

otra carta. El diez es menos obvio pero también malo; los dieses son las cartas más comunes usadas en las corridas. (Los dieses ocurren en corridas yendo de as a diez o del diez al seis, con excepción de un cinco, ninguna otra carta aparece tan frecuentemente). Cuando un as y un diez aparecen juntos en el tablero, tienes que preguntarte “¿Qué manos podrían tener mis oponentes que

1. Valieran la pena jugar antes del flop,
2. Perdieran completamente este flop?”

Estás perdiendo con cualquiera que jugó un par antes del flop, o cualquiera que tenga un as o un diez. Además, cualquier otra mano de carta alta como rey-reina o reina-joto ahora tiene una corrida hacia adentro en formación más dos cartas sobre tu mano.

Estás feliz de ver que tres pasan, pero el flop es demasiado peligroso para una movida. Espera por una mejor oportunidad.

Acción: Tú pasas. Un joto viene en el turn y te retiras ante una apuesta del jugador D quien gana el pozo.

MANO 8-4

CIEGO PEQUEÑO	\$ 670
GRAN CIEGO	\$ 930
A	\$ 2,020
B	\$ 1,460
C	\$ 390
D	\$ 990
E	\$ 540
F	\$ 670
G	\$ 1,070
H (TU)	\$ 1,250

CIEGOS: \$10/\$20

POZO: \$30

Situación: Temprano en un torneo en línea de una sola mesa.

Tu mano: A(e)-2(c)

Acción para ti: El jugador A se retira. El jugador B va. Los jugadores C y D se retiran. El jugador E va. El jugador F se retira. El jugador G va. Ahora el pozo es de \$90.

Pregunta: El jugador H decidió hacer una movida para robar el pozo y apuesta \$50. *¿Buena o mala jugada?*

Respuesta: Muchos jugadores tienen la idea de que sentarse en el botón les da el derecho de robar cualquier pozo que pase por su camino. Es una noción peligrosa, y si lo crees, deberías dejar de hacerlo rápidamente.

Hay ventajas de estar en el botón, por supuesto. Debido a que actúas al final, vas a tener una mejor oportunidad de ganar cualquier pozo en el que estés legítimamente involucrado. Pero nota que dije “legítimamente”. No corras a pozos en los que no tienes ningún negocio al jugar solamente porque estás en el botón.

El jugador H tiene otro problema aquí. Es agradable que tenga un as en su mano, pero su otra carta es un dos. A menos de que consiga un dos en el flop, realmente está jugando con una sola carta – un solo as. Más a menudo que no, cuando se juegue la mano, el dos no será ni siquiera una parte de mano de las cinco mejores cartas. Va a ser cambiada por otras cartas más altas en el tablero. Cuando juegas con manos como as-rey, as-reina o as-joto, de hecho te estás dando dos formas para ganar la mano. Tu segunda carta podría dar el margen de la victoria. Cuando juegas manos como as-dos o as-tres, no tienes esa posibilidad. Es por eso que te apresuras a tirar esas manos.

Y aquí está un último problema: Una apuesta de \$50 no va a echar a nadie fuera. Cualquiera que quisiera jugar el pozo por \$20 ahora alegremente pondría otros \$30 porque las ventajas del pozo son irresistibles. En el poker en línea, te vas a encontrar a muchos jugadores que van a jugar cualquier as o dos cartas cualquiera del mismo palo. Alégrate de que estén en el juego porque te están dando su dinero.

¿Qué voy a hacer aquí? Retirarme es mi mayor elección, aunque solo ir no es tan desesperanzador. Las ventajas del pozo son razonables, y estaré esperando conseguir algunas cartas bajas en el flop y conseguir una corrida en formación. Nota que no estaré esperando particularmente conseguir un as en el flop – demasiado peligro si alguien más tiene un as con un mejor golpeador.

Acción: De hecho subes a \$50. El ciego pequeño va por \$40 y el gran ciego por \$30, y los tres que fueron originalmente ponen otros \$30 cada uno. Ahora el pozo es de \$300.

Flop: K(e)-9(e)-4(t)

Acción: Todos pasan. *¿Deberías tratar de robar otra vez apostando \$100?*

Respuesta: No. Normalmente yo aconsejaría pasar aquí, pero la jugada correcta es retirarte, para que no te metas en más problemas!

Este es realmente un flop particularmente malo para ti, con un rey, un nueve y dos espadas, y cinco que van, es cierto que alguno de ellos ya sea que haya hecho una mano o está formando una mano fuerte. Cualquiera que estaba jugando cartas altas le pegó a un par de reyes o alguien que tiene algo como reina-joto o joto-diez ya tiene una formación para corrida. Alguien podría estar jugando con dos espadas y estar buscando el color. Mientras tanto, tú no tienes absolutamente nada. Si no quieres retirarte, sólo pasa y alégrate de que conseguiste una carta gratis, aunque si le pegas a algo en cuarta calle podría todavía darte sólo la segunda mejor mano.

Acción: Tú audazmente decides robar el pozo apostando \$100. Todos se retiran excepto el jugador E quien va. El pozo es ahora de \$500.

Cuarta calle: 5(e)

Acción: El jugador E pasa. *¿Qué deberías hacer?*

Respuesta: Sólo pasa y alégrate de que estás consiguiendo un tiro gratis para formar el color nut. Si estás contemplando apostar piénsalo de esta forma. ¿Qué podría tener que le permite ir después del flop pero retirarse con una apuesta ahora? Si tiene un par de reyes se va a quedar hasta el final. Si estaba formando color, lo acaba de conseguir. Podrías ser capaz de echarlo fuera si tuviera un par de nueves, pero eso es todo. Recuerda, su ida en el flop tuvo que haber significado algo. Tu mano ciertamente no mejoró, pero él podría tener una mano monstruo y estar listo para pasar y subirte.

Acción: Tratas de robar el pozo otra vez al apostar \$200. El jugador E va con todo adentro con tu última apuesta y luego subiendo sus últimos \$190. *¿Deberías ir?*

Respuesta: El ha estado representando un color y dada la forma en que ha jugado probablemente lo tiene. En ese caso solamente quedan siete cartas en la baraja, y tú necesitas una para hacer el color nut de espadas.

Ahora hay 8 cartas para tomar en cuenta: tus 2 cartas privadas, las cuatro del tablero y sus presumidas dos espadas, dejando 44 cartas en el mazo. Tus ventajas en contra de hacer el color son de 37 a 7, o un poco sobre 5 a 1 en contra. ¿Qué es lo que te está ofreciendo el pozo? Hay \$1,190 ahora, y tienes que pagar \$190 para ir. Eso es \$200 para ganar \$1,200, o 6 a 1. Eso es suficiente, por lo que puedes ir solamente basado en las ventajas de hacer el color nut.

Acción: Tú vas, él muestra 7(e)-4(e) para un color. La quinta calle es el J(c) y tu as-carta alta pierde con su color a rey.

Si ves mucho poker en televisión, robar pozos con nada se ve muy fácil. No lo es. A veces te haces de algunas fichas, pero esta mano es un buen ejemplo de cómo las cosas pueden ir horriblemente mal y la mitad de tu pila de fichas puede esfumarse en un par de segundos.

MANO 8-5

CIEGO PEQUEÑO	\$ 44,000
GRAN CIEGO	\$ 15,000
A	\$ 38,000
B	\$ 22,000
C (TU)	\$ 50,000
D	\$ 36,000
E	\$ 32,000
F	\$ 46,000
G	\$ 18,000
H	\$ 17,000

CIEGOS:	\$1,500/\$3,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$150
POZO:	\$6,000

Situación: Tarde en un torneo mayor. La mesa es una mezcla de jugadores conservadores y agresivos. El jugador D parece moderadamente apretado. Has ganado tres pozos recientes sin tener que mostrar tu mano.

Tu mano: A(e)-K(d)

Pregunta: *¿Cuál es tu jugada?*

Respuesta: As-rey en un pozo que no ha sido abierto ciertamente vale una subida. Deberías subir cerca de tres veces el gran ciego aquí, alrededor de \$9,000 a \$10,000.

Acción: Apuestas \$10,000. El jugador D, después de una larga pausa va con todo adentro por \$36,000. Todos los jugadores se retiran a tu alrededor. Ahora el pozo es de \$52,000.

Pregunta: *¿Qué haces?*

Respuesta: Primero, respira profundamente y no te apresures para hacer algo. Este es un consejo generalmente bueno para los que están jugando, pero siempre me he asombrado que tan a menudo los jugadores van a entrar en pensamientos profundos acerca de decisiones relativamente triviales temprano en un torneo, y luego van con una apuesta con todo adentro en una fracción de segundo. Entrénate a ti mismo para ser un buen consumidor, y tus resultados van a mejorar dramáticamente a la larga.

El siguiente paso es verificar las ventajas del pozo. Asegúrate de hacer esto antes de que empieces a pensar qué mano puede tener tu oponente. He visto a muchos jugadores hablar de cómo jugaron una mano y olvidaron completamente computar las ventajas del pozo. No caigas en esa trampa.

En este caso, puedes retirarte y tener \$40,000 en tu pila de fichas. Si vas y ganas tendrás \$92,000, pero si vas y pierdes solamente tendrás \$14,000. Ir significa arriesgar \$26,000 para ganar \$52,000, lo que significa que se te están ofreciendo ventajas exactamente de 2 a 1 en tu apuesta.

Ahora estás listo para pensar acerca de las manos. ¿Qué podría tener tu oponente aquí? Para hacer las cosas más simples, vamos a agrupar sus posibles manos en tres categorías.

1. Tiene ases o reyes. Este es el peor resultado posible para ti. Ases es peor que reyes por mucho, pero agrupemos estos dos desastres juntos y digamos que llevas las de perder 4.5 a 1 cuanto esto sucede.
2. Tiene par más bajo que ases y reyes. Probablemente reinas o jotos, aunque he visto gente hacer estas movidas con dieses, nueves o pares aún más bajos ocasionalmente. Llevas las de perder cerca de 13 a 10 aquí.
3. Tiene alguna otra mano y está haciendo una movida con un blofeo o un semi-blofeo, o erróneamente está apostando por valor. Con estas manos eres algo favorito entre 3 a 2 y 2 a 1.

No cometas el error de no tomar en cuenta la Categoría No. 3. Sólo porque tú no harías una movida con algo como rey-reina no significa que otro jugador no lo hará. Puede haberte “leído” como un blofeo. Podría haber decidido que lo has estado empujando alrededor y que era hora de pescar una mano y ponerte un alto. O podría haber decidido que los ciegos estaban aumentando demasiado rápido y que no podía esperar más para hacer una movida en un pozo significativo. Sobre el tablero, no necesitas conjeturar cuál de esas posibilidades podría ser cierta. Sólo mantente alerta de que siempre que alguien pone todas sus fichas en el pozo, una posibilidad distinta de no-cero de que realmente tiene una mano.

Yo estimaría la posibilidad de la categoría 3, mínimo en un 10 por ciento, quizá cuando mucho un 20 por ciento. Si ese es el caso ¿qué tan grandes son las posibilidades de que tenga ases o reyes para que quieras retirar tu mano? Sin trabajar a través de todos los cálculos aquí, la respuesta parece ser alrededor del 50 por ciento. Si tú crees que hay una posibilidad de más del cincuenta por ciento de que tenga una de esas dos manos, deberías retirarte. Si es menos, deberías ir.

En un torneo, casi siempre voy a ir en esta situación. Con objeto de retirarme, necesitaría asegurarme de que el jugador D es así de super-agresivo, y también tendría que saber que he estado proyectando una imagen generalmente apretada de mí mismo, lo que desanimaría a la gente a hacer movidas imprecisas contra mí cuando hago una apuesta grande. Aquí, el problema estipuló que me he llevado algunos pozos recientes sin mostrar una mano, y eso aumenta las posibilidades de que alguien se moverá desde arriba contra mí con una mano menos que Premium.

Por cierto, en un juego donde predominan los jugadores muy conservadores a la antigua, tiraré el as-rey en esta situación. Es mucho más probable que te encuentres con que te han subido con las manos que más temes, ases o reyes. Sin embargo, debes estar alerta de que los juegos de efectivo recientemente se han hecho considerablemente más imprecisos con un influjo de jugadores acostumbrados al juego de torneo y el estilo conservador a la antigua se está volviendo raro.

Resolución: Tú vas y tu oponente voltea un par de reinas que se van arriba para ganar el pozo.

MANO 8-6

CIEGO PEQUEÑO (TU)	\$ 1,470
GRAN CIEGO	\$ 1,500
A	\$ 2,530
B	\$ 1,470
C	\$ 1,920
D	\$ 1,570
E	\$ 430
F	\$ 4,270
G	\$ 680
H	\$ 1,480

CIEGOS: \$10/20
POZO: \$30

Situación: Temprano en un torneo en línea de mesas múltiples. Los jugadores F y G han sido imprecisos y agresivos. El jugador H ha sido apretado.

Tu mano: 6(d)-5(d)

Acción para ti: Los jugadores A, B, C, D y E se retiran. Los jugadores F, G y H van. Ahora el pozo es de \$90.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Seis-cinco del mismo palo es un poco bajo para un conector del mismo palo, pero estás bien pagado por tus problemas. El pozo te está ofreciendo ventajas de 9 a 1 en este punto, entonces pon otros \$10 y toma un flop.

A algunos jugadores les gusta poner una gran subida aquí según la teoría de que todos han mostrado debilidad por sólo entrar, por lo que el pozo puede ser robado fácilmente. Esa es una jugada legítima si no la haces demasiado y si la mesa ha jugado apretado. Es menos buena en el poker en línea que en el poker en vivo porque los jugadores tienden a ser imprecisos.

Es una jugada especialmente mala aquí. Tanto el jugador F como el jugador G han sido imprecisos en lo que va del juego y tienen pilas de fichas extremas. El jugador F tiene una pila de fichas grande y por lo tanto puede sentir que tiene poco que arriesgar para agarrarte, y el jugador G es impreciso y probablemente está desesperado. Esos son dos objetivos difíciles, y dos son demasiado para mí. Sólo ve.

Acción: Tú vas por otros \$10 y el gran ciego pasa. Hay cinco jugadores en el pozo que ahora tiene \$100.

Flop: 6(e)-3(t)-2(d)

Acción: Eres el primero en actuar. *¿Qué haces?*

Respuesta: Con todo y todo, un muy buen flop para ti. Tienes un par top, una corrida hacia adentro y necesitas dos cartas para un color. Sería tonto echarte para atrás; ésta no es una mano con la que quieres perder tiempo. Solamente pon una apuesta de alrededor de dos tercios del pozo y ve qué sucede. Tal vez tomes la mano ahora mismo.

Acción: Apuestas \$60. El gran ciego y el jugador F se retiran. El jugador G va. El botón se retira. Ahora el pozo es de \$220.

Cuarta calle: 2(c)

Acción: *¿Qué haces?*

Respuesta: Tres buenas noticias. Eliminaste a tres jugadores y el jugador que queda es impreciso y tiene una pila de fichas corta por lo que no te puede hacer mucho daño, y el dos en cuarta calle no es probable que le haya ayudado a su mano.

Deberías hacer una apuesta sólida aquí. No estás realmente preocupado acerca de prevenir una formación, porque el tablero hace imposible un color y una corrida es altamente improbable. Sólo necesitas cargarle a él por el privilegio de quedarse alrededor. Un monto de alrededor de la mitad del pozo se ve bien.

Acción: Apuestas \$100 y él va. Ahora el pozo es de \$420. *¿Qué haces?*

Respuesta: En este punto deberías estarte preguntando sólo qué es lo que tiene tu oponente. Presumiblemente no está formando un color o una corrida. Si tiene un par más alto que el tablero podría haber subido en dos diferentes puntos pero no lo hizo. Si tiene un seis, es casi ciertamente un seis mayor que el tuyo. Concebiblemente se quedó con as-tres del mismo palo y ahora tiene par mediano.

Quinta calle: K(d)

Pregunta: *¿Qué haces?*

Respuesta: El rey no fue de ayuda, pero probablemente tampoco fue un desastre. Es menos probable que los jugadores se queden con rey-x que con as-x. Sin embargo, no tienes nada más de lo que has representado desde el principio, par top.

Hay dos maneras para manejar la situación ahora. Podrías hacer una apuesta defensiva de \$150 o algo así, con la idea de evitar cualquier apuesta de su parte. O podrías sólo pasar y ver qué sucede. Si no tiene nada, el que tú pases podría incluso incitarlo a hacer algo estúpido.

Mi mejor elección es pasar. No tengo una mano fuerte y estaría algo feliz con sólo pasar la mano y ver que sucede sin involucrar más fichas. Si eso lo induce a apostar, entonces decidiremos en ese punto lo que queremos hacer.

Acción: Tú pasas. El va con todo adentro por sus últimos \$400. El pozo es ahora es \$980. *¿Ahora qué?*

Respuesta: Hablamos mucho acerca de blofear en este capítulo, y ahora es tiempo de decidir si nos han blofeado o no!

Primero veamos las ventajas del pozo. Tenemos que poner \$500 para ir a un pozo de \$980, por lo que estamos consiguiendo ventajas de casi 2 a 1 en nuestro dinero. Bajo las circunstancias (todo adentro de una pila de fichas corta) eso crea una fuerte presunción a favor de ir. Necesitarás estar convencido de que estás derrotado antes de retirarte aquí.

Si su última apuesta fue una apuesta de valor, ¿tiene sentido lo que tiene y cómo ha jugado la mano? Solamente hay dos posibilidades aquí:

1. Tiene K-x y fue hasta el final con él.
2. Tiene un par por arriba del tablero y se rehusó a apostar antes del flop, después del flop o después del turn.

Un jugador impreciso desesperado podría ir hasta el final con un rey aunque es más probable que los jugadores hagan esta jugada con as. ¿Se habrá rehusado un jugador impreciso a apostar todo el camino con un sobre par? Lo siento, no compro eso. Hay muchas dudas de cómo se jugó esta mano, por lo que creo que hay una sólida oportunidad de que está blofeando. Combinado con las excelentes ventajas del pozo, tienes una ida fácil aquí.

Acción: Tú vas y él voltea as-siete de diferente palo. Tú ganas el pozo.

Siempre altera los nervios cuando vas y no tienes mucho de una mano, pero si el escenario de las apuestas es sospechoso y las ventajas son buenas, tienes que hacer que enseñe sus cartas. Esto es sin duda cierto en línea, donde los jugadores no han invertido mucho en el torneo y blofear es mucho más común.

MANO 8-7

CIEGO PEQUEÑO	\$ 3,400
GRAN CIEGO (TU)	\$ 16,600
A	\$ 8,900
B	\$ 6,400
C	\$ 12,100
D	\$ 4,500
E	\$ 17,600
F	\$ 13,800

CIEGOS:	\$200/\$400
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$25
POZO:	\$800

Situación: A la mitad de un evento en línea de mesas múltiples. El jugador E ha sido agresivo.

Tu mano: K(e)-K(d)

Acción para ti: Los jugadores del A al D se retiran. El jugador E sube poniéndole en \$800. El botón y el ciego pequeño se retiran. El pozo ahora es de \$1,600. Te cuesta \$400 para ir.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Tu mano ciertamente es lo suficientemente fuerte para subir, pero es buena para subir dadas las ventajas del pozo de 4 a 1.

Acción: Vas. El pozo ahora es de \$2,000.

Flop: J(d)-7(c)-4(e)

Acción: Eres el primero en actuar. *¿Qué haces?*

Respuesta: Este es un escenario de libro de texto para una buena apuesta de investigación/robo. Perdiste el flop, pero es un flop que fácilmente pudieron haber perdido tus oponentes también. Si no apuestas, seguramente te van a quitar el pozo. ¿Si apuestas la mitad del pozo, ganarías la apuesta una vez en tres? En mi experiencia, la respuesta es ciertamente “sí”. Entonces mete \$1,000 y ve qué sucede.

Acción: Tú apuestas \$1,000 y el jugador E se retira.

¿Tuviste miedo de ir contra una pila de fichas más grande? Recuerda, eres el de la segunda pila de fichas más grande, por lo que puedes herirlo tanto como él te puede herir a ti. En un balance de terror muto, el que sea que actúe primero tiene la ventaja.

MANO 8-8

CIEGO PEQUEÑO	\$ 22,000
GRAN CIEGO	\$ 1,800
A	\$ 5,600
B	\$ 12,000
C	\$ 1,600
D	\$ 9,800
E	\$ 4,400
F	\$ 4,500
G	\$ 6,100
H (TU)	\$ 8,200

CIEGOS:	\$100/\$200
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$25
POZO:	\$550

Situación: A la mitad del primer día de un torneo mayor. El ciego pequeño ha estado jugando poker fuerte y perceptivo.

Tu mano: K(e)-K(d)

Acción para ti: Todos los jugadores del A al G se retiran.

Pregunta: *¿Vas, subes \$600, subes \$1,800 o vas con todo adentro?*

Respuesta: Wow. Agradable situación. Tienes un gran par de reyes, y solamente dos jugadores por actuar detrás de ti. La jugada típica es hacer una subida sólida a \$600 aquí. Eso es tres veces el gran ciego, pero no tanto como para que alguien detrás de ti que tenga alguna clase de mano no pueda ir. Con una gran mano y posición quieres acción. Pero no quieres que nadie entre de a gratis, en caso de que alguien tenga as-carta baja. Por lo que un as en el flop te aplastaría. Entonces \$600 es una buena y sólida jugada con tu mano.

¿Qué clase de mano apostaría \$1,800 aquí? Bueno, esa es una sobre apuesta, una apuesta atemorizante, de una mano que no es muy buena pero quiere robar el pozo de cualquier forma, usando la ventaja del botón.

¿Si fueras el de la pila de fichas más grande en el ciego pequeño, qué pensarías de una apuesta de \$600? No serías capaz de decir mucho. Podría ser un robo, pero también podría ser una apuesta de una mano razonable buscando acción.

Y en esa posición, ¿qué pensarías de una apuesta de \$1,800? Probablemente pensarías “Ese pequeño bribón está tratando de robarme el pozo. Tengo dos cartas decentes, lo voy a aplastar como a un gusano”. Es por eso por lo que deberías apostar \$1,800 aquí (o una cantidad similar). Es una apuesta perfecta contra un jugador perceptivo, dada tu pila de fichas y la pila de fichas del ciego pequeño. Es una situación de robo. Se ve como si estás tratando de robar, y alguien con una pila de fichas de \$22,000 podría ver esto como un gran momento para venir desde arriba y quitarte tu apuesta. Más aún, tu apuesta es lo suficientemente pequeña en relación con tu propia pila de fichas (\$8,200) por lo que (desde su punto de vista) podrías irte fuera y todavía tener una significativa pila de fichas. Y la pila de fichas es lo suficientemente grande como para que, en el peor escenario; se pueda perder con todo adentro y seguir haciéndolo bien.

Acción: Tú subes a \$1,800. El ciego pequeño te pone con todo adentro. El gran ciego se retira. El ciego pequeño voltea Q(e)-10(c) y tus reyes se van arriba.

Una gran mano y valió la pena repetir su estudio. *Recuerda que la mejor manera para ejecutar una trampa es imaginar la mano que estás representando, y luego jugar exactamente como tú jugarías la mano imaginaria.*

Nota otra vez que esta jugada solamente funciona contra un jugador fuerte y perceptivo, uno que entendería porqué estabas sobre apostando el pozo. Un jugador débil con una mano promedio solo vería la gran apuesta y tiraría su mano.

MANO 8-9

CIEGO PEQUEÑO	\$ 80,000
GRAN CIEGO (TU)	\$ 200,000
A	\$ 80,000
B	\$ 80,000
C	\$ 62,000
D	\$ 100,000
E	\$ 300,000

CIEGOS:	\$2,000/\$4,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$200
POZO:	\$7,400

Situación: Tarde en el segundo día de un torneo mayor. Quedan 13 jugadores en 2 mesas. Solamente se pagarán 11 lugares. El jugador C es un jugador sólido que recientemente perdió un par de manos clave.

Tu mano: 9(t)-6(t)

Acción para ti: Los jugadores A y B se retiran. El jugador C sube a \$19,000. Los jugadores D y E se retiran. El ciego pequeño se retira. Ahora el pozo es de \$26,400 y te cuesta \$15,000 para ir.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Retírate. Tus ventajas del pozo están bien, pero tu mano es demasiado débil. No hay razón en este punto para pensar que el jugador C está haciendo una movida simplemente en el pozo, una subida razonable desde posición media podría no significar nada, pero en la ausencia de cualquier información deberías asumir que significa lo que parece significar – una buena mano también. No asumas que de alguna manera puedes llevar al jugador C fuera del pozo con una movida graciosa o una pila de fichas más grande. Sólo ha puesto un tercio de sus fichas en el pozo por lo que tienes que darle crédito de estar dispuesto a ir todo el camino con esta mano.

Acción: De hecho vas por otros \$15,000. Ahora el pozo es de \$41,400.

Flop: K(t)-9(e)-3(e)

Pregunta: Es tu movida. *¿Qué deberías hacer?*

Respuesta: Algunas manos tienen un momento o dos donde es posible, con una apuesta con agallas, ganar una mano que podría perderse de otra forma. Este es ese momento. En la mesa, necesitas desarrollar una sensación para esos momentos; todos los buenos jugadores la tienen.

Consideremos las posibilidades aquí.

1. **Si pasas,** el jugador C asumirá que perdiste el flop y apostará. Ya que su pila de fichas y el pozo son ahora del mismo tamaño, cualquier apuesta razonablemente grande de su parte lo comprometerá en el pozo. Tendrás que estar preparado ya sea para retirarte con su apuesta o para ir con todo adentro con ella.

2. **Si vas con todo adentro**, él interpretará tu apuesta como debilidad. Después de todo, si tuvieras un rey en tu mano y le hubieras pegado a par top ¿tratarías de echarlo fuera? No. Deberías tratar de exprimirle un poco más de dinero con una apuesta más baja. Una sobre apuesta prácticamente grita que estás formando un color y que te gustaría que se fuera rápidamente. Si vas con todo adentro y él no tiene nada del todo, deducirá que tiene la mejor mano y va a ir.

3. **Si tomas la delantera con una apuesta de tamaño mediano**, sólo podrías ganar el pozo. Esa es una apuesta que tiene sentido para un jugador que acaba de hacer un par de reyes, y lo va a asustar más que cualquier otra jugada. Es también un típico semi-blofeo de no-limit hold'em. Podrías ganar el pozo ahora mismo, y si va contigo todavía tendrás algunas salidas con tu formación de color de tréboles.

Una vez que has decidido hacer una apuesta, necesitas decidir cuánto apostar ya que tu pila de fichas es muy grande comparada con la del jugador C, necesitarás tomar tu guía del tamaño de la pila de fichas que le queda al jugador C. Hasta ahora, el jugador C ha apostado \$19,000 dejándolo con \$43,000. Necesitas apostar lo suficiente como para que tu oponente piense en retirarse. También necesitas considerar que sucedería si tu oponente decide ir con todo adentro después de tu apuesta. ¿Tendrás una ida o una retirada en ese punto? Veamos algunas apuestas candidatas y cómo funcionarían.

1. **Supongamos que apuestas \$10,000.** Tu oponente necesitará poner otros \$10,000 para ir a un pozo de cerca de \$50,000. Las ventajas del pozo de 5 a 1 harán que ir sea casi obligatorio si no tiene una mano después de todo.

2. **Supongamos que apuestas \$15,000.** Ahora necesita poner otros \$15,000 para ir a un pozo de cerca de \$55,000. Está consiguiendo ventajas de casi 4 a 1 por lo que otra vez puede ir con casi nada. Si te regresa con una subida con todo adentro, te enfrentarás con un pozo de \$95,000 y \$25,000 para ir. Llevarás las de perder 2 a 1 para hacer tu color en dos cartas, y estarás consiguiendo ventajas sólo de 4 a 1 del pozo, por lo que vas a tener que ir con su subida con todo adentro.

3. **Supongamos que apuestas \$20,000.** Ahora necesita poner \$20,000 para ir a un pozo de cerca de \$60,000, por lo que solamente está consiguiendo ventajas de 3 a 1. Todavía podrá ir con casi todas las manos, pero si perdió su mano completamente debería retirarse. Si en lugar de eso te sube con todo adentro, te enfrentarás a un pozo de \$95,000 y \$20,000 para ir. De nuevo, una ida fácil de tu parte.

Cualquier subida le va a permitir ir con una subida con todo adentro, entonces apuesta la cantidad con la que es más probable que se retire: \$20,000.

Acción: De hecho vas con todo adentro y el jugador C va rápidamente. Voltea K(c)-9(e) y su par de reyes se van arriba para ganar el pozo.

Como se desarrolló la mano, realmente no había ninguna jugada que pudiera haber ganado el pozo o echarlo fuera. Pero recuerda este principio para el futuro: *Una apuesta pequeña puede ser más atemorizante que una apuesta grande, especialmente para un jugador fuerte.*

MANO 8-10

CIEGO PEQUEÑO	\$ 1,810
GRAN CIEGO (TU)	\$ 2,240
A	\$ 1,130
B	\$ 980
C	\$ 2,220
D	\$ 1,620

CIEGOS:	\$30/\$60
POZO:	\$90

Situación: Tarde en un satélite de una sola mesa. El jugador C y el ciego pequeño son muy agresivos.

Tu mano: 4(t)-4(d)

Acción para ti: Los jugadores A, B, C, y D van. El ciego pequeño se retira.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Aunque la jugada estándar aquí sería pasar y ver un flop barato, ésta es realmente una gran oportunidad para robar. Piénsalo. Cuatro jugadores, de los cuales uno es conocido por ser muy agresivo, solamente han entrado al pozo en lugar de subir. Los requerimientos para subir son más bajos que lo usual ya que la mesa sólo tiene seis jugadores. ¿Qué podrían tener? Parece que te estás enfrentando quizá a uno o dos jugadores con cartas altas que no son par, o talvez as-x donde “x” es una carta baja, o algunos conectores del mismo palo o cartas conectadas, colores o corridas en formación.

Yo pondría aquí una apuesta de buen tamaño, por lo menos \$600 y vería qué sucede. La mayor parte del tiempo, los cuatro jugadores van a dejar su mano en lugar de ir con una gran apuesta y enfrentar una mano presumiblemente fuerte cabezas arriba. Si haces una apuesta como ésta y van, por lo menos tienes un par, por lo que aunque estás fuera de posición, todavía tienes algunas oportunidades para ganar desde este punto.

Esta es una movida muy elemental y muy fácil de hacer, por lo que no debes sobre utilizarla. La mayor parte de las veces yo sólo pasaría con esta mano, aún en esta posición, pero ocasionalmente haré la movida “robo del gran ciego” para llevarme un pozo.

Acción: De hecho pasas. El pozo todavía es de \$330.

Flop: 10(c)-8(e)-7(e)

Pregunta: *¿Qué haces?*

Respuesta: No conseguiste un cuatro en el flop y hay tres cartas más altas que tu mano y un color de espadas en formación en el tablero. Ya que no apostaste antes del flop, plausiblemente no puedes tratar de robar ahora. Demasiadas manos posibles ya sea que le pegaron al flop o ahora tengan fuertes tiradas para corridas o colores. Con cuatro oponentes, por lo menos un jugador debe haberte derrotado ahora mismo. Yo pasaría y luego me retiraría si alguien apuesta.

Acción: Pasas. El jugador A va con todo adentro por \$1,070. Los jugadores B, C y D se retiran. Tú te retiras también.

MANO 8-11

CIEGO PEQUEÑO	\$ 200,000
GRAN CIEGO (TU)	\$ 1'300,000
A	\$ 220,000
B	\$ 70,000
C	\$ 120,000
D	\$ 200,000

CIEGOS:	\$5,000/\$10,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$1,000
POZO:	\$21,000

Situación: Torneo mayor, mesa final. Tú eres un pro experimentado con una reputación sólida. El jugador A es un jugador atrevido y temido. Los jugadores B, C, D y el ciego pequeño son amateurs, algunos en su primer torneo mayor. La mesa final apenas ha empezado y las cámaras de televisión están alrededor.

Tu mano: 10(e)-9(e)

Acción para ti: Los jugadores A, B y C se retiran. El jugador D sube poniendo \$30,000. El ciego pequeño va poniendo \$25,000. Ahora el pozo es de \$76,000.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Antes de que hagas una movida, recuerda tomar en cuenta toda la posición. En poker, tu posición incluye todo lo que sabes: acerca de tu mano, acerca de los jugadores en la mesa, el conteo de las fichas, la situación – cualquier cosa que puede darte una clave acerca de cómo se comportarán las personas a las que estás enfrentando.

Lo que estás viendo aquí es un buen ejemplo de lo que yo llamo el juego BSB. Tenemos una apuesta del que está en el botón, que podría ser un intento para robar el pozo, y una ida del ciego pequeño, que no necesariamente indica alguna fuerza. Tu primer pensamiento debería ser que una gran apuesta aquí podría funcionar. Luego necesitas considerar qué es único acerca de esta situación, y ver si esos factores te hacen más o menos ávido para hacer tu jugada.

Los aspectos realmente únicos de esta posición en particular son las pilas de fichas relativamente chicas, el hecho de que tus oponentes son amateurs en lugar de pros experimentados, y la cobertura por televisión.

- 1. Cobertura de televisión.** Estar en televisión tiende a hacer que la gente se ponga nerviosa y la mayoría de la gente, cuando se pone nerviosa, se vuelve cautelosa, sobretodo porque no quieren parecer tontos frente a millones de personas.
- 2. Amateurs en lugar de pros.** Es menos probable que ellos vean tu juego como parte de una movida, y lo más probable es que lo vean sólo como una jugada fuerte de quien tiene la pila de fichas más grande.
- 3. Tamaños relativos de las pilas de fichas.** Este factor es de doble filo. Una apuesta les ofrece una oportunidad para duplicar y volver al torneo, pero también les ofrece una oportunidad para salir rápidamente en sexto lugar con un premio pagado más bajo. Aún los amateurs reaccionan diferentemente a esta situación. Algunos sólo están felices por estar en el dinero y sienten que ahora ya no es tanta la presión, mientras que otros están calculando el valor de moverse uno o dos escalones arriba.

En balance, me parece que la situación presenta un caso más fuerte de lo normal para apostar aquí, por lo que pondría a los dos jugadores con todo adentro con una apuesta de \$200,000.

Acción: Apuestas \$200,000 y ambos jugadores se retiran.

MANO 8-12

CIEGO PEQUEÑO	\$ 80,000
GRAN CIEGO (TU)	\$ 300,000
A	\$ 100,000
B	\$ 200,000
C	\$ 140,000

D

\$ 120,000

CIEGOS:	\$2,000/\$4,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$500
POZO:	\$9,000

Situación: Torneo mayor, trabajando el camino hacia la mesa final. En este punto quedan doce jugadores en dos mesas. El jugador D es agresivo y en el pasado se ha movido al pozo desde el botón.

Tu mano: J(d)-2(d)

Acción para ti: Los jugadores A, B y C se retiran. El jugador D sube a \$15,000. El ciego pequeño se retira. Ahora el pozo es de \$24,000 y te cuesta \$11,000 para ir.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: A pesar de que lo que tienes es débil, a menudo deberías subir aquí – quizá de \$30,000 a \$40,000. La subida es buena por dos razones:

Hay una oportunidad significativa (quizá tanto como del 60 por ciento) de que el jugador D estaba robando y ahora se va a retirar. Si va, tu mano conseguirá algunos flops y ganará algunos pozos. Si te vuelve a subir, definitivamente estás derrotado y puedes dejar tu mano. Cualquier apuesta que puede ganar inmediatamente del 50 al 60 por ciento de las veces es una apuesta redituable de hacer.

En las últimas etapas de un torneo, debes defender tu juego y hacerles saber a los otros jugadores que deben tratarte con respeto. Van a pescar el mensaje y se van a ir contra alguien más en la mesa. Mucho de la psicología del poker se remonta a las lecciones que los niños aprenden en el jardín de niños. “No te dejes intimidar”. “No dejes que nadie te empuje hacia fuera”. “Muestra que estás dispuesto a pelear, y el otro niño se va a echar para atrás”. Lo que funcionó en un campo de juegos, funciona en el poker también.

Acción: Tú subes a \$50,000 y el jugador D se retira.

MANO 8-13

CIEGO PEQUEÑO	\$ 1,800
GRAN CIEGO (TU)	\$ 2,250
A	\$ 970
B	\$ 1,600
C	\$ 1,150
D	\$ 2,300
E	\$ 4,000
F	\$ 5,300
G	\$ 2,150

CIEGOS: \$25/\$50
POZO: \$75

Situación: Temprano en un torneo mayor. El jugador G ha parecido moderadamente apretado.

Tu mano: K(t)-Q(d)

Acción para ti: Todos los jugadores del A al F se retiran. El jugador G sube poniendo \$100. El ciego pequeño se retira. El pozo es ahora de \$175.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Aquí está un ejemplo del típico juego botón – ciego pequeño – gran ciego. El botón sube, lo que podría ser cualquier cosa desde una pura apuesta de valor hasta un franco intento de robo. Tú tienes una mano mayor que el promedio en el gran ciego, por lo que estás obligado a volver a subir sustancialmente. No subir es un claro error. El botón va a tener posición en ti a lo largo de la mano y quisieras eliminar esa desventaja tan rápidamente como sea posible. Entonces sube ahora y trata de terminar la mano.

Acción: Tú subes a \$400. El botón va con todo adentro por sus últimos \$2,050. *¿Qué haces?*

Respuesta: Hiciste una pregunta y tienes una respuesta clara. El dice que tiene una mano real, probablemente un par alto. Es temprano en el torneo, su pila de fichas era sólida y no había ninguna razón para que pusiera todas sus fichas en peligro con nada. Por lo tanto cree en él y vete.

Dos puntos más para recordar aquí.

1. Nunca temas dejar ir una movida si no funcionó. Hablando estrictamente, nuestra subida con rey-reina no puede ser considerada una “movida”. Tenemos abundante valor dado que la subida vino del botón. Además, esperábamos tomar el pozo o por lo menos hacer retroceder un poco a nuestro oponente y fallamos. No es una desgracia el admitir que una apuesta no funcionó y sólo dejamos ir el dinero. Recuerda que ir con todo adentro con rey-reina de diferente palo no era nuestra intención cuando apostamos.

2. Aún en línea, una apuesta con todo adentro usualmente significa algo. Muy rara vez solamente es un completo blofeo. No muchos de esos jugadores que tengan las suficientes agallas para tener siete-tres y

A. Hacer una movida y luego

B. Ir con todo adentro contra alguien que va mostrando fuerza.

Acción: Te retiras.

MANO 8-14

CIEGO PEQUEÑO	\$ 60,000
GRAN CIEGO	\$ 155,000
A	\$ 60,000
B	\$ 165,000
C	\$ 85,000
D (TU)	\$ 160,000

CIEGOS:	\$600/\$1,200
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$200
POZO:	\$3,000

Situación: Mesa final de un torneo mayor. El gran ciego ha sido generalmente apretado. En un par de ocasiones lo has visto hacer una movida en el pozo y luego echarse para atrás después de que le vuelven a subir con un buen monto. Tú eres conocido como agresivo.

Tu mano: J(c)-10(t)

Acción para ti: Los jugadores A, B y C se retiran.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Joto-diez en el botón es lo suficientemente bueno para hacer una movida en los ciegos, especialmente porque la pila de fichas más pequeña está en el ciego pequeño y el gran ciego es conocido por ser apretado. Solamente pon la subida estándar antes del flop (en esta mesa ha sido de \$5,000 durante esta ronda) y ve que sucede.

Acción: Subes a \$5,000. El ciego pequeño se retira pero el gran ciego va.

Flop: El flop viene de 9(t)-7(e)-7(d)

Acción: El gran ciego pasa. Ahora el pozo es de \$11,800. *¿Qué haces?*

Respuesta: ¿Qué podría tener el gran ciego en este punto? Se le ofrecieron ventajas muy favorables para ir antes del flop. El pozo era de \$8,000 y le costaba \$3,800 para ir, por lo que tenía ventajas mejores de 2 a 1. Aún un jugador apretado hubiera ido con casi todos los pares o dos cartas altas. Un par alto hubiera promovido casi siempre volver a subir antes del flop, especialmente de un jugador apretado. A menos de que hay ido con un par de nueves o una carta alta y un nueve. Este flop no le debería haber ayudado, por lo que no hay nada misterioso en que pase después del flop. Tus mejores conjeturas en este punto deberían ser que tiene ya sea

1. Un par de bajo a mediano,
2. Una carta alta y un nueve, o
3. Dos cartas altas.

Si tiene dos cartas altas, una apuesta lo debería echar fuera de la mano.

¿Deberías apostar? La respuesta es claramente sí. La forma del flop es muy buena, con todas las cartas más bajas que las tuyas. Si tu oponente tenía dos cartas altas, ha perdido el flop completamente. Si apuestas y va, tienes diez probables salidas: tres jotos, tres dieses, y cuatro ochos para una corrida. El argumento final (e importante) para apostar es que tu oponente es conocido como apretado.

Si vas a apostar, ¿deberías hacer una apuesta de continuación (cerca de la mitad del pozo) o una apuesta del tamaño del pozo? Cualquiera de las dos apuestas lo debería echar fuera si tiene dos cartas altas, y ninguna apuesta lo va a echar fuera si tiene 9-x. Un par bajo probablemente lo dejará alrededor en cualquier caso también. Yo iría con la apuesta de continuación simplemente porque debería de cumplir el mismo objetivo con menos riesgo.

Acción: Apuestas \$12,000. El gran ciego va. Ahora el pozo es de \$35,800.

Cuarta calle: K(d)

Acción: El gran ciego apuesta \$20,000. *¿Qué haces?*

Respuesta: Después de ir antes del flop y pasar en el flop, ahora el gran ciego apuesta la mitad del pozo cuando aparece un rey. Si el gran ciego está representando un rey en su mano, ¿qué rey podría tener? As-rey o un par de reyes hubieran vuelto a subir antes del flop. Con rey-reina, rey-joto o rey-diez hubiera tirado la mano después de tu apuesta en la última ronda. Con K-9 y K-7 probablemente estaría jugando lento, ya que tú eres conocido por ser agresivo. Un rey no es plausible que tenga en este punto.

Es más probable que tenga algo como par mediano o par bajo, en cuyo caso esta apuesta representa un último intento para ganar el pozo. Además, has visto a este jugador hacer un par de estos intentos en el pasado y luego echarse para atrás cuando le suben. La movida correcta aquí es hacer la jugada del atraco en la callejuela de atrás y venir desde arriba, representando que el rey te ayudó. (Razonable por la fuerte apuesta previa). Con una apuesta lo suficientemente grande para mostrar que tu oponente puede eventualmente tener que comprometer todas sus fichas en la mano. Nota también que si va con tu apuesta, el rey te ha dado cuatro salidas más, ya que ahora las reinas completan tu corrida.

Acción: Subes a \$48,000. El gran ciego se retira.

En este punto algunos lectores pueden estarse preguntando “Espera un minuto, ¿cómo sabes que esas veces anteriores en que viste a este tipo retirarse después de una apuesta más tarde no eran solamente una trampa? ¿Quizá él sabe que tú recuerdas esas jugadas y ahora ha decidido atraparte alistándose para quitarte todas sus fichas?”

Bueno, no lo sabes, por supuesto. En poker siempre tienes que hacer estos juicios basado en lo que los estadísticos considerarían una muestra de tamaño inadecuado. Pero a menos de que juegues con las mismas personas una y otra vez por semanas y meses un tiempo, eso es toda la evidencia que vas a tener. En el análisis final, es sólo un asunto de ir con la mejor evidencia que tienes,

tan pequeña como pueda ser, mientras lo combinas con un razonamiento de sentido común y el análisis de las ventajas del pozo.

MANO 8-15

CIEGO PEQUEÑO	\$ 140,000
GRAN CIEGO	\$ 600,000
A	\$ 11,000
B	\$ 200,000
C	\$ 200,000
D	\$ 50,000
E	\$ 100,000
F (TU)	\$ 200,000
G	\$ 200,000

CIEGOS:	\$3,000/\$6,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$600
POZO:	\$14,400

Situación: Mesa final de un torneo mayor.

Tu mano: 5(c)-5(d)

Acción para ti: El jugador A va con todo adentro por \$11,000. El jugador E va. El pozo es ahora de \$36,400.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Aquí hay una oportunidad para hacer una jugada que cada buen jugador sabe de corazón.

La movida con todo adentro del jugador A no necesariamente significa algo. Está cerca de ser derrotado por los ciegos en las próximas dos manos, por lo que podría entrar al pozo con casi nada.

La ida del jugador E es más interesante. Presumiblemente sabe que el jugador A entró en el pozo con una mano aleatoria y puede estar tratando de conseguir algunas fichas con una mano que es solamente ligeramente mejor que una aleatoria.

La movida correcta aquí es venir desde arriba con una apuesta de buen tamaño, de cerca de \$40,000. Si el jugador E deja su mano, puedes tener de regreso \$29,000 de tus fichas y estarás cabezas arriba contra el jugador A pero con mucho dinero muerto de los ciegos, las entradas obligatorias y el jugador E todavía en el pozo. Por supuesto necesitas alguna clase de mano par hacer esta jugada, pero un par bajo es lo suficientemente buena.

Acción: Subes a \$40,000. El jugador G y los ciegos se retiran. El jugador E se retira. Ahora el pozo es de \$47,400 de los cuales tú solo contribuiste con \$11,000. El jugador A muestra J(d)-4(d) y tu par de cincos se va arriba para ganar el pozo.

Esta es una gran movida para hacer dinero pero no surge tan seguido. El jugador E cometió un error de principiante. Si iba a jugar, sin importar cuál fuera su mano, debería haber puesto alguna clase de subida, sólo para llevar su movida a la cabeza.

MANO 8-16

GRAN CIEGO (TU)	\$ 650,000
CIEGO PEQUEÑO	\$ 215,000
A	\$ 240,000
B	\$ 200,000

CIEGOS:	\$6,000/\$12,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$1,000
POZO:	\$22,000

Situación: Mesa final de un torneo mayor. Estás jugando en tu primer gran evento. El ciego pequeño es un jugador tramposo, super-agresivo, reconocido como uno de los mejores del mundo.

Tu mano: J(d)-8(c)

Acción para ti: Los jugadores A y B se retiran. El ciego pequeño sube a \$30,000. Ahora el pozo es de \$46,000. Te cuesta \$18,000 para ir.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: La mayoría de los jugadores correctamente piensan en joto-ocho como una mano relativamente débil. En una mesa completa ciertamente lo es. Pero en cabezas arriba está solamente un poco abajo del promedio. Cuando te encuentres con este hecho con una subida de un jugador super-agresivo, que podría haber hecho con dos cartas cualquiera, y las enormes ventajas del pozo que se te están ofreciendo (mejor que 2.5 a 1), y tu ventaja de posición, está claro que ir es obligatorio.

Cuando juegas contra jugadores super-agresivos, recuerda que todas tus manos son más fuertes de lo que se ven. Contra un jugador conservador en una mesa completa, J(d)-8(c) parece basura porque todas las manos que tu oponente podría jugar son mejores que esa. Pero un jugador super-agresivo en el ciego pequeño podría fácilmente estar haciendo una movida con cuatro-tres de diferente palo, en cuyo caso tu mano es una favorita sólida. En estas situaciones las ventajas del pozo y tu posición, no tus cartas, son la mejor guía cuando quieres jugar.

Acción: Tú vas. Ahora el pozo es de \$64,000.

Flop: J(e)-8(t)-2(d)

Acción: El ciego pequeño pasa. *¿Qué haces?*

Respuesta: Le has pegado a un par top en lo que de otra forma sería un flop mediocre, por lo que tienes una mano tremendamente fuerte. Tu problema real ahora es conjeturar cómo hacer el mayor dinero posible de una situación grandiosa.

Tu oponente pasó, lo que de un jugador super-agresivo probablemente significa que tiene algo. Los jugadores super-agresivos tienen una tendencia a pasar con manos fuertes y a apostar con manos débiles después del flop, especialmente contra jugadores que consideran débiles. Ahora mismo estará tratando de deducir qué es lo que tienes de la forma en que respondas a que él paso.

1. Si pasas, concluirá que no tienes nada, porque eso es lo que hacen los de primera vez cuando no tienen nada.

2. Si apuestas, te pondré en un par, probablemente jotos.

Se imaginará:

- A. No podrías tener un par antes del flop ya que no volviste a subir.
- B. No apostaría aquí sólo con un par de doces, y
- C. Estarías un poco asustado para apostar con sólo un par de ochos. Si lo que sea que el tiene es más bajo que jotos (lo que es probable), no se involucrará demasiado con la mano.

Tu mejor propuesta para hacer algún dinero aquí es jugar lento, empezando con pasar. Si tiene algo, va a deducir que no tienes nada y empezará a apostar en cuarta calle para llevarse el pozo.

Acción: El ciego pequeño apuesta \$30,000. Ahora el pozo es de \$94,000. *¿Qué haces?*

Respuesta: La tentación aquí para casi todos los jugadores es hacer una gran subida, diciendo en efecto “Ha! Soy más listo que tú!” Resiste a esta tentación. Tu objetivo cuando juegas poker es ganar el dinero de tus oponentes, no demostrar qué tan listo eres.

En lugar de eso, deberías emplear la estrategia de ponerle la cuerda a un bobo y sólo ir. El 3(t) probablemente no le ayudó a la mano de tu oponente pero hay dos tréboles en el tablero. Cuando vayas, tu oponente tratará de imaginarse lo que tienes. Aquí está como parecerá su razonamiento.

1. No tenías un par antes del flop porque no volviste a subir.
2. No tenías par de jotos en el flop porque solamente pasaste detrás de él.
3. Fuiste con una apuesta después de que apareció el 3(t), poniendo dos tréboles en el tablero.

La mano más razonable que coincide con estos hechos son dos tréboles, uno de ellos alto. Estabas consiguiendo ventajas del pozo de 3 a 1 para ir, lo que no es suficiente para ir basado sólo en el color, pero si tuvieras

una carta como el K(t), podrías pensar que los tres reyes que quedan eran todos salidas.

Al ir aquí, le diste a tu oponente un escenario plausible pero incorrecto para tu mano. Esa es una gran jugada cuando puedes hacerla, porque si una carta blanca viene en quinta calle y tú apuestas, él estará convencido de que perdiste tu mano y ahora lo estás blofeando.

Nota que solamente puedes hacer este truco contra un muy buen jugador. Un bobo no sabrá lo que estás haciendo y no tratará de imaginárselo tampoco.

Acción: Tú vas. Ahora el pozo es de \$124,000.

Quinta calle: A(e)

Buenas y malas noticias. Tu oponente puede temer que hiciste par de ases. Por otro lado, no es un trébol, por lo que si pensó que estabas haciendo un color, sabe que lo perdiste.

Acción: El ciego pequeño pasa. *¿Qué haces?*

Respuesta: Casi ciertamente eres el mejor, por lo que es tiempo de poner tu trampa y apostar algo. Sin embargo, no puedes apostar demasiado porque no quieres echarlo fuera. Un buen número es un poco menos de la mitad del pozo. Estará asustado por el as, pero sabrá que perdiste tu color, y las ventajas del pozo serán un gran incentivo para ir.

Acción: Apuestas \$50,000 y tu oponente muestra 10(t)-10(d) y tus dos pares ganan el pozo.

Cuando tienes una gran mano contra un jugador super-agresivo, permítele tomar la delantera en las apuestas. Trata de combinar jugar lento con ponerle la cuerda al bobo. A menudo sólo necesitas poner una apuesta en quinta calle.

MANO 8-17

CIEGO PEQUEÑO (TU)	\$ 3,260
GRAN CIEGO	\$ 10,400
A	\$ 3,600
B	\$ 5,540
C	\$ 2,000
D	\$ 13,200
E	\$ 7,780
F	\$ 4,470
G	\$ 3,400
H	\$ 1,700

CIEGOS:	\$100/\$200
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$25
POZO:	\$550

Situación: Torneo mayor, temprano en el segundo día. El gran ciego es un jugador muy agresivo al que le gusta venir desde arriba y subir para sacar a la gente de los pozos.

Tu mano: A(e)-A(d)

Acción para ti: Todos los jugadores del A al H se retiran. Sólo son tú y el gran ciego.

Pregunta: *¿Cómo manejas tus ases?*

Respuesta: Mientras que jugar lento una mano como ases antes del flop puede ser una jugada pobre, hay situaciones donde la movida tiene sentido, y esta mano parece ser una de ellas.

La única pregunta aquí es la mejor manera para apostar de tal forma que lleves todas tus fichas al pozo y las de él también. Si subes y tu agresivo oponente tiene alguna clase de mano, interpretará tu subida como un ciego pequeño tratando de robar el pozo, que un verdadero intimidador nunca permitiría. Pero si no tiene absolutamente nada, aún un intimidador va a tirar su mano. Ir, por el otro lado, significa una mano

muy débil en esta posición, (ni siquiera que valga la pena para hacer un intento con la mitad del corazón para robar) y volverá a subir por cualquier cosa. Entonces voto por sólo ir.

Acción: Vas por \$100 y el gran ciego te sube a \$400. Ahora el pozo es de \$1,050.

Pregunta: *¿Cuál es la mejor manera de proceder?*

Respuesta: Ese fue obviamente un buen resultado. ¿Ahora qué? Si es posible, queremos conseguir todas sus fichas en el pozo antes de que venga el flop. Si está subiendo con una mano medianamente fuerte, y pierdes el flop por completo, y hemos mostrado resistencia, se vuelve difícil el continuar jugando, aún para el lunático más certificado. Por lo que queremos hacer una subida más, para mantener vivo el pozo y darle una última oportunidad para empujarnos hacia fuera. Pero no puede ser una apuesta demasiado grande – no queremos asustarlo, sólo queremos actuar como un ratón al que le queda todavía un pavoneo.

Yo establecería ir con sus \$400 y luego subir \$600 adicionales. Eso pondrá el pozo en \$2,050 y le dará ventajas sobre 3 a 1 para ir. Probablemente un número irresistible, además una apuesta con todo adentro en ese punto podría empezar a verse bien para él. Considera la situación desde su punto de vista. Empezamos la mano con \$3,260 y hemos puesto hasta ahora \$1,200, quedándonos con \$2,060. Si nos pone con todo adentro (él piensa) todavía vamos a volver a tratar de robar con dos tercios de nuestra pila de fichas original. No estamos comprometidos en el pozo todavía por lo que todavía puede empujarnos con una apuesta grande. Si apostamos más de \$1,000 ahora mismo, será obvio que estamos comprometidos con el pozo y eso puede propiciar un semi-blofeo de su parte. Por lo que poner \$1,000 ahora se ve muy bien.

Acción: Tú pones \$1,000 y él te pone con todo adentro por \$2,060. Tú vas.

¡Perfecto! Ahora sólo tenemos que ganar la mano.

Resolución: El muestra A(t)-6(t). El tablero viene con 10-8-6-5-3 sin tréboles y nosotros duplicamos.

MANO 8-18

CIEGO PEQUEÑO	\$ 150,000
GRAN CIEGO	\$ 150,000
A (TU)	\$ 300,000

B	\$ 600,000
C	\$ 200,000
D	\$ 300,000

CIEGOS:	\$3,000/\$6,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$1,500
POZO:	\$18,000

Situación: Mesa final de un torneo mayor. El jugador D es un jugador agresivo que ha mostrado que tratará de robar los pozos con una ventaja de posición.

Tu mano: A(e)-10(e)

Acción para ti: Eres el primero en actuar.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: En una mesa completa, as-diez del mismo palo sería un poco débil para abrir el pozo. En una mesa de seis manos, es una mano perfectamente buena para abrir. Deberías hacer una subida sólida aquí.

Acción: De hecho subes a \$25,000. Los jugadores B y C se retiran. El jugador D va en el botón. Los ciegos se retiran. Ahora el pozo es de \$68,000.

Flop: K(t)-10(c)-3(e)

Pregunta: *¿Pasas o apuestas*

Respuesta: Hiciste un par medio, pero con un rey y un diez en el tablero, eres vulnerable a muchas manos plausibles. Cualquier rey te ha derrotado pero cualquier otra combinación de cartas altas podría estar formando una corrida.

Hay un par de formas para jugar esta mano. La manera más directa es solamente apostar cerca de la mitad del pozo, quizá \$25,000. Esto podría ganar la mano justo aquí, y ciertamente te dará información sólida acerca de tu oponente si elige ir o subir.

Una segunda forma es pasar y permitirle a tu agresivo oponente tratar de robar el pozo. Esto es más peligroso y potencialmente más redituable dado lo que conoces de tu oponente, hay una alta probabilidad de que

casi todas sus apuestas desde esta posición serán hechas con manos que tú puedes derrotar.

Acción: De hecho pasas. El jugador D apuesta \$40,000. *¿Qué haces ahora?*

Respuesta: Hay \$108,000 en el pozo y te cuesta \$40,000 para ir. Ya que el jugador D es muy agresivo, hay una buena oportunidad de que sólo está en un robo y lo has derrotado. Ir es fácil.

Acción: Tú vas. Ahora el pozo es de \$148,000.

Cuarta calle: 6(c)

Pregunta: *¿Pasas o subes?*

Respuesta: El seis no te ayudó, pero probablemente no ayudó tampoco a tu oponente. Habiendo conseguido una estrategia para la mano, deberías continuar con ella y sólo pasar.

Acción: Tú pasas y el jugador D pasa también.

Quinta calle: 6(t)

Pregunta: *¿Pasas o subes?*

Respuesta: Si el primer seis no le ayudó a tu oponente, entonces el segundo seis tampoco le ayudó. A menos de que tu oponente tenga un rey en su mano, ahora estás ganando el pozo. Pasar en cuarta calle fue un error si tiene un rey, a menos de que esté haciendo una trampa realmente profunda. Hay una movida que algunos jugadores muy fuertes emplean ocasionalmente, que yo llamo la movida de “apostar-pasar-apostar”. Así es como funciona. Tienes una mano como as-rey y consigues un flop como el que tenemos aquí, rey-x-x. Haces una apuesta de la mitad del pozo en el flop, lo que podría indicar fuerza o podría ser una apuesta de continuación estándar. Tu oponente va. En cuarta calle pasas, indicando que tu primera apuesta fue sólo una apuesta de continuación y que te has rendido en la mano. En quinta calle vuelves a apostar, indicando que decidiste que el pozo podría ser robado, y estás haciendo un movimiento en él. Cuando esta jugada funciona, tu oponente va o te sube al final con un par mediano o bajo, conjeturando que perdiste tu mano, y ganas un gran pozo.

¿Es probable que esta movida esté sucediendo aquí? Probablemente no, pero ten cuidado de eso. Es una herramienta en el arsenal de todos los jugadores top.

Mientras tanto ¿qué deberías hacer aquí? Apostar podría llevarse el pozo, pero pasar podría indicar un intento desesperado de robar el pozo en el final. Habiendo pasado hasta ahora, debes ser consistente y pasar en el final también.

Acción: Tú pasas. Tu oponente apuesta \$80,000. Ahora el pozo es de \$228,000. Te cuesta \$80,000 para ir. *¿Qué haces?*

Respuesta: Ir está claro, por supuesto. El pozo te está ofreciendo casi 3 a 1, y hay una excelente oportunidad de que tus dados sean buenos.

Resolución: Tú vas y tu oponente muestra 7(d)-5(d). Tú tomas el pozo.

Tenías una mano buena pero no una gran mano contra un oponente al que le gusta robar pozos. La propuesta de ponerle la cuerda a un bobo te dio mucho más dinero de la mano de lo que cualquier apuesta directa podría haberte dado.

MANO 8-19

CIEGO PEQUEÑO	\$ 1,400
GRAN CIEGO	\$ 2,770
A	\$ 5,040
B	\$ 2,180
C	\$ 1,900

D (TU)	\$ 2,180
E	\$ 970
F	\$ 1,770
G	\$ 1,210
H	\$ 2,100

CIEGOS: \$15/\$30
POZO: \$45

Situación: Temprano en un torneo en línea. El gran ciego ha sido agresivo. El jugador F acaba de llegar a la mesa y no tienes ninguna información acerca de él.

Tu mano: 9(e)-7(e)

Acción para ti: Los jugadores A, B y C se retiran.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: El juego puramente conservador es sólo tirar tu mano, por supuesto. Los jugadores super-agresivos se sienten muy cómodos jugando manos como ésta en posición media. (Si has visto algunas cintas de torneos que Gus Hansen ha ganado, te vas a dar cuenta que despliega gran habilidad al manejar estas cartas medianas del mismo palo). La idea es ver un flop barato que podría llegar a algo, en una situación donde la fuerza de tu mano es más probable que sea bien lograda. A mí me gusta hacer esta jugada, pero en raras ocasiones.

Acción: Tú vas. El jugador E se retira y el jugador F va. Los otros jugadores se retiran y el gran ciego pasa. Ahora el pozo es de \$105 y tú eres el segundo en actuar entre tres jugadores.

Flop: 10(d)-8(t)-6(t)

Acción: El gran ciego pasa. *¿Qué haces?*

Respuesta: Hiciste una corrida en el flop, que es el mejor resultado para tu mano. Es aún mejor que haber conseguido un color, ya que la mano está muy bien lograda. Ahora el problema es hacer algún dinero. Obviamente la mano es una candidata perfecta para jugar lento, ¿pero cuál es la manera correcta para jugar lento? Veamos tres diferentes propuestas.

El juego lento completo: tú pasas. Esto no consigue ningún dinero en el pozo pero garantiza que la mano continuará. Estás esperando por una de cuatro acciones aquí:

1. El jugador A tiene un poco de algo y hace una apuesta de valor.
2. El jugador F ve que dos pasan frente a él y decide que puede robar el pozo con una apuesta.
3. El jugador F pasa, pero una carta alta viene en cuarta calle y le hace par a uno de los dos jugadores.

El lado alto de juego lento completo es que es muy probable ganar una apuesta adicional aún si nadie en la mesa tiene nada. El lado bajo es que falla en conseguir algún dinero extra en el pozo porque es más fácil para tus oponentes salirse de un pozo pequeño.

El juego lento parcial: tú apuestas \$30. Poner la apuesta mínima en el pozo tiene el lado malo de que solamente por actuar, vas a echar fuera a todos los demás. Pero si sucede, era un gran tiro con el que ibas a hacer mucho dinero en la mano de cualquier manera. El lado bueno es que tu apuesta es tan pequeña que es fácil para ir (El jugador F está consiguiendo 4.5 a 1 en su dinero para ir), y mientras más grande hagas el pozo, más fácil será conseguir más dinero en las siguientes ronda.

La apuesta de continuación: tú apuestas \$50. Esta apuesta se ve como una apuesta de continuación estándar que puede ser interpretada como un intento de robo. Pero si ninguno de los jugadores tiene algo, realmente no importará si piensan que estás robando; solamente te van a dejar que robes.

Entre estas tres opciones, creo que apostar \$50 es claramente la peor. Yo sólo haría esta jugada si hubiera hecho varias apuestas de continuación recientemente, si me hubiera echado para atrás cuando viera que vuelven a subir, y si todos los otros jugadores fueran conocidos por ser agresivos. Si todas estas circunstancias estuvieran presentes, podría haber una oportunidad lo suficientemente buena de que alguno fuera después de mí para hacer que la apuesta valga la pena. De otra forma, hay demasiada oportunidad de que voy a echar fuera a los otros.

Las otras dos opciones (pasar o apostar lo mínimo) están cerca. Pasar casi ciertamente va a conseguir otra apuesta a lo largo del camino, y esa es mi jugada por omisión. Apostar \$30 se ve como si estoy haciendo una apuesta de continuación, lo que es útil ya que da alguna cobertura para mis apuestas de investigación más adelante. Mi mejor elección (por

una nariz) es pasar, pero no criticaría a nadie que hiciera la apuesta mínima.

Los principiantes tienden a irse por el mal camino en estas posiciones porque sienten que su mano es tan buena que están obligados a ganar más que una cantidad mínima de dinero. Una cruel realidad del poker es que tus buenas manos a menudo no consiguen mucho dinero porque nadie más en la mesa tiene la fuerza para entrar contra ti. La desventaja oculta de jugar manos como conectores del mismo palo medianos es simplemente que los flops que te pegan muy bien casi siempre por definición y los perderán los otros jugadores en la mesa, quienes están jugando cartas altas.

Acción: Apuestas \$50. El jugador F y el gran ciego se retiran y tú ganas un pozo muy pequeño.

MANO 8-20

CIEGO PEQUEÑO	\$ 15,500
GRAN CIEGO (TU)	\$ 60,000
A	\$ 70,000
B	\$ 16,000
C	\$ 22,000
D	\$ 104,000
E	\$ 10,000
F	\$ 33,000
G	\$ 115,000

CIEGOS:	\$600/\$1,200
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$50
POZO:	\$2,250

Situación: Torneo mayor, temprano en el segundo día. El jugador A es un veterano entendido en torneos con docenas de premios mayores bajo su cinturón. Puede jugar cualquier estilo, y es conocido por hacer apuestas de continuación.

Tu mano: 8(c)-8(d)

Acción para ti: El jugador A apuesta \$5,000. Todos los demás se retiran a tu alrededor. Ahora el pozo es de \$7,250. Te cuesta \$3,800 para ir.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Estás fuera de posición pero tienes una mano, y las ventajas del pozo son algo favorables. Te cuesta \$3,800 para tomar un tiro en un pozo de \$7,250, ventajas del pozo de casi 2 a 1. Entonces ve, no deberías subir porque la apuesta original vino desde una posición temprana. Contra un jugador en última posición que puso una apuesta, a menudo deberías volver a subir con una apuesta de tamaño agradable, ya que muchos de esos jugadores sólo estarán robando el pozo.

En general, no quieres retirarte con pares medianos antes del flop si el precio es razonable después de todo. Tu estrategia con ellos después del flop es muy simple. Si le pegas a tu tercia (las ventajas son de 7 ½ a 1 en contra, un número de debes guardar en tu memoria), entonces eres un gran favorito para ganar lo que será un gran pozo. Si pierdes el flop pero el flop es todo de cartas bajas todavía estás bien; tu oponente puede haber estado jugando dos cartas altas, en cuyo caso ahora eres un gran favorito. Si el flop viene con dos cartas altas, vas a tirar tu mano. ¿Otra forma? Sé creativo.

Acción: Tú vas. Ahora el pozo es de \$11,050,

Flop: 10(d)-4(e)-3(t)

Pregunta: Eres el primero en actuar. *¿Cuál es tu juego?*

Respuesta: Ese es un muy buen flop para ti. Ni color ni corrida en el tablero, y solamente una carta más alta que tus ochos. A menos de que tu oponente haya empezado con un par alto, o tenía un diez en su mano, probablemente tú tienes la mejor mano. Pero no puedes estar seguro. Esta es una mano que llama para alguna *agresión controlada*. Si tienes la mejor mano, quieres averiguarlo y hacer algún dinero. Si tienes la peor mano, no quieres perder toda tu pila de fichas. Tu problema es simple: si tu oponente tiene la mejor mano aquí, probablemente lo sabe. Supongamos que tú tenías, digamos, un par de reyes y el flop vino de 10(d)-4(e)-3(t). ¿No estarías muy seguro que estás en lo alto? ¿Y no estarías pensando “Como puedo atrapar a este oponente para que pierda todo su dinero”? Bueno, eso es lo que tu oponente está pensando ahora si te ha derrotado.

La jugada conservadora normal aquí es salir con una investigación de cerca de la mitad del pozo, digamos de \$5,000 a \$6,000. Esta jugada puede ganar el pozo aquí con un riesgo mínimo. Si tu oponente deja su mano, estás feliz de tomar el pozo. Si sube, probablemente estás derrotado y vas a tirar tu mano. Sin embargo, si tu oponente solamente

va tienes algunos problemas. Si la cuarta calle viene con una carta blanca, que es probable, ¿planeas apostar otra vez?

Otra movida más agresiva aquí es pasar-subir. Pasa ahora, y el jugador A casi ciertamente te va a apostar. El ha hecho eso frecuentemente en el pasado en respuesta a alguien que pasa. Entonces pon una subida agradable. Si el jugador A está todavía en la mano después de que pasas-subes, entonces casi ciertamente estás derrotado, y no vas a tener que poner más dinero en el pozo. (Se necesita a un gran jugador para jugar con nada después de que alguien pasa-sube). Pero si el jugador A está blofeando, el pasar-subir te da tu mejor oportunidad para ganar el pozo justo aquí, además de algunas fichas extra, mientras que seas capaz de salirte de la mano con certeza después de cualquier otra secuencia.

Acción: Tú pasas y el jugador A apuesta \$8,000. Tú subes a \$24,000 y el jugador A se retira.

MANO 8-21

CIEGO PEQUEÑO	\$ 1,140
GRAN CIEGO	\$ 600
A (TU)	\$ 870
B	\$ 1,420
C	\$ 2,170
D	\$ 1,620
E	\$ 1,040
F	\$ 1,140

CIEGOS: \$15/\$30
POZO: \$45

Situación: Temprano en un torneo en línea de una sola mesa. El jugador F ha mostrado una tendencia a subir agresivamente en última posición.

Tu mano: K(d)-J(d)

Acción: Eres el primero en actuar.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Una subida sería un poco sobre lo alto aquí. Lo que tienes es demasiado débil para una subida de valor en una mesa de ocho jugadores. Hay tres grandes pilas de fichas que vienen detrás de ti, y no sabes lo qué van a hacer. Tu posición en la mesa realmente te fuerza a jugar apretado aquí.

Está bien hacer una movida ligeramente agresiva; sólo ve y veamos que acción consigues. Si hay una gran subida detrás de ti te vas a retirar. Si tienes suerte, vas a conseguir un par que entren y ver un flop barato. También está perfectamente bien retirarse.

Acción: Tú vas por \$20. Los tres de las grandes pilas de fichas se retiran. El jugador E va. El jugador F, en el botón, sube a \$85. Los ciegos se retiran. Ahora el pozo es de \$190.

Pregunta: *¿Cuál es tu jugada?*

Respuesta: Es una jugada cerrada. Estás en mala posición con una mano muy débil y dos jugadores activos detrás de ti. Estabas jugando para ver un flop barato pero ahora no puedes. Esos son buenos argumentos para retirarse. Pero hay un buen argumento para ir: estás consiguiendo ventajas del pozo de cerca de 3.5 a 1.

Pregunta: *¿Qué haces?*

Respuesta: A pesar de las generosas ventajas del pozo, yo me inclinaría hacia retirarte. Además de mi mano no premium, hay dos razones adicionales.

1. Los dos jugadores activos tienen pilas de fichas más grandes que la mía. Ellos pueden eliminarme, pero yo no puedo eliminarlos.
2. Cuando hay jugadores activos detrás de ti, las ventajas del pozo que estás viendo no son necesariamente las ventajas finales. No sabes

realmente cuánto te puede costar jugar este pozo, entonces las ventajas de 3.5 a 1 tienen un asterisco adjunto.

Hay otro problema con tu mano que es el típico problema de las manos con cartas altas pero sin as. Ya que los jugadores tienden a quedarse con cartas altas, los flops que ayudan a tu mano tienden a ayudar a las manos de los otros jugadores también. Le llamo a esto “La Tragedia de los Comunes” y significa que tienes que ser muy cauteloso con manos como rey-reina, rey-joto, reina-joto y así. El mejor flop para esta mano es realmente una tirada a color de diamantes, que podría darte una mano ganadora, *y una mano que tú estuvieras seguro que fuera una mano ganadora.*

Acción: De hecho vas con la subida y otros \$55. El jugador E ahora se retira. El pozo es de \$245.

Flop: K(e)-Q(t)-J(t)

Pregunta: Tú actúas primero. *¿Qué haces?*

Respuesta: Conseguiste par alto y par bajo en el flop contra alguien que subió en mejor posición. Te debería gustar el flop, pero no gustarte demasiado. Tu oponente muy probablemente consiguió una parte de este flop. Podría haber hecho una corrida, una formación a color, o alguna combinación de una mano hecha y un color en formación. Tu mano es lo suficientemente buena para apostar, pero tienes que tener alguna precaución (porque la textura del flop es muy peligrosa).

Tu primera elección debería ser tomar la delantera por cerca de \$150 a \$160. Esto podría ganar el pozo justo aquí. Tu segunda opción sería pasar e ir cuando él apueste (porque lo hará).

Acción: Tú pasas. El apuesta \$85. Tú pasas y subes a \$325 y él va. Ahora el pozo tiene \$895.

Tu pasar-subir fue muy agresivo, pero conseguiste una situación pobre. Si hubieras tomado la delantera, sabrías exactamente qué hacer ahora (él tiene algo) pero hubieras pagado mucho menos por la información.

Cuarta calle: Q(c)

Pregunta: *¿Cuál es tu movida ahora?*

Respuesta: Sólo te quedan \$460 y el pozo tiene \$895 en este punto. La llegada de la Q(c) fue un desastre – interfiere con tu joto, reduciendo tu

mano básicamente sólo a un simple rey. Ahora cualquier mano que tenga una reina te ha aplastado. Además, el que tenga as-rey ha tomado la delantera.

No tiene sentido apostar. Dado el tamaño del pozo, no puedes forzar a tu oponente hacia fuera aún si vas con todo adentro y tienes abundantes razones para pensar que estás derrotado. Tu mejor resultado posible es pasar con tu mano, entonces pasa y ve que sucede.

Acción: Tú pasas y el jugador F apuesta \$200. *¿Deberías ir?*

Respuesta: No. Deberías subir.

Esto parece contra intuitivo ya que te acabo de explicar por qué todo está yendo mal con tu mano. Sin duda, probablemente estás derrotado ahora mismo. Pero la apuesta del jugador F te está dando ventajas de 5.5 a 1, que son enormes dado que hay alguna posibilidad de que todavía seas el mejor ahora mismo. Las ventajas te fuerzan a ir, pero si vas ahora, las ventajas te forzarán a ir en quinta calle sin importar lo que venga. Entonces sube ahora. No te costará nada extra si de hecho estás perdiendo, pero te hará algún dinero si estás ganando el pozo y tu oponente se va a rendir en el river.

Acción: Tú vas. Ahora el pozo es de \$1,295.

Quinta calle: 9(c)

Pregunta: *¿Apuestas?*

Respuesta: No. Tu situación sólo se puso peor porque ahora cualquier diez en su mano le da una corrida.

Acción: Te pone con todo adentro por sus últimos \$260. *¿Vas?*

Respuesta: Sí. Estás consiguiendo ventajas del pozo de 6 a 1. Ve y espera.

Acción: Tú vas y el voltea 10(t)-10(c) y con una corrida gana.

El juego de tu oponente fue completamente razonable a lo largo de toda la mano. Subió inicialmente con un par de dieses. Luego, después del flop cuando pasaste-subiste con una corrida abierta al final tenía diez salidas (cuatro ases, cuatro nueves y dos dieses) también, por que llevaba ligeramente las de perder en ese punto. Pero consiguió su corrida en el river.

Tú cometiste dos pequeños errores: elegir jugar la mano después de todo en mala posición, e ir en lugar de subir en cuarta calle. El segundo error no te lastimó, pero el primero terminó por costarte todas tus fichas. Es por eso por lo que los buenos jugadores son tan cautelosos con esas manos de cartas de caras que parecen buenas pero no son tan fuertes.

NOVENA PARTE

PUNTOS DE INFLEXION

PUNTOS DE INFLEXION

INTRODUCCION

Una de mis películas favoritas por cable muy tarde en la noche es una oscura película de horror de principios de los 1990's llamada *The Langoliers*, adaptada de una novela de Stephen King. En la película, un pequeño grupo de extraños viajando en un vuelo a través del país se encuentran en un extraño universo paralelo donde todas las demás personas han desaparecido. Mientras que todo alrededor de ellos parece real –edificios, plantas, campos- todo está curiosamente inerte. La comida sabe mal, los cerillos no encienden y el sonido no hace eco.

Después de algunas aventuras, nuestros héroes se dan cuenta que han pasado a través del usual rasgón en el tiempo y el espacio y que ahora están atrapados en una parte del pasado. Parece que mientras pasa el tiempo, deja atrás copias muertas de la realidad en su camino, y que ellos están parados en una de esas copias. Más malas noticias siguen rápidamente. Ya que a la naturaleza presumiblemente no le gusta la idea de llenar el universo con copias infinitas del pasado muerto, pronto son enfrentados por ejército de criaturas como pirañas (los langoliers) cuyo trabajo es devorar todo lo que haya a la vista. ¿Podrán nuestros héroes destruir a los rabiosos langoliers? No voy a arruinar el final, pero es una película graciosa.

Siempre me acuerdo de esta película cuando llego a las últimas mesas de un torneo grande. No importa qué tan asiduamente haya acumulado fichas en las etapas tempranas en los torneos, los ciegos sólo siguen subiendo y subiendo, devorando pilas de fichas tras pilas de fichas. El torneo se transforma de una lenta batalla de apuestas sutiles y blofeos en una carrera de romper cuellos hasta el final, caracterizado por desesperadas movidas con todo adentro y muestras culminantes. Muy entretenido para los espectadores, pero frustrante y con los nervios al máximo para los participantes, quienes ven días de cuidadoso esfuerzo convertidos en una gran caída después de otra.

Sin embargo, esta fase del torneo no es sin estrategia. Los jugadores tienen que asegurar sus manos a la luz de los siempre crecientes ciegos, lo que significa que la evolución de manos está cambiando constantemente. Dependiendo de la posición y del tamaño de los ciegos, manos que no valían la pena el primer día ahora se convierten en lo suficientemente fuertes para justificar una movida con todo adentro antes del flop.

Mi término para las reglas que gobiernan esta fase de un torneo es *La Teoría de los Puntos de Inflexión*. En este capítulo desarrollaré esta teoría para ti, y

como cambia la estrategia para jugadas adecuadas mientras tu pila de fichas se reduce en relación con los ciegos. *Que te quede claro que jugar correctamente alrededor de los puntos de inflexión es la habilidad más importante de los torneos de no-limit hold'em.*

EL PROBLEMA DE LOS PUNTOS DE INFLEXION

Una buena manera de pensar acerca de los puntos de inflexión en el poker es usando la analogía de un juego de futbol. Cuando la puntuación es cerrada y queda mucho tiempo todavía, un entrenador de fútbol tiene todo su rango de opciones ofensivas disponibles. Puede llamar para correr en una línea, una carrera amplia, un pase corto o una gran bomba. Puede usar un juego de correr exclusivamente, si esa es la fuerza del equipo. No está consternado de ninguna forma por el reloj.

Pero si su equipo cae detrás de un touchdown o dos, y el reloj empieza a correr en el último cuarto, su conjunto de opciones se deteriora. Primero pierde la disponibilidad para jugar un juego de corrida corta. Las jugadas corriendo permiten que el reloj se siga moviendo, devorando tiempo que no puede alcanzar. Luego pierde la disponibilidad de llamar para pases cortos; y no gana yardas en la cantidad que necesita. Después tiene que dejar los pases en medio del campo; pierden demasiado tiempo en el reloj aunque tengan éxito. En los últimos segundos sus opciones se reducen a una sola jugada – la bomba de Hail Mary dentro de la zona final.

El problema de los puntos de inflexión en un torneo de poker es muy similar al problema que enfrenta el entrenador de fútbol. Mientras tu pila de fichas se debilita, tus opciones se reducen. ¿Qué tan rápidamente se reducen? Antes de que contestemos esta pregunta, echemos un vistazo a los dos radios clave que gobiernan el juego con pilas de fichas cortas.

LA FUERZA FUERTE Y LA FUERZA DEBIL

LA M DE MAGRIEL Y LA Q DE HARRINGTON

Lo único y más importante que gobierna tu juego hacia el final de los torneos es la M, que es simplemente *el radio de tu pila de fichas con el total actual de los ciegos y las entradas obligatorias*. El número es crucial y debes desarrollar una facilidad para calcularlo rápida y fácilmente en la mesa. No necesitas conocerlo a lugares decimales; una aproximación funcionará muy bien, pero necesitas conocer tu M en todo momento. Aquí están algunos ejemplos:

Ejemplo 1. Cerca del final de un torneo mayor. Los ciegos son ahora de \$100/\$200 y las entradas obligatorias de \$25. Quedan nueve jugadores. Tu pila de fichas es de \$1,600. ¿Cuál es tu M?

Respuesta: Con nueve jugadores que quedan, hay \$225 en entradas obligatorias además de los ciegos, por lo que la cantidad total de los ciegos y las entradas obligatorias es de \$525 por mano. Tu M es $\$1,600/\525 que es cerca de 3.

Ejemplo 2. Cerca del final de un torneo mayor. Los ciegos son de \$5,000/\$10,000. Las entradas obligatorias son de \$1,000. Quedan diez jugadores. Tienes \$170,000 en tu pila de fichas. ¿Cuál es tu M?

Respuesta: Cada pozo ahora contiene $\$5,000 + \$10,000$, ó $\$25,000$. Tu M es $170,000/25,000$, lo que es poco menos de 7. (Cuando estoy haciendo estos cálculos en la mesa, realmente nunca hago divisiones, siempre he encontrado que la multiplicación es mucho más fácil. Seis veces $\$25,000$ es $\$150,000$, y siete veces $\$25,000$ son $\$175,000$. Entonces mis $\$170,000$ están entre 6 y 7 veces los ciegos y las entradas obligatorias, pero más cerca del 7 que del 6. Eso es lo suficientemente bueno para propósitos prácticos.

Ejemplo 3. Cerca del final de un torneo en línea de muchas mesas múltiples. Los ciegos son de \$3,000/\$6,000, con entradas obligatorias de \$500. Quedan ocho jugadores. Los cuatro jugadores que van a actuar después de ti tienen las siguientes pilas de fichas:

Jugador A	\$ 150,000
Jugador B	\$ 75,000
Jugador C	\$ 40,000
Jugador D	\$ 225,000

¿Cuál es la M de cada jugador?

Respuesta: Conocer tu propia M es bueno pero idealmente te gustaría conocer (aproximadamente) la M de otros jugadores en la mesa, especialmente de los que están detrás de ti. Por lo tanto tienes alguna idea de la presión bajo la que están por los ciegos. En este caso la suma de los ciegos y las entradas obligatorias es de \$13,000, entonces el cálculo para cada jugador será como sigue: (quitaré los miles para hacer los números más fáciles de usar).

Jugador A	$150/13 =$ cerca de 12
Jugador B	$75/13 =$ cerca de 6
Jugador C	$40/13 =$ un poco más de 3
Jugador D	$225/13 =$ un poco más de 17

Lo que la M te dice es el número de rondas en la mesa en las que podrás sobrevivir antes de que te coman los ciegos, asumiendo que no juegues ningún pozo en ese tiempo.

Es un número increíblemente importante y necesitarás estar haciendo estos pequeños y simples cálculos constantemente al final de un torneo. Mientras tu M se cae, tu juego necesita ser más y más agresivo. Pero tu agresión necesita ser selectiva, y de hecho hay ciertas manos que se pueden jugar mucho en Ms altas pero no que pueden jugar en Ms más bajas. Me gusta referirme a la M como la “fuerza fuerte”. Es la idea dominante que gobierna tu juego en las etapas finales de los torneos.

La idea de la M ha estado flotando alrededor del mundo del poker por mucho tiempo, pero los jugadores no tenían un nombre para ello hasta que Paul Magriel la empezó a llamar “M”, que sonaba bien para todos y el nombre se ha quedado. Paul Magriel, para aquellos que no saben, es un brillante jugador de backgammon y anterior campeón mundial (1978) cuyo libro *Backgammon*, que revolucionó ese juego en los 1970’s es todavía considerado el libro de texto definitivo para principiantes e intermedios. Cambió su atención al poker

en los 1990's y se convirtió en un buen jugador y pensador, cuyos consejos son muy apreciados por muchos de los nombres top de hoy en día.

Hay otro radio que yo llamo "la fuerza débil". Es la Q, que es el radio de tu pila de fichas con el promedio de fichas que le quedan a cada jugador. Por ejemplo, si tú tienes \$60,000 en tu pila de fichas y el jugador promedio que queda en el torneo tiene \$15,000, tu Q es 4.

Calcular la Q puede ser un poco problemático ya que no hay nadie alrededor con una señal que te dice cuál es el promedio de las cuentas de fichas. Pero es muy fácil imaginar si sólo recuerdas cuántos jugadores empezaron el torneo, y cuántos quedan ahora (información que usualmente está dada en las pantallas alrededor del salón del torneo).

Ejemplo 4. Tienes \$60,000 en tu pila de fichas. El torneo empezó con 650 jugadores, cada uno de los cuales empezó con \$10,000 en fichas. Sólo quedan 50 jugadores. ¿Cuál es tu Q?

Respuesta: La no imaginativa pero directa forma de resolver este problema es multiplicar 650 por \$10,000 (cuidado, no pierdas ningún cero) y luego dividirlo entre 50 para conseguir el promedio. La manera más fácil es darte cuenta de que sólo queda un treceavo del campo, por lo que el promedio de las pilas de fichas debe ser de \$130,000. Tu pila de fichas es como la mitad de eso, entonces tu Q es cerca de $\frac{1}{2}$.

Q te da una medida de tu posición en el torneo en relación con los otros jugadores. Una Q alta es buena e indica que puedes jugar un poco más conservadoramente. Una Q baja es una señal de que debes acelerar el paso. Cuando M y Q entran en conflicto, vete con M; la fuerza fuerte domina a la fuerza débil.

Q es de menos importancia en torneos de pago de porcentaje normal, pero asume una importancia en torneos calificativos donde varios jugadores comparten el mismo premio (usualmente torneos avanzados y otros) y todos los demás no se llevan nada. Voy a explicar esta cuestión mucho más en la Treceava Parte.

EL SISTEMA DE ZONAS

Deberías pensar en un torneo de no-limit hold'em como dividido en cinco zonas, dependiendo en cómo se compara tu pila de fichas con el tamaño de los ciegos y las entradas obligatorias. Mientras descienes a través de las zonas, tu juego se incrementa en restricciones y pierdes la disponibilidad para jugar en ciertos estilos o para hacer ciertas clases de movidas. Echemos un vistazo a cuales son las zonas y cómo afectan tu juego.

La Zona Verde: Tienes 20 o más veces el pozo. Aquí es donde quieres pasar la mayor parte del torneo que sea posible. Todos los estilos están abiertos para ti. Puedes ser conservador, agresivo o super-agresivo, o ir de uno a otro tanto como lo desees. Todas las movidas están disponibles. Puedes ver una subida y otra subida y venir desde arriba de ambos jugadores y todavía tener muchas fichas para otra movida más adelante en la mano. En la Zona Verde eres un jugador de poker completamente funcional, y vale la pena tomar algunos riesgos para permanecer aquí.

Un paso debajo de la Zona Verde está:

La Zona Amarilla: Tienes de 10 a 20 veces el pozo. Mientras vas de la Zona Verde a la Zona Amarilla, pierdes la posibilidad de jugar poker conservador. Los ciegos están empezando a atraparte por lo que tienes que hacer tu juego más impreciso. Puedes ser agresivo y super-agresivo, pero tienes que empezar a hacer movidas con manos más débiles de las que un jugador conservador elegiría para jugar. Sin embargo, aunque parezca mentira, ciertos tipos de manos (pares bajos y conectores del mismo palo) se pueden jugar menos en la Zona Amarilla. Más acerca de eso más adelante.

Moviéndonos más abajo llegamos a:

La Zona Naranja: Tienes de 6 a 10 veces el pozo. En la Zona Naranja pierdes la disponibilidad de hacer ciertas clases de movidas complejas que requieren una pila de fichas de tamaño razonable para tener éxito. Aquí está un ejemplo típico. Un jugador, en posición temprana, sube el pozo a dos o tres veces el gran ciego. Tú sabes, por experiencias anteriores, que probablemente está tratando de robar el pozo. Pero antes de que las apuestas lleguen a ti, otro jugador sale con una subida. Te das cuenta que probablemente vio lo que tú viste, y sabe que no necesita mucho de una mano para tomar el pozo del que apostó primero. Si tienes alguna clase de mano después de todo, puedes venir por arriba de ambos jugadores. El primer jugador probablemente va a dejar su

mano, y si tu subida es sustancial y tienes más fichas para sustentarla, el segundo jugador probablemente se va a ir también. Pero para ejecutar esta maniobra, necesitas una gran pila de fichas en relación con el pozo. Si tienes que ir con todo adentro para hacer esta jugada, el segundo que apostó puede ser capaz de ir contigo basado solamente en sus ventajas del pozo, ya que sabe que tú no puedes hacer ninguna otra apuesta.

En la zona naranja, por supuesto, tienes que jugar aún más agresivamente que en la Zona Amarilla.

Moviéndose hacia abajo otro escalón, llegamos a:

La Zona Roja: Tienes de 1 a 5 veces el pozo. En la Zona Roja has perdido cualquier posibilidad para hacer cualquier apuesta más que la apuesta con todo adentro. Si haces una apuesta más pequeña, consume tanto de tu pila de fichas, que estarás comprometido en el pozo de cualquier forma. En ese caso, podrías ir también con todo adentro ya que te da la mejor oportunidad para ganar el pozo con tu primera apuesta. (Cuando tu M es más baja de 3, sin embargo, en la mayoría de los casos tu apuesta con todo adentro no será lo suficiente para echar fuera del pozo a otros jugadores. La combinación de tu débil situación más las atractivas ventajas usualmente resultarán en por lo menos una ida.

¿Hay un nivel más por debajo de la Zona Roja? Sí – yo lo llamo:

La Zona Muerta: Tienes menos que el pozo. En la Zona Muerta parece estar vivo pero no lo estás. Eres un espectro del poker, no más un jugador, sino una mosca para ser aplastada. Solamente te queda una movida – con todo adentro – y cuando la haces *ellos* van a ir sólo para librarse de ti.

Nunca debes permitirte llegar a la Zona Muerta porque los ciegos te robarán tus fichas. Tus oportunidades para sobrevivir desde aquí son tan pequeñas que hubiera sido mejor que hubieras hecho un alto antes. Los jugadores llegan aquí sólo por accidente – tú vas con todo adentro contra alguien con una pila de fichas ligeramente más baja, pierdes y bang! – estás en la Zona Muerta.

En la Zona Muerta simplemente estás buscando un episodio para moverte con todas tus fichas. Aquí es esencial ser el primer jugador en el pozo, por lo que debes hacer una movida antes de que llegue el gran ciego. Al moverte primero, algunas manos que irían debido a tu corta pila de fichas se retirarán por el peligro de que alguien venga desde arriba detrás de ellos. La necesidad de moverte primero es tan grande que tus cartas realmente ya no importan.

MAS ACERCA DE M

Mientras tu pila de fichas se reduce, necesitas estimar tu M antes de cada mano, y también tener una idea aproximada de las Ms de los otros jugadores en la mesa mientras te mueves a través de las zonas más bajas – Amarilla, luego Naranja y luego Roja – tu M se convierte en una de las piezas claves de información acerca de tu mano, tan importante como tus cartas por sí mismas.

Otra forma de ver a la M es verla como una medida de qué tan probable es que consigas una mejor mano en una mejor situación, *con una cantidad razonable de dinero restante*. Hay dos peligros en ser demasiado apretado en las zonas medias. El primero es obvio: tu pila de fichas se la van a llevar los ciegos. El segundo es más sutil: puedes esperar por una buena mano y conseguirla en el momento en que ya no es útil para ti.

Por ejemplo, imagina a un jugador que pasa a través de la Zona Naranja, dejando pasar un par de oportunidades para hacer un alto con una mano marginal (para la situación). Cuando su M finalmente llega a 2, sucede el escenario de sus sueños, consigue un par de ases. Alguien frente a él se mueve con todo adentro y él va. El gana la mano y duplica. ¡Fantástico. Pero ahora su M es de cerca de 5! Todavía sigue en la Zona Roja y todavía necesita volver a duplicar muy pronto. Si hubiera hecho alguna movida riesgosa cuando su M era de algo como 7, una duplicada la hubiera llevado a 14, bien dentro de la Zona Amarilla, y le hubiera comprado algún tiempo valioso.

ESTRATEGIA EN LA ZONA AMARILLA

Mientras te mueves de la Zona Verde a la Zona Amarilla, tres importantes cambios de estrategia suceden.

El primer cambio es obvio. Te vuelves algo más agresivo con tus manos de par alto y de cartas altas, tanto en apostar en los pozos como en ir con apuestas. El criterio del juego antes del flop que describí en el Volumen I debería ser ajustado un poco hacia abajo, por lo que subirás o irás con algunas manos más que antes. Al mismo tiempo, tu criterio para ir con la subida de alguien más también caerá, reflejando el hecho de que tu oponente puede estar subiendo con manos más débiles que antes.

Debes estar alerta de que no todos los jugadores van a estar ajustando sus requerimientos de juego en la Zona Amarilla. De hecho, hay algunos jugadores en el circuito que no cambian sus requerimientos hasta que le pegan a la Zona Roja! (Esto era aún más cierto hace 10 años de lo que es ahora). Debes de observar la mesa muy de cerca y ver si puedes reconocer quien se está adaptado a las circunstancias y quien no. Las manos que se enseñan son especialmente importantes. Si un jugador que tú sabes que es generalmente conservador muestra as-diez de diferente palo en la que él abrió el pozo desde la segunda posición con una M de 13, puedes estar muy seguro de que entiende las jugadas de los puntos de inflexión y ha modificado su juego. Esa información es extremadamente valiosa para recordar. Si enseña una mano de fuerza normal para su posición, eso no te dice nada, podría haber estado dispuesto a abrir con una mano mucho más débil pero consiguió algo realmente bueno en lugar de eso.

El segundo cambio es menos obvio. Aunque quieres ser generalmente más agresivo, debes ser más conservador cuando juegues pares bajos. (Esto es cierto tanto en la Zona Amarilla como en la Zona Naranja. En la Zona Roja ocurre otro cambio y los pares bajos se vuelven muy fuertes). La razón para la precaución con pares bajos recae en la ausencia de las ventajas implícitas requeridas para la mano.

Para ilustrar, imagina que estás en segunda posición en una mesa completa, temprano en un torneo, y conseguiste un par de cuatros. Por el bien del

argumento, postularemos que tienes la siguiente mezcla de estrategia para esta situación:

1. Te retiras la mitad de las veces.
2. Vas la mitad de las veces.

Eso es un poco más agresivo de lo que expliqué en mi estrategia básica en el Volumen I, pero esta todavía perfectamente bien para un jugador experimentado.

Ahora veamos qué sucede cuando vas con tu lindo par de cuatros. ¿Cómo muestras un beneficio con esta jugada? De hecho, varias cosas tienen que suceder.

1. No te tienen que subir antes del flop. Si te suben, vas a tirar los cuatros.
2. Te gustaría que algunos entraran. Tres o cuatro sería grandioso, pero quieres por lo menos uno, además del gran ciego.
3. Necesitas pegarle a un cuatro en el flop. Si no haces una tercia en el flop, solamente van a haber algunas pocas situaciones donde puedas ganar la mano sin mejoría.
4. Necesitas conseguir alguna acción, después de que le pegaste a la tercia.

Esta es una lista algo grande de requerimientos. ¿Cuál es la probabilidad de que todos eventos sucedan? Pongamos algunos números razonables y veamos qué sucede.

1. Agrupemos las dos primeras categorías juntas y digamos que la mitad de las veces no te van a subir y vas a conseguir uno que entra o dos. Esto parece un poco generoso, pero aún plausible.
2. La probabilidad de pegarle a una tercia o a cuatro del mismo en el flop cuando tienes un par está bien establecida, aproximadamente 1 en 8.
3. Eres favorito para conseguir alguna acción después de que haces una tercia, aunque cuánta acción es difícil de cuantificar. Digamos que la probabilidad aquí es de dos tercios.

Por supuesto hay otras posibilidades aleatorias. Podrías hacer una tercia y aún así perder tus fichas con una corrida o un color. Podrías no hacer una tercia y de alguna forma ganar la mano de cualquier manera. Digamos que estas posibilidades están canceladas.

Entonces la probabilidad de que consigamos la secuencia para la que estamos jugando – nos quedamos en la mano, le pegamos a la tercia y ganamos un gran pozo – es cerca del 4 por ciento.

$$.04 = (1/2) (1/8) (2/3)$$

Cuando la secuencia sucede, necesitamos ganar un gran pozo para compensar todas las veces que perdimos nuestra apuesta inicial. De hecho, el pozo necesita ser de cerca de 24 veces el gran ciego para permitirnos salir sin pérdidas ni ganancias. Es un cálculo aproximado, pero la conclusión es clara: tanto nosotros como nuestros oponentes necesitamos grandes pilas de fichas para que esta jugada tenga sentido.

Temprano en un torneo, ese requerimiento no es un problema. Cuando las pilas de fichas son de 50 a 100 veces el gran ciego, estamos justificados algunas veces para venir al pozo con un par bajo con la esperanza del buen pago ocasional. Pero si estamos en la Zona Amarilla con una M de 12 ni siquiera duplicando ganaremos las fichas suficientes para compensar por todas las pequeñas pérdidas acumuladas de este juego. De ahí que los pares bajos simplemente no deben jugarse en esta área.

Hay otra situación cercanamente relacionada donde tienes que tirar tus pares bajos. Es el caso donde todavía estás en la Zona Verde, pero casi todos tus oponentes en la mesa han bajado a la Zona Amarilla. En este caso, ganar todas tus fichas no dará el pago que necesitas por lo que una vez más debes dejar ir los pares bajo en posición temprana.

Un análisis similar aplica a los conectores del mismo palo bajos. Como los pares bajos, estas manos dependen pesadamente de las ventajas implícitas para compensar por las muchas veces cuando la mano no promete y debe ser descartada. Los conectores del mismo palo bajos tampoco se pueden jugar en la Zona Amarilla.

Otra estrategia de cambio que ocurre en la Zona Amarilla afecta tu opción de movidas. “La gran bola” que discutimos en el último capítulo se vuelve demasiado peligrosa, porque un fracaso consume demasiado de tu pila de fichas. En su lugar, debes cambiar a movidas de bola corta: entrar, ganar el pozo, pero salirte cuando encuentres resistencia.

ESTRATEGIA EN LA ZONA NARANJA

En la Zona Naranja, la estrategia básica de la Zona Amarilla se ve más forzada y se amplifica. Los pares bajos en posición temprana se vuelven aún más indeseables como manos de apertura. Los conectores del mismo palo sufren el mismo destino. (Esta restricción aplica cuando estás contemplando apuestas de tamaño normal y subidas; las movidas con todo adentro son diferentes. Ver el comentario más adelante.) Las grandes movidas son aún más difíciles de hacer que antes; las movidas efectivas deben ser cortas y al punto. Ganar el pozo, o salirse cuando aparezca resistencia.

Sin embargo, en la Zona Naranja, una vieja idea asume importancia crucial: *primera energía adentro*. El concepto es lo suficientemente simple. Cualquiera que sea el primero en entrar al pozo tiene dos formas para ganar:

- 1. Primera forma:** Puedes ganar porque nadie más compite el pozo contigo.
- 2. Segunda forma:** Puedes ganar enfrentándote abiertamente contra la otra mano (o manos) que compitan por el pozo.

La primera energía adentro no es única para las zonas más bajas del juego. Está presente a lo largo de todo el torneo. La razón principal por la que puedes subir manos más y más débiles antes del flop mientras tu posición en la mesa mejora es porque hay menos y menos oportunidad de que alguien detrás de ti

vaya a ir ya que el número de jugadores detrás de ti se está reduciendo mientras tu posición mejora. La forma simple de expresar esta idea es que tu primera energía adentro crece mientras tu posición en la mesa mejora, por lo tanto no necesitas una mano tan fuerte para apostar.

Sin embargo, en las Zonas Naranja y Roja, la primera energía adentro toma mayor importancia, especialmente en asociación con una movida con todo adentro en la Zona Naranja, a menudo necesitarás considerar abrir el pozo con una movida con todo adentro. Estas movidas ponen presión excepcional en tus oponentes, y en las circunstancias correctas pueden permitirte que hagas movidas perfectamente racionales en pozos con manos muy improbables. (Para un buen ejemplo, estudia cuidadosamente el capítulo de “Análisis de Manos Estructuradas” al final de esta sección.) Cuando estés contemplando movidas con todo adentro como tu jugada de apertura, los pares pequeños se vuelven manos que se pueden jugar una vez más, como también los conectores del mismo palo.

En la Zona Naranja, debes casi siempre conservar tus fichas, dejándolas fuera de grandes movidas que podrían duplicar tu pila de fichas. Las movidas semi-especulativas basadas en buenas ventajas del pozo, que son perfectamente apropiadas en la Zona Verde y en una menor extensión en la Zona Amarilla, se vuelven más costosas e inapropiadas en la Zona Naranja. Aún cuando las ventajas del pozo puedan ser buenas, estás gastando una proporción más y más grande de tus fichas mientras tu M se reduce.

Ejemplo 5. Mesa final de un torneo en línea de mesas múltiples. Solamente quedan 6 jugadores. Los ciegos son de \$1,500/\$3,000 con entradas obligatorias de \$150, por lo que el pozo inicial es de \$5,400. La mesa se ve como sigue:

Jugador 1	\$ 11,600
Jugador 2	\$ 35,200
Jugador 3	\$ 73,600
Jugador 4	\$ 8,200
Ciego pequeño (tú)	\$ 33,000
Gran ciego	\$ 18,500

El jugador 1 se retira, el jugador 2 sube a \$6,000 y los jugadores 3 y 4 se retiran. Ahora el pozo es de \$11,400. Tu mano es

$J(t)-4(t)$

¿Qué haces?

Respuesta: Visto puramente como un problema de ventajas del pozo, ésta es una ida razonable. El pozo es de \$11,400 y te cuesta \$4,500 para ir, por lo que estás consiguiendo alrededor de 2.5 a 1 para ir. Aún tu

pobre posición después del flop no debería disuadirte para ir aquí en una situación temprana en un torneo.

El problema real aquí es tu pila de fichas. Antes de la mano, tu M era sólo de cerca de 6, baja en la Zona Naranja. Solamente poner el ciego pequeño y la entrada obligatoria ha reducido tu pila de fichas cerca de un 5 por ciento. Debes ser cuidadoso en invertir en manos marginales con posición pobre. En lugar de eso es mejor preservar tu pila de fichas y hacer una movida decisiva cuando la situación lo amerite. Yo dejaría ir esta mano.

ESTRATEGIA EN LA ZONA ROJA

Para el momento en que llegas a la Zona Roja, las campanas de alarma deberían sonar fuertemente – “¡Peligro, Will Robinson! ¡Peligro! ¡Peligro!” Estás en una situación crítica y tendrás que estar alerta y activo para regresar al camino de la salvación.

En la Zona Roja, tienes muy poca fuerza en términos del tamaño de la apuesta. Una apuesta de dos o tres veces el gran ciego típicamente va a consumir por lo menos la mitad de tu pila de fichas, comprometiéndote efectivamente en el pozo. Como resultado, raramente hay alguna razón para hacer una apuesta que no sea con todo adentro. Ir con todo adentro te da la máxima oportunidad de llevarte el pozo sin pelea, que es tu principal objetivo de cualquier manera.

Algunos preguntaran “¿Qué hay acerca de una mano super fuerte?” “Si tienes la suficiente suerte para conseguir un par de ases con una pila de fichas corta, ¿no deberías hacer solamente la subida mínima para atraer a otros al pozo?” En general, la respuesta es no. Si has hecho un par de movidas con todo adentro y ahora sólo haces la apuesta mínima, aún el tipo más tonto en la mesa se dará cuenta de que algo anda mal. Una mejor propuesta es esperar que tus acciones previas van a estar lo suficientemente disfrazadas y sólo vas con todo adentro con una mano fuerte. No hay placer más grande en el poker que ir con todo adentro un par de veces con manos débiles, robar los pozos y luego ir con todo adentro con un par de balas y que vaya alguien que simplemente ya no estará más alrededor. Es suficiente para un mes de malas derrotas.

La selección de manos por sí misma debería ser muy literal. Pares altos, pares medianos y dos cartas de cara son por supuesto manos Premium. Ahora, sin embargo, los pares bajos y los conectores del mismo palo han recobrado su valor, y constituyen muy buenas manos también. La verdad es simplemente que en la Zona Roja, la primera energía adentro domina tus cartas actuales como el criterio determinante en la selección de manos para jugar. Si tu posición es lo suficientemente buena (digamos porque cinco o seis jugadores se han retirado ante ti) entonces deberías estar dispuesto a ir con todo adentro con las peores manos. Si esto suena demasiado agresivo (si no suicida), recuerda estos dos hechos sobresalientes:

1. Tus oponentes no saben qué manos estás jugando o por qué. Mientras tú sabes que estás jugando con manos débiles, ellos tienen que considerar la posibilidad de que tú simplemente estás en una racha de buenas cartas. Si van contigo, casi seguramente estarás perdido, pero a menudo te vas a llevar el pozo. Cuando tu M es de 4, tan sólo robar los pozos incrementa tu pila de fichas en un 25 por ciento, una enorme ganancia.
2. Fracasar en hacer estas jugadas sólo significa que tu pila de fichas seguramente se hará más y más baja. Mientras tu pila de fichas se cae, tu primera energía adentro se reduce mientras tú llegas al final más bajo de la Zona Roja, tu primera energía adentro se cae sólo a cero. Eso es un desastre y debes pelear por evitarlo.

Aquí está un ejemplo simple de primera energía adentro en la Zona Roja que es fácil recordar.

1. Tu M es exactamente 3,

2. Nadie ha entrado todavía en el pozo,
3. Crees que una oportunidad del 50 por ciento de que los oponentes que quedan se retirarán con una apuesta con todo adentro,
4. Llevas las de ganar 2 a 1 si van contigo, entonces
5. Puedes moverte con todo adentro con una expectativa positiva.

Llama esto la “Regla de 3 a 1” y es muy recomendable recordarla cuando estés pasando a través de la Zona Roja.

ESTRATEGIA DE LA ZONA ROJA EN ACCION

Ahora echemos un vistazo a como se ve el buen juego en la práctica en la Zona Roja. Aquí está una secuencia real de 11 manos de un torneo en línea. Sólo hay tres premios significativos, con el dinero repartido rápidamente del cuarto lugar en adelante. Al principio de la secuencia, tu situación es crítica. Tu M es solamente de 2, y estás en la mesa final de diez jugadores, tres de los cuales ahora tienen pilas de fichas más chicas que la tuya. Sin embargo, seis jugadores tienen pilas de fichas más grandes. Algunas de las cuales son mucho más grandes. Si juegas mucho poker de torneo, ésta debería percerte una situación familiar – has llegado a la mesa final pero sólo te quedan muy pocas fichas. Compara cómo manejarías la situación con lo que realmente sucede en estas manos finales.

Ejemplo 6-1: En esta primera mano eres el séptimo en actuar. Los ciegos son de \$1,000/\$2,000 y las entradas obligatorias de \$100. El pozo inicial es de \$4,000. Aquí están las cuentas de fichas y las Ms de los jugadores en la mesa final:

Jugador 1	\$ 33,400	M = 8
Jugador 2	\$ 10,400	M = 2.5
Jugador 3	\$ 4,700	M = 1
Jugador 4	\$ 26,500	M = 6.5
Jugador 5	\$ 52,200	M = 13
Jugador 6	\$ 17,300	M = 4
Tú	\$ 8,000	M = 2

Jugador 8	\$ 2,500	M = 0.5
Ciego pequeño	\$ 20,400	M = 5
Gran ciego	\$ 4,500	M = 1

Esta es una distribución de fichas muy típica al final de un torneo largo de mesas múltiples en línea. Las Ms son generalmente bajas; aún el gran líder en fichas tiene una M de 13! Tres jugadores tienen Ms de 1 o más bajas.

En eventos en vivo, la situación será ligeramente mejor. El líder en fichas tendrá una M en el rango de 30 a 40, pero todavía habrá uno, dos o aún tres jugadores en la Zona Roja, repartidos entre los otros jugadores. Si eres uno de esos jugadores de la Zona Roja, tus jugadas deberían verse como las jugadas que estoy a punto de describir.

En la primera mano consigues

10(t)-6(e)

Todos los seis jugadores frente a ti se retiran. ¿Qué haces?

Respuesta: Vas con todo adentro. Con una M de Zona Roja, tu única decisión es si te mueves con todo adentro o no. El que vayas con todo adentro depende de las respuestas a dos preguntas:

1. *¿Ha entrado alguien en el pozo frente a mí?* Si la respuesta es sí, entonces necesitas una mano razonable para jugar, una mano un poco más débil o similar a la clase de mano que requerirías temprano en el torneo.
2. *¿Qué tan buena es mi mano?* La respuesta a esta pregunta es mucho menos importante que la respuesta de la pregunta No. 1. Solamente me voy a retirar con las peores manos aquí. Diez-seis de diferente palo es lo suficientemente buena.

Date cuenta de la pregunta *que no he hecho*: ¿Cuál es mi posición?

Con una M baja, tu posición ya no importa más. La razón es que mientras peor sea tu posición (por ejemplo, eres el primero o el segundo en actuar), estás más cerca de los ciegos, quienes se llevarán un enorme porcentaje de tu pila de fichas. Paradójicamente, cuando tu posición es mala, estás aún bajo más presión que ser el primer jugador en el pozo y arrebatas tu primera energía adentro. Cuando tu posición es buena (cerca o en el botón), estás bajo menos presión, para brincar adentro cuando sucede.

Te mueves con todo adentro y el jugador 8 (en el botón) va, poniendo \$2,400. Los ciegos se retiran. El muestra

A(e)-Q(c)

Y el tablero viene con

A(d)-K(t)-Q(e)-7(c)-7(e)

Tú pierdes la mano.

Un desastre en la mano No. 1! No porque perdiste la mano, sino porque todos los demás en la mesa consiguieron ver la clase de mano con la que estabas dispuesto a jugar con todo adentro. Una secuencia ideal (y más común) es robar exitosamente un par de pozos antes de que alguien vaya por una mejor mano y luego tenga suerte y gane. En este punto habrás ganado suficientes fichas por lo que puedes empujar un poco. Ahora tienes que trabajar con una pila de fichas más chica y tu vergüenza.

Ejemplo 6-2: Siguiendo mano, mismos ciegos y entradas obligatorias. Eres el sexto en actuar con 6(e)-2(t). La mesa ahora se ve como sigue:

Jugador 1	\$ 10,300	M = 2.5
Jugador 2	\$ 4,600	M = 1
Jugador 3	\$ 26,400	M = 6.5
Jugador 4	\$ 52,100	M = 13
Jugador 5	\$ 17,200	M = 4
Tú	\$ 5,500	M = 1
Jugador 7	\$ 8,800	M = 2
Jugador 8	\$ 19,300	M = 5
Ciego pequeño	\$ 2,400	M = 0.5
Gran ciego	\$ 33,300	M = 8

El primer jugador se retira pero el jugador 2 va con todo adentro. Los jugadores 3, 4 y 5 se retiran. *¿Qué haces?*

Respuesta: Retírate. Sin la primera energía adentro tu mano es tan mala como se ve.

Todos los jugadores detrás de ti se retiran y el jugador 2 se lleva el pozo.

Nota que el gran ciego hizo una enorme metida de pata. Después de que el jugador 2 se metió con todo adentro, el pozo contenía \$8,500 y sólo le costaba otros \$2,500 para ir. Está consiguiendo ventajas de casi 3.5 a 1. Ya que el jugador 2, con su M de 1, se podría haber movido con todo adentro con casi nada, yo hubiera ido en el gran ciego con dos cartas cualesquiera.

Ejemplo 6-3: Siguiete mano, mismos ciegos y entradas obligatorias. Eres el quinto en actuar con

Q(c)-7(t)

Ahora la mesa se ve como sigue:

Jugador 1	\$ 8,500	M = 2
Jugador 2	\$ 26,300	M = 6.5
Jugador 3	\$ 5,200	M = 13
Jugador 4	\$ 17,100	M = 4
Tú	\$ 5,400	M = 1
Jugador 6	\$ 8,700	M = 2
Jugador 7	\$ 19,200	M = 5
Jugador 8	\$ 1,300	M = 0.3
Ciego pequeño	\$ 31,100	M = 8
Gran ciego	\$ 10,200	M = 2.5

El jugador 1 va con todo adentro. Los jugadores 2, 3 y 4 se retiran. ¿Qué haces?

Respuesta: Retírate. Sin la primera energía adentro necesitas una mano real para jugar, y reina-siete de diferente palo no es lo suficientemente buena. Nota que en la primera mano estaba feliz de hacer la movida inicial en el pozo con diez-seis de diferente palo, pero ahora me estoy retirando con una mejor mano; solamente porque me falta la primera energía adentro.

El jugador 6 va con la apuesta con todo adentro y los otros jugadores se retiran. El jugador 1 tenía un par de dieses y el jugador 6 un par de jotos. El jugador 1 sobrevive cuando hace una corrida en el river.

Aún cuando nadie fue eliminado (el jugador 6 tenía cubierto al jugador 1) hubo algunas buenas noticias en esta mano. Mira qué fuertes fueron las manos que enseñaron los jugadores. Mientras que esto pudo haber sido una coincidencia, también puede ser una señal de que los jugadores en la mesa requieren manos mucho mejores para involucrarse. Si es verdad, ese es un gran plus para seguir adelante.

Ejemplo 6-4: Siguiete mano. Mismos ciegos y entradas obligatorias. Eres el cuarto en actuar con 3(t)-2(d). La mesa se ve como sigue:

Jugador 1	\$ 26,200	M = 6.5
Jugador 2	\$ 51,900	M = 13
Jugador 3	\$ 17,000	M = 4
Tú	\$ 5,300	M = 1
Jugador 5	\$ 200	M = 0.05
Jugador 6	\$ 19,100	M = 5
Jugador 7	\$ 1,200	M = 0.8
Jugador 8	\$ 30,000	M = 7.5
Ciego pequeño	\$ 8,100	M = 4
Gran ciego	\$ 20,800	M = 5

Los jugadores 1, 2 y 3 se retiran. ¿Qué haces?

Respuesta: Yo no juego todas las manos cuando soy potencialmente el primero en actuar, solamente la mayoría. Retírate con el tres-dos. Todavía quedan muchos jugadores por actuar, y la combinación de la posición y la mano es demasiado mala.

El jugador 5 va con todo adentro por sus últimos \$100 y el jugador 6 sube a \$4,000 para echar fuera a los otros jugadores detrás de él. Los otros jugadores se retiran. El siete-seis de diferente palo del jugador 5 pierde con el as-joto del jugador 6.

Nota que el jugador 6 pudo haber meramente ido para permitir a otros que cooperaran para eliminar al jugador 5. En esta ocasión la cooperación pasó por el arco del triunfo.

No hemos entrado en tres manos seguidas, pero eso podría beneficiarnos potencialmente. En la primera mano nos vimos forzados a enseñar 10(t)-6(e). Esperemos que para este momento algunos de los jugadores hayan olvidado esa mano, o por lo menos olvidado que la hicimos, y nuestra próxima movida con todo adentro consiga como resultado más respeto.

Ejemplo 6-5: Siguiete mano, ahora la mesa es de nueve manos, los mismos ciegos y entradas obligatorias. Eres el tercero en actuar con

9(c)-7(c)

Ahora la mesa se ve como sigue:

Jugador 1	\$ 51,800	M = 13
------------------	------------------	---------------

Jugador 2	\$ 16,900	M = 4
Tú	\$ 5,200	M = 1
Jugador 4	\$ 23,100	M = 6
Jugador 5	\$ 1,100	M = 0.3
Jugador 6	\$ 29,900	M = 7.5
Jugador 7	\$ 7,000	M = 2
Ciego pequeño	\$ 18,700	M = 4.5
Gran ciego	\$ 26,100	M = 6.5

Los jugadores 1 y 2 se retiran. ¿Qué haces?

Respuesta: Ahora tienes la primera energía adentro con una mano medianamente fuerte, entonces ve con todo adentro y toma tus oportunidades.

Vas con todo adentro. Todos se retiran ante el gran ciego quien muestra

A(c)-6(c)

El tablero viene de

J(c)-8(d)-4(e)-10(t)-K(e)

Y tu corrida se lleva el pozo.

Buenas y malas noticias. Ganamos un pozo agradable, incrementando nuestra pila de fichas a \$7,000, pero otra vez tuvimos que mostrar una mano débil, esta vez nueve-siete. Además nuestra M sólo subió a 3 por lo que debemos seguir peleando.

Ejemplo 6-7: Siguiete mano, mismos ciegos y entradas obligatorias. Eres el primero en actuar con

9(c)-6(d)

Ahora la mesa se ve como sigue:

Tú	\$ 15,900	M = 4
Jugador 2	\$ 22,900	M = 5.5
Jugador 3	\$ 900	M = 0.25
Jugador 4	\$ 29,700	M = 7.5
Jugador 5	\$ 6,800	M = 1.5
Jugador 6	\$ 17,500	M = 4.5
Jugador 7	\$ 19,800	M = 5
Ciego pequeño	\$ 49,600	M = 12.5
Gran ciego	\$ 16,700	M = 12.5

¿Qué haces?

Respuesta: Retírate. Tu M está otra vez en 4, en lo alto de la zona roja. Si no hubieras estado demasiado activo, podrías incluso apostar aquí, pero habiendo jugado (y ganado) las últimas dos manos significa que tus oponentes se van a poner ansiosos y ahora tú eres un objetivo. Quítales su objetivo y relájate por una mano. Estarán en acción lo suficientemente pronto.

Te retiras. Los jugadores 3 y 6 van con todo adentro uno contra el otro, y el jugador 3 sobrevive cuando su K(d)-9(t) triunfa contra el par de jotos del jugador 6.

Ejemplo 6-8: Siguiendo mano, mismos ciegos y entradas obligatorias. Tú eres el gran ciego con Q(c)-6(e). Ahora la mesa se ve como sigue:

Jugador 1	\$ 22,800	M = 5.5
Jugador 2	\$ 5,500	M = 1.5
Jugador 3	\$ 29,600	M = 7.5
Jugador 4	\$ 6,700	M = 1.5
Jugador 5	\$ 16,600	M = 4
Jugador 6	\$ 19,700	M = 5
Jugador 7	\$ 48,500	M = 12
Ciego pequeño	\$ 14,600	M = 3.5
Gran ciego (Tú)	\$ 15,800	M = 4

El jugador 1 se retira. El jugador 2, que apenas sobrevivió en la última mano, va con todo adentro por sus últimos \$5,500. Todos los demás se retiran ante ti. ¿Qué haces?

Respuesta: Este problema tiene muy poco que ver con tamaños de pilas de fichas o Ms, pero todo que ver con las ventajas del pozo. El pozo era de \$3,900 y el jugador fue con tu gran ciego por \$2,000 y luego subió con sus últimos \$5,400. Ahora el pozo es de \$9,300 y te cuesta otros \$3,400 para ir, por lo que estás consiguiendo casi 3 a 1 en tu dinero. El jugador 2 tenía una M de sólo 1.5, con los ciegos subiendo en dos manos más, por lo que podría haber subido con casi nada. En promedio,

probablemente vas a llevar las de perder ligeramente al mostrar tus cartas ya que reina-seis de diferente palo está tan sólo cerca de una mano promedio, y el no iría con todo adentro con sus peores manos. Pero estás consiguiendo enormes ventajas por lo que eso está bien.

Tú vas y el muestra A(e)-5(t). Su mano gana.

Una mala pérdida, ya que esa era una mano por arriba del promedio para la situación. No te puedes quejar, sin embargo, ya que lo has hecho bien en el departamento de la suerte hasta ahora.

Mientras tú sabes que fuiste debido a las ventajas del pozo, no todos tus oponentes se van a dar cuenta de esto. Muchos jugadores son demasiado flojos para calcular las ventajas del pozo en las manos en las que están realmente involucrados por lo que dejan ir las manos que tienen. Para estos jugadores tú solamente eres el lunático de la mesa quien pondrá todas sus fichas con reina-seis de diferente palo! Siempre debes estar pendiente de las percepciones que tus jugadas están creando. Los jugadores sofisticados en la mesa entenderán lo que acabas de hacer y te verán como un oponente peligroso. El pez te verá como un pez aún más grande.

Ejemplo 6-9: Siguiete mano, mismos ciegos y entradas obligatorias. Tú estás en el ciego pequeño con

8(e)-7(t)

La mesa ahora se ve como sigue:

Jugador 1	\$ 12,700	M = 3
Jugador 2	\$ 29,500	M = 7.5
Jugador 3	\$ 6,600	M = 4
Jugador 4	\$ 16,500	M = 4
Jugador 5	\$ 19,600	M = 5
Jugador 6	\$ 48,400	M = 12
Jugador 7	\$ 13,500	M = 3.5
Ciego pequeño (Tú)	\$ 10,300	M = 2.5
Gran ciego	\$ 22,700	M = 5.5

El jugador 1 se retira. El jugador 2 sube a \$6,000. El jugador 3 se retira. El jugador 4 va con todo adentro. Los jugadores 5, 6 y 7 se retiran. ¿Qué haces?

Respuesta: Retirarte, por supuesto. Alguien va en serio con su mano y es seguro que no eres tú.

El gran ciego se retira y el jugador 2 va. El jugador 2 muestra A(d)-10(t) y el jugador 4 muestra 9(c)-9(e). Los nueves se van arriba para ganar la mano.

Las pilas de fichas pequeñas están ganando todas estas confrontaciones, por lo que la mesa no se está reduciendo.

Ejemplo 6-10: Siguiete mano, mismos ciegos y entradas obligatorias. Tú estás en el botón con 6(d)-4(t). Ahora la mesa se ve como sigue:

Jugador 1	\$ 13,000	M = 3
Jugador 2	\$ 6,500	M = 1.5
Jugador 3	\$ 36,700	M = 9
Jugador 4	\$ 19,500	M = 5
Jugador 5	\$ 48,300	M = 12
Jugador 6	\$ 13,400	M = 3.5
Tú	\$ 9,200	M = 2.5
Ciego pequeño	\$ 20,600	M = 5
Gran ciego	\$ 12,600	M = 3

Los jugadores del 1 al 6 se retiran. ¿Qué haces?

Respuesta: Te hubiera gustado una mano mejor que seis-cuatro de diferente palo en este episodio, pero es lo que te repartieron. La situación, con seis jugadores que ya están fuera, es lo suficientemente buena como para retirarte. Ve con todo adentro y ve si alguien va a ir contigo. Recuerda que tu pila de fichas es lo suficientemente grande como para hacerles daño a los jugadores detrás de ti, por lo que serán cautelosos.

El gran ciego se retira y tú tomas el pozo.

Una ganada rápida sin cartas que aumenta tu pila de fichas en casi un 50 por ciento.

Ejemplo 6-11: Siguiete mano, mismos ciegos y entradas obligatorias. Tú estás en el asiento de corte con

K(c)-J(d)

Ahora la mesa se ve como sigue:

Jugador 1	\$ 6,400	M = 1.5
Jugador 2	\$ 36,600	M = 9
Jugador 3	\$ 19,400	M = 5
Jugador 4	\$ 48,200	M = 12
Jugador 5	\$ 13,300	M = 3.5
Tú	\$ 13,000	M = 3.5
Jugador 7	\$ 19,500	M = 5
Ciego pequeño	\$ 10,500	M = 2.5
Gran ciego	\$ 12,900	M = 3

Los jugadores del 1 al 5 se retiran. *¿Qué haces?*

Respuesta: Finalmente conseguiste una mano semi real. Vas con todo adentro, por supuesto, pero tu jugada previa te ha puesto en una buena posición, por lo que realmente alguien podría ir con una mano más débil.

El botón y los ciegos se retiran. Tú tomas otro pozo de \$3,900 y tu pila de fichas alcanza los \$16,800, con una M sobre 4.

Terminaremos nuestra pequeña película de la Zona roja en este punto. Sobreviviste a una estrecha dificultad, estando a punto de la eliminación casi todo el tiempo, y te fuiste al quinto lugar entre nueve jugadores.

El resumen de las 11 manos se ve como esto:

1. Te retiraste en cinco manos, casi siempre cuando alguien había entrado en el pozo antes que tú.
2. Tres veces fuiste con todo adentro y nadie fue contigo.
3. Dos veces fuiste con todo adentro y fueron contigo. Ambas veces llevabas las de perder cuando fueron contigo. Ganaste una, y perdiste la otra con una pila de fichas pequeña.

4. Una vez fuiste con todo adentro desde el gran ciego con grandes ventajas del pozo, otra vez llevabas las de perder y perdiste.

Esta no fue una secuencia muy inusual en estas situaciones. Tu mejor mano solamente fue rey-joto de diferente palo. Ganaste más de la mitad cuando fuiste con todo adentro y nadie fue contigo. Nunca fuiste un favorito cuando te involucraste y tuviste que mostrar tu mano, pero tus pérdidas fueron con dos pilas de fichas más pequeñas y estaban más desesperados que tú. Lo más importante, sobreviviste y te subiste hacia la mitad del paquete.

ALGUNOS OTROS EJEMPLOS DEL JUEGO DE PUNTOS DE INFLEXION

En las Zonas Amarilla y Naranja, muchas decisiones difíciles surgen alrededor de cómo subir un poco. ¿Harías una subida directa de pocas veces el gran ciego, o irías con todo adentro? Aquí está un ejemplo de este tipo de toma de decisiones en acción.

Ejemplo 7. Una hora o algo así en un torneo en línea de mesas múltiples. Los ciegos son ahora de \$25/\$50 pero dentro de pocas manos subirán a \$50/\$100. Tu pila de fichas es de \$1,180, y estás en el gran ciego. Los jugadores empezaron con \$1,500 y en este punto la pila de fichas promedio es de \$2,000.

Antes de que empieces una mano con una pila de fichas corta, quieres revisar tu M y quizá tu Q también. Con los ciegos haciendo un total de \$75, tu M es de cerca de 15, justo en el medio de la Zona Amarilla. Sin embargo, dentro de pocas manos los ciegos se van a duplicar y tu M se reducirá entre 7 y 8. Además, tu Q es de cerca de $\frac{1}{2}$, por lo que en todas las cuentas estás buscando hacer alguna clase de movida.

Estás en una mesa completa de diez jugadores. Los primeros cinco jugadores se retiran. El sexto jugador, con una pila de fichas de \$3,500 hace una subida mínima de \$100. El botón (con una pila de fichas de \$3,000) va al igual que el ciego pequeño (con una pila de fichas de \$1,700). Ahora el pozo es de \$350 y es tu turno para actuar. Tienes

10(t)-10(d)

Tu primera reacción debería ser que éste es un gran resultado para ti, con otros tres jugadores en el pozo y ninguno indicando gran fuerza. Esta es realmente una de mis situaciones favoritas en un torneo – tienes una mano legítima, y el potencial juego exprimidor contra múltiples oponentes magnifica la fuerza de tu mano.

Ir está fuera de la cuestión, tus dieses son probablemente lo mejor ahora mismo, pero probablemente no sean lo mejor después de tomar un flop contra tres oponentes. Necesitas estrechar el terreno a un solo oponente. Tú única decisión ahora es si hacer una subida modesta (\$500 ó \$600) o ir con todo adentro. Con dieses, yo fuertemente me voy por la movida con todo adentro. Ganar un pozo de tamaño decente aquí no es un mal resultado para ti, y tu pila de fichas es lo suficientemente grande por lo que todavía tendrás la fuerza para echar fuera a las manos no-Premium. Si mi par fuera de ases, reyes o reina, una apuesta más pequeña se ve bien. Probablemente todavía echaría fuera a un par de jugadores, pero alguien podría leer mi duda de ir con todo adentro como debilidad e ir contra mí. Sin embargo, si mi par cae tan bajo como a jotos quiero echar gente afuera.

Si alguien va conmigo, todavía estoy muy contento. Tendré, como lo peor, ligeramente mejor que una situación de moneda en el aire. Con algún dinero muerto en el pozo dándome algunas ventajas extra. Una vez que tu M cae hacia la Zona Naranja, *ese es un buen resultado para ti*. No te pongas muy contento y te imagines que te puedes regresar a la contención con algunos blofeos artificiales y robos de pozos. Vas a tener que duplicar en una situación con todo adentro y lo vas a tener que hacer más de una vez. Eso es lo de lo que

se trata el juego de puntos de inflexión – conseguir el momento correcto para tus movidas con todo adentro; vas a conseguir ya sea una cantidad decente de dinero frente a ti o te vas a ir fuera. Este problema muestra un momento perfecto.

Tú vas con todo adentro y todos se retiran.

Si tu M fuera alta aquí, la mejor jugada todavía podría ser una subida saludable, a algo como \$600 a \$800, que debería estrechar el campo a un solo oponente. Si van, estoy dispuesto a aceptar estar fuera de posición con un par de dieses.

JUGANDO ESTILOS EN EL JUEGO FINAL

En el Volumen I pasamos mucho tiempo discutiendo acerca de los tres principales estilos de juego en no-limit hold'em: conservador, agresivo y super-agresivo. Describí las clases de manos iniciales que cada estilo requiere y los problemas que los jugadores de diferentes estilos encuentran típicamente después del flop.

En este punto, muy bien te puedes preguntar cómo los jugadores de cada estilo afrontan los problemas en el juego final. La respuesta es sorprendente para mucha gente. No importa qué estilo juegues naturalmente, tu propuesta para los problemas del juego final será muy similar. Los ciegos que suben y el tamaño de tu pila de fichas que se reduce te forzarán a jugar de una forma super-agresiva. Los jugadores que naturalmente juegan un estilo super-agresivo tienden a adaptarse más natural y rápidamente a los problemas del juego final, por lo que se piensa que es la razón principal por la que sus resultados en el torneo tienden a ser mejores que los de los jugadores cuyo estilo natural es más apretado. Pero por mucho, los problemas en el juego final tienden a ser problemas de técnica, no de estilo. Así como no hay ateos en las iglesias, no hay jugadores conservadores en la parte final de los torneos. Alguien que está esperando por manos Premium de apertura con una pila de fichas corta no está jugando conservadoramente, solamente está jugando muy mal.

Cuando los buenos jugadores se juntan para argumentar sobre un problema de juego final, usualmente es un argumento acerca de grado y balance. Por

ejemplo, considera este problema, estás entre los últimos 40 jugadores en un torneo, divididos en cuatro mesas, tienes que actuar bajo las siguientes condiciones:

1. Tu mano es 10(e)-9(e)
2. Tu M es de 7.
3. Eres el cuarto en actuar y tres jugadores se han retirado frente a ti.
4. Los jugadores detrás de ti son casi siempre apretados, con una pila de fichas grande y una pila de fichas muy pequeña.

¿Vas con todo adentro, haces sólo una subida de tamaño normal, o te retiras?

Respuesta: Cualquier buen jugador argumentaría que estás muy cerca del punto donde quieres tomar una mano razonable y hacer una movida con ella. El argumento sería si sí o si no las circunstancias descritas hacen de este momento el correcto para actuar, o si las condiciones no son lo suficientemente fuertes y deberías esperar. ¿Es diez-nueve del mismo palo lo suficientemente bueno o necesitas, digamos, reina-joto? ¿Es 7 una M suficientemente baja o necesitarías que tu M fuera de 5 para moverte aquí? ¿La presencia de una pila de fichas pequeña y más desesperada detrás de ti te desanima para actuar, o te gustaría moverte aquí para echarlo fuera? Estas son las preguntas reales que los jugadores se preguntan a sí mismos.

La metida de pata característica que hacen los jugadores que son tan apretados como débiles, es esperar demasiado para jalar el gatillo. Hay un valor oculto en moverse con todo adentro más temprano que tarde. Echemos un vistazo a ese valor un poco más de cerca.

CUIDADO CON PENSAR DEMASIADO

Un deseo de ser brillantemente listo ha deshecho a muchos jugadores de poker. Casi todo el juego con pilas de fichas cortas es muy obvio y directo una vez que entiendes el papel que juega la M al determinar tu estrategia. Sin embargo, es posible sobre pensar algunas situaciones, con resultados trágicos. Advertencia: Lo que estás a punto de ver puede ser molesto para algunos.

Ejemplo 8. Mesa final, quedan 5 jugadores, todos son muy experimentados. Los ciegos son de \$15,000 y \$30,000. Tú tienes la pila de fichas más pequeña con \$160,000 en segunda posición. El gran ciego, un jugador conservador, tiene cerca de \$240,000. Las otras tres pilas de fichas van de \$200,000 a \$500,000. El primer jugador se retira. Tú consigues 10(d)-10(t). ¿Qué haces?

Respuesta: Tu M está sólo por debajo de 4 y tienes una excelente mano. La mejor jugada es ir con todo adentro y tratar de conseguir los ciegos. La segunda mejor jugada es ir, buscando acción y esperando atrapar a alguien para que te ponga con todo adentro. Esta sería una gran jugada con ases, reyes, o reinas, pero los dieses son un poco débiles para este propósito. Pero es una jugada agresiva y realmente no puede ser demasiado criticada.

De hecho, sólo vas con tu par de dieses. El botón y el ciego pequeño se retiran. El gran ciego va con todo adentro. ¿Qué haces?

Respuesta: Vas, por supuesto, lo que sucedió es exactamente lo que querías cuando fuiste inicialmente con tu par de dieses. Alguien metió todas sus fichas en el pozo y tú estás sentado ahí con la quinta (quizá sexta después de as-rey del mismo palo) mejor mano inicial en hold'em. Si vas a pasar una mano inerte esperando que puedas atrapar a alguien, y ellos van con toda adentro contra ti, entonces tienes que ir. Si necesitas aún más razones, se te están ofreciendo atractivas ventajas del pozo. Ahora el pozo contiene \$235,000 (\$45,000 de los ciegos, \$30,000 con los que tú fuiste y \$160,000 del gran ciego) y te cuesta \$130,000 para ir, lo que representa ventajas de 1.8 a 1.

De hecho, el jugador 2 pensó un buen rato antes de retirarse. Verás que esto sucede cuando los jugadores deciden, por la razón que sea, que su oponente solo "tiene" que tener un par alto. En las etapas tempranas de un torneo ocasionalmente puedes hacer una retirada razonable como esta. En el juego final, cuando las Ms son bajas, virtualmente nunca puedes considerar todos los posibles escenarios que podrían tomarse en cuenta para la subida del gran ciego con todo adentro.

1. El gran ciego tiene dos cartas altas y está apostando por valor. El piensa que tu ida indica debilidad y te pone en una mano como un par bajo o conectores del mismo palo.
2. El gran ciego tiene un par mediano y, como antes, piensa que tu ida representa una mano en formación.
3. El gran ciego tiene un par bajo y piensa que es favorito contra tus dos probables cartas altas.
4. El gran ciego tiene as-x y piensa que su M de 6 justifica una movida con todo adentro.
5. El gran ciego no tiene nada y piensa que puede echarte fuera con un blofeo.
6. El gran ciego tiene un par alto y está apostando por valor.

Nota que solamente el escenario 6 justifica que dejes tu mano.

ANALISIS ESTRUCTURADO DE MANOS (SHAL)

Casi todas las opiniones del poker son formuladas por una combinación de experiencia y trabajo inteligente de conjeturas. Considera problemas como los siguientes.

1. “Estoy en una mesa de ocho manos, en tercera posición con as-joto del mismo palo. Mi M ha bajado a 5. Los jugadores detrás de mí han sido apretados. Hay una pila de fichas aún más chica que la mía. El se está desesperando. ¿Estoy lo suficientemente fuerte para empujar con todo adentro aquí?”
2. “Estoy en el gran ciego en una mesa de seis manos. Tengo rey-diez de diferente palo. El tipo en primera posición entró con todo adentro. Su M

era de 4. Creo que estaba desesperado pero no estoy seguro. Tengo muchísimas fichas. ¿Es mi mano lo suficientemente buena para ir?”

Estas son preguntas difíciles. Si fueras a un torneo de poker y les hicieras estas preguntas a una colección de buenos jugadores, conseguirías un montón de opiniones razonablemente informadas, basadas imprecisamente en sus experiencias a través de los años. (La mayoría contestarían “no” a ambas preguntas). Pero cuando estabas hecho, ¿sabrías algo realmente?

De hecho, no lo sabrías. Las conjeturas, aún las conjeturas informadas de los jugadores fuertes, no es lo mismo que el conocimiento real. En el poker, como en cualquier otra área del desenvolvimiento humano, las opiniones consideradas de una colección de los mejores practicantes del mundo pueden ser correctas, pero también pueden ser algo incorrectas. El consenso de lo que es cierto parece obvio e inevitable hasta que un alma valiente viene y dice “No, la verdad es realmente como esto”.

En esta sección, te enseñaré una forma de quedarte de lado de las opiniones y conjeturas e imaginar algunas respuestas reales para problemas difíciles. Es un método que yo llamo Análisis Estructurado de Manos (SHAL para abreviar). SHAL te da una forma de calcular realmente las respuestas para una variedad de problemas en el juego final. Es especialmente útil para resolver problemas con todo adentro como las de las clases que se expusieron al principio de esta sección: para darte la idea, voy a exponer una pregunta y trabajar a través de la respuesta paso a paso.

Sin embargo, antes de que empecemos, aquí está una precaución. SHAL no es un método que puedes usar en una mesa de poker. Es una técnica para exponer y resolver problemas en casa, cuando estás fuera de la acción. Necesitarás tiempo, alguna facilidad para usar una hoja de trabajo como Excel, y alguno de los programas que te permita ingresar un par de manos iniciales y te da la probabilidad de que cada mano triunfe cuando hay que mostrarla. (Me gusta *Poker Wiz* pero hay otros). Si estás dispuesto a poner tiempo y esfuerzo, y te gusta hacerte bolas con los números por una hora o dos, vas a ser capaz de imaginar cosas que nadie más sabe. Si esa clase de trabajo no va contigo, no hay problema. Sólo sáltate esta sección y muévete a los problemas al final de este capítulo. Si piensas que explorar los rincones oscuros del poker y descubrir tesoros ocultos es intrigante, entonces vamos a trabajar.

Empezaremos por considerar un problema muestra.

Ejemplo 9. Es la mesa final de un torneo mayor. Quedan nueve jugadores. Los ciegos son de \$3,000/\$6,000 con entradas obligatorias de \$300, por lo que el pozo es de \$11,700 para empezar. Eres el quinto en actuar, con una pila de fichas de \$90,000 después de poner la entrada obligatoria. Los primeros cuatro jugadores se retiran.

Tú consigues

10(d)-8(e)

Los cuatro jugadores que todavía van a actuar detrás de ti son una mezcla de jugadores apretados e imprecisos. Todos tienen pilas de fichas ligeramente más grandes que la tuya, aunque ninguna mucho más grande. Brevemente contemplas moverte con todo adentro con tu diez-ocho de diferente palo ya que has estado jugando apretado por un buen rato y ninguno tendría una razón para sospechar que estarías haciendo una jugada. Pero tu mejor juicio prevalece y dejas tu mano.

El que está antes del botón, el botón y el ciego pequeño ahora se retiran y el gran ciego se lleva el pozo. Nuevamente te preguntas *¿debería haber hecho una jugada con esa mano? Y si no, ¿qué tan buena mano hubiera necesitado para hacer una jugada?*

Respuesta: Realmente expusimos dos preguntas aquí, una específica (¿qué sucede si voy con todo adentro con 10(d)-8(e)?) y una más general (¿cuál es la mano mínima que necesito para hacer que ir con todo adentro sea una movida redituable?). Empezaremos por tratar de responder la pregunta específica. Es más fácil, y también es posible que la respuesta específica contenga alguna gran clave para responder la pregunta general.

Nuestro primer paso es construir un perfil de los cuatro jugadores que actúan detrás de nosotros. En nuestra primera exposición del problema, solamente los describimos como una mezcla de “apretados e imprecisos”. Ahora necesitamos conseguir más detalles, lo que necesariamente involucrará un poco de trabajo de conjetura y especulación. Digamos que el que está sentado a uno antes del botón es más apretado como lo es el jugador en el gran ciego. Digamos que el botón es un jugador considerablemente impreciso y el ciego pequeño es el más impreciso de todos. De ahora en adelante nos referiremos a estos jugadores como A, B, C, y D, en orden del que está a uno del botón hasta el gran ciego.

Para terminar nuestro perfil, vamos a escribir las manos específicas que cada jugador usaría para ir con una apuesta con todo adentro. Aquí están mis conjeturas:

- Jugador A (apretado): Iría con A-A hasta Q-Q y A-K (del mismo o de diferente palo).
- Jugador B (impreciso): Iría con A-A hasta 9-9, A-K y A-Q (del mismo o de diferente palo).
- Jugador C (el más impreciso): iría con cualquier par, A-K, A-Q, A-J y K-Q (del mismo o de diferente palo).
- Jugador D (apretado): los mismos requerimientos que el jugador A.

¿Tienen sentido estos estimados? Yo creo que sí, aunque una persona razonable ciertamente podría argumentar acerca de la distribución exacta de manos para ir. Recuerda que especificamos que cada jugador tenía una pila de fichas ligeramente mayor que la nuestra, aunque no enormemente grande. Ya que nuestra pila de fichas es de \$90,000 nuestra M es de cerca de 8. Estos cuatro jugadores tendrán Ms más grandes, digamos en el rango de 8 a 11. Ninguno de ellos se debería sentir particularmente desesperado, y ya que especificamos que habíamos estado jugando apretado, ninguno tiene alguna razón para pensar que nos estábamos moviendo con una mano que no fuera buena.

Ahora que tenemos nuestros perfiles de los jugadores, el siguiente paso es conjeturar qué tan a menudo irían con nosotros y quiénes. Esto es muy fácil. Sabemos que hay 1,326 manos de poker posibles (52 veces 51 divididas entre dos). Sin embargo, una vez que dos cartas se han quitado (en este caso nuestro diez y nuestro ocho) las 50 cartas que quedan forman solamente 1,225 manos. Para cada par hay 16 formas posibles de repartir la mano, 12 de diferente palo y 4 del mismo palo. Empecemos con el jugador A y conjeturemos qué tan a menudo iría.

**NUMERO DE POSIBLES MANOS DEL
JUGADOR A**

A-A	6
K-K	6
Q-Q	6
A-K (MP)	4
AK (DP)	12
TOTAL	34

* MP = MISMO PALO
DP = DIFERENTE PALO

De las 1,225 manos posibles solamente 34 son manos para ir para el jugador A. Entonces la probabilidad de que el jugador A vaya con nuestra apuesta es del 2.8 por ciento.

$$0.28 = 34/1,225$$

Podemos hacer los mismos cálculos para los jugadores B, C y D. No los voy a enlistar separadamente, pero aquí están las respuestas:

- Jugador B: 65 manos para ir o 5.3 por ciento.
- Jugador C: 136 manos para ir o 11.1 por ciento.
- Jugador D: Igual que el jugador A o 2.8 por ciento.

Ahora haremos una presunción que es sólo ligeramente inexacta, pero que simplifica enormemente los cálculos. Asumiremos que solamente una persona irá con nosotros. Con esa presunción así es como la mano se desarrollaría:

- Jugador A: Va 2.8 por ciento
- Jugador B: Va 5.3 por ciento
- Jugador C: Va 11.1 por ciento
- Jugador D: Va 2.8 por ciento
- Nadie va: 78.0 por ciento

Entonces casi el 80 por ciento de las veces vamos a llevarnos el pozo no competido. El resto del tiempo alguien va a ir con nosotros.

Ahora estamos listos para el siguiente paso del problema, conjeturando qué tan a menudo vamos a ganar contra cada oponente, asumiendo que vayan con nosotros. Empecemos con el jugador A (el caso más fácil).

Nuestro primero trabajo es conjeturar qué tan a menudo nuestro diez-ocho de diferente palo realmente gana cuando hay que enseñar la mano contra cinco posibles diferentes manos que el jugador A podría tener. (Aquí es donde necesitamos un programa que calcule los resultados para dos manos combinadas una contra la otra en una muestra). De nuevo, haremos una presunción simplificada que es ligeramente inexacta, pero hace nuestro trabajo más fácil. Afecta el cálculo un poco si los palos de nuestras cartas coinciden con los palos de su mano, o si sólo un palo coincide, o ninguno. Por el bien de la simplificación, sólo asumamos que los palos no coinciden. Ahora sale que nuestro 10(c)-6(e) gana 18 por ciento del tiempo contra sus ases, 17 por ciento contra sus reyes, 16 por ciento contra sus reinas, 34 por ciento contra as rey del mismo palo, y 36 por ciento contra as-rey de diferente palo.

Ahora construimos una tabla que se ve así:

MANO DE A	CUENTA DE MANO	PROBABILIDAD GANA	DE MANOS GANADA
A-A	6	0.18	1.08
K-K	6	0.17	1.02
Q-Q	6	0.16	0.98
A-K(MP)	4	0.34	1.36

A-K(DP)	12	0.36	4.32
TOTAL	34		8.74

El porcentaje para ganar es de 25.7

$$.257 = 8.74/34$$

La primera línea de esta tabla, por ejemplo, muestra que el jugador A tiene seis formas de que le repartan un par de ases, que estamos en el 18 por ciento para ganar si tiene ases y el número promedio de manos que ganamos de seis es sólo de 1.8 manos. Sumando las manos ganadas en cada categoría nos da, en promedio, 8.74 manos ganadas de un total de 34 manos, para un porcentaje para ganar de 25.7. En promedio, si el jugador A va, solamente ganamos cerca de una mano en cuatro.

La tabla del jugador D se ve exactamente igual que la del jugador A. Las tablas para los jugadores B y C son más extensas, ya que ellos van con más manos. Contra el jugador B, terminamos ganando 26.7 por ciento y contra el jugador C que es muy impreciso, realmente ganamos 34.3 por ciento.

Ahora estamos listos para poner todo junto en una tabla final, combinando la probabilidad de que cada jugador vaya con nosotros, la probabilidad de que ganemos si ellos van, y el tamaño de nuestra pila de fichas si ellos van y nosotros ganamos. (Si ellos van y perdemos, desafortunadamente nuestra pila de fichas se va a cero ya que todos nos tienen cubierto). Voy a mostrar la tabla final y luego explicar qué significan las diferentes entradas.

EVENTO	PROBABILIDAD	FICHAS DESPUES DE CADA JUGADA	EXPECTATIVA
NADIE VA	78 %	\$ 101,700	\$ 79,326
A VA GANA	0.74%	\$ 19,700	\$ 1,342
A VA PIERDE	2.1%	\$ 0	
B VA GANA	1.4%	\$ 191,700	\$ 2,684
B VA PIERDE	3.9%	\$ 0	
C VA GANA	3.8%	\$ 188,700	\$ 7,171
C VA PIERDO	7.3%	\$ 0	
D VA GANO	0.7%	\$ 185,700	\$ 1,342
D VA PIERDO	2.1%	\$ 0	

EXPECTATIVA CON TODO ADENTRO: \$ 91,865

EXPECTATIVA SI ME RETIRO: \$ 90,000

La primera columna, “Evento”, sólo enlista las varias salidas posibles de la mano. La segunda columna “Probabilidad” muestra la probabilidad de los eventos en la primera columna. La salida más probable, como hemos visto, es que todos los jugadores se retiren y tú tomes el pozo (primera línea). La segunda y la tercera líneas muestran qué sucede cuando el jugador A va. Nota que la suma de la probabilidad de que A vaya y pierda (2.1%) sumando al 2.8% que ya hemos calculado era la probabilidad de que A fuera, dada la mezcla de las manos para ir. Lo mismo es cierto para los jugadores B, C y D.

La tercera columna, “Fichas después de la jugada” muestra el tamaño de nuestra pila de fichas si el evento sucede. En el caso de que nadie vaya, por ejemplo, nuestra nueva pila de fichas se convierte en tu antigua pila de fichas (\$90,000) más el pozo existente (\$11,700), lo que es igual a \$101,700. En los otros casos en que alguien vaya, tu pila de fichas se va a más del doble. Aún cuando ganas un poco menos de los jugadores C y D ya que ellos estaban en los ciegos y ya habían contribuido con algún dinero en el pozo.

La última columna, “Expectativa”, es la clave para encontrar la expectativa para un evento dado, multiplica la probabilidad en la columna 2 por el tamaño de la pila de fichas en la columna 3, dando la expectativa en la columna 4. Al sumar todas las expectativas para todos los eventos posibles, consigues la expectativa para la jugada por sí misma (ir con todo adentro). Al final de la tabla, puedes ver que el valor esperado de tu pila de fichas después de la jugada es de \$91,865. Ahora compara eso con tu expectativa si te retiras en lugar de ir con todo adentro, que sólo el tamaño de tu actual pila de fichas, o \$90,000. La comparación muestra que ir con todo adentro es una jugada de expectativa positiva (significando que la jugada *gana dinero más que pierde dinero*), con un promedio de ganancia de \$1,365.

Ese es un resultado muy sorprendente, por lo que regresemos un paso y veamos lo que creemos que hemos aprendido.

Empezamos tratando de resolver dos problemas. ¿Era ir con todo adentro con diez-ocho de diferente palo en quinta posición una buena jugada? Y ¿Cuál era la mano mínima que necesitarías para ir con todo adentro desde esa posición? Si nuestras presunciones fueron correctas, respondimos la primera pregunta y nos acercamos para contestar la segunda. El diez-ocho de diferente palo mostraba un pequeño beneficio en promedio, por lo que moverse con todo adentro era una jugada razonable, y solamente mostraba un pequeño beneficio, por lo que está probablemente cerca de la peor mano que teóricamente se necesitaba.

Sin embargo, éste es todavía un resultado sorprendente, por lo que antes de que vayamos a las conclusiones, revisemos nuestras presunciones para ver si realmente confiamos en ellas.

Una presunción clave es nuestro estimado de las manos que cada jugador requeriría para ir con una apuesta con todo adentro en este punto del torneo. Una vez que establecimos una distribución de manos para cada jugador, el

resto sólo fueron matemáticas directas. Entonces veamos esta distribución de manos otra vez.

- **Los jugadores apretados.** Para los jugadores A y D especificamos que ellos necesitarían uno de los tres pares altos o a-rey (del mismo o de diferente palo) para ir con la apuesta con todo adentro. ¿Razonable? Así lo creo. Después de todo, se estipuló que sus pilas de fichas eran de ocho a diez veces el pozo, por lo que no estaban realmente desesperados y se supone que nosotros éramos un jugador apretado, por lo que no tenían ninguna razón para creer que estábamos haciendo una movida con otra mano que no fuera muy buena. ¿Pondrías tu torneo para que te lo arrebataran con un par de dieses o as-joto después de una movida con todo adentro de un jugador sólido? Conozco a muchos jugadores que lo harían, pero no son jugadores a los que describiría como apretados. De hecho, los jugadores A y D están siguiendo la estrategia recomendada en casi todos los libros de poker: no vayas con una apuesta con todo adentro a menos de que tengas una mano realmente fuerte.
- **El jugador impreciso.** Caracterizamos al jugador B como impreciso, y dijimos que iba a ir con cualquier par hasta nueves, más as-rey y as-reina. De nuevo, esto parece razonable para un jugador no tan apretado con una M de 8 a 10.
- **El jugador más impreciso:** Para el jugador C, especificamos que iría con la apuesta con todo adentro con cualquier par, más las combinaciones de as-joto y rey-reina. Eso es muy impreciso. ¿Irías con una apuesta con todo adentro con un par de doces? Yo no iría a menos de que estuviera en la Zona Roja y sólo buscando una oportunidad para conseguir una situación sin pérdidas ni ganancias para todas mis fichas. Con una M de 8 ó 10, yo no consideraría esta jugada. El jugador C califica como impreciso en el libro de cualquiera.

Con todo adentro, estoy cómodo con nuestra descripción de los estilos de juegos de nuestros cuatro oponentes imaginarios. Pero para conseguir un mejor manejo del problema, echemos un vistazo a tres casos adicionales y veamos qué sucede. Los tres casos pueden ser resueltos tal y como nuestro problema inicial fue resuelto. De hecho, si haces los cálculos en una hoja de trabajo, se vuelve un asunto trivial sólo meternos en nuevas presunciones y conseguir nuevas respuestas. Te daré los detalles y solamente las respuestas finales:

- **Caso 1:** Cuatro jugadores apretados es el mejor caso posible. La expectativa sube a \$98,524, para un beneficio esperado de \$8,524. Ir con todo adentro es ahora una jugada clara.

- **Caso 2:** Cuatro jugadores imprecisos no es tan bueno como nuestra distribución original de perfiles. La expectativa ahora es de \$90,865, por un beneficio de sólo \$957. Ir con todo adentro todavía es una jugada positiva de expectación, pero sólo apenas.
- **Caso 3:** Cuatro de los jugadores más imprecisos detrás de ti es una mala noticia. Tu expectativa baja a \$85,229 para una pérdida esperada de \$4,771. Ahora ir con todo adentro es una mala jugada sin duda.

Por supuesto estos resultados son sólo lo que podríamos esperar. Ir con todo adentro contra jugadores imprecisos con una mano débil sólo entra en su estilo, ya que ellos van con manos que no son muy fuertes, pero aún son lo suficientemente buenas para derrotarte.

En corto, nuestra jugada especulativa era capaz de mostrar un beneficio contra una mezcla de jugadores imprecisos y apretados, y un gran beneficio contra jugadores apretados solamente. Sólo el caso en que enfrentábamos a jugadores imprecisos solamente era mejor que dejáramos la mano.

Conclusiones: Si esta jugada es teóricamente redituable, ¿deberíamos usarla? La respuesta, como con muchas otras jugadas en el poker, es que podemos emplear la jugada como parte de una estrategia balanceada, pero cualquier abuso de esta movida rápidamente la hará inútil. No olvides que postulamos en el problema original que éramos un jugador apretado. La primera vez que usamos esta jugada, nos darán crédito por hacer una apuesta de valor y solamente ir con manos que ellos reconocen como apropiadas, dados sus estilos individuales. Mientras usamos esta jugada más y más, sus requerimientos para ir empezarán a reducirse, y no necesitarán reducirlos demasiado antes de que esta jugada no sea redituable. Sin embargo, aprendimos una lección valiosa y una buena jugada táctica: Desde posición media con cuatro jugadores todavía por actuar, todos con pilas de fichas de la Zona Naranja, y con estilos mezclados, puedes hacer una redituable primera movida con todo adentro con manos tan bajas como algo como diez-ocho de diferente palo.

LOS PROBLEMAS

Los problemas más básicos de puntos de inflexión surgen en la Zona Roja. ¿Vamos con todo adentro o no? Los problemas del 9-1 al 9-14 muestran ejemplos de estas situaciones.

El juego en la Zona Naranja permite un poco más de discreción en cómo juegas tu mano. Los problemas del 9-15 al 9-17 muestran algunos ejemplos.

Los problemas 9-18 y 9-19 muestran algunos ejemplos que involucran la jugada con todo adentro. El problema 9-20 discute qué pensar cuando te enfrentas a una apuesta con todo adentro.

Jugar pares y conectores del mismo palo es siempre un problema con pilas de fichas pequeñas. Veremos algunos ejemplos en los problemas del 9-21 al 9-24. Los últimos dos problemas, el 9-25 y el 9-26 cubren algunas ideas tácticas misceláneas.

MANO 9-1

CIEGO PEQUEÑO	\$ 70,000
GRAN CIEGO	\$ 200,000
A (TU)	\$ 90,000
B	\$ 50,000
C	\$ 200,000
D	\$ 250,000
E	\$ 170,000
F	\$ 300,000
G	\$ 50,000
H	\$ 120,000

CIEGOS:	\$6,000/\$12,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$600
POZO:	\$24,000

Situación: La mesa final de un torneo mayor. Esta es la primera mano de la mesa final y no tienes ninguna información de los otros jugadores.

Tu mano: 9(t)-9(e)

Acción para ti: Eres el primero en actuar.

Pregunta: *¿Te retiras, subes \$30,000, subes \$50,000 o vas con todo adentro?*

Respuesta: Bajo circunstancias normales, un par de nueves bajo la pistola no debería considerarse una mano particularmente fuerte. Temprano en un torneo, ir o subir poco aquí estaría bien, esperando ver un flop barato.

Pero aquí, el tiempo para las apuestas pequeñas y los flops baratos hace mucho que quedó en el pasado. Has llegado a la mesa final, pero no estás en buena forma del todo. Tu pila de fichas es menos de cuatro

veces el tamaño de los ciegos y las entradas obligatorias, por lo que estarás fuera solamente después de cuatro turnos más alrededor de la mesa. Necesitas hacer una movida ahora, mientras tu pila de fichas es todavía lo suficientemente grande para causar algún daño aún a las pilas de fichas más grandes en la mesa. Yo me muevo con todo adentro con esta mano.

¿Estoy esperando robar los ciegos, o estoy buscando que alguien vaya? La respuesta rápida es – no me importa mucho. Estaré satisfecho si me embolso \$24,000 rápidamente con mis nueves. Pero si alguien va, solamente llevo las de perder contra uno de los cinco pares más altos. Contra cualquier otra mano, soy favorito para duplicar mis fichas y estar en la carrera hacia una de las posiciones altas. Dada mi muy pequeña pila de fichas, esta mano es una gran situación para mí, y voy a tratar de sacar lo más que pueda con ella.

Algunos jugadores jugarían esta mano algo diferente. Si le mostraras esta mano a un montón de jugadores razonables, oirías al menos algún consejo como éste – “Yo haría una subida pequeña de cerca de \$30,000. Eso es suficiente para echar fuera a algunas manos débiles, pero si alguien vuelve a subir detrás de mí, todavía puedo salirme de la mano porque solamente invertí un tercio de mi pila de fichas.” Un argumento plausible, pero algo incorrecto.

Supongamos que intentas esta propuesta. ¿Qué es lo más probable que suceda? Algunas veces ganarás los ciegos justo como lo hiciste cuando fuiste con todo adentro (pero no tan seguido). Algunas veces solamente van a ir contigo y el flop casi nunca contendrá un nueve. Ahora, dependiendo del flop, vas a estar tirando tu mano cuando alguien te apueste, y si alguien vuelve a subir antes del flop, vas a tirar tu mano también (algunas veces en estas situaciones habrás ganado la mano que ha sido jugada hasta su conclusión).

Cuando apuestas y tiras tu mano, tu pila de fichas será ahora de \$60,000, En los siguientes dos turnos estarás en el gran ciego y el ciego pequeño, lo que reducirá tu pila de fichas en otros \$24,000 para llegar a \$36,000. Eso significa que en tres manos a partir de ahora te irás de \$90,000 a \$36,000. Eso es un desastre para ti! Ahora cualquier apuesta que hagas ciertamente será con todo adentro y será tratada como una apuesta con todo adentro de una pila de fichas muy corta – por lo tanto una con la que hay que ir. Habrás perdido cualquier posibilidad para robar pozos, que es una parte crucial de toda tu equidad en cualquier mano.

Con ese destino sólo tres manos adelante, está claro que un par de nueves en esta situación es una mano fantástica para ti – muy probablemente la mejor mano en la mesa justo ahora. Debes tomar ventaja de ello, entonces mete todas tus fichas.

MANO 9-2

CIEGO PEQUEÑO	\$ 9,500
GRAN CIEGO	\$ 7,900
A	\$ 9,100
B	\$ 16,400
C	\$ 26,200
D	\$ 9,300
E	\$ 3,200
F	\$ 5,900
G (TU)	\$ 4,900
H	\$ 7,700

CIEGOS:	\$400/\$800
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$50
POZO:	\$1,700

Situación: A la mitad del segundo día en un torneo mayor.

Tu mano: A(e)-7(d)

Acción para ti: Los jugadores del A al F se retiran.

Pregunta: *¿Juegas o te retiras?*

Respuesta: Aquí está un juego básico y fácil de punto de inflexión. Con los ciegos y las entradas obligatorias en un total de \$1,700, tu M está sólo por debajo de 3. Tu pila de fichas de \$4,900 es lo suficiente para sólo tres rondas en la mesa. Estás contra tres oponentes, por lo que tu as-7 de diferente palo no es objetivamente una mano débil ya. Definitivamente vas a jugar la mano.

¿Cuánto deberías apostar? La apuesta mínima ahora es de dos veces el gran ciego, o \$1,600. Eso es un tercio de tu pila de fichas. Si hicieras la apuesta mínima y te sales de la mano más tarde, estarás aún más débil de lo que ya estás. Entonces ve con todo adentro. Date cuenta que los tres jugadores activos detrás de ti tienen Ms que van de ligeramente arriba de 4 a ligeramente menos de 6. En este momento tu pila de fichas es lo suficientemente grande para arruinar a cualquiera de estos jugadores si van y pierden, por lo que solamente una mano fuerte aplica para ir contigo, y las ventajas de no encontrar una mano fuerte en tres manos aleatorias es algo bueno.

No hay necesidad de sentirte o verte nervioso cuando haces esta jugada. Seguro, si la haces, alguien va contigo y pierdes estás fuera del torneo. Pero ya casi estás fuera del torneo de cualquier forma, y el juego “conservador” no te salvará.

Resolución: Vas con todo adentro y los tres jugadores detrás de ti se retiran.

MANO 9-3

CIEGO PEQUEÑO	\$ 11,000
GRAN CIEGO	\$ 3,700
A	\$ 16,000
B (TU)	\$ 4,600
C	\$ 10,800
D	\$ 7,500
E	\$ 4,500
F	\$ 9,500
G	\$ 35,700

CIEGOS:	\$600/\$1,200
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$75
POZO:	\$2,475

Situación: Tarde en el segundo día de un torneo mayor.

Tu mano: Q(d)-6(e)

Acción para ti: El jugador A se retira.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Aquí tenemos \$4,600 en fichas y los ciegos y las entradas obligatorias hacen un total de \$2,475. Nuestra M está sólo por debajo de 2. En sólo dos manos los ciegos estarán sobre nosotros. Tenemos suficientes fichas para jugar 13 manos, incluyendo ésta.

Una vez que estás abajo con una M por debajo de 2, casi todo justifica una movida en el pozo, dado que nadie ha entrado en el pozo antes que tú. Cualquier as, rey o reina, o dos cartas medianas ya sean del mismo palo o conectadas serían lo suficiente para mí para ir con todo adentro. Idealmente estoy más interesado en una situación en donde soy el primero en entrar al pozo, de lo que estoy en esperar por una mejor mano. Dos cartas bajas de diferente palo es la única mano que automáticamente tiraría en esta situación.

Acción: Vas con todo adentro. Todos se retiran.

MANO 9-4

CIEGO PEQUEÑO	\$ 4,200
GRAN CIEGO	\$ 14,700
A (TU)	\$ 5,800
B	\$ 8,300
C	\$ 5,100
D	\$ 9,500
E	\$ 7,000
F	\$ 39,300
G	\$ 8,000

CIEGOS:	\$600/\$1,200
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$75
POZO:	\$2,475

Situación: A la mitad del segundo día en un torneo mayor.

Tu mano: K(t)-9(e)

Acción para ti: Eres el primero en actuar.

Pregunta: *¿Cuál es tu jugada?*

Respuesta: Con una M entre 2 y 3, aún un rey es una razón lo suficientemente buena para ir con todo adentro. Recuerda que una vez que vas con todo adentro no necesitas preocuparte más por la posición – la mano se convierte en una simple muestra de cartas. La única desventaja de tu posición es que no has tenido oportunidad de ver a nadie retirarse todavía. Por supuesto, esto está parcialmente compensado por el hecho de que nadie trata de robar al pozo antes que tú!

Resolución: Vas con todo adentro y el jugador F va con un par de dieces. Un rey viene en el turn y tú duplicas.

MANO 9-5

CIEGO PEQUEÑO	\$ 2,725
GRAN CIEGO	\$ 9,200
A	\$ 3,300
B	\$ 25,600
C	\$ 35,000
D	\$ 7,700
E	\$ 4,600
F	\$ 28,500
G (TU)	\$ 5,700
H	\$ 14,900

CIEGOS:	\$1,000/\$2,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$100
POZO:	\$4,000

Situación: Torneo mayor, final del segundo día.

Tu mano: 8(e)-7(c)

Acción para ti: Los jugadores del A al F se retiran.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Aquí está un ejemplo absolutamente claro del juego de puntos de inflexión. Te quedan tus últimos \$5,700 y las entradas obligatorias y los ciegos hacen un total de \$4,000. Solamente tienes suficiente para dos rondas de juego, por lo que cualquier situación razonable justifica una movida con todo adentro. Aquí tenemos conectores (admitámoslo, son bajos), pero lo que es más importante es que seis jugadores ya están fuera de la mano. Además, ninguno de los tres jugadores que quedan detrás de nosotros tiene fichas suficientes para ir con nosotros con impunidad. Aún el botón, con sus \$14,900 no puede disfrutar la idea de perder el 40 por ciento de sus fichas, y los otros dos jugadores están aún en una peor forma.

No te dejes engañar por el hecho de que tú tienes más fichas que los otros tres jugadores en la mesa. Todavía estás desesperado, y sólo porque esos jugadores van a dejar el juego en una ronda o dos no te hace estar menos desesperado.

Resolución: Vas con todo adentro y pierdes con el gran ciego quien va con un par de reyes.

Tu desesperación se vuelve un golpe de suerte para el par de reyes, que de otra forma hubiera hecho que toda la mano se retirara alrededor de él.

MANO 9-6

CIEGO PEQUEÑO	\$ 70,000
GRAN CIEGO	\$ 200,000
A	\$ 125,000
B	\$ 40,000
C	\$ 160,000
D	\$ 80,000
E	\$ 65,000
F	\$ 220,000
G (TU)	\$ 70,000

CIEGOS:	\$6,000/\$12,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$600

POZO:

\$23,400

Situación: Las tres mesas finales de un torneo mayor. Quedan cerca de 28 jugadores. Se le ha visto al jugador C jugar pares bajos en posición temprana.

Tu mano: Q(d)-10(e)

Acción para ti: Los jugadores A y B se retiran. El jugador C va por \$12,000. Los jugadores D, E y F se retiran. Ahora el pozo es de \$35,400.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Tu pila de fichas de \$70,000 representa una M solamente de 3, por lo que estás desesperado. Tu mano no es grandiosa, pero una situación inusual favorable ha surgido. En una mesa de nueve jugadores, ya tienes a cinco que se retiraron y a uno que va. El jugador C fue en lugar de subir, por lo que tiene una mano razonable, pero no un gran par. Solamente quedan dos jugadores por actuar detrás de ti.

Esta es una posición en la que estás buscando hacer un alto. Reina-diez es realmente bueno para tu situación. Si el jugador C tiene un par bajo y elige ir, solamente llevarás muy poco las de perder. Hay una oportunidad significativa de que se retirará con tu subida – necesitará poner otros \$58,000 para ir – en cuyo caso tu pila de fichas se va a cerca de \$100,000 si ganas la mano. Si él va y tú ganas, vas a estar a muy poca distancia de los líderes.

Acción: Vas con todo adentro. Los ciegos se retiran, pero el jugador C va por \$58,000 adicionales. Muestra un par de ochos. El tablero viene de 10(c)-7(c)-3(d)-5(t)-A(t) y tu par de dieses gana la mano. Tu pila de fichas sube a \$163,400.

Tu M ahora ha subido a 7. Todavía necesitas ser agresivo, pero has comprado un pequeño cuarto de respiro.

MANO 9-7

CIEGO PEQUEÑO	\$ 260,000
GRAN CIEGO	\$ 150,000
A	\$ 90,000
B	\$ 470,000
C	\$ 580,000
D	\$ 740,000
E	\$ 280,000

CIEGOS:	\$15,000/\$30,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$1,500
POZO:	\$55,000

Situación: Torneo mayor. Todavía hay dos mesas en el juego con 7 jugadores cada una. El jugador D ha estado en una racha masiva, jugando la mayoría de los pozos en la última media hora y llevándose un enorme número de fichas con apuestas con las que nadie ha ido.

Tu mano: A(t)-J(t)

Acción para ti: El jugador A se retira. El jugador B se retira. El jugador C se retira. El jugador D va. El jugador E va. El ciego pequeño va por otros \$45,000 adicionales. Ahora el pozo es de \$130,500.

Pregunta: *¿Vas o subes?*

Respuesta: Vas con todo adentro aquí. Tu mano, as-joto del mismo palo es razonablemente fuerte. Tú posición no es problema ya que ir con todo adentro elimina cualquier consideración de posición. Casi ciertamente has derrotado al jugador D y es improbable que vaya con tu apuesta. El jugador E fue sabiendo que el jugador D había estado arrasando la mesa, por lo que su mano puede ser más débil que lo usual.

Al ciego pequeño se le estaban ofreciendo 8 a 1 para ir, por lo que podría justificadamente haber ido con casi nada y tu M es solamente de 3, por lo que tienes que hacer una movida muy rápidamente. Esta es una situación ideal para ti y podrías razonablemente haber ido con todo adentro con una mano más débil de la que tienes. Tienes una excelente oportunidad para ganar un pozo sustancial justo aquí, lo suficientemente grande para volver a la caza, y tendrás buenas oportunidades aún si van contigo, ya que no hay alguna indicación de que hay una gran mano contra ti.

Acción: Te mueves con todo adentro. Los jugadores D y E se retiran. El ciego pequeño va y te muestra un par de cuatros. Los cuatros se van arriba.

Aún cuando te fuiste en catorceavo lugar, no hay necesidad de volver a conjeturar tu jugada. Los jugadores D y E dejaron sus manos como tú lo esperabas. El ciego pequeño hizo una ida razonable con sus cuatros, que eran por mucho una mano por arriba del promedio para él, dadas las ventajas del pozo se te ofrecieron para ir originalmente. Si hubieras ganado, tu pila de fichas se hubiera más que duplicado hasta \$370,000 y habrías estado mucho más en el torneo, conteniendo por un lugar más alto.

MANO 9-8

CIEGO PEQUEÑO	\$ 1,520
GRAN CIEGO	\$ 610
A (TU)	\$ 500
B	\$ 3,100
C	\$ 1,470
D	\$ 1,840

E **\$ 960**

CIEGOS: **\$100/\$200**
POZO: **\$300**

Situación: Hacia el final de un satélite de una sola mesa. El gran ciego y el jugador B son muy agresivos.

Tu mano: A(c)-8(c)

Acción para ti: Eres el primero en actuar.

Pregunta: *¿Te retiras, vas, subes, o subes con todo adentro?*

Respuesta: No hay pregunta aquí. Pon todas tus fichas y ve qué sucede.

Te quedan \$500 y los ciegos hacen un total de \$300, por lo que tu M está entre 1 y 2, pero tu situación es realmente mucho peor que eso. En las próximas dos manos vas a ser el gran ciego y luego el ciego pequeño, lo que te va a quitar \$300 de tus \$500. Luego tendrás cinco manos en las que no pondrás ningún dinero en el pozo en la mano después de eso, volverás a estar en el gran ciego con tus últimos \$200. Por lo que realmente tienes fichas suficientes para esta mano y ocho más.

As-ocho del mismo palo es realmente una mano fantástica para tu desesperada situación. Ya que realmente ésta es la última mano donde tu apuesta puede poner alguna presión en cualquiera de tu mesa, debes hacer una movida ahora.

Resolución: El jugador D y el gran ciego van contigo. El flop es de K(c)-10(e)-3(e) con el 9(t) en la cuarta calle y el 10(t) en la quinta calle. El jugador D y el gran ciego pasan y muestran la mano. El par de cincos del jugador D se va arriba contra el as-cuatro del gran ciego.

Las manos donde dos jugadores activos pasan la mano después de que las apuestas en el pozo principal están cerradas son comunes. Ya que no hay dinero para ganar en el pozo secundario, hay un incentivo mínimo para cualquiera de los jugadores para poner una apuesta adicional sin una mano muy fuerte.

Cuando ambos jugadores se quedan en la mano hasta el final, maximizan sus oportunidades para eliminarte, lo que es casi un objetivo tan importante como

el quitarte todas tus fichas. Llamamos a esto la jugada de cooperación y veremos más ejemplos en la Onceava Parte.

MANO 9-9

CIEGO PEQUEÑO	\$ 200,000
GRAN CIEGO	\$ 100.000
A	\$ 60,000
B	\$ 250,000
C	\$ 110,000
D	\$ 120,000
E	\$ 170,000
F (TU)	\$ 25,000

CIEGOS:	\$1,500/\$3,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$150
POZO:	\$5,700

Situación: En el segundo día de un torneo mayor. El jugador B ha sido muy agresivo a lo largo del día y ha dominado la mesa.

Tu mano: J(c)-10(c)

Acción para ti: El jugador A se retira. El jugador B va. Los jugadores C, D y E se retiran. El pozo es ahora de \$8,700 y te cuesta \$3,000 para ir.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Tu mano es lo suficientemente buena para ir, especialmente dadas las ventajas de casi 3 a 1 que te está ofreciendo el pozo. Sin embargo, tu pila de fichas argumenta fuertemente para una subida, de hecho, para una subida con todo adentro.

Con una cuenta de fichas de \$25,000 tienes un poco menos de la mitad de todos los demás en la mesa, y con los ciegos y las entradas obligatorias en \$5,700, tu M está ligeramente arriba de 4, por lo que puedes sobrevivir cerca de 30 manos más. Ahora mismo tus fichas son suficientes para causar algo de daño a alguien si duplicas por medio de ellos, pero en un par de rondas vas a bajar hasta \$15,000 y en ese nivel a nadie le importará si entras en un pozo o no.

La razón primaria para moverte ahora no es la gran fuerza de tu mano sino la fuerza de tu posición. Cuatro jugadores ya están fuera del pozo. Si vas con todo adentro, los ciegos necesitarán manos muy grandes para involucrarse, ya que el jugador B todavía será capaz de actuar detrás de ellos. Y el jugador B es conocido por ser muy agresivo por lo que puedes haberlo atrapado sin mucho de una mano. Si viene lo peor de lo peor y van contigo, joto-diez del mismo palo es todavía favorito contra una mano promedio, por lo que tendrás algunas oportunidades razonables.

Acción: Vas con todo adentro. Los ciegos se retiran. El jugador B se retira. Tú tomas el pozo.

CIEGO PEQUEÑO	\$ 525,000
GRAN CIEGO	\$ 95,000
A (TU)	\$ 200,000
B	\$ 200,000
C	\$ 600,000
D	\$ 150,000
E	\$ 225,000
F	\$ 490,000
G	\$ 360,000

CIEGOS:	\$6,000/\$12,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$2,000
POZO:	\$36,000

Situación: Las tres mesas finales de un torneo mayor.

Tu mano: K(c)-Q(e)

Acción para ti: Eres el primero en actuar.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Este es un problema muy fácil. Al principio de un torneo, con una M de 50 ó 100, entrar al pozo aquí en primera posición con rey-reina de diferente palo sería ligeramente una jugada imprecisa. (En el Volumen I se recomendó ir con esta mano el 50 por ciento de las veces y retirarse el otro 50 por ciento.) Aquí, con una M de sólo 3.5 es obligado ir con todo adentro.

Ir con todo adentro, como lo opuesto a ir o subir dos veces el gran ciego, te da la mejor oportunidad de ganar el pozo sin pelea, que es lo que tú quieres. Tu pila de fichas es todavía lo suficientemente grande para hacer algún daño a la mayoría de las otras pilas de fichas en la mesa, pero pasar otra vez a través de los ciegos eliminará más de un cuarto de tus fichas, después de lo cual estarás muy bajo. Además, puedes no ver una mano tan buena como ésta por un buen rato.

Acción: Vas con todo adentro. El jugador C va. Todos los demás se retiran. El muestra K(t)-K(d). El tablero viene de Q(c)-9(d)-7(t)-K(e)-3(t) y tus dos pares pierden con sus tres reyes.

Esta mano ocurrió al final (para mí) del Torneo del Club de Comercio en febrero del 2005. Mi oponente era Ted Forrest, uno de los mejores jugadores alrededor. No tuve suerte, hubo un par de reyes en la mesa, pero tuve suerte de haber tenido una mano tan buena como rey-reina cuando hice mi movida con una M baja.

MANO 9-11

CIEGO PEQUEÑO	\$ 13,400
GRAN CIEGO (TU)	\$ 8,200
A	\$ 8,200
B	\$ 5,000
C	\$ 9,500
D	\$ 6,900
E	\$ 39,300
F	\$ 35,200
G	\$ 8,000
H	\$ 3,500
CIEGOS:	\$600/\$1,200
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$75
POZO:	\$2,550

Situación: Torneo mayor, tarde en el segundo día.

Tu mano: Q(e)-6(d)

Acción para ti: Los jugadores del A al D se retiran. El jugador E sube a \$2,400. Los jugadores F, G y H se retiran. El ciego pequeño va por otros \$1,800. El pozo es de \$6,750.

Pregunta: ¿Cuál es tu jugada?

Respuesta: Ve. Tu mano es débil y el pozo ha sido competido. (El de la pila de fichas más grande está adentro y la tercera pila de fichas más grande ha ido con él). Esos son argumentos para dejar ir la mano. Por el otro lado, sin embargo, hay un par de buenos argumentos para quedarte. Todas las Ms en la mesa son bajas, por lo que no deberías esperar manos que suben y van que sean tan fuertes, en general, como las manos que verás temprano en el torneo. Lo más importante, tienes ventajas del pozo fantásticas de más de 5 a 1. Esas ventajas son tan buenas (dados solamente dos oponentes) que dejan atrás todas las otras consideraciones.

Ve y apuesta si le pegas a tu mano.

Acción: De hecho te retiras.

MANO 9-12

CIEGO PEQUEÑO	\$ 1,200
GRAN CIEGO (TU)	\$ 750
A	\$ 2,700
B	\$ 1,800
C	\$ 400
D	\$ 750
E	\$ 900
F	\$ 200
G	\$ 1,300

CIEGOS: \$50/\$100
POZO: \$150

Situación: Cerca de la mitad de un satélite de una mesa.

Tu mano: A(e)-2(t)

Acción para ti: Los jugadores del A al F se retiran. El jugador G en el botón sube a \$350. El ciego pequeño se retira. Ahora el pozo es de \$500.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Esto es difícil. Después de poner el gran ciego, solamente te quedan \$650. Con los ciegos en \$150, esto de da entre cuatro y cinco rondas más para jugar, por lo que ciertamente estás ávido de hacer una movida. Tienes la ventaja de actuar al último, por lo que puedes ver exactamente contra lo que vas a estar – un solo oponente que actuó en el botón después de que seis se retiraron. Hay una oportunidad razonablemente buena de que esté en un robo.

Pero hay dos problemas. El primero es que tú no tienes las suficientes fichas para poner presión sobre él. Si vas con todo adentro, él tendrá la opción de ir por \$400 en un pozo que tiene \$1,150. Esas son ventajas de 3 a 1, por lo que a menos de que él esté seguro de que estás subiendo con un par alto, tiene una ida trivial con dos cartas cualesquiera.

El segundo problema es que tu mano, as-dos, es una mano que no te debería gustar jugar. Muy a menudo, el dos no juega ningún papel en la mano, por lo que no es muy diferente de solamente ir con un simple as. Si tu mano fuera sólo un poco mejor, digamos as-siete o as-ocho, podrías ávidamente poner todas tus fichas al centro y tener confianza de que estás haciendo una buena movida. Pero aquí deberías retirarte y esperar por una mejor oportunidad.

Acción: Te retiras. El jugador G toma el pozo.

MANO 9-13

CIEGO PEQUEÑO	\$ 2,080
GRAN CIEGO	\$ 1,860
A	\$ 2,040
B	\$ 4,000
C (TU)	\$ 1,040
D	\$ 3,040
E	\$ 1,680
F	\$ 3,190
G	\$ 1,410
H	\$ 2,340

CIEGOS: \$75/\$150
POZO: \$225

Situación: Cuatro rondas en un torneo en línea de mesas múltiples. La mesa ha sido muy agresiva con varios jugadores compitiendo en cada pozo. Casi todas las apuestas con todo adentro han tenido respuesta. Tus cartas han sido mediocres y has jugado muy pocas manos. El jugador A parece ser uno de los pocos jugadores sólidos en la mano.

Tu mano: 10(e)-2(e)

Acción para ti: El jugador A va. El jugador B se retira. Ahora el pozo es de \$375.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Este es un problema difícil, típico de muchos torneos en línea de mesas múltiples, particularmente aquellos con cuotas de entrada muy bajas. Tu M ahora es de sólo 4.5, por lo que estás interesado en hacer una movida en el pozo si la situación es correcta. Una mesa activa con mucha acción, sin embargo, puede no ofrecer muchos puntos buenos de entrada. Aquí tu mano es muy débil, pero la ida del jugador A crea un par de oportunidades. Una subida con todo adentro después de que va un jugador sólido crea más una impresión de fuerza que una simple movida con todo adentro de alguien que tiene una pila de fichas corta después de varias retiradas. Esto podría ser suficiente para acallar algo del relajo en una mesa activa. Al mismo tiempo, un jugador sólido es un poco más probable que sea echado fuera con una movida con todo adentro que un jugador impreciso, especialmente si él fue con lo que consideraba que era algo marginal.

Balanceado contra esos positivos, hay unos pocos deslumbrantes negativos:

1. Tu mano es realmente muy débil.
2. Todavía quedan siete jugadores por actuar.
3. Las apuestas con todo adentro han tenido respuesta.

En balance, yo dejaría esta mano. Es demasiado débil, y tu posición es mala también. Necesitas empujar con todo adentro en una mano muy rápido, pero no creo que esta situación sea lo suficientemente buena.

Acción: Te retiras.

MANO 9-14

CIEGO PEQUEÑO	\$ 3,200
GRAN CIEGO (TU)	\$ 1,200
A	\$ 580
B	\$ 820
C	\$ 3,300
D	\$ 2,100
E	\$ 2,300
F	\$ 3,100

CIEGOS: \$75/\$150
POZO: \$225

Situación: Dos horas en un torneo en línea de mesas múltiples. Tu mesa ha sido generalmente apretada. El jugador B ha jugado calladamente y no ha

tenido suerte. El jugador E ha sido sólido y astuto. La mayoría de las pilas de fichas están por debajo del promedio para el torneo.

Tu mano: A(d)-4(e)

Acción para ti: El jugador A se retira. El jugador B va con todo adentro por \$820. Los jugadores C y D se retiran. El jugador E va. El botón y el ciego pequeño se retiran. Ahora el pozo es de \$1,865.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Tu M es sólo de 5 y estás flirteando con la Zona Roja. Alguien con una pila de fichas corta y una M sólo por debajo de 4 ha ido con todo adentro. Alguien con una pila de fichas más grande cuya M estaba sólo sobre 10 ha elegido ir. ¿Deberías tomar tu as y hacer un alto aquí?

No. Hay tres problemas con la mano.

1. Alguien ya ha entrado con todo adentro.
2. Alguien más, que estaba bajo presión para ir, ha ido.
3. Estás yendo en lugar de subir.

Aún cuando el jugador B tenía una pila de fichas corta, no tenía que hacer una movida ahora mismo. El problema real es el jugador E, quien ciertamente tiene algo, ya que está dispuesto a jugar la mano hasta el final. Aún si piensa que el jugador B está haciendo una movida desesperada, todavía debe de tener algunas cartas para entrar en el pozo.

Idealmente, quieres ser el primero en el pozo con una pila de fichas corta. Eso te da la energía de que todos los demás se pueden retirar y tú tomarás un pozo no competido. Esa es una gran energía, y con ella necesitas una mano de fuerza mucho más de lo normal para jugar. Yo iría aquí con as-rey o talvez as-reina, pero no con menos. Con as-cuatro es una retirada fácil.

Acción: Te retiras. El jugador B voltea J(t)-J(c) y el jugador E muestra K(e)-K(t). Un joto viene en el flop y el jugador B sobrevive.

MANO 9-15

CIEGO PEQUEÑO	\$ 4,300
GRAN CIEGO (TU)	\$ 1,350
A	\$ 4,050
B	\$ 1,700
C	\$ 2,450
D	\$ 1,650
E	\$ 1,500
F	\$ 1,800
G	\$ 950
H	\$ 1,000

CIEGOS: \$50/\$100
POZO: \$150

Situación: Cerca de 30 manos en un torneo en línea de mesas múltiples. La mesa es muy activa, con seis jugadores en cada pozo, casi con puras idas. Muchos jugadores parecen estar jugando lento. Ha habido muy pocas apuestas con todo adentro hasta ahora, algunas de las cuales han sido respondidas y otras no. Los jugadores han ido con todo adentro con no mucho y han ido con no mucho también. Tú has estado jugado apretado pero sin conseguir buenas cartas.

Tu mano: 9(d)-7(c)

Acción para ti: Los jugadores A y B se retiran. El jugador C va. El jugador D se retira. El jugador E va. El jugador F se retira. El jugador G va. El botón se retira. El ciego pequeño va. Ahora el pozo es de \$500.

Pregunta: *¿Pasas, subes o vas con todo adentro?*

Respuesta: La acción aquí es típica de un torneo en línea impreciso, débil y de pilas de fichas cortas. Muchos jugadores entrando para ver

flops con dos cartas del mismo palo y otras cartas al azar, a la par con alguna acción explosiva con todo adentro con poca provocación.

Tu M de 8 (después de que pusiste el gran ciego) te pone a la mitad de la Zona Naranja. Tienes un poco de fuerza más allá de una simple movida con todo adentro, pero no mucha. Podrías poner una subida de \$300, tirar tu mano si te vuelven a subir y quedarte con \$950 con una M de 6. Esa podría ser una opción en una mesa muy apretada, donde tu subida podría realmente ganar el pozo. En una mesa como ésta, una subida sería respondida por tres o cuatro de tus oponentes. Siendo realistas, si no quieres pasar solamente, deberías ir con todo adentro.

Enlistemos los pros y los contras de la jugada con todo adentro.

Posición. Muy favorable. En el gran ciego, has visto actuar a la mesa entera y nadie ha mostrado fuerza. Probablemente no hay pares altos o manos del tipo as-rey ahí, aunque con algunos jugadores que juegan lento no puedes estar seguro.

Tu mano. Desfavorable. Nueve-siete de diferente palo es más débil que una mano promedio, por lo que si van contigo llevarás las de perder contra todo, aún contra un par bajo.

Tus oponentes. Los jugadores que fueron tienen las siguientes pilas de fichas después de hacer sus apuestas – el jugador C, \$2,350; el jugador E, \$1,400; el jugador G, \$850; el ciego pequeño, \$4,200. Los jugadores C y E tienen la clase de pilas de fichas que te gustaría ver en una situación como ésta – pilas de fichas de tamaño mediano que podrían derribarse si van y pierden. Pero el jugador G y el ciego pequeño tienen la clase de pilas de fichas que definitivamente no quieres ver. La M del jugador G está por debajo de 6, por lo que bien podría darte un tiro con una mano que es sólo un poco mejor que la tuya, mientras que el ciego pequeño te tiene fácilmente cubierto y podría sólo decidir eliminarte. Por supuesto, el hecho de que estás enfrentando a cuatro jugadores en lugar de uno o dos también son malas noticias; simplemente hay más de una oportunidad de que alguien ahí tenga una mano y quiera jugar.

Las ventajas del pozo. Si vas con todo adentro estarás subiendo \$1,250 en un pozo de \$500. Cualquiera que quiera ir contigo tendrá que ir con \$1,250 en un pozo de \$1,750, por lo que estará consiguiendo ventajas del pozo de 7 a 5. Tu mano más probable (hasta donde tus oponentes pueden decir) es un par de mediano a bajo, por lo que cualquiera con dos cartas altas estaría consiguiendo ventajas correctas para ir.

La mesa. Lo que has visto hasta ahora, una combinación de juego impreciso y débil, a la par con juego lento, es la peor combinación posible para hacer tu movida. Idealmente quieres una agradable mesa apretada llena de gente apostando por valor.

¿Conclusión? Solamente tu posición – actuar al último después de una serie que entraron – es favorable para hacer tu movida con todo adentro. Cualquier otra consideración va de moderada a severamente desfavorable. Como los escritores de poker de los viejos tiempos solían decir: conserva tus pantalones amarrados y tu polvo seco.

Acción: Pasas.

Flop: J(e)-9(c)-3(e)

Acción: El ciego pequeño pasa. *¿Qué deberías hacer ahora?*

Respuesta: Ese es un flop razonablemente bueno para ti. Le pegaste a un par mediano, el flop es muy indescriptible, y solamente ha aparecido una carta más alta.

¿Deberías ir con todo adentro ahora? Contra uno o dos oponentes, esa no es una movida no razonable. Contra cuatro oponentes yo no la recomendaría. Hay una oportunidad demasiado grande de que ahí haya alguien con un joto o un nueve que es mejor que el tuyo.

Si tu M fuera más baja, digamos abajo en la Zona Roja de 4 ó 5, una movida con todo adentro tiene mucho más mérito. Pero si es necesario puedes retirarte de esta mano y todavía tener una M de 8, y esa parece una mejor elección que hacer tu movida ahora. Sólo pasa y ve qué sucede cuando alguien apueste.

Acción: Pasas. El jugador C pasa. El jugador E apuesta \$100. El jugador G va con los \$100. El ciego pequeño se retira. Ahora el pozo es de \$700 y te cuesta \$100 para ir. *¿Qué haces?*

Respuesta: Con par mediano, las ventajas de 7 a 1 son muy atractivas. Ve.

Acción: Tú vas y el jugador C se retira. Ahora el pozo es de \$800.

Cuarta calle: K(t)

Pregunta: *¿Qué haces?*

Respuesta: Definitivamente malas noticias ya que más manos potenciales que han ido te han derrotado. Solamente pasa otra vez.

Acción: Pasas. El jugador E pasa. El jugador G apuesta \$300. *¿Qué haces?*

Respuesta: Ahora te cuesta \$300 para ver un pozo de \$1,100, por lo que tus ventajas son de 3.6 a 1. Si necesitas mejorar, solamente tienes cinco salidas con una carta por venir, no lo suficientemente bueno para justificar las ventajas del pozo. El jugador G, con la pila de fichas más corta, podría estar blofeando, pero el jugador E todavía está vivo en la mano y puede haberte derrotado también. Retírate.

Acción: Te retiras, pero el jugador E va. El river es el 7(e) y el jugador E gana con un color de espadas, derrotando al par de reyes del jugador G.

MANO 9-16

CIEGO PEQUEÑO	\$ 1,460
GRAN CIEGO	\$ 1,690
A	\$ 1,830
B	\$ 1,860
C	\$ 2,040
D	\$ 4,000
E (TU)	\$ 1,040
F	\$ 2,500
G	\$ 2,060
H	\$ 3,200

CIEGOS: \$50/\$100
POZO: \$150

Situación: Una hora en un torneo en línea de mesa múltiples. La mesa ha sido generalmente apretada. El jugador A ha estado jugando con valores sólidos. El botón ha sido el jugador más agresivo. En dos o tres manos los ciegos aumentan a \$75/\$150

Tu mano: 10(t)-7(t)

Acción para ti: El jugador A va por \$100. Los jugadores B, C y D se retiran. Ahora el pozo es de \$250.

Pregunta: *¿Te retiras o haces una movida?*

Respuesta: Actualmente tu M es de 7, pero en un par de manos caerá a 4.5. Ciertamente estás buscando una situación en la que puedas hacer una movida. *¿Califica ésta?*

A mi juicio no. Aquí todos los factores relevantes son sólo un poco cortos.

Posición. Te gustaría que todos frente a ti se retiraran, por lo que al menos podrías estar seguro de que algún número de jugadores están fuera del pozo. Aquí tienes a tres que se retiraron pero a uno que fue, y el que fue parece ser un jugador que juega manos reales. Ir es más débil que subir, por lo que podría salirse si tú subes o vas con todo adentro, pero no puedes estar seguro. Ahora mismo solamente sabes de seguro que tres de tus nueve oponentes no están interesados en la mano.

Tu M. Una M de 7 es baja pero no desesperadamente baja. Estás exactamente en la Zona Naranja, no en la Zona Roja. Necesitas hacer una movida, pero no necesitas arrebatar la primera oportunidad que llega. Dentro de un par de manos a partir de ahora, cuando tu M sea realmente de 4.5, puedes evaluar las cosas diferentemente, pero no todavía.

Tu mano. Diez-siete del mismo palo es muy débil. Algo como reina-diez del mismo palo o rey-joto del mismo palo podría ser una mano razonable para esta situación.

En balance, la situación no te ofrece mucho. Retírate.

Acción: Te retiras.

MANO 9-17

CIEGO PEQUEÑO	\$ 4,300
GRAN CIEGO	\$ 1,250
A	\$ 4,800

B	\$ 3,800
C	\$ 880
D	\$ 3,050
E	\$ 1,600
F (TU)	\$ 1,300
G	\$ 400
H	\$ 2,450

CIEGOS: **\$50/100**
POZO: **\$150**

Situación: Una hora en un torneo en línea de mesas múltiples. La mesa ha sido generalmente apretada. El ciego pequeño ha sido un jugador sólido.

Tu mano: A(c)-8(c)

Acción para ti: Los jugadores del A al E se retiran.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: La primera decisión en esta mano no es realmente una decisión de puntos de inflexión. Tu M está entre 8 y 9, por lo que estás en la mitad de la Zona Naranja, pero tu as-ocho del mismo palo es una mano lo suficientemente buena para subir en una mesa completa con Ms altas desde sexta posición. (En el Volumen I se recomendaba empezar a subir con esta mano en quinta posición dado que todos se habían retirado frente a ti).

¿Cuánto deberías subir? Un poco más de tres veces el gran ciego es una buena cantidad. Quieres hacer una subida ligeramente más alta de lo normal porque estás feliz si todos se salen.

El lector alerta notará que toda la situación aquí es algo similar a nuestro ejemplo de SHAL al final del capítulo. Aquí cinco jugadores ya se han retirado y solamente quedan cuatro por actuar. Ya que mostramos en ese ejemplo que ir con todo adentro con diez-ocho de diferente palo era una movida redituable, ¿por qué no ir con todo adentro aquí?

La respuesta es que hay dos diferencias claves entre esta mano y ese ejemplo. Nuestro as-ocho del mismo palo es una mano mucho más fuerte, por lo que no tenemos esa necesidad de terminar la mano rápidamente. Además, ahora hay tamaños extremos de pilas de fichas detrás de nosotros. El jugador G tiene una pila de fichas muy pequeña y

puede ir con todo adentro con casi nada, mientras que el ciego pequeño tiene una pila de fichas enorme y no puede asustarse por una movida con todo adentro. En balance, deberíamos sólo jugar la mano normalmente.

Acción: Subes a \$360. Los jugadores G y H se retiran. El ciego pequeño va poniendo otros \$310. El gran ciego se retira. Ahora el pozo es de \$820.

Flop: 10(c)-9(t)-7(c)

Acción: El ciego pequeño pasa. *¿Qué haces?*

Respuesta: Ese es un flop muy bueno para ti. Ahora tienes tanto un color en formación como una corrida abierta al final. Hay nueve cartas de color y otras seis cartas para completar la corrida (no cuentes doble el J(c) y el 6(c)), para un total de 15 salidas. Los ases también pueden ser salidas pero eso es menos claro, ya que tu oponente ciertamente podría haber ido con un as y un golpeador más alto que el tuyo.

Si te damos 15 salidas, entonces eres un favorito en la mano. David Solomon, un excelente jugador de Boston, inventó una agradable fórmula para calcular las oportunidades para ganar con un número moderado de salidas: Multiplica las salidas por cuatro, luego subtrae el exceso de las salidas arriba de ocho para conseguir un porcentaje aproximado para ganar. Usando la fórmula de Solomon, conseguimos un 53 por ciento.

$$53 = (15) (4) - (15-8)$$

Entonces estamos ligeramente mejores que un 50 por ciento para ganar y un poco más si los ases nos ayudan.

¿Cuánto deberías apostar? El pozo es de \$820, pero nuestra pila de fichas es de sólo \$940. Cualquier apuesta razonable nos dejará comprometidos en el pozo, por lo que deberíamos también conseguir fuerza completa de nuestra pila de fichas e ir con todo adentro.

Acción: Vas con todo adentro y el ciego pequeño va mostrando 8(d)-8(e). El turn y el river vienen con 6(d) y A(d) respectivamente y tu corrida se lleva el pozo.

No tuviste suerte al hacer la corrida, ya que el as en el river hubiera ganado directo para ti. Deberías notar para el futuro que tu oponente jugó bien la mano.

MANO 9-18

CIEGO PEQUEÑO	\$ 4,200
GRAN CIEGO (TU)	\$ 1,400
A	\$ 360
B	\$ 1,650
C	\$ 2,850
D	\$ 2,150
E	\$ 2,200
F	\$ 3,400

CIEGOS: \$75/\$150
POZO: \$225

Situación: Varias horas en un torneo en línea de mesas múltiples. La mesa es una mezcla de jugadores apretados e imprecisos. El ciego pequeño ha sido el intimidador de la mesa.

Tu mano: 6(c)-6(d)

Acción para ti: Los jugadores del A al F se retiran. El ciego pequeño pone \$225, subiéndote \$150.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Mueve todas tus fichas adentro.

Con una M de 6, no estás requerido para ir con todo adentro. Podrías sólo subir el pozo a algo como \$600. Pero un par de seises es lo suficientemente bajo por lo que no quieres mucha acción en la mano.

Deberías estar algo feliz de tomar el pozo justo aquí. Si van contigo, probablemente serás favorito de 6 a 5 en una situación de moneda al aire, lo que es un buen resultado para una M de 6.

Con un par más alto, digamos nueves o dieses o mejor, estás feliz con la acción. Y podrías considerar una subida más pequeña que luego podría ser interpretada como debilidad y que resulte en llevar a tu oponente todo el camino en el pozo. Pero seises es un par demasiado bajo para hacerle al tonto alrededor. Realmente te gustaría que este oponente se saliera.

Los jugadores más débiles en no-limit hold'em tienden a involucrarse en demasiados pozos. Meten la pata, yendo con manos más débiles, poniendo subidas más pequeñas, construyendo pozos donde no saben si son favoritos o llevan las de perder. Recuerda que el pozo es un lugar peligroso en no-limit. Cada mano en la que te involucras es otra oportunidad para dejar el torneo. Hay mucho que decir para pozos finales rápidamente cuando tienes una mano de fuerza mediana.

MANO 9-19

CIEGO PEQUEÑO (TU)	\$ 1,700
GRAN CIEGO	\$ 360
A	\$ 1,650
B	\$ 2,850
C	\$ 2,150
D	\$ 2,200
E	\$ 3,400
F	\$ 3,900

CIEGOS: \$75/\$100
POZO: \$225

Situación: Varias horas en un torneo en línea de mesas múltiples. Esta mano sigue inmediatamente de la mano previa, y te has movido al ciego pequeño. La mesa es una mezcla de jugadores imprecisos y apretados. El jugador F ha sido el intimidador de la mesa. El jugador C es moderadamente impreciso.

Tu mano: K(c)-K(t)

Acción para ti: Los jugadores A y B se retiran. El jugador C sube a \$400. Los jugadores D, E y F se retiran.

Pregunta: *¿Vas o subes?*

Respuesta: La tentación aquí es ir o hacer una subida pequeña, tratando de atraer gentilmente al jugador C a darte batalla con tu mano monstruo. Resiste a esta tentación!

Tu acción en la última mano (una subida con todo adentro con la que nadie fue) te da la cobertura perfecta para ir con todo adentro otra vez en esta mano. A los jugadores no les gusta que los empujen alrededor. Y si el jugador C tiene cualquier clase de mano después de todo (que presumiblemente si tiene ya que subió con varios jugadores todavía por actuar) *va a ir contigo.*

Debes estar alerta a estas situaciones tarde en un torneo. Una vez que haces una movida o dos con todo adentro con manos con las que nadie va, te conviertes en un objetivo primario para todos los demás en la mesa. Si luego consigues una gran mano y actúas después de alguien que subió, van a ir contigo.

Acción: Vas con todo adentro y el jugador C va. El muestra K(e)-Q(t) y tus reyes se van arriba.

MANO 9-20

CIEGO PEQUEÑO	\$ 14,200
GRAN CIEGO	\$ 12,550
A	\$ 3,400
B (TU)	\$ 5,250
C	\$ 9,400
D	\$ 6,300
E	\$ 6,100
F	\$ 11,750

CIEGOS:	\$100/\$200
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$25
POZO:	\$500

Situación: Varias horas en un torneo en línea de mesas múltiples. El ciego pequeño ha parecido moderadamente apretado.

Tu mano: 10(t)-10(d)

Acción para ti: El jugador A se retira.

Pregunta: *¿Vas o subes?*

Respuesta: Con \$500 en cada pozo, tu M está sólo sobre 10. Estás en la parte baja de la Zona Amarilla. Acabas de conseguir una gran mano y tienes que jugarla. Pero un par de dieses es vulnerable a cartas altas, como lo vimos varias veces en el Volumen I, por lo que estás buscando desanimar la acción en lugar de que animarla. Deberías subir cerca de cuatro a cinco veces el gran ciego.

Acción: Subes a \$700. Los jugadores del C al F se retiran. El ciego pequeño va con todo adentro. El gran ciego se retira. Ahora el pozo es de \$6,450. Te cuesta el resto de tu pila de fichas, \$4,550, para ir. *¿Qué haces?*

Respuesta: Subiste sólo un poco menos de lo que yo hubiera recomendado, pero probablemente no importa, ya que parece que el ciego pequeño te hubiera puesto con todo adentro de cualquier forma.

Esta es una situación difícil dada tu M. Si estuviéramos abajo en la Zona Roja yo iría sin pensarlo. Aquí estaremos exactamente en la Zona Naranja si nos retiramos, que no es un episodio que realmente me gusta. Pero no es tan desesperanzador jugar desde la Zona Naranja, por lo que necesitamos hacer algunas matemáticas para ver cómo se ven las ventajas.

Las ventajas del pozo son muy atractivas. El pozo tiene \$6,450 y necesitamos poner \$4,550 para ir, por lo que nuestras ventajas del pozo son de cerca de 7 a 5 o 1.4 a 1. Si podemos ganar el 42 por ciento del tiempo después de ir, estamos en el lado correcto de las ventajas. Ahora ¿qué manos podríamos estar enfrentando y cuáles son nuestras oportunidades de ganar contra estas manos?

1. Obviamente podríamos estar contra un par más alto. Esas son las manos que tememos, y si nos estamos enfrentando a un par más alto sólo tenemos el 20 por ciento para ganar. El argumento para un par más alto es la apuesta con todo adentro por sí misma. Pero esa apuesta es también un argumento contra el par más alto. Si tuvieras ases en el gran ciego, ¿irías con todo adentro o sólo subirías, digamos \$2,000? No te debería importar animar la acción de un solo

oponente, pero en lugar de eso el gran ciego hizo una apuesta que maximizó la oportunidad que nos vayamos.

2. La segunda posibilidad son dos cartas altas. Si estuviéramos contra as-rey o as-reina, la apuesta con todo adentro tiene más sentido. A esas manos realmente les gustaría ganar el pozo sin pelea. Si estamos contra una de esas manos, somos favoritos de 55 a 45.
3. La tercera posibilidad es un par más bajo o un blofeo. Un par más bajo fácilmente podría crear que *nosotros* teníamos dos cartas altas, y pensar que una movida con todo adentro era la forma más fácil para empujarnos fuera de la mano. Lo mismo es cierto para un blofeo. En cualquier caso somos favoritos cerca de 80 a 20, por lo que estos dos casos se colapsan juntos.

Si estamos contra alguna mezcla de estas tres posibilidades, ¿cuál es una buena conjetura como para conocer nuestras oportunidades de ganar? Empecemos con una visión moderadamente pesimista: Hay una oportunidad del 50 por ciento de que tenga un par alto, un 30 por ciento de que tenga dos cartas altas, y sólo un 20 por ciento de que tenga un par más bajo o esté blofeando. En ese caso, podemos estimar nuestras oportunidades para ganar como sigue:

- **Par alto:** 50% por 20% ó 10% de oportunidades para ganar.
- **Dos cartas altas:** 30% por 55%, ó 17% de oportunidades para ganar.
- **Par más bajo/blofeo:** 20% por 80%, ó 16% de oportunidades para ganar.
- **Total de oportunidades para ganar = 10% + 17% + 16% = 43%**

Necesitamos 42 por ciento para ir, basados en nuestras ventajas del pozo, por lo que esa mezcla nos deja justo en el margen.

Si sus posibilidades de que tenga un par alto son un poco menos que el 52 por ciento entramos al territorio claro para ir muy rápidamente. Podríamos hacer algunas matemáticas, pero no es realmente necesario. Estamos en una situación de límite, lo que significa que tenemos que hacer algunas otras preguntas para mover nuestra decisión a un lado o al otro. Las preguntas básicas son:

- ¿Me siento cómodo en esta mesa?

- ¿Quiero seguir jugando aquí con una pila de fichas coarta o podría mejor tomar una oportunidad para duplicar?
- ¿Los jugadores parecen suaves o rudos?
- ¿Estoy energético y alerta esta noche, o cansado y de mal humor?

Dependiendo de cómo estos factores se alinean, tomaré mi decisión. Por supuesto, solamente estoy haciendo estas preguntas porque las ventajas del pozo se ven como cara o cruz. Si las ventajas apuntaran claramente a un lado o al otro, me iría con las ventajas.

Acción: Vas y el gran ciego voltea J(t)-J(c). El tablero viene de A(t)-6(d)-5(d)-7(d)-3(d) y tu color gana.

Pedazo del pastel.

MANO 9-21

CIEGO PEQUEÑO	\$ 300
GRAN CIEGO	\$ 2,150
A	\$ 4,100
B	\$ 2,400
C	\$ 2,700

D	\$ 900
E	\$ 2,800
F	\$ 2,400
G (TU)	\$ 1,200

CIEGOS: \$50/\$100
POZO: \$150

Situación: Dos horas en un torneo en línea de mesas múltiples. La mesa ha sido generalmente apretada. El jugador C ha sido apretado. El jugador D ha sido impreciso.

Tu mano: 5(d)-4(d)

Acción para ti: Los jugadores A y B se retiran. Los jugadores C y D van. Los jugadores E y F se retiran. Ahora el pozo es de \$350.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Temprano en un torneo, con todo el mundo teniendo Ms altas ir sería razonable. (Retirarse también sería razonable). Con conectores del mismo palo bajos estás buscando entrar barato en un pozo y posiblemente hacer un monstruo.

Necesitas grandes ventajas implícitas para jugar conectores del mismo palo, porque mucho puede salir mal con la mano. Por ejemplo:

- Una subida detrás de ti te echaría fuera de la mano y te forzaría a tirar tu apuesta inicial sin nunca ver un flop.
- Consigues ver el flop, pero lo pierdes completamente y tiras tu mano a la primera apuesta.
- Consigues algo en formación, pagas para ver una carta o dos y aún así no le pegas a tu mano.
- Parcialmente le pegas a tu mano, te involucras y pierdes el pozo contra una mejor mano.

- Le pegas a tu mano pero pierdes un pozo enorme con un monstruo más grande.

Es mucho lo que puede salir mal, por lo que cuando le pegues a tu mano y ganes un pozo, necesitas hacer mucho dinero para hacer frente a todas las pequeñas pérdidas.

En la Zona Amarilla o en la Zona Naranja estas manos normalmente se pueden jugar. Estás limitado para hacer M veces el pozo inicial, y si la M es baja, eso sólo no es suficiente dinero. Tu M es de 8 por lo que estás exactamente en la Zona Naranja, entonces sólo retírate.

Acción: Te retiras.

MANO 9-22

CIEGO PEQUEÑO	\$ 7,350
GRAN CIEGO	\$ 5,400
A	\$ 4,700
B	\$ 19,400
C	\$ 12,000
D	\$ 3,200
E (TU)	\$ 10,300
F	\$ 8,700

CIEGOS:	\$100/\$200
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$25
POZO:	\$500

Situación: Varias horas en un torneo en línea de mesas múltiples. La mesa está jugando un poco apretado, pero el jugador B, con la pila de fichas más grande, ha sido agresivo. El gran ciego es un jugador sólido. Tú te has tenido que sentar por un buen rato con manos que son basura.

Tu mano: 8(d)-7(d)

Acción para ti: El jugador A se retira. El jugador B va. Los jugadores C y D se retiran.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Tu M está un poco arriba de 20 por lo que todavía estás en la Zona Verde, aunque sólo apenas. En las Zonas Amarilla y Naranja yo tiro los conectores del mismo palo de bajos a medianos, por la razón discutida anteriormente. No puedes estar seguro de ganar suficiente dinero cuando le pegues a la mano para compensar todas las pequeñas apuestas que vas a perder cuando la mano no salga.

Es perfectamente aceptable tirar tu mano aquí también, pero ir está bien también. Nota que además de estar en la Zona Verde, el único otro jugador en el pozo te tiene cubierto, por lo que si haces una gran mano tendrás una oportunidad para duplicar tu pila de fichas. Y el hecho de que has estado fuera de muchas manos podría dar credibilidad para un blofeo más adelante.

Acción: Vas. El jugador F y el ciego pequeño se retiran. El gran ciego pasa. Ahora el pozo es de \$900.

Flop: A(d)-10(c)-6(t)

Acción: El gran ciego y el jugador B pasan. *¿Qué haces?*

Respuesta: Este es un mal flop para tu mano. El as es una carta peligrosa obviamente, y como expliqué previamente, el diez es una carta peligrosa también ya que alimenta a demasiadas corridas. El único episodio brillante es que apareció un tercer diamante, dándote una posibilidad colateral para un color, y necesitas un nueve para pegarle a una corrida hacia adentro.

Sin embargo, ambos jugadores pasaron. *¿Deberías tratar de robar el pozo?*

Absolutamente no. Hay dos razones importantes:

1. Deberías ser muy suspicaz de que ninguno de los jugadores apostó en este flop. Mientras que es posible que ambos fueron con pares bajos, este flop le debería haber ayudado a alguien en la mesa. Después de un flop peligroso y dos que pasan, tu reacción inmediata debería ser que alguien está jugando lento.
2. No quieres llevarte a ti mismo fuera de la mano, un nueve en el turn te daría una mano monstruo, mientras que algunas otras cartas te

podrían dar una gran formación en el river. Si apuestas ahora y te vuelven a subir, te tendrás que retirar y eso es un desastre cuando tienes un tiro gratis en una gran mano. Si el flop fuera de A-J-6 en lugar de A-10-6, podrías justificar apostar la mitad del pozo. Casi siempre te echarían fuera de la mano, pero eso no importaría ya que era muy improbable que ganaras de cualquier forma y probablemente robaría el pozo sólo lo suficiente para promediar un pequeño beneficio.

Acción: Pasas. El pozo sigue con \$900.

Cuarta calle: 9(t)

Acción: El gran ciego apuesta \$500. El jugador B va. Ahora el pozo es de \$1,900. *¿Qué haces?*

Respuesta: Éxtasis! Le pegaste a tu carta milagrosa y la mesa despertó y empezaron a apostar. No hay nada mejor que esto!

Ahora cálmate y considera tu siguiente movida. Tienes los nuts ahora mismo, y tienes que conseguir tanto dinero como puedas en el pozo. Con dos jugadores apostando, puedes afrontar hacer una subida agradable, ya que es probable que alguien venga para la carrera. El jugador B te tiene cubierto, por lo que esperas que sea él, pero te inclinas por el gran ciego.

Yo subiría \$2,000 aquí, una subida del tamaño del pozo. Para el jugador B es fácil ir si tiene algo. Si el gran ciego quiere ir, se está comprometiendo a sí mismo en el pozo, por lo que si se queda probablemente va a ir con todo adentro. Eso podría echar fuera al jugador B como resultado, pero no tienes mucho control ahí. (El arreglo ideal para ti es que el de la pila de fichas más grande actúe antes que el de la pila de fichas más pequeña. Entonces el de la pila de fichas grande podría ir y el de la pila de fichas chica podría ir con todo adentro.)

Acción: Subes \$2,000. El gran ciego va con todo adentro por sus últimos \$4,700. El jugador B se retira. Tú vas. El gran ciego muestra A(c)-6(e) para par alto y par bajo. Tú esquivas un as o un seis en quinta calle y ganas el pozo.

El gran ciego estaba atrapando con dos pares después del flop. Si hubieras tratado de robar el pozo en ese punto, su probable vuelta a subir te hubiera echado fuera de la mano y te hubiera costado un pozo enorme.

MANO 9-23

CIEGO PEQUEÑO	\$ 9,900
GRAN CIEGO	\$ 14,200
A	\$ 4,150
B	\$ 28,700
C	\$ 23,400
D	\$ 24,400
E	\$ 23,050
F	\$ 18,300
G	\$ 6,900
H (TU)	\$ 26,900

CIEGOS:	\$400/\$800
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$50
POZO:	\$1,700

Situación: Llegando al final de un torneo en línea de mesas múltiples. Quedan dos mesas en acción.

Tu mano: 9(t)-6(e)

Acción para ti: Los jugadores del A al E se retiran. El jugador F va. El jugador G se retira. Ahora el pozo es de \$2,500.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Tu M es de cerca de 16, por lo que estás a la mitad de la Zona Amarilla. Conectores del mismo palo o de diferente palo es una mano que estás reacio, en general, a jugar en esta zona. Sin embargo, aquí hay dos grandes razones para aventurarse a ir con esta mano:

1. Estás en el botón por lo que tendrás posición después del flop.
2. Te cuesta \$800 para ver un pozo de \$2,500, por lo que estás consiguiendo ventajas mejores que 3 a 1. Esas son ventajas atractivas y realmente quieres tomar ventajas de estas situaciones cuando surgen.

Nota el rol que juegan las entradas obligatorias en esta decisión. Si no hubiera entradas obligatorias, el pozo sería solamente de \$2,000 y

estarías consiguiendo ventajas de 2.5 a 1 para ir. Con nueve-ocho de diferente palo, eso haría la diferencia en mi mente entre ir y retirarme. Al mejorar las ventajas del pozo para todos los jugadores, las entradas obligatorias reducen los requerimientos para jugar en las rondas siguientes.

Acción: Tú vas. El ciego pequeño se retira. El gran ciego pasa. Ahora el pozo es de \$3,300.

Flop: 7(c)-4(e)-2(d)

Acción: Tanto el gran ciego como el jugador F pasaron. *¿Qué haces?*

Respuesta: Deberías de hacer una apuesta de investigación, de cerca de la mitad del pozo, con la esperanza de robarlo. A diferencia de la última mano, aquí tienes dos razones atractivas para apostar:

1. No tienes absolutamente nada – ni par ni algo en formación. Si te suben y tienes que tirar tu mano, no tendrás que hacer un sacrificio de equidad alguna a la larga.
2. El flop, 7-4-2 con tres diferentes palos, no es peligroso, por lo que es probable que tus oponentes lo perdieron. El flop en la última mano era muy peligroso, y era sospechoso que ninguno de tus oponentes estuviera apostando.

Acción: Apuestas \$1,500. El gran ciego se retira pero el jugador F va. Ahora el pozo es de \$6,300.

Cuarta calle: 2(e)

Acción: El jugador F pasa. *¿Qué haces?*

Respuesta: Trataste de robar el pozo pero el jugador G no se iba a salir. Lo que sea que tenga, derrota a lo que tú tienes (nada). Sólo toma tu carta gratis.

Acción: Continúas tratando de robar apostando \$4,000. El jugador F te sube a \$10,000. *¿Qué haces?*

Respuesta: El no está bromeando, aunque deberías haber sabido eso antes. Tiraste \$4,000, pero alégrate de que todavía te queda una pila de fichas de buen tamaño. Retírate.

Acción: Te retiras.

MANO 9-24

CIEGO PEQUEÑO	\$ 430
GRAN CIEGO	\$ 1,850
A	\$ 3,300
B	\$ 1,900
C	\$ 2,000
D	\$ 3,100
E	\$ 1,500
F	\$ 3,600
G	\$ 3,100
H (TU)	\$ 980

CIEGOS: \$75/\$150
POZO: \$225

Situación: Dos horas en un torneo en línea de mesas múltiples. Varios jugadores acaban de llegar a la mesa, que ha estado jugado apretado. El jugador E ha estado en muchos pozos.

Tu mano: 4(c)-4(e)

Acción para ti: Los jugadores del A al D se retiran. El jugador E va. Los jugadores F y G se retiran. Ahora el pozo es de \$375.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Tu M está entre 4 y 5 por lo que te has hundido en la Zona Roja. Aún cuando los pares bajos casi nunca son una mano para jugar en las Zonas Amarilla y Naranja, se vuelve una excelente mano con todo adentro para la Zona Roja. Nota que no hay necesidad de hacer

menos que una apuesta con todo adentro aquí. Si tratas de hacer una subida normal de tres veces el gran ciego, (normal para una situación de torneo temprano), tendrás que apostar la mitad de tu pila de fichas y estarás comprometido en el pozo. Sólo aléstrate de la fuerza que sea que te de tu movida con todo adentro y pon todas tus fichas.

Por supuesto, estarás más feliz si el jugador E no hubiera entrado en el pozo después de todo. Pero en la Zona Roja, no puedes ser demasiado exigente. El jugador E no subió y los pares pueden ser difíciles de llegar, por lo que no pienses demasiado acerca de retirarte. Haz tu movida.

Acción: Vas con todo adentro. Los ciegos y el jugador E se retiran y tú tomas el pozo.

MANO 9-25

CIEGO PEQUEÑO	\$ 31,600
GRAN CIEGO	\$ 7,500
A	\$ 5,500
B	\$ 14,900
C (TU)	\$ 12,000
D	\$ 8,500
E	\$ 5,200
F	\$ 9,700
G	\$ 7,100
H	\$ 8,200

CIEGOS	\$600/\$1,200
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$75
POZO:	\$2,550

Situación: Torneo mayor, a la mitad del segundo día. Este es tu primer torneo mayor y llegaste a esta mesa hace poco tiempo.

Tu mano: K(d)-Q(c)

Acción para ti: Los jugadores A y B se retiran.

Pregunta: *¿Cuál es tu juego?*

Respuesta: Con los ciegos y las entradas obligatorias totalizando ahora \$2,550 por pozo, nuestra M es de 8. Casi todos los jugadores no sienten gran necesidad de urgencia en este punto, pero yo sí. Aquí es cuando me gusta empezar a moverme y acumular algunas fichas. Los jugadores detrás de mí son una colección de pilas de fichas pequeñas pero no demasiado pequeñas, por lo que puedo esperar que todavía sean un poco conservadores pero no todavía desesperados. Mi rey-reina de diferente palo es una mano razonable, aún cuando temprano en el torneo solamente estaré buscando ir con esta mano. Entonces voy a hacer una movida en el pozo y la única pregunta es cuánto apostar.

Una apuesta con todo adentro es perfectamente razonable aquí. Amenaza con echar fuera a cualquiera que vaya conmigo y pierda, con excepción del ciego pequeño. Pero solamente voy a apostar \$6,000. Para un jugador astuto y experimentado, esta apuesta es aún más amenazante que una simple apuesta con todo adentro. Señala que estoy buscando que vayan conmigo y que realmente no estoy tratando de echar fuera a la gente. Por supuesto que para un jugador débil no le indica nada, pero eso está bien. Realmente no tengo una mano top, por lo que quiero echar fuera a los buenos jugadores.

Acción: Apuestas \$6,000. Todos se retiran menos el ciego pequeño, quien pone otros \$5,400 para ir. Ahora el pozo es de \$13,950.

Flop: 7(e)-6(e)-6(t)

Acción: El ciego pequeño apuesta \$3,500.

Pregunta: *¿Cuál es tu jugada?*

Respuesta: Nuestra propia estrategia inteligente se ha vuelto contra nosotros! El ciego pequeño podría fácilmente habernos puesto con todo adentro, pero no lo hizo. Su apuesta nos da ventajas del pozo de 5 a 1, haciendo que ir sea casi irresistible.

Esta es una estrategia estándar para extraer más dinero de los jugadores débiles. (De hecho en el circuito también es conocida como “apuesta de extracción”). Con una mano cerrada, sólo haces una apuesta pequeña, atrayendo más dinero en el pozo, o idealmente induciendo a tu oponente a tratar de echarte fuera con una subida por arriba de lo alto. Pero cuando un buen jugador se enfrenta a otro, éste puede ser el más sofisticado de los blofeos. Hacer una apuesta pequeña sin nada, esperando que tu débil oponente vaya a interpretar esto como una trampa y se saldrá.

Entonces debemos preguntar, ¿Cómo nos ve él? ¿Piensa que somos carne de cañón, o un oponente formidable?

En la introducción del problema especifiqué que éste era nuestro primer torneo y que éramos nuevos en la mesa. Por lo que no nos conoce de

Job y por lo tanto la respuesta es clara – somos carne de cañón. Tiene una gran mano (me imagino que un par bajo para ir con los seises en el tablero, pero tercia de seises es una posibilidad) y probablemente llevamos las de perder enormemente para ganar esta mano.

¿Qué hay acerca del hecho de que solamente tendremos \$6,000 si nos retiramos? ¿No argumenta eso para una movida con todo adentro sin importar qué? No, no lo hace. Si sabes que estás derrotado, tienes que salirte. Probablemente es mejor tomar dos cartas cualesquiera e ir con todo adentro que jugar ésta.

Resolución: Nos retiramos.

MANO 9-26

CIEGO PEQUEÑO	\$ 1,200
GRAN CIEGO	\$ 940
A	\$ 790
B	\$ 1,040
C	\$ 2,210
D	\$ 1,000
E	\$ 2,010
F (TU)	\$ 50
G	\$ 760

CIEGOS:	\$50/\$100
POZO:	\$150

Situación: Una hora en un torneo en línea de una sola mesa.

Tu mano: 4(e)-3(e)

Acción para ti: El jugador A se retira. El jugador B va. El jugador C sube a \$350. El jugador D va. El jugador E se retira. Ahora el pozo es de \$950.

ONCEAVA PARTE

MESAS CORTAS

MESAS CORTAS

INTRODUCCION

En un torneo largo, uno de los trabajos del director del torneo es mantener las mesas completas tanto como le sea posible. Ocho o nueve jugadores es un número ideal (diez jugadores es considerado como demasiado, ya que promueve juego excesivamente apretado). Cuando una mesa se reduce a seis o siete jugadores, los directores tratan de deshacer la mesa mientras más rápido mejor, distribuyendo a los jugadores a través de otras mesas cortas.

Cuando el número total de jugadores se reduce debajo de 30, los jugadores se encontrarán a sí mismos pasando más y más tiempo en mesas relativamente cortas. Una vez que los sobrevivientes alcanzan la mesa final y un par de jugadores son eliminados, los que quedan van a jugar bajo condiciones cortas por el resto del torneo.

El juego en mesas cortas de poker es de esteroides. La acción sube de velocidad, y las apuestas con todo adentro se vuelven más frecuentes. Debes de mantener una vista cuidadosa en tu pila de fichas y los ciegos, y estar preparado para hacer movidas cuando sea que aparezcan condiciones favorables. Puedes saber un poco acerca de tus oponentes, habiendo jugado con ellos en diferentes mesas en los últimos días. La presión y la tensión son altas; dinero realmente grande, dinero que cambia la vida para algunos, está solamente a muy pocas manos.

Para los que vienen por primera vez, esta parte del torneo es una prueba real de carácter. Algunos prosperan, descubriendo (quizá para su sorpresa) que coincidir en agudeza contra las mejores condiciones del mundo bajo una olla de presión, es algo para lo que nacieron. Otros descubren cosas algo diferentes.

Mientras que la parte del carácter del juego no puede ser enseñada, la parte técnica sí. En esta sección explicaré algunas de las estrategias clave en el juego de mesas cortas. Pero primero volvamos a visitar a nuestra vieja amiga M que necesita algunas revisiones en mesas cortas.

M EFECTIVA

AJUSTANDO PARA MESAS CORTAS

En la novena parte, definí la M como el radio de tu pila de fichas con el total de los ciegos y las entradas obligatorias, y te mostré como Ms que se reducen causan que tu estrategia cambie también. Sin embargo, la discusión fue en el contexto de un juego en una mesa completa con ocho, nueve o diez jugadores

sentados en la mesa. Cuando nos movemos a mesas cortas, tenemos que hacer un ajuste para la M, creando lo que yo llamo “la M efectiva”.

Recuerda: para lo que está diseñada la M es para decidir cuánto te va a durar tu pila de fichas hasta que te devoren los ciegos. Digamos que tienes \$60,000 en tu pila de fichas y los ciegos y las entradas obligatorias son ahora de un total de \$12,000. Tu M es de 5, puedes sobrevivir cinco rondas en la mesa antes de que tu pila de fichas desaparezca. En una mesa completa de nueve o diez jugadores, eso significa que puedes sobrevivir cerca de 45 a 59 manos. Pero ¿supongamos que estás en una mesa de sólo cuatro jugadores?. Ahora tu M de 5 solamente representa cerca de 20 manos en realidad, tu situación es muy análoga a aquella de tener una M de cerca de 2 en una mesa completa.

Claramente necesitas hacer un ajuste a tu M mientras el tamaño de la mesa se reduce. Llamo a esto crear una “M efectiva” y es una modificación muy simple. Sólo calcula tu M como antes, y luego multiplícala por el porcentaje de una mesa completa que queda. Aquí está una fórmula muy rápida.

$$M \text{ efectiva} = (M \text{ básica}) \text{ por } (\text{jugadores que quedan/diez})$$

Usé 10 en lugar de 9 en el denominador porque hace los cálculos más fáciles. Estamos buscando una guía rápida, no una exactitud matemática.

Ejemplo 1: Tu pila de fichas es de \$100,000, los ciegos y las entradas obligatorias hacen un total de \$12,000, y quedan cuatro jugadores en la mesa. ¿Cuál es tu M efectiva?

Respuesta: Tu M básica es $100,000/12,000$, que es un poco más de 8. Con 4 jugadores que quedan vamos a multiplicar 8 por 0.4 para conseguir una M efectiva de 3.2.

En mesas cortas, quieres cambiar tu estrategia utilizando tu M efectiva. De otra forma estarás asumiendo que te quedan más manos de las que realmente tienes, y tu juego será demasiado apretado.

Ejemplo 2: Mesa final de un torneo mayor. Quedan cinco jugadores. Los ciegos son de \$15,000/\$30,000 con entradas obligatorias de \$5,000 cada una. Las pilas de fichas de los jugadores están como sigue:

Jugador A	\$ 600,000
Jugador B	\$ 100,000
Jugador C	\$ 1'200,000
Jugador D	\$ 450,000
Jugador E	\$ 220,000

¿Cuáles son las Ms efectivas para cada uno de los cinco jugadores?

Respuesta: Si haces las matemáticas correctamente, puedes llegar a las siguientes respuestas:

Jugador A	Sólo sobre 4
Jugador B	Por debajo de 1
Jugador C	Entre 8 y 9
Jugador D	Sólo sobre 3
Jugador E	Entre 1 y 2

Nota que aunque el Jugador C lleva una gran delantera con una pila de fichas cómoda, su M efectiva ya está en la Zona Naranja. No puede ser apretado y quedarse sentado. Si trata de ser conservador, lo que sucederá es que el que sea que sobreviva a la batalla entre A, B, D y E muy rápidamente estará en una posición amenazante cara a cara. Ser apretado, puede asegurar al jugador C terminar con los tres más altos, pero no le ayudará a sus oportunidades para terminar en primero.

LAS TACTICAS PARA JUGAR EN MESAS CORTAS

Las mesas cortas son campos de batalla tácticos. Con el tiempo encima de todos los participantes la línea entre blofear y apostar por valor se esfuma rápidamente. A pesar de lo que realmente constituye un apuesta de valor cuando dos jugadores ya se han retirado en una mesa de seis jugadores, los jugadores se estarán moviendo al pozo con una colección aleatoria de cartas.

Con jugadores tan ávidos en involucrarse con cartas más débiles, jugar lento se convierte en una opción aún más poderosa y peligrosa, tanto antes como después del flop. Consideremos cada caso separadamente.

JUGAR LENTO ANTES DEL FLOP

Cuando la mesa se hace muy pequeña, el episodio de jugar lento antes del flop se vuelve más difícil. Con sólo tres o cuatro jugadores en la mesa, las manos obviamente suben en valor, y manos que no podían ser consideradas como candidatas para jugar lento en una mesa completa ahora tienen algún atractivo. ¿Cuáles son los estándares razonables para pasar y atrapar en estas mesas?

En mi experiencia, casi todos los jugadores se vuelven demasiado listos en mesas cortas, dándoles muchas cartas gratis solamente con manos marginalmente fuertes, y golpeándose a sí mismos en el proceso. Los grandes ciegos actúan como un poderoso factor, dándote un fuerte incentivo para tratar de tomar el pozo tan pronto como sea posible.

Tengo un simple conjunto de reglas para jugar lento en mesas cortas, diseñado para mantenerte fuera de problemas tanto como sea posible. Aquí están:

- 1. A-A, K-K, Q-Q.** Estas son las manos genuinamente poderosas bajo cualquier circunstancia y yo las jugaría lento alegremente, solamente con una subida ocasional como parte de una estrategia balanceada.
- 2. J-J, 10-10, 9-9.** Algunas veces jugaré lento jotos y aún dieses ocasionalmente, pero nunca nueves. Aún contra un solo oponente, puedes tener que tirar tu mano si vienen cartas más altas en el flop.

3. Pares más bajos. Siempre apostar por valor.

4. Cartas que no son par. Siempre apostar por valor. He visto a muchos jugadores a lo largo de los años jugar lento un as-rey, y luego parecen enfermos cuando tres cartas al azar vienen y su oponente fuerte pone una gran apuesta. Las cartas que no son par son sólo cartas que no son par, y conseguir los ciegos con una mano como as-carta alta es un buen resultado.

JUGAR LENTO DESPUES DEL FLOP

Jugar lento después del flop es un arma poderosa en mesas cortas. Debido a que los jugadores tienen Ms más bajas, están más susceptibles a la atracción de aparente debilidad de lo que estaban en mesa completas más temprano en el torneo. No solamente están ávidos por apostar después de que tú has mostrado debilidad, sino que una apuesta y una ida puede construir el pozo a un tamaño donde se sienten justificados para comprometer el resto de sus fichas con una mano moderadamente fuerte.

Ejemplo 3. Es la mesa final de un torneo mayor. Quedan seis jugadores. Los ciegos son de \$600/\$1,200 con entradas obligatorias de \$200 y el pozo inicial es de \$3,000. Actualmente eres el líder del torneo con \$180,000 y en esta mano eres el segundo en actuar en la mesa. Tu reputación es un jugador muy inteligente, experimentado y agresivo, y así es como has estado jugando a lo largo del torneo. El jugador directamente atrás en tercera posición es también muy experimentado y conocido por su juego truculento y por atrapar. El tiene \$80,000. Los otros cuatro jugadores en la mesa son veteranos de torneo con cuentas de fichas entre \$50,000 y \$160,000.

El jugador 1 se retira. Tu mano es

A(e)-7(c)

¿Qué haces?

Respuesta: As-siete de diferente palo es una mano razonable aunque algo mínima para abrir desde segunda posición en una mesa de seis manos. Aquí la estructura es un poco inusual. Con ciegos y entradas obligatorias mucho más bajas de lo que típicamente verás en este punto. La pila de fichas más pequeña tiene una M de 17 y una M efectiva de cerca de 19, mientras que tu M es de 60 y aún tu M efectiva es de 36. Ms grandes significa que nadie se está sintiendo muy desesperado, por lo que no tienes que preocuparte mucho acerca de tirar tu mano después de un con todo adentro de una pila de fichas pequeña. Cualquier apuesta

con todo adentro de esta mesa probablemente indicará gran fuerza y tú serás capaz fácilmente de dejar ir tu as-siete.

Con tu gran pila de fichas deberías estar feliz de sólo hacer apuestas razonables con manos prometedoras en pozos que no han sido abiertos, buscando construir lentamente para tomar la delantera. Tu mano aquí es lo suficientemente buena para ese propósito.

Subes a \$4,000. El jugador en tercera posición va. El último jugador y los ciegos se retiran. Ahora el pozo es de \$11,000.

El flop viene de

7(t)-7(d)-2(d)

Eres el primero en actuar. ¿Qué haces?

Respuesta: Obviamente ese es un flop fantásticamente bueno para ti. Tu único problema es que es un flop que es altamente improbable que le haya pegado a tu oponente de ninguna manera. Ahora tienes dos opciones, ninguna de las cuales es una solución perfecta.

1. Puedes pasar, y esperar ya sea que tu oponente trate de robarte el pozo con una apuesta o consiga una carta en cuarta calle que le permita poner más dinero en la mano.
2. Puede hacer una apuesta de continuación, en la teoría de que el pasar de un conocido jugador agresivo como tú levantará más sospechas que una apuesta de continuación aparente. Si tu oponente tiene dos cartas altas y piensa que perdiste el flop (una presunción razonable), entonces puedes conseguir alguna acción.

Este es un juicio típico de la clase que tendrás que hacer muchas veces durante un torneo. Mi elección sería pasar. Tu mano es tan buena, y el flop es muy improbable que le haya ayudado a tu oponente, o permitir que llegue otra carta antes de apostar se ve como la propuesta más redituable.

En este punto, algunos lectores alertas estarán levantando sus manos con una pregunta: “En el Volumen I dijiste que el peor error que puedes cometer es darle a tu oponente una carta gratis para que te derrote. Hay dos diamantes en el tablero, ¿entonces porque le estás dando a alguien con dos diamantes un tiro gratis para un color? ¿No deberías hacerle pagar para que vaya sobre ti?”

Es un buen punto y aquí está la respuesta. Primero, estás contra un solo oponente, no dos o tres, lo que reduce la oportunidad de que estés contra un color en formación. Segundo, estás en una mesa final contra jugadores fuertes, quienes están buscando jugar con cartas altas, no formaciones a color. Simplemente no verás las manos como reina-tres o joto-cuatro del mismo palo, las cuales encuentras frecuentemente en los torneos en línea de apuestas bajas contra jugadores que piensan que dos cartas cualesquiera del mismo palo o conectadas valen la pena para ir. Eso limita severamente las clases de manos del mismo palo que podrías estar enfrentando. Tercero, tu oponente probablemente apostará un color en formación en este punto (el semi-blofeo de no-limit) y por lo tanto eliminando la posibilidad de una carta gratis. Finalmente, tu mano es tan buena y es mucho más probable que estés enfrentado otra cosa que una formación de color de diamantes por lo que simplemente tienes que ir con las probabilidades y jugar como si estuvieras enfrentando las manos más probables. También recuerda que tienes salidas contra un color en formación que completa su mano en una calle más adelante. En cuarta calle todavía hay tres ases y tres doces, que te dan un full, más los otros sietes que te dan cuatro del mismo. En quinta calle tendrás 3 salidas más para completar. Por lo tanto, tienes una oportunidad significativa (cerca del 30 por ciento) de derrotar un color ya hecho.

Tú pasas. Tu oponente pasa detrás de ti. La cuarta calle es el 5(t). ¿Qué haces ahora?

Respuesta: El que pasara es una mala señal, indicando ya sea que tu oponente no tiene nada, o que fue suspicaz porque no apostaste. La llegada del 5(t) fue otra mala señal. Esa es una carta que casi ciertamente no ayudó a tu oponente. Entonces, no hay razón para apostar todavía. Siempre está la posibilidad de hacer algún dinero en el river, por lo que solamente pasa otra vez y espera que la carta del river le haga un par.

De hecho apuestas \$4,500 y tu oponente se retira.

Tu oponente, de hecho, tenía 10(c)-9(e). Hizo una ida marginal antes del flop, basado en parte en tu reputación – se supone que eres un jugador muy agresivo, por lo que podrías estar jugando cartas aún más débiles que las suyas. (Había \$7,000 en el pozo, y le costaba solamente \$4,000 para ir). Yo hubiera pesado estas consideraciones contra la amenaza de tres jugadores vivos todavía por actuar y dejar ir la mano, pero es una ida cerrada y su jugada fue defensiva.

EL JUEGO DE COOPERACION

Mientras el terreno se reduce y la diferencia entre cada lugar y su premio asociado crece, surge un nuevo juego, conocido como el juego de

cooperación. La idea del juego de cooperación es maximizar la posibilidad de eliminar a la pila de fichas corta al rehusarse a apostar contra otros jugadores que también están en el pozo. Mientras más jugadores queden en el pozo, mejor es la oportunidad de eliminar a la pila de fichas corta al enseñar las cartas. (La cooperación aquí es no verbal, por supuesto. Es una severa ruptura de las reglas y la etiqueta del poker para discutir esto en la mesa. La cooperación es ciertamente más pequeña de lo que la pila de fichas realmente es). Si la pila de fichas pequeña es sólo marginalmente más pequeña que las otras pilas de fichas en la mesa, coleccionar sus fichas podría convertirse en un objetivo más alto que golpearlo hacia fuera, en cuyo caso la cooperación podría romperse.

Aquí está un ejemplo del juego de cooperación en acción.

Ejemplo 4. Mesa final de un evento mayor. Quedan seis jugadores. Los ciegos son de \$3,000/\$6,000 con entradas obligatorias de \$500. El pozo inicial es de \$12,000. Tú estás en el gran ciego. Las pilas de fichas después de poner los ciegos y las entradas obligatorias son como sigue:

Ciego pequeño	\$ 350,000
Gran ciego (tú)	\$ 400,000
Jugador 1	\$ 950,000
Jugador 2	\$ 30,000
Jugador 3	\$ 500,000
Jugador 4 (botón)	\$ 600,000

El jugador 1 se retira. El jugador 2 va con todo adentro. El jugador 3 va. El jugador 4 y el ciego pequeño se retiran. Tú tienes 9(e)-7(c). ¿Qué haces?

Respuesta: Ve y planea pasar la mano. El jugador 3 y tú son dos marcadores de línea en fútbol, tratando de cubrir todos los espacios y asegurarse de que el jugador 2 no se escape. Tu nueve-siete de diferente palo es una mano útil, cubriendo muchas cartas medianas que podrían aparecer. Con esperanza, el jugador 3 tiene cubiertas algunas cartas altas y juntos pueden tirar a la pila de fichas corta para una pérdida.

¿Bajo qué circunstancias romperías la cooperación y apostarías? Hay una respuesta simple: Cuando sea que consigas una mano tan buena en el flop que ya no piensas que derrotar al jugador 2 tiene importancia, y tu objetivo se convierte en hacer el mayor dinero posible del jugador 4. Esto requiere de una gran mano. Exactamente qué tan buen debe ser tu mano debe ser un juicio que surge de las circunstancias particulares dadas.

El orden en el que las pilas de fichas entran en el pozo importa mucho. En el ejemplo previo, el de la pila de fichas corta entró primero, y luego fue el jugador 3 y luego tú. En este caso no hay pozo lateral y no hay necesidad para empezar uno. Si una pila de fichas grande entra con una

apuesta, y luego va una pila de fichas corta, la situación es muy diferente. Ahora cuando vas, estás involucrado en un pozo principal muy delgado con ambos oponente, pero un pozo lateral más grande con tu oponente vivo. En este caso ganar el pozo lateral puede ser mucho más importante para tus oportunidades en el torneo que el pozo principal, por lo que la cooperación ya no jugaría más un papel aquí. Harás las jugadas necesarias para maximizar la oportunidad de ganar el pozo lateral.

FLYSWATTING: LA REGLA DE 10 A 1

Mientras te acercas al final de un torneo, eliminar jugadores se vuelve más y más importante, ya que cada jugador eliminado te garantiza un premio mínimo más grande. Una rápida regla de oro para estos casos es lo que yo llamo “La Regla de 10 a 1”. Si tengo por lo menos 10 veces más de fichas que otro jugador, alegremente lo pondré con todo adentro con dos cartas cualesquiera. La probabilidad combinada de que se retirará con mi apuesta o de que ganaré la mano si van es siempre lo suficientemente grande para arriesgar la oportunidad de casi un 10 por ciento de mi pila de fichas.

Ejemplo 5. Quedan cinco jugadores en un torneo mayor. Tú eres el ciego pequeño, en segundo lugar con \$760,000. Los ciegos son de \$5,000/\$10,000 con entradas obligatorias de \$1,000. El gran ciego tiene la pila de fichas más corta con \$60,000. Los primeros tres jugadores se retiran ante ti. Tú ves tus cartas y tienes

8(d)-3(t)

¿Qué haces?

Respuesta: Muévete con todo adentro para el gran ciego. Su pila de fichas al inicio era menos de un doceavo que la tuya. La ventaja de eliminar a un jugador es tan grande que el pequeño riesgo para tu pila de fichas bien lo vale. Tu mano real es irrelevante.

La situación es ligeramente diferente si la pila de fichas pequeña se ha movido con todo adentro primero. Ahora has perdido la primera energía adentro y su mano es probablemente mejor que una mano promedio. En este caso yo requeriría cartas con algún valor para seguir con mi pila de fichas más grande.

En 1995 hice una jugada en la mesa final de la Serie Mundial de Poker que estuvo gobernada enteramente por la Regla de 10 a 1. Los ciegos eran de \$15,000/\$30,000 con entradas obligatorias de \$2,000 y estaba en el gran ciego con cerca de \$1'000,000. El botón era Hamid Dalsmatchi, un excelente

jugador que había ganado la Serie Mundial algunos años antes. Su pila de fichas había bajado a \$110,000. La mano fue retirada al botón, y Dalsmatchi empujó con todo adentro. El ciego pequeño se retiró y era una subida de \$80,000 para mí. Conociendo la Regla de 10 a 1 tomé mi débil

J(t) – 3(e)

Y fui.

Dalsmatchi volteó

J(c)- 10(d)

Y yo enseñé mi J(t)-3(e). Pareció que la mesa hizo un carraspeo audible, y escuché al menos a un espectador murmura “Harrington ha perdido la cabeza!” Mi mente estaba realmente intacta, pero sí perdí la mano.

Sin embargo, perder la mano tenía un bono enteramente inesperado. Por varias rondas nadie compitió por mi gran ciego. La mesa había decidido que Action Dan había sido reemplazado por Maniac Dan, y nadie quería meterse con mi ciego a menos de que tuviera una mano real. Después de algunas pocas rondas había vuelto a hacer mis \$80,000 con un poco de interés. Recuerda esta anécdota la próxima vez que te cachén jugando una mano débil en una situación de M baja, a menos de que tus oponentes sean sofisticados acerca de tácticas de torneo. No necesariamente llegarán a las conclusiones correctas acerca de lo que estás haciendo.

CUANDO TENGAS DUDA, DEJA QUE LAS VENTAJAS DE POZO DECIDAN

En mesas muy cortas tu mano real se reduce en importancia y tus ventajas del pozo cobran más importancia. Hazte el hábito de calcular las ventajas del pozo y tus ventajas *antes de tomar cualquier decisión*. Tu conversación mental no debería ser “Solamente tengo joto-cinco” sino “Tengo joto-cinco y las ventajas del pozo son de 2.2 a 1.” Al pensar en tus cartas y tus ventajas como un par de hechos, mantendrás tu pensamiento en orden. El buen juego en mesas cortas consiste en mantener las cartas y las ventajas del pozo balanceadas adecuadamente.

Cartas débiles más buenas ventajas = Situación para jugar

Después de todo, la mayoría de tus cartas serán débiles comparadas con las cartas que usualmente juegas, pero al moverte con las ventajas, te mantendrás a ti mismo en el juego. Siempre recuerda que tus oponentes tienen que luchar con las mismas malas cartas que tú estás viendo.

Ejemplo 6. Torneo grande, quedan tres jugadores. Los ciegos son de \$3,000/\$6,000 con entradas obligatorias de \$300. Las pilas de fichas son como sigue:

Botón	\$71,900
Ciego pequeño (Tú)	\$ 35,500
Gran ciego	\$ 72,500

Tú tienes K(c)-3(c). El botón va poniendo \$6,000. ¿Qué haces?

Respuesta: El pozo ahora contiene \$15,900. Te cuesta otros \$3,000 para ir. Está consiguiendo mejor de 5 a 1 en tu dinero. Bajos estas

circunstancias, rey-tres del mismo palo es una mano monstruo, y ciertamente puedes ir. Tener la pila de fichas corta o estar fuera de posición después del flop, son consideraciones menores comparadas con las monstruosas ventajas.

También tienes una segunda opción, que es subir con todo adentro. El sólo ir del botón lo más probable es que significa debilidad o una trampa, y el gran ciego no tiene una mano aleatoria hasta donde tú sabes. Si mi mano fuera tan fuerte como rey-siete del mismo palo, definitivamente iría con todo adentro aquí. (Recuerda que tu pila de fichas es lo suficientemente grande como para que alguien que vaya y pierda se mueva al último lugar). El tres golpeador es lo suficientemente débil por lo que me inclinaría ligeramente a ir.

Ejemplo 7. Mismo torneo y ciegos, algunas manos más tarde. Ahora las pilas de fichas están como sigue:

Botón	\$ 62,900
Ciego pequeño	\$ 85,100
Gran ciego (Tú)	\$ 31,900

Tú tienes

$$\mathbf{J(t) - 10(d)}$$

El botón va con todo adentro y el ciego pequeño se retira. La subida para ti es la cantidad de tu pila de fichas restante, \$25,600. ¿Qué haces?

Respuesta: El pozo contiene \$31,900 (te ha puesto con todo adentro). Desde el botón, más \$3,300 del ciego pequeño, más tus iniciales \$6,300, para un total de \$41,800. Te cuesta \$25,600 para ir. Las ventajas del pozo son de cerca de 40 a 25, u 8 a 5, o cerca de 1.6 a 1. Esas son grandes ventajas cuando tienes joto-diez. Te estás acercando al precio correcto si él tiene dos cartas más altas, y mejor que al precio correcto si tiene una carta más alta y una carta más baja o un par más bajo. Solamente si él tiene uno de los cinco pares top estás en un problema serio. Es más probable que tenga los otros, entonces tú vas.

CONTROLANDO VENTAJAS DEL POZO

Si las ventajas del pozo son tan importantes, lo que sigue es que deberías hacer un esfuerzo para controlar las ventajas que tus oponentes ven, ya sea para forzarlos fuera del pozo, o para inducirlos a cometer errores. Con tan pocos jugadores en la mano, esto es a menudo hecho más fácilmente que en mesas más grandes.

Una buena técnica para afrontar estas clases de problemas es imaginar el tipo de manos que tu oponente podría tener, y ver si los tamaños de las apuestas que haría que una ida incorrecta para ciertas categorías de manos. Puede ser el caso que puedas hacer una ida incorrecta para alguna categoría de manos pero no para otras. Aquí está un buen ejemplo.

Ejemplo 8. Torneo mayor, mesa final, los últimos tres jugadores. Los ciegos son de \$3,000/\$6,000 con entradas obligatorias de \$300. El pozo inicial es de \$9,900. Tú consigues 10(c)-10(t). Los tamaños de las pilas de fichas son como sigue:

Botón	\$ 68,900
Ciego Pequeño (Tú)	\$ 57,800
Gran Ciego	\$ 53,200

El botón se retira. ¿Cuál es la cantidad correcta para subir?

Respuesta: Un par de dieses es obviamente una gran mano cabezas arriba por supuesto, no le puedes dar a alguien que tuvo una carta al aire un tiro gratis para que te derrote, pero no quieres echarlos fuera tampoco con una subida con todo adentro. Necesitas cobrar algo para jugar, animar alguna acción, y simultáneamente darle a tu oponente una oportunidad para cometer un error. ¿Hay un tamaño de apuesta que logre todo esto?

Empecemos por considerar las clases de manos que el gran ciego podría tener, asumiendo que está pensando ir con alguna subida de nosotros.

- 1. Dos cartas más bajas.** Podemos ignorar esto. Casi ciertamente tirar dos cartas más bajas que un diez a la vista de cualquier subida significativa.
- 2. Un par más alto.** Si tiene un par premium, probablemente ganará todo nuestro dinero sin importar cuánto apostemos, entonces ignoraremos este caso también.
- 3. Un par más bajo.** Esta es la mejor situación, pero una que también podemos ignorar porque se hará cargo por sí misma. Necesitará ventajas de 4 a 1, no las conseguirá, y jugará de cualquier manera. Caso cerrado.
- 4. Dos cartas más bajas.** Este caso es más interesante, en parte porque muchas idas caerán en esta categoría. Si ponemos la subida estándar del triple del gran ciego, entonces tendremos que apostar un total de \$21,000 (\$3,000 para ir con el gran ciego, y otros \$18,000 para la

subida). Si esa es nuestra acción, entonces el gran ciego necesitará poner \$18,000 para ir con un pozo de \$30,900. El pozo le estará ofreciendo ventajas de 1.2 a 1, por lo que ir será fácilmente correcto. ¿Pero qué podemos hacer? Si le queremos subir cuatro veces el gran ciego, tenemos que poner un total de \$27,000. Entonces él tendrá que poner \$24,000 para ir a un pozo de \$36,900. Le habremos reducido sus ventajas del pozo a 1.5 a 1, pero eso es todavía lo suficientemente bueno para ir. Si subimos mucho más que esto, podemos seguir reduciendo sus ventajas, pero también nos estamos comprometiendo a nosotros mismos en el pozo, en cuyo caso bien podemos ir con todo adentro para empezar. En este caso en particular, no hay mucho que podamos hacer para negarle a nuestro oponente las ventajas que necesita para ir.

- 5. Una carta más alta.** ¡Aha! Aquí está el caso más interesante. Una mano como as-ocho lleva las de perder un poco más de 2 a 1 con nuestro par de dieses. Esto es justamente lo que estamos buscando – una mano que definitivamente es una mano potencial para ir, y una mano donde podemos negar las ventajas. Ahora nuestra apuesta del triple del gran ciego, dándole ventajas de 1.6 a 1 para ir, lo forzará a cometer un error al ir. Ya que ésta es la *única* categoría de mano donde podemos conseguir un tamaño de apuesta que hace la diferencia, es la única categoría que necesitamos considerar.

Conclusión: Subimos tres veces el gran ciego, poniendo \$21,000.

COMBINAR ESTRATEGIA, TAMAÑO DE PILA DE FICHAS Y LOS FONDOS DEL PREMIO

Ahora es hora de ver otros factores que afectan la toma de decisiones en mesas cortas: la estructura del premio en sí misma. Antes de que empieces a jugar en una mesa final, necesitas memorizar la estructura exacta del premio para los últimos 9 ó 10 lugares. *Necesitas hacer esto aún si la estructura del premio no te afecta a ti personalmente.* Puedes ser un millonario retirado a quien solamente no le importa terminar en primero. Si esto es cierto, es grandioso. Pero el dinero *le importará* a la mayoría de tus oponentes, y les afectará en maneras predecibles. Hacer algunas presunciones inteligentes y de sentido común acerca de lo que cada jugador está realmente tratando de hacer y lo que está jugando te puede permitir hacer algunas movidas espectaculares.

El calificado de Internet. Es un tipo joven, pagó \$50 o algo así para entrar en un torneo calificativo en línea, ganó un tiro gratis para el gran show, y ahora está en la mesa final, empezando con más dinero del que nunca haya visto antes. La mayoría de estos jugadores sólo están tratando de subir en la escalera, y cada paso en la escalera podría representar el ingreso de varios años. Un jugador que está pensando de esa forma puede ser echado fuera muy fácilmente. Pero varios de estos jóvenes se convierten en tigres reales que ven la suerte como el inicio para una carrera real de poker. No les quites el ojo de encima y deja que alguien más sea el primero que los trate de echar fuera del pozo. Observa qué sucede y actúa de acuerdo a eso en el futuro.

El millonario high-tec. El hizo su dinero durante el boom de los noventas, se retiró con su fortuna intacta, y ahora necesita algo para llenar su tiempo. El no está jugando poker por dinero; está jugando para mostrar qué tan listo es. Blofeará deliberadamente y enseñará sus cartas cuando sus blofeos funcionen, por lo que sabrás cuánto más listo es que tú. Cuando se retire o no ante tu blofeo depende de qué clase de blofeo hagas. Si solamente pones todo tu dinero en el pozo antes del flop, él irá contigo. (*No me puede echar fuera*). Pero si haces alguna clase de jugada larga e intrincada y luego apuestas en el river, se va a ir. (*Tu movida fue brillante y yo la conocía, ja, ja*). Mientras la mesa se reduce, atacará más frecuentemente, sabiendo que el dinero significa más para ti que para él. No serás capaz de acabar con él: en lugar de eso

necesitarás escoger tus episodios y hacer un alto. La movida con todo adentro pasar-subir es un arma particularmente buena.

El pro con mala suerte. Podría haber sido un millonario hace algunos años, pero ahora está quebrado. Así es la vida en el carril de alta. El dinero ciertamente le importará pero en maneras impredecibles. Puede simplemente querer conseguir regresar a la banca, en cuyo caso cada paso en la escalera del premio le importará mucho. Una buena clave es su disponibilidad para ofrecer tratos y grietas durante rupturas en la acción. Pero podría tener deudas colosales, en cuyo caso solamente uno de los premios top lo pueden llevar a la salvación. En ese caso, estará yendo a la quiebra. (Una historia que se convirtió en leyenda en el Circuito de Backgammon tuvo que ver con un jugador semi-pro en un Club de Londres hace muchos años. Se metió en un juego de apuestas altas contra siete oponentes saludables. El equipo eventualmente duplicó sus siete cubos a 128 cada uno. Mientras aceptó los cubos dijo “Podría también tomarlo, ya que puedo afrontar pagar si caigo.” Perdió, camino en la noche y nunca fue visto otra vez).

El hombre de negocios retirado. Tuvo un negocio por mucho tiempo, tuvo una carrera exitosa y ha tomado el poker como un hobby. Se ha pasado toda una vida tomando decisiones de negocios y negociando, un terreno de entrenamiento ideal para un jugador de poker. El no necesita el dinero, pero respeta el dinero, y puedes esperar que sus decisiones sean racionales y astutas. Sabe que los pros lo verán como un neófito y tratarán de echarlo fuera, y estará listo para eso. Si el abre un pozo y tú tienes una buena mano, sólo ponlo con todo adentro. Irá más seguido de lo que crees.

El pro saludable de la temporada. Este tipo es un hombre muy difícil. Lo ha visto todo, lo ha hecho todo, y ha conservado el dinero, por lo que puedes olvidarte de jugar mejor que él, y la idea de poner presión de dinero en él es una broma. Estrategia recomendada: Si no puedes superarlo, necesitas otra propuesta. Cuando entre en un pozo, súbele con todo adentro con dos cartas razonables cualquiera. Los otros jugadores se quitarán del camino, y el primer par de veces que hagas esto va a dejar su mano a menos de que tenga un gran par. Eventualmente él sabrá lo que estás haciendo y en algún punto conseguirá una mano e irá contigo, y entonces realmente tendrás que ganar la mano. Pero tal vez tendrás una buena mano en ese momento o tal vez solamente perderás con él. Es tu mejor tiro.

Mientras te involucras en el circuito del poker y empiezas a viajar alrededor, relacionándote con jugadores mientras te mueves de torneo en torneo, oirás una gran cantidad de noticias, historias, rumores y chismes. Algunos serán de primera mano, otros de segunda mano, algunos de buenas fuentes y algunos de malas fuentes. Pon atención a todas ellas. Trata de ponerlas juntas en un mosaico reconocible. Saber cuál es el estado financiero o emocional de tus oponentes cuando juegas con ellos puede ser tan valioso como saber que quieren pasar cuando le pegan a un flop y se mueven a cuarta calle.

Ahora echemos un vistazo a una aplicación práctica de todo este lío.

Ejemplo 9. Torneo mayor, y sólo quedan tres jugadores además de ti. Tú eres un pro experimentado con varios éxitos recientes bajo tu cinturón. Eres ampliamente respetado por ser rudo, astuto y difícil de leer. Tienes la pila de fichas más grande de \$4'000,000. Aquí están tus oponentes:

Oponente No. 1: Un jugador top que ha permanecido muchos años, con varias ganancias grandes bajo su cinturón. Algo saludable, totalmente ilegible y muy calmado. Su pila de fichas en este punto es de \$1'500,000.

Oponente No. 2: Un calificador de Internet, jugando en su primer torneo mayor. Un tipo educado, parece inteligente y parece que juega bien. Le gusta hacer movidas agresivas en muchos pozos. Su pila de fichas: \$1'208,000.

Oponente No. 3: El dueño de un restaurante de Londres, probablemente muy saludable y está aquí por diversión. Su suerte no ha sido buena en el último par de horas y ha estado cuidando una pila de fichas pequeña que se está haciendo cada vez más pequeña. No ha hecho una movida agresiva aún cuando ha tenido la oportunidad, por lo que talvez se ha resignado a terminar en cuarto lugar. Su pila de fichas: \$120,000.

Ahora los ciegos son de \$10,000/\$20,000, con entradas obligatorias de \$2,000. Hay \$38,000 en el pozo en cada mano. Todos tienen una M cómoda con excepción del oponente No. 3 cuya M efectiva es ahora de cerca de 1.2.

La estructura de premios que quedan se ve así:

Primero	\$1'200,000
Segundo	\$ 600,000
Tercero	\$ 400,000
Cuarto	\$ 150,000

No es una estructura de premios inusual para los grandes torneos en estos días, con un gran peso para el primer lugar, pero premios muy respetables para el segundo y el tercero. Sin embargo, hay una importante diferencia entre el tercero y el cuarto.

En la siguiente mano tú eres es primero en actuar. El calificador de Internet está en el botón, con el dueño del restaurante en el ciego pequeño y el viejo pro en el gran ciego.

Tú consigues:

5(e) – 4(e)

Y tomas la delantera por \$60,000, el triple del gran ciego. El calificador de Internet sube, llevándolo a \$130,000. Los ciegos se retiran. ¿Qué haces?

Respuesta: Ve. Tú sabes que a este chico le gusta hacer movidas pequeñas y esta apuesta ciertamente califica. Podría no tener nada pero sentir que al tomar la delantera en las apuestas y actuando después de ti en la siguiente ronda, puede llevarse el pozo. Tú tienes una gran pila de fichas y una mano para jugar bajo las circunstancias, entonces ve.

Tú vas. Ahora el pozo es de \$290,000. El flop viene de

8(d)-6(e)-3(t)

¿Qué haces?

Respuesta: Ese es un buen flop para tu mano – no hay cartas altas, todas son bajas y ahora tienes una corrida abierta al final más dos cartas para un color. Podrías apostar, pero yo me inclinaría a pasar por una razón que pronto será aparente.

Tú pasas. El calificador de Internet apuesta \$130,000. ¿Qué haces?

Respuesta: Vas con todo adentro.

Para un buen jugador, esto es casi sin cerebro, y no tiene nada que ver con lo que potencialmente tenga, ventajas del pozo o análisis de manos. Tiene todo que ver con tu oponente y el tamaño del premio.

Hasta hace algunos segundos, todos en la mesa mentalmente le habían asignado el cuarto premio al dueño del restaurante, quien estaba a sólo un par de ciegos para ser eliminado. En particular, el calificador de Internet, jugando en su primer torneo con una entrada gratis, estaba pensando “Tengo \$400,000 en mi bolsa y voy por más”. Tu movida con todo adentro ha cambiado la ecuación. Ahora el chico está pensando “Si pierdo esta mano voy a perder \$250,000”. \$250,000 parece mucho dinero para alguien en los veintes jugando en su primer torneo, especialmente después de pensar que el dinero era suyo.

La apuesta representa tercia. Tu oponente va a retirar su mano a menos de que tenga tercia él mismo. Podría incluso retirar una tercia baja pero ciertamente retirará un par alto más que arriesgar \$250,000.

Vas con todo adentro y tu oponente se retira.

La mano dependía de la presencia del dueño del restaurante, que era lo que llamamos un “inválido” – un jugador cuya pila de fichas ha sido tan baja hasta ahora que todos los demás en la mesa se han asignado a ellos mismos uno de los primeros tres lugares. La existencia de un inválido cambia sutilmente la dinámica entre los jugadores restantes, como algún planeta invisible haciendo una órbita gravitacional en todo lo que está a su alrededor. Engrandece la posición de la pila de fichas más grande, (tú en este caso) quien puede amenazar a los jugadores de las pilas medianas con una movida con todo adentro con la que no pueden ir sin arriesgar dinero que pensaban que ya estaba en su bolsillo. Una vez que el inválido es eliminado, la amenaza se retira y el juego vuelve a ser normal.

¿GANAR LA MANO O JUGAR POR EL DINERO DEL PREMIO?

Aquí está una pregunta clave que confunde a muchos jugadores de torneo. “¿Deberías jugar para maximizar tu oportunidad de ganar el torneo, o jugar para preservar tus fichas y moverte hacia arriba en la escalera de los premios?” Mi respuesta rápida es – juega para ganar. En la práctica esto significa hacer el “mejor” juego con la idea de maximizar tu equidad en la mano, y dejar que tu lugar final en el torneo se haga cargo de sí mismo. Hay tres buenas razones para jugar de esta forma.

Jugar para maximizar tu equidad en la mano casi siempre será la forma correcta de jugar de cualquier manera. Las excepciones son raras, y usualmente tienen que ver con dejar una buena mano cuando una pila de fichas más grande está en posición para salir. En la mayoría de los torneos, la estructura de premios está pesadamente inclinada hacia los lugares muy altos, por lo que jugar para ganar hará en la mayoría de los casos tu dinero a la larga, aunque no en este torneo en particular.

La mayoría de tus oponentes van a estar jugando para moverse en episodios arriba y llevarse un premio más grande. Como siempre en el poker, hacer lo contrario de lo que están haciendo los otros jugadores es la propuesta más redituable.

El poker es ahora un gran negocio, y los beneficios van para los jugadores que realmente ganan torneos, no para los que sólo pasan. Ganar un torneo se ve mucho mejor en tu resumen que ganar efectivo algunas veces.

MANEJANDO TAMAÑOS DE APUESTAS: ZANAHORIAS Y PALOS

Una de las características más atractivas del no-limit hold'em como un juego es la habilidad de controlar los tamaños de las apuestas para tu propio propósito. En el volumen I vimos situaciones donde podíamos usar nuestras apuestas para echar fuera a un oponente del pozo al negarle las ventajas del pozo que necesitaba para ir. En mesas cortas y situaciones de Ms bajas, podrías tener el deseo contrario: ofrecer a tu oponente unas ventajas irresistibles para que se quede y pierda todas sus fichas.

Aún en una mesa corta, por supuesto, necesitas una mano fuerte para querer que tu oponente se quede en lugar de irse. Antes del flop, me gustaría tener ases, reyes, o reinas antes de pensar acerca de atrapar a mi oponente en la mano. Los pares bajos son demasiado probables para ser derrotados y una mano como as-rey es, después de todo, sólo una mano de as-rey. Pero si tienes la mano correcta y la situación correcta, usar tamaños de apuestas para atrapar necesita ser parte de tu repertorio. Veamos cómo se hace.

Ejemplo 10. Solamente quedan cinco jugadores de un torneo de mesas múltiples. Los ciegos son de \$2,000/\$4,000, con entradas obligatorias de \$200. El pozo inicial es de \$7,000. La mesa está como sigue:

Jugador 1	\$ 21,500
Jugador 2	\$ 27,100
Jugador 3	\$ 83,200
Ciego pequeño (tú)	\$ 20,700
Gran ciego	\$ 37,500

Tú consigues un par de ases. El jugador 1 hace la subida mínima de \$8,000. Los jugadores 2 y 3 se retiran.

Discusión: Puedes pegarle a tu oponente con un palo e ir con todo adentro, por supuesto, pero eso lleva el riesgo de echarlo fuera del pozo. Con tu M de Zona Roja de 2.5 y una M efectiva de sólo 1.7, realmente quieres conseguir todas sus fichas y duplicar. Una mejor manera es volver a subir lo mínimo con otros \$6,000. Ahora él ha puesto \$8,000 y tu \$14,000, por lo que el pozo contiene \$29,000 y le cuesta \$6,000 para ir. El sospechará porque le has dado ventajas del pozo de 5 a 1, pero va a ir.

Después del flop, el pozo será de \$35,000 y a ti te quedarán \$4,500 y a él \$7,300. Cuando apuestes el resto de tu dinero, él tendrá ventajas del pozo mejores que 5 a 1 para ir contigo. De nuevo será suspicaz, pero el aliciente será demasiado tentador. Tus ventajas del pozo lo forzarán a ir. Ahora tendrás todo su dinero en el pozo, que es todo lo que querrás con tu par de balas. Después de esto, sólo tienes que ganar la mano.

LOCALIZAR A LA GRAN PILA DE FICHAS

Estar alerta de la posición de la pila de fichas más grande es importante en todas las etapas del torneo. Pero mientras la mesa se reduce, los ciegos suben, y las Ms caen, saber dónde está la pila de fichas más grande es en todo momento especialmente crucial. Recuerda que el de la pila de fichas más grande es el jugador que te puede eliminar con el mínimo riesgo para él mismo. Debido a que puede eliminarte tan fácilmente, su status afecta directamente en tu disposición para ser agresivo o apretado.

1. Si está fuera de la mano, puedes ser máximamente agresivo.
2. Si está potencialmente en la mano (pero no ha actuado todavía), necesitas ser más cauteloso.
3. Si está definitivamente en la mano, necesitas valores sólidos para jugar.

Todos estos consejos son ciertos en un grado más alto cuando el de la pila de fichas más grande está en el gran ciego. Debido a que ya ha puesto el ciego, consigue ventajas más favorables para entrar en el pozo que los otros jugadores, por lo que de nuevo necesitas subir otro escalón la bandera de precaución.

Cuando la mesa se reduce después de que alguien es eliminado, me gusta orientarme a mí mismo al preguntar “¿En que posición estoy yo cuando el de la pila de fichas más grande está en el gran ciego?” Tener la respuesta a esta pregunta en lo que viene me ayuda a evitar errores más tarde en la mano. Si la

gran pila de fichas está a mi derecha, por ejemplo, sé que cuando él esté en el gran ciego, seré el primero en actuar. Aún cuando la mesa pueda tener solamente cinco o seis jugadores, sé que mi criterio de juego en primera posición tiene que parecerse más al juego de una mesa completa que al juego en una mesa corta.

LOS PROBLEMAS

En mesas cortas, todos los aspectos normales del poker entran en juego, con ligeras variaciones de énfasis debido a que la mesa es más chica, la acción es más rápida y las apuestas son más altas.

En los problemas del 11-1 al 11-3 vemos los requerimientos iniciales para jugar en situaciones de mesas cortas. Los problemas 11-4 y 11-5 muestran un par de ejemplos de apostar para conseguir información. Algunos de los puntos más finos del juego de posiciones están ilustrados en los problemas del 11-6 al 11-8.

El problema 11-9 muestra como el Concepto Gap y el Efecto Sándwich se aplican con fuerza particular en las mesas cortas. En los problemas 11-10 y 11-11 vemos ejemplos de apuestas de investigación y de continuación.

Robar, blofear y jugar lento en mesas cortas se cubren en los problemas del 11-12 al 11-17.

Para cálculos de ventajas del pozo en situaciones críticas de juego final, ver los problemas del 11-18 al 11-22. Analizar movidas con todo adentro es particularmente crítico. Para este tema ver los problemas del 11-23 al 11-25.

El problema 11-26 da un ejemplo de decidir si cooperar o no. El problema 11-27 muestra la Regla 10 a 1 en acción.

MANO 11-1

CIEGO PEQUEÑO	\$ 2,400
GRAN CIEGO	\$ 2,110
A	\$ 1,680
B (TU)	\$ 1,390
C	\$ 980
D	\$ 1,370

CIEGOS: \$30/\$60
POZO: \$90

Situación: Satélite de una sola mesa. El ciego pequeño es un jugador muy agresivo, otros son más apretados.

Tu mano: A(c)-8(c)

Acción para ti: El jugador A se retira.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Mientras la mesa se reduce, también lo hacen los requerimientos para las manos iniciales. En una mesa completa, no deberías estar emocionado acerca de hacer una movida en posición temprana con una mano como as-ocho del mismo palo, pero con sólo seis jugadores en la mesa y un jugador que se retiró frente a ti, solamente quedan cuatro jugadores por actuar. Realmente estás en el equivalente de una posición media tardía en una mesa completa. Ahora as-ocho del mismo palo es una mano razonablemente fuerte, lo suficientemente buena para hacer una movida en el pozo. Pon aquí una apuesta de buen tamaño de dos o tres veces el gran ciego, y ve qué sucede.

Acción: Apuestas \$160. Todos los jugadores detrás de ti se retiran.

Ese es un gran resultado, aún cuando todavía tenías una mano si iban contigo.

MANO 11-2

CIEGO PEQUEÑO	\$ 1,940
GRAN CIEGO	\$ 500

A	\$ 1,470
B	\$ 2,980
C	\$ 310
D (TU)	\$ 2,800

CIEGOS: \$50/\$100
POZO: \$150

Situación: Tarde en un torneo en línea de una sola mesa. El jugador B y el ciego pequeño son muy agresivos.

Tu mano: $Q(t) - 9(t)$

Acción para ti: El jugador A se retira. El jugador B va. El jugador C se retira.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Retírate. Hay tres problemas con tu mano.

1. No es realmente tan fuerte. Con rey reina o reina joto tendrías un mejor argumento para ir.
2. Tienes dos jugadores por actuar todavía detrás de ti, uno de los cuales es conocido por ser muy activo. No sabes qué van a hacer ninguno de ellos.
3. El que fue es el de la pila de fichas más grande, quien puede quebrarte.

Necesitas ser muy cuidadoso acerca de las manos marginales en mesas activas, aún cuando las mesas se empiezan a reducir. Si se hubieran retirado tres frente a ti, esta mano es fácilmente lo suficientemente fuerte para hacer una movida en el pozo. Pero en un pozo no competido, con dos jugadores todavía por actuar, quisieras tener una mano más sólida que ésta.

Acción: Te retiras.

MANO 11-3

CIEGO PEQUEÑO	\$ 450,000
GRAN CIEGO	\$ 600,000
A (TU)	\$ 650,000
B	\$ 150,000

CIEGOS:	\$5,000/\$10,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$1,000
POZO:	\$19,000

Situación: Mesa final de un torneo mayor. El jugador B ha sido agresivo a lo largo del torneo.

Tu mano: K(d)-9(e)

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Tu rey-nueve no es una gran mano en una mesa de cuatro manos, pero es lo suficientemente razonable para hacer una movida. Sube cerca de \$35,000 y ve si te llevas en pozo.

Acción: Subes a \$35,000. El jugador B va con todo adentro por \$150,000. Los ciegos se retiran. Ahora el pozo es de \$204,000. *¿Vas o te retiras?*

Respuesta: Esta es una pregunta que tiene que ver con dos factores: ventajas del pozo e imagen de la mesa. Veamos las ventajas del pozo primero.

Para ir con la apuesta, tienes que poner otros \$115,000 para una oportunidad de ganar un pozo de \$204,000. Estás consiguiendo ventajas de 1.77 a 1 o cerca de 9 a 5. Son excelentes ventajas si estuvieras contra un par más bajo que tu nueve, donde solamente llevas las de perder de 11 a 10. Contra las varias combinaciones de cartas no pares a las que podrías estar enfrentando casi estás consiguiendo al menos las ventajas mínimas que necesitas para ir. Por ejemplo:

1. Contra una carta baja y una carta entre esa, como reina-siete, eres favorito 8 a 5.
2. Contra dos entre cartas, como joto-diez, eres favorito 12 a 10.

3. Contra una carta alta y una carta baja, como as-seis llevas las de perder 6 a 5.
4. Contra una carta alta y una entre carta, como as-diez, llevas les de perder 8 a 5.
5. Contra rey-x, donde x es más alto que tu nueve, estás en un gran problema. Ahora llevas las de perder entre 2.5 a 1 y 3 a 1.

Solamente contra la última combinación, un rey con as, reina, joto o diez, no estás consiguiendo las ventajas que necesitas.

Por supuesto, si estás contra uno de los pares altos estás en serios problemas y desearás haberte retirado. Pero en balance, parece que las ventajas del pozo fácilmente justifican ir.

El otro factor clave es la imagen de la mesa, y de nuevo esto argumenta fuertemente para ir. Cuando la mesa se reduce a tres, cuatro o cinco jugadores y los ciegos son relativamente grandes, todos estarán haciendo jugadas por el pozo. Solamente las pilas de fichas más grandes aún tienen una elección en el asunto, pero necesitan involucrarse sólo para prevenir que sus pilas de fichas se reduzcan rápidamente. Ya que no hay suficientes manos fuertes con las que ir, los buenos jugadores saben que muchas de estas movidas están basadas en manos débiles, y la forma para que puedas explotar esa situación es conseguir algunos episodios y venir desde arriba contra el que subió originalmente. Están tratando de ganar el pozo, por supuesto, pero también están tratando de obtener una respuesta para una pregunta absolutamente clave: *¿Defenderá este jugador su subida o tirará sus cartas si no tiene una mano realmente fuerte?*

Una vez que te vuelves conocido como un jugador que no defenderá sus subidas, tus subidas no tendrán sentido. Todos en la mesa se darán cuenta de que eres la hermana débil, y se la van a pasar atacándote. Si quieres tener una oportunidad de robar algunos pozos en el futuro, tienes que ir con su apuesta. Después de todo, tu apuesta no era un completo robo, y tu mano es razonable.

Acción: Tú vas y tu oponente muestra A(e)-J(d). El flop viene de K-7-4 con diferentes palos y tus reyes de van arriba para ganar.

MANO 11-4

CIEGO PEQUEÑO

\$ 1,330

GRAN CIEGO (TU)	\$ 4,460
A	\$ 1,180
B	\$ 3,030

CIEGOS:	\$150/\$300
POZO:	\$450

Situación: Tarde en un torneo en línea de una sola mesa. El jugador B es muy agresivo, entrando y subiendo en muchos pozos.

Tu mano: A(e)-10(t)

Acción para ti: El jugador A se retira. El jugador B sube a \$750. El ciego pequeño se retira. Ahora el pozo es de \$1,200.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Tienes una mano razonable en una mesa de cuatro manos, pero tu posición es pobre. Veamos tus opciones una por una.

- 1. Retirarte.** No puede ser correcto. Un jugador muy agresivo en una mesa de cuatro manos ha subido. Esa no es una excusa para dejar una mano razonable. Ahora mismo te cuesta \$450 para ver un pozo de \$1,200 y esas ventajas de 2.6 a 1 significan que retirarse no es una opción.
- 2. Ir.** Esto te mantiene en la mano, pero con el costo de estar fuera de posición, con absolutamente ninguna información acerca de la mano del jugador B. Además, no pones en peligro muchas fichas, y si decides ir con la mano, todavía tendrás una buena posición en fichas.
- 3. Subir a \$1,500.** En un juego de cuatro manos, as-diez muy probablemente es la mejor mano en la mesa ahora mismo. Tu oponente podría tener una buena mano pero también podría estar haciendo una movida de rutina desde el botón par tomar los ciegos. Al venir desde arriba, vas a saber dónde estás parado. El hecho de que es un jugador agresivo significa que es un poco más probable que tenga una mano débil, pero yo no le daría mucha importancia a eso aquí. En un juego de pocas manos, todos tienen que estar activamente involucrados en robar pozos. Además, aún un jugador agresivo puede conseguir una buena mano ahora y después.

Todavía hay otra razón para subir justo aquí. Estás fuera de posición contra este oponente en rondas futuras. Eso es malo, y no quieres ponerte a ti mismo en estas posiciones en las últimas etapas de un torneo. Si tú subes y él se retira, eso es grandioso. Si tú subes y él va con todo adentro, probablemente estás derrotado, pero al menos sabes que ahora puedes sostener tu pérdida en sólo \$1,500. Si él va, tú sigues bajo presión, pero al menos sabes algo más acerca de su mano. (Es muy bueno).

4. Subir con todo adentro. Ya que tu oponente es muy agresivo, es razonable pensar que muchas de sus manos, quizá tantas como el 70 por ciento, son manos que no querrá arriesgar en una confrontación con todo adentro. Si eso es cierto, no es difícil ver que moverse con todo adentro será una jugada redituable. Digamos que el jugador B se retirará el 70 por ciento de sus manos, pero si va, será favorito 2 a 1 sobre tu as-diez. En ese caso, los posibles resultados son como sigue:

- 70%: El se retira y tu pila de fichas crece a \$5,360.
- 20%: El va y gana. Tu pila de fichas se reduce a \$1,430.
- 10%: El va y tú ganas. Tu pila de fichas crece a \$7,640.

Si juntamos estos cálculos entonces en promedio tendrás \$4,800 en tu pila de fichas cuando termine la mano, para un beneficio de \$342 después de la jugada con todo adentro.

¿Entonces cuál es la movida correcta? Ya que la apuesta con todo adentro muestra un beneficio, sabemos que retirarse debe ser malo. No sabemos, sin embargo, si ir o subir son más redituables que ir con todo adentro. Mi intuición es que la subida pequeña, tratando de negar la desventaja de posición, es la mejor opción.

Una decisión muy difícil.

Acción: Sólo vas por otros \$450. Ahora el pozo es de \$1,650.

Flop: 4(d)-3(c)-2(t)

Pregunta: *¿Ahora qué?*

Respuesta: Buena pregunta. Perdiste el flop, pero probablemente lo perdió tu oponente también, a menos de que estuviera intentando robar con nada, en cuyo caso le pudo haber pegado. Debido a que no apostaste en la última ronda, todavía no sabes nada acerca de su mano.

Yo saldría aquí con una apuesta de \$600 a \$700. Mi as-carta alta puede ser la mejor mano ahora mismo, y esa apuesta podría ganar el pozo. Si esa apuesta se encuentra con una ida o una subida, mi oponente tiene algo, y lo más probable es que esté hecho con la mano. Como antes, es solamente apostando como puedo obtener alguna información acerca de esta mano.

Acción: Tú pasas. El jugador B apuesta \$300. Ahora el pozo es de \$1,950. *¿Qué haces?*

Respuesta: Se te están ofreciendo ventajas de dinero de 6.5 a 1, por lo que es imposible dejar la mano, pero cuando pasaste, una apuesta de su parte fue irresistible, por lo que todavía no sabes nada acerca de su mano.

Acción: Vas. El pozo es ahora de \$2,250.

Cuarta calle: J(d)

Pregunta: *¿Cuál es tu jugada ahora?*

Respuesta: El joto parece una carta atemorizante, pero realmente no lo es. La mano más probable que el jugador B está jugando es As-x. Pero si “x” es un joto, entonces tú estás perdiendo de cualquier manera. Las cartas realmente atemorizantes en cuarta calle eran sietes, ochos y nueves, ya que si estaba jugando as-x con una de esas cartas, solamente pasó de una mano perdedora a una mano ganadora. Si parece muy estrecho ponerlo en as-x en este punto, recuerda que en las situaciones de mesas cortas, los jugadores casi siempre juegan ases, pero pueden o no jugar otras cartas. Si estás conjeturando ponerlo en as-x es siempre una buena primera conjetura.

Habiendo pasado en este punto, bien podrías continuar. Una apuesta muy pequeña no lo va a echar fuera y no hay razón para comprometer más fichas a menos de que tengas que hacerlo. Pasar la mano sería un buen resultado para ti.

Acción: Tú pasas, él apuesta \$300 y tú vas. Ahora el pozo es de \$2,850.

Su apuesta de \$300 no tiene mucho sentido. No es lo suficientemente grande para echarte fuera, y con la corrida potencial en el tablero, probablemente no está seguro de que tiene la mejor mano este punto tampoco.

Quinta calle: K(e)

El rey en quinta calle es una buena carta para ti, por la misma razón que el joto en cuarta calle. Si él ya tuviera esa carta, probablemente ya estarías derrotado de cualquier manera. Son las cartas más bajas que tu diez las que son las cartas de cambios reales en esta situación.

Pregunta: *¿Deberías apostar en el final?*

Respuesta: No. Sólo pasa la mano si puedes.

Resolución: Tú pasas y él pasa. El muestra A(t)-Q(c) y se lleva el pozo.

MANO 11-5

CIEGO PEQUEÑO	\$ 1,360
GRAN CIEGO	\$ 620
A	\$ 2,840
B	\$ 1,480
C	\$ 1,690
D (TU)	\$ 2,010

CIEGOS: \$30/\$60
POZO: \$90

Situación: Tarde en un torneo en línea de una mesa. Los jugadores A y B son muy agresivos.

Tu mano: A(c)-10(e)

Acción para ti: Los jugadores A y B van. El jugador C se retira. El pozo es ahora de \$210.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Podrías solamente ir pero mi preferencia aquí es subir, tratando de golpear los ciegos y talvez a uno de los jugadores que ya están adentro. Ir en posición temprana de un jugador que es conocido por ser agresivo significa algo, pero no indica ninguna gran fuerza. La ida del jugador B es un poco más amenazante, pero él no subió. As-diez no es una gran mano en una mesa completa, pero es una mano muy

buena para una mesa de este tamaño. Yo pondría una subida de cerca de tres veces el gran ciego, digamos de \$160 a \$200 y vería que sucede.

Acción: De hecho sólo vas por \$50. El jugador A va. El jugador B sube a \$120. El pozo es ahora de \$510. *¿Qué deberías hacer?*

Respuesta: Fue un extraño pequeño flop para producir cualquier acción, pero todos los tres jugadores están contra ti y tú solamente tienes as-carta alta. El gran ciego podría estar haciendo una movida, pero la ida del jugador A es por algo real, y la subida del jugador B frente a una apuesta y una ida indica que no está bromeando. Ni siquiera pienses acerca de tratar de hacer una jugada aquí. Sólo salte.

Resolución: Te retiras. El gran ciego y el jugador B juegan la mano hasta el final y dividen el pozo porque cada uno tiene joto-seis.

MANO 11-6

CIEGO PEQUEÑO (TU)	\$ 700,000
GRAN CIEGO	\$ 300,000
A	\$ 900,000

CIEGOS:	\$6,000/\$12,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$1,000
POZO:	\$21,000

Situación: Mesa final de un torneo mayor. Quedan tres jugadores. El gran ciego es un jugador sólido. El jugador A empezó siendo sólido, pero se ha vuelto más agresivo en la mesa final.

Tu mano: A(c)-J(c)

Acción para ti: El jugador A sube a \$20,000. El pozo es ahora de \$81,000. Te cuesta \$54,000 para ir.

Pregunta: *¿Subes, y si es así cuánto?*

Respuesta: No hay duda de que vas a subir. As-joto del mismo palo es una mano muy fuerte en una mesa de tres manos, y una subida del botón, que bien puede ser un blofeo, no debería disuadirte. La única pregunta real es cuánto subir.

En el torneo del que fue tomada esta mano, el ciego pequeño puso \$150,000 en efecto subiéndole al jugador A otros \$96,000. Entendió que tenía que subir, pero la ejecución fue mala. Ahora el pozo es de \$231,000 y el jugador A sólo tiene que poner \$96,000 para ir, consiguiendo ventajas de casi 2.5 a 1. Esa es una ida muy fácil con casi cualquier mano.

Cuando estés debatiendo el monto para subir, asegúrate de considerar quien tendrá posición después del flop. *Si tú tienes posición después del flop, puedes hacer subidas más pequeñas y permitir que la mano continúe; si tu oponente tiene posición después del flop, debes hacer subidas más grandes en un esfuerzo por terminar la mano ahora.* Deberías hacer una gran subida aquí, en el rango de \$240,000 a \$300,000. Con esta apuesta, cumples dos cosas:

1. Reduces las ventajas del jugador A, por lo que con manos más débiles no está consiguiendo las ventajas correctas para ir,
2. Muestras claramente que vas muy en serio al jugar esta mano.

Los buenos jugadores de no-limit hold'em pueden oler la debilidad y atacar. Si eres un tiburón por naturaleza, y no temes perder, es el mejor juego del mundo. Si no eres intrínsecamente un tiburón, por lo menos no debes actuar como pececillo de agua dulce.

Otra forma de jugar esta mano es ir con todo adentro en este punto. Esa es definitivamente una jugada, y yo no criticaría a un jugador que tomara esa dirección. Contra un jugador top, una apuesta más pequeña es realmente atemorizante: parece como si no te importara si él va, por lo que tu mano debe ser realmente buena. Pero contra un intermedio o un principiante, una apuesta con todo adentro se ve atemorizante y es más probable que gane el pozo.

Resolución: Pones solamente \$150,000. El jugador A va con A(e)-9(e) y se queda para ganar la mano con un par de nueves.

MANO 11-7

CIEGO PEQUEÑO

\$ 175,000

GRAN CIEGO	\$ 175,000
A	\$ 85,000
B	\$ 100,000
C (TU)	\$ 145,000

CIEGOS:	\$600/\$1,200
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$200
POZO:	\$2,800

Situación: Mesa final de un torneo mayor. El jugador B, el anterior líder en fichas, ha sufrido un número de malas derrotas últimamente. Su estilo ha sido generalmente agresivo.

Tu mano: 9(d)-9(t)

Acción para ti: El jugador A se retira. El jugador B sube a \$5,000.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Un par de nueves es ciertamente una buena mano en una mesa de cinco manos, y ya sea ir o subir son opciones. Subir es más probable para eliminar a los ciegos de la mano. Ir es una jugada que usa más tu ventaja de posición después del flop. Yo prefiero ir ya que me permitirá aprender un poco más acerca de dónde estoy parado antes de comprometer cualquier número importante de fichas en el pozo.

Acción: Tú vas. Los ciegos se retiran. Ahora el pozo es de \$12,800.

Flop: A(e)-7(e)-3(t)

Acción: El jugador B pasa. *¿Qué deberías hacer?*

Respuesta: El flop contenía solamente una carta más alta que tus nueves, lo que fue bueno. Pero esa carta es un as, lo que fue malo. Pero tu oponente pasó, lo que fue bueno. Entonces ¿deberías apostar o pasar?

El que tu oponente haya pasado puede ser una trampa, o puede estar asustado por los ases también. Si su subida inicial es porque tiene un par, probablemente es un par más alto que tus nueves porque hay más pares más altos que tus nueves que forzarían una gran apuesta de los que hay por debajo de tus nueves. Si jugó un par más bajo que tus nueves, un par de éstos se acaban de convertir en tercia. Si no tenía un par, entonces as-x es su siguiente mano más probable. Si apuestas y te

vuelve a subir, sabrás de seguro – tu mano no es buena y tienes que salirte. Pero no tienes que apostar. Yo pasaría y vería que hace en cuarta calle.

El lado malo de pasar, por supuesto, es la carta gratis que le das a tu oponente. Pero estás esperando que sea tu posición una adecuada compensación. En cualquier caso, estás manteniendo el pozo pequeño y evitando trampas.

Acción: Pasas. El pozo es todavía de \$12,800.

Cuarta calle: 9(e)

Acción: El jugador B apuesta \$8,000. Ahora el pozo es de \$20,800. *¿Qué haces?*

Respuesta: El nueve fue ciertamente una carta agradable para ti. Te ayudó, y probablemente no ayudó a tu oponente. No es probable que tuviera dos espadas antes del flop, porque hizo una apuesta sólida y sabemos que no tenía un as de espadas en su mano en ese momento. Si tenía dos espadas, tuvo la oportunidad de hacer una apuesta de semi-blofeo en el flop, pero no lo hizo. Ahora es mucho más probable que tenía algún par o as-x, trató de atrapar en el flop pero no consiguió acción y ahora está apostando para llevarse el pozo.

No puedes sólo ir aquí y tratar de atrapar. Muy bien podría tener una espada y no puedes darle un tiro gratis para ganarte un pozo muy grande. Haz una subida del tamaño del pozo para negarle las ventajas que necesitaría si está formando color. Si tiene un par de ases ahora puede ir. Casi cualquier otra mano la va a tener que dejar.

Acción: Subes a \$23,000. El jugador B se retira y tú ganas el pozo.

El jugador B había estado jugando realmente con un par de reyes. El as en el flop ganó la mano para ti al forzarlo a pasar.

MANO 11-8

CIEGO PEQUEÑO	\$ 20,000
GRAN CIEGO	\$ 110,000
A (TU)	\$ 48,000
B	\$ 34,000

CIEGOS:	\$2,000/\$4,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$200
POZO:	\$6,800

Situación: Mesa final de un torneo en vivo de mesas múltiples. Has estado activo recientemente, ganando varias manos sin mostrar tus manos.

Tu mano: A(c)-4(t)

Acción para ti: Eres el primero en actuar.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Un as es una buena mano en una mesa de cuatro manos, por lo que normalmente quisieras jugar en esta posición. Aquí, sin embargo, hay un par de argumentos en contra para involucrarse en esta mano.

1. Tienes un as muy débil. Cualquier as que se involucre es posible que te pueda golpear.
2. Has estado activo últimamente, y hasta donde los otros jugadores saben, puedes haber estado empujando en la mesa sin nada.
3. Hay una pila de fichas muy grande en el gran ciego. El es el jugador con el que menos quieres involucrarte en esta mano.

Un as y una carta baja es una mano problemática aún cuando la mesa es corta. Si tomas la delantera, consigues acción y haces tu par de ases en el flop, estás en peligro de perder casi todas (o todas) tus fichas. Si hacer par con tu carta baja, todavía no tendrás una mano fuerte, no sabrás dónde estás parado y estarás en peligro de ser falsificado más adelante en la mano. Estas son manos que quieres ganar antes del flop, pero la presencia de la gran pila de fichas en el gran ciego, hace esa posibilidad más problemática.

Este es un problema difícil, y realmente no puedo culpar a alguien por hacer una subida aquí. Pero mi preferencia bajo este conjunto de circunstancias es dejar ir la mano.

Acción: Te retiras.

MANO 11-19

CIEGO PEQUEÑO	\$ 150,000
GRAN CIEGO (TU)	\$ 350,000
A	\$ 570,000
B	\$ 750,000
C	\$ 72,000

CIEGOS:	\$5,000/\$10,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$1,000
POZO:	\$20,000

Situación: Mesa final de un torneo mayor. El jugador A ha estado jugado poker apretado y conservador. El jugador C ha sido agresivo a lo largo del evento pero recientemente ha sufrido un par de derrotas difíciles.

Tu mano: A(t)-J(e)

Acción para ti: El jugador A sube a \$35,000. El jugador B se retira. El jugador C va con todo adentro por sus últimos \$71,000. El ciego pequeño se retira. El pozo es ahora de \$126,000. Te cuesta \$61,000 para ir.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Esta es una mano que mete en problemas a muchos jugadores. As-joto de diferente palo es una buena mano, y en una mesa corta, en la ausencia de cualquier otra información, estarías fascinado con conseguir as-joto. Pero aquí tienes alguna información adicional. El jugador A, quien ha estado jugando un juego razonablemente apretado, ya ha subido en posición de apertura. Por supuesto en una mesa pequeña esa apuesta no significa nada como lo haría en una mesa completa. Probablemente él tiene alguna clase de mano, pero no necesariamente mejor que tu as-joto de diferente palo.

Lo que es más interesante es que el jugador C, que no estaba comprometido a hacer una movida del todo, ha elegido ir con todo adentro. Además, la pila de fichas del jugador C no es tan grande, por lo que las ventajas del pozo ofrecidas el jugador A harán una ida compulsiva. Si el ciego pequeño se retira y tú te retiras, el jugador A necesitaría poner otros \$36,000 para un tiro en un pozo de \$126,000, que son ventajas del pozo de cerca de 3.5 a 1. Cualquier mano que era lo suficientemente buena para una apuesta legítima de apertura tendrá una ida obligatoria. Por lo que el jugador C hizo su movida con el

conocimiento de que tendría que enseñar su maño y por lo tanto debe tener algo real.

¿Entonces qué tan bueno se ve tu as-joto ahora? Recordemos dos ideas claves del Volumen I, el Concepto Gap y el Efecto Sándwich.

De acuerdo al Concepto Gap, cuando estás pensando entrar en un pozo detrás de un jugador que ya ha subido, tu mano necesita ser mejor que la mano mínima que es posible que tenga tu oponente para que tú vayas. El jugador A podría tener una buena mano, pero el jugador C ciertamente tiene una buena mano. De hecho, tu as-joto está cerca de la mano mínima que justifica la movida con todo adentro del jugador C. (Su mano más probable es un par mediano, que es favorita contra tu mano). Toma en cuenta que el jugador A puede tener una buena mano también, y ésta no se ve como una gran ida.

Ahora tenemos que considerar el Efecto Sándwich. Cuando hay jugadores activos por jugar todavía detrás de ti, necesitas una mano mejor que la mínima para compensar, pero

1. Las subidas potencias que puedes enfrentar, y
2. La incertidumbre de no saber las ventajas del pozo que estás consiguiendo realmente.

Si el jugador A estaba haciendo un intento de robo, probablemente va a dejar su mano si tú entras en el pozo. Pero si tenía una mano real, puede ponerte con todo adentro. Tu mano necesita ser lo suficientemente fuerte para ir con esta movida potencial con todo adentro. Cuando tomas en cuenta tanto el Concepto Gap como el Efecto Sándwich, tu as-joto simplemente no es lo suficientemente bueno para esta situación. Deberías retirarte, aún cuando es un juego cerrado.

Resolución: Te retiras. El jugador A va. El jugador A muestra 10(t)-8(c), mientras que el jugador C muestra 5(e)-5(d). El flop viene de 8(d)-7(e)-4(c) pero la cuarta calle es un 6(d) y el jugador C gana con su corrida.

Hay una nota de pie de página para esta mano. Las manos que realmente se mostraron estaban cerca de lo más débil que podrías concebiblemente estar enfrentando, aunque tú hubieras tenido solamente un 40 por ciento para ganar si te hubieras quedado en el pozo con ellos. Contra manos más razonables (y más probables), tus oportunidades para ganar caería a los bajos 30's o a los altos 20's.

MANO 11-10

CIEGO PEQUEÑO	\$ 50,000
GRAN CIEGO (TU)	\$ 150,000
A	\$ 170,000
B	\$ 30,000
C	\$ 200,000
D	\$ 10,000

CIEGOS:	\$1,200/\$2,400
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$100
POZO:	\$4,200

Situación: Torneo mayor, tarde en el segundo día. El jugador C ha sido agresivo y ha tenido suerte hasta ahora.

Tu mano: J(d)-9(d)

Acción para ti: Los jugadores A y B se retiran. El jugador C sube poniendo \$8,400. El jugador D y el ciego pequeño se retiran. Ahora el pozo es de \$12,600.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Te cuesta \$6,000 para ir, y hay más de \$12,000 en el pozo, por lo que estás consiguiendo ventajas de 2 a 1 para ir. Esa es una ida obligatoria, aún fuera de posición y aún con joto-nueve del mismo palo.

Acción: Tú vas. Ahora el pozo es de \$18,600.

Flop: Q(e)-8(d)-4(c)

Pregunta: Eres el primero en actuar. *¿Qué haces?*

Respuesta: Tienes una corrida hacia adentro en formación, pero has perdido con otra en el flop. Tu oponente lo puede haber perdido también, por supuesto. La forma es buena para ti, todos los jotos, dieses y nueves podrían ser algunas salidas para ti. Tu mejor oportunidad para ganar el pozo ahora es apostar. Una apuesta de investigación estándar de cerca de la mitad del pozo o un poco menos es la movida correcta y te ofrece buenas ventajas. Apuesta de \$7,000 a \$8,000 y ve qué sucede.

Acción: De hecho sólo pasas. El jugador C apuesta \$15,000. *¿Qué haces?*

Respuesta: Retírate. No tienes nada y sólo hay dos cartas por venir. Llevas las de perder casi 4 a 1 para completar la corrida hacia adentro en cuarta calle, y si no la completas ahí probablemente estarás enfrentando una apuesta con la que no puedes ir. Quedan tres jotos y tres nueves en la baraja, pero no puedes estar seguro de que son salidas ya que tu oponente puede tener una reina. Y aún si el jugador C perdió el flop y piensas que está blofeando, todavía podría tener un as o un rey y te ha derrotado. Debes retirarte.

Acción: Te retiras.

Existe una ventaja oculta en estar fuera de posición. Actuar en primero te permite hacer la primera apuesta, y de hecho casi todos los pozos son ganados por el jugador que apuesta primero. Es por eso por lo que una apuesta de continuación o una apuesta de investigación de la mitad del pozo es una movida tan poderosa ya que estás consiguiendo ventajas de 2 a 1 en la apuesta. Solamente tienes que ganar el pozo una vez en tres para quedar sin pérdidas ni ganancias, y esto es asumiendo que nunca ganes ningún pozo cuando alguien va con tu apuesta. No puedes hacer mucho la movida, por supuesto. Si lo haces, los jugadores se darán cuenta y empezarán a subir ya sea que le peguen al flop o no. Pero una apuesta de investigación en buen momento debe ser una parte estándar de tu repertorio.

MANO 11-11

CIEGO PEQUEÑO	\$ 130,000
GRAN CIEGO (TU)	\$ 100,000
A	\$ 200,000
B	\$ 100,000
C	\$ 170,000

D	\$ 70,000
E	\$ 80,000

CIEGOS:	\$1,500/\$3,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$150
POZO:	\$5,550

Situación: Torneo mayor, tarde en el segundo día. El jugador A es un jugador muy agresivo. En las últimas veinte manos, has hecho varias apuestas de investigación y de continuación con ninguna de las cuales alguien fue.

Tu mano: Q(c)-3(d)

Acción para ti: El jugador A va. Los jugadores B, C y D se retiran. El jugador E va. El ciego pequeño se retira. Ahora el pozo es de \$11,550.

Pregunta: *¿Pasas o subes?*

Respuesta: Pasa. No tienes nada, pero pasar es gratis. No pierdas la cabeza y trates de robar el pozo en este punto. Los otros dos jugadores en el pozo probablemente tienen una mano mejor que tú.

Acción: Pasas.

Flop: 10(e)-4(d)-2(d)

Pregunta: Eres el primero en actuar. *¿Qué haces?*

Respuesta: Este normalmente sería un excelente flop para una apuesta de investigación. Aún cuando no tienes nada, no hay razón para creer que nadie más tiene nada tampoco. Pero recientemente has hecho varias apuestas de investigación y de continuación. Aún cuando ninguna fue respondida, deberías asumir que los otros jugadores se han dado cuenta de esto y están listos para saltar sobre ti. Ya que tu mano es muy débil, retrocede y pasa.

Acción: Tú pasas. Los jugadores A y E pasan. El pozo sigue con \$11,550.

Cuarta calle: 3(t)

Pregunta: *¿Qué haces ahora?*

Respuesta: Ahora solamente tienes un par de treces, estás comprometido a apostar aquí. Tus dos oponente sólo fueron antes del flop y sólo pasaron después del flop, por lo que no tienes ninguna razón para creer que estás derrotado. Haz una apuesta de investigación de la mitad del pozo o un poco menos y ve si funciona. Fuiste muy cuidadoso acerca de una apuesta de investigación en la última ronda, pero si los jugadores van a dar el pozo, da el paso y tómallo.

Acción: Apuestas \$6,000. El jugador A va. El jugador E se retira. Ahora el pozo es de \$23,500.

Quinta calle: 2(t)

Pregunta: *¿Deberías apostar al final?*

Respuesta: No. Esta es una posición estándar que surge constantemente. Podrías tener la mejor mano, pero cualquier mano que puede ir con una apuesta te derrotará. Entonces una apuesta aquí solamente será perder dinero. Sólo pasa. Si el jugador A apuesta, vas a tener una difícil situación, y tendrás que considerar las ventajas del pozo cuidadosamente. Pero no hay duda de que debes pasar aquí.

Acción: Realmente apuestas \$20,000. El jugador A te sube a \$70,000. Ahora el pozo es de \$113,550. *¿Deberías ir?*

Respuesta: Te has maniobrado a ti mismo a una posición donde tienes que tomar una decisión difícil por casi todas tus fichas. Te cuesta \$50,000 para ir, por lo que el pozo te está ofreciendo ventajas mejores de 3 a 1 en tu dinero. Solamente puedes derrotar a un blofeo, pero el jugador A es completamente capaz de blofear. Contra un jugador agresivo, deberías considerar ir. Las ventajas del pozo son sustanciales.

Acción: De hecho te retiras.

MANO 11-12

CIEGO PEQUEÑO	\$ 3,130
GRAN CIEGO	\$ 470
A	\$ 1,780
B (TU)	\$ 2,900

C

\$ 1,720

CIEGOS: \$50/\$100
POZO: \$150

Situación: Acercándose al final de un torneo en línea de una sola mesa.

Tu mano: 6(d)-4(d)

Acción para ti: El jugador A se retira.

Pregunta: *¿Te retiras o tratas de robar el pozo con una subida?*

Respuesta: Tírala. Es una mano muy débil, y todo lo que sabes hasta ahora es que un jugador está fuera. Si cualquiera de los tres que quedan van contigo, ciertamente llevas en grande las de perder. Lo que es más, el gran ciego solamente tiene \$470, por lo que estará ávido de ir con todo adentro con casi nada. No trates de hacer blofeos contra un jugador que está ansioso por poner sus fichas en el centro. Tú no estás desesperado aquí; tu posición en fichas es sólida. Deja que los jugadores desesperados hagan estas movidas.

Acción: Subes a \$200 en un intento de robo. El jugador C y el ciego pequeño se retiran, pero el gran ciego va. Ahora el pozo es de \$450.

Tu intento de robo estuvo mal guiado en primero lugar, pero corregiste tu error al apostar tan poco. A menos de que hayas visto a los jugadores detrás de ti retirarse con una subida mínima, necesitas apostar más, digamos el triple del gran ciego (\$300 aquí).

Flop: 8(c)-3(d)-2(d)

Acción: El gran ciego pasa. *¿Qué haces?*

Respuesta: Un flop realmente bueno para ti. Es muy improbable que le haya pegado a tu oponente, y ahora tienes una corrida hacia adentro en formación. Por supuesto, ciertamente eres el segundo mejor ahora.

Podrías apostar también. Es una apuesta muy barata para ti, ya que a tu oponente solamente le quedan \$270, y ya que pasó, hay alguna oportunidad de que se retire. Además, los sietes, cincos y cuatros podrían ser salidas. Una apuesta aquí es por supuesto un semi-blofeo.

Acción: Lo pones con todo adentro con una apuesta de \$270 y él va. Voltea J(d)-8(e) y su par de ochos se va arriba para ganar.

Tu última apuesta fue sonora. Solamente tu decisión inicial de ir al pozo fue un error.

MANO 11-13

CIEGO PEQUEÑO	\$ 1,360
GRAN CIEGO	\$ 1,300
A	\$ 1,990
B	\$ 1,470
C (TU)	\$ 2,800
D	\$ 1,080

CIEGOS:	\$100/\$200
POZO:	\$300

Situación: Torneo en línea. Tres lugares van a ser pagados. Una mesa imprecisa se está volviendo apretada. En la última mano, fuiste y luego hiciste una gran apuesta después del flop con la que nadie fue.

Tu mano: Q(e)-10(d)

Acción para ti: Los jugadores A y B se retiran.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Estás en un grado agresivo máximo, porque las pilas de fichas que quedan no son ni grandes ni chicas. Con dos jugadores que se retiraron, tu reina-diez es lo suficientemente buena para hacer una movida. De hecho, podrías moverte considerablemente menos.

Cuánto subas aquí depende de lo que has hecho antes. En la última mano fuiste y luego te moviste después del flop. Aquí quieres asegurarte de hacer algo aparentemente diferente. Estás tomando su dinero, y ellos saben que estás tomando su dinero, pero no puedes hacer exactamente lo mismo en cada mano o se molestarán e irán contigo, ya

sea que quieran o no. Recuerda esto, es un concepto muy importante. Tienes que robar de una manera que permita a tus oponentes enfrentar una salida sana, aún si de alguna manera saben lo que estás haciendo.

Entonces sube una buena cantidad sólida aquí – digamos a \$600.

Acción: Apuestas \$600 y el resto de los jugadores se retira.

MANO 11-14

CIEGO PEQUEÑO (TU)	\$ 1,380
GRAN CIEGO	\$ 5,390
A	\$ 3,230

CIEGOS:	\$250/\$500
POZO:	\$750

Situación: Los tres jugadores finales de un torneo en línea de una sola mesa.
Tu mano: 8(c)-5(t)

Acción para ti: El jugador A se retira.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: No hay duda aquí, tienes que poner el resto de tus fichas en el pozo y ver si van contigo. Una vez que has puesto el ciego pequeño, sólo te quedan \$1,130 en fichas, solamente cerca de un tercio de las fichas del jugador en segundo lugar. Eso significa que el siguiente conjunto de ciegos esencialmente te echarán fuera.

La razón principal por la que deberías hacer una movida con esta mano no prometedora (8(c)-5(t)) es que solamente *un jugador ya se ha retirado*. Esa es información valiosa, y si te esperas hasta la siguiente mano, en la que estarás en el botón, tendrás que hacer una movida con dos jugadores activos que ya están en el pozo. Simplemente estás esperando, por supuesto, que el gran ciego tenga alguna basura como reina-tres y decida no concursar por el pozo.

Una razón secundaria para moverte con todo adentro ahora es que ya tienes \$250 en el pozo, lo que te da una ventaja que no tendrás desde ninguna otra posición.

Acción: Vas con todo adentro y el gran ciego se retira.

MANO 11-15

CIEGO PEQUEÑO	\$ 1,190
GRAN CIEGO (TU)	\$ 1,100
A	\$ 1,340
B	\$ 2,570
C	\$ 2,880
D	\$ 930

CIEGOS:	\$30/\$60
POZO:	\$90

Situación: A la mitad del camino a través de un torneo en línea de una sola mesa.

Tu mano: K(e)-K(c)

Acción para ti: Los jugadores A, B, C y D se retiran. El ciego pequeño va. Ahora el pozo es de \$120.

Pregunta: *¿Pasas o subes?*

Respuesta: Tendrás que jugar esta mano con el diestro toque de un joyero. Tienes una mano monstruo y estás contra un solo oponente que puede tener casi nada, pero que no estaba listo para conceder el pozo. Tienes que tratar y hacer el dinero que puedas, que puede no ser mucho, mientras que estés abierto a la posibilidad de que un as en el flop podría derrotarte. Todo es una situación problemática.

Tu primera decisión es ¿subir un poco o sólo ir? Aquí deberías subir un poco, solamente lo suficiente para mostrar que vas en serio con el pozo, pero esperando que no sea lo suficiente para echarlo fuera. Quieres construir el pozo para que se convierta en un objetivo tentador en las siguientes rondas, y no algo que pueda abandonar calmadamente. También quieres conseguir un poco más de su dinero en el centro, por lo que se siente algo comprometido con el pozo después del flop. La subida correcta aquí es algo entre \$60 a \$80. Yo apostaría la cantidad más baja si parece como un jugador apretado, y la cantidad más baja si parece como un jugador un poco impreciso.

Acción: Realmente subes \$60, y el ciego pequeño va. Ahora el pozo es de \$240.

Flop: K(t)-J(d)-4(e)

Acción: El apuesta \$60. ¿*Qué haces?*

Respuesta: Ese es un excelente flop para ti, obviamente. El único lado bajo es el joto, lo que permite que manos como as-reina o reina-diez tengan corridas en formación. As-reina es improbable ya que hubiera promovido una subida antes del flop, pero reina-diez sería consistente con una ida. Sin embargo, éstas son preocupaciones remotas. Solamente deberías ir con la apuesta y mantenerlo involucrado en la mano. En este punto, tu mejor conjetura debería ser ya sea que tiene un par de jotos y está jugando lento, o simplemente está haciendo una apuesta pequeña para ver en dónde está parado.

Acción: Vas. Ahora el pozo es de \$360.

Cuarta calle: A(t)

Acción: El apuesta \$60. Ahora el pozo es de \$420. ¿*Qué haces?*

Respuesta: El as trae buenas y malas noticias para ti. Si él ha estado jugando todo el tiempo con un as y una carta baja, ahora cree que le pegó a su mano y está ganando. Pero el as podría ayudarlo si ha estado jugando con posibilidades de corrida.

Debes cargarle aquí ya que podría estar formando una mano que podría ganar. Tu problema es que si no tiene absolutamente nada, cualquier subida de tu parte podría ser suficiente para echarlo fuera. Yo recomendaría una subida de cerca de \$200. Eso sería suficiente para mantenerlo curioso, pero esperando que no sea lo suficiente para echarlo fuera si no tiene nada del todo. Si no consigues acción, tendrás que preguntarte si le pegó a su corrida, pero eso no cambiará tu jugada. Realmente él ha manejado esta mano muy bien, su pequeña apuesta hace que tu estrategia óptima sea clara.

Acción: Subes \$400 y él se retira. Tú tomas el pozo.

Tu estrategia no le dejó una estrategia de salida. Si iba con la apuesta, el pozo sería tan grande que estaría comprometido a ir todo el camino hasta el final, por lo que en lugar de eso renunció. Con manos muy fuertes, quieres apostar cantidades que todavía lo dejan con un buen porcentaje de fichas si va y pierde. Estas apuestas son más fáciles para ir.

MANO 11-16

CIEGO PEQUEÑO	\$ 1,680
GRAN CIEGO (TU)	\$ 2,430
A	\$ 1,860
B	\$ 3,090
C	\$ 940

CIEGOS:	\$50/\$100
POZO:	\$150

Situación: Cerca del final de un torneo en línea de una sola mesa. Quedan cinco jugadores.

Tu mano: K(c)-Q(t)

Acción para ti: El jugador A se retira. El jugador B va. El jugador C va. El ciego pequeño se retira. Ahora el pozo es de \$350.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: En un juego corto, rey-reina del mismo o de diferente palo, es ahora una gran mano. Definitivamente quieres jugar esta mano y deberías subir.

Acción: Subes a \$250.

Esta es la idea correcta, pero la subida fue demasiado pequeña. Yo hubiera subido a cerca de \$500. Tienes dos oponentes ahora, y te gustaría golpear al menos a uno de ellos. Con una subida pequeña, les estás dando grandes ventajas para ir. De hecho, prácticamente les estás rogando que vayan.

Acción: Los jugadores B y C van por \$150 adicionales. Ahora el pozo es de \$800.

Flop: K(d)-Q(e)-2(e)

Pregunta: *¿Apuestas con tus dos pares, o pasas intentando pasar-subir?*

Respuesta: Cuando estás jugando una mano, es crucial tener en mente *cómo les parecen las acciones a los otros jugadores*. Si no lo haces, vas a perder grandes oportunidades, ya sea ganando muy poco dinero con tus manos buenas, o perdiendo demasiado con las malas.

Tomaste la delantera en la primera ronda de apuestas, a pesar de tu mala posición, anunciando que tenías una buena mano. Una buena mano usualmente significa una con algunas cartas altas. Ahora un rey y una reina vinieron en el flop. Si yo fuera uno de tus oponentes, ahora estaría pensando “¡Diablos! Apostó y ahora un rey y una reina vinieron en el tablero. De alguna manera le deben haber ayudado a su mano. Ten cuidado!”

Si pasas, no vas a conseguir una oportunidad para pasar-subir, porque nadie va a apostar. Ellos leyeron correctamente que pasaste como una trampa. Si apuestas, digamos \$200 o algo así, alguien podría pensar que estás tratando de comprar el pozo e ir. Es tu mejor tiro para construir un pozo.

Acción: Pasas y los jugadores B y C pasan detrás de ti.

Cuarta calle: 4(t)

Pregunta: *¿Ahora qué?*

Respuesta: Pasar sólo llevaría a un par de pasadas más, a menos de que alguien esté sentado ahí con un par de cuatros. Apuesta \$200 y ve si tienes suerte.

Acción: Apuestas \$200. Tanto el jugador B como el C se retiran.

Hiciste una apuesta demasiado pequeña en la ronda de apertura donde podías haber construido un pozo de buen tamaño con una mano fuerte. Apostar después del flop no necesariamente te habría hecho más dinero, pero era el mejor intento.

MANO 11-17

CIEGO PEQUEÑO (TU)	\$ 83,600
GRAN CIEGO	\$ 40,300
A	\$ 56,000

CIEGOS:	\$3,000/\$6,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$300
POZO:	\$9,900

Situación: Mesa final de un torneo en vivo de mesas múltiples. Todos los jugadores que quedan han estado jugando poker sólido y astuto.

Tu mano: Q(t)-Q(e)

Acción para ti: El jugador A se retira.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Un par de reinas es lo suficientemente fuerte para jugar lento. Sólo ve y trata de atrapar a tu oponente.

Acción: Vas. El gran ciego pasa. Ahora el pozo es de \$12,900.

Flop: K(e)-6(e)-4(d)

Pregunta: *¿Qué haces?*

Respuesta: Pasa otra vez y continúa con tu trampa.

Solamente le tienes miedo a una carta en esta mano (un rey), y probablemente él no tiene esa carta. Si tiene un rey, estás derrotado, y vas a perder mucho dinero en la mano.

Tu esperanza, por supuesto, es que ya sea que el seis o el cuatro le hayan hecho par a su mano y ahora crea que tiene lo mejor.

Acción: Pasas. El pasa. El pozo sigue con \$12,900.

Cuarta calle: J(t)

Acción: *¿Qué haces?*

Respuesta: Esa es una excelente carta para ti ya que es más baja que tu par. Ahora es momento de apostar algo. Si no va contigo, no había nada que ganar de cualquier manera. Una apuesta del tamaño de una de continuación le dará buenas ventajas para quedarse.

Acción: Apuestas \$6,000. El va. Ahora el pozo es de \$24,900.

Quinta calle: 2(e)

Acción: *¿Qué haces?*

Respuesta: El dos puso tres espadas en el tablero, pero tienes que descontar esa posibilidad. Hay muchas otras manos que podría tener además de dos espadas, y en estas confrontaciones de Ms bajas tienes que ignorar los grandes tiros y solamente seguir acumulando fichas. Ahora hay cuatro cartas en el tablero por debajo de tus reinas y solamente una por arriba, entonces haz otra apuesta del tamaño de la mitad del pozo y ve qué sucede.

Acción: Apuestas \$9,000. El sube con todo adentro moviendo sus últimos \$28,000 en el pozo. La subida para ti es de \$19,000 y el pozo ahora es de \$61,900. *¿Qué haces?*

Respuesta: El podría tener un rey, pero podría tener muchas otras manos que tú puedes derrotar también. Las ventajas de 3 a 1 son demasiado buenas bajo las circunstancias, por lo que debes ir (contra un típico jugador).

Acción: Vas y él voltea K(d)-4(c) y gana el pozo.

El consiguió en el flop par alto y par bajo y te estaba jugando lento y tú lo estabas jugando lento a él. Por cierto, él jugó la mano perfectamente.

MANO 11-18

CIEGO PEQUEÑO	\$ 350,000
GRAN CIEGO	\$ 60,000
A (TU)	\$ 110,000
B	\$ 150,000
C	\$ 140,000
D	\$ 80,000

CIEGOS:	\$2,000/\$4,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$500
POZO:	\$9,000

Situación: Torneo mayor, jugando en la mesa final. El gran ciego es un jugador conservador que empezó el día con una gran pila de fichas, pero que ha bajado estrepitosamente. Tú has proyectado una imagen sólida en la mano.

Tu mano: 6(t)-6(d)

Acción para ti: Eres el primero en actuar.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Deberías subir aquí, e intentar ganar el pozo inmediatamente. En una mesa de seis manos, tu par de seises es probablemente la mejor mano ahora, pero podrías tener problemas después de casi cualquier flop. (La situación es muy análoga a tener un par mediano en primera posición en una mesa completa). Tu trabajo es desanimar a algunas manos de cartas altas para jugar. Una apuesta de \$15,000 parece cerca de lo correcto.

Acción: Subes a \$15,000. Los jugadores B, C y D se retiran al igual que el ciego pequeño. El gran ciego va con todo adentro apostando sus últimos \$56,000. El pozo ahora es de \$80,000 y te cuesta \$41,000 para ir.

Pregunta: *¿Te retiras o vas?*

Respuesta: Trabajemos en este problema cuidadosamente, ya que es muy típico de muchas clases de problemas que surgen al final de un torneo. El pozo te está ofreciendo ventajas casi exactamente de 2 a 1, lo que es muy favorable para ti. Sabes que, aún cuando su pila de fichas se ha venido abajo, todavía no es tan pequeña como para hacer una movida desesperada con una mano muy débil. (Su M es de 6.5 y su M efectiva es de 4). Eso no significa que no pueda estar blofeando, solamente tenemos que asignar una probabilidad ligeramente más baja para un blofeo que lo usual.

Sus posibles manos caen en tres categorías.

- 1. Un par más alto que el tuyo.** Hay seis formas posibles de tener un par, y hay 8 pares más altos que el tuyo, por lo que hay 48 cartas posibles con las que llevas las de perder cerca de 4.5 a 1.
- 2. Dos cartas altas, apuesta por valor.** ¿Qué manos podría apostar por valor un jugador conservador en esta situación? As-rey y As-reina ciertamente, y probablemente as-joto y rey-reina también. Hay un total de 16 formas de tratar cualquier mano que no sea par (cuatro del mismo palo, 12 de diferente palo), por que hay seis combinaciones de cartas para un total de 96 manos. Contra las manos en este grupo, eres favorito cerca de 55-45.
- 3. Otras manos que son ya sea semi-blofeos o intentos legítimos para defender su gran ciego contra un blofeo.** El puede percibir tu apuesta como un blofeo, en cuyo caso podría estar dispuesto a hacer apuestas con manos como as-nueve, joto-diez, o aún un par de treces. Casi todas las manos en este grupo representan dos cartas sobre tus seises, por lo que eres favorito cerca de 55-45 en esos casos. Pero la posibilidad de enfrentar un par más bajo a aún una mano como as-cuatro del mismo palo, con una carta por debajo de tu par, te obliga a reducir tus oportunidades un poco más, quizá cerca de 60-40.

Una vez que sabes qué manos podrías estar enfrentando, tu siguiente paso es asignar una probabilidad a cada uno de los tres grupos. ¡No trates de ser demasiado preciso! Todo lo que necesitas aquí es un estimado amplio.

Por ejemplo, no creo que haya mucha oportunidad de que estés enfrentando una mano del tercer grupo porque él es un jugador conservador y porque tú has proyectado una imagen conservadora también. Yo le asignaría a este grupo una probabilidad de cerca del 10 por ciento.

Los grupos 1 y 2 son los importantes, con las manos más probables. Hay muchas más manos en el grupo 2 pero no todas podrían conseguir una apuesta si ocurrieran. ¿Podría un jugador conservador poner todo su dinero en el pozo con reina-joto, por ejemplo? Algunas veces, quizá, dependiendo de su estado de ánimo, pero ciertamente no siempre. Digamos que el 40 por ciento del tiempo te estás enfrentando a una mano del grupo 1, y el 50 por ciento a una mano del grupo 2.

Ahora estás listo para tu cálculo final rápido.

1. 40 por ciento del tiempo estás enfrentando una mano del grupo 1, un par más alto, y ganas un poco menos del 20 por ciento de éstos. Digamos que ganas el 8 por ciento del tiempo aquí.
2. 50 por ciento del tiempo estamos enfrentando una mano del grupo 2, dos cartas más altas, y eres favorito 55 a 45, ganas cerca del 27 por ciento aquí.
3. 10 por ciento del tiempo estás enfrentando un blofeo o semi-blofeo, y tienes un 60 por ciento para ganar. Eso te da un 6 por ciento para ganar aquí.

Las oportunidades totales para ganar se ven como el 41 por ciento.

$$41 = 8 + 27 + 6$$

Llevas las de perder 3 a 2 en la mano, pero estás consiguiendo ventajas del pozo de 2 a 1. Ida fácil!

Acción: Vas y tu oponente muestra un par de reyes. Consigues el 6(e) en el flop para ganar la mano.

Un par de comentarios finales sobre esta mano.

El análisis como éste parece difícil, pero se hace más fácil con la práctica. Las matemáticas no son la parte difícil. Lo que es difícil es ser organizado y seguir los pasos de las posibilidades en tu mente.

La característica decisiva de la mano son las ventajas del pozo de 2 a 1 que se ofrecían. Si no me siento como para trabajar mi camino a través de los cálculos, caigo en dos rápidas reglas de pulgar.

1. *Si tengo alguna clase de mano, y el pozo está ofreciendo ventajas de 2 a 1, probablemente quiero ir.*
2. *Si tengo alguna clase de mano y el pozo está ofreciendo ventajas de 3 a 1, definitivamente quiero ir.*

MANO 11-19

CIEGO PEQUEÑO	\$ 465,000
GRAN CIEGO	\$ 700,000
A	\$ 1'700,000
B	\$ 900,000
C	\$ 800,000
D (TU)	\$ 1'600,000

CIEGOS:	\$12,000/\$24,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$3,000
POZO:	\$54,000

Situación: Torneo mayor, mesa final. El ciego pequeño es un jugador algo apretado y conservador.

Tu mano: 4(d)-4(t)

Acción para ti: Los jugadores A, B y C se retiran.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Un par bajo, con posición en dos jugadores todavía por actuar, es una mano fuerte. Deberías poner una subida sólida de cerca de tres veces el gran ciego.

Acción: Subes a \$100,000. El ciego pequeño va con todo adentro con sus últimos \$450,000 en fichas. El gran ciego se retira. Ahora el pozo es de \$604,000 y te cuesta \$350,000 para ir.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Este es un problema similar a la última mano, por lo que deberías atacar de la misma forma. El primer trabajo es estimar las ventajas del pozo. Necesitas apostar \$350,000 para ganar \$604,000. Trata de hacer la aritmética tan simple como puedas. Redondea los 604,000 a 600,000, quita los miles y divide 600 y 350 entre 50 para conseguir números manejables. Tienes que poner 7 para ganar 12, por lo que el pozo te está ofreciendo ventajas de 12 a 7, cerca de 1.7 a 1.

Ahora tienes que pensar acerca de las manos que podrías estar enfrentando. Aquí las cosas cambian un poco. Tu par es muy bajo, por lo que hay menos oportunidad de que estés enfrentando una mano de blofeo como un par más bajo o algo como as-tres, simplemente porque hay muy pocas manos que contengan una carta más baja que tus cuatros. Junta eso con el hecho de que tu oponente es un conocido jugador apretado que no está tan corto en fichas para que tenga que hacer una movida, y tienes que reducir la probabilidad de que estés contra un blofeo. Bajo estas circunstancias, yo lo reduciría a cero sólo para hacer fáciles las matemáticas.

Ahora para la pregunta real: ¿Qué tan a menudo estás enfrentando un par más alto? Comparado con ¿qué tan a menudo estás enfrentando dos cartas por arriba? En el último problema, enfrentando a un jugador agresivo, estimamos las oportunidades de enfrentar un par en un 40 por ciento y las posibilidades de enfrentar dos cartas más altas en un 50 por ciento. Contra un jugador conservador deberías ajustar la mezcla en la otra dirección. Los jugadores conservadores simplemente no están tan ávidos para poner todas sus fichas en el pozo cuando tiene rey-reina o as-joto, a menos de que el tiempo realmente se les haya ido de las manos. Yo estimaría el balance para esta mano en un 60 por ciento para pares y un 40 por ciento para cartas más altas. (Recuerda, no estamos asumiendo blofeos en esta situación).

Usando el balance de 60-40 tus oportunidades para ganar pueden ser estimadas rápidamente. Contra los pares, llevas las de perder cerca de 4.5 a 1, por lo que ganas menos del 20 por ciento del tiempo, 30 por ciento de 60 por ciento es 12 por ciento, por lo que diremos que ganas en un 11 por ciento aquí. Contra las cartas altas, ganas un poco más de la mitad del tiempo. La mitad de 40 por ciento es 20 por ciento, por lo que diremos que ganas el 22 por ciento aquí. Tu gran total es de 33 por ciento para ganar.

$$33 = 11 + 22$$

Llevas las de perder 2 a 1 en la mano. El pozo te está ofreciendo solamente ventajas de dinero de 12 a 7, por lo que deberías retirarte aquí.

Acción: Te retiras y el ciego pequeño se lleva el pozo.

Compara esta mano con la anterior y date cuenta de la diferencia que hicieron dos cambios pequeños. Las ventajas del pozo eran ligeras, pero no dramáticamente peores. Debido a que estábamos tratando con un jugador conservador más que con uno agresivo, hicimos una pequeña modificación en el balance de las posibles manos. Sin embargo, el resultado de estos dos cambios fue cambiar de una ida clara a una retirada clara. ¡No subestimes la importancia de los cálculos de las ventajas del pozo!

MANO 11-20

CIEGO PEQUEÑO	\$ 3,480
GRAN CIEGO (TU)	\$ 2,380
A	\$ 4,140

CIEGOS: \$250/\$500
POZO: \$750

Situación: Los últimos tres jugadores en un torneo en línea de una sola mesa.

Tu mano: Q(c)-6(e)

Acción para ti: El jugador A sube a \$1,000 y el ciego pequeño se retira.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Después de la apuesta del jugador A, el pozo contiene \$1,700 y te cuesta solamente \$500 para ir. Esas son ventajas del pozo de 3.5 a 1. Tu mano de reina-seis de diferente palo se ve mediocre – bueno, realmente es mediocre – pero esas son ventajas sustanciales, por lo que tienes que preguntarte a ti mismo solamente qué tan mala es realmente esta mano.

Contra dos cartas repartidas al azar del mazo, reina-seis de diferente palo es realmente favorita 51 a 49! Sorprendente, pero cierto. Casi todas las manos son aún peores. La pregunta real es ¿qué tan confiados podemos estar de que estamos contra una mano que es significativamente mejor que una aleatoria?

Para el momento en que estamos entre los últimos tres jugadores, no podemos estar tan confiados del todo. No importa que tan malas sean las manos. Alguno de nosotros tres tiene que ganar el pozo, y la apuesta de nuestro oponente puede representar no más que un intento de robo. En esta etapa del torneo, quieres darle consideración importante a las ventajas del pozo. 3.5 a 1 son grandes ventajas cuando tienes una mano que está exactamente a la mitad del paquete, entonces ve.

Acción: Tú vas. Ahora el pozo contiene \$2,250.

Flop: J(c)-10(t)-5(c)

Pregunta: *¿Apuestas o pasas?*

Respuesta: Perdimos completamente el flop, por lo que el valor de nuestra mano se ha caído al abismo. La textura del flop es particularmente mala. Las dos cartas medianas sirven a muchas manos, y muchas de las manos a las que no les sirven (aquéllas con ases y reyes) nos derrotan. Deberías ser muy ingenuo para tratar de robar aquí. Nada que hacer sino pasar y esperar conseguir una carta gratis.

Acción: Tú pasas y el jugador A pasa.

Cuarta calle: 5(t)

Pregunta: *¿Ahora qué?*

Respuesta: Nada ha cambiado, por lo que solamente deberías pasar.

Acción: Tú pasas y el jugador A apuesta \$1,000. *¿Qué haces?*

Respuesta: Te retiras. Es posible que todavía tengas la mejor mano, pero no hay razón para apostar dinero con ella.

MANO 11-21

CIEGO PEQUEÑO (TU)	\$ 1,850
GRAN CIEGO	\$ 2,300
A	\$ 2,050
B	\$ 370

CIEGOS: \$150/\$300
POZO: \$450

Situación: Final de un torneo en línea de una sola mesa.

Tu mano: K(c)-K(d)

Acción para ti: El jugador A se retira. El jugador B, en el botón, va. Ahora el pozo es de \$750.

Pregunta: *¿Vas, subes, o subes con todo adentro?*

Respuesta: Hay un caso para hacer que vayamos aquí con todo adentro. Ahora hay una cantidad significativa de dinero en el pozo para ser ganado. Tienes la pila de fichas más baja en la mesa, por lo que hay una mejor oportunidad de que una movida con todo adentro sea percibida como una jugada de desesperación.

Pero yo no lo haría. Hay una oportunidad muy grande de que echarás fuera a todos, y ésta es una gran mano para duplicar. Yo pondría cerca de \$900. Eso hace el pozo de \$1,650 y ya sea que el gran ciego o el jugador B puedan ir contigo por otros \$600, lo que se ve como muy buenas ventajas del pozo. También se ve como que te estás dejando a ti mismo una manera para salirte de la mano más tarde, lo que proyecta un poco de debilidad en una forma sutil. Si cualquiera de los jugadores tiene alguna clase de mano es muy probable que vengan contra ti, que es lo que tú quieres.

Acción: De hecho vas con todo adentro y tanto el gran ciego como el jugador B se retiran.

MANO 11-22

CIEGO PEQUEÑO (TU)	\$ 44,900
GRAN CIEGO	\$ 58,600
A	\$ 76,400

CIEGOS:	\$2,000/\$4,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$200
POZO:	\$6,600

Situación: Mesa final de un torneo en vivo de mesas múltiples. Tanto el gran ciego como el jugador A han estado jugando conservadoramente hasta ahora. Tú has estado impreciso y activo últimamente.

Tu mano: A(t)-8(c)

Acción para ti: El jugador A va. Ahora el pozo es de \$10,600.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Tu mano es lo suficientemente fuerte para subir en una mesa de tres manos, pero el que fue es el de la pila de fichas más grande, por lo que hay que tener precaución. No hay ningún daño en sólo poner \$2,000 para ver un flop barato, y luego decidir si te quieres involucrar.

Acción: Tú vas, poniendo otros \$2,000. El gran ciego va con todo adentro poniendo sus últimos \$56,200 en el pozo. El jugador A se retira. *¿Qué haces?*

Respuesta: Primero debes resistir el impulso de sólo poner todas tus fichas adentro porque tienes un as, y considerar la situación. Cuando un jugador es el primero en entrar al pozo y hace una movida con todo adentro, puedes asumir que hay una buena oportunidad de que está blofeando, o al menos está jugando una mano no tan buena como tu as-ocho. Cuando un jugador se mueve con todo adentro en un pozo en el que ya han entrado dos jugadores, esa presunción se va por la ventana. El gran ciego no está blofeando en esta situación; espera que alguien vaya con él, y espera ganar de cualquier manera. Los jugadores conservadores tratan de ganar pozos fáciles, no pozos difíciles.

La mano más probable para el gran ciego es que tiene un par, y probablemente no uno de los pares más bajos (treces o doces). La mayoría de los no pares que podrían hacer esta jugada son manos que te tienen dominado, por lo que no son buenas noticias tampoco.

El gran ciego te subió la cantidad de tu pila de fichas, por lo que el pozo contiene \$52,500 y te cuesta tu pila de fichas restante, \$40,700, para ir. Esas son ventajas decentes de cerca de 1.3 a 1. Sin embargo, mira las oportunidades contra las manos que probablemente estás enfrentando:

1. Contra los cinco pares entre tu as y tu ocho (K-K, Q-Q, J-J, 10-10, 9-9) llevas las de perder cerca de 2.5 a 1.
2. Contra los pares más bajos que tu ocho (7-7, 6-6, 5-5, 4-4 – eliminamos 3-3 y 2-2 como manos probables) llevas las de perder cerca de 12 a 10.
3. Contra los ases que te tienen dominado (A-K hasta A-9) llevas las de perder casi de 3 a 1.
4. Contra 8-8 llevas las de perder 2.5 a 1 y contra A-A llevas la de perder 13 a 1. (Estos pares son solamente la mitad de probables que los otros ya que tú tienes una de las cartas).

Las únicas manos en las que estás consiguiendo el precio correcto son los pares más bajos, y aún ahí solamente estás consiguiendo el precio correcto. Retírate.

Acción: Te retiras.

MANO 11-23

CIEGO PEQUEÑO	\$ 260,000
GRAN CIEGO	\$ 110,000
A	\$ 60,000
B	\$ 120,000
C (TU)	\$ 240,000
D	\$ 80,000

CIEGOS:	\$3,000/\$6,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$300

POZO:

\$10,800

Situación: Mesa final de un torneo mayor. Todos los jugadores que quedan son veteranos fuertes y experimentados.

Tu mano: A(e)-K(t)

Pregunta: *¿Vas, subes a \$30,000 o subes con todo adentro?*

Respuesta: Esta mano viene de la mesa final de un torneo mayor donde el jugador con as-rey eligió ir con todo adentro. No hay nada horrible con esa jugada, pero a mí no me gusta. Aquí está el porque:

Es cierto que la mayoría del tiempo esta movida con todo adentro ganará el pozo. Las únicas manos que irán son los pares de medianos a altos, probablemente as-reina y otra as-rey. Digamos que tus oponentes podrían ir con un par de ochos o mejor, y as reina y as-rey. En ese caso, virtualmente todas las posibles manos para ir serán aún dinero (as-rey), un ligero favorito (ochos hasta reinas) o un enorme favorito (ases o reyes). La única mano con que estás emocionado por ver que tenga tu oponente y muestre es as-reina. Es cierto que esas manos no ocurrirán lo suficientemente a menudo para hacer que tu jugada pierda dinero. El hecho de que te lles los ciegos la mayoría del tiempo te permitirá que tu jugada muestre un beneficio, en promedio.

Pero supongamos que sólo haces la jugada normal, subiendo algo como \$25,000 a \$30,000. Eso es todavía lo suficientemente grande para llevar los ciegos cuando nadie más tiene mucho. Si alguien va contigo, es probablemente uno de los pares medianos, por lo que puedes tratar de maniobrarlos hacia afuera después del flop. Y si te suben es muy probable que sea una mano que es favorita sustancial. Me gusta la jugada normal, y pienso que con el tiempo mostrará un beneficio más grande con menos riesgo que la movida con todo adentro. Pero verás que esta movida con todo adentro es una cantidad justa, a menudo de jugadores que están asustados (probablemente inconscientemente) de jugar manos después del flop, y están buscando simplificar su toma de decisiones.

En la mano real, el ciego pequeño tenía reina. Fue y su mano se fue arriba para ganar el pozo. Si vas con reinas en esta posición, puedes estar casi cierto de que tienes la mejor mano. Las únicas manos que están favorecidas contra ti son ases o reyes, y los jugadores con esas manos no están buscando echar fuera del pozo a todos con una subida con todo adentro.

MANO 11-24

CIEGO PEQUEÑO	\$ 90,000
GRAN CIEGO	\$ 80,000
A	\$ 110,000
B	\$ 60,000
C (TU)	\$ 150,000
D	\$ 150,000

CIEGOS:	\$5,000/\$10,000
ENTRADAS OBLIGATORIAS:	\$1,000
POZO:	\$21,000

Situación: Mesa final de un torneo mayor.

Tu mano: A(c)-K(d)

Acción para ti: Los jugadores A y B se retiran.

Pregunta: *¿Vas, subes el pozo o vas con todo adentro?*

Respuesta: En contraste con la última mano, tu M es mucho más pequeña aquí (cerca de 7.5 comparada con 24 en la mano 11-23). Una M más pequeña crea un mejor argumento para una movida con todo adentro, y de hecho no es una jugada no razonable. Pero todavía prefiero hacer una subida de un tamaño más normal, porque realmente quiero animar la acción con una mano tan buena. Con as-joto o as-diez estaría más feliz de sólo moverme con todo adentro.

Acción: Subes a \$40,000, el jugador D en el botón sube a \$70,000. El ciego pequeño y el gran ciego se retiran. Ahora el pozo es de \$130,000.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o vas con todo adentro?*

Respuesta: Ahora vas con todo adentro por tus últimos \$110,000. Esto elimina el valor de la posición del botón, y te da valor completo para tu mano. Además, muy bien puedes tener la mejor mano. Ya que representaste fuerza enorme con tu apuesta inicial, la subida podría haber venido de algunas manos como as-reina, as-joto o as-diez, y eres un gran favorito contra esas manos. Y, por supuesto, tu oponente puede sólo tirar su mano, lo que es un gran resultado para ti.

La otra ventaja de jugar la mano de esta forma es que se lo has puesto muy difícil a tus oponentes para decidir qué hacer, ya sea ahora o después de tu primera apuesta. Esa es una cosa buena. Muchos jugadores inadvertidamente hacen fácil para sus oponentes saber qué hacer.

Acción: Vas con todo adentro y el jugador D va mostrando J(t)-J(e). Consigues un rey en el flop y te vas arriba para ganar la mano.

MANO 11-25

CIEGO PEQUEÑO	\$ 1,480
GRAN CIEGO	\$ 1,410
A	\$ 1,590
B	\$ 2,870
C (TU)	\$ 2,230
D	\$ 410

CIEGOS: \$100/\$200
POZO: \$300

Situación: A la mitad de un satélite de una mesa. El jugador B es un jugador agresivo que ha acumulado muchas fichas.

Tu mano: 7(e)-7(d)

Acción para ti: El jugador A se retira. El jugador B sube a \$700. Ahora el pozo es de \$1,000.

Respuesta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: Ya que sabes que el jugador B es un jugador agresivo, te tienes que mover con todo adentro aquí. Tu par de sietes es probablemente la mejor mano en este punto. El jugador B probablemente tiene dos cartas alta, si acaso. Si va con esa mano, serás favorito 13 a 10 bien podría elegir dejar su mano. Por supuesto que es posible que tenga un par más alto, pero si dejas que ese temor te lleve fuera del pozo, has perdido el tiempo que has pasado observándolo. El es agresivo, la mesa es corta, él hizo una movida para tomar el pozo, y tú tienes una mano real. Sólo ve por él.

Muchos jugadores temen ir con todo adentro con sólo un par de sietes, pero para ser exitoso en los torneos tienes que ser capaz de hacer estas jugadas.

Resolución: Realmente te retiraste, como lo hicieron todos los demás y el jugador B se llevó el pozo.

MANO 11-26

CIEGO PEQUEÑO (TU)	\$ 2,380
GRAN CIEGO	\$ 6,890
A	\$ 1,230

CIEGOS:	\$500/\$1,000
POZO:	\$1,500

Situación: Los tres jugadores finales de un torneo en línea de una sola mesa.

Tu mano: A(d)-8(c)

Acción para ti: El jugador A va con todo adentro por sus últimos \$1,230.

Pregunta: *¿Te retiras, vas o subes?*

Respuesta: As-ocho es una buena mano en una mesa de tres manos y ciertamente vas a jugar. Sólo recuerda ir tú mismo con todo adentro, para desanimar al gran ciego de poner a trabajar su pila de fichas con una mano marginal, tu mejor oportunidad para ganar el pozo es cabezas arriba contra el jugador A.

Hay una segunda posibilidad, llamada juego de cooperación. Se usa cuando dos jugadores ven una oportunidad para moverse hacia arriba en el premio de dinero al cooperar uno con el otro para golpear a un tercer jugador. Para hacer esta jugada solamente ve y espera que el gran ciego vaya también. Luego pasa la mano sin apostar si el gran ciego hace lo mismo, las oportunidades de que el jugador A sea eliminado se maximizan.

Los juegos cooperativos no son ilegales mientras los jugadores no lo consulten abiertamente. Simplemente requieren que cada jugador involucrado reconozca que sus oportunidades mejoran individualmente cuando un tercer jugador es eliminado, y tomar la decisión lógica para hacer que eso suceda.

Acción: Vas con todo adentro y el gran ciego se retira. Tu A(d)-8(c) se va arriba contra A(e)-6(c)

MANO 11-27

CIEGO PEQUEÑO (TU)	\$ 6,100
GRAN CIEGO	\$ 1,900
A	\$ 3,030
B	\$ 4,800
C	\$ 500
D	\$ 2,800

CIEGOS:	\$100/\$200
POZO:	\$300

Situación: Torneo en línea después de un par de horas. Quedan doce jugadores en dos mesas. El jugador C es un jugador conservador, pero ha tenido un par de malas derrotas. El gran ciego es un jugador impreciso que similarmente no ha tenido suerte.

Tu mano: A(t)-10(e)

Acción para ti: Los jugadores A y B se retiran. El jugador C va con todo adentro por sus últimos \$500. Ahora el pozo es de \$800. El botón se retira.

Pregunta: *¿Qué haces?*

Respuesta: Según la Regla de 10 a 1, podrías ir con esta apuesta con cualquier mano si fueras el último en actuar. Sin embargo, hay un jugador todavía detrás de ti. No tienes ninguna razón para pensar que tiene una mano, pero sólo por seguridad, pon una subida razonable, digamos de \$700. Esto le mostrará que vas en serio y probablemente conseguirás que tire algunas manos marginales que podrían hacer daño.

Resolución: Subes a \$700. El gran ciego se retira. El jugador C muestra J(e)-J(c) y su mano se va arriba.

Mala suerte, ya que el jugador C estaba desesperado y podría haber estado subiendo con muchas manos más débiles que esa.

DOCEAVA PARTE

CABEZAS ARRIBA

CABEZAS ARRIBA

INTRODUCCION

El filósofo inglés Thomas Hoobes una vez describió la vida en un mítico estado de naturaleza (pre-civilización) como “desagradable, bruta y corta”. Podría bien haber estado describiendo la sección final cabezas arriba de un torneo de no-limit hold'em. Ahora las fichas están divididas solamente entre dos jugadores, pero los ciegos son generalmente enormes y los requerimientos para empezar son generalmente bajos. La sesión típicamente dura sólo unas pocas manos antes de que los jugadores estén con todo adentro con manos un poco más que el promedio.

Muchos jugadores se sienten en el mar de confrontaciones cabezas arriba. A través de los años he hablado con un número de jugadores que llegaron a las finales de su primer torneo mayor ya sea a la cabeza o aún en la cuenta de fichas, y luego perdieron en una sesión cabezas arriba. Invariablemente se van pensando “Lo perdí. Debería haber hecho algo pero simplemente no supe qué hacer”. Usualmente termino diciéndoles “Jugaste bien, pero no era mucho lo que realmente podías hacer. Las cartas mandan en estas cortas y pequeñas sesiones”.

Aún cuando las cartas mandan, hay algunas reglas simples de pulgar que harán tu juego más efectivo, y algunos errores comunes que debes evitar. En esta sección veremos los componentes de la estrategia cabezas arriba, y examinaremos algunas sesiones reales cabezas arriba desde el principio hasta el final.

Mientras lees este capítulo, ten en mente que algunas situaciones cuasi cabezas arriba suceden en otros puntos más tempranos en un torneo. En el caso más obvio, tú estás en el ciego pequeño y todos se retiran ante ti. Ahora es simplemente una confrontación entre el gran ciego y tú. Muchos de los consejos de esta sección se aplican muy bien en este caso.

CLASIFICACION DE MANOS EN EL JUEGO CABEZAS ARRIBA

Antes de que empiece a describir la estrategia para el juego cabezas arriba, necesitamos hacer algún trabajo preliminar. Para empezar, vamos a crear una tabla de los rangos de tus cartas privadas. Queremos saber que manos constituyen el 10 por ciento top de todas las mas, el 20 por ciento top de todas las manos y así en adelante. En esta tabla, las manos están ordenadas por su habilidad para ganar una confrontación con todo adentro contra una sola mano al azar. Hay mucha información clave aquí, y nos referiremos a ella a lo largo del capítulo.

El 10% top; (62% o mejor para ganar)

Pares: A-A – 6-6

No pares del mismo palo: A-K – A-8, K-Q, K-J

No pares de diferente palo: A-K, A-10

El 20% top; (58% o mejor para ganar)

Todas las anteriores más:

Pares: 5-5

No pares del mismo palo: A-7, A-8, K-10, K-8, Q-J, Q-10

No pares de diferente palo: A-9 – A-7, K-Q, K-10, Q-J

El 30% top; (55% o mejor para ganar)

Todas las anteriores más:

Pares: 4-4

No pares del mismo palo: A-2, K-7, K-5, Q-7, 9-8, J-10, J-9

No pares de diferente palo: A-6, A-5, K-9, K-7, Q-10

El 40% top (52% o mejor para ganar)

Todas las anteriores más:

Pares: 3-3

No pares del mismo palo: K-4 – K-2, Q-7, Q-5, J-8, 10-9
No pares de diferente palo: A-2, K-6 – K-4, Q-9, Q-8, J-10, J-9

El 50% top; (50% o mejor para ganar)

Todas las anteriores más:
Pares: 2-2
No pares del mismo palo: Q-4 – Q-2, J-7 – J-5, 10-8, 10-7, 9-8
No pares de diferente palo: K-3, K-2, Q-7 – Q-5, J-8, 10-9

El 60% top; (47% o mejor para ganar)

Todas las anteriores más:
No pares del mismo palo: 10-4 – 10-2, 9-5, 9-4, 8-6, 8-5, 7-6, 7-5

El 70% top (44% o mejor para ganar)

Todas las anteriores más:
No pares del mismo palo: 10-4 – 10-2, 9-5, 9-4, 8-6, 8-5, 7-6, 7-5
No pares de diferente palo: J-4 – J-2, 10-6, 10-5, 9-7, 9-6, 8-7

El 80% top (41% o mejor para ganar)

Todas las anteriores más:
No pares del mismo palo: 9-3, 9-2, 8-4, 8-3, 7-4, 6-5, 6-4, 5-4
No pares de diferente palo: 10-4 – 10-2, 9-5, 9-4, 8-6, 8-5, 7-6

El 90% top (38% o mejor para ganar)

Todas las anteriores más:
No pares del mismo palo: 8-2, 7-3, 7-2, 6-3, 6-2, 5-3, 5-2, 4-3
No pares de diferente palo: 9-4 – 9-2, 8-4, 8-3, 7-5, 7-4, 6-5, 6-4, 5-4

El 10% bajo (32% a 37% para ganar)

No pares del mismo palo: 4-2, 3-2
No pares de diferente palo: 7-3, 6-3, 5-3, 4-3, 8-2, 7-2, 6-2, 5-2, 4-2, 3-2

Yo no trataría de memorizar esta tabla, pero la vería varias veces para tener un sentido general de donde caen varias manos y qué manos son más o menos equivalentes a qué otras manos. La tabla debería ser justamente fácil de leer. El primer grupo son todas las manos, incluyendo los pares hasta los seises, las combinaciones top de as y rey con cartas del mismo palo, y aún los ases de diferente palo hasta as-diez. Todas estas manos son por lo menos el 60 por ciento para ganar contra una mano aleatoria. (La mejor mano, ases, está en el 85 por ciento para ganar contra todas las cartas aleatorias. Yo diría 85 por

ciento, ya que muchos jugadores reaccionan como si tuvieran una mano cerrada cuando consiguen ases cabezas arriba, cuando de hecho son favoritos entre 5 a 1 y 6 a 1).

El siguiente bloque de manos incluye aquellas donde estás entre el 50 por ciento y el 61 por ciento para ganar antes del flop, lo que te pone en el 80 por ciento de todas las manos; los altos reyes de diferente palo empiezan a aparecer en este grupo.

La única idea clave para tomar de esta tabla es que los palos importan un poco y las cartas altas significan mucho. Manos con ases y reyes dominan estas clasificaciones, mientras que dos caras del mismo palo son solamente mejores en un 2 por ciento en términos de oportunidades de ganar que las mismas cartas de diferente palo.

Por cierto, las dos cartas más débiles para tener cabezas arriba, con las manos jugadas hasta el final son el 3-2 de diferente palo. Esto difiere de las dos cartas más débiles en una mesa completa para las mismas condiciones, que son siete-dos de diferente palo. ¿Te das cuenta de la razón para la diferencia?

En una mesa completa, jugando hasta el final, muchas manos de dos cartas bajas ganan cuando las manos hacen una corrida (cabezas arriba, simplemente haciendo par de una de las cartas bajas podría ser suficiente). Con manos donde las cartas están separadas por cinco episodios o más, solamente una de las cartas puede ser utilizada para hacer una corrida. La mano más débil donde las cartas están separadas por lo menos por cinco episodios es siete-dos.

Permíteme enfatizar nuevamente que esta tabla de clasificaciones de manos es de acuerdo a su fuerza en una confrontación con todo adentro. En muchas situaciones de cabezas arriba eso es realmente todo lo que necesitas saber. Si ambos lados tienen una M muy baja cuando sucede la batalla cabezas arriba, cualquier mano competida es probable que sea una mano con todo adentro.

Pero si ambos lados tienen Ms grandes, necesitamos considerar otro factor que se llama *jugabilidad*. Los jugadores top consideran que algunas combinaciones de cartas se pueden jugar más que otras. Por ejemplo, tanto rey-cinco de diferente palo como joto-diez de diferente palo están en el cuarto grupo (40% top de todas las manos) pero en una mano donde es posible estar apostando y maniobrando ambas antes y después del flop, la mayoría de los jugadores consideran que se puede jugar más el joto-diez que el rey-cinco. Una razón es la obvia posibilidad de corrida. Otra razón, y más poderosa, es que el 5 es más probable que haga par bajo cuando le pega al flop, mientras que ya sea que el joto o el diez tienen oportunidades para hacer par top o par mediano. Pegarle al 5 y hacer par bajo podría ganar en una muestra de cartas pero no quieres ver una muestra de cartas sólo con par bajo. Esa debilidad inherente en las combinaciones de cara alta y baja hace a muchos jugadores estar menos dispuestos a involucrarse en una batalla con una M alta.

EL JUEGO CABEZAS ARRIBA ANTES DEL FLOP

No hay nada limpio o claro acerca del juego cabezas arriba. Aquí no hay consejos de una distancia justa antiséptica moderna con pantallas de computadores y zumbidos de aviones como armas de elección. En lugar de eso la visión de eso es de un par de visigodos golpeándose uno al otro con mazos y hachas de batalla. Es cerrado y sucio, y con objeto de sobrevivir, tendrás que pelear por cada una de las manos.

Habiendo dicho eso, veamos cuatro claves principales del juego cabezas arriba antes del flop.

1. Cualquier par es una gran mano.
2. Casi todas las manos son batallas de cartas que no son par.
3. La dominación no es tan mala como tú piensas.
4. Casi siempre tendrás las ventajas del pozo que necesitas para jugar.

UNO: CUALQUIER PAR ES UNA GRAN MANO

Hay 1,326 posibles manos iniciales en hold'em (este número no es difícil de calcular.) Imagina repartir dos cartas de un mazo de 52 cartas. Hay 52 formas de repartir la primera carta y una vez que se ha repartido la primera carta, hay

51 formas de repartir la segunda carta. $52 \times 51 = 2,652$. Pero en este conteo cada mano tiene que contarse dos veces. La mano de

K(e)-7(c)

Se contó una vez cuando el rey fue la primera carta repartida, y una vez cuando el siete fue la primera carta que se repartió. Entonces divide 2,652 entre dos y tendrás 1,326 posibles manos.

De estas posibles mano iniciales, solamente 78 son pares, o cerca del 6 por ciento. (Hay 6 pares para cualquier clasificación de manos, y hay 13 clasificaciones). Este número lleva a algunas pocas conclusiones interesantes acerca del juego cabezas arriba.

1. Te van a repartir un par una vez cada diecisiete manos en promedio.
2. A ambos lados les reparten un par ligeramente más a menudo que una vez cada 300 manos.
3. Ninguno de los lados tendrá un par en siete manos de ocho.
4. Un lado tendrá un par pero el otro no, cerca de una mano en ocho.

En resumen, cualquier par es un gran trato, y merece ser empujado fuertemente. El peor par posible son doces, y aquí está como los doces se clasifican contra algunas manos no pares cuando son jugadas hasta el final:

- Versus A-K de diferente palo: 53.0%
- Versus A-K del mismo palo: 49.9%
- Versus J-10 de diferente palo: 48.7%
- Versus 7-6 de diferente palo: 49.4%
- Versus A-10 de diferente palo: 52.0%
- Versus K-7 de diferente palo: 52.6%
- Versus 9-3 de diferente palo: 53.8%

La peor mano posible para que se enfrenten los doces son los conectores del mismo palo entre joto-diez y siete-seis, y aunque tienen corridas trabajando en

ambas direcciones, sorprendentemente as-rey es el mejor conector del mismo palo para enfrentar, ya que las corridas solamente funcionan en una dirección.

Cuando tienes un par, deberías asumir que estás enfrentando un no par y jugar de acuerdo a eso. Casi ciertamente no serás capaz de leer a tu oponente lo suficientemente bien para distinguir entre si tiene un par o si tiene dos cartas altas, y tendrá un par tan raramente que te estará costando dinero a ti mismo si tratas de hacerlo.

Las únicas veces en que te puedes convertir en un favorito antes del flop en un juego cabezas arriba es cuando tus pares altos se encuentran con pares más bajos o dos cartas más bajas. Aquí están algunos ejemplos:

- A-A versus 7-7: 79,7%
- A-A versus J-7 del mismo palo: 78.3%

Si tu par está entre las dos cartas de tu oponente, la presencia de su carta alta importa mucho. Por ejemplo.

- 8-8 versus A-2 de diferente palo: 70.1%

DOS. CASI TODAS LAS MANOS SON BATALLAS DE CARTAS NO PARES

En siete de ocho manos los dos jugadores tienen dos cartas que no son par. Si no hay una carta en común (una situación que nosotros llamamos *dominación*) entonces *ningunas dos cartas que no son par son un enorme favorito para ganar sobre cualquiera otras dos cartas que no son par*).

Aquí están las probabilidades para algunas coincidencias de cartas que no son par:

Dos cartas altas versus dos cartas más bajas

- A-K de de diferente palo versus j-10 de diferente palo: 62.6%
- A-J de diferente palo versus 8-6 de diferente palo: 63.1%
- A-9 de diferente palo versus 7-6 del mismo palo: 58.0%
- 10-9 del mismo palo versus 8-7 del mismo palo: 63.5%
- Q-J del mismo palo versus 10-2 de diferente palo: 71.8%

Las más altas y las más bajas versus dos cartas medianas

- A-2 de diferente palo versus J-10 de diferente palo: 54.5%
- K-4 de diferente palo versus Q-5 de diferente palo: 59.9%
- 10-7 del mismo palo versus 9-8 del mismo palo: 56.4%

Como puedes ver: el rango está un poco sobre el 60 por ciento, para el peor escenario de los casos de dos conectores del mismo palo de medianos a altos contra cartas de diferente palo separadas ampliamente, hasta el rango bajo del 55 al 57 por ciento. La mayoría de los casos están en los bajos 60's.

TRES. LA DOMINACION NO ES TAN MALA COMO TU PIENSAS

La dominación se refiere a una situación donde las dos manos tienen una carta en común. Si tú tienes la carta en común más baja, llevas las de perder sustancialmente, pero no es realmente tan malo como casi todos los jugadores se imaginan. Aquí están algunos ejemplos concretos:

1. Q-J del mismo palo versus Q-10 de diferente palo: 73.8%
2. K-7 de diferente palo versus K-8 del mismo palo: 67.6%

3. A-10 de diferente palo versus A-8 de diferente palo: 71.2%

4. A-K del mismo palo versus A-Q del mismo palo: 71.7%

Mientras que estos números son peores para el contexto de los ejemplos previos, solamente son ligeramente peores, yendo de los altos 60's a los bajos 70's, más que de los altos 50's a los bajos 60's.

CUATRO. CASI SIEMPRE TENDRAS LAS VENTAJAS DEL POZO QUE NECESITAS PARA JUGAR

En una confrontación cabezas arriba, el jugador con el botón es también el ciego pequeño. (Su oponente es el gran ciego). El jugador en el ciego

pequeño/botón actúa primero antes del flop, pero al último en las rondas de apuestas subsecuentes.

Ya sea que haya entradas obligatorias en juego o no, el jugador en el ciego pequeño/botón siempre tiene las ventajas del pozo necesarias para ir al menos antes del flop. Por ejemplo, supongamos que los ciegos son de \$5,000/\$10,000 y las entradas obligatorias son de \$1,000 y ambos jugadores tienen pilas de fichas de buen tamaño. Ahora el pozo es de \$17,000 y al ciego pequeño/botón le cuesta \$5,000 para jugar, por lo que el pozo le está ofreciendo ventajas de 17 a 5, cerca de 3 a 1. La peor mano que puede tener, tres-dos de diferente palo, es solamente un poco peor de 2.1 a 1 contra una mano promedio, por lo que puedes literalmente ir con dos cuartas cualesquiera. (No vas a hacer una subida desde el gran ciego con tres-dos de diferente palo. Pero ese es otro tema diferente).

POSICION Y TAMAÑO DE APUESTAS EN EL JUEGO CABEZAS ARRIBA

La posición es aún más importante cabezas arriba que en una mesa completa, porque es sólo una función de estado dual. Compara esto con apostar antes del flop en una mesa completa, donde la posición es un concepto más sombrío. Casi todas las apuestas son hechas sin ninguna certeza de qué posición vas a tener después del flop. Por ejemplo, supongamos que hay nueve jugadores en la mesa, y tú eres el quinto en actuar, y los primeros cuatro jugadores se retiraron. Si apuestas aquí, ¿qué posición vas a tener después del flop? Si los dos jugadores detrás de ti van contigo y los ciegos se retiran, estás en mala posición – primero en actuar de tres. Pero si los ciegos van mientras que los otros dos se retiran, tendrás una gran posición – el último en actuar de tres.

La posición es especialmente importante cuando las dos manos competidas están cercanas en valor. En ese caso, el jugador que actúa al último tiene una ventaja de buen tamaño. Pero como acabamos de ver en la sesión previa, casi todas las manos están muy cerca en valor! Por lo tanto la posición importa más que en cualquier otra situación de Hold'em.

Cuando haces una subida, ¿cuánto deberías subir? En el Volumen I subir en promedio cerca de tres veces el gran ciego era enfocada como una subida inicial estándar, con un rango entre dos y cinco veces el gran ciego, variando lo necesario para confundir a tus oponentes. En el juego cabezas arriba, no necesitas subir tanto. Una parte de la razón para el tamaño de la apuesta en una mesa completa era para echar fuera algunas manos marginales y prevenir que formaran algo que te derrotara. Con un solo oponente, no hay otros jugadores para echar fuera. Ahora me gusta un rango de apuesta de dos a tres veces el gran ciego con dos cartas altas, prefiero fuertemente una apuesta de dos veces el gran ciego. No estoy comprometiendo muchas fichas, y estoy tratando de

animar acción de un jugador que tiene as-x, rey-x, o reina-x al que tengo dominado. Uso una apuesta de tres veces el gran ciego para desanimar la acción y conseguir que mi oponente caiga.

Cuando el jugador en el ciego pequeño/botón empieza por ir y el gran ciego quiere subir, está bien aconsejado para hacer una apuesta mucho más grande que lo usual – digamos cuatro o cinco veces el gran ciego. La idea es terminar la mano rápidamente cuando sea posible y negar la mala posición. La buena estrategia cabezas arriba requiere jugar tantas manos como sea posible cuando estás en posición, y empujar las manos marginales tan duro como sea posible cuando estás fuera de posición.

CONFRONTACIONES DE M ALTA

VERSUS CONFRONTACIONES DE M BAJA

Mucho de tu estrategia depende de si los ciegos se han vuelto relativamente grandes en relación a tu pila de fichas o no. En los torneos en línea, particularmente lo de siéntate y ve, las Ms a menudo están en el rango de 5 a 10 cuando empieza el periodo cabezas arriba. Estas batallas casi siempre se caracterizan por grandes movidas con todo adentro y terminarán muy rápidamente. En los torneos en vivo, sin embargo, los ciegos pueden sólo ser una delgada fracción de las pilas de fichas, y las Ms podrían ir de 20 a arriba de 100. Esta situación representa más de cerca el poker normal, y requiere cuidadosa paciencia y planeación.

La noción de “M efectiva” toma un significado ligeramente diferente en el juego cabezas arriba. Ya que los jugadores están ahora involucrados en cada mano y sentarse en manos estrechas no es realmente una opción, hay menos razón para modificar la M real para reflejar cambios de estrategia basados en la reducida mesa. Yo sólo uso la M real cuando pienso acerca del juego cabezas arriba.

ESTRATEGIA BASICA DE APUESTAS ANTES DEL FLOP

Ahora utilicemos la información que ya conocemos para construir una estrategia básica para apostar antes del flop. Si no estás cómodo al jugar cabezas arriba, como muchos jugadores lo están, esta estrategia asegurará que por lo menos estés haciendo jugadas razonables antes del flop mientras te quedas fuera de muchos problemas. Si quieres, puedes jugar esta estrategia mecánicamente, ya que en una sesión cabezas arriba, en la que muy pocas manos son realmente mostradas, es improbable que tu oponente vaya a tener la suficiente retroalimentación para saber justo lo que estás haciendo.

TU ESTAS EN EL CIEGO PEQUEÑO/BOTON

Como el ciego pequeño/botón, tú actúas primero antes del flop y al último después del flop. El pozo te estará ofreciendo ventajas mejores de 3 a 1 para involucrarte, y tendrás una ventaja de posición a lo largo de la mano. Con estos factores trabajando para ti, juega agresivamente. Aquí están tus reglas:

1. Por lo menos ve con dos pares cualquiera. (Si tu oponente ha estado subiendo regularmente desde el gran ciego en respuesta a tus idas, entonces tira tus manos que son basura – aquellas en el 20 por ciento bajo de manos posibles)

2. Tienes una mano potencial para subir si tienes cualquier mano en el 50 por ciento top de todas las manos y las Ms son bajas. (Bajo 10 para cualquiera de los jugadores) Si las Ms de los dos jugadores son altas (10 ó más cada uno), entonces tus estándares necesitan ser más estrictos. En ese caso, cualquier mano en el 30 por ciento top de todas las manos es una mano potencial para subir. Cuando tienes una mano potencial para subir, sube dos tercios del tiempo y ve un tercio de las veces. Si tienes uno de los tres pares top (ases, reyes o reinas), voltear esta mezcla, ve dos tercios y sube un tercio.
3. Si vas y te suben, ve con cualquier as, o con cualquier otra mano en el 30 por ciento top de todas las manos.
4. Si vas y te suben con todo adentro, ve con cualquier mano del 20 por ciento top de todas las manos.
5. Si subes y te vuelven a subir (ya sea con todo a dentro o no), ve con cualquier par o cualquier otra mano en el 10 por ciento top de todas las manos. (Nota que el 80 por ciento de las veces que te vuelven a subir son hechas con dos cartas altas, de ahí la regla par ir con pares. Puedes querer ir con manos en el 20 por ciento top de todas las manos, dependiendo de otras circunstancias. Yo iría con estas manos, por ejemplo, si tuviera ventajas de dinero de 4 a 1 ó de 3 a 1. Con ventajas de 2 a 1, iría si tuviera cualquier clase de lectura de mi oponente que apuntara para ir. Si las Ms son muy grandes, apretaría mis restricciones de alguna forma. Ahora iría con pares hasta seises o as-rey, as-reina o as-joto.

La lógica de estas reglas es muy simple. Una subida después de que tú vas no necesariamente indica gran fuerza, por lo que solamente necesitas una buena mano para continuar. Una subida después de tu tú ya has subido indica una mano muy buena, y restringir tus idas a las manos del 10 por ciento top te da una oportunidad de pelear para tener la mejor mano al voltear las cartas. Por supuesto, las ventajas del pozo juegan un papel aquí también, y si las ventajas del pozo son atractivas, puedes elegir involucrarte con manos más débiles.

Una última regla importante: Si las Ms son bajas (digamos de 3 a 5) y parece que tu oponente está estableciendo un patrón de ir con todo adentro en cada mano, solamente consigue una mano en el 30 por ciento top y ve.

TU ERES EL GRAN CIEGO

Como el gran ciego, vas a tener una desventaja de posición para el resto de la mano, por lo que terminar la mano rápidamente es una alta prioridad.

1. Si tu oponente sólo va y las Ms son de menos de 5, sube con todo adentro con cualquier mano en el 30 por ciento top de todas las manos. Si las Ms están entre 5 y 10, sube, pero no necesariamente con todo adentro. Con Ms más grandes (arriba de 10) incrementa tus requerimientos a manos en el 20 por ciento top.
2. Si tu oponente sube, ve con cualquier mano del 30 por ciento top y vuelve a subir con cualquier mano del 20 por ciento top. Aquí, sin embargo, necesitas estar poniendo atención a lo que tu oponente ha estado haciendo. Si no ha estado subiendo mucho, y luego pone una subida fuerte, aprieta tus requerimientos para ir a una mano del 20 por ciento top y tus requerimientos correspondientes para subir a una mano del 20 por ciento top.
3. Si tu oponente sube con todo adentro, ve con cualquier mano del 20 por ciento top.

Tu estrategia para subir desde el gran ciego es agresiva, reflejando tu deseo de terminar el juego después del flop tanto como sea posible.

ALGUNAS MUESTRAS DE SESIONES CABEZAS ARRIBA

En el Volumen I y casi todo el Volumen II, nos hemos enfocado en manos individuales y problemas. Esta propuesta no es tan útil para estudiar el juego cabezas arriba, ya que el juego de cada mano está típicamente atado cercanamente al juego que le ha precedido. Ambos jugadores están tratando de meterse en la mente de su oponente y razonar la estrategia de cada uno. Tan pronto como sea posible, quieros respuestas a las siguientes preguntas:

1. ¿Está desesperado o es de confiar? ¿Cansado o con energía?
2. ¿Está feliz de jugar una sesión larga, o quiere que la sesión termine rápidamente?
3. ¿Esta entrando con malas manos, o una mezcla de manos buenas y malas?
4. ¿Qué manos las jugará lento?
5. ¿Qué manos necesita para ir con una movida con todo adentro?
6. ¿Está jugando de la forma en que lo hacía cuando la mesa era de tres o cuatro manos, o ha cambiado a alguna nueva estrategia solo para el juego cabezas arriba?

En lugar de ver las manos aisladamente, vamos a observar dos sesiones de cabezas arriba enteramente, tratando de tener un sentimiento para las tácticas y estrategia de estos encuentros. Empezaremos con una batalla entre Phil Ivey y John D'Agostino.

SESION CABEZAS ARRIBA No. 1 IVEY VERSUS D'AGOSTINO

El torneo Turning Stone en el 2004 fue memorable. Es ese completo torneo que fue cubierto en vivo, por primera vez en el poker. En lugar de ver una clase cuidadosamente editada de manos (usualmente elegidas por sus grandes pares o acción con todo adentro), los televidentes consiguieron ver manos que fueron más características de los nuts y características del poker real donde predominaron las manos pequeñas y las movidas artificiosas decidieron al ganador.

La final cabezas arriba fue una batalla entre Phil Ivey (un canoso veterano de 27) y John D'Agostino, un relativo recién llegado de 21. Ivey está considerado como de los pocos jugadores top en el mundo de no-limit hold'em y ha llegado a la mesa final del Tour Mundial de Poker en varias ocasiones. En el 2003 estaba haciendo una fuerte carrera en la Serie Mundial de Poker antes de ser eliminado en el décimo lugar en una derrota brutal por Chris MoneyMaker. D'agostino fue una sorpresa en Turning Stone solamente por su juventud. Hace algunos pocos años, un muchacho de 21 años en un torneo mayor de no-limit hold'em hubiera sido considerado como fácil carne de cañón. En estos días, el enorme crecimiento del poker en línea ha dado una increíble cantidad de jugadores alrededor de los 21 con cientos, si no miles, de torneos de no-limit bajo su cinturón. D'Agostino ganó mucho respeto en Turning Stone, y está considerado como uno de los mejores de este nuevo grupo.

Mientras empieza la batalla, D'Agostino lleva una gran delantera en fichas, con cerca del 63 por ciento de las fichas en juego. Los ciegos son de \$6,000/\$12,000 con entradas obligatorias de \$2,000.

Mano No. 1: Ciegos \$6,000/\$12,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno.

	Pila de fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 725,000	CP/B	A(c)-2(c)
Phil Ivey	\$ 417,000	GC	7(t)-3(d)

- CP/B = CIEGO PEQUEÑO/BOTON
- GC = GRAN CIEGO

Acción: D'Agostino pone \$25,000, subiendo \$19,000; Ivey se retira.

Resultado: Ivey pierde \$14,000.

Un as es una mano muy fuerte cabezas arriba. Si tienes un as, hay una oportunidad de cerca del 90 por ciento de que tu oponente no tendrá uno, y el as puede ganar fácilmente la mano por si mismo. La subida de D'Agostino es

perfectamente entendible. Ivey tiene una de las manos más débiles posibles y apropiadamente la tira.

Ivey comentó después del encuentro que su plan era jugar lentamente, esperando llevar fuera a su oponente en muchos pozos pequeños. Aún cuando está abajo en el conteo de fichas, las Ms son muy grandes: la de Ivey es de 19 y la de D'Agostino es de 32. Esas son lo suficientemente grandes para permitir abundantes movidas y maniobras.

Mano No. 2: Ciegos \$6,000/\$12,000; entradas obligatorias de \$2,000 cada uno

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 719,000	GC	7(t)-6(d)
Phil Ivey	\$ 403,000	CP/B	9(t)-6(t)

Acción: Ivey pone \$30,000 subiendo \$24,000; D'Agostino se retira.

Resultado: D'Agostino pierde \$14,000.

Ivey pensó por un buen rato antes de subir, y de hecho fue muy deliberado con todas sus movidas en la sesión, ya sea para retirarse, ir o subir. Al mantener un paso medurado le negó a su oponente una oportunidad para conseguir algunas lecturas en base a la velocidad de sus apuestas. (Las expresiones faciales de Ivey son legendariamente inescrutables).

La mano de Ivey, nueve-ocho del mismo palo, estaba en la mitad del paquete. Ciertamente ameritaba ir, pero Ivey tiene que subir con algunas manos de fuerza mediana, para disfrazar las subidas con manos genuinamente fuertes. Escogió esta mano para una de esas subidas.

D'Agostino podría haber ganado el pozo si volvía a subir, pero no tenía manera de saber eso. Su mano es débil, y no puede ser criticado por retirarse.

Mano No. 3: Ciegos \$6,000/\$12,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno

	Pila de fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 705,000	CP/B	J(d)-9(t)
Phil Ivey	\$ 417,000	GC	K(t)-3(c)

Acción: D'Agostino pone \$30,000 subiendo \$24,000: Ivey se retiran.

Resultado: Ivey pierde \$14,000.

Esta vez D'Agostino tiene una mano que está en la mitad del paquete, y decide poner una subida.

La retirada de Ivey con rey-tres podría sorprender a algunos jugadores ya que el rey es una buena carta. Sin embargo, rey-tres solamente califica en el 50 por ciento top de todas las manos en nuestra tabla, lo que la hace una candidata débil para ir con una subida de acuerdo a nuestra estrategia básica. Además, los buenos jugadores están en general más felices de jugar manos como joto-nueve y diez-ocho cabezas arriba de lo que están con cartas separadas ampliamente como rey-carta baja, reina-carta baja y joto-carta baja.

Mientras que rey-carta baja y otras manos como esa califican bien en las coincidencias de computadora donde las manos son jugadas hasta el final, son menos efectivas en nuestra de escala de jugabilidad. Cuando a menudo tendrás que dejar la mano ante una apuesta cuando tu carta alta no llega. Una mano con dos cartas medianas cercanamente conectadas te da una mejor oportunidad de pegarle a un par que se pueda jugar, demás de los grandes tiros de posibilidades de corrida o podrán terminar todo el torneo ahora mismo.

Otro punto para hacer notar es que Ivey está fuera de posición en esta mano, y rey-carta baja es una mano que gana fuertemente con posición. En posición, habrá situaciones donde la mano es pasada hasta el final, y el simple rey se va arriba para ganar. Fuera de posición, este escenario es mucho menos probable que suceda. Las pasadas del primer jugador eventualmente serán interpretadas como debilidad y será atacado.

Mano No 4: Ciegos \$6,000/\$12,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 719,000	GC	A(d)-8(e)
Phil Ivey	\$ 403,000	CP/B	A(c)-10(d)

Acción: Ivey pone \$46,000 subiendo \$30,000; D'Agostino va poniendo otros \$30,000.

Un interesante encuentro de dos buenos ases.

La subida de Ivey antes del flop está perfectamente justificada por la fuerza de la mano, y también por su juego previo. La última vez en el ciego pequeño/botón, subió con una mano de fuerza mediana. Ahora sube con una buena mano. Su oponente puede pensar que está en el ánimo para subir, y decide pelearle también ahora mismo, lo que sería grandioso (para Ivey).

Con un as, D'Agostino ciertamente podría considerar volver a subir antes del flop. Pero as-ocho es lo que los pros consideran la mano de encrucijada con ases. Si piensas que tu oponente puede tener un as, entonces as-ocho es mejor que la mitad los ases que podría tener. Ciertamente con una M pequeña, as-ocho es una mano monstruo y estás feliz de comprometer todas tus fichas con ella. Con una M grande (aquí la M de D'Agostino es de 32) y un gran liderato en fichas, podrías pensar acerca de jugar la mano lentamente y proteger tu liderato. Una elección razonable de D'Agostino.

Flop: 5(t)-4(d)-3(c)

Acción: D'Agostino pasa; Ivey apuesta \$60,000; D'Agostino se retira.

Resultado: D'Agostino pierde \$44,000.

D'Agostino pasa después del flop, lo que es una movida muy conservadora. La mayoría de los jugadores hubieran tomado la delantera aquí para clarificar la situación. Ivey muy razonablemente cubre el vacío con una apuesta. Ahora D'Agostino tiene un problema real. Los únicos ases que puede derrotar ahora son as-siete y as-seis. Los otros ya sea que lo tienen dominado o ya han hecho un par o una corrida. En lo que se ha convertido una situación sombría elige proteger su liderazgo en fichas y se retira. Apretado, pero no irrazonable.

Mano No. 5: Ciegos \$6,000/\$12,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 675,000	CP/B	J(d)-4(c)
Phil Ivey	\$ 447,000	GC	9(t)-8(c)

Acción: D'Agostino se retira.

Resultado: D'Agostino pierde \$8,000.

Un error. Como lo mencioné antes, D'Agostino está siempre cerca de conseguir las ventajas del pozo que necesita para ir desde el ciego pequeño/botón, y tendrá posición después del flop también. Joto-cuatro está

sólo ligeramente por debajo de una mano promedio. (Y de hecho, aquí es la mejor mano). Ir está claro.

Mano No. 6: Ciegos \$6,000/\$12,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 667,000	GC	10(t)-7(e)
Phil Ivey	\$ 455,000	CP/B	A(d)-J(e)

Acción: Ivey sube, pone \$30,000 subiendo \$24,000; D'Agostino va poniendo \$24,000 más.

Ambas acciones son fáciles de entender. Ivey continúa subiendo con manos fuertes, tanto para ganar el dinero como para preparar blofeos más adelante. D'Agostino tiene una mano de fuerza mediana y elige ir. Podría retirarse, pero podría estar recordando la última mano, y preguntándose si fue empujado hacia fuera. En cualquier caso, hace un alto aquí.

Flop: 10(d)-9(d)-4(c)

Acción: D'Agostino pasa.

Una buena jugada de D'Agostino. Ahora tiene un par top, lo que en el juego cabezas arriba es el equivalente a hacer una tercia en una mesa completa. Sabiendo que a Ivey le gusta hacer apuestas de continuación, correctamente decide atrapar.

Acción: Ivey apuesta \$60,000; D'Agostino sube y pone \$190,000.

D'Agostino hace su movida ahora, en lugar de prolongar la trampa hasta el turn. Es una decisión muy razonable, especialmente con un gran liderato en fichas. Asume que tiene la mejor mano justo ahora, pero no tiene forma de decir cuántas salidas tiene Ivey, por lo que trata de terminar la mano ahora.

Acción: Ivey se retira.

Resultado: Ivey pierde \$98,000.

Una buena ganancia para D'Agostino, quien ahora tiene mas de dos tercios de las fichas.

Mano No. 7: Ciegos \$6,000/\$12,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 771,000	CP/B	A(e)-10(c)
Phil Ivey	\$ 352,000	GC	J(c)-6(t)

Acción: D'Agostino pone \$30,000 subiendo \$24,000; Ivey se retira.

Resultado: Ivey pierde \$14,000.

D'Agostino tiene una mano fuerte, por lo que sube. Como hemos visto, Ivey no confía en las manos con una carta de cara y una carta baja, además está fuera de posición y D'Agostino dice que tiene una buena mano, por lo que Ivey se retira.

Nota que D'Agostino elige subir \$30,000, lo que es 2.5 veces el gran ciego. Esa es una subida muy estándar cabezas arriba para el jugador que tendrá posición en el resto de la mano. Si D'Agostino hubiera pasado y Ivey deseara subir, debería subir una cantidad más grande, digamos de tres a cinco veces el gran ciego. Tanto como sea posible, el gran ciego quiere terminar la mano antes del flop, para negar el costo de su mala posición.

Mano No. 8: Ciegos \$6,000/\$12,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 785,000	GC	7(e)-7(t)
Phil Ivey	\$ 337,000	CP/B	A(e)-8(t)

Acción: Ivey va poniendo \$6,000; D'Agostino sube poniendo \$36,000 más; Ivey va con todo dentro poniendo sus últimos \$323,000; D'Agostino va, el pozo es de \$674,000.

Flop: K(e)-8(e)-4(d)

Cuarta calle: 6(t)

Quinta calle: 8(c)

Resultado: D'Agostino pierde \$337,000.

Una mano decisiva se despliega decisivamente mientras Ivey va con todo adentro antes del flop.

Ivey consigue una buena mano y elige sólo ir. Esta es una buena movida de su parte. Ya hemos establecido que la estrategia de Ivey es jugar pozos pequeños y tratar de superar a su oponente después del flop. Una manera en que D'Agostino podría pelear. Esta estrategia es entrar con una gran subida cuando Ivey sólo va. Por el contrario, Ivey necesita establecer que es capaz de sólo ir antes del flop con manos fuertes, como ir con una buena mano como as-ocho.

D'Agostino de hecho consiguió una mano muy fuerte, un par de sietes, por lo que su subida no es solamente un intento de echar a Ivey fuera de la mano. Pero Ivey no puede estar seguro de eso, por lo que se está enfrentando con una elección. Podía elegir simplemente ir en este punto, descansando en su ventaja de posición para el resto de la mano. En lugar de eso, decide ir con todo adentro. Probablemente espera que D'Agostino se retire, lo que ganará el pozo y mantendrá la mano de Ivey como un misterio. Sin embargo, D'Agostino está fascinado por ir. Buena jugada por todos lados, pero Ivey gana mostrando las cartas y sobrevive.

Como nota a pie de página, los pros consideran el as-ocho como el as mínimo para hacer una movida con todo adentro por su status como la mano encrucijada entre los ases. (Menos de la mitad de todos los ases son mejor que as-ocho, más de la mitad son más débiles).

Mano No. 9: Ciegos \$6,000/\$12,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 448,000	CP/B	J(e)-5(e)
Phil Ivey	\$ 674,000	GC	K(e)-7(t)

Acción: D'Agostino va poniendo \$6,000; Ivey pasa.

Nota que D'Agostino elige ir con joto-cinco del mismo palo, pero antes se había retirado con joto-cuatro de diferente palo. Las cartas del mismo palo ganan cerca de 2 por ciento más a menudo que las mismas cartas de diferente palo.

Ivey elige pasar con su rey-siete. Es una mano mejor que una mano promedio, pero no una muy poderosa. Aquí él está fuera de posición por lo que elige la jugada más pequeña.

Flop: Q(e)-Q(c)-9(t)

Acción: Ivey pasa; D'Agostino pasa.

Ambos jugadores perdieron el flop. Ivey pasa, conservando su pequeña mano. Por ahora D'Agostino entiende que Ivey está pasando frecuentemente buenas manos, y declina intentar un robo.

Cuarta calle: K(c)

Acción: Ivey pasa; D'Agostino apuesta \$15,000; Ivey va.

Ivey hace par top. Probablemente es bueno, pero le da a D'Agostino una oportunidad para hacer una gran movida en el pozo. D'Agostino de hecho hace una movida mínima en el pozo, y Ivey solamente pasa.

Quinta Calle: 7(e)

Acción: Ivey pasa; D'Agostino pasa.

En su comentario en vivo, Howard Lederer llamó a la pasada de Ivey en quinta calle una “pasada ofensiva”, queriendo decir que mientras que Ivey piensa que probablemente tiene la mejor mano, está jugando la mano de tal forma que no puede perder mucho. Con el liderato en fichas, Ivey no quiere tomar la delantera para enfrentar una subida gigante con una mano potencialmente peligrosa. Es una buena observación, y consistente con el plan de Ivey para todo el juego. Mientras tanto D'Agostino no tiene nada, y el que Ivey pasara en cuarta calle indicaba que probablemente no se iba a salir, por lo que D'Agostino está satisfecho por no mostrar la mano.

Resultado: D'Agostino pierde \$29,000.

Mano No. 10: Ciegos \$6,000/\$12,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 419,000	GC	10(c)-8(t)
Phil Ivey	\$ 793,000	CP/B	10(t)-2(e)

Acción: Ivey va, poniendo \$6,000; D'Agostino pasa.

Nota que Ivey simplemente no se retira antes del flop en este caso, él iría aún si conociera la mano de D'Agostino, ya que solamente lleva las de perder 2.5 a 1, y está consiguiendo ventajas mejores de 3 a 1 en el flop. Es difícil seguir poniendo tu dinero adentro con manos como diez-dos, pero es la jugada correcta cabezas arriba, especialmente para un jugador del calibre de Ivey.

Flop: K(c)-6(c)-3(d)

Este es un excelente flop para un robo barato – tres cartas separadas ampliamente y solamente una carta alta. En posición, Ivey tiene las mejores oportunidades de robo.

Acción: D'Agostino pasa; Ivey apuesta \$16,000; Ivey hace su movida – D'Agostino se retira – y funciona.

Resultado: D'Agostino pierde \$14,000.

La movida de Ivey aquí fue de rutina para un buen jugador. Son las jugadas como ésta las que les dan a los jugadores top una salida en confrontaciones cabezas arriba con Ms altas. La movida contraria es tomar la delantera con una apuesta en ese flop, lo que luego lleva a un juego hacia arriba entre los dos jugadores, ya que cada uno trata de jugar al pollo uno con el otro. Los jugadores débiles tienden a perder las confrontaciones cabezas arriba al no apostar lo suficientemente frecuente. Tienes que estar dispuesto tanto a tomar la delantera como a volver a subir con nada en un horario lo suficientemente regular para mantener a tu oponente conjeturando.

Mano No. 11: Ciegos \$6,000/\$12,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno.

Pila de Fichas	Posición	Mano
-----------------------	-----------------	-------------

John D'Agostino	\$ 425,000	CP/B	A(d)-5(d)
Phil Ivey	\$ 717,000	GC	A(t)-6(e)

Acción: D'Agostino sube y pone \$30,000, subiendo \$24,000; Ivey sube, pone \$80,000, subiendo \$56,000.

Ivey sale de su juego conservador al volver a subir con una apuesta de buen tamaño, un poco más del doble de la subida de D'Agostino. Si D'Agostino viene desde arriba, Ivey tirará su mano. Es también una movida diseñada para terminar la mano rápidamente ya que Ivey está fuera de posición.

El que D'Agostino deje el as-cinco es tanto correcto desde un sentido práctico (ya que sabemos que está derrotado) como correcto teóricamente. Como mencioné antes, as-ocho es usualmente el as mínimo que quiero para una movida con todo adentro antes del flop.

Acción: D'Agostino se retira.

Resultado: D'Agostino pierde \$38,000.

Mano No. 12: Ciegos \$6,000/\$12,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 367,000	GC	10(e)-6(c)
Phil Ivey	\$ 755,000	CP/B	9(d)-6(t)

Acción: Ivey va, poniendo \$6,000; D'Agostino pasa.

Flop: 5(d)-4(t)-2(e)

Acción: D'Agostino pasa; Ivey apuesta \$20,000; D'Agostino pone \$70,000, subiendo \$50,000.

Una buena movida de D'Agostino. Ivey ha estado tomando las apuestas en esta última ronda de manos, y D'Agostino necesita pelear en algún punto. Este flop probablemente no le ayudó a Ivey, entonces ¿por qué no? Además la subida es realmente un tipo de semi-blofeo de no-limit. Está diseñado para ganar la mano ahora, y si no lo hace, todos los dieses, seises y treces se ven como salidas.

Acción: Ivey se retira.

Resultado: Ivey pierde \$34,000.

Mano No. 13: Ciegos \$6,000/\$12,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 401,000	CP/B	??
Phil Ivey	\$ 721,000	GC	??

Esta mano no se televisó, pero D'Agostino se retiró antes del flop, perdiendo \$8,000. Retirarse en el botón antes del flop es un error, como ya lo sabemos.

Mano No. 14: Ciegos \$6,000/12,000, entradas obligatorias \$2,000 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 393,000	GC	10(c)-6(t)
Phil Ivey	\$ 729,000	CP/B	A(e)-3(e)

Acción: Ivey va, poniendo \$6,000.

Con as-carta baja del mismo palo, Ivey podía subir. Pero tiene dos razones para ir:

1. Como parte de una estrategia balanceada, mantener a su oponente conjeturando, y

2. Entrando con buenas manos para prevenir que le vuelvan a subir de forma aleatoria y por lo tanto manteniendo los pozos pequeños.

Si D'Agostino sube en este punto, muy probablemente Ivey sólo irá.

Acción: D'Agostino pasa.

Flop: J(t)-7(c)-2(c)

Acción: D'Agostino pasa; Ivey pasa.

Cuarta calle: A(c)

Acción: D'Agostino apuesta \$20,000.

El as es una carta atemorizante de doble filo, poniendo un as y un color de tres cartas en el tablero, la apuesta de D'Agostino representa ambas posibilidades. Del juego silencioso de Ivey hasta ahora, no tiene ninguna razón para pensar que el as hizo la mano de Ivey.

Acción: Ivey pone \$65,000, subiendo \$45,000.

Ivey tiene par top y par bajo, pero el color de tres cartas en el tablero es peligroso, por lo que Ivey juega para terminar la mano ahora.

Acción: D'Agostino se retira.

D'Agostino se tomó algunos segundos antes de retirarse, lo que es una buena técnica. Le está mostrando a Ivey que no estaba blofeando con cierre. (Por supuesto, nosotros sabemos que lo estaba haciendo). No necesitas jugar a Hamlet aquí, sólo apuesta un poco y luego deja tu mano.

Resultado: D'Agostino pierde \$34,000.

Mano No. 15: Ciegos \$6,000/\$12,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno

Pila de Fichas Posición Mano

John D'Agostino	\$ 359,000	CP/B	9(e)-8(e)
Phil Ivey	\$ 763,000	GC	K(t)-J(d)

Acción: D'Agostino va poniendo \$6,000; Ivey pasa.

Ivey tiene una buena mano y podía subir aquí, quizá el doble del gran ciego. Si tu oponente tiene ya sea un rey o un joto, tiendes a involucrarte en una mano donde lo tienes fuera. Ivey sigue consistente con su estrategia de bola corta y solamente pasa.

Flop: 10(d)-7(e)-5(d)

Acción: Ivey pasa.

Un buen jugador en un estilo agresivo podría apostar la mitad del pozo para ver qué sucede. Sin embargo, Ivey está fuera de posición, por lo que no quiere crear un gran pozo careciendo de posición. Probablemente no le importaría pasar la mano todo el camino, esperando que el rey se iría arriba por sí mismo.

Una gran pila de fichas más mala posición dicta precaución. El rey hace la diferencia aquí. Si la mano de Ivey fuera sólo reina-carta alta o joto-carta alta, estoy muy seguro de que apostaría, viendo eso como su única oportunidad para ganar el pozo. Pero necesitas apostar para ganar un pozo si hay una buena oportunidad de que lo ganarás de cualquier manera pasando.

Acción: D'Agostino apuesta \$25,000.

Ivey muestra resistencia para apostar, por lo que D'Agostino hace un clásico semi-blofeao, que de hecho se lleva el pozo.

Resultado: Ivey pierde \$14,000.

Mano No. 16: Ciegos \$6,000/\$12,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 373,000	GC	Q(c)-9(c)
Phil Ivey	\$ 749,000	CP/B	9(d)-4(d)

Acción: Ivey pone \$35,000, subiendo \$29,000.

Ivey continúa mezclando su juego. Ha subido antes con manos fuertes, ahora sube con una mano débil. Sin embargo, tendrá posición más tarde en la mano. Sin embargo, yo no haría esta movida con nueve-cuatro del mismo palo, es demasiado débil para la manera en que yo juego cabezas arriba.

Acción: D'Agostino va poniendo \$29,000.

D'Agostino realmente tiene una mano algo buena para el juego cabezas arriba, por lo que alegremente va.

Flop: J(t)-9(t)-4(t)

Un buen flop para ambos jugadores. D'Agostino le pega a un par mediano mientras que Ivey le pega a dos pares bajos. Sin embargo, hay tres tréboles en el tablero, y ninguno de los dos jugadores tiene un trébol. Cada uno debe sospechar que el otro concebiblemente tiene un color o por lo menos un color en formación, lo que debería llevar a apostar cuidadosamente.

Acción: D'Agostino pasa; Ivey apuesta \$60,000.

Ivey se figura que ciertamente no puede jugar lento con tres tréboles mostrándose, pero tiene dos pares y los tréboles pueden ser atemorizantes para su oponente también, por lo que hace un esfuerzo para ganar el pozo. Si el pasar de D'Agostino realmente indicaba debilidad, Ivey debería ganar el pozo justo ahora.

Acción: D'Agostino va con los \$60,000.

Una buena idda de D'Agostino. Un par mediano es una gran mano cabezas arriba, tiene una sobre carta y Ivey probablemente no ha hecho un color. No está preparado para subir, pero si tiene que ir.

Desde el punto de vista de Ivey, que D'Agostino pase y vaya con tres tréboles en el tablero debe indicar fuerza real. Es muy improbable que vaya a poner más dinero en este pozo, a pesar de sus dos pares.

Cuarta calle: Q(t)

Una enorme carta que mata toda la acción. D'Agostino consigue dos pares pero ahora hay cuatro tréboles en el tablero y él no tiene ningún trébol. Ya que Ivey tomó la delantera en un color de tres cartas en el último turno, hay una oportunidad más alta de lo usual de que ahora haya hecho un color. La misma lógica también previene a Ivey para apostar.

Acción: D'Agostino pasa; Ivey pasa.

Quinta calle: 6(e)

Acción: D'Agostino apuesta \$50,000.

Una excelente apuesta de D'Agostino. La pasada de Ivey en cuarta calle lo ha llevado a la conclusión de que sus dos pares son probablemente buenos. Ahora el pozo es de \$206,000, por lo que la apuesta de D'Agostino le está dando a Ivey ventajas de 5 a 1 para ir. Esas ventajas serán difíciles de resistir. Jugada de primera clase por parte de D'Agostino.

Acción: Ivey se retira.

Y una buena jugada de Ivey también. La forma en que se jugó la mano hace muy improbable que D'Agostino esté blofeando. Ventajas de 5 a 1 no son lo suficientemente buenas si piensas que tus oportunidades para ganar son sólo del 10 por ciento.

Resultado: Ivey pierde \$103,000.

Mano No. 17: Ciegos \$6,000/\$12,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 476,000	CP/B	7(e)-2(e)
Phil Ivey	\$ 646,000	GC	A(c)-K(e)

Acción: D'Agostino va poniendo \$6,000; Ivey sube \$35,000.

Una ida correcta de D'Agostino dadas las ventajas del pozo. Ivey continúa balanceando su juego. En la última mano subió antes del flop con una mano mala, esta vez sube con una buena.

Acción: D'Agostino se retira.

Resultado: D'Agostino pierde \$14,000.

Ahora los ciegos aumentan a \$8,000/\$16,000, con entradas obligatorias todavía de \$2,000. Como resultado la M se cae un poco: la M de D'Agostino baja a 17 y la de Ivey a 23.

Mano No. 18: Ciegos \$8,000/\$16,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 462,000	GC	7(e)-5(c)
Phil Ivey	\$ 660,000	GC/B	9(d)-8(e)

Antes del flop: Ivey va, poniendo \$8,000; D'Agostino pasa.

Flop: 8(d)-3(e)-2(c)

Acción: D'Agostino para; Ivey apuesta \$25,000; D'Agostino se retira.

Resultado: D'Agostino pierde \$18,000.

Ivey sólo pasa con una mano ligeramente por debajo del promedio, y D'Agostino, con una mano muy débil, pasa. D'Agostino pierde el flop, pasa con nada y Ivey se lleva el pozo.

Mano No. 19: Ciegos \$8,000/\$16,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada una.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 444,000	CP/B	Q(t)-9(d)
Phil Ivey	\$ 678,000	GC	9(t)-6(d)

Acción: D'Agostino pone \$48,000 subiendo \$40,000; Ivey pasa.

Esto parece una ida débil. Ivey estará fuera de posición con una mano mala. Con una gran pila de fichas, sólo debería dejar ir ésta. D'Agostino no ha estado subiendo tantas manos, por lo que Ivey necesita darle crédito para alguna mano decente aquí. Ahora no es momento de hacer un alto.

Flop: A(t)-Q(d)-5(t)**Acción:** Ivey pasa; D'Agostino pasa.

La mano de D'Agostino es ciertamente lo suficientemente buena para subir, pero puede estar planeando una trampa en el turn. Nota que no tiene que preocuparse mucho acerca de dar una carta gratis aquí. Si Ivey tiene un as en su mano, entonces D'Agostino ya está derrotado y no necesita preocuparse. La única situación donde una carta gratis lo derrotará es si Ivey tiene un solo rey, y un rey viene en cuarta calle.

Cuarta calle: 10(t)**Acción:** Ivey pasa; D'Agostino apuesta \$40,000; Ivey pone \$148,000, subiendo \$108,000.

Es difícil creer que esta jugada podría funcionar. D'Agostino mostró fuerza antes del flop tres cartas por arriba del nueve de Ivey han aparecido. Retirarse parece muy claro.

Acción: D'Agostino va con todo adentro.

D'Agostino se mueve con todo adentro muy rápidamente, lo que puede haber indicado a Ivey que estaba enfrentando una mano genuinamente grande (que no lo era). Esta sólo fue una mano para Ivey desde el principio hasta el fin, y ahora los jugadores han cambiado pilas de fichas.

Acción: Ivey se retira.**Resultado:** Ivey pierde \$206,000.**Mano No. 20: Ciegos \$8,000/\$16,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno.**

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 650,000	GC	9(e)-8(c)
Phil Ivey	\$ 472,000	CP/B	9(t)-8(d)

Acción: Ivey va, poniendo \$8,000; D'Agostino pasa.

Sorprendente. Ambos lados tienen la misma mano! Howard Lederer, en su comentario, opinó que el lado con posición era favorito cerca de 2 a 1 en esta situación, lo que parece correcto. Esta mano ilustra con una claridad brutal qué tan importante es la posición realmente.

Flop: 10(t)-6(t)-4(t)

Acción: D'Agostino pasa; Ivey apuesta \$25,000. D'Agostino se retira.

Resultado: D'Agostino pierde \$18,000.

Pregunta: *¿Te retiras o vas con todo adentro?*

Respuesta: Estás en la Zona Muerta ahora, con sólo \$50. La única pregunta es cuando vas con todo adentro tienes cinco manos más antes de que estarás en el gran ciego y la decisión ya estará hecha para ti.

Lo que es atractivo de esta mano es que tienes una oportunidad para quintuplicar tu dinero si vas. Estarás con todo adentro en el pozo principal contra los \$50 de los ciegos así como también los jugadores B, C y D. Ese pozo tendrá \$300. El resto del dinero se irá a un pozo lateral mucho más grande que continuará competido.

La oportunidad de quintuplicar se ve muy atractiva, pero tu mano es increíblemente débil. Contra cinco manos aleatorias, tus oportunidades para ganar son sólo de cerca del 10 por ciento. Mientras que el pozo te está dando ventajas de 5 a 1, tu mano lleva las de perder cerca de 9 a 1. Todavía te quedan cinco manos antes de que te veas forzado a poner todas tus fichas en el gran ciego. Deja ir ésta y espera por una mejor oportunidad.

¿Cómo se ve una mejor oportunidad? Cualquier as o rey es ciertamente suficiente para hacer tu movida. También podrías entrar con casi todas las reinas, joto-diez o joto-nueve, o conectores del mismo palo. La idea principal es tener al menos una carta alta, lo que te da la mejor oportunidad para ganar.

Acción: Te retiras.

Mano No. 21: Ciegos \$8,000/\$16,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 632,000	CP/B	10(e)-8(t)
Phil Ivey	\$ 490,000	GC	9(c)-8(d)

Acción: D'Agostino pone \$50,000, subiendo \$42,000; Ivey va.

Hace dos manos, Ivey fue con una apuesta fuera de posición con nueve-seis. Nueve-ocho es una mano algo más fuerte, por lo que ésta es marginalmente una mejor jugada.

Flop: A(t)-9(t)-2(c)

Acción: Ivey pasa.

Ivey hizo par mediano en el flop, lo que como he dicho antes, es una mano muy fuerte cabezas arriba. El pasa para inducir a D'Agostino a blofear en el pozo.

Acción: D'Agostino apuesta \$50,000; Ivey va.

Ivey está feliz de ir aquí.

Cuarta calle: J(t)

Acción: Ivey pasa.

El pasar es para inducir a un blofeo, pero D'Agostino ha visto a Ivey pasar muchas buenas manos hasta ahora, y no cae.

Quinta calle: A(c)

El as en el river es una mala carta para D'Agostino. Es difícil representar un as cuando dos ya han aparecido en el tablero. Ivey está muy seguro de que tiene la mejor mano aquí, pero como en varias ocasiones previas, está contento de pasar la mano en lugar de involucrarse en un pozo monstruo.

Acción: Ivey pasa; D'Agostino pasa.

Ivey gana con un par de nueves.

Resultado: D'Agostino pierde \$110,000.

Mano No. 22: Ciegos \$8,000/\$16,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 522,000	GC	K(t)-Q(t)
Phil Ivey	\$ 600,000	CP/B	9(c)-8(e)

¡ Ivey tiene nueve-ocho por sexta vez en 22 manos !

Acción: Ivey va, poniendo \$8,000; D'Agostino sube a \$40,000.

La mano de D'Agostino es muy fuerte para el juego cabezas arriba, y en este punto debería estar pensando en cobrarle más a Ivey para jugar. Hasta ahora, Ivey claramente ha mostrado que está interesado en ir con muchas apuestas y jugar muchas manos. Una apuesta de \$60,000 a \$70,000 aquí, en el rango de cuatro veces el gran ciego sería razonable dado que D'Agostino conoce las tendencias de Ivey. Es también la jugada correcta dado que D'Agostino está fuera de posición, y preferiría ya sea terminar la mano rápidamente o forzar a Ivey a pagar más para mantener su ventaja de posición.

Acción: Ivey va.

Ivey está en posición con una mano de fuerza mediana. No puede estar seguro todavía de lo que significa la apuesta de D'Agostino. Yo iría con esta mano en posición, pero no fuera de posición.

Flop: 9(d)-4(e)-2(t)

Acción: D'Agostino apuesta \$80,000.

Esta es una apuesta de continuación, aunque un poco en el lado alto. Hay una oportunidad muy buena de que podría ganar el pozo justo aquí, y tiene dos cartas por arriba del tablero, para seis probables salidas. Sin embargo, también hay un peligro, una apuesta de \$80,000 no se ve como una apuesta de alguien que está buscando una ida. Esto no se le escapará a Ivey.

Acción: Ivey va con todo adentro.

Ivey aprieta el gatillo con par top. Es una mano muy fuerte cabezas arriba, y la sobre apuesta de D'Agostino no huele como la apuesta de alguien con un sobre par fuerte. Un sobre par fuerte busca una ida, y D'Agostino parecía querer que Ivey se fuera.

Un jugador fuerte, por supuesto, debe ser capaz de sobre apostar un pozo con un sobre par de vez en cuando. Pero las sesiones cabezas arriba no son de duración infinita, y en un concurso corto, debes de dar peso más grande a explicaciones más probables en lugar de quedar atrapado en la convulsionada clase de pensamiento de "El sabe que yo sé que el sabe que yo sé ...". Ivey sabe que la explicación más probable para la apuesta de D'Agostino es que D'Agostino quiere a Ivey fuera del pozo, por lo que va con esa explicación.

Acción: D'Agostino se retira.

Resultado: D'Agostino pierde \$138,000.

Mano No. 23: Ciegos \$8,000/\$12,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 384,000	CP/B	J(e)-6(c)
Phil Ivey	\$ 738,000	GC	K(e)-4(e)

Acción: D'Agostino se retira.

Resultado: D'Agostino pierde \$10,000.

Howard Lederer, comentando en la cinta, dijo "D'Agostino necesita reorientarse después de dos grandes derrotas." Eso es lo que sucedió probablemente. Joto-seis, en posición y consiguiendo ventajas de 3 a 1 es ciertamente lo suficientemente bueno para ir.

Mano No. 24: Ciegos \$8,000/\$16,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 374,000	GC	9(t)-2(t)
Phil Ivey	\$ 748,000	CP/B	9(d)-7(t)

Acción: Ivey va, poniendo \$8,000; D'Agostino pasa.

Flop: 3(t)-2(c)-2(d)

Acción: D'Agostino apuesta \$40,000.

No me gusta esa apuesta por varias razones:

1. D'Agostino claramente quiere conseguir más dinero en el pozo rápidamente, pero creo que es la propuesta incorrecta dado como se han desarrollado las últimas manos. Ivey acaba de ganar dos grandes pozos para retomar el liderato, y en la última mano D'Agostino declinó a siquiera ir. Ivey debe sentir que está en lo alto de la situación ahora, y

estará buscando empujar a D'Agostino alrededor, investigando si hay señales de debilidad. D'Agostino ha conseguido una mano monstruo en el flop que está completamente disfrazada, por lo que necesita ser paciente y ordeñar la situación para lo que sea que pueda conseguir. D'Agostino debería pasar, y si Ivey se mueve en el pozo, sólo pensar un poco e ir. Si una carta grande viene en el turn o en el river y le pega a Ivey, D'Agostino podría ganar un gran pozo aquí, pero necesita ser paciente.

2. En una de las manos cabezas arriba jugada justo antes de la Mano No. 1 D'Agostino tenía un nueve y el flop vino de 9-9-5. D'Agostino apostó su tercia fuertemente a lo largo de la mano y Ivey fue en toda la mano para ver lo que D'Agostino estaba haciendo. (Esta mano le dio a D'Agostino su liderato anterior). Ivey ciertamente recuerda esa mano, y ya que ha surgido una situación idéntica, D'Agostino debería tomar un camino diferente y no meramente repetir su estrategia anterior.
3. Ivey ha sido más y más agresivo últimamente. D'Agostino debería darle a la agresión de Ivey una oportunidad para continuar. Sólo jugar pasivamente y dejar que Ivey tome la delantera.

Nunca deberías desanimarte demasiado jugando cabezas arriba, porque cualquier rato al azar de suerte te puede permitir duplicar sin importar qué tan malas han sido las manos previas. La paciencia es una enorme cualidad en el poker.

Acción: Ivey se retira.

Resultado: Ivey pierde \$18,000.

Ivey no tiene una mano fuerte, por supuesto, pero también puede recordar qué tan costosa fue la mano anterior cuando se mostraba un par y una combinación de razones podría fácilmente dejar ir la mano.

Mano No. 25: Ciegos \$8,000/\$16,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 392,000	CP/B	Q(d)-6(c)
Phil Ivey	\$ 730,000	GC	A(t)-K(d)

Acción: D'Agostino va, poniendo \$8,000; Ivey sube \$45,000.

Ivey no quiere jugar lento sus manos de as-carta alta fuera de posición, prefiere empujarlas y ganar el pozo justo ahí.

Acción: D'Agostino se retira.

Resultado: D'Agostino pierde \$18,000.

Mano No. 26: Ciegos \$8,000/\$16,000, entradas obligatorias de \$2,000 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
John D'Agostino	\$ 374,000	GC	5(e)-5(t)
Phil Ivey	\$ 748,000	CP/B	J(d)-J(t)

Después de muchas maniobras, finalmente llegamos a una mano donde el resultado está casi predeterminado. Estando 2 a 1 en fichas, es virtualmente cierto que D'Agostino pondrá todas sus fichas en el pozo con un par, y Ivey estará feliz de jugar con él teniendo un par alto. Después de esto, sólo es cuestión de si D'Agostino le puede pegar a un cinco o a alguna corrida o formación a color.

Acción: Ivey pone \$48,000, subiendo \$40,000.

Como un punto técnico, deberíamos notar que la mano de Ivey era lo suficientemente fuerte para sólo entrar. Puede haber sentido que D'Agostino se estaba impacientando y quería jugar. También podría querer evitar la oportunidad de ser derrotado en el flop si D'Agostino tenía un rey o una reina. (Si D'Agostino tiene un as, se involucrará, ya sea si Ivey apuesta o no).

Acción: D'Agostino va con todo adentro; Ivey va.

Flop: 8(c)-7(e)-2(d)

Cuarta calle: 3(c)

Resultado: Ivey gana.

Después de todo, una sesión cabezas arriba muy larga, interesante y bien jugada. A pesar de mis ocasionales críticas, esta batalla se reflejó bien en ambos jugadores. Las sesiones cabezas arriba pueden parecer confusas para el novato, con mucho de lo que al principio parece como un golpeo aleatorio y un contra golpeo. Detrás de las escenas, surge una historia oculta, dominada por las clasificaciones de manos, la posición y los eventos del pasado inmediato.

ESTRATEGIA ANTES DEL FLOP CUANDO ERES EL PRIMERO EN ACTUAR. IVEY VERSUS D'AGOSTINO

Echemos brevemente un vistazo a cómo apostaron los jugadores cuando eran el primero en actuar en la mano.

Ivey actuó primero:

MANO	ACCION
J-J	Sube 2.5 el gran ciego
A-J DP	Sube 2 el gran ciego
A-10 DP	Sube 2.5 el gran ciego
A-8 DP	Va
A-3 MP	Va
10-2 DP	Va
9-8 MP	Sube 2 el gran ciego
9-8 DP	Va
9-8 DP	Va
9-8 DP	Va
9-7 DP	Va
9-6 DP	Va
P-4 MP	Sube 2.5 el gran ciego

- **DP = DIFERENTE PALO**
- **MP = MISMO PALO**

Algunas ideas llaman la atención al ver las manos de Ivey puestas en orden.

1. Nunca se retiró debido a las ventajas del pozo.
2. Con sus manos fuertes casi siempre subió, pero mezcló con algunas idas.
3. Con sus manos más débiles casi siempre fue, pero mezcló con algunas subidas.
4. Sus subidas estuvieron en un rango muy estrecho de 2 a 2.5 veces el gran ciego.

Fue una estrategia diseñada para mezclar sus manos y mantener pequeño el pozo, y fue implementada muy consistentemente a lo largo de la sesión.

D'Agostino actuó primero:

Mano	Acción
A-10 DP	Sube 2 el gran ciego
A-5 MP	Sube 2.5 el gran ciego
A-2 MP	Sube 1.7 el gran ciego
Q-9 MP	Sube 2.5 el gran ciego
Q-6 DP	Va
J-9 DP	Sube 2 el gran ciego
J-6 DP	Se retira
J-5 DP	Se retira
J-4 DP	Se retira
10-8 DP	Sube 2.7 el gran ciego
9-8 MP	Va
7-2 MP	Va
NO GRABADA	Se retira

D'Agostino subió más consistentemente con sus mejores manos, y su rango de apuestas fue un poco más grande que el de Ivey, pero no mucho. Ambas son buenas movidas estratégicas cuando crees que llevas las de perder. Se retiró en tres manos durante la sesión, lo que fueron errores dada la combinación de las ventajas del pozo y la posición.

Nota que para ambos jugadores, las subidas utilizadas fueron más pequeñas que las subidas que verías en una mesa completa.

SESIÓN CABEZAS ARRIBA No. 2: TÚ, EL LECTOR

En esta sesión las Ms son más bajas, como es el tipo de muchos torneos en línea. Cambiamos un poco la presentación para ponerte a ti, el lector, en las manos. Estás empezando con un liderado en fichas de 3 a 1, pero tu M es solamente de 14, mientras que la M de tu oponente es sólo de 3.5. Serás capaz de ver tus manos, pero no las de tu oponente.

Mano No. 1: Ciegos \$3,000/\$6,000, entradas obligatorias de \$300 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
Oponente	\$ 41,700	GC	??
Tú	\$ 138,300	CP/B	Q(c)-8(c)

Acción: Subes a \$15,000; tu oponente se retira.

Resultado: Tu oponente pierde \$6,300.

Reina-ocho del mismo palo es una mano muy buena cabezas arriba, clasificada en el 30 por ciento top de manos. Combinada con la posición, definitivamente merece una subida, y tu oponente elige retirarse.

Mano No. 2: Ciegos \$3,000/\$6,000, entradas obligatorias de \$300 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
Oponente	\$ 35,400	CP/B	??
Tú	\$ 144,600	GC	Q(d)-7(e)

Acción: Tu oponente va con todo adentro; tú te retiras.

Resultado: Pierdes \$6,300.

Aquí está un espejo del problema previo. Esta vez tú tenías una mano sólo ligeramente más débil que la anterior, pero tu oponente elige ponerte con todo adentro. ¿Vas?

Mis propios estándares son muy estrictos. Ciertamente no estoy en una situación desesperada con mi liderato en fichas de 3 a 1. En ese caso, quiero una mano que sea tanto razonablemente fuerte y conseguir buenas ventajas del pozo para ir. Ahora el pozo contenía \$9,600 y tu oponente sólo se movió con todo adentro por sus últimos \$32,100, haciendo el pozo de \$41,700. Ya que \$3,000 de esta apuesta era una ida de tu ciego, necesitarías poner \$29,100 para ir. El pozo te está ofreciendo un poco mejor de 1.5 a 1 para ir.

Aquí están los hechos que yo estaría pesando en mi mente:

1. Las Ms son relativamente bajas, dictando jugadas agresivas en ambos lados.
2. Todavía no sé mucho acerca de mi oponente. Sin embargo sólo es la segunda mano de la sesión, y ya se ha movido con todo adentro. Le daré crédito para una mano mejor que el promedio, pero todavía no puedo darle crédito con algo más que eso.
3. El pozo me está dando ventajas de cerca de 1.5 a 1.
4. Mi mano está en el 50 por ciento top de todas las manos – sólo ligeramente arriba del promedio.

Bajo las circunstancias, no necesito una mano premium para ir con esta apuesta. La pregunta real es sólo qué tan débil es una mano que estoy dispuesto a jugar. Aquí veo cuidadosamente la fuerza de la mano y las ventajas del pozo con una mano ligeramente arriba de la mano promedio como reina-siete, o me gusta ver ventajas del pozo en el rango de 1.6 a 1 ó 1,7 a 1. Si mi mano estuviera en el grupo del 40 por ciento top, necesitaría aún menos, digamos 1.4 a 1 o tal vez incluso 1.3 a 1. (Ten en mente que esos no son números absolutos. Están pesadamente influenciados por los dos primeros puntos, literalmente que las Ms ya son algo bajas y que mi oponente se está moviendo con todo adentro en la segunda mano. Si la movida con todo adentro viniera con Ms altas, o de un oponente que ha jugado conservadoramente por un rato, ciertamente querría una mano más fuerte o mejores ventajas).

Deberíamos notar aquí que algunos jugadores adoptan una estrategia de subir en cabezas arriba, básicamente yendo con todo adentro en cada mano. (Para jugadores muy débiles no es una mala estrategia). Si tu oponente está jugando de esta forma, solamente tienes que tomar una mano razonable e ir. Para mí una mano en el 40 por ciento top es suficiente para este propósito. Aquí, todavía no tenemos suficientes datos para saber si ese es el caso, pero tenemos que permanecer muy alertas para esa posibilidad.

Mano No. 3: Ciegos \$3,000/\$6,000, entradas obligatorias \$300 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
Oponente	\$ 41,700	GC	? ?
Tú	\$ 138,300	CP/B	8(d)-6(d)

Acción: Tú vas con \$3,000; tu oponente va con todo adentro; te retiras.

Resultado: Pierdes \$6,300.

Tanto ir como retirarse es correcto, por las razones que apenas discutimos. Ocho-seis del mismo palo está sólo en el 70 por ciento del grupo de manos, y no es lo suficientemente fuerte para ir con una apuesta con todo adentro consiguiendo esas ventajas.

Sin embargo, nuestra evidencia está creciendo de que nuestro oponente esta en una modalidad permanente de subir. Esa reina-siete de diferente palo que tiranos en la última mano ahora se está viendo mejor. Si estas dos manos se hubieran dado en orden a la inversa (tirando el ocho-seis con una movida con todo adentro y luego que nos subieran con todo adentro con reina-siete) yo le hubiera dado una consideración muy seria para ir.

El lector astuto podría muy bien preguntar en este punto “¿No es ésta una evidencia muy escasa para ir con una movida con todo adentro?” La respuesta es “sí, realmente muy escasa”. Pero es toda la evidencia que tienes! No estás en la envidiable posición de juzgar grandes cantidades de evidencia mientras decides hacer una búsqueda garantizada. Estás más en la posición de un soldado en el campo de batalla, tratando de decidir en un segundo o dos si esa sombra que se mueve es amigo o enemigo. Le pondré valor al dicho favorito de Amir Vahedi: “Con objeto de vivir, debes estar dispuesto a jalar el gatillo”.

Ahora los ciegos aumentan a \$4,000/\$8,000, con entradas obligatorias de \$400. Las Ms se reducen otra vez. Tu M se va a sólo sobre 10 mientras que la de tu oponente se cae a sólo por debajo de 4.

Mano No. 4: Ciegos \$4,000/\$8,000, entradas obligatorias de \$400 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
Oponente	\$ 48,700	CP/B	? ?
Tú	\$ 132,000	GC	K(t)-7(c)

Acción: El oponente se retira.

Resultado: El oponente pierde \$4,400.

Como antes, debería ir. Si iba, tú deberías haber subido. Aún una subida con todo adentro no sería una mala movida cuando un jugador ha estado subiendo constantemente se hace más calmado, es más probable una indicación de que su mano es débil en lugar de fuerte. (Un jugador que hace varias subidas, no van con él, y luego consigue una mano grande, es probable que continúe subiendo con ella porque sus manos anteriores le dan una cobertura e indican que es probable que esté blofeando.)

Ya que nuestro oponente se retiró de una mano con buenas ventajas del pozo, ahora tenemos que revisar nuestra opinión de su estilo. Tiene que tener algunos estándares, aún cuando todavía no sabemos cuáles son, y nuestra retirada con reina-siete se está viendo más razonable una vez más.

Mano No. 5: Ciegos \$4,000/\$8,000, entradas obligatorias de \$400 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
Oponente	\$ 43,600	GC	? ?
Tú	\$ 136,400	CP/B	Q(e)-8(d)

Acción: Tú subes \$12,000; tu oponente va con todo adentro por \$35,000; tú vas con \$23,200

El oponente muestra: 3(d)-3(e)

Tablero: A(e)-10(t)-5(t)-10(c)-9(c)

Resultado: Pierdes \$43,600.

Reina-ocho de diferente palo estaba en el 40 por ciento top de todas las manos, por lo que una subida es razonable. Después de la movida con todo

adentro de tu oponente, el pozo contiene exactamente \$60,000 y te cuesta \$23,000 para ir, por lo que tus ventajas del pozo son sólo sobre 2.5 a 1. Esas son ventajas enormes para ir cabezas arriba, solamente están consiguiendo el precio incorrecto para ir si él tiene precisamente uno de tres pares: ases, reyes o reinas.

Aquí está una nota importante. Aún si te tiene dominado con as-reina o rey-reina, el precio todavía es correcto. (Como vimos antes en el capítulo, las situaciones de dominación tienden a ser del 70 por ciento o algo así antes del flop. Eso está bien cuando estás consiguiendo ventajas del pozo de 2.5 a 1). Casi todos los jugadores de poker que no son adeptos a las matemáticas, parecen pensar que la dominación es un desastre y te hace llevar las de perder de 3 a 1, pero la verdad es que no tan así de malo.

Sin embargo, con la pérdida, tu oponente casi está igual en pila de fichas.

Mano No. 6: Ciegos \$4,000/\$8,000, entradas obligatorias \$400 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
Oponente	\$ 87,200	CP/B	? ?
Tu	\$ 92,800	GC	5(t)-3(c)

Acción: Tu oponente va con todo adentro; tú te retiras.

Resultado: Pierdes \$8,400.

Una decisión clara aquí, por que no tuviste suerte y conseguiste una mano en lo bajo del 10 por ciento de todas las manos.

Mano No. 7: Ciegos \$4,000/\$8,000, entradas obligatorias de \$400 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
Oponente	\$ 95,600	GC	? ?
Tú	\$ 84,400	CP/B	8(t)-4(t)

Acción: Tú vas con \$4,000, tu oponente pasa.

Flop: Q(c)-7(t)-3(d)

Acción: Tu oponente pasa; tú apuestas \$8,000; tu oponente se retira.

Resultado: Tu oponente pierde \$8,400.

Ir antes del flop estaba claro a pesar de tu débil mano. Después del flop no tienes nada, pero tu oponente pasa indicando debilidad. Aunque no demostraste fuerza antes del flop, hiciste una gran apuesta de investigación de \$8,000, la mitad del pozo. Esta es una apuesta extremadamente atractiva de un radio de riesgo-recompensa. Si tu oponente se retira con esta apuesta la mitad del tiempo, harás un beneficio constante. Tu oponente realmente se retira y tú tomas el pozo.

¿Qué deberías hacer si estuvieras en la posición de tu oponente en este ejemplo? Esto es, perdiste el flop y pasas, y ahora él te apuesta la mitad del pozo. Realmente tienes pocas opciones.

1. Contra un jugador que puede hacer esto en una base regular, tienes que conseguir algunos episodios y sólo moverte con una subida grande. (En un juego de M pequeña, eso podría bien significar una movida con todo adentro).
2. Alternativamente, podías sólo ir con cualquier as o rey, e ir con la mano todo el camino. Una porción significativa del tiempo, aún una sola carta alta es lo suficientemente buena para tomar el pozo en un juego cabezas arriba.
3. También podías sólo ir en el flop y luego apostar si él pasa en el turn.

Estas jugadas llevan valor en la ausencia de una mano genuinamente fuerte, pero puedes permitirle a tu oponente que te mordisquee un poco de a gratis. Sólo recuerda que las apuestas tipo de continuación ofrecen ventajas tan favorables que los jugadores las estarán haciendo sin una mano del todo.

Mano No. 8: Ciegos \$4,000/\$8,000, entradas obligatorias de \$400 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
Oponente	\$ 87,200	CP/B	? ?
Tú	\$ 92,800	GC	J(e)-6(e)

Acción: Tu oponente se retira y pierde \$4,400.

Tu oponente se retira antes del flop, lo que es un error como sabemos ahora. El ha cometido este error dos veces en ocho manos, lo que es un regateo muy constante de equidad. Tus prospectos a largo plazo en la sesión deberían ser buenos, si no sucede un accidente a lo largo del camino.

Nota. Retirarse antes del flop en el botón es realmente correcto si tu oponente ha mostrado que te subirá casi todo el tiempo cuando sólo vas. Ahora tu estrategia cambia. Te retiras con tus manos más débiles (abajo del 30 por ciento es un buen número) y jugar activamente con el resto.

Mano No. 9: Ciegos \$4,000/\$8,000, entradas obligatorias de \$400 cada uno.

	Pila de Fichas	Posición	Mano
Oponente	\$ 82,800	GC	? ?
Tú	\$ 97,200	CP/B	K(t)-J(d)

Acción: Subes a \$12,000; tu oponente va con \$8,000.

Flop: Q(c)-8(e)-2(c)

Acción: Tu oponente pasa, tú apuestas \$12,000; tu oponente va con los \$12,000.

Cuarta calle: K(d)

Acción: Tu oponente pasa; tú apuestas \$18,000; tu oponente va con todo adentro por \$54,400; tú vas por \$36,400.

Tu oponente muestra: Q(c)-8(t)

Quinta calle: 4(e)

Resultado: Tú pierdes \$82,800.

Rey-joto de diferente palo es una excelente mano (en el 20 por ciento top) por lo que tu subida antes del flop es correcta. El va, indicando alguna clase de mano.

El flop no es descriptible y él pasa, por lo que tu apuesta después del flop también es algo razonable. Es otra apuesta de continuación, esta vez un poco menos de la mitad del pozo. Pero tu oponente va otra vez, lo que es ciertamente sospechoso. Deberías pensar en este punto que debe tener algo. Un par es posible, y un color en formación también es posible, dado que puede pensar que pueden ser las ventajas implícitas.

Una vez que pega el rey, tienes par top, y estás comprometido con la mano. Par top es una mano monstruo cabezas arriba, y el pozo ya contiene \$56,000. Mientras que ciertamente puedes perder todavía, ésta es una situación grandiosa cabezas arriba. De hecho, tu oponente ha estado jugando lento dos pares top, una movida agradable de su parte. Eso es efectivamente todo el torneo, ya que la mano consumió casi todas tus fichas.

Mano No. 10: Ciegos \$4,000/\$8,000, entradas obligatorias de \$400 cada uno.

	Pila de fichas	Posición	Mano
Oponente	\$ 165,600	CP/B	? ?
Tú	\$ 14,400	GC	8(e)-3(d)

Acción: Tu oponente apuesta \$10,000, poniéndote con todo adentro, tú vas por tus últimos \$6,000.

Tu oponente muestra: A(t)-Q(e)

Tablero: 8(d)-4(c)-4(e)-3(t)-Q(d)

Resultado: Pierdes \$14,400.

Cuando tu oponente te empujó con todo adentro, tenías una mano terrible, pero ventajas del pozo fantásticas. Necesitabas apostar \$6,000 para ver \$22,800, ventajas de casi 4 a 1. Como se jugó la mano, le pegaste a ambas de tus cartas privadas, pero los treces fueron falsificados y tu oponente hizo su mano en el river. *Así es la vida.*

TRECEAVA PARTE

PENSAMIENTOS FINALES

PENSAMIENTOS FINALES

INTRODUCCION

En este último capítulo quiero cubrir un par de temas que no encajan fácilmente en los otros capítulos. También quiero resaltar una mano sorprendente que ilustra muchas de las ideas que he estado desarrollando tanto en el Volumen I como en el Volumen II.

Además de los torneos regulares con estructuras de premios graduados, ahora hay muchos torneos satélites, tanto en vivo como en línea, que están diseñados para calificar a jugadores para otros eventos. El juego final de estos torneos posee algunos problemas únicos, y la evaluación de la mano puede cambiar dramáticamente. Estudia los ejemplos en la primera parte de este capítulo para algunas reflexiones clave.

Cuando te acercas al dinero en los eventos mayores, hacer tratos se convierte muy común, y puede ser peligroso para los novatos. En la segunda parte del capítulo, he expuesto algunas de las reglas de pulgar que te mantendrán fuera de problemas

La última sección cubre una de las más interesantes secuencias de manos en el último par de años. Observa, aprende y disfruta.

TORNEOS SATELITES MULTI-CALIFICADORES

Con cuotas de entrada en los eventos mayores en el rango de \$5,000 a \$25,000 en estos días, ha surgido una mini industria de torneos satélite para dar a los jugadores un turno al dinero grande por una modesta inversión. A cambio de una cuota de entrada relativamente baja, consigues una oportunidad para entrar gratis a algún evento mayor, más algún dinero para gastos.

En muchos casos los torneos satélites son abiertos al final. Todos los que llegan pueden jugar, y los organizadores darán tantas entradas gratuitas como puedan, en base al número de participantes. Los torneos satélites son un gran trato para los jugadores, y de hecho muchos jugadores top entran a satélites rutinariamente como una forma de reducir todos sus gastos en el circuito. (Cuando gané la Serie Mundial en 1995, había calificado en un super satélite en vivo con una cuota de entrada de \$100. En los últimos dos años, tanto Chris Moneymaker como Greg Raymer calificaron en satélites en línea).

La parte temprana de un torneo satélite funciona justo como cualquier otro torneo. Juegas tus cartas, haces movidas acumulas fichas. Sin embargo, el juego final es algo diferente. Los últimos finalistas top consiguen un gran premio idéntico, mientras que nadie más consigue nada. Estar en la burbuja ya no es una diferencia entre cero y un premio modesto; es la diferencia entre todo y nada.

Las decisiones en el juego final en estos eventos multi-calificadores pueden convertirse en algo un poco inusual y contra intuitivo. Considera la siguiente simple situación.

Ejemplo No. 1. Quedan seis jugadores en un torneo satélite de calificación. Los últimos cuatro lugares avanzan al gran torneo. El quinto y el sexto lugar no reciben nada. De los últimos seis jugadores, los jugadores A, B, C y D tienen \$4,500 en fichas. Los jugadores E y F tienen \$1,000 en fichas cada uno.

Pregunta: En este punto, ¿cuál es la probabilidad de que cada jugador calificará?

Respuesta: Eso es muy fácil de calcular si hacemos un par de observaciones.

Primero, nota que cuando llegamos a cuatro jugadores, cada uno de los jugadores que quedan, van a tener una oportunidad del 100 por ciento para calificar. Por lo tanto en cualquier punto más temprano, la suma de las posibilidades de calificar debe sumarse al 400 por ciento (No 100 por ciento).

Segundo, cualquiera que pueda ser la oportunidad de calificar, los jugadores A, B, C y D deben de tener las mismas oportunidades. (Para hacer más fácil el problema, vamos a ignorar por ahora que el que sea que esté en el botón en la siguiente mano tendrá una oportunidad ligeramente mejor que los otros, y de ahí en adelante).

Tercero, la oportunidad de calificar en cualquier tiempo particular es aproximadamente proporcional al conteo de fichas de los jugadores.

Ahora pongamos todas estas observaciones juntas con un poco de álgebra simple – Digamos que la oportunidad de calificar del jugador E es “X”. Entonces F también tiene una oportunidad de calificar “X”, mientras que A, B, C y D tienen 4.5 veces “X”. Entonces podemos hacer una pequeña ecuación:

$$X + X + 4.5X + 4.5X + 4.5X + 4.5X = 400$$

Entonces $20x = 400$, y $x = 20$. Por lo tanto los jugadores E y F tienen cada uno una oportunidad del 20 por ciento para calificar y todos los jugadores A, B, C y D tienen una oportunidad de 4.5 veces cuando mucho, o 90 por ciento cada uno. Y las probabilidades se suman al 400 por ciento, como deberían si cuatro personas van a calificar.

Todos estos números tienen sentido. E y F claramente llevan las de perder para hacerlo, pero no están fuera de la carrera. A, B, C y D son enormes favoritos, pero no con la certeza para conseguirlo.

Habiendo establecido la oportunidad de cada jugador para calificar a priori, vamos a sentarlos ahora en la mesa y observar lo que sucede.

Para la siguiente mano, los jugadores están acomodados como sigue:

Ciego Pequeño	Jugador C	\$ 4,500
Gran ciego	Jugador B	\$ 4,500
1	Jugador E	\$ 1,000
2	Jugador F	\$ 1,000
3	Jugador A	\$ 4,500
4 (tú)	Jugador B	\$ 4,500

Los ciegos son de \$100/\$200. Los jugadores E y F se retiran. El jugador A va con todo adentro. Tú eres el jugador B y consigues

$$A(e) - A(c)$$

¿Es tu mano lo suficientemente buena para ir?

Discusión: Tu primera reacción debería ser molesta, ya que el jugador A claramente no entiende que la idea para los líderes es confabularse con los jugadores E y F, y no arremeter uno contra el otro. Solamente su mala suerte pero que sucedió que consiguió la mano incorrecta para ir con todo adentro ¿o lo hizo?

Antes de que reflexivamente pongas todas tus fichas en el pozo, contempla tus oportunidades de ganar contra algunas manos que podría tener, mientras que recuerdas que si te retiras, todavía tienes un 90 por ciento para calificar.

1. Versus K-K: 81.1%
2. Versus 9-9: 80.1%
3. Versus 2-2: 81.2%
4. Versus A-K: 92.0%
5. Versus A-K del mismo palo: 87.2%
6. Versus A-2: 92.0%
7. Versus A-2 del mismo palo: 87.3%
8. Versus J-10 del mismo palo: 78.1%
9. Versus Q-3: 87.4%
10. Versus 7-2: 87.3%

Con todos estos ejemplos las manos no tienen palo en común con tus ases.

Obviamente tienes 0 por ciento para calificar si vas y pierdes. Aún si asumimos que estás en un 100 por ciento para calificar si vas y ganas (no del todo, pero cerca) las únicas manos que estás feliz de ver si vas son As-x de diferente palo, lo que te lleva a cerca de un 92 por ciento para ganar. En todas las otras manos es mejor que te retires.

Por lo que cuando eres un gran favorito para calificar de cualquier manera, tienes que retirar tus ases en respuesta a una apuesta con todo adentro que puede echarte fuera del torneo. Este ejemplo extremo lleva a una reflexión de cómo jugar el juego final de todos estos ejemplos:

La estrategia correcta para los líderes es evitar confrontaciones entre ellos y cooperar para eliminar a las pilas de fichas pequeñas.

¿Pueden los líderes violar esta estrategia para su propia ventaja? En este ejemplo, el jugador A, presumiblemente con una mano muy buena, fue con todo adentro contra el jugador B que estaba forzado a retirar cualquier mano, aún ases. ¿Hizo el jugador A la movida correcta bajo las circunstancias?

En un mundo teórico donde el jugador A tiene la certeza de que todos los jugadores B, C y D entienden la lógica de la situación, la movida del jugador A fue correcta. (De hecho podía haber hecho la movida con cualquier mano después de todo ya que los jugadores E y F ya se habían retirado.) En cualquier situación del mundo real, la movida del jugador A es una medida de pata importante, porque es altamente improbable que los jugadores B, C y D sabrán retirarse, y no ir con una mano enorme. En el mundo real, los ases van.

No tendrás que jugar muchos de estos tipos de eventos antes de que veas medidas de pata increíbles que se hacen en el juego final. Echemos un vistazo a algunas situaciones de la vida real y cómo deberían manejarse.

Ejemplo No. 2. Cerca del final de un torneo satélite. Quedan 5 jugadores luchando por cuatro calificaciones. Los ciegos son de \$150/\$300. Los jugadores y su conteo de fichas son como sigue:

Ciego Pequeño (Tú)	\$ 6,000
Gran Ciego	\$ 1,100
Jugador 1	\$ 4,800
Jugador 2	\$ 4,400
Jugador 3	\$ 3,700

Tú eres el ciego pequeño. Los jugadores 1, 2 y 3 se retiran. Tú tienes 9(d)-6(t). ¿Qué deberías hacer?

Respuesta: El plan del juego es atacar implacablemente a la pila de fichas pequeña, especialmente porque la pila de fichas pequeña se mueve a través de los ciegos. Con una mano más fuerte podrías solamente moverte con todo adentro. Con una mano débil como 9(d)-6(t), deberías ser un poco más cauteloso. Yo recomendaría simplemente ir. Si el gran ciego está dispuesto para ponerte con todo adentro, tendrás las ventajas del pozo para ir de cualquier manera. Si no, te moverás con todo adentro después del flop, sin importar lo que venga. Ya que la mayoría de los flops los pierden la mayoría de las manos, el gran ciego a menudo tendrá una ida más difícil después del flop que antes. Recuerda que mientras tú te estableces para una confrontación con todo adentro esto simplemente podría terminar el torneo justo aquí, están aún más feliz si puedes golpearlo con otros \$300 y mantenerlo patéticamente débil.

Ejemplo No. 3. La misma situación que antes. Los ciegos son todavía de \$150 y \$300. Ahora los jugadores y las pilas de fichas están como sigue (antes de poner los ciegos):

Ciego pequeño	\$ 650
Gran ciego	\$ 3,500
Jugador 1	\$ 4,550
Jugador 2	\$ 5,000
Jugador 3 (tú)	\$ 6,300

Los jugadores 1 y 2 se retiran. Tú tienes

7(c)-6(c)

Y vas. El gran ciego va con todo adentro poniendo sus últimos \$500 en el pozo. El gran ciego va. ¿Qué haces?

Respuesta: Deberías ir, después de lo que el gran ciego y tú deberían pasar la mano hasta el final. La mejor oportunidad de eliminar al gran ciego y terminar el torneo viene cuando tantas manos como sea posible estén en contra de él. Harías la misma movida con dos cuartas cualesquiera; la idea es sólo reducir la oportunidad de que el ciego pequeño sobreviva en la mano. Mientras más sobrevivan las pilas de fichas pequeñas, es mayor la oportunidad de que consiga una mano o dos y se vuelva a unir al paquete principal. Ponle una estaca en su corazón mientras tengas la oportunidad. Esta estrategia puede verse obvia, pero verás muchos torneos en situaciones similares, donde uno de los jugadores consigue una mano en el flop, maniobran fuera al otro jugador activo con una apuesta, y luego pierden con la pila de fichas pequeña!

HACIENDO TRATOS

Un trato (o un “seto” como es a veces llamado) es sólo un arreglo entre dos o más jugadores para dividir el dinero del premio de alguna forma que es diferente del pago de premios establecido. Por ejemplo, tres jugadores quedan en el torneo, todos con pilas de fichas ligeramente iguales. Los premios para los tres últimos lugares son \$1'000,000 para el primero, \$400,000 para el segundo y \$200,000 para el tercero. Un jugador va con los otros dos y dice “\$800,000 es demasiado para una moneda aire. Tomemos \$500,000 y terminemos el torneo y le damos los \$100,000 al ganador”. Si los otros dos jugadores están de acuerdo con este arreglo, de hecho ha cambiado la distribución de los premios de una distribución de 10-4-2 a una distribución de 6-5-5.

Un arreglo más complicado podría tomar en cuenta algunas habilidades diferenciales percibidas entre los jugadores. Por ejemplo, digamos que un participante en el primer ejemplo era un conocido jugador de clase mundial con algunos grandes torneos ganados bajo su cinturón; mientras que los otros dos eran nerviosos recién llegados. El pro podría hacer una oferta igual: “Me quedaré con \$600,000 y ustedes dos consiguen \$400,000 cada uno. Luego jugamos por los últimos \$200,000”. Dependiendo del estado de su mente, los amateurs podrían encontrar esta oferta agradable. Pero de nuevo, podrían no. Las negociaciones pueden continuar por un tiempo mientras los jugadores llegan a lo que parece un trato equitativo.

Entonces supongamos que te aventuraste en tu primer gran torneo y con una buena suerte y vientos favorables llegaste a la mesa final. ¿Qué necesitas saber acerca de hacer buenos tratos?

Tu primer trabajo es determinar si los tratos son oficialmente sancionados y administrados por los organizadores del torneo, o si hay asuntos privados entre los jugadores. Algunos organizadores estarán de acuerdo con los tratos hechos por los jugadores sobrevivientes, y redistribuirán el dinero de los premios de acuerdo a eso. Algunos sitios en línea incluso van a parar el juego en el torneo por un periodo de tiempo mientras los jugadores hacen negociaciones abiertas a través del Chat. Puedes tener una buena sensación para el proceso de hacer tratos al observar la mesa final de algún gran torneo en línea y observar las negociaciones en acción. (Aquí estoy hablando acerca de torneos con premios de fondos de varios miles de dólares y no de eventos de siéntate y ve o eventos de mesas múltiples bajas).

Hasta hace recientemente, los organizadores de los eventos mayores facilitaban los tratos como un asunto de rutina, sólo como uno de los servicios que ofrecían a los jugadores que habían pagado mucho dinero para ir a sus eventos. La era de la televisión ha cambiado esta práctica en cierto grado. A los altos productores de televisión les gusta enfatizar el enorme tamaño del primer premio y acentúan el drama involucrado en la competencia por sumas gigantescas de dinero. A los torneos televisados no les gusta ver tratos entre los jugadores, y los organizadores de los torneos televisados generalmente no asisten al proceso de hacer tratos. Los jugadores pueden hacerlos todavía, por supuesto. Pero son privados y no pueden forzarse. Para los jugadores, esto

lleva algún riesgo. Si tienes una elección, definitivamente quieres hacer un trato a través de los organizadores.

Cuando llegas a la mesa final de un torneo, estás en una situación donde tienes que hacer un trato privado, o ninguno del todo, ten cuidado. Aquí están algunos lineamientos:

1. No llevas tanto las de perder como piensas. Como en casi todas las negociaciones, el primer trato que te ofrecen probablemente no será muy bueno. No tengas miedo de pedir más. Recuerda que mientras los ciegos son más altos y las Ms se reducen el torneo se vuelve más y más una gilipolla. Tus oponentes más experimentados saben esto, que es por lo que están haciendo tratos. No les permitas empujarte en un mal trato sólo porque tienen reputaciones de lujo.
2. A la larga, las cartas son justas. Si no puedes hacer un trato que te parezca justo, sólo déjalo y juega. Con el tiempo, esto no te costará ningún dinero. En 1995 cuando gané la Serie Mundial de Poker, les ofrecí tratos a todos mis oponentes en la mesa final, y no los tomaron! (Yo pensaba que los tratos eran justos, pero ellos querían el premio de \$1'000,000!)
3. Estar en televisión no te hace un tipo que tenga que pararse. Sólo porque has visto a alguien en televisión, no asumas que está bien que hagas un trato con él. Trata de establecer una línea con tus oponentes antes de que empiece la mesa final. ¿Es esto o lo otro bueno para su palabra? ¿Está tratando de mantener a un par de ex esposas? ¿Perdió todo su dinero la semana pasada en algún juego del Bellagio? Estas son buenas cosas para saber.

Si los organizadores van a aceptar y reforzar a los jugadores, estás en una situación segura. Si no, y el trato es estrictamente un asunto privado entre dos jugadores, entonces *chaveta emptor*.

En el mundo del juego, aún las ofertas que suenan menos dañinas pueden ir por muy mal camino. Considera la siguiente historia como precaución.

Una vez conocí a un excelente jugador que estaba temporalmente con mala suerte. Quería entrar a un torneo grande, pero no tenía el efectivo para su cuota de entrada. Decidió venderse a sí mismo por lo que fue con sus amigos ofreciéndoles vender piezas de su interés en el torneo en valor a la par. (Esto fue en los viejos tiempos cuando realmente le tenías que solicitar a la gente que conocías; en estos días, los jugadores se ponen en venta a sí mismos en @bBay.com) Sus amigos fueron entusiastas y las ventas fueron bien. Sin embargo, contablemente no fue una fuerte parte para mi amigo. Para el momento en el que el torneo se desarrolló, se las había arreglado para vender el 150 por ciento de sí mismo!

En este punto, un jugador consciente hubiera regresado algunas de las ventas, admitiendo su error; embarazoso pero prudente. Un jugador sin escrúpulos se hubiera ido en el tanque y se hubiera embolsado sus ganancias; de mala suerte

pero solvente. Mi amigo tomó un tercer camino: ganó el torneo! (Le tomó años, pero eventualmente le pagó a todos sus inversionistas).

PONIENDO TODO JUNTO

Para entender qué tan maravillosamente complicado y sutil puede ser el no-limit hold'em, vamos a concluir el libro viendo una serie de tres manos. Estas manos se jugaron en el Torneo Plaza en junio del 2003, justo después de la Serie Mundial de Poker de ese año. El campo era pequeño (solamente 68 jugadores) y el formato era inusual porque los ciegos y las entradas obligatorias se incrementaban lentamente a lo largo del evento. Aún en la mesa final, las Ms de casi todos los jugadores estaban en el rango de 20 a 400, significando que los jugadores no estaban bajo presión para poner sus fichas en el centro del pozo. Hubo mucho poker rudo e interesante, apareciendo mucho juego lento, movidas cuidadosas y juego después del flop. Las siguientes tres manos, sin embargo, ilustran la maestría que es posible en los niveles más altos del poker.

Mano No. 1. Esta mano ocurrió en el primer día de juego y ocasionó pocas noticias en ese tiempo. Solamente en retrospectiva puede ser vista como importante. Layne Flack, Freedy Deed y Daniel Negrano estaban todos en acción en la misma mesa. Un pozo relativamente grande se desarrolló entre Layne Flack y Freddy Deeb. En el river, el pozo habría crecido a cerca de \$5,000 y Layne Flack hizo una pequeña apuesta de \$1,000 en el pozo. Deeb se retiró, creyendo que estaba siendo atrapado y comentó: “Deseo que hubieras apostado más”. (Implicando que no hubiera temido ir con una apuesta más grande, lo que podría fácilmente haber sido un blofeo.

Mano No. 2. Esta mano ocurrió cuando la mesa final se había reducido a seis jugadores. En este nivel los ciegos eran de \$600/\$1,200 y las entradas obligatorias eran de \$200. El pozo inicial era de \$3,000. Aquí están los jugadores, sus conteos de fichas aproximados, y sus manos, si es relevante:

Ciego Pequeño	Daniel Negreanu	\$ 65,000	K(t)-10(e)
Gran Ciego	Dan Alspach	\$ 60,500	A(e)-J(c)
Jugador 1	Gavin Smith	\$ 161,400	
Jugador 2	Layne Flack	\$ 153,900	8(t)-5(t)
Jugador 3	Ted Forrest	\$ 185,800	A(d)-4(d)
Jugador 4	Freddy Deeb	\$ 82,900	J(d)-8(e)

Gavin Smith. Se retira bajo la pistola.

Layne Flack. Va con su 8(t)-5(t) del mismo palo en segunda posición. Aún en una mesa corta, ocho-cinco del mismo palo no es mucho de una mano con cuatro jugadores todavía por actuar. Pero Flack es uno de los jugadores más jóvenes, más talentosos y agresivos en el circuito, y no le importa empujar en pozos con manos como estas. Nota que solamente uno de los cuatro jugadores que quedan por actuar tiene una pila de fichas que es comparable en tamaño con la de Flack. Esa es una situación favorable, ya que últimamente Flack ha amenazado con poner a cualquiera de las pilas de fichas cortas en una decisión para todas sus fichas.

Ted Forrest. Va con su A(d)-4(d). Una decisión favorable. Forrest es conocido como un jugador agresivo (como lo son casi todos los jugadores en esta mesa) pero ir aquí con as-x del mismo palo sería completamente razonable aún para un jugador razonable.

Freddy Deeb. Deeb es un jugador muy fuerte, agresivo y engañoso, con grandes resultados en los torneos. Ir con J(d)-8(e) es una movida imprecisa, pero nadie ha mostrado gran fuerza todavía y él va a tener posición en los otros jugadores después del flop.

Daniel Negreanu: Daniel tuvo los mejores resultados en el mundo en el 2004, ganando el título del mejor en la Serie Mundial de Poker, además de terminar en primero en este evento en junio y el Torneo Borgata en septiembre. Es muy fuerte, muy agresivo y extremadamente peligroso (como ya lo verás). El pozo ha crecido a \$6,600 con las tres idas, y en el ciego pequeño, le cuesta a Negreanu solamente \$600 más para quedar involucrado. Consiguiendo 11 a 1 en su dinero, el rey-diez de diferente palo de Negreanu es una mano mucho

mejor de lo que necesita. De hecho, podría jugar con casi dos cartas cualesquiera.

Dan Alspach: El as-joto de diferente palo es la mejor mano en la mesa en este momento, pero por supuesto él no puede saberlo. Con cuatro que ya han ido, tiene que sospechar que está enfrentando al menos un par o talvez dos. También podría ser posible que haya un mejor as en la mesa. Ya que tendrá posición pobre después del flop, prudentemente sólo pasa.

Ahora el pozo es de \$7,200 antes del flop, con cinco de los seis jugadores activos todavía. El flop vino con

A(t)-9(t)-6(t)

Daniel Negreanu: Con su K(t), Negreanu ahora tiene el color nut en formación, pero con el as en el tablero y cuatro que están en el pozo, casi ciertamente no tiene la mejor mano todavía. Sensiblemente pasa.

Dan Alspach: Alspach tiene par top, ases con un joto como golpeador. Eso es normalmente una mano fuerte, pero no aquí. Con tres tréboles en el tablero y otros cuatro que fueron, por lo menos uno o dos de los jugadores deben tener color en formación, y hay una oportunidad razonable de que alguien ya haya hecho su color. Un principiante podría perder mucho dinero con la mano de Alspach; en lugar de eso Alspach pasa.

Layne Flack. Flack tiene un color, pero también tiene problemas. Cuando hizo su apuesta inicial, ciertamente no esperaba que cuatro jugadores fueran con él. Su primer problema es ver en dónde está parado en la mano. Si alguien más tiene un color, es casi ciertamente mejor que el suyo. (Las únicas cartas que están disponibles para hacer un color más bajo son 7(t)-4(t)-3(t)-2(t) y aún los jugadores más agresivos se desharían de cartas del mismo palo tan bajas). Aún si nadie tiene un color todavía, uno o dos jugadores pueden tener un color en formación, y ya que los jugadores tienden a jugar cartas altas, esas formaciones probablemente lo derrotarán si salen.

Flack necesita apostar aquí. Jugar lento es ahora demasiado peligroso, una apuesta del tamaño del pozo echará fuera a algunas de las manos en formación, mientras que le permitirá a alguien con una tercia a quedarse alrededor y perder todo su dinero. Si alguien va, el trabajo de Flack será decidir si está yendo con un color hecho, una formación contra las ventajas del pozo, o una tercia perdedora. De cuerdo a eso, Flack apuesta un poco más del pozo, \$9,000, haciendo el total del pozo de \$16,200.

Nota que si en el flop hubiera hecho una corrida en lugar de un color, y el flop no fuera del mismo palo, tendrá una mano más débil pero una posición mucho más fuerte. Entonces sería más probable que tenía tanto la mejor mano en la mesa y una mano que no podría atraparle. Eso es característico de casi todas las idas con cartas bajas del mismo palo. Hacer la corrida en el flop casi ciertamente ganará, mientras que hacer el color en el flop lleva a una situación peligrosa de doble filo.

Ted Forrest: Forrest tiene un par de ases pero no tréboles, por lo que su posición es peligrosa. El sabe que Flack es perfectamente capaz de apostar en el flop con nada, por lo que decide que vale la pena ir si la apuesta de Flack más su ida echa fuera a los otros tres jugadores. Si es así, tiene una oportunidad. Si no, casi ciertamente está derrotado. El va. Ahora el pozo es de \$25,200.

Freddy Deeb. No tiene tréboles, ni par; nada en formación y mucha acción hasta ahora. Deeb se retira.

Daniel Negreanu: La formación del color nut de Negreanu fue ayudada por la entrada de Forrest en el pozo. Ahora le cuesta \$9,000 para ver un pozo de \$25,200, por lo que está consiguiendo ventajas de casi 3 a 1. Sus ventajas de pegarle al color en el turn son de cerca de 4 a 1 en contra, y 2 a 1 en el turn y el river combinados. Sin embargo, dada la acción en la mano hasta ahora, sus ventajas implícitas pueden ser considerablemente mejores que eso. Razonablemente va. Ahora el pozo es de \$34,200.

Dan Alspach: Hasta ahora ha visto una apuesta del tamaño del pozo seguida por dos idas. Aunque el pozo le está ofreciendo ventajas de casi 4 a 1, está enfrentando a tres jugadores y la posibilidad es que está formando un color ya muerto. El es ahora tiene la pila de fichas más pequeña en la mesa, pero su M es todavía saludable de 20, por lo que tiene abundantes maniobras para el cuarto que queda. Si va aquí, se está involucrando en la mano, lo que potencialmente le podría costar todas sus fichas. Prudentemente se retira con sus ases.

Tres jugadores todavía están vivos y el pozo es de \$34,200.

El turn es el K(e)

Daniel Negranu: Negreanu no cree que el rey ha puesto su mano en lo alto; meramente le ha dado salidas extras. Además de los tréboles que son salidas contra cualquier mano que está enfrentando, los dos reyes disponibles le darán salidas contra cualquier par de ases o cualquier mano de dos pares. Los tres dieses disponibles serán al menos lo suficiente para derrotar un par de ases.

Negreanu en este punto elige hacer una jugada muy audaz. Sale con una apuesta de \$24,000, lo que lo deja sólo con \$31,000 en su pila de fichas. Es un semi-blofeo de no-limit, una apuesta que, a la par con su ida en el flop, indica una mano muy fuerte. La apuesta le da dos formas para ganar: puede ganar justo aquí si sus dos oponentes dejan su mano con lo que sea que tengan, y tiene muchas salidas para ganar en el river si van con él. Ahora mismo, sin embargo, su apuesta está representando un color ya hecho, por lo que sus dos oponentes tienen que ser muy cuidadosos. Ahora el pozo tiene \$53,200.

Layne Flack: Flack sabe que puede estar derrotado, pero tal vez no. El pozo le está ofreciendo ventajas de 2.4 a 1 y ha hecho color. La combinación de su mano y las ventajas del pozo hacen que ir sea obligatorio, por lo que va. Ahora el pozo contiene \$82,800.

Ted Forrest: Con tres tréboles en el tablero y una gran apuesta y una ida frente a él, Forrest sabe que su par de ases no será suficiente para llevarse la mano. Está viendo ventajas del pozo de 3.4 a 1, pero las ventajas no le harán ningún bien si está poniendo dinero muerto en el pozo. Forrest se retira.

Ahora el pozo es de \$82,200 y sólo quedan Negreanu y Flack.

La carta del river es el 10(t).

Daniel Negreanu: Negreanu ha hecho el color nut y sin ningún par en el tablero sabe que tiene la mano ganadora. Su única pregunta es “¿Qué tan grande puede ser mi apuesta para que me la paguen?” Con su pila de fichas de \$31,000, Negreanu decide apostar \$13,000. Es una apuesta tan pequeña que las ventajas del pozo virtualmente lo comprometen a ir. La apuesta baja crea la impresión de que está tratando de preservar al menos la mitad de las fichas que le quedan, y por lo tanto alguna apariencia de que no tiene los nuts. Ahora el pozo es de \$96,200.

Layne Flack: Con cuatro tréboles en el tablero, Flack está perdiendo si su oponente tiene el K(t), Q(t), J(t), pero puede ganar contra todo lo demás. Está seguro de que Negreanu tiene una mano real, pero el pozo le está ofreciendo casi 7 a 1, por lo que en la posibilidad de que Negreanu haya estado jugando con ases o reyes de bolsillo, o le acaba de pegar a una corrida él va.

Negreanu muestra el K(t) y se lleva el pozo.

Mano No. 3. La tercera mano de nuestra trilogía es una que ocurrió cuando el campo se había reducido sólo a los dos jugadores finales. Los ciegos eran ahora de \$800 y \$1,600 con entradas obligatorias de \$300, por lo que el pozo inicial era sólo de \$3,000. La mesa se veía como sigue:

Ciego Pequeño/Botón	Daniel Negreanu	\$ 337,700	A(c)-7(d)
Gran Ciego	Freddy Deeb	\$ 342,300	A(e)-K(d)

Daniel Negreanu: Sólo pasa con su as-siete de diferente palo. Es una mano fuerte para el juego cabezas arriba, y Negreanu podía ciertamente subir.

Ambos jugadores tienen un patrón de sólo subir con sus mejores manos, buscando atrapar a su oponente y ganar un pozo al final del camino. Hasta ahora eso no ha sucedido y los dos jugadores se han quedado a pocos miles de fichas entre cada uno a lo largo de la sesión.

Freddy Deeb. Elige subir \$7,000 con su gran pila de fichas. Esa es obviamente una buena subida con una mano fuerte, y tiene la virtud añadida de que Deeb sólo ha estado pasando sus buenas manos antes del flop por un rato, por lo que Negreanu puede no saber cómo interpretar la apuesta.

Daniel Negreanu: Va con la apuesta.

El pozo es de \$17,8000 antes del flop. El flop es de

K(e)-6(c)-2(c)

Freddy Deeb. Deeb le ha pegado a par top con golpeador top. En el video, Howard Lederer comentó que ese era un gran flop para Deeb, pero era difícil ver cómo iba a conseguir alguna acción en la mano, ya que Negreanu no tiene nada. Deeb continúa jugando la mano en una manera sincera, y apuesta \$16,000, casi el tamaño del pozo. Es una apuesta de valor directa, y también niega las ventajas correctas para cualquier color en formación. Deeb sabe que este flop lo habrán perdido casi todas las manos, por lo que si la apuesta no consigue acción, probablemente no había acción que tener.

Daniel Negreanu: Va con la apuesta de \$16,000 de Deeb.

El comentario de Lederer fue que Negreanu no podía estar yendo por valor; tenía que estar planeando quitarle el pozo a Deeb en algún punto del camino. Con as-siete de diferente palo, y solamente un corazón, sus salidas, asumiendo que piensa que está derrotado ahora mismo, son muy delgadas. Podría pensar que tres ases son salidas probablemente (aunque nosotros sabemos que no lo son) y necesita dos corazones para el color nut, un tiro cerca de 2.5 a 1. Nadie va con una apuesta del tamaño del pozo en base a esa absurda colección de salidas. Claramente Negreanu tiene algo más en mente.

Ahora el pozo es de \$49,800.

El turn es el 4(e).

Freddy Deeb. El primer problema de Deeb es decidir qué clase de mano podría tener Negreanu, si tiene una mano después de todo. Hasta este punto Negreanu ha ido con una gran apuesta antes del flop y con una apuesta del tamaño del pozo después del flop. Aún para un jugador agresivo y engañoso, eso es difícil de hacer con una completa basura. Veamos a través de algunas manos posibles como Deeb podría haberlo hecho, para ver qué manos parecen tener sentido.

- 1. A-A o K-K.** Ya que Deeb tiene una de cada una de esas cartas, es muy improbable que Negreanu tenga un gran par. Los buenos jugadores proceden sensiblemente en la presunción de que no tienes la suficiente suerte posible para tener uno de esos pares mientras tú tienes una buena mano cabezas arriba, se supone que vas a perder todas tus fichas.
- 2. Pares altos: Q-Q, J-J, 10-10.** Estas manos apuntan para ir antes del flop, ya que un jugador con una de estas manos podría aguantar por lo menos una apuesta a la vista de lo que podría ser un blofeo. Lo que no está claro aquí es ir antes del flop. Estas son manos que tienen que temer a las sobre cartas, por lo que quieres volver a subir estas manos antes del flop. Negreanu sólo fue, lo que hace que estas sean menos probables.
- 3. Pares medianos: 9-9, 8-8 y 7-7.** Estos son los pares hasta el seis en el tablero. Cada uno no una definitiva mano candidata dadas las apuestas hasta ahora. Son lo suficientemente buenas para haber ido en el flop, y no son lo suficientemente fuertes para que subir en el flop sea una jugada obligada. Ya que sólo una carta por arriba de estos pares vino en el flop, ir después del flop es razonable.
- 4. Los pares mortales: 6-6 y 2-2.** Un par de seises coincide con toda la acción de las apuestas hasta ahora. Un par de doces es más problemático, ya que casi todos los jugadores se hubieran retirado con una gran apuesta antes del flop. Cualquiera de estas manos es un desastre para Deeb.
- 5. Los pares bajos: 5-5, 4-4 y 3-3.** Hasta ahora éstos son improbables. Cualquiera de estos pares podría haber ido con la apuesta antes del flop. Ir después del flop, con dos cartas por arriba y un color en formación es muy arriesgado. Marquemos todos estos pares como dudosos.
- 6. Dos corazones.** Ya que Deeb no tiene un corazón en su mano, todos los corazones altos todavía están ahí, y un montón de manos posibles caen en este grupo. A(c)-K(c) y K(c)-Q(c) coinciden perfectamente con las apuestas. Cada mano podría apostarse por valor antes del flop, y ahora son tan fuertes (par top más color en formación) que Negreanu podría estar atrapando ahora. K(c)-J(c) y K(c)-10(c) también funcionan. Como la carta lateral con el rey se hace más baja,

ir antes del flop es un poco más improbable. Dos corazones más bajos sin un rey son mucho más improbables: ahora ambas idas se vuelven más dudosas y la combinación aún más.

7. **As-X.** Lo único plausible aquí son as-seis y as-dos. Cualquiera podría haber ido antes el flop en base a la fuerza del as, y cada una podría ir después del flop en base al par. Una mano donde el as es el A(c) es un poco más probable que las otras.

8. **Las manos de dos pares.** Para que ahora Negreanu tenga dos pares, tenía que empezar con rey-seis, rey-dos o seis-dos. Ninguna de estas manos son probables para haber ido con la apuesta antes del flop, aún cuando todas podrían ciertamente haber ido y atrapar después del flop.

Entonces, según este análisis, ¿qué tiene Negreanu en este punto? Casi probablemente uno de cuatro grupos de manos.

1. Rey-x de corazones (A(c)-K(c), K(c)-Q(c), K(c)-J(c), K(c)-10(c)).

2. Un par mediano (9-9-, 8-8, 7-7)

3. Tercia (6-6 ó 2-2).

4. As de corazones y un par (A(c)-6x ó A(c)-2(x)).

(Nosotros sabemos, por supuesto, que Negreanu no tiene ninguna de estas manos, su ida después del flop fue un completo blofeo. Sin embargo, sería muy difícil para Deeb hacer esta declaración en este punto. Aún cuando sabe que un blofeo es posible, su pensamiento tiene que dirigirse hacia los tipos de manos en los que Negreanu podría ir por valor).

Realmente Deeb está derrotando todas estas manos excepto las tercias o el A(c)-K(c) (lo que es una atadura). ¿Debería pasar y atrapar? Yo creo que es mejor apostar aquí, aún cuando cualquier movida es razonable. En este punto las manos en el segundo y cuarto grupo solamente tienen un par de salidas, y se retirarán con una apuesta. Las tercias probablemente subirán. Pero a las manos en el primer grupo se les negará todas las ventajas que necesitan para formarse. Si Negreanu tiene una de esas manos y va, estará cometiendo un error. Pasar les da a esas manos una carta gratis, lo que podría ser muy costoso.

De hecho, Deeb pasa.

Daniel Negreanu. En este punto Negreanu probablemente se da cuenta de que solamente puede ganar con un blofeo. Si Deeb tiene una mano, que ha estado representando todo el tiempo, entonces los ases probablemente son las únicas salidas de Negreanu. (Nosotros sabemos que no son salidas del todo, por supuesto). Con tan pocas salidas reales, pasar aquí para conseguir una carta gratis no tiene sentido, la carta gratis probablemente no importa, mientras que pasar representa debilidad lo que podría animar a Deeb a ir con una apuesta al final. Negreanu se da cuenta de que tiene que proyectar fuerza y apuesta \$30,000, un poco arriba de la mitad del pozo.

Freddy Deeb. Va.

¿Pero por qué ir? ¿Por qué no subir? Una subida del doble de la de Negreanu, \$60,000 o algo así, podría golpear a las formaciones y establecer la mano con un agradable beneficio. Es posible que Deeb estuviera planeando una trampa aún más elaborada en el river. Pero no subir ahora crea dos peligros posibles: le podría dar a Negreanu una mano ganadora (no es posible aquí, pero solamente nosotros sabemos eso), y puede permitir a Negreanu representar una mano ganadora dentro de todo, una ida peligrosa.

El pozo es ahora de \$79,800.

El river es el 4(c).

Freddy Deeb. El cuatro de corazones es una carta excepcionalmente mala para Deeb, elevando otro grupo de manos en la delantera. Ahora Deeb apuesta \$65,000. Probablemente una mala movida dado lo que ahora sospecha. Si Negreanu estaba jugando una mano del Grupo dos o cuatro, va a dejar su mano y no perder más dinero. Si estaba jugado una mano del Grupo uno o tres, va a subir. Una jugada mejor era pasar y luego tomar una decisión si Negreanu apuesta.

Daniel Negreanu. Negreanu entiende que casi ciertamente tiene que subir para ganar la mano. Pero ¿cuánto subir?

A los principiantes les gusta hacer una gran subida, esperando llevar a su oponente fuera del pozo. Pero Negreanu ya ha visto (en la mano No. 1) que Deeb respeta la subida pequeña y mortal al final, y puede dejar la mano a pesar de las buenas ventajas del pozo. Lo que es más, él sabe que Deeb sabe (de la mano No. 2) que Negreanu es totalmente capaz de hacer una subida con una buena mano. Por lo que Negreanu va con la apuesta de Deeb, de \$65,000 y sube otros \$100,000. La jugada de Negreanu deja a Deeb viendo un pozo de casi \$310,000 y necesitando poner solamente otros \$100,000 para ir.

Freddy Deeb. ¿Qué hacer? La apuesta de Negranu tiene un perfecto sentido si hizo una tercia en el flop. También tiene sentido si Negreanu empezó con dos corazones altos, incluyendo el K(c). Ninguna otra coincide con las apuestas muy bien. ¿Negreanu ha apostado todo su torneo con un blofeo? (Por supuesto, nosotros sabemos que lo ha hecho, pero dar crédito a un oponente para una movida así al calor de la batalla es muy difícil.

Si Deeb se retira, habrá perdido casi \$120,000 en la mano. Ya que los jugadores empezaron con cerca de \$340,000 cada uno, estará perdiendo con Negreanu por más de 2 a 1 en el conteo de fichas, \$460,000 a \$220,000. Pero si va y pierde, el resultado será de \$560,000 a \$120,000, más de 4.5 a 1. Deeb piensa un poco y decide rendirse.

Dentro de todo, una mano sorprendente. El poker ha tenido una presencia constante en la televisión por cerca de dos años hasta ahora (estoy escribiendo esto en la Primavera del 2005). Y si tuviera que votar por la mano más interesante e ingeniosa en este periodo, ésta se lleva mi voto. Lo que es particularmente fascinante no es sólo el valor para hacer una jugada así en un momento crítico, sino la lógica y la preparación detrás de la jugada. Cuando los principiantes tratan de blofear, es a menudo una posición en un momento desesperado cuando una mano prometedor ha salido mal. Estos blofeos son fáciles de reconocer porque la secuencia de las apuestas no tiene sentido. Las claves reales para un gran blofeo son triples:

1. ¿Tienen sentido todas las jugadas que haces en el contexto de la mano que estás representando?
2. ¿Entenderá tu oponente lo que estás representando?
3. Si tu oponente entiende ¿se retirará?

En esta jugada, Negreanu sabía por observación previa que (2) y (3) estaban ahí. Deeb sabía que Negreanu podía hacer una apuesta pequeña con los nuts, y Negranu sabía que Deeb se había retirado con una apuesta pequeña al final. Todo eso se quedó para crear una serie de apuestas que representaban razonablemente bien ya sea una tercia o un color. La jugada de Negreanu muestra el pensamiento en el poker (y valor en el poker) como lo mejor de lo mejor.

CONCLUSION

Ahora que hemos terminado *Harrington en Holdem: Estrategia Experta para Torneos de No-limit Hold'em; Volumen II: El Juego Final*, deberías tener una idea mucho más clara de cómo conducirte en los últimos niveles de un torneo de no-limit hold'em.

Hacer movidas exitosas depende de las observaciones. Ya sea que tus movidas tengan una alta o baja probabilidad de éxito depende de los patrones de apuestas de tus oponentes. Mientras más de cerca puedas observar esos patrones, mejor serás para elegir movidas apropiadas para la situación y tu promedio de éxito será más alto. Los principiantes tienden a hacer movidas fuera del contexto, para ver si podrían funcionar. No caigas en esta trampa. El jugador experimentado observa de cerca a sus oponentes para hacer movidas cuidadosamente diseñadas para la ocasión.

Tu M determina tu estrategia. Una M alta te permite muchas en muchas formas diferentes- conservadoramente, super-agresivamente o cualquiera entre ellas. Puedes hacer pequeñas apuestas de investigación o planear y ejecutar grandes movidas, cambiando de estilo a estilo mientras la ocasión lo permita. Mientras tu M se reduce, tus opciones se contraen. Cuando tu M es lo suficientemente baja, tu decisión no si ir con todo adentro, sino solamente cuándo.

Debes estar alerta de las Ms de todos en tu mesa. Mientras que tu M gobernará tu estrategia, *sus Ms* gobernarán sus estrategias. Pon atención al status de todos los demás, y tendrás una idea mucho más clara de lo que significan realmente sus jugadas.

Un último pensamiento antes de terminar con el *Volumen II*. El poker es, más que cualquier otro juego, un terreno donde la experiencia cuenta. Mientras que leer y estudiar es valioso, no pueden llevarte solamente tan lejos. Para cubrir el resto de la distancia, tienes que jugar, jugar y volver a jugar, hasta que tus instintos estén tan correctamente desarrollados como tu lógica. (Esperanzadoramente, con la ayuda de las ideas en el Volumen I y el Volumen II, la aventura será un poco más fácil).

Habiendo completado el ver los principios generales de un torneo de No-limit, el siguiente libro se enfocará en aplicaciones prácticas. El *Volumen III* será un libro de trabajo de cerca de 120 problemas, la mayoría tomados de torneos mayores y de grandes eventos en línea. El formato será el de un libro de control, y el lector tendrá la opción de simplemente leerlo de principio a fin, o tratarlo como un gran control y calificarse a sí mismo. Las respuestas serán agrupadas en categorías para que el lector pueda ver en qué áreas está excelente y en qué áreas necesita mejorar.

