

Juguemos Al P[♠]OKER

Autor y jugador profesional **Lee Nelson**
te enseña como jugar y ganar torneos de poker



P[♠]okerStars.com
Find the Poker Star in you

JUGUEMOS AL POKER

ACERCA DE ESTE LIBRO

El Texas Hold'em sin límites es un gran juego, y ultimamente parece ser muy popular. Pero si no sabes lo que pasa durante la partida, intentar jugarlo puede ser realmente una experiencia frustrante. Existen muchos libros de poker que son muy buenos, pero la mayoría están orientados a personas que ya tienen nociones básicas o tienen un nivel tan básico que no estarás en mejores condiciones después de leerlos.

Si quieres mejorar en el juego de poker, existen dos cosas que debes hacer. Lo primero es estudiar y analizar continuamente el juego. Lee todo lo que puedas y comenta las manos con jugadores que sean mejores que tú. Cuanto más aprendas, más consciente serás de todo lo que te queda por aprender. Lo segundo es analizar tus manos clave fuera de la mesa, teniendo en cuenta qué decisión tomarías la próxima vez y aprendiendo de tus errores para jugar mejor en el futuro. Yo cometo errores en cada torneo en el que participo, inclusive en los que gano. Al analizar y aprender de estos errores, es muy raro que los vuelva a cometer por segunda vez.

Y lo más importante, diviértete jugando. Ahora, ¡juguemos al poker!



Lee "Mesa Final" Nelson

Tabla de Contenidos

| | |
|----|--|
| 5 | CAPÍTULO 1 La Historia del Poker |
| 8 | CAPÍTULO 2 Internet, un útil aliado |
| 11 | CAPÍTULO 3 Cómo ganar en los Sit & Go de dinero ficticio (S&G) |
| 20 | CAPÍTULO 4 Jugar Sit & Go de dinero real |
| 23 | CAPÍTULO 5 Conceptos Fundamentales del Poker |
| 28 | CAPÍTULO 6 Cómo ganar en los Sit & Go de \$1 USD |

Acerca del autor

Como la mayoría de los jugadores de poker, Lee "Mesa Final" Nelson tiene un sobrenombre que amedrenta. A diferencia de muchos jugadores de poker, se lo tiene bien ganado. Lee tiene 50 mesas finales en torneos de poker importantes en su historial, incluyendo el primer puesto del torneo Aussie Millions de 2006 en el que se llevó 1,43 millones de dólares. Sus libros sobre los torneos de Hold'em sin límite, Kill Phil y Kill Everyone nivelaron de manera espectacular al conjunto de jugadores al hacer que las estrategias de los profesionales fueran comprensibles para el jugador promedio.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a PokerStars.com por proporcionarme la oportunidad de escribir este libro electrónico.

Muchas gracias a Sarne Lightman por su visión acerca de este proyecto y toda su ayuda.

Como hago siempre en todos los libros que escribo, me gustaría agradecer a mi esposa, Pen, no solo por tipear el manuscrito, sino también por aguantarme durante todo el proceso.

Muchas gracias a Tysen Streib, uno de mis co-autores del libro Kill Everyone, por su increíble ayuda con los cuadros y los modelos matemáticos que utilizo en este libro.

Agradezco a Dennis Waterman por su investigación sobre la historia del Hold 'em y por su revisión y sugerencias para el manuscrito.

Gracias a mis lectores de poker, los siempre serviciales Matt Davidow y Peter Wong.

Y un agradecimiento especial a todos los fervientes jugadores de poker de todo el mundo que continúan haciendo que este gran juego sea siempre tanto un desafío como una diversión.

A todos ustedes, mi más profundo agradecimiento.

LA HISTORIA DEL POKER

Es obvio que el poker no puede ser más antiguo que las cartas utilizadas en el juego, y las barajas de cartas se utilizaban en China ya por el siglo XIII. Llegaron a Europa en forma de conjunto de 52 cartas a Venecia, Italia, hace más de 700 años. Por aquel tiempo, otros tres imperios (el indio, el persa y el egipcio) ya habían ejercido cierta influencia sobre la baraja. Ya desde muy temprano, la clasificación de cartas era idéntica a la del juego moderno, con cuatro palos que contenían 13 cartas cada uno, originalmente oros, copas, espadas y bastos, encabezados por la sota, el caballo y el rey. Cómo el as llegó a tener más valor que el rey, cuando nadie, aparte de Dios, era superior al Rey, es todo un misterio. Basta decir que, en algún momento, el as se convirtió en la mejor carta, pero manteniendo la capacidad de ligar escalera baja y convertirse en la carta más poderosa en la mayoría de los juegos.

Lo más probable es que el poker moderno obtuviera su nombre de uno de estos tres orígenes: el juego alemán Pochen, o Pochspiel, muy popular desde el siglo XV; el juego francés Poque, probablemente derivado del antiguo verbo francés pòquer, que significa apostar, en el que los faroles y las apuestas eran parte del juego. Es posible que este juego francés descienda de sus antecesores alemanes. O, por último, la palabra "poke" se usaba como palabra clave para escondites de dinero clandestino en la jerga del mundo del hampa en los primeros tiempos de los Estados Unidos. Independientemente de cómo surgió, es un nombre fantástico y perfecto para el juego.

¿Cómo comenzó esta locura actual por el Texas Hold'em sin límite? Bueno, tenemos alguna que otra pista más, pero son mayormente especulaciones. En un artículo publicado en la revista estadounidense LIFE el 16 de agosto de 1968, A.D. Livingston (un conocido jugador de poker profesional y célebre autor de material sobre poker) habla sobre el juego, cómo se juega, cómo se dio a conocer y cómo se convirtió en esta locura. Este artículo despertó tanto interés en el juego que muchos de los 40 millones de jugadores de poker que se estima que existen comenzaron a jugarlo. Según Livingston, en sus inicios, el poker era conocido como "Hold Me Darling", "Tennessee Hold Me" o "Texas Hold 'em". Como sucede con otras luchas por los nombres, ahora sabemos qué nombre ganó la batalla... ¡y la guerra!

Según algunas fuentes, el Hold 'em se jugó por primera vez en Robston, Texas, en 1905, pero, probablemente, nunca lo sabremos a ciencia cierta. He aquí una de mis historias favoritas sobre cómo comenzó todo:

Durante una larga, sureña y calurosa noche de cartas, el juego preferido era el Stud, especialmente, una nueva versión del Stud que se jugaba con siete cartas. Durante esta maratónica sesión, se apostó una cantidad considerable de dinero y cuando iba despuntando el alba, había un jugador, conocido por ser un embaucador, que recibía una y otra vez la carta que necesitaba justo cuando se repartía la última carta, boca abajo. La carta final lo convertía mano tras mano en ganador. Mientras sus contrincantes se llevaban decepción tras decepción, al Sr. Suerte le salía bingo tras bingo. Los demás jugadores sabían que el Sr. Suerte iba a perder en algún momento... pero, ¿cuándo?

Al final, uno de los contrincantes del Sr. Suerte no pudo soportarlo más, así que le soltó de repente: "¡Si tuvieras que jugar con las cartas que me tocan a mí, no tendrías ni la más mínima posibilidad! ¡Nunca jamás podrías vencerme! ¡Nunca jamás podrías ganar! ¡Nunca!"

El Sr. Suerte se rió, "¡Estás de broma! ¿De verdad te lo crees? ¡Pues hagámoslo y lo descubriremos! Jugaremos mano a mano con una carta boca abajo y, a partir de ahí, jugaremos las mismas cartas. Sólo necesito una carta boca abajo para vencerte. ¡Sólo una!"

El Hold'em sin límite se conoce como el Cadillac del poker porque se considera el más complejo y el que requiere más habilidad.

El Sr. Refunfuñón se dio cuenta de que se arriesgaba a que los demás lo criticaran a lo grande si expulsaba del juego al pobre jugador con suerte, así que, tras considerarlo durante un momento, se despachó con "una carta no me parece demasiado difícil, sino más bien una confrontación final. ¿Qué te parece si utilizamos dos cartas boca abajo... sin tener que dejar a nadie sin jugar? ¡Cuanto más seamos, mejor!"

"Mmmm", contestó el Sr. Suerte. "Supongo que podríamos jugar unos cuantos si a nadie le importa que modifiquemos el juego".

"Podemos comenzar con dos cartas boca abajo, como en el Seven Card Stud, y luego jugamos las otras cinco como cartas comunitarias. Cada vez descubriremos una sola carta en el centro de la mesa y todos los que sigan en la mano podrán utilizarla", sugirió el Sr. Refunfuñón.

"De acuerdo", contestó el Sr. Suerte. "Dos cartas de mano y cinco cartas que podrá utilizar cualquiera que esté en la mano, y una ronda de apuestas antes de que se descubra cada carta comunitaria. ¿Con esto bastará para que dejes de quejarte por tu mala suerte?"

"Sí", contestó un sumiso Sr. Refunfuñón, que era lo suficientemente inteligente como para quejarse de la buena racha de un novato (fish, en inglés) con suerte.

Y así nació el juego de "hold them". Más tarde, se contraería para pasar a llamarse hold'em y, como era más popular en Texas, se hizo famoso con el nombre de Texas Hold'em. Los jugadores de Texas, con Doyle Brunson a la cabeza, jugaban el juego en función de las apuestas de la mesa (table stakes), es decir, sin límite y, con la colaboración de Benny Binion, dueño del Horseshoe Casino, en Las Vegas, el NLHE (abreviatura inglesa de Hold'em sin límite) se convirtió en el juego preferido para el campeonato mundial de poker. De hecho, se le suele conocer como el "Cadillac del poker", y es que muchos lo consideran la variedad más compleja y que más habilidad requiere.

Muchos pensaban que el juego mejoraría y aumentaría de velocidad si se descubrieran las tres primeras cartas comunitarias de una vez, sin rondas de apuestas entre ellas, y así nació el flop. No es coincidencia que este cambio favoreciera a los mejores jugadores, ya que ahora podían ver 5 cartas antes de tomar una decisión.

Una vez comprendido el valor de la posición, se introdujo un botón que iba rotando por la mesa en cada mano y que representaba al crupier, de manera que todos tenían la oportunidad de actuar en último lugar.

Desde entonces, la terminología ha ido cambiando. Por ejemplo, el flop ya no se llama "turn", como se le llamaba al principio en Texas, y damos golpecitos en la mesa para indicar que pasamos, en vez de que vamos all-in, pero el juego sigue básicamente siendo el mismo.

Parte de la fascinación original del hold'em se originó por el hecho de que podían jugar hasta 22 jugadores al mismo tiempo, por lo que en las partidas caseras no hacía falta reducir el número a 8, como en el 7-Card Stud... Siempre habría un sitio disponible para jugadores simpáticos como el Sr. Suerte, que aparecían con los bolsillos cargados de dinero. Desde entonces, ningún otro jugador especial, hoy en día conocidos como fish, ha tenido que esperar hasta que otro abandonara el juego para poder jugar. Debido a las limitaciones prácticas de repartir las cartas y sentar a los jugadores alrededor de una mesa, ha habido pocos juegos con más de 12 participantes, pero las mesas se crearon para 12, 11, 10, 9 y, de vez en cuando, 8 o menos jugadores.

El Hold'em llegó a Las Vegas, Nevada, en la década del 1960 y al principio se jugaba como un juego de sólo ante. En el Golden Nugget, en el centro de la ciudad, el mayor juego era el Hold'em con límite de 10-20, con un ante de 50 centavos. Pero pronto se introdujo una ciega de USD5, que iba rotando en la mesa, una posición a la izquierda del botón. Para conseguir un juego más rápido y evitar las frecuentes peleas que surgían por los que no habían apostado, los jugadores sustituyeron los antes por una segunda ciega de USD5. A partir de ahí, el juego normal era de 15-30 (ciegas de USD5 y USD10 delante del botón), con la primera subida en 25. La ciega grande pronto pasaría a subir a 15, con la primera subida en 30. Por último, la ciega pequeña aumentó a USD10, que ahora es el estándar para el Hold'em con límite de 15-30 y no parece que vaya a cambiar en un tiempo.

El Hold'em con límite, con su estructura fija de apuestas, fue el juego favorito hasta que el poker se hizo popular en televisión en 2002. El Hold 'em sin límite, con sus gigantescos premios acumulados y el dramatismo que conlleva, se llevó al público de calle. Los nuevos jugadores habían visto el juego en televisión, así que a eso es a lo que querían jugar en los casinos. Los buenos jugadores seguían a los malos y el NLHE es ahora, con mucho, la forma de poker más popular. El NLHE se jugaba table stakes, por lo que un jugador podía apostar todo lo que tenía en cualquier momento, pero no podía sacar más dinero de su bolsillo cuando le hiciera falta. Cada jugador sólo podría jugar un pozo hasta la cantidad que tuviera sobre la mesa. Si lo apostaba todo, se consideraba que había ido all-in. Si otros jugadores tenían más, se creaba un pozo paralelo en el que sólo participaban los jugadores a los que les quedaban fichas.

Este libro se centra en el NLHE, por lo que se va a comentar poco sobre las otras variedades del poker, como el Hold'em con límite y pot limit.

La estructura es la base de la acción de todos los juegos de poker. En los torneos de NLHE, las ciegas, o apuestas forzadas, aumentan continuamente a medida que se va jugando el torneo. La relación entre el tamaño de las ciegas con tu pila de fichas y las de tus contrincantes va a tener gran influencia en tus acciones. Entre las consideraciones importantes que hay que tener en cuenta, se encuentran: ¿Qué tamaño tienen las ciegas? ¿Qué tamaño tienen los antes (si el juego los tiene)? ¿Qué efectos tienen estas apuestas forzadas sobre la acción? Te plantearás tanto estas consideraciones como muchas otras automáticamente cuando te acostumbres al juego de torneos.

Resumen del Capítulo 1

1. El poker se remonta al siglo XIII
2. El juego del Hold 'em sin límite (NLHE) comenzó a principios del siglo XX y evolucionó durante décadas.
3. La estructura de cualquier juego de poker (el tamaño de las ciegas y los antes) determina la acción.

INTERNET, UN ÚTIL ALIADO

Presta mucha atención al elegir tu nombre de usuario, es tu identidad de poker online.

¡Está en todos lados! Después de unos pocos clics y una descarga, ya estás conectado, listo y jugando en las apuestas que elijas; desde partidas totalmente gratis, con fichas de dinero ficticio, hasta apuestas de miles de dólares con cada carta. Puedes encontrarte con amigos de todo el mundo, jugar en tus primeros juegos sin ninguna reserva ni vergüenza y meter la pata tantas veces como desees. ¿No puedes encontrar el botón correcto? ¿No sabes qué hacer? ¿No sabes si tienes que igualar o retirarte? No hay problema. Nadie te está viendo la cara. Nadie sabrá quién eres. Sólo eres un nombre de usuario que te has inventado en los acogedores confines de tu propia casa u oficina, o en el bar o el aeropuerto. Los demás solamente verán tu nombre de usuario, con o sin un icono, antes de pasar a la acción en sus pantallas.

Puedes jugar a cualquier hora del día vestido como desees, derramando bebidas o tirando comida sobre tu teclado... y nadie se quejará.

Para un jugador principiante, la mejor ventaja del poker online es que puedes aprender y practicar gratis. Mientras que puedes verte en apuros para encontrar un casino que te deje jugar al poker gratis, de los más de diez millones de jugadores en PokerStars, un gran porcentaje participa solo de los torneos de dinero ficticio. Esto significa que puedes encontrar cualquier tipo de partida a cualquier hora e intentarlo, inclusive si el juego que quieres aprender es **razz, five-card-draw high** o cualquier otro que no sea demasiado popular en donde vives.

También tienes la posibilidad de observar la acción en cualquier juego que te interese, lo que será como estar en la primera fila para mirar y aprender de alguno de los nombres más importantes del poker mientras juegan en algunas de las partidas más importantes.

Una vez que estés familiarizado con cómo funciona todo, puedes jugar a múltiples juegos en varias pantallas desde cualquier lugar del mundo. No hay tiempo muerto para el cambio de crupieres ni para barajar las cartas, así que las manos vuelan de la mesa a una velocidad increíble, al menos al doble de lo que podrías experimentar en un casino de verdad. Online puedes jugar durante solo unos pocos minutos por vez, salir siendo ganador y nadie se dará cuenta. Puedes ir y venir como te plazca.

Entonces, ¿hay algo que nos pueda disgustar de Internet? Eso depende de tu personalidad. Para algunos jugadores, el no poder ver las caras de sus contrincantes puede considerarse una desventaja, pero para los jugadores más novatos, que los contrincantes no les vean la cara es realmente un valor añadido. No podrán leer las expresiones de tu cara ni tu lenguaje corporal; puedes saltar, gritarles, chillarles o rogarles que se retiren si lo que tienes es un farol, pero nadie lo sabrá nunca. No te verán jugar con las fichas nervioso, todas tus decisiones las tomarás con un clic en el mouse de tu computadora. Resumiendo, es la mejor forma para que los principiantes se sumerjan en el juego.

Así que mi consejo es fácil: utiliza Internet para aprender y jugar al poker. Sin importar si eres un verdadero principiante o un jugador buscando más acción, te recomiendo que te registres en **www.pokerstars.com**, el sitio web de poker más grande del mundo, que tiene el mejor software y la selección más amplia de juegos. Este libro te servirá de guía y te ayudará a subir lentamente por la escalera de PokerStars, desde partidas gratuitas, pasando por límites bajos, hasta llegar finalmente a las partidas de dinero real de alto nivel, cuando hayas logrado llegar al nivel de habilidad necesario.

El protocolo en Internet es considerablemente diferente al necesario en un casino de verdad. Puedes tener un berrinche, enfadarte, tirar tu almohada favorita contra la pared o insultar a los gritos y nadie se dará cuenta. Pero nunca puedes comentar sobre la mano que está en juego. No hables sobre las cartas que has descartado, acerca de lo que estás pensando ni lo que supones que tienen los demás jugadores. No le sugieras a nadie en la mano qué hacer a continuación ni des información real ni falsa sobre lo que vas a hacer cuando sea tu turno de jugar. Inclusive en los mano a mano (solamente tú y un contrincante) hacer cualquiera de estas cosas no es bueno y además te ocasionará problemas, pero en un pozo disputado por múltiples jugadores (más de un contrincante) simplemente está mal. Los contrincantes pueden quejarse al sitio web y si sus objeciones se comprueban, y después de todo existe un registro de todo lo que se dice en la Web, te enviarán un correo electrónico de advertencia. A los jugadores que continúen incumpliendo las reglas que afecten a los demás jugadores se les solicitará que dejen de hacerlo o inclusive se les prohibirá acceder al sitio. PokerStars hace todo lo posible para controlar que se sigan sus reglas y que las partidas sean justas y honestas. PokerStars posee sistemas de seguridad sofisticados para ofrecerte la máxima protección.

En la pestaña opciones encontrarás algunas de las otras ventajas de jugar online. Aquí puedes elegir el color de la baraja, el diseño del reverso de la baraja, la configuración de la mesa, la configuración del fondo, la configuración del piso, si utilizar (o no) iconos, si utilizar (o no) claves de sonido, en qué lugar de la mesa quieres sentarte, incluso si el asiento está tomado, etc. Generalmente, puedes elegir si usar (o no) la baraja de cuatro colores (un color por cada palo, con lo que es menos posible que te pases por alto si te ha tocado color), y hasta el más mínimo detalle, como por ejemplo cómo se te reparten las cartas: una por vez o todas al mismo tiempo.

También tienes opciones de charla: puedes elegir ver todo, desde comentarios sin importancia hasta comentarios con instrucciones. Puedes tener una discusión filosófica o escuchar hablar sobre los casinos locales en África o Corea. Puedes leer quejas y reclamos sobre bad beats. Después de todo, seguramente habrá una razón por la que tus contrincantes piensan que han perdido y seguramente no será ni el azar ni su propia ineptitud. Respira hondo. Así que en "Chat" tienes la opción de silencioso, todos los mensajes o un resumen del repartidor (en donde, generalmente, el repartidor anuncia cada movimiento). Las opciones de chat, los historiales de las manos y demás opciones están disponibles al hacer clic en la bandeja del repartidor. Además, puedes bloquear el chat de un jugador en particular, si te parece que esa persona dice cosas ofensivas. Esta función se encuentra al hacer clic con el botón derecho en el nombre o icono del jugador. Otras opciones aparecen al hacer clic sobre un jugador, incluyéndote a ti mismo.

Tres ventajas especialmente fantásticas que te ofrecen los sitios online son: 1) la capacidad para ser crítico con tu propio juego haciendo clic en el botón "stats" (estadísticas) para saber cuántas manos estás jugando, hasta dónde llegas en cada mano, cuántas veces se ha llegado a la confrontación final y cuántas has ganado; 2) acceder a un "historial de manos" en donde puedes repasar cómo tú y otros jugadores han jugado una mano, cuánto has apostado tú y otros jugadores e inclusive qué mano se ganó en la confrontación final, aunque no se mostrara; 3) y finalmente, puedes tomar nota sobre cada contrincante al que te enfrentes mientras éste mantenga el nombre de usuario (cómo jugó una sesión o cómo jugó en una circunstancia en particular o inclusive una mano en particular).

Te daré una estrategia ganadora para la mesa Sit & Go (SNG), que es una de las características más populares del poker online. Por supuesto que el consejo que te daré no se limita a las partidas SNG, sino que también será aplicable a otros juegos. Una cosa que descubrirás en PokerStars es que la acción de torneos está disponible 24 horas al día los 7 días de la semana, así que no tendrás que esperar demasiado para jugar.

Te recomiendo que en cada paso tomes nota de tus resultados. Esto puede ser útil aunque empieces jugando a los Sit & Go de dinero ficticio de 320 dólares. También te recomiendo que anotes algunos comentarios sobre cada esfuerzo, algo que haga que cada Sit & Go sea especial en tu memoria. Generalmente sólo habrás tenido que tomar decisiones importantes en algunas manos, pero a veces pueden tratar sobre un jugador y la personalidad de poker que ha traído a la mesa.

En los Sit & Go y las partidas de dinero real puedes realizar un seguimiento de los jugadores con los que deseas jugar en los distintos juegos. Quizás son jugadores con los que disfrutas jugando o a los que puedes derrotar sistemáticamente. La selección de los juegos puede ser una parte importante de una fórmula ganadora.

**Si no
tienes nada
agradable
que decir,
mejor no
digas nada.**

Jugar en los freerolls no cuesta dinero y los premios son en dinero real; ¿quién dijo que no puedes obtener algo por nada?

También deberías comprobar la opción “freeroll” al hacer clic en la pestaña “Torneos”. Los freerolls son torneos en los que no necesitas dinero para jugar, pero que generalmente tienen premios en efectivo. Conozco a un jugador que comenzó jugando de esta manera y ganó un torneo. Utilizó ese dinero gratuito para comenzar a jugar en pequeños torneos con entradas en efectivo y paso a paso consiguió subir por la escalera. Ahora tiene muchos miles de dólares en su cuenta online y todo comenzó con un freeroll.

Finalmente, debes estar al tanto de la posibilidad de entrar en un satélite en donde puedes ganar un viaje a un lugar exótico del mundo al hacer clic en la pestaña “Eventos”. Aquí tendrás la posibilidad de ir a las [World Series of Poker \(WSOP\)](#), al [European Poker Tour \(EPT\)](#), al [Asia Pacific Poker Tour \(APPT\)](#), al [Latin American Poker Tour \(LAPT\)](#), a la [World Cup of Poker](#) o al [World Championship of Online Poker \(WCOOP\)](#), que se puede jugar desde casa. Generalmente, si ganas uno de estos satélites, tu premio es la entrada al Evento Principal, el alojamiento en el hotel y dinero en efectivo para el viaje de avión. Así que asegúrate de intentarlo. Después de todo, Jeff Williams de Atlanta, Georgia, ganó el campeonato del European Poker Tour en 2006 en Monte Carlo y más de USD1.000.000. Lo sé porque tuve el placer de ser el anunciante de su victoria. En ese entonces sólo tenía 19 años de edad, ni siquiera tenía la edad necesaria para entrar en un casino en Estados Unidos

Resumen del Capítulo 2

1. Internet es completamente anónimo.
2. En Internet se hace cumplir estrictamente un protocolo especial.
3. Tus opciones con el poker online son muchas y variadas.

¿Por qué recomiendo PokerStars?

A lo largo de este libro notarás que menciono a PokerStars bastante. Y la razón es muy simple (no sólo porque soy miembro del [Equipo PokerStars Pro](#)). PokerStars es simplemente el mejor lugar para jugar al poker en Internet. Son los que tienen la mayor cantidad de jugadores, los mejores torneos y la mejor asistencia técnica.

Descarga el software en: www.pokerstars.com/poker/download

CÓMO GANAR EN LOS SIT & GO DE DINERO FICTICIO (S&G)

Como aprenderás más adelante en este libro, aprovecharse de las debilidades y rutinas de los demás jugadores es uno de los factores más importantes del poker. Los jugadores que no realizan una inversión económica (en otras palabras, que juegan sólo con dinero ficticio) suelen mostrarse ansiosos por conocer cuál va a ser el desenlace de la mano. Por lo tanto, suelen jugar demasiado a la ligera, demasiado loose, igualando apuestas con manos inferiores sólo para ver qué depara la mesa. Una vez que sabemos esto, podemos desarrollar una estrategia ganadora que se centre en esta debilidad.

El mayor error con el que suelo encontrarme cuando juego a Sit & Go de dinero ficticio es que las apuestas y subidas hechas después del flop son demasiado bajas. A menos que hayas ligado una mano enorme, como poker (cuatro cartas iguales), una escalera de color o un full, no te interesa que más de un jugador pague tu apuesta, independientemente de la jugada que tengas. Recomiendo que **los jugadores principiantes apuesten al menos la mitad de sus fichas en cualquier mano que se decidan a jugar**. Esta es una forma rápida, y puede que poco ortodoxa, de ganar en los Sit & Go de dinero ficticio, tal y como se explica a continuación.

Te sugiero que pruebes este método en cualquiera de los muchos Sit & Go de dinero ficticio de PokerStars.net. ¡Es una forma de familiarizarse con el desarrollo de los Sit & Go sin tener que arriesgar ni un céntimo! Así, podrás pasar a los juegos de dinero real una vez que te sientas cómodo con el juego y con las apuestas. De cara a prepararse para el próximo paso, es conveniente observar unos cuantos Sit & Go del siguiente nivel antes de dar el salto.

Te animo encarecidamente a que lleves un registro de tu juego. Esto te ayudará a seguir tu evolución, lo que, además de divertido, te proporciona una herramienta adicional para mejorar tu aprendizaje. Como mínimo, anota los tipos de juegos en los que participas y tus resultados. Todavía mejor, haz observaciones y describe las manos más importantes. Puedes hacer esto con un programa de seguimiento (tracking software) o utilizando el método tradicional, con lápiz y papel.

Cuando juegues por dinero ficticio, probablemente te encuentres con muchos tipos de contrincantes. Algunos tratan de ganar, pero otros sólo buscan algo de diversión presionando botones. Algunos jugadores ofrecerán su mejor juego, mientras que otros se dedicarán a lanzar apuestas al pozo para ver qué pasa, al mismo tiempo que ven la TV, hablan por teléfono o se toman unas cervezas con sus amigos. Acostúmbrate a la variedad de estilos mientras juegas por dinero ficticio, ya que te encontrarás los mismos tipos de jugadores cuando des el salto a los juegos de dinero real. Si juegas para ganar en cualquier circunstancia, ganarás antes la experiencia necesaria para progresar en tu juego.

Los jugadores ganadores juegan menos manos que los perdedores, pero sus apuestas cuando juegan son más altas.

Niveles 1-3

En las primeras fases de un Sit & Go gratuito, es útil ser paciente y jugar pocas manos. Las importantes, esas que harán que ganes el mayor número de fichas, son los grandes pares (**A-A, K-K o Q-Q**). Con estas manos, **si alguien ha subido antes**, apuesta todas tus fichas. **Si no ha habido ninguna subida**, apuesta la mitad de tus fichas y cuando salga el flop (las tres primeras cartas comunitarias) apuesta el resto, sin importar las cartas que aparezcan en la mesa ni las acciones de tus contrincantes. Debido a que los jugadores en los niveles de dinero ficticio **igualan con demasiada frecuencia**, la mayor parte de las veces verán tu mano con peores cartas y ganarás un buen montón de fichas.

Durante los tres primeros niveles, **si ha habido subidas** antes de te llegue el turno de actuar, retírate con el resto de las manos. **Si eres el primero en subir el pozo** (aquellos jugadores que hayan igualado la ciega grande, conocidos como limpers, no cuentan), apuesta todas tus fichas con **10-10, J-J o A-K** del mismo palo. Cuando te repartan cualquier otra mano, retírate.

Ejemplo

- ★ Las ciegas están en 10/20 y tienes K-K y una pila de 1.500 fichas. Antes de que llegue tu turno, dos jugadores sólo igualan la ciega grande. No ha habido ninguna subida, así que es el momento de apostar la mitad de tus fichas: 750
- ★ Las ciegas están en 15/30 y tienes Q-Q y una pila de 1.470 fichas. Un jugador sube a 120 y otro le iguala. ¡All-in, baby!
- ★ Las ciegas están en 15/30 y tienes A-Q del mismo palo y una pila de 1.200 fichas. Quedan 8 jugadores y tú eres el primero en hablar. Retírate.
- ★ Las ciegas están en 15/30 y tienes 1.350 fichas. Estás en el botón con J-J y tres jugadores han hecho limp, pagando 30 cada uno. ¡All-in!
- ★ Tienes 1.500 fichas cuando las ciegas están en 25/50. El segundo jugador en hablar sube a 150. Llevas A-K. Retírate.

Hacer limp -sólo igualar las ciegas- no es muy recomendable en el juego gratuito. **En cualquier caso, cada vez que intentes llevarte el bote lo harás con una subida o una resubida, comprometiendo la mitad o todas tus fichas.** Sé paciente: en el Capítulo 4, donde discutiremos el juego en los Sit & Go de dinero real, tendremos en consideración nuevas opciones.

Ver el flop gratis desde la ciega grande

El juego desde la posición de ciega grande necesita ciertas aclaraciones. La ciega grande es la última posición en actuar antes del flop. Tras el flop, la ciega pequeña habla primero (si sigue en la mano), la ciega grande lo hace después y el botón (repartidor o crupier) lo hace el último. Algunas veces, cuando estás en la ciega grande, sucede que otros jugadores sólo han pagado las ciegas, pero sin que ninguno haya subido, lo que te permite seguir jugando sin tener que añadir dinero al pozo. Si llevas A-A, K-K, Q-Q, J-J, 10-10 o A-K (de igual o distinto palo), apostar el resto de tus fichas es la mejor opción. Con cualquier otra mano, pasa y espera al flop. Después del flop, si tienes dobles pares únicos, esto es, si cada una de tus cartas se empareja con una carta del flop, apuesta el resto de tus fichas. Para entendernos: si tienes 3-3 y el flop trae K-K-J, no has ligado unos dobles pares únicos, ya que el resto de la mesa tiene, al menos, K-K. Si en tu mano tienes K-8 y sale un flop K-8-2, tienes el tipo de dobles pares del que hemos estado hablando; si sostienes 8-2 y el flop muestra K-8-2, también tienes unos dobles que puedes jugar. Además, apuesta all-in si completas trips o un set en el flop. Trips significa que tienes una carta en tu mano y que en la mesa han salido otras dos del mismo rango. Un ejemplo: tienes 9-6 y las cartas comunitarias muestran 6-6-K. Set significa que llevas un par de mano y que en la mesa ha salido otra carta del mismo rango. Si, por ejemplo, sostienes 4-4 en tu mano y las cartas comunitarias de la mesa muestran K-8-4, tienes un set de cuatros.

Si en el flop completas cualquier tipo de full, un color (si tienes dos diamantes y la mesa muestra Jd-6d-3d, por ejemplo) o una escalera (tienes 6-3 y en la mesa aparece 7-5-4), apuesta la mitad de tus fichas y el resto en el turn (la cuarta de las cartas comunitarias, con la que se inicia la siguiente ronda de apuestas) sin importar qué carta salga. Si en el flop completas una escalera de color o un

Necesitas una mano mejor para igualar una apuesta de la que necesitarías cuando eres el primero en apostar.

poker, pasa y, después, si tienes la oportunidad, sube la mitad de tu pila para apostar el resto de tus fichas en el turn. Si todos pasan detrás de ti en el flop, apuesta la mitad de tus fichas en el turn y la otra mitad en el river. (El "river" es la última de las cartas comunitarias y marca el inicio de la ronda de apuestas definitiva). Si tu mano es peor que dobles pares únicos (que será el caso la gran mayoría de las veces), pasa y tírate frente a cualquier apuesta.

Evita jugar manos en las que tengas un proyecto (con 4 cartas) para completar color o escalera. Por ejemplo, retírate con Ac-6c cuando salga Jc-4d-2c y un contrincante apueste, aún a sabiendas de que es posible que puedas completar el mejor color si sale un corazón en el turn o en el river. De la misma manera, si alguien apuesta, pasa y tírate de par máximo (una de tus cartas tapadas coincide con la más alta de las cartas comunitarias) con el mejor kicker (la carta más alta con la que puedes acompañar tu par; por ejemplo, si tienes Ap-10p y en la mesa aparecen 10c-7t-4d, tienes par máximo con el mejor kicker). Una mano como Ap- Jd con un flop de Jc-4d-2c, por ejemplo, puede parecer fuerte, y lo es en la situación adecuada. Sin embargo, como jugador novato, pasarás apuros a la hora de identificar qué situaciones son rentables y cuáles no. Generalmente, con múltiples contrincantes, como es el caso cuando ves un flop sin apostar desde la ciega grande, hay muchas posibilidades de que alguien haya completado unos dobles pares o, incluso, una jugada superior, con los que destrozará tu mano. Después de mejorar tu juego al leer el resto de éste y otros libros, de jugar más manos y de pensar mucho en este tipo de manos, de vez en cuando podrás jugar con ese tipo de manos en las fases iniciales. No obstante, por ahora, y durante el tiempo que juegues en el nivel de dinero ficticio, simplemente pasar/tirarse en este tipo de mano será la mejor estrategia para ti.

A partir del cuarto nivel, como podrás leer a continuación, puedes jugar par máximo con el mejor kicker en el flop desde la ciega grande, pero durante los tres primeros niveles debes retirarte. Es muy fácil que lleves la mejor mano, pero es mejor esperar a otra ocasión donde sepas que eres el claro favorito. Intento eliminar todo el trabajo de deducción que me es posible, ya que, en este punto, es probable que no seas muy bueno a la hora de hacer suposiciones, lo que significa que no recomiendo que persigas proyectos de jugadas como escalera o color, o que juegues un par en los Sit & Go de dinero ficticio sólo para ver qué pasa. Imponerte unos buenos hábitos desde el principio te servirá para cuando decidas avanzar a los juegos de dinero real.

- ★ Las ciegas están en 25/50 y tienes 1.425 fichas. Estás en la ciega grande y llevas 6t-4p. Tres jugadores pagan sólo la ciega grande, incluido el que está en la ciega pequeña. Pasa y el flop muestra Kc-6d-4t. La ciega pequeña apuesta 200. ¡Apuesta all-in! Tienes dobles pares únicos. ¡A por el pozo!
- ★ Tienes At-Qp en la ciega grande y las ciegas están en 15/30. Tu pila muestra 1.470 fichas. Hay cuatro limpers antes de que llegue tu turno. Decides renunciar a tu opción de subir y sale un flop de Qp-10c-9c. La ciega pequeña apuesta 100. Retírate. Aunque puede que lleves la mejor jugada, la ciega pequeña ha apostado y faltan por hablar tres jugadores a tu izquierda. La probabilidad de que alguien lleve dobles pares o una escalera es demasiado alta. Habrá ocasiones mejores más adelante.

Echa un vistazo a las tablas de resumen que aparecen al final de este capítulo. En ellas encontrarás una lista de jugadas recomendadas para cada etapa del Sit & Go. Te sugiero imprimir estas páginas o dejarlas abiertas en tu computadora para emplearlas como referencia cuando juegues.

Nivel 4 y superiores

Según avanza el Sit & Go, se incrementan las ciegas y los antes, lo que hace que aumente el costo por cada ronda. Suponte que tienes aproximadamente las 1.500 iniciales en el cuarto nivel jugando en PokerStars, donde las ciegas alcanzan las 50/100 fichas. ¿Y ahora qué? Sigues teniendo suficiente munición para jugar unas 10 rondas, un número más que suficiente para poder jugar tu estilo de poker, en lugar de simplemente apostar todas tus fichas o retirarte antes del flop. A pesar de que estás en una situación relativamente cómoda, lo correcto es subir de marcha y comenzar a jugar de forma más agresiva, ya que hacerse con las ciegas se convierte en algo relevante.

Otra forma de verlo es que se ha acabado la ronda preliminar y que comienza el auténtico torneo. Lo ideal sería que te hubieses fijado en cómo han jugado el resto de jugadores y que hayas tomado

Ejemplo

Quando las ciegas suben necesitas jugar un mayor número de manos; de otra manera, te quedarás sin fichas con mucha rapidez.

Ganar al poker consiste en cometer menos errores que tus

notas, ya sea mentalmente o por escrito. En la mayoría de los casos, el resto de contrincantes no van a cambiar las líneas generales de su juego. A estas alturas, ya suele haberse destapado el tipo de jugadores que son y el rango de manos que les gusta jugar, así que aprovéchate del historial de manos, de tus notas y de las estadísticas para obtener ventaja.

Si crees que alguien se ha dado cuenta de que juegas de una forma un tanto conservadora y que sólo entras en los pozos con manos excelentes, ¡fantástico! Si otros jugadores creen que eres demasiado tímido para entrar en los pozos sin una buena mano, están cometiendo un gran error, ya que éste es el momento en el que vas a cambiar tu rango de manos y tu frecuencia de apuestas.

Los jugadores que te hayan etiquetado como tímido estarán ahora predispuestos a tirarse cuando apuestas. ¡Esto te favorece! Aunque, todo sea dicho, en los niveles inferiores es poco frecuente que alguien sea tan observador. Además, por el mismo motivo, es raro que los jugadores alteren su juego.

Desde el cuarto nivel de ciegas en adelante, A-K (que sean del mismo palo no es importante) se convierte en una mano a jugar cuando hay varios jugadores que sólo han pagado las ciegas o cuando ha subido un único jugador. **Si sólo ha habido una subida cuando llevas A-K en el cuarto nivel o superiores, tu mejor opción es ir all-in.**

Haces esto por varias buenas razones: es posible que tengas la mejor mano en este momento, pero incluso si no es así, A-K es una mano que ofrece grandes posibilidades de mejorar (date cuenta de que si completas un par con A-K, siempre llevaras el par máximo con el mejor kicker), además de que las veces en las que no tengas la mejor mano estarás forzando a tus contrincantes para que tomen una decisión muy complicada, ya que tienen que poner en juego todas sus fichas y puede llevarles a cometer un error. **Cuando apuestas todas tus fichas, tienes dos formas de ganar el pozo:** tu contrincante puede retirarse o puedes completar la mejor mano cuando se repartan todas las cartas en la mesa. Éste es el concepto clave en el Hold'em sin límite. Si tus oponentes se retiran, ¡fantástico!

Como puedes observar, la idea principal aquí es **apostar por encima del estándar** con manos buenas desde los primeros niveles, ya que otros jugadores te pagaran con basura, especialmente si las dos cartas de su mano son del mismo palo. Muchos jugadores sobrevaloran la fuerza de este tipo de manos, lo que les lleva a pagar para ver las cartas que salen sobre la mesa. La curiosidad mató al gato, ¡así como a numerosos jugadores de poker! Cuando comiences a jugar partidas de dinero real con entradas muy bajas en los Sit & Go de PokerStars.com, te darás cuenta de que esta tendencia de los jugadores muy curiosos les lleva a jugar un mayor número de manos especulativas, arriesgando más de lo que su mano requiere. ¡Sus errores se convertirán en tus ganancias! Ganar al poker consiste en cometer menos errores que tus contrincantes.

Otro beneficio menos evidente de jugar una estricta selección de manos es que los demás jugadores pueden jugar de forma alocada y eliminarse entre ellos. Cada vez que un jugador resulta eliminado, te acercas más a los tres primeros puestos y los tres primeros son los ganadores en un Sit & Go. Incluso aunque un jugador pueda duplicar su número de fichas, tu esperanza de obtener beneficios aumenta con cada jugador eliminado.

Suponte que tres jugadores han sido eliminados. Aunque no hayas jugado ni una sola mano, tu situación en la partida mejora.

No te preocupes por no ser el jugador con más fichas. Sigues teniendo muchas oportunidades de duplicar tu pila y volver a entrar en juego. Puede que ni siquiera necesites duplicar tus fichas.

Es posible quedar en tercer o segundo lugar en un Sit & Go sin haber ganado ni un solo pozo significativo. He quedado segundo en algunos Sit & Go sin conseguir más fichas que con las que comencé. La paciencia es realmente una virtud en las etapas iniciales.

Juega más manos a partir del cuarto nivel

A partir del cuarto nivel y hasta que sólo queden cuatro jugadores, debes jugar con más agresividad y añadir alguna mano más a tu rango. **Si un contrincante ha subido antes que tú, apuesta all-in con cualquier par por encima de 9-9, con cualquier A-K o con A-Q del mismo palo.** En todas las situaciones en que, cuando llega tu turno, nadie ha subido, debes **subir a all-in con cualquier A-K**

o **A-Q, con A-J, A-10 o K-Q del mismo palo y con cualquier par a partir de 7-7**. Si eres el primero en abrir el pozo (no hay subidas ni limps) desde el botón o desde la ciega pequeña, también debes apostar tu resto con **cualquier par, o con cualquier par de cartas que sumen 19 o más (utilizando el conteo del blackjack)**, esto es, a mayores de las anteriormente mencionadas, con **A-8, A-9, A-10, A-J, K-Q, K-J, K-10, K-9, Q-J, Q-10, Q-9, J-10, J-9 ó 10-9**. Recuerda: ¡tienes dos formas de ganar cuando apuestas todas tus fichas!

Cuando tienes menos de 10 ciegas grandes

Si tienes menos de 10 veces la ciega grande y nadie ha subido todavía (se aceptan los limps), debes añadir cualquier mano que sume más de 20 puntos en el blackjack si son del mismo palo. Por ejemplo, Kc-10c es una buena mano para apostar all-in, mientras que Kp-10d no lo es. Si alguien sube antes que tú, apuesta tu resto con cualquier par a partir de 7-7, con A-K o con A-Q del mismo palo. Si dos o más personas suben antes que tú, apuesta tu resto con par de reinas o superior, o bien con A-K.

Cuando tienes menos de 5 ciegas grandes

Si tienes **menos de 5 veces la ciega grande** y nadie ha subido todavía (se aceptan los limps), debes apostar **all-in con cualquier as, cualquier par o cualquier mano que sume más de 20 puntos en el blackjack**.

Por ejemplo, si tienes 2t-2p, At-4c, Qp-Jp, Jc-10c, etc., apuesta todas tus fichas. Si alguien lo iguala y muestra una mejor mano de inicio, siempre puedes encomendarte a la suerte. Tienes que entender que estás incrementando el número de manos que juegas, ya que estás desesperado porque las ciegas o los antes devoran una valiosa parte de tu pila de fichas. Esperar a que lleguen las grandes manos deja de ser una opción viable. Si un contrincante ha subido antes que tú, **apuesta all-in con cualquier par por encima de 6-6 y con A-K, A-Q, A-J o A-10 del mismo palo**. Si dos o más personas suben antes que tú, **apuesta tu resto con par de dieces o superior, o bien con A-K**.

Consulta las tablas de resumen que aparecen al final de este capítulo.

- ★ Las ciegas están en 25/50 y tienes A-3 y una pila de 220 fichas. Quedan seis jugadores y un jugador hace limp. Tienes menos de 5 veces la ciega grande, así que es el momento de apostar el resto y esperar a tener un poco de suerte.
- ★ A partir del cuarto nivel, si llegas a ver el flop gratis desde la ciega grande, apuesta all-in si tu mano es al menos tan fuerte como un par máximo con el mejor kicker. Fíjate que esta estrategia es sutilmente diferente a la sugerida para los tres primeros niveles. Así que, si el flop muestra 7-6-2, apuesta todas tus fichas con A-7, con un par de ochos o superior o con cualquier doble par o set. Si sólo ven el flop una o dos personas, apuesta el resto con cualquier par máximo, independientemente del kicker. Con cualquier mano peor que ésta debes pasar y retirarte.

Ejemplo

Quedan cuatro jugadores: la burbuja

Cuando sólo quedan cuatro jugadores y hay tres posiciones pagadas, has llegado a lo que se suele llamar "la burbuja" (lo que significa que los jugadores que avancen un puesto recibirán premio, mientras que el eliminado se queda fuera de las posiciones pagadas y es generalmente conocido como el jugador de la burbuja, el que no se lleva nada). Lo más importante a tener en cuenta es que tus decisiones se reducen a dos simples movimientos: **apostar all-in o retirarse**. En esta fase, las ciegas y los antes son muy elevados y no te puedes permitir sólo pagar y tirarte de la mano si alguien sube, o hacer una subida y tirar tus cartas si alguien te resube. Es tiempo de "todo o nada" y necesitas coraje y audacia. Es el momento de deshacerse de la cautela y jugar un amplio rango de manos. En estos niveles, no tener miedo es una virtud. En los juegos de dinero ficticio, nadie intenta alcanzar el tercer puesto y llegar a los "premios". No hay dinero real, sólo la satisfacción de quedar en primer lugar. Sin embargo, los auténticos lunáticos y aquellos que juegan cualquier rango de manos son más susceptibles de haber sido eliminados que de permanecer en el juego. Puede que queden uno o dos jugadores así, pero, en general, verás como el juego se hace más conservador según se acerca el final, pero sin llegar a los niveles que te encontrarías si estuvieras jugando partidas de dinero real.

El poker trata sobre tomar las decisiones correctas. Algunas veces no obtenemos resultados pero no dejes que eso te desanime.

Ejemplo

Como resultado, siempre que seas el primero en apostar (todos antes de ti se han retirado), **empuja todas tus fichas al centro con cualquier as, cualquier par o cualquier mano que sume 15 puntos al blackjack**. Buscas hacerte con las ciegas y antes, y ser el primero en apostar facilita mucho las cosas. Si alguien ha hecho limp o ha subido antes de que sea tu turno, no te alejes de tu estrategia predeterminada.

- ★ Las ciegas están en 200/400 y tienes Q-J con una pila de fichas de 3.600. Quedan cuatro jugadores; el primero se retira y el segundo sube a 800. Estás en la ciega pequeña. Retírate. Ha habido una subida previa, así que tienes que seguir con la estrategia predeterminada.
- ★ Las ciegas están en 150/300 y tienes 9t-6d y una pila de 2.600 fichas. Quedan cuatro jugadores y tú eres el primero en hablar. Tienes 15 puntos en el blackjack, así que apuesta tu resto

Quedan tres jugadores

La agresividad de tu juego debe acompañarte cuando te mueves dentro de los primeros puestos. Cuando comienza el juego entre tres, te encuentras “en los premios”, pero todos buscan quedar primero, por tanto, que no te asuste apostar todas tus fichas y poner a prueba a tus rivales. Si te permiten ganar las ciegas unas cuantas veces, es muy probable que construyas un liderato sólido.

Uno contra uno

Cuando juegas un cara a cara, estás obligado a jugar todavía más manos. La estrategia más simple es la de apostar todas tus fichas cada vez que eres el primero en hablar o siempre que el rival hace limp. Así pasas la pelota al tejado de tu contrincante y le obligas a tomar una gran decisión, la mayor parte de las veces por todas sus fichas. ¡Eso está bien! Es la hora de repetir el mantra: **¡tienes dos formas de ganar cuando apuestas todas tus fichas!**

Cada vez que te igualen y que des las vuelta a tus cartas (una mano aleatoria), puede que seas objeto de ciertos insultos. Simplemente sonrío y déjalo pasar. Si esa persona juega de nuevo un Sit & Go contigo, posiblemente iguale tus apuestas en los niveles inferiores cuando apuestes todas tus fichas con muy buenas jugadas, y podrás destrozarse su mano.

En el resto de las fases de un torneo, la ciega pequeña está sentada a la izquierda del botón y actúa antes que el botón en las últimas tres rondas. En el juego mano a mano, la ciega pequeña se convierte en el botón, así que en la primera ronda de apuestas (antes del flop), el botón tiene la desventaja de actuar primero. Esto tiene por finalidad el disminuir parte de la fuerza del botón para actuar después del flop. No te sorprendas la primera vez que lo veas.

¿Qué pasa cuando el otro es el primero en hablar y hace una subida? ¿Qué mano necesitas para resubir o para igualar un all-in? Resube con cualquier par (desde el pequeño 2-2 hasta el fantástico A-A) y con cualquier mano que sume 20 ó 21 al blackjack. Estas manos son **A-K, A-Q, A-J, A-10, A-9, K-Q, K-J, K-10, Q-J, Q-10 y J-10**. Puedes tirar el resto de las manos. Al apostar tu resto con todas estas manos, pones a tu oponente en una situación complicada para saber qué llevas. Es una selección de manos considerablemente grande y está pensada para ofrecerte un juego óptimo y mejorar tus posibilidades de victoria. Desafortunadamente, a veces te encontrarás con que tu contrincante tiene una mano mejor, o más suerte, pero no dejes que eso te persuada para cambiar la forma de jugar. Mantente firme y verás cómo los resultados a largo plazo te satisfacen. Si la subida original de tu oponente es all-in desde el botón, usa la misma lista de manos que te hemos mostrado antes para igualar o resubir.

Si tu contrincante tiene **menos de 4 veces la ciega grande**, debes igualar su all-in preflop con cualquier par de cartas De la misma manera, si tú te encuentras en esa situación, apuesta all-in **con cualquier par de cartas**.

Resumen del Capítulo 3

1. Una de las cosas más importantes es ser conscientes de que el valor de las manos varía sustancialmente al pasar el juego de nueve a dos jugadores. Además, las ciegas y los antes se vuelven mucho más relevantes, lo que significa que la recompensa por ganar el pozo se vuelve cada vez más significativa. Ambos cambios causan una variación en tu estilo de juego, que pasa de cauteloso al principio a jugar un montón de manos en los momentos finales. Es sencillo; ya no te puedes permitir el lujo de esperar a que lleguen manos buenas, porque las ciegas y antes te comerán vivo si esperas por las manos importantes. Así que confía más en el miedo a perder de tus contrincantes y aumenta tu agresividad en las fases del juego con pocos jugadores en la mesa. Cuando apuestas todas tus fichas, tus oponentes pueden retirarse, lo que te da el bote inmediatamente, o bien puede que tengas mejor mano que ellos cuando se repartan todas las cartas. ¡Esto es un golpe doble muy poderoso! Cuando juegues utiliza las tablas como referencia.
2. Intenta no obsesionarte demasiado con los resultados. ¿Qué significa esto? Bien, a veces puede que tires manos como K-J, 8-5, K-2, 2-2 y veas cómo si hubieses jugado la mano, podrías haberla ganado. Esto no tiene importancia. Tu meta es ganar el evento y es algo que puedes conseguir si pones tus fichas en juego con la mejor mano. Damon Runyon dijo una vez: "La competición no siempre se basa en ser el más rápido ni el más fuerte, si no en la forma que tengas de apostar". ¡Qué gran verdad!

Ahora estás preparado para ganar en los Sit & Go de dinero ficticio. Tan pronto como te conviertas en un ganador sólido, te recomiendo que te pases al juego con dinero real, pero con límites muy bajos. Depositar sólo USD10 en tu cuenta de PokerStars es suficiente para empezar. ¡Nos vemos en la mesa final!

Antes del flop, niveles 1-3

| | Sin limpers ni subidas | Uno o más limpers | Uno o más jugadores han subido |
|--------------------------------------|--|--|--------------------------------|
| Desde la ciega grande | ¡Tú ganas! | All-in con A-A, K-K, Q-Q, J-J, 10-10 o A-K | All-in con A-A, K-K o Q-Q |
| Desde cualquier otra posición | Apuesta la mitad de tus fichas con A-A, K-K o Q-Q. All-in con J-J, 10-10 o con A-K del mismo color | Apuesta la mitad de tus fichas con A-A, K-K o Q-Q. All-in con J-J, 10-10 o con A-K del mismo color | All-in con A-A, K-K o Q-Q |

Después del flop, niveles 1-3

| Tu mano | Acción después del flop |
|--|--|
| A-A, K-K o Q-Q como par de mano | All-in |
| 2 pares (cada carta coincide con una de las cartas de la mesa) | All-in |
| Trips o set | All-in |
| Full, color o escalera | Apuesta la mitad de tus fichas ahora y la otra mitad en el turn |
| Escalera de color o poker | Pasa primero para luego subir la mitad de tus fichas. Apuesta la otra mitad en el turn. Si nadie apuesta en el flop, apuesta la mitad en el turn y la otra mitad en el river |
| Cualquier otra | Pasa y retírate |

Antes del flop, nivel 4 y superiores (con 5 o más jugadores en la mesa)

| | Sin limperts ni subidas | Uno o más limperts | Una subida | Dos o más jugadores han subido |
|---|--|--|--|--------------------------------|
| Más de 10 ciegas grandes | | | | |
| Desde la ciega grande | ¡Tú ganas! | All-in con 7-7+, A-K, A-Q y con A-J, A-10 o K-Q del mismo palo | All-in con A-A, K-K, Q-Q o A-K | All-in con A-A, K-K o Q-Q |
| Desde la ciega pequeña o desde el botón | All-in con cualquier par o con un 19 al blackjack | All-in con 7-7+, A-K, A-Q y con A-J, A-10 o K-Q del mismo palo | All-in con A-A, K-K, Q-Q o A-K | All-in con A-A, K-K o Q-Q |
| Desde cualquier otra posición | All-in con 7-7+, A-K, A-Q y con A-J, A-10 o K-Q del mismo palo | All-in con 7-7+, A-K, A-Q y con A-J, A-10 o K-Q del mismo palo | All-in con A-A, K-K, Q-Q o A-K | All-in con A-A, K-K o Q-Q |
| Más de 10 ciegas grandes | | | | |
| Desde la ciega grande | ¡Tú ganas! | All-in con 7-7+, A-K, A-Q o con 20 al blackjack (del mismo palo) | All-in con 7-7+ y con A-K o A-Q del mismo palo | All-in con A-A, K-K, Q-Q o A-K |
| Desde la ciega pequeña o desde el botón | Desde la ciega pequeña o desde el botón | All-in con 7-7+, A-K, A-Q o con 20 al blackjack (del mismo palo) | All-in con 7-7+ y con A-K o A-Q del mismo palo | All-in con A-A, K-K, Q-Q o A-K |
| Desde cualquier otra posición | Desde cualquier otra posición | All-in con 7-7+, A-K, A-Q o con 20 al blackjack (del mismo palo) | All-in con 7-7+ y con A-K o A-Q del mismo palo | All-in con A-A, K-K, Q-Q o A-K |
| Menos de 5 ciegas grandes | | | | |
| Desde la ciega grande | ¡Tú ganas! | All-in con cualquier par, cualquier as o con 20 al blackjack | All-in con 6-6+ y con A-K, A-Q, A-J o A-10 | All-in con 10-10+ y con A-K |
| Desde la ciega pequeña o desde el botón | All-in con cualquier par, cualquier as o con 19 al blackjack | All-in con cualquier par, cualquier as o con 20 al blackjack | All-in con 6-6+ y con A-K, A-Q, A-J o A-10 | All-in con 10-10+ y con A-K |
| Desde cualquier otra posición | All-in con cualquier par, cualquier as o con 20 al blackjack | All-in con cualquier par, cualquier as o con 20 al blackjack | All-in con 6-6+ y con A-K, A-Q, A-J o A-10 | All-in con 10-10+ y con A-K |

Después del flop, nivel 4 y superiores

| Tu mano | 1 ó 2 contrincantes | 3 o más contrincantes |
|------------------------------------|---------------------|-----------------------|
| Mejor par, mejor kicker o superior | All-in | All-in |
| Mejor par, sin el mejor kicker | All-in | Pasa y retírate |
| Cualquier otra | Pasa y retírate | Pasa y retírate |

Antes del flop, 3 ó 4 jugadores en la mesav

| | Sin limpers ni subidas | Uno o más limpers | Una subida | Dos o más jugadores han subido |
|----------------------------------|--|--|--|--------------------------------|
| Más de 10 ciegas grandes | All-in con cualquier par, cualquier as o con 15 al blackjack | All-in con 7-7+, A-K, A-Q y con A-J, A-10 o K-Q del mismo palo | All-in con A-A, K-K, Q-Q o A-K | All-in con A-A, K-K o Q-Q |
| De 10 a 5 ciegas grandes | All-in con cualquier par, cualquier as o con 15 al blackjack | All-in con 7-7+, A-K, A-Q o con 20 al blackjack (del mismo palo) | All-in con 7-7+ y con A-K o A-Q del mismo palo | All-in con A-A, K-K, Q-Q o A-K |
| Menos de 5 ciegas grandes | All-in con cualquier par, cualquier as o con 15 al blackjack | All-in con cualquier par, cualquier as o con 20 al blackjack | All-in con 6-6+ y con A-K, A-Q, A-J o A-10 | All-in con 10-10+ y con A-K |

Mano a mano

| | 1 ó 2 contrincantes | 3 o más contrincantes |
|----------------------------------|------------------------------------|---|
| Más de 4 ciegas grandes | All-in con cualquier par de cartas | All-in con cualquier par o con un 20 al blackjack |
| Menos de 4 ciegas grandes | All-in con cualquier par de cartas | All-in con cualquier par de cartas |

SEGUNDA PARTE, SIT & GO DE DINERO REAL

CAPÍTULO 4

JUGAR SIT & GO DE DINERO REAL

Así que ya has decidido realizar el salto a jugar por dinero real. Las cosas se ponen un poco más serias, ya que ahora sí es importante si ganas o pierdes. Aquí encontrarás algunos consejos que deberías saber antes de empezar a atacar estos juegos.

Realiza el seguimiento de tus resultados

Si no realizas el seguimiento de tus resultados, nunca sabrás si eres un ganador o un perdedor. Está claro que puedes comprobar tus fondos en el cajero, pero mucha gente utiliza la memoria selectiva para engañarse a sí mismo. Puedes perderle la pista a tus depósitos o retiros, o puedes engañarte diciendo "perdí ese dinero jugando a los juegos de dinero real, pero soy un ganador en los torneos". Comienza a realizar el seguimiento de cada juego en el que participas y hazlo ahora mismo:

- ★ Lo que has jugado (un Sit & Go regular de una mesa, un Sit & Go rápido de dos mesas, etc.)
- ★ La entrada
- ★ Qué lugar te tocó
- ★ Cuánto dinero ganaste

Si eres extremadamente serio con los resultados de tu seguimiento, también puedes anotar lo siguiente, pero no es fundamental:

- ★ La hora y fecha del torneo
- ★ Las manos clave para repasarlas más tarde

Te sugiero que mantengas una hoja de cálculo en tu computadora en la que sólo tengas que completar la información necesaria después de cada sesión. Te harás un favor a ti mismo si realizas este seguimiento de manera honesta y precisa.

En el poker se puede tener mucha suerte a corto plazo. No puedes evitarlo. Pero a largo plazo, la habilidad siempre gana. Desafortunadamente, puede que te lleve bastante tiempo llegar a ese punto. Yo llego siempre a la conclusión de que el "a largo plazo" es más largo de lo que había pensado. Como consecuencia, con sólo un par de resultados no puedes saber cuán buen jugador eres. Tendrás

A largo plazo, la habilidad siempre gana. "A largo plazo" es más largo de que lo piensas.

rachas de buena y mala suerte. Incluso los jugadores expertos tienen rachas de 10 o 15 torneos seguidos en los que no pueden llegar a los puestos premiados. Por otra parte, es posible que ganes los primeros 3 torneos que juegues. Realmente tienes que considerar un gran número de torneos para tener una idea real de en dónde te encuentras. Inclusive 100 torneos no son suficientes para darte una buena idea de tu fortaleza como jugador. Un gran jugador puede perder dinero después de 100 torneos y un jugador bastante mediocre puede ganar cientos de dólares. Doscientos torneos son probablemente suficientes para darte una idea de **si eres un ganador o un perdedor**. Te llevará varios cientos más decir aproximadamente **cuán perdedor o ganador eres**.

¿Cuán bueno es bueno?

La estadística clave que necesitas seguir es el “retorno de tu inversión” (ROI, por sus siglas en inglés), que te proporciona la siguiente ecuación:

$$\frac{\text{Total de dinero ganado} - \text{Total de las entradas}}{\text{Total de la entrada}} = \text{ROI}$$

Has jugado 200 torneos y ganado un total de USD4.500 en dinero. Las entradas de esos torneos fueron por un total de USD4.000

$$4.500 - 4.000 = 500$$

$$500 / 4.000 = 0,125 \times 100\% = \text{ROI del } 12,5\%$$

Ejemplo

Un jugador que está en el punto de equilibrio tendrá un ROI del 0% y la mayoría de los jugadores tendrán un ROI negativo debido a la comisión que se lleva el sitio. Cualquier ROI positivo es bueno. Si tu ROI supera el 25%, probablemente no sea sostenible a largo plazo. Te ha tocado una excelente racha y has obtenido algunos buenos resultados. Esto no significa que no seas un excelente jugador, pero implica que también has tenido suerte y a la larga no puedes esperar ganar esa cantidad de dinero.

Tu ROI no tiene demasiado sentido hasta que realices el seguimiento de un par de cientos de torneos. A medida que juegas más y más torneos, tu ROI comenzará a ser más ajustado a la realidad.

No te desanimes

Si comienzas a jugar por dinero real y empiezas a perder, no te des por vencido. Todos, inclusive los profesionales, pasan por malas rachas. Baja el precio de las entradas para que no te sientas presionado por el dinero. PokerStars.com tiene torneos de dinero real que cuestan sólo un dólar. Te aconsejo comenzar con el nivel de un dólar y sólo subir una vez que te sientas lo suficientemente cómodo para manejar las entradas de más dinero.

Asegúrate de que tienes lo que hay que tener

¿Cuántos fondos deberías tener para jugar Sit & Go? No existe una sola respuesta correcta, ya que los fondos que necesitas varían con la rentabilidad de tu juego. Aproximadamente 30 entradas sería una cifra orientativa para un buen jugador. Así que para jugar un torneo con una entrada de USD11, deberías tener aproximadamente USD330. Ningún fondo es suficiente para sustentar a un jugador que pierde, pero 30 debería estar bien si te sientes cómodo con tu juego. Asegúrate de tener más que eso (50 o más entradas) si no estás seguro de tu desempeño. Una alternativa útil es tener un fondo activo de 30 entradas que puedas guardar en tu cuenta de PokerStars.com y un fondo de reserva de otras 30 entradas que esperas nunca tener que utilizar, pero que está disponible en caso de que lo necesites. Cuando pases al siguiente nivel, asegúrate de tener suficiente dinero en tu cuenta online y también en tu fondo de reserva. Podrías salirte con la tuya con menos entradas si estás decidido bajar a un nivel inferior en caso de que comiences con una racha mala. El ego de algunas personas no se lo permite, así que sólo tú puedes tomar esa decisión.

Todos pasamos por malas rachas. Lo importante es no desanimarse y utilizarlo como motivación para revisar las debilidades de tu juego.

¿Turbo o regular?

Muchos sitios online, incluyendo PokerStars.com, ofrecen torneos “regulares” y “turbo,” “veloces” o “rápidos”. Las principales diferencias entre estos dos son las siguientes: la duración de cada ronda (5 minutos en comparación con 10 minutos), diferentes bancos de tiempo para obtener tiempo extra que se puede utilizar durante el torneo (30 segundos en comparación con 60 segundos) y menos tiempo para tomar una decisión (12 segundos en comparación con 15). Ambos pueden jugarse bastante bien y tienen sus ventajas y desventajas. Los torneos regulares te permiten desarrollar más tu juego, especialmente en los niveles iniciales de las ciegas. Si piensas que aquí es en donde está tu fuerte, entonces probablemente debas jugar en las partidas regulares. Las partidas turbo llegan a la etapa de ir all-in o retirarse, donde los jugadores apuestan todo o se retiran, mucho antes, así que aquí se necesita un poco más de suerte. Sin embargo, si conoces la estrategia correcta puedes obtener enormes dividendos. Muchos jugadores ganadores observan que su **ROI absoluto** es más bajo en las partidas turbo, pero aún así ganan más dólares por hora debido a que pueden jugar a más partidas. Deberías probar ambos tipos y ver cuál se adecua mejor a tu estilo.

¿Torneos de 1 ó 2 mesas?

Los torneos de una sola mesa son mucho más populares que sus homólogos de 2 mesas. Este libro se centra en la variedad de una sola mesa, pero algunas estrategias también se pueden aplicar a las partidas de 2 mesas. Hay Sit & Go con más de 2 mesas, pero considero que esos torneos son torneos multimesa (MTT), y hablaré de ellos en otros capítulos. Los juegos de 2 mesas generalmente pagan a las primeras 4 posiciones 40%/30%/20%/10%, mientras que los juegos de 1 mesa pagan a las primeras 3 posiciones, 50%/30%/20%. Esto significa que las situaciones más intensas de burbuja en los de 2 meses suceden cuando quedan 5 jugadores, en vez de 4. Además, la estructura de pagos está más igualada en los juegos de 2 mesas, por lo que es más importante aún jugar pensando en llegar a los puestos premiados. Esto significa que jugar correctamente en torneos de 2 meses es inclusive más difícil de lo que indico aquí.

Resumen del Capítulo 4

1. Toma notas precisas de tus registros.
2. Debido a la suerte a corto plazo, te llevará varios cientos de Sit & Go determinar cuán bueno eres.
3. Mantén un fondo adecuado para tu nivel de juego.
4. Decide dónde, qué y cuán rápido (turbo o regular) quieres jugar.

CONCEPTOS FUNDAMENTALES DEL POKER

El poker es una mezcla única de matemáticas y psicología. Para ser un buen jugador, es importante conocer y comprender ambos elementos. Para empezar, vamos a echar un vistazo a algunos conceptos matemáticos fundamentales, entre los que se encuentran el valor estimado (expected value o EV); las cartas que nos sirven para completar una determinada jugada (outs); la relación pozo/apuesta (pot odds); y la relación pozo/apuesta implícita (implied odds), que determina la relación pozo/apuesta en función de lo que puede suceder más adelante en la mano.

Valor estimado (EV)

El valor estimado es la media de todas las jugadas posibles ponderadas por la probabilidad de ocurrir que tiene cada una de ellas. Te permite saber si una apuesta incierta es rentable y si vale la pena realizarla.

Por ejemplo, digamos que un amigo te ofrece jugar a sacar una carta de la baraja. Si es un trébol, te pagará USD2; si sale una carta roja, te pagará USD1; si es una pica, serás tú el que le pague USD3 a él. ¿Deberías aceptar esta apuesta? Necesitamos calcular el valor estimado (EV) que ofrece esta apuesta:

$$EV = (1/4) \times USD2 + (1/2) \times USD1 - (1/4) \times USD3 = +USD0,25$$

De esta forma, tu expectativa de ganancia promedio es de 25 centavos por cada vez que juegues. Como esta estimación es mejor de la que obtendrías no jugando (USD0), ¡deberías aceptar su oferta y jugar tantas veces como tu amigo te permita! Ten en cuenta que la expectativa es de 25 centavos por cada carta que sacas, independientemente de lo que realmente pase. Cuantos más intentos se realicen, tu promedio de resultados tenderá a acercarse hacia los 25 centavos de ganancia por cada carta que saques.

Si sólo juegas 10 veces y sacas cuatro picas, tres corazones, dos diamantes y un trébol, el cómputo de resultados en ese momento arroja un balance negativo de USD5, cuando deberías estar USD2,50 a la cabeza. Esta diferencia es consecuencia de la fluctuación o, en la jerga del poker, la *varianza*. Al aumentar el número de intentos, la varianza disminuye y los resultados se acercarán cada vez más al valor estimado. Éste es un concepto clave que se aplica a cualquier tipo de juego con ventaja. Si tienes una cierta ventaja, cuanto más juegues, más se manifestará dicha ventaja.

Cartas que te valen para completar una jugada (outs)

Las outs son las cartas que pueden cambiar el curso de una jugada, es decir, aquellas que convierten una mano perdedora en una ganadora. Si tienes en tu mano At-10d, tu contrincante sostiene Ap-Kc y en la mesa aparece Ad-Jt- 8p-4c, sólo te valdrían 3 cartas en el river (los tres dieces restantes) para ganar la mano. Si tienes 7c-6c contra Ap-At, y la mesa muestra Kp-Qp-3c-2c, te valen nueve cartas para ganar la mano (los nueve corazones restantes en la baraja); tienes 9 outs. Cuantas más cartas te valgan para completar tu jugada, más fuerte será tu mano. Las outs están estrechamente relacionadas con la relación pozo/apuesta, como explicaré a continuación.

Las matemáticas son más fáciles de lo que parecen y muy importantes para la comprensión del poker.

Si la relación pozo/apuesta es mayor que la relación cartas desfavorables /cartas favorables, es rentable igualar.

Relación pozo/apuesta (pot odds)

La relación pozo/apuesta es la columna vertebral de casi cualquier decisión que se pueda tomar en el poker. **Para simplificar, la relación pozo/apuesta es el cociente entre la cantidad de dinero que hay en el pozo y la cuantía de la apuesta que tienes igualar.** Si el pozo tiene USD200 y tus contrincantes apuestan USD100, la relación pozo/apuesta es de 3 a 1. Los USD200 más los USD100 de la apuesta de tu rival suman USD300. El cociente entre los USD300 y la apuesta de USD100 que tendrías que igualar para seguir en la mano nos da 3 como resultado; el pozo es tres veces mayor que la apuesta que tendrías que hacer para igualar. Si el pozo empieza con USD150 y tus contrincantes apuestan USD100, la relación que resulta es de 2,5 a 1, ya que aspiras a ganar USD250 a cambio de igualar los USD100 de la apuesta previa.

Cuando juegas online en PokerStars, la cantidad del pozo se muestra convenientemente en pantalla. Al conocer el tamaño del pozo, puedes determinar la relación pozo/apuesta con tan sólo dividir el pozo por la cantidad que tienes que pagar para igualar la apuesta.

Cuanto más grande sea la relación pozo/apuesta, más atractivo resultará igualar, ya que aspiras a un pozo mayor a cambio de invertir la misma cantidad de dinero.

Generalmente, la relación pozo/apuesta determina cuándo resulta rentable igualar con un proyecto. Si la apuesta es all-in, tus probabilidades de completar el proyecto tienen que ser mayores que la relación pozo/apuesta. Por ejemplo, digamos que tienes en tu mano 6p-5p y la mesa muestra Kp-10c-4d-3t. Tu contrincante apuesta el resto de sus fichas, USD200, en un pozo de USD800, lo que hacen un total de USD1.000. La relación pozo/apuesta es de 5 a 1, más que suficiente para igualar con un proyecto en el que te valen 8 cartas (cualquier 2 o cualquier 7 te convierte en ganador con la mejor jugada posible con esa mesa). ¿Por qué? Hay 46 cartas en la baraja que no se han visto, de las cuales 8 te dan la victoria y los USD1000 del pozo. Treinta y ocho cartas te dejan con USD200 menos de los que tendrías en caso de no igualar. El valor estimado (EV) para tu proyecto es:

$$(8/46) \times \text{USD1.000} + (38/46) \times (-\text{USD200}) = + \text{USD8,70}$$

Realmente, igualar es la mejor opción siempre que la relación pozo/apuesta sea de, al menos, 4,75 a 1, ya que, con esas odds, el valor estimado al igualar sería cero, el mismo que obtienes al retirarte. Dicho de otra forma: con una relación pozo/apuesta de 4,75 y este proyecto, la expectativa a largo plazo es la de salir hecho, así que igualar o retirarte resultan ser decisiones equivalentes. Con una relación pozo/apuesta inferior a 4,75, la expectativa es negativa e igualar es un error que te costará fichas, o dinero, a largo plazo.

Si tu rival apuesta all-in y tienes un proyecto (una mano que necesita mejorar para resultar ganadora), puedes usar la tabla que aparece a continuación para determinar si la relación pozo/apuesta es lo suficientemente buena como para que puedas igualar. Ten en cuenta que la relación pozo/apuesta mínima, el punto en el que sales hecho, es la misma que la relación entre las cartas favorables, las que necesitas para completar tu jugada, y las desfavorables.

| Número de outs | Relación pozo/apuesta mínima para igualar en el flop | Relación pozo/apuesta mínima para igualar en el turn |
|----------------|--|--|
| 1 | 22,5 | 45 |
| 2 | 10,9 | 22 |
| 3 | 7,0 | 14,3 |
| 4 | 5,1 | 10,5 |
| 5 | 3,9 | 8,2 |
| 6 | 3,1 | 6,7 |
| 7 | 2,6 | 5,6 |
| 8 | 2,2 | 4,75 |
| 9 | 1,9 | 4,1 |
| 10 | 1,6 | 3,6 |
| 11 | 1,4 | 3,2 |
| 12 | 1,2 | 2,8 |
| 13 | 1,1 | 2,5 |
| 14 | cualquiera | 2,3 |
| 15 | cualquiera | 2,1 |
| 16 | cualquiera | 1,9 |
| 17 | cualquiera | 1,7 |
| 18 | cualquiera | 1,6 |
| 19 | cualquiera | 1,4 |
| 20 | cualquiera | 1,3 |
| 21 | cualquiera | 1,2 |

Ejemplo

- ★ Tienes cuatro picas (un proyecto de color) a falta de una carta por salir. Quedan nueve picas en la baraja. (Como no podemos conocer las cartas de los demás jugadores, tampoco podemos saber si tienen picas o no, así que, frente a la imposibilidad de contabilizar sus cartas como picas o como cartas de cualquier otro palo, simplemente las ignoramos.) Después de repasar el cuadro presentado anteriormente, vemos que las posibilidades de completar tu mano son de 4 a 1. Si tu contrincante apuesta todas sus fichas, la cantidad en el pozo sumada a su apuesta debe ser del orden de 4,1 veces superior a la cantidad de fichas que tienes que poner para igualar para que la acción de igualar sea rentable. Con una relación menor, debes retirarte.
- ★ En el ejemplo anterior, si la apuesta en el turn no es un all-in y ambos se quedan con fichas, la relación pozo/apuesta implícita (las odds implícitas) ha de tenerse en cuenta (ver a continuación).
- ★ La relación pozo/apuesta que tomas como referencia para igualar en el flop presupone que tu contrincante no puede mejorar su jugada hasta el punto en que su mano pueda derrotar a tu proyecto, si éste se completa.
- ★ Realmente, éste no siempre será el caso, pero se trata de un efecto menor.

Un proyecto puede ser favorito de cara a ganar y un proyecto fuerte puede ser favorito por un 70-30

Ejemplo

Relación pozo/apuesta implícita (odds implícitas)

La relación pozo/apuesta se aplica estrictamente sólo cuando tú o tu rival están all-in y no va a haber más rondas de apuestas a posteriori. Si ninguno ha apostado toda su pila, puedes considerar la posibilidad de obtener más fichas en apuestas posteriores. Esto es lo que se denomina relación pozo/apuesta implícita.

Volvamos al ejemplo en el que la mesa mostraba Kp-10c-4d-3t y tú llevabas 6s-5s. En esta ocasión, tu rival apuesta USD500 en un pozo de USD1.000 y le quedan USD1.500 en su pila. Tú le “cubres” (significa que tienes más fichas que él). Digamos que, después de evaluar a tu rival, estimas que si sale la carta que completa tu escalera, hay un 80% de posibilidades de que consigas que iguale una apuesta adicional de USD1.500. La relación pozo/apuesta habitual es de 1.500 a 500, o 3 a 1, lo que no es suficiente para igualar con tu proyecto (recuerda: necesitas una relación de 4,75 a 1). Pero si crees que puede apostar el resto de sus fichas un 80% de las veces, puedes añadir el 80% de USD1.500 (USD1.200) a la cantidad que aspiras ganar. Si tu proyecto no se completa, no vas a apostar más fichas, por lo que la relación pozo/apuesta implícita es de 2.700 a 500 (5,4 a 1); más que suficiente para igualar.

En el Hold'em sin límite, la relación pozo/apuesta implícita es decisiva, sobre todo en los primeros niveles, cuando las ciegas son muy pequeñas. Por eso, durante las fases iniciales, puede ser conveniente buscar que se completen proyectos sólidos. Los jugadores más débiles, aquellos que no son capaces de tirar una mano, incluso aunque se complete el proyecto, deben convertirse en tus objetivos. Si sale tu proyecto de escalera, te pagarán igual con su par máximo.

¿Puede ser favorito un proyecto?

En el flop, a falta de dos cartas por salir, un proyecto puede ser favorito sobre una mano que va por delante en ese momento, como un par máximo, por ejemplo. La clave está en el número de outs. Siempre que te valgan más de 14 cartas para completar tu proyecto, eres favorito. Es fundamental que entiendas este concepto. Como discutiremos más adelante, si eres capaz de apostar y hacer que tu contrincante se retire de vez en cuando, serás el favorito para llevarte el pozo, incluso con menos de 14 outs, ya que te llevarás el pozo cuando tu rival se retire, sin que tengas necesidad de completar tu proyecto. Esto se conoce como un “semi-farol”, una herramienta que comentaré en detalle más adelante.

A medida que aumenta el número de cartas que te valen para completar tu proyecto, serás favorito con más claridad. A falta de dos cartas por salir en la mesa y con 15 outs, eres favorito por 6 a 5 (idealmente, ganarás en 6 de cada 11 intentos). Si te valen 18 cartas para completar tu proyecto, eres favorito por 8 a 5; y con 20, por 2 a 1. (Encontraras tablas de outs muy buenas en el libro Kill Phil.)

- ★ Tienes cuatro picas (un proyecto de color) a falta de una carta por salir. Quedan nueve picas en la baraja. (Como no podemos conocer las cartas de los demás jugadores, tampoco podemos saber si tienen picas o no, así que, frente a la imposibilidad de contabilizar sus cartas como picas o como cartas de cualquier otro palo, simplemente las ignoramos.) Después de repasar el cuadro presentado anteriormente, vemos que las posibilidades de completar tu mano son de 4 a 1. Si tu contrincante apuesta todas sus fichas, la cantidad en el pozo sumada a su apuesta debe ser del orden de 4,1 veces superior a la cantidad de fichas que tienes que poner para igualar para que la acción de igualar sea rentable. Con una relación menor, debes retirarte. En el ejemplo anterior, si la apuesta en el turn no es un all-in y ambos se quedan con fichas, la relación pozo/apuesta implícita (las odds implícitas) ha de tenerse en cuenta (ver a continuación).
- ★ La relación pozo/apuesta que tomas como referencia para igualar en el flop presupone que tu contrincante no puede mejorar su jugada hasta el punto en que su mano pueda derrotar a tu proyecto, si éste se completa.
- ★ Realmente, éste no siempre será el caso, pero se trata de un efecto menor.

Resumen del Capítulo 5

1. Trata de entender el concepto de valor estimado (EV).
2. Las outs son aquellas cartas que pueden cambiar el curso de una jugada, es decir, que convierten una mano perdedora en una ganadora. Las outs están estrechamente relacionadas con la relación pozo/apuesta.
3. La relación pozo/apuesta (pot odds) es la base de cualquier decisión en el poker. Cuanto mayor sea la relación pozo/apuesta, más atractivo resulta igualar.
4. Siempre que te valgan 14 cartas o más para completar tu proyecto, eres el favorito.

CÓMO GANAR EN LOS SIT & GO DE \$1 USD

Según aumenta el precio de la entrada, necesitarás desarrollar y perfeccionar las habilidades necesarias para el poker. Para ser un jugador ganador en los Sit & Go de dinero ficticio, basta con ceñirse a la fórmula: o apuestas todas tus fichas con una buena mano o, de no ser así, te retiras. En los juegos de dinero real de USD1 emplearemos una fórmula similar, pero necesitamos realizar pequeños cambios, ya que las estrategias de tus contrincantes serán diferentes. En los juegos de dinero ficticio, a nuestros rivales no les preocupa ganar o perder, ya que no hay dinero en juego. Buscan quedar en primer lugar o ser eliminados en el intento. Quedar en 2º o 3º posición y ganar unos cuantos créditos de dinero ficticio no tiene importancia. Pero jugando por dinero real, finalizar 2º o 3º conlleva ganar un premio real. En los Sit & Go de 9 jugadores, los premios son: 50% para el primero, 30% para el segundo y 20% para el tercero. Esto significa que cuando el juego se reduce a cuatro jugadores, nadie quiere ser el siguiente en caer eliminado, ya que si se elimina a un jugador más, el resto de los jugadores alcanzan los puestos premiados. Se dice entonces que se ha llegado a la burbuja del torneo. La gente tiende a ser más precavida y a jugar con timidez.

Por el contrario, en los niveles iniciales del torneo los jugadores suelen ser demasiado arriesgados y es habitual que igualen apuestas de forma incorrecta con manos débiles o con proyectos. Para aprovecharnos de esta debilidad, emplearemos el siguiente estilo de juego:

Juega de forma sólida y conservadora en los niveles iniciales y aumenta tu agresividad en los finales.

Niveles 1-3

Debes jugar pocas manos durante los tres primeros niveles del juego. Las ciegas son muy bajas, por lo que no vale la pena forzar nuestro juego para hacernos con ellas; no te interesa arriesgar tu permanencia en el torneo si no tienes una mano muy buena. Deja que el resto de los jugadores se eliminen entre ellos. No importa si dejas escapar unas cuantas fichas.

A lo largo de este libro, haré referencia a las siguientes categorías de manos preflop al darte consejos para esa ronda de apuestas. Ten en cuenta que las recomendaciones se aplican a una categoría específica, pero también a las que están por encima. Por ejemplo, la categoría 8 no sólo incluye las manos que aparecen en esa categoría, también cuentan las manos recogidas en las categorías 1-7.

Aquellos de ustedes que hayan leído *Kill Phil* notarán ciertas diferencias con las categorías del libro que nos ocupa. Esto se debe a que *Kill Phil* presenta una estrategia de apostar all-in o retirarse, mientras que este libro no. Cuando apuestas todas tus fichas con una mano marginal, es preferible llevar una mano como 7-6 del mismo palo que llevar K-10 de distinto palo, ya que es menos probable que estés dominado por aquellas manos con las que es más común que te igualen, como A-K. En *Kill Phil*, 7-6 del mismo palo se encuentra en la categoría 6 y K-10 de distinto palo, en la categoría 10, mientras que en este libro, ambas manos aparecen en la categoría 7. Es una buena idea que memorices estas tablas tanto como te sea posible y también que mantengas cerca una copia para usarla como referencia cuando juegues online.

Memorizar los rangos de manos te ayudará a sacar más partido a este libro con mayor facilidad.

| | |
|---------------------|---|
| Categoría 1: | A-A, K-K |
| Categoría 2: | Q-Q, A-Ks, A-K, J-J |
| Categoría 3: | A-Qs, A-Q, 10-10, 9-9 |
| Categoría 4: | A-Js, K-Qs, 8-8, 7-7 |
| Categoría 5: | A-J, A-10s, A-10, K-Q, K-Js, 6-6, 5-5 |
| Categoría 6: | A-9s a A-2s, K-J, K-10s, Q-Js, Q-10s, J-10s, 4-4, 3-3, 2-2 |
| Categoría 7: | A-9 a A-2, K-10, Q-J, Q-10, J-10, 10-9s, 9-8s, 8-7s, 7-6s, 6-5s, 5-4s |
| Categoría 8: | K-9s, K-9, K-8s, Q-9s, Q-8s, J-9s, 10-8s, 10-9, 9-7s, 9-8, 8-6s, 8-7, 7-5s, 7-6, 6-4s |

Esta clasificación de manos es una aproximación realmente útil para el tipo de juego de los torneos. Para un análisis más detallado, consulta las clasificaciones desarrolladas por uno de mis coautores, Tysen Streib, en nuestro libro Kill Everyone.

En los niveles 1-3, debes jugar sólo las manos más fuertes, las que se corresponden con las categorías 1 y 2. Si nadie ha subido antes que tú, **haz una apuesta de cinco veces la ciega grande**. Si ha habido algún limp antes de que llegue tu turno, **aumenta la cuantía de la apuesta en una ciega grande por cada limper**. Si ha habido una subida previa igual a un tercio de tus fichas o más, **apuesta all-in**.

- ★ Las ciegas están en 15/30 y eres el primero en hablar. Sostienes Qc-Qd. Tienes 1.400 fichas. Sube a 150.
- ★ Las ciegas están en 25/50 y estás en el botón con Ac-Kt. Tienes 1.000 fichas. Tres jugadores sólo igualan la ciega antes de que llegue tu turno. Normalmente, subirías hasta las 400 fichas (cinco veces la ciega grande más una ciega extra por cada limper), pero al ser esta cantidad superior a un tercio de tu pila, debes apostar all-in.
- ★ Si alguien ha subido antes que tú y tienes una mano de las categorías 1 o 2, haz una resubida de cuatro veces la apuesta de tu contrincante. Una vez más, si esta cantidad es superior a un tercio de tus fichas, apuesta all-in. Si alguien más iguala la subida inicial antes de que sea tu turno, o si resuben, es el momento de apostar all-in.
- ★ Las ciegas están en 10/20 y estás en la ciega pequeña con Kp-Kt. Tienes 1.500 fichas. Alguien sube a 80. Resube a 320.

Date cuenta de que si sigues mis consejos para el juego preflop, nunca vas a igualar antes del flop. Siempre vas a ser el último en subir, a menos que tengas la opción de ver el flop sin tener que hacer ninguna apuesta. Esto sucede cuando estás en la ciega grande. Es muy importante ser el último en resubir preflop, ya que el resto de jugadores mostrará más respeto como consecuencia de tu demostración de fuerza. Habrá más posibilidades de que pasen en el flop y de que se tiren cuando apuestes. ¡Es bueno ser el matón!

Una vez en el flop, lo que buscas es completar un par máximo o una jugada mayor. Con A-K, lo que quieres es que aparezca un as o un rey en el flop. Si no es así, simplemente pasa y retírate frente a cualquier apuesta, y renuncia a la mano. Con un par de mano alto, lo que quieres es que en el flop aparezcan cartas inferiores a las de tu par, lo que te da una pareja por encima de cualquiera que se pueda formar con las cartas de la mesa. Esto se conoce como una overpair. Si en el flop sale una carta por encima de las que llevas (tienes Q-Q y aparece un rey o un as en el flop), prepárate para pasar y retirarte si hay apuesta. Puede que tengas la mejor mano, pero también puede que sea demasiado costoso descubrir si estás en lo cierto. Los jugadores de los Sit & Go de USD1 suelen arriesgar mucho y te pagarán con kickers muy bajos. No intentes apostar con K-K en un flop A-7-3. Es muy probable que un jugador con una mano del tipo A-2 decida pagarte hasta el river. Es mucho mejor apostar sólo cuando tengas la confianza de tener la mejor mano, ya que ese tipo de jugadores te pagarán con la suficiente frecuencia como para que te valga la pena esperar.

Ten cuidado con las cartas por encima de las de tu par; posiblemente estés vencido de antemano.

Si has completado el mejor par en el flop y nadie apuesta antes que tú, haz una apuesta del tamaño del pozo. Si alguien apuesta antes que tú, haz una resubida del tamaño del pozo. Recuerda que cuando haces una subida del tamaño del pozo, tienes que contabilizar la cantidad que necesitarías para igualar como parte del pozo, antes de calcular la cuantía de la resubida. Si ha habido una apuesta o una subida anterior igual a un tercio de tus fichas o más, apuesta all-in. Si alguien resube tu apuesta, responde con un all-in.

En cualquier momento en el que apuestes o iguales por valor de un tercio de tus fichas, tienes que considerar que estás comprometido con el pozo (pot-commited). Esto significa que has invertido demasiado como para tirarte de tu mano. Normalmente, apostarás el resto de tus fichas en el turn o en el river, pero puedes pasar o igualar si crees que es la mejor manera de jugar la mano. Pero no puedes retirarte, ¡sin importar lo terrorífica que parezca la siguiente carta!

Ejemplo

- ★ Tienes Ap-Kt frente a un flop Kp-8p-6d. Hay 200 fichas en el pozo y tu rival y tú tienen unas 1.400 fichas en sus pilas. Tu contrincante apuesta 100, subiendo el pozo hasta las 300. Normalmente, harías una apuesta del tamaño del pozo, es decir, unas 500. Necesitas subir 400 más, no 300 más, ya que las 100 fichas que tendrías que emplear para igualar también se contabilizan como parte del tamaño del pozo. Pero 500 fichas supone más de un tercio de tu pila, así que estás comprometido con el pozo. A consecuencia de esto, en lugar de subir a 500, apuesta el resto de tus fichas.
- ★ Tienes Jp-Jt y el flop muestra Kp-8p-7d. De nuevo, hay 200 fichas en el pozo y tú y tu rival tienen unas 1.400 fichas cada uno. Esta vez eres el primero en actuar. Debes pasar y retirarte si hay alguna apuesta.
- ★ Tienes Ad-Kd en un flop Kt-9c-8t. El pozo asciende a las 330. Tu contrincante pasa en el flop y tú apuestas 330. Te iguala. Ahora hay 990 fichas en el pozo y tú y tu rival tenéis unas 1.000 fichas cada uno. En el turn sale el 7t. Tu adversario apuesta 400. Debes retirarte. Es probable que te haya igualado con un proyecto de color. ¡Ahorra tus fichas para una mejor ocasión!

“Igualan con demasiada frecuencia”.
Recuerda esto y sabrás qué es lo que tienes que hacer.

Otros apuntes generales para los niveles 1-3:

- ★ **¡Ten cuidado con las resubidas de tus rivales si han pasado antes!** En los torneos de USD1, una apuesta por parte de un jugador que había pasado previamente suele indicar que lleva una mano fuerte, generalmente un doble par o superior. Retírate siempre frente a este tipo de situaciones a no ser que lleves el mejor doble par (A-K en un flop A-K-7). Si tienes A-K y el flop es K-J-4, retírate si se sube tras haber pasado previamente. Los jugadores más fuertes emplearán este movimiento para hacer faroles con manos como Q-10, pero es raro que esto suceda en torneos de entradas bajas. Retírate.
- ★ **¡No trates de jugar la mano lentamente (lo que se conoce por slow play)!** Los jugadores igualan con demasiada frecuencia en los primeros niveles. Te recomiendo que ni trates de jugar la mano lentamente ni pases con la intención de subir en la misma ronda de apuestas. Si tienes A-A y en el flop sale A-Q-8, no intentes pasar para buscar una resubida posterior. Tampoco te limites a igualar. Apuesta o sube, y rieta cuando te paguen la apuesta con Q-J. Las únicas posibles excepciones a esto son aquellas situaciones excepcionalmente raras en las que completas un poker o una escalera de color en el flop. Si esto sucede, puedes hacer un slow play pasando en el flop, pero asegúrate de que intentas que todas tus fichas acaben sobre el tapete en el turn o en el river.
- ★ **¡No hagas faroles!** Repite para tus adentros: suelen pagar con demasiada frecuencia, suelen pagar con demasiada frecuencia... No dejes de recordar esto.
- ★ Cuando el resto de los jugadores asumen mucho riesgo jugando con rangos de manos muy amplios, es de esperar que también te paguen cuando apuestes con manos fuertes. Pero esto supone que hacer faroles sea una decisión errónea. Olvídate de los faroles.

- ★ Sé cauteloso y usa el sentido común cuando tengas un proyecto en el flop (cuando estés en la ciega grande y puedas ver el flop sin apostar). Se puede pagar con proyectos de escalera abierta o de color si la relación pozo/apuesta es de 3 a 1 o superior. Con proyectos de escalera en los que sólo te vale una carta (gutshots) debes retirarte siempre.
- ★ No todos los proyectos de escalera abierta son iguales. Si tienes 9-8 cuando en la mesa hay 7-6-3, tienes un proyecto mucho mejor que si la mesa mostrase J-J-10. En el primer caso, tu proyecto aspira a convertirse en la mejor jugada posible (las nuts) y tienes dos cartas superiores a las que aparecen en la mesa, con lo que incluso puede que ganes si aparece un 9 o un 8. En el segundo caso, aspiras a completar una escalera por debajo y además hay un par en la mesa. Incluso si se completa tu escalera, se pueden dar las siguientes situaciones: que pierdas contra una escalera superior; que pierdas contra un flop; o que no te paguen, ya que el par de la mesa puede asustar a aquellos jugadores susceptibles de igualar.
- ★ No te preocupes por retirarte mano tras mano. A veces, no llegarás a jugar ni una sola mano durante los primeros tres niveles. Esto es correcto. Las ciegas son muy pequeñas, así que lo más probable es que, llegados a este punto, no hayas perdido demasiadas fichas. Los pozos suelen ser pequeños y no vale la pena arriesgarse, a no ser que tengas una mano excelente. Déjalo pasar y olvídate de los pozos pequeños.
- ★ Presta atención al estilo de juego de los demás jugadores. ¿Suelen conformarse con igualar la ciega en la mayoría de los pozos? ¿Suelen entrar en la mano con una subida? Tras el flop, ¿suelen pagar con proyectos débiles? ¿Es frecuente que hagan grandes faroles? ¿Cómo juegan cuando completan un trío en el flop? ¿Apuestan, pasan con intención de subir en caso de que alguien apueste o simplemente pasan e igualan? Toma notas de cómo juegan los demás. Será un tiempo bien invertido.
- ★ No des por hecho que los demás jugadores se están fijando en que tienes un estilo de juego conservador o en tu selección de manos. No creas que por haber jugado así durante las últimas manos te va a funcionar hacer un farol.

Suelen pagar con demasiada frecuencia, suelen pagar con demasiada frecuencia...

Nivel 4 y superiores (quedan 5 o más jugadores)

En el nivel 4 y posteriores, normalmente deberás apostar todas tus fichas antes del flop o retirarte. Casi siempre te encontrarás con una pila de 15 veces o menos la ciega grande, lo que implica que una subida estándar (5 veces la ciega grande) te supondrá un tercio de tu pila. En esos casos, hay que adoptar la filosofía de "all-in o retirarse". Una vez más, nunca te vas a conformar con igualar antes del flop (a no ser que tus rivales apuesten all-in). Debes subir o tirar tus cartas. Ahora las ciegas son lo suficientemente altas como para que valga la pena tratar de llevárselas, así que tendrás que subir con manos más débiles que las de las categorías 1 y 2. El mejor momento para realizar una subida es aquel en el que todos los jugadores se han retirado antes de que te llegue el turno de hablar. Si se da este caso:

- ★ Desde el botón o desde la ciega grande, sube con manos de la categoría 6 y superiores.
- ★ Desde uno o dos asientos antes del botón, sube con manos de la categoría 5 y superiores.
- ★ Desde las primeras posiciones, o si estas en la ciega grande y nadie ha apostado, sube con manos de la categoría 4 o superiores.
- ★ Si tienes entre 5 y 10 veces la ciega grande, añade las manos pertenecientes a una categoría por debajo de las recomendadas anteriormente para apostar.
- ★ Si tienes 5 veces la ciega grande o menos, añade las manos pertenecientes a las dos categorías por debajo de las recomendadas para apostar.
- ★ Retírate en el resto de los casos; nunca hagas limp.
- ★ Todos los puntos anteriores se resumen en el cuadro que aparece a continuación.

Cuantas menos fichas tengas, mayor ha de ser tu agresividad.

Si uno o más jugadores sólo han igualado la ciega antes de que te llegue el turno, actúa como si te encontrases en una de las primeras posiciones (apuesta con las categorías 4, 5 ó 6, dependiendo de los tamaños de las pilas).

Si alguien sube antes de que te llegue el turno, apuesta todas tus fichas con manos de la categoría 3 y superiores. Apuesta con manos de las categorías 4 ó 5 si tu pila es de menos de 10 ó 5 ciegas grandes, respectivamente.

En resumen:

Criterio para subir dependiendo del tamaño de tu pila (juegos de USD1)

| | Más de 10 ciegas grandes | De 10 a 5 ciegas grandes | Menos de 5 ciegas grandes |
|--|--------------------------|--------------------------|---------------------------|
| Todos se retiran antes de tu turno | | | |
| Ciega pequeña o botón | Categoría 6 | Categoría 7 | Categoría 8 |
| 1 ó 2 asientos a la derecha del botón | Categoría 5 | Categoría 6 | Categoría 7 |
| Primeras posiciones | Categoría 4 | Categoría 5 | Categoría 6 |
| Uno o más limpers | | | |
| Cualquier posición | Categoría 4 | Categoría 5 | Categoría 6 |
| Si alguien ha subido | | | |
| Cualquier posición | Categoría 3 | Categoría 4 | Categoría 5 |

Si subes (pero no all-in) y alguien resube, tu decisión ha de estar basada en la relación pozo/apuesta:

- ★ Si la relación es de 2,5 a 1 o superior, iguala con cualquier mano.
- ★ Si la relación es de 2 a 1 o superior, iguala con manos de la categoría 5 y superiores.
- ★ Si la relación es de 1,5 a 1 o superior, iguala con manos de la categoría 4 y superiores.
- ★ Si la relación es peor de 1,5 a 1, iguala con manos de la categoría 3 y superiores.

En estas situaciones vas a tener que recurrir a cierta creatividad matemática. Si la subida supone la mayor parte de tu pila, pero no toda, tendrás que calcular la relación pozo/apuesta como si fuese una apuesta de all-in, ya que, en ese caso, estarías comprometido con el pozo.

Ejemplo

- ★ Las ciegas están en 50/100, tienes 1.800 fichas y ocupas el asiento a la derecha del botón. Todos se han retirado antes de que te llegue el turno. Llevas 6t-6d, una mano de la categoría 5. Sube a 500.
- ★ Las ciegas están en 75/150, tienes 1.400 fichas y estás sentado dos asientos a la derecha del botón. Un jugador sólo iguala la ciega antes de que llegue tu turno. Llevas Ac-6c, una mano de la categoría 6. Retírate. Con menos de 10 veces la ciega grande necesitas una mano de categoría 5 o superior para apostar cuando hay un limper.
- ★ Las ciegas están en 50/100, tienes 2.000 fichas y estás en el botón. Todos se retiran hasta llegar a ti y llevas Kt-Qd, una mano de categoría 5. Subes a 500. La ciega grande tiene una pila de 3.000 y resube a 1.500. Tu relación pozo/apuesta estricta es de 2.050 a 1.000, ligeramente superior a 2 a 1. Sin embargo, esta subida te coloca prácticamente all-in, así que debes jugar como si la subida fuese a 2.000. Esto te da una relación de 2.550 a 1.500, o de 1,7 a 1. Necesitas una mano de categoría 4 o superior para igualar. Tira las cartas.

Tras el flop debes ser más agresivo si todavía no estás all-in. Apuesta con el mejor par (sea cual sea la carta que lo acompañe) o con una jugada mejor, y apuesta all-in por norma general. Si tu contrincante apuesta antes que tú, deberás considerar la relación pozo/apuesta. Siempre puedes igualar con una mano del tipo par máximo con un buen kicker. Con una relación de 2 a 1, puedes igualar con el mejor par y un kicker intermedio. Si la relación es de 3 a 1, puedes igualar con el mejor par y un kicker bajo, con un par intermedio y una carta por encima de las que haya en la mesa o con proyectos de escalera abierta o de color (en el flop).

Quedan cuatro jugadores: la burbuja

Juega como si quedasen 5 o más jugadores, pero amplía el rango de manos en una categoría cuando seas el primero en apostar, y reduce en una categoría el rango de manos a la hora de igualar una apuesta previa.

Criterio para subir dependiendo del tamaño de tu pila (juegos de USD1)

| | Más de 10 ciegas grandes | De 10 a 5 ciegas grandes | Menos de 5 ciegas grandes |
|---|--------------------------|--------------------------|---------------------------|
| Todos se retiran antes de tu turno | | | |
| Ciega pequeña o botón | Categoría 7 | Categoría 8 | Categoría 8 |
| Un asiento a la derecha del botón | Categoría 6 | Categoría 7 | Categoría 8 |
| Uno o más limpers | | | |
| Cualquier posición | Categoría 5 | Categoría 6 | Categoría 7 |
| Si alguien ha subido | | | |
| Cualquier posición | Categoría 2 | Categoría 3 | Categoría 4 |

Quedan tres jugadores

¡Has llegado a los puestos premiados! Te mereces unas palmaditas en la espalda, pero es hora de intentar ganar el torneo.

Uno contra uno

Mi recomendación para el cara a cara es la simplicidad hecha consejo:

- ★ Si estás en el botón, apuesta all-in con cualquier par de cartas.
- ★ Si estás en la ciega grande y tu rival sólo iguala, apuesta all-in con cualquier par de cartas.
- ★ Si sube desde el botón, apuesta con cartas de la categoría 6 o superior; en caso contrario, retírate. Si tú o tu rival están por debajo de las 4 ciegas grandes, iguala también con manos de categoría 7. Si alguno de los dos está por debajo de las 2,5 ciegas grandes, iguala con cualquier par de cartas.

Juegos de USD1 – Estrategia all-in para el cara a cara

| Tamaño de la pila | Estás en el botón o en la ciega grande y tu rival sólo iguala | Eres la ciega grande, tu rival sube |
|---------------------------|---|-------------------------------------|
| De 0 a 2,5 ciegas grandes | Cualquier par de cartas | Cualquier par de cartas |
| De 2,5 a 4 ciegas grandes | Cualquier par de cartas | Categoría 7 |
| Más de 4 ciegas grandes | Cualquier par de cartas | Categoría 6 |

Y así es cómo se gana en los Sit & Go de USD1. Asegúrate de tener un buen número de torneos a tus espaldas y de sentirte cómodo con tu juego antes de dar el paso a los juegos de USD5. Recuerda, diez partidas no son un montón.

No trates de llegar a los premios de forma subrepticia.

Resumen del Capítulo 6

1. Juega de forma sólida y conservadora en los primeros niveles, y deja que los demás se eliminen entre sí.
2. No iguales antes del flop y rara vez después del flop. El movimiento correcto es subir, no igualar.
3. No hagas faroles durante los niveles 1-3.
4. Sé muy agresivo en tus apuestas cuando queden pocos jugadores, pero iguala las de tus rivales sólo con las manos más fuertes.
5. Apuesta tu resto en cada mano del cara a cara, a no ser que tu contrincante suba primero. Las ciegas que consigas compensarán de sobra aquellas veces en las que una mano mejor que la tuya te iguale.