

Manual de Hold'em Sin Límite

CASH Fullring 2011

de J.Carreño





*“En el póquer, la verdadera riqueza está en el juego.
El dinero es una consecuencia.”*

INDICE

Introducción	01
Acerca del Hold'em	03
El poker y la suerte	04
Paciencia y disciplina	05
Sentado con ovejas	06
¿Cómo sé si soy Semiprofesional (SPRO)?	07
Fases	08
La Baraja	10
Los 4 Palos	10
Los 13 Valores	10
Ranking de Manos	11
Quiz de Manos	16
Las Reglas del Juego	26
Hold'em sin Límite	26
Ejemplo de mano: Apuestas en una mesa de NL5\$	28
Manos Comentadas	29
Ejemplo de Mano	29
Explicación de la Mano	31
Poker On-line.....	34
Ventajas Vs. Inconvenientes del poker on-line	35
Seguridad en la Red	36
El chat	38
¿Qué significa "lol"?	38
Conspiraciones, Mentiras y Cintas de Video	39
¿Son seguros los casino on-line?	39
Mesas de Hold'em sin Límite	40
Límites	41
Información sobre las Mesas en el Lobby.....	41
¿Por Qué esta Información es Importante?	41
¿Qué se Considera una Mesa Buena?	42
Clases de Mesas	42
Distribución de las Posiciones en una Mesa de 9 Jugadores	43
Distribución de las Posiciones en una Mesa de 9 Jugadores por Zonas	43
Principio de la Mesa (Early Position)	43
Medio de la mesa (Medium Position)	43
Final de la mesa (Late Position)	43
¿Por Qué es Importante la Posición?	44
Gestión del dinero.....	45
El Bankroll	46
Bankroll Diferente para cada Modalidad, Límite, y Estilo de Juego	46
¿Para Qué Sirve el Bankroll?.....	46
Bankroll Aconsejado	47
Valor Esperado (EV)	47
EV nula, EV positiva y la EV negativa	47
Corto Plazo Vs. Largo Plazo.....	48
Riesgo Vs. Recompensa	48
La Definición de EV Implica un Contexto Concreto	48
¿Cuál es la Relación del Valor Esperado con el Poker?	49
La EV es una Guía en el Camino	49

EV & Varianza & Bankroll	49
¿Qué Tiene que ver la EV con la Varianza y con el Bankroll?	49
Como Contabilizar las Ganancias	50
Winrate: Ganancias por cada 100 Manos Jugadas	50
Hourly-Rate: Ganancias por Hora	51
¿Cuántas Manos Necesito para Saber si Soy Ganador?	51
Subir de Nivel	52
Muestra Representativa	52
¿Cuál es el Beneficio Previsto Mientras se Aprende?	52
Administración del dinero durante la sesión	53
Rake, Rakeback y Bonos	54
El Rake	54
Rake Estándar	55
-“Rakeback, ¿Qué es Eso?”-	55
Métodos de Cálculo de Rake	56
Dealt	56
Contributed Simple	57
Contributed Proporcional	57
Bonos	57
FPP (Frequent Player Points)	57
Bonos Vs Rakeback	58
Software de Apoyo	58
Aspectos Matemáticos	59
Probabilidad, Odds, Pot Odds y Odds Implícitas	60
Probabilidad	60
Odds	60
Pot Odds	61
Odds Implícitas (Implied Odds)	63
Diferencia entre Odds Implícitas y las Odds del Bote (Pots Odds)	64
Odds Implícitas Reversas (reverse implied odds)	65
Odds / Probabilidades Hold'em	66
Valor esperado (EV)	67
EV: La Fórmula	67
Fold Equity	68
El Concepto	68
Aspectos Teóricos	69
Estrategia Pre-Flop	80
Raise	81
¿Por Qué?	81
Call	82
¿Cuánto Apostar?	82
Raise Pre-Flop Estándar	83
¿Podemos Ver un Raise?	83
Re-Raise (3 Bet)	84
Rango de 3 Bet	86
Secuencia de Apuestas	86
Defendiendo las Ciegas (Blinds)	88
Rango de Defensa desde las Ciegas	88
Secuencia de Apuestas en la Defensa de los Blinds	88
¿Y si nos Re-Raisean (3 Bet)?.....	92

Rangos de Apertura	96
Selección de Manos Inicial ROCK (nit)	96
Selección de Manos Inicial TIGHT	96
Selección de Manos Inicial SEMILOOSE	96
Selección de Manos Inicial LOOSE	96
Estrategia en el Flop	97
Pre-Flop Raise / Check	98
Check en el Flop: Ese Gran Desconocido	98
Check con Posición (IP)	99
La Importancia de la Selección de Manos	101
Check Sin Posición (OOP)	102
Calldown	102
¿Qué es un Calldown?	102
Calldown Vs. Weak-Tights y Set Miners	104
Check-Raise	104
Apuesta por Valor	105
¿Cuándo se Realiza?	105
¿Cuánto se Apuesta?	105
Apuesta de Continuación	106
¿Por Qué?	106
¿Cuánto se Apuesta en una C-Bet?	106
Factores a Considerar en una C-Bet	107
Clases de Botes	107
Perfiles de los Jugadores	108
Niveles de Pensamiento	110
Posición	110
Textura de Flop	111
Con Proyectos	111
¿Cuándo NO se Apuesta una C-Bet?	112
Ultimas Consideraciones sobre la C-Bet	112
Estrategia en el Turn	113
Pre-Flop Raise / Check / Call	114
Con Posición (IP)	114
Pre-Flop Raise / C-Bet / Check	116
Con Posición (IP)	116
Sin Posición (OOP)	116
Pre-Flop Raise / C-Bet / C-Bet (Second Barrel)	117
Pre-Flop Raise / Bet / Bet (Apostando por Valor)	118
Estrategia en el River	119
Pre-Flop Raise / Check / Call / Bet	120
Con Posición (IP)	120
Pre-Flop Raise / C-Bet / Check / Check	121
Con Posición (IP)	121
Pre-Flop Raise / C-Bet / C-Bet / C-Bet (3-Barrel)	122
El Farol	122
Pre-Flop Raise / Bet / Bet / Bet (Apostando por Valor)	123
Con Posición (IP)	123
Sin Posición (OOP)	123
Pre-Flop Raise / Bet / Bet / Check (Mano con Valor en el Showdown)	124
Con Posición (IP)	124

Sin Posición (OOP)	125
Manipular el bote	126
Apuesta de Prueba	127
Bloqueos (Blocking Bet).....	128
Flotar (Floating)	130
Stop and Go	131
Carta Gratis (Free Card)	132
Comprometido con el Bote (Pot Committed).....	133
La Posición	134
Manipulando el Bote	135
Regla Básica	137
Hold'em Sin Límite: FullRing	139
Selección de Manos Inicial	140
Rango de Manos	140
Grupo 1: AA, KK, QQ, JJ, AK	140
3 Bet	141
Secuencia de apuestas	141
¿Y si nos re-raisean (3 bet)?	141
AK Pre-Flop	142
Cold Call Vs 3 bet	143
Grupo2: AQ, AJ, A10, KQ	144
Pre-Flop	144
Grupo3: A8, A9, Ax(s), J10, Q10, K10, JQ, KJ + Suited Connectors	145
Pre-Flop	145
Suited Connectors (Conectores del Mismo Palo)	145
Proyectos	146
Parejas Medias y Bajas: 10-22	147
¿Podemos Ver un Raise?	147
Estrategia cuando Conectamos un Set en el Flop	148
El Juego desde los Blinds	149
Selección de manos	149
Guerra de Blinds	151
Defendiendo las Ciegas (Blinds)	151
Rango de Defensa desde las Ciegas	151
Secuencia de Apuestas en la Defensa de los Blinds	152
Probabilidades en el Hold'em Sin Límite	155
Tabla de Probabilidad para el Flop/Turn/River	156
Tabla de Outs	157
Tabla de Outs y Probabilidades en %	158
Tabla que Relaciona las Odds con la Probabilidad	159
Tabla de Probabilidad de tener un As en las Cartas Tapadas	160
Tabla de All-in Pre-Flop	161
Análisis de la Tabla.....	161
Ranking de las 50 Mejores Cartas de Inicio Cubiertas	164
Probabilidades Cuando Tenemos Parejas de Inicio	165
El Principio de las Parejas de Phil Gordon	166
Probabilidad de que salgan ases, reyes o damas en el flop	167
Probabilidad en el pre-flop / Flop / Del Flop al River	168
Tabla de Expectative Value (EV) en Full Ring	169
Glosario de Términos	176

Introducción

Sigo pensando que los libros ayudan a aprender a jugar pero que cada uno de nosotros somos los únicos encargados de tomar las decisiones y en consecuencia de acertar o no. Esta es la idea básica del aprendizaje: Hay que tomar nuestras propias decisiones, y aunque equivocadas a veces, son las nuestras, las nuestras propias, y sin lugar a dudas es el camino correcto. Esta conclusión es válida para el póquer y para cualquier ámbito de la vida, con la particularidad que en póquer cada vez que nos equivocamos en una decisión perdemos dinero. Al tema, las ideas que voy a exponer en ningún caso son mías, las he extraído de los libros de los PRO's que voy leyendo, principalmente de "Super System 2" de D. Brunson, "No Limit: Theory and practice" de Sklansky (mira que me cuesta escribir el nombre) y Miller, "Little Green Book" de Phil Gordon y por supuesto de "Harrington on Hold'em". Recomiendo la lectura de estos libros a todo el mundo.

Como he dicho en otras ocasiones lo único que hago es ADAPTAR los conceptos a los límites que jugamos. Un ejemplo: El amigo Harrington, con toda su buena intención, nos pone ejemplos de torneos en los que él ha jugado con jugadores reales, pero al tema, ¡qué jugadores! Comenzando por el mismo Harrington aparecen: Ivey, Raymer, Hellmuth, Ferguson, e-t-c. ¡Ahí es ná lo del ojo y lo lleva en la mano! Preguntaros cuál es la probabilidad de que nosotros nos encontremos con jugadores de esa categoría en un casino on-line jugando límites bajos... Se hace necesario adaptar los conceptos y desechar otros. No puedes hacer ninguna jugada sofisticada porque el personal simplemente ¡no comprende lo que estás haciendo!

El problema al que nos enfrentamos en el mundo real, es que las ideas de los grandes jugadores son buenas, PERO para ellos. Son buenas en el nivel que ellos juegan y contra las personas que ellos juegan. Aunque parezca mentira, a nivel didáctico es mucho mejor aprender de una persona que sabe UN POCO más que tú, que no de una persona que es el campeón del mundo. No me entendáis mal, los libros de póquer son un instrumento imprescindible para la mayoría de los mortales que quieren jugar al póquer con garantías, lo que ocurre es que hay que ADAPTAR las ideas al juego terrenal, al del peatón. Con todos los respetos a todos los autores, yo no quiero que me enseñen a jugar para ganar el WSOP, quiero que me enseñen a jugar en una mesa de 100NL. Conocer el límite de cada uno es, y debe ser, el objetivo de cada uno de nosotros. A mí no me da ninguna vergüenza decir públicamente que en esto del póquer no soy más que un jugador de segunda, que no tengo la capacidad de enfrentarme a grandes jugadores y que si me sacan de las cuatro cosas que conozco me siento completamente perdido. Dicho esto, voy a intentar explicar como NO se cometen errores y el juego (más o menos) correcto para estos niveles.

Acerca del Hold'em

¿Conoces a alguien que NO sepa jugar al poker? Mejor dicho, ¿Conoces a alguien que *diga* que NO sabe jugar al poker? Todo el mundo sabe jugar en mayor o menor medida y mucha gente cree que sabe jugar bien. Esa credulidad es una ventaja para el profesional. Lo cierto es, contra lo que se cree habitualmente, que el poker es un juego de habilidad, y la habilidad se práctica y se estudia. Cierto es que la suerte es un factor importante en el juego del poker, pero la suerte en el poker se define como el desvío de la probabilidad. Mi padre suele decir que a la suerte hay que acorralarla, bueno, pues una buena definición de un profesional sería la de un jugador que acorrala la suerte.

En el poker, los mejores jugadores ganan el dinero y los peores lo pagan. Debido a que las reglas básicas no son complicadas, puede parecer un juego fácil, y esto es lo que hace del poker un juego extremadamente peligroso. Después de perder un montón de dólares en una sesión la gente suele decir que ha tenido mala suerte. Una vez tras otra los perdedores al levantarse de la silla suelen decir –“Has tenido mucha suerte”-.

No se conoce el origen del juego pero parece probable que provenga directamente del juego Persan, el Âs Nas. El poker comenzó a jugarse en Nueva Orleans. El juego se volvió muy popular a mediados de los años 30 en su variante más conocida, el draw poker o poker cubierto de 5 cartas. También era muy popular el stud poker o poker descubierto. El juego continuo desarrollándose. Las variaciones del poker se introducen para crear más *acción*, hacer el juego más entretenido. Una variante muy popular fue el Seven-Card Stud o Descubierto de siete cartas, más tarde vendría el Lowball y el High-Low, que permitían apostar a la mayor y la menor jugada, Omaha, Triple Draw y como no, la variante de Texas, el Texas Hold'em.

En general las variantes del poker son el resultado de: a) Alterar el número de cartas a repartir; b) Repartir cartas descubiertas, cubiertas y/o comunes; c) Alterar el valor de las cartas.

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

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

El Poker y la Suerte

Pregunta: ¿El poker es un juego de suerte?

Respuesta: El poker es un juego de habilidad Y de suerte.

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

Vamos por partes...

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

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

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

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

Un parámetro muy importante a considerar para comprender qué es la suerte en el poker es el número de manos jugadas. Cuanto más manos juguemos, menos influirá la suerte en nuestros resultados, por el contrario, cuanto menos manos juguemos, más influirá la suerte. Por eso se dice que un buen jugador de poker es ganador **a largo plazo**, cuando ha jugado las suficientes manos como para *compensar* la mala suerte. Como dijo en una ocasión un gran jugador: “No quiero tener suerte lo que quiero es que no esté en mi mesa”.

Entonces... ¿Existe la suerte en el poker? Sí, pero la habilidad prima sobre ella.

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

Paciencia y Disciplina

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

¿Para qué se necesita paciencia?

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

¿Para qué se necesita disciplina?

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

Si eres una jugador ocasional, disfruta del juego y ponte un límite de perdidas Si eres SPRO, comprométete contigo mismo.
--

Sentado con Ovejas

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

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

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

¿Por qué os cuento esto?

Pues porque para jugar al poker hay que estar psicológicamente preparado. Hay que comprender que cada vez vamos a jugar una partida de poker nos encaminamos hacia una batalla. Si somos jugadores medianamente serios no podemos sentarnos a jugar unas manos para pasar el rato. Yo para pasar el rato, tiro migas de pan a los patos... La preparación psicológica es vital para un jugador. Si no nos tomamos este punto en serio, estaremos derrotados ANTES de que nos repartan la primera mano. Así de serio es el asunto. El poker requiere de disciplina, y mucha.

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

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

¿Cómo sé si soy Semiprofesional (SPRO)?

Si juegas 4 horas regularmente, analizas cada aspecto del juego en cada mano (blinds, posición, perfiles, etc.), NO juegas cansado, NO juegas borracho, NO juegas enfadado, te tomas el juego a nivel impersonal, consideras que los *bads beats* (golpe de mala suerte) no existen, que solo existen las malas jugadas, que cuando pierdes es por y exclusivamente tu culpa (aunque excepcionalmente no lo sea) y que cuando ganas es porque los demás son peores que tú... Amigo, empieza a pensar que eres un semiprofesional. En definitiva el ser semiprofesional *es una actitud*. Cuando te pregunten:

Oye, ¿Tú juegas al poker?

Sí, soy semiprofesional.

¿Y te lo pasas bien?

Sí, desde luego

¿Y ganas?

¿¡Ganar!? Eso debe ser la leeeche !!! jajajaja ☺

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

En tiempos de crisis es normal que la gente desesperada busque alguna manera de conseguir un dinero extra, es normal, pero comenzar a jugar al poker con la intención de ganar dinero seguro es la peor manera posible de comenzar a jugar al poker.

Fases

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

1ª Fase: Ilusión

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

2ª Fase: Motivación

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

3ª Fase: Frustración

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

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

4ª Fase: Encuentro con los marcianos ¡o_0!

Nino, nino, nino... música extraña...

Nota: No digáis nada, ya me tomo la medicación... ¡Manolooo! Ese quinto que la cosa está que arde.

5ª Fase: Depresión

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

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

6ª Fase: Aceptación

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

7ª Fase: Apatía

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

8ª Fase: Nirvana

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

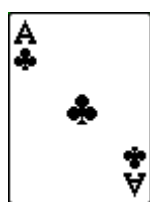
He utilizado la palabra “contratiempos” porque eso es exactamente lo que son las distintas fases. Sólo es cuestión de tiempo llegar a esta última fase. Cualquier persona está capacitada para llegar hasta aquí. Esto no significa que acabes siendo necesariamente profesional, significa que has encontrado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

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

La Baraja

Al Hold'em se juega con la baraja francesa. Tiene 52 cartas divididas en 4 palos y cada palo tiene 13 valores. Los 4 palos tienen el mismo valor, es decir, un 4 de corazones vale lo mismo que un 4 de picas. Que a ninguno se le ocurra hacer un *arrastro* con corazones, aunque a veces arrastra más un corazón que todas las barajas juntas... pero eso es otra historia.

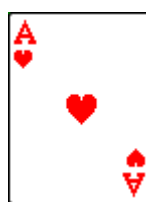
Los 4 Palos



Tréboles
(Clubs)



Diamantes
(Diamonds)

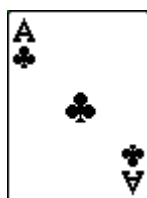


Corazones
(Hearts)

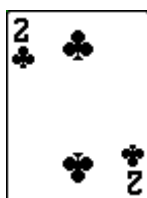


Picas
(Spades)

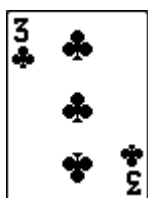
Los 13 Valores



As
(Ace)



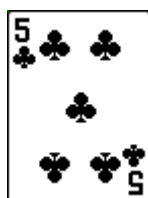
Dos
(Deuce)



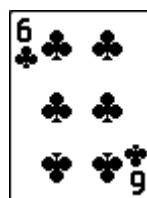
Tres
(Three)



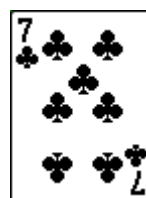
Cuatro
(Four)



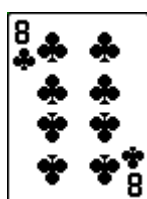
Cinco
(Five)



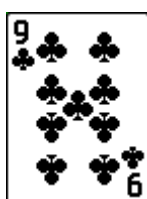
Seis
(Six)



Siete
(Seven)



Ocho
(Eight)



Nueve
(Nine)



Diez
(Ten)



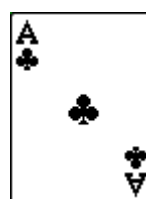
Jota
(Jake)



Dama
(Queen)



Rey
(King)



As
(Ace)

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

Ej: A♥-2♦-3♣-4♠-5♥ Escalera al 5

Ej: 10♦-J♠-Q♥-K♣-A♣ Escalera al As

Ranking de Manos

ESCALERA REAL DE COLOR (Royal Flush Straight)

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



ESCALERA DE COLOR (Flush Straight)

5 cartas consecutivas del mismo palo.



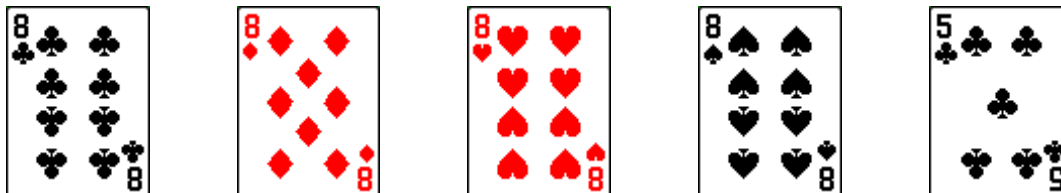
En caso de empate gana la carta más alta de la escalera.

Ej: 5♦-6♦-7♦-8♦-9♦ Gana

Ej: 3♦-4♦-5♦-6♦-7♦ Pierde

POKER (Four of a Kind)

4 cartas del mismo valor.



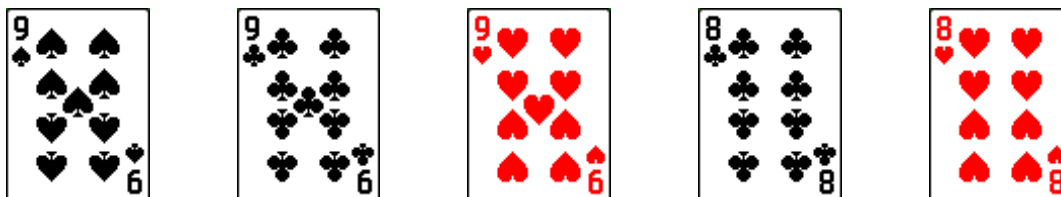
Si se empata, gana el kicker más alto (la quinta carta en este caso).

Ej: 8♥-8♦-8♣-8♠-6♥ Gana

Ej: 8♥-8♦-8♣-8♠-4♥ Pierde

FULL (Full House)

Un trío más una pareja.



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

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

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

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

COLOR (Flush)

5 cartas no consecutivas del mismo palo.



En caso de empate gana la carta más alta.

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

ESCALERA (Straight)

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



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

Ej: 4♣-5♠-6♥-7♦-8♠ Pierde

Ej: 8♣-9♠-10♥-J♦-Q♠ Gana

El As se puede utilizar por debajo o por arriba.

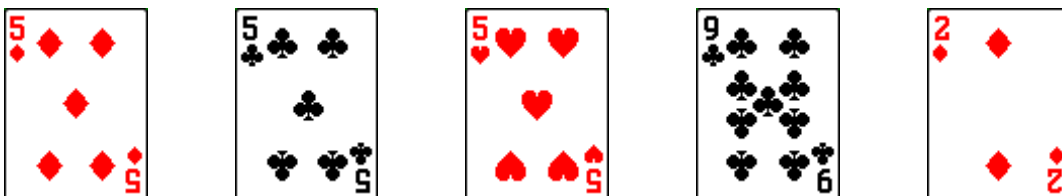
El valor numérico del As por debajo es 1.

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

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

TRÍO (Three of a Kind)

3 cartas del mismo valor.



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

Ej: 7♥-7♦-7♠-5♥-6♠ Gana

Ej: 4♥-4♦-4♠-5♥-6♠ Pierde

En caso de empate gana el kicker más alto.

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

Ej: 4♥-4♣-4♦-5♥-J♠ Gana (kicker = J)

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

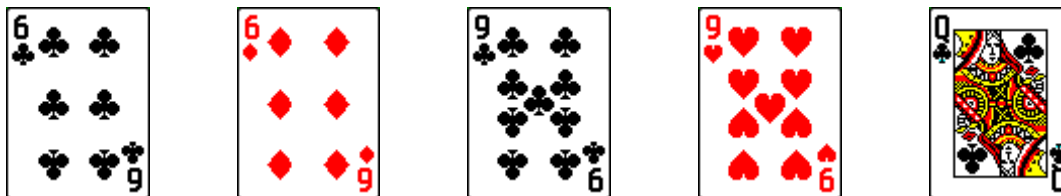
Ej: 4♥-4♣-4♦-J♥-9♠ Gana (kicker = 9)

Ej: 4♥-4♣-4♦-5♥-J♠ Gana (kicker = 5)

Si continua el empate se reparte el pot.

DOBLE PAREJA (Two Pair)

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



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

Ej: 7♥-7♠-2♦-2♠-J♥ Gana

Ej: 4♥-4♠-2♦-2♠-J♥ Pierde

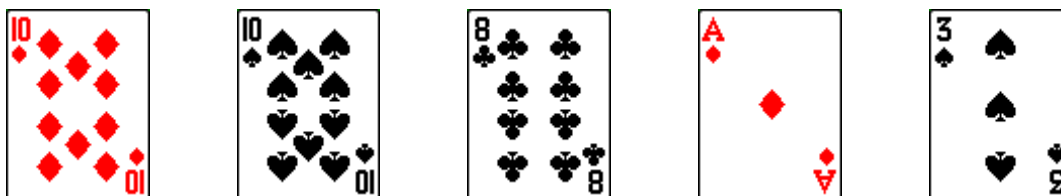
En caso de empate gana la quinta carta más alta (kicker).

Ej: 7♥-7♠-2♦-2♠-K♥ Gana

Ej: 7♥-7♠-2♦-2♠-J♥ Pierde

PAREJA (Pair)

2 cartas del mismo valor.



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

Ej: K♥-K♣-J♦-5♠-Q♦ Gana

Ej: 8♥-8♣-J♦-5♠-Q♦ Pierde

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

Ej: K♥-K♣-J♦-5♠-Q♦ Gana (kicker = Q)

Ej: K♥-K♣-J♦-5♠-2♦ Pierde

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

Ej: K♥-K♣-Q♦-5♠-J♦ Gana (kicker = J)

Ej: K♥-K♣-Q♦-3♠-2♦ Pierde

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

Ej: K♥-K♣-Q♦-J♠-3♦ Gana (kicker = 3)

Ej: K♥-K♣-Q♦-J♠-2♦ Pierde

LA CARTA MÁS ALTA (High Card)

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



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

Ej: 5♦-3♥-7♣-J♥-A♠ Gana (Ace high)

Ej: 5♦-3♥-7♣-J♥-9♠ Pierde

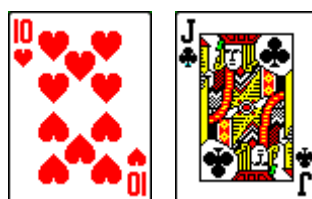
¿Está claro...? ¿Pues va a ser que no? No problema, continuamos. Punto y seguido. El Hold'em es un juego de 7 cartas en el que jugamos con la mejor jugada de 5 cartas, ¿Qué quiere decir eso? Que la jugada que tenemos es la mejor combinación de nuestras 2 cartas tapadas con las 5 comunitarias descubiertas, —“¿Y?”— Y que la cosa no siempre está tan clara.

Quiz de Manos

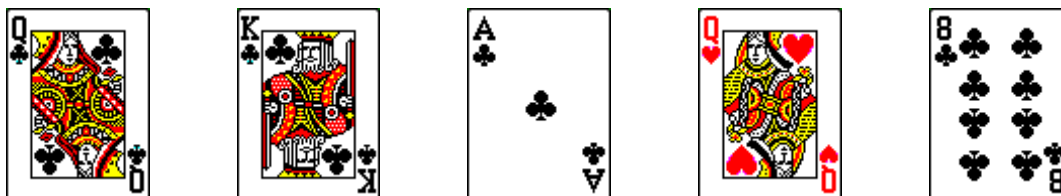
A continuación voy a proponer una serie de ejercicios a modo de pasatiempo para practicar. La cosa es más importante de lo que en un principio puede parecer, y si no, ya me lo dirás cuando pierdas contra tu misma máxima pareja o compartas el pot. Allá vamos. Las respuestas después de la publicidad ☺

1.- ¿Qué jugada tenemos?

Mis Cartas



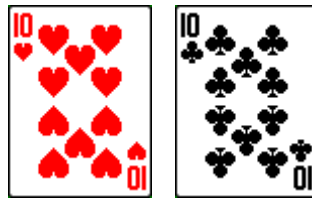
En la Mesa



- a) Escalera de color
- b) Escalera
- c) Color

2.- ¿Qué jugada tenemos?

Mis Cartas



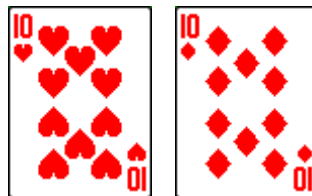
En la Mesa



- a) Escalera de color
- b) Escalera
- c) Poker

3.- ¿Qué jugada tenemos?

Mis Cartas



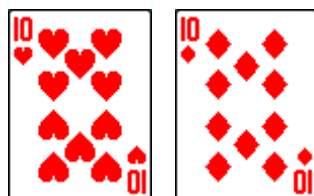
En la Mesa



- a) Escalera de color
- b) Escalera
- c) Trío

4.- ¿Qué jugada tenemos?

Mis Cartas



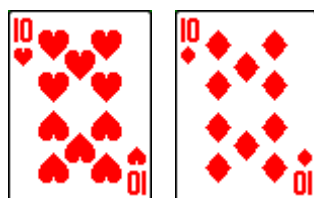
En la Mesa



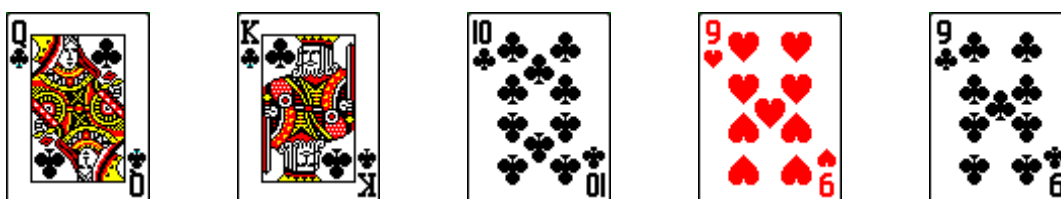
- a) Escalera de color
- b) Escalera
- c) Dobles parejas

5.- ¿Qué jugada tenemos?

Mis Cartas



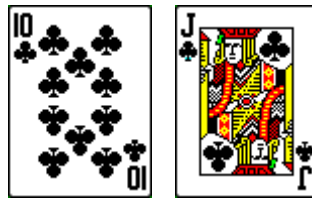
En la Mesa



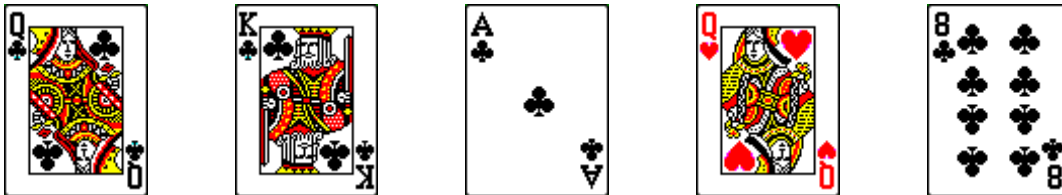
- a) Full
- b) Trío
- c) Dobles parejas

6.- ¿Qué jugada tenemos?

Mis Cartas



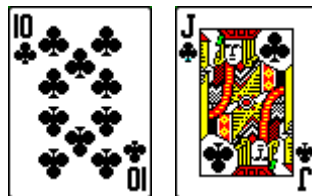
En la Mesa



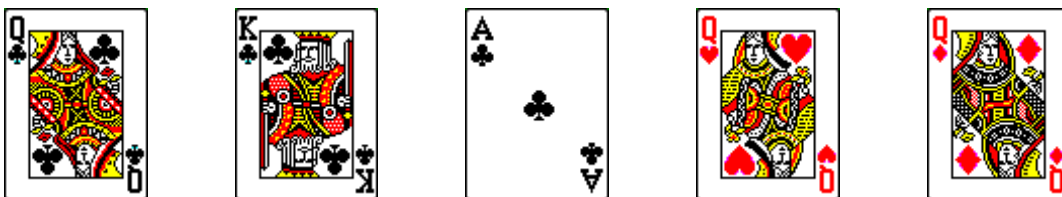
- a) Pareja de damas
- b) Color
- c) Escalera de color

7. ¿Qué jugada tenemos?

Mis Cartas



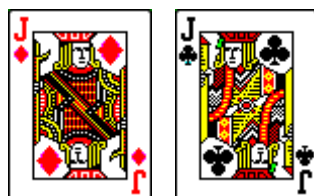
En la Mesa



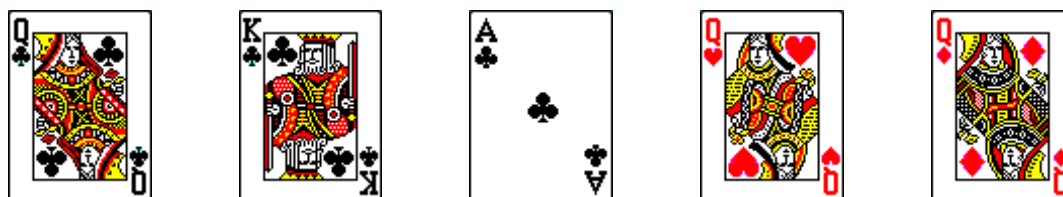
- a) Trío de damas
- b) Escalera
- c) Escalera real de color

8.- ¿Qué jugada tenemos?

Mis Cartas



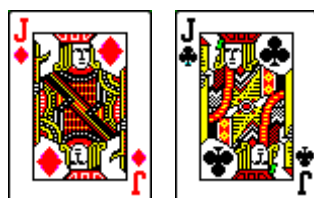
En la Mesa



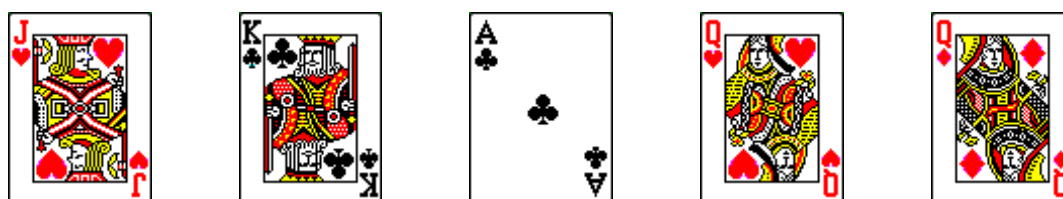
- a) Trío de damas
- b) Dobles
- c) Full

9.- ¿Qué jugada tenemos?

Mis Cartas



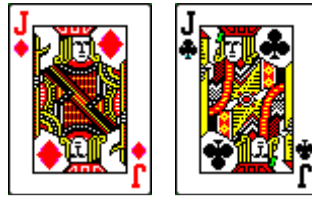
En la Mesa



- a) Trío de damas
- b) Dobles
- c) Full

10.- ¿Qué jugada tenemos?

Mis Cartas



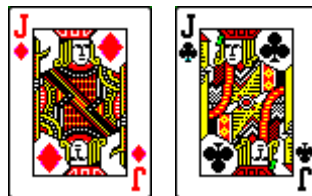
En la Mesa



- a) Trío de damas
- b) Full de damas y jotas
- c) Full de jotas y damas

11.- ¿Qué jugada tenemos?

Mis Cartas



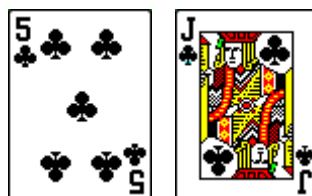
En la Mesa



- a) Trío de damas
- b) Poker
- c) Full

12.- ¿Qué jugada tenemos?

Mis Cartas



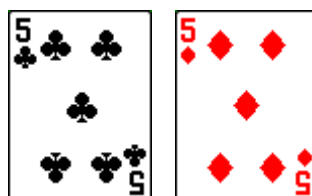
En la Mesa



- a) Trío de damas
- b) Full de jotas
- c) Full de damas

13.- ¿Qué jugada tenemos?

Mis Cartas



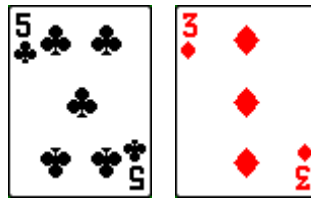
En la Mesa



- a) Trío de damas
- b) Full de damas y cincos
- c) Full de damas y jotas

14.- ¿Qué jugada tenemos?

Mis Cartas



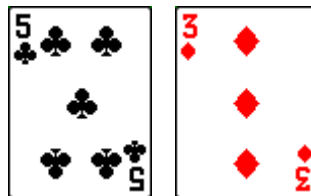
En la Mesa



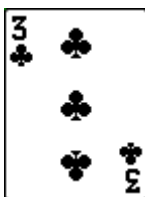
- a) Nada
- b) Trío de damas
- c) Full de damas y jotas

15.- ¿Qué jugada tenemos?

Mis Cartas



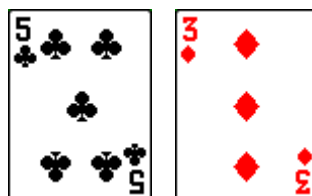
En la Mesa



- a) Trío de treses
- b) Full de treses y damas
- c) Full de damas y treses

16.- ¿Qué jugada tenemos?

Mis Cartas



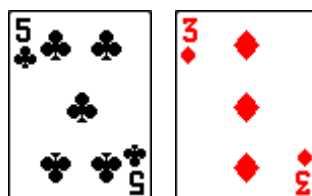
En la Mesa



- a) Full de treses y cincos
- b) Full de cincos y treses
- c) Poker de treses

17.- ¿Qué jugada tenemos?

Mis Cartas



En la Mesa



- a) Full de treses y cincos
- b) Full de cincos y treses
- c) Dobles

SOLUCIONES

1. **c) Color**
2. **c) Poker**
3. **a) Escalera de color**
4. **b) Escalera**
5. **a) Full**
6. **c) Escalera de color**
7. **c) Escalera real de color**
8. **c) Full**
9. **c) Full**
10. **b) Full de damas y jotas**
11. **b) Poker**
12. **c) Full de damas**
13. **c) Full de damas y jotas**
14. **c) Full de damas y jotas**
15. **c) Full de damas y treses**
16. **c) Poker de treses**
17. **b) Full de cincos y treses**

Las Reglas del Juego

Hold'em sin Límite

El juego del Hold'em se estructura en 4 partes y en cada una de ellas se apuesta.

Cartas tapadas: Reparten 2 cartas tapadas a cada jugador.

Flop: Reparten 3 cartas descubiertas en la mesa.

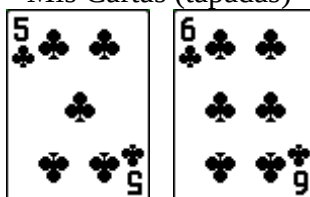
Turn: Se reparte una carta descubierta más.

River: Se reparte la última carta descubierta.

Las cartas descubiertas en la mesa se llaman *cartas comunitarias* porque son para todos. Las tuyas propias son las dos que te reparten tapadas al principio. Tu jugada final se compone de la mejor combinación posible entre tus dos cartas tapadas y las 5 comunitarias.

PRE-FLOP

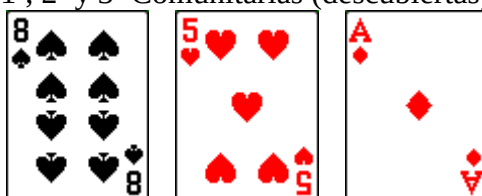
Mis Cartas (tapadas)



1º ronda de apuestas

FLOP

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



2º Ronda de apuestas

TURN

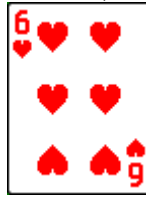
4º Comunitaria (descubierta)



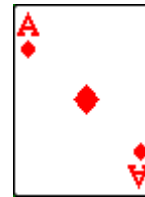
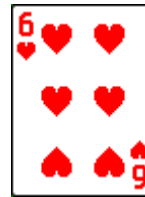
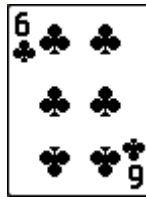
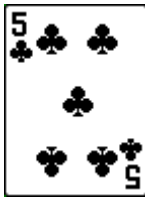
3º Ronda de apuestas

RIVER

5º Comunitaria (descubierta)



4º Ronda de apuestas

SHOWDOWN

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

Vamos a recordar la principal característica del NL Hold'em, la cantidad de la apuesta: **En Hold'em NL puedes jugar TODO tu stack (dinero/fichas) en cualquiera de las rondas de apuestas:** Pre-flop (2 cartas propias), flop (3 cartas comunitarias), turn (4ª carta comunitaria) o river (5ª carta comunitaria).

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

Ejemplo de mano: Apuestas en una mesa de NL5\$

Supón que ves las cartas, son malas y no vas a la mano. Ahora supón que todos hacen lo mismo, ¿cuánto dinerito se va a llevar el que gane la mano? Ya te lo digo yo, 0\$ (cero patatero), ¿cómo se evita eso? Los BLINDS: Las apuestas ciegas. El siguiente jugador al DEALER, el primer jugador, está obligado a apostar la mitad de una apuesta simple (aproximadamente), en este caso 0.02\$. A esta posición se le llama SMALL BLIND. El siguiente jugador al Small Blind está obligado a apostar una apuesta simple, en este caso 0.05\$. A esta posición se le llama BIG BLIND. Y el resto... a jugaaaaaaar.

PRE-FLOP: Empieza a *hablar* el siguiente jugador al Big Blind. Te reparten tus dos cartas, las ves, mejor que no las hubiese visto, haces FOLD, te vas. Que te gusta lo que ves, haces CALL, es decir, ves la apuesta del Big Blind (0.05\$). Que te gusta mucho lo que ves, reenvidas, haces RAISE, es decir, aumentas la apuesta en la cantidad que creas conveniente. **La mínima apuesta es el doble de la apuesta anterior y la máxima apuesta que puedes hacer es la cantidad de fichas que tengas en ese momento encima de la mesa.**

FLOP: Caen 3 cartas descubiertas sobre el tapete. Empieza a hablar el Small Blind o en su defecto el siguiente jugador correlativo que siga en la mano. Si nadie ha apostado antes que tú, tienes la opción de hacer CHECK (no apostar pero seguir en el juego). Si alguien ha apostado antes que tú tienes que decidir. Tienes 3 opciones: FOLD Te vas perdiendo todo el dinero que has apostado previamente; CALL, ves la apuesta; RAISE, aumentas la apuesta. Si alguien por detrás de ti sube la apuesta, es decir, hace *raise* subiendo más la apuesta, tienes que volver a decidir: Le ves la apuesta (call), le aumentas la apuesta (raise) o te vas de la mano (fold).

TURN: Cae la 4ª carta comunitaria sobre el tapete. La cosa empieza a coger color. El primero que habla es el Small Blind, CHECK. El de delante de ti hace *bet*, ósea apuesta, te llega el turno, a decidir, ¿Qué hacemos? Nos vamos (*fold*), nos quedamos (*call*) o le aumentamos la apuesta (*raise*) y le dejamos temblando... En este momento llevo una proyecto de escalera y me parece buena idea ver la apuesta, y hago call.

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

Manos Comentadas

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

Las manos están jugadas en NL\$5 (Hold'em sin límite con un máximo 5 dólares de inscripción)

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

Ejemplo de Mano

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

Stacks:

UTG \$3.53

UTG+1 \$13.08

Hero (MP1) \$5.05

MP2 \$6.33

MP3 \$4.78

CO \$5.31

BTN \$8.14

SB \$3.74

BB \$13.21

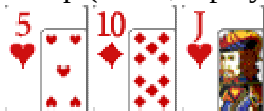
-  Pre-Flop (\$0.07, 9 players) **Hero is MP1**



-

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

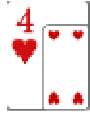
-  Flop (\$0.47, 2 players)



-

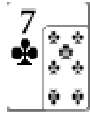
Hero bets \$0.30, MP2 calls \$0.30

- Turn (\$1.07, 2 players)



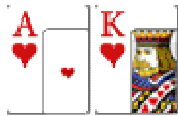
Hero bets \$0.70, MP2 calls \$0.70

- River (\$2.47, 2 players)

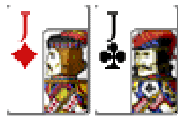


Hero bets \$1.75, MP2 calls \$1.75

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



- MP2 shows



Explicación de la Mano

**** (Inicio de la mano)

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

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

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

UTG \$3.53 Posición: Cantidad de dinero

UTG+1 \$13.08

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

MP2 \$6.33

MP3 \$4.78

CO \$5.31

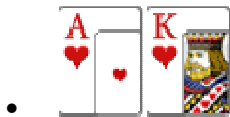
BTN \$8.14

SB \$3.74

BB \$13.21

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

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



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

Fold = Abandonar la mano

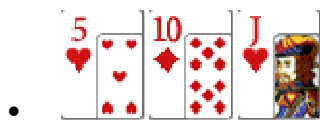
Raises to = Aumentar la apuesta (*Raises to* \$0.20 = Aumentar la apuesta a \$0.20)

Calls = Ver la apuesta

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

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

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



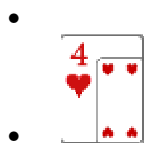
Hero bets \$0.30, MP2 calls \$0.30

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

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

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

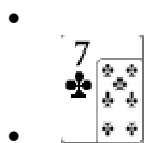
►Turn (calle) (\$1.07, 2 players) (*cantidad del bote, número de jugadores involucrados en la mano*)



Hero bets \$0.70, MP2 calls \$0.70

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

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

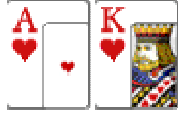


Hero bets \$1.75, MP2 calls \$1.75

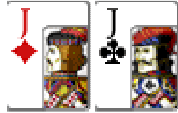
4ª ronda de apuestas (River). Seguimos en la mano el MP2 y nosotros que jugamos en UTG+1. En el bote hay en ese momento 2.47 dólares. Nosotros hablamos primero porque tenemos la primera posición relativa de la mesa en ese momento. Apostamos 1.75 dólares. MP2 ve la apuesta.

Y se enseñan las cartas (showdown)

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



- MP2 shows (MP2 enseña)



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

**** (Fin de la mano)

Poker On-line

Ventajas Vs Inconvenientes del Poker On-line

Ventajas

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

Inconvenientes

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

Seguridad en la Red

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

Firewall

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

Anti-Espías

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

Antivirus

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

Ingeniería Social

Evitar la ingeniería social.-“*¿Eso quiere decir que no podemos comprar bonos del estado para que hagan carreteras?*”-. No, eso quiere decir que como me entere que vas diciendo que juegas al poker por los chats para impresionar a una nena (eso es lo que te crees tú) me quito el zapato y te estoy dando en el cogote hasta que me aburra. Nunca hay que contestar a e-mails pidiendo que confirmes tus datos. Repito: NUNCA HAY

QUE CONTESTAR A E-MAILS PIDIENDO QUE CONFIRMES TUS DATOS. En definitiva la boca cerrada y las manos quietas. Preocúpate de lo que tienes que preocuparte, de mejorar tu juego.

Monederos Virtuales

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

Contraseñas

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

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

Perfil de Usuario

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

Mantenimiento del Sistema

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

Navegad por la red con precaución

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

El Chat

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

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

¿Qué significa “lol”?

En los chats de las salas de poker on-line se suelen utilizar términos variados para describir situaciones o expresar estados de ánimo. Los más usuales son:

lol: Laugh out loud // “¡Qué divertido!”

lmao: laugh my ass off // ¡Yo es que me parto!

ffs: For fuck’s sake // “¡Por el amor de Dios!” (versión libre ☺).

ty: Thank you // Gracias. También se utiliza “thx”.

nh: Nice hand // Buena jugada.

Gg: Good game // Buen juego a todos.

Omg: Oh my god¡ // ¡Oh Dios mio!

Gl: Good luck // Buena suerte.

Wtf: What the fuck // ¡Qué carajo! (eufemismo)

Conspiraciones, Mentiras y Cintas de Video

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

Hay van unos datos para la reflexión:

- Se necesitan un mínimo de **1.000.000 manos** para que las estadísticas se puedan considerar fiables.
- Un flop de A♥-A♣-A♦ es igual de probable que 9♥-4♣-6♦, -“¿Y?”- Y que el primer flop se nos grabará en nuestra memoria con luces de neón, pero del segundo todavía no he acabado de escribir esto y ya lo he olvidado. Cualquier jugador te podrá decir con total exactitud cuales han sido sus bad beats más demoledores pero no te podrán decir cuales han sido sus mejores manos. Otra vez la condición humana.
- Especial para incrédulos: **Contar la cantidad de doses y Ases** de las cartas comunitarias de mínimo 100.000 manos.

¿Son seguros los casino on-line?

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

Mesas de Hold'em sin Límite

Límites

Cada casino tiene sus propias mesas de cash game NL Hold'em, pero la estructura generalmente suele ser:

NL5	Blinds \$0.01-\$0.02	Buy-in máximo 5\$
NL10	Blinds \$0.02-\$0.05	Buy-in máximo 10\$
NL10	Blinds \$0.05-\$0.10	Buy-in máximo 10\$
NL25	Blinds \$0.10-\$0.25	Buy-in máximo 25\$
NL50	Blinds \$0.25-\$0.50	Buy-in máximo 50\$
NL100	Blinds \$0.50-\$1	Buy-in máximo 100\$
NL200	Blinds \$1-\$2	Buy-in máximo 200\$
NL400	Blinds \$2-\$4	Buy-in máximo 400\$
NL600	Blinds \$3-\$6	Buy-in máximo 600\$
NL1000	Blinds \$5-\$10	Buy-in máximo 1000\$
NL2000	Blinds \$10-\$20	Buy-in máximo 2000\$
NL5000	Blinds \$25-\$50	Buy-in máximo 5000\$

Información sobre las mesas en el lobby

Cada casino muestra su propia información pero generalmente suele ser:

Table: Nombre de la mesa

Stakes: Blinds

Limit: Modalidad de límite (sin límite, con límite, etc)

Players: n° de jugadores de la mesa

Wait: n° de jugadores esperando para sentarse en la mesa

Avg. Pot: Media de la cantidad del bote

Avg Stack: Media de la cantidad de stacks de los jugadores

Plrs/Flop: Porcentaje de jugadores que ven el flop

H/hr: Manos por hora

¿Por Qué esta Información es Importante?

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

¿Qué se Considera una Mesa Buena?

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

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

Me explico mejor:

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

Clases de Mesas

Typical Game: Mesa normal

Tough Game: Mucho *raise* y pocos jugadores (*tight* y *aggressive*)

Loose Game Passive: Poco *raise pre-flop* y muchos jugadores

Loose Game Aggressive: Mucho *raise* y muchos jugadores

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

Lo primero que debemos hacer en cuanto aterrizamos en una mesa (en sentido metafórico, claro) es saber dónde estamos jugando, a qué nos vamos a enfrentar. ¿Es una mesa Tough o Loose? ¿Es Aggressive o Passive?

Nota

Tough game se puede traducir como “juego fuerte”.

Loose game se puede traducir como “juego suelto”

Passive = Pasivo.

Aggresive = Agresivo.

Distribución de las posiciones en una mesa de 9 jugadores

1ª posición absoluta	SB: Small Blind (ciega pequeña)
2ª posición absoluta	BB: Big Blind (ciega grande)
3ª posición absoluta	UTG: (Under The Gun): 1ª posición después del Big Blind
4ª posición absoluta	UTG+1: 2ª posición después del Big Blind
5ª posición absoluta	MP1: 3ª posición después del Big Blind
6ª posición absoluta	MP2: 4ª posición después del Big Blind
7ª posición absoluta	MP3: (Hijack) 5ª posición después del Big Blind
8ª posición absoluta	CO: (Cut off): 6ª posición después del Big Blind
9ª posición absoluta	BTN: (Button): 7ª posición después del Big Blind

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

Principio de la Mesa (Early Position)

SB: Small Blind (ciega pequeña)
BB: Big Blind (ciega grande)

Nota: Se llaman “ciegas” porque son apuestas ciegas, es decir, que desde esa posición de la mesa se apuesta una cantidad determinada obligatoriamente en el pre-flop antes de ver las cartas.

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

Medio de la mesa (Medium Position)

MP1: 3ª posición después del Big Blind
MP2: 4ª posición después del Big Blind
MP3: 5ª posición después del Big Blind (antepenúltima posición)

Final de la mesa (Late Position)

CO: (**C**ut **O**ff): 6ª posición después del Big Blind (penúltima posición)
BTN: (**B**utton): 7ª posición después del Big Blind (última posición)

¿Por qué es Importante la Posición?

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

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

¿Por qué?

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

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

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

Gestión del dinero

El Bankroll

El bankroll es la cantidad de dinero disponible para jugar a una modalidad de poker. Es decir, que si ingreso 250\$ en un casino para jugar Hold'em sin límite, esos 250\$ son TODO el dinero disponible para jugar. Ese es mi bankroll. Si entro a jugar en una mesa de NL5\$, mi bankroll sería los 5\$ (de la mesa abierta) + 245\$ (que tengo en la caja del casino).

Bankroll Diferente para cada Modalidad, Límite, y Estilo de Juego

No es lo mismo jugar al Hold'em sin límite que al Omaha High, como son dos juegos distintos, necesitamos dos bankrolls distintos. No es lo mismo jugar con un estilo agresivo que con otro más pasivo, en el primer caso necesitaremos más bankroll para contrarrestar la varianza de ese estilo de juego. Cada especialidad tiene un bankroll aconsejado, es decir, que necesitaremos más o menos dinero dependiendo de qué tipo de poker juguemos. Si jugamos a más de una modalidad poker, NO podemos compartir el bankroll, debemos tener un bankroll diferente para cada modalidad.

¿Para Qué Sirve el Bankroll?

Para que una mala racha de resultados no nos impida seguir jugando. El poker tiene una parte de suerte que no podemos controlar pero que intentamos acorralar por medio de la probabilidad. La probabilidad es una orientación matemática de lo que es probable que ocurra. Repito, "que es probable que ocurra". La probabilidad NO GARANTIZA que salga la carta que necesitamos. ¿Qué pasa si NO SALE la carta que necesitamos a pesar que la probabilidad de que ocurra el suceso (salga la carta) de la jugada en cuestión sea muy elevada? Que trabaja nuestro bankroll.

El bankroll está para cuando no se cumplan las probabilidades

Es extremadamente importante comprender que un jugador de poker está expuesto (en una parte) al azar, pero esa parte, es suficiente como para influir notablemente en nuestra cantidad de ganancias o de pérdidas. Si nos acompaña la suerte... ¡mira tú qué bien! Pero si no nos acompaña la suerte... ¡Entonces es cuando trabaja el bankroll!

El bankroll nos permite tener suficiente dinero para seguir jugando a pesar de una mala racha, de tal forma que como somos buenos jugadores (acto de fe), al final, la probabilidad se va a cumplir, y COMO SIEMPRE DEBEMOS JUGAR A FAVOR DE LA PROBABILIDAD, *a la larga*, debemos ganar dinero.

-*"Oye Carreño, a la larga estamos todos muertos"*-

Muy cierto, mi escéptico amigo, pero si no queremos depender del humor de la diosa fortuna, debemos intentar depender de nosotros mismos.

Bankroll Aconsejado

Teniendo en cuenta que estamos aprendiendo y que vamos a cometer errores, el bankroll que yo recomiendo es de **50 cajas**. Y eso para empezar, porque a medida que vayamos subiendo niveles habrá que ir aumentándolo.

¿Por qué?

Cuanto más alto es el nivel, más alta es la varianza

Valor Esperado (EV)

El valor esperado es la ganancia/perdida de media en una acción particular. Dicho de otro modo: El valor esperado es el beneficio que esperas de una determinada apuesta en el largo plazo.

Se suele abreviar con sus siglas en ingles EV (**E**xpected **V**alue) acompañado del signo “+” si la EV es positiva, y del signo “-” si la EV es negativa.

EV nula, EV positiva y la EV negativa.

La probabilidad de que salga cara cuando lanzamos una moneda al aire es del 50%, es decir, que la mitad de las veces saldrá cara y la otra mitad de las veces saldrá cruz. Teniendo esto en cuenta vamos a explicar que es la EV nula, EV positiva y la EV negativa.

EV = 0

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

EV +

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

EV –

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

Corto Plazo Vs. Largo Plazo

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

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

Riesgo Vs. Recompensa

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

La Definición de EV Implica un Contexto Concreto

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

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

Text results appended to pokerstove.txt

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

Board:

Dead:

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

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

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

Text results appended to pokerstove.txt

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

Board: 9s 8s 7s 6s

Dead:

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

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

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

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

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

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

La EV es una Guía en el Camino

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

EV & Varianza & bankroll

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

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

El bankroll es la cantidad de dinero disponible para jugar al poker.

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

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

El bankroll está para soportar la varianza en un juego con EV+

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

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

Ej01: All in preflop con AA contra KK

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

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

He jugado mal y pierdo. Esto NO lo debería soportar el bankroll aconsejado.

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

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

Como Contabilizar las Ganancias

La forma correcta de comprender el poker es imaginarse que siempre estás jugando la misma partida. Las ganancias y/o perdidas son puntuales y no deben interferir en tu juego. Tu juego previamente planificado. Debes jugar sistemáticamente mano tras mano adaptándote a todos tus rivales intentando optimizar el tiempo que estés sentado. Es usual escuchar a los jugadores de poker *ocasionales* –“Hoy he ganado”-, -“Hoy he tenido suerte”-, “-Hoy NO he tenido suerte”-, “Hoy las cartas no me han acompañado...”-. Todos estos comentarios difícilmente se los oirás decir a un profesional, para ellos no tienen sentido. Hoy, ayer, mañana... esas palabras no están en un jugador profesional de poker. Un jugador debe contabilizar sus ganancias en otros términos.

Winrate: Ganancias por cada 100 Manos Jugadas

El winrate es el beneficio en relación con el número de manos jugadas. Se suele expresar en apuestas grandes (Big Bets) y en relación a 100 manos.

$$BB/100 = (\text{Ganancias} / \text{Ciega grande del nivel que jugamos}) / (\text{Manos} / 100)$$

Nota: En el Hold'em sin límite (No Limit) una Big Bet equivale al valor de la ciega grande.

Ejemplo:

Hemos jugado 1000 manos de NL50 (ciega grande 0,5\$) y hemos ganado 25\$

$BB/100 = (\text{Ganancias} / \text{Ciega grande del nivel que jugamos}) / (\text{Manos} / 100)$

$BB/100 = (25\$ / 0.5) / (1000 / 100)$

$BB/100 = 5$

Nuestro winrate es de 5 BB / 100

Hourly-Rate: Ganancias por Hora

El hourly-rate es el beneficio en relación con el número de horas jugadas.

Ejemplo:

Durante 2 horas hemos jugado 1000 manos de NL50 (ciega grande 0,5\$) y hemos ganado 25\$.

$\text{hourly-rate} = \text{Ganancias} / \text{horas}$

$\text{hourly-rate} = (25\$ / 2)$

$\text{hourly-rate} = 12.5\$/\text{hora}$

¿Cuántas Manos Necesito para Saber si Soy Ganador?

Ser ganador en un nivel significa que debemos ganar sistemáticamente en ese nivel. Somos unos ganadores cuando no tenemos ni la menor duda de que lo somos. Si por cualquier razón dudamos, simplemente NO lo somos.

¿Por qué esto es importante?

Porque si debemos volver a bajar, sabemos que el nivel lo tenemos dominado.

Cuanto más manos jugamos, más experiencia adquirimos. La experiencia para un jugador de póquer es como las horas de vuelo para un piloto. Podrás tener el carnet de piloto, PERO si no tienes experiencia (horas de vuelo) NO ERES PILOTO. –“Oye Carreño, me he comprado el último simulador turbo atómico para XBOX, ¿eso cuenta?”- Como si te has comprado el barco pirata de los Clicks de Famobil... Anda, búscate una novia.

Experiencia: Adquisición de habilidad por medio empírico (observación-ensayo-error)

La experiencia es CARA en poker. Hagamos que nos resulte lo menos posible

Subir de Nivel

Cuando subas de limite juega EXACTAMENTE igual que lo venias haciendo. No se te ocurra hacer modificaciones improvisadas porque has leído tal o cual post que dice que en NLxx se juega de esta forma o de esta tal otra. NI CASO. Tú a lo tuyo. Con el tiempo tu mismo te darás cuenta de las correcciones que debes hacer en tu juego.

Cada límite es más difícil de batir que el anterior, hay menos fish (peces) y más shark (tiburones), sin embargo la diferencia en el juego no es tan grande. Si eres ganador en un nivel, también deberías de serlo en el siguiente. Lo único que deberías hacer es aclimatarte al nuevo nivel.

Muestra Representativa

En el poker on-line se juegan MAS MANOS por hora de juego

En el juego presencial la media de manos jugadas en una hora rondan las 35-40 manos. En una hora de hold'em on-line se suele llegar fácilmente a 55-60 manos por hora. A todo esto hay que añadirle una característica del juego on-line, la opción multimesa, la cual nos permite jugar simultáneamente en más de una mesa a la vez. Está característica permite jugar en más de una mesa simultáneamente, por lo que el número de manos jugadas en una hora se disparan.

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

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

¿Cuál es el Beneficio Previsto Mientras se Aprende?

El beneficio previsto es cero.

El fin de este manual es el de NO PERDER DINERO mientras se aprende, por lo que CUALQUIER winrate por encima de cero es señal de que estás haciendo bien las cosas. No te dejes confundir leyendo por los foros que para batir un nivel hay que ganar tal o cual cantidad de winrate o que fulano subió de nivel en dos semanas ganando tropecientos blinds por hora, que todos los jugadores son unos fish y que si no los reventas el fish eres tú... Olvida todo eso, céntrate en mejorar tu juego y los resultados llegarán.

-“Mira Carreño machote, yo tengo dos carreras, un master y soy el más guapo de mi pueblo... Yo tan solo necesito leer las reglas y poco más para reventar las mesas”-

Pues mira artista, deja de leer en este instante y apúntate a “Operación Triunfo” que es lo tuyo.

La base de una carrera exitosa en el poker es el trabajo. Repito: El trabajo. Aquel que se aventure en el mundo del poker esperando ganar dinero fácil está muy equivocado. Si partimos de una aproximación falsa de lo que es el poker semiprofesional no vamos a ganar para disgustos, llevándonos a sumirnos en la frustración creyendo que todo está amañado y/o que has tenido muy mala suerte. Hay una frase del mundillo que describe bien lo que nos vamos a encontrar... “*El poker es una forma difícil de ganar dinero fácil*”.

Administración del dinero durante la sesión

Vamos a hablar de cómo gestionar nuestro dinero en una sesión de poker. –“*¿Es qué hay algún misterio con eso?*”- Lo hay porque nos vamos a enfrentar a nosotros mismos. –“*¿No jugamos contra otros jugadores?*”- Ciertamente, pero en última instancia un buen jugador de poker sólo juega contra si mismo.

Como regla general

Si la partida es buena y ganamos -> nos quedamos
Si la partida es mala y perdemos -> nos marchamos

Ahora bien

¿Puedo retirarme si estoy ganado?

Si es usted un jugador ocasional, puede hacer lo que buenamente crea oportuno. Si quiere, puede comprarse un monopatín. Ahora bien, si la mesa es buena, es decir, si la calidad de los jugadores es mediocre y el tipo de juego que desarrollan le beneficia, es mucho mejor que siga jugando e intente ganar cuanto más dinero mejor.

¿Puedo seguir jugando si estoy perdiendo?

Una vez más, si es usted un jugador ocasional, puede hacer lo que buenamente crea oportuno... pero esta vez, a diferencia de la pregunta anterior, debe tener en cuenta un punto importante: **el dinero que está dispuesto a perder**. Esta cantidad de dinero debe decidirla ANTES de sentarse a jugar, de esta forma se evita tentaciones. Ahora bien, piense en esto, si usted se sienta a echar unas manos con el propósito de pasar un rato agradable jugando al poker... ¿Qué sentido tiene mantenerse en la partida si está a disgusto jugando?

Ahora bien (2)

¿Puedo retirarme si estoy ganado?

Si es usted un jugador semi-profesional (SPRO), la respuesta es contundente: NO. De ninguna manera usted puede dejar una mesa donde es favorito y este ganado dinero. Cuando logramos encontrar una mesa (o mesas) buenas, donde el nivel de juego de los demás jugadores es mediocre y su juego nos beneficia, debe permanecer en la sesión mientras las mesas sean buenas y usted esté en condiciones físicas y mentales de continuar jugando con el mismo nivel de atención. Se encuentra en el lado bueno de la varianza. Debe optimizar el momento.

¿Puedo seguir jugando si estoy perdiendo?

Si es usted un jugador semi-profesional (SPRO), la respuesta es: depende. En teoría si usted en SPRO debería mantenerse jugando contra viento y marea hasta que alcanza el cupo de manos que tiene asignado, ahora bien, **SIEMPRE Y CUANTO usted mantenga el mismo nivel de juego**. Esto es fácil de decir pero difícil de hacer. Cuando estamos perdiendo o encarrilamos un par de *bad beats** consecutivos, nos ponemos a un paso del *tilt***, y debemos estar psicológicamente muy bien preparados para mantener nuestro nivel de juego sin vernos afectados por estos desagradables acontecimientos. Si usted considera que no está en condiciones de seguir jugando, debe dejar las mesas. Sin excusas.

**Bad beats*: Golpe de mala suerte.

***Tilt*: Volverse loco y apostar sin orden ni concierto.

Rake, Rakeback y Bonos

El Rake

El *rake* (“barrido” en su acepción castellana) es la comisión que se le paga por cada bote al casino por el hecho de jugar en sus mesas.-“¿Y si me traigo mi mesa plegable de emergencias?”- Entonces pagas por usar sus sillas.-“¿Y si me traigo mi silla de la terraza a flores estampadas? Entonces no te pares en el casino y sigue hacia la playa.

Lo dicho, el *rake* es la comisión que se le paga al casino por jugar en sus instalaciones. Esta comisión se paga en los casinos on-line en cada bote que se juega, llevándose el casino aproximadamente entre un 4% y 5% del total del bote.-“Oye Carreño a mí esto a ni me va, ni me viene”- Amigo mío, esto a ti SÍ que te va y SÍ que te viene.

El *rake* es una comisión que se queda la casa en CADA BOTE que juegas y es un factor muy a tener en cuenta porque DEBES superar ese mordisco a tus beneficios constantemente. Si eres un jugador ocasional este “mordisco” prácticamente no te afecta, por la sencilla razón de que juegas muy pocas manos.-“¡Oye, oye! ¡Que yo me paso la tarde entera del Sábado jugando y medio Domingo!”- Pues me parece muy bien PERO la referencia en póquer on-line no es el tiempo que juegas, sino las MANOS

que juegas. Una media de manos de un jugador medio serio es de 45.000 manos al mes, cuarenta y cinco mil manos al mes (te lo escribo en letras también para que veas que soy un hombre instruido y polígamo). Cuando juegas muchas manos al mes y juegas por un ajustado margen de beneficios, esa aparente pequeña comisión se convierte en una GRAN comisión en cuanto hagas unos números para ver la cantidad que estas pagando de rake traducidos a Big Bets (BB).

Rake Estándar

En las mesas con límite (Limit) se suele cobrar 0.25\$ por cada 5\$ de que haya en el bote hasta un máximo de 3\$ de rake que corresponde a un bote de 60\$.

En las mesas sin límite (No Limit) se suele cobrar 0.05\$ por cada 1\$ que haya en el bote hasta un máximo de 3\$ de rake.

En las inscripciones a torneos el rake suele ser el 10% de la inscripción, de manera que si juegas un torneo de 100\$, debes pagar a la casa 10%. Esto se suele indicar en el lobby (página principal del casino) de la siguiente manera: buy-in 100\$+10\$. Lo que significa que la inscripción (buy-in) vale 100\$ y el rake (la comisión) es de 10\$.

Cada vez que apostemos, una parte de nuestra apuesta se la está quedando el casino, independientemente que ganemos o no. Simplemente terrorífico.- *“Hombre no seas así, esta gente no va a estar ahí por la cara”*- Ciertamente, pero sólo con que la comisión por bote fuera del 1% al 2% ganarían una barbaridad, y cuando digo que ganarían una barbaridad, es que ganarían UNA BARBARIDAD.

Esto es peor de lo que parece, porque para un jugador SPRO esta circunstancia le hace “dejar de ganar”, PERO para un jugador ocasional que quiere empezar a jugar puede ser un lastre insalvable, consiguiendo que el buen hombre se de por vencido pensando que no sabe jugar. Así que amigo mío, cuando analices tus números, ten MUY EN CUENTA esta circunstancia.

-“Rakeback, ¿Qué es Eso?”-

Antes de nada vamos a explicar lo que es un “skin”. Un skin es cada uno de los casinos que trabajan en una misma red. (¿) No ha quedado muy claro ¿eh? No problem. La palabra “skin” en su traducción al castellano significa “piel”, lo que ya nos aclara un poco más la cosa. Tenemos la acepción generalizada que los casinos virtuales son independientes los unos de los otros, lo cual en algunos de los casos es cierto, PERO en la mayoría de los casos no lo es. Pensad un momento (ya se que estoy abusando de vosotros) que es mucho más fácil montar una franquicia que una empresa totalmente nueva. Si optamos por la franquicia, tenemos toda la infraestructura solucionada y lo que es más importante, tenemos LOS CLIENTES GARANTIZADOS. Los skins de los casinos vendrían a ser una especie de franquicias de un casino principal. Cuando abrimos las puertas virtuales de nuestra sala YA TENEMOS CLIENTES, porque son los mismos clientes que los del casino principal, vamos que **los skin son salas que comparten los clientes y el software de un casino principal**. Son diferentes puertas para llegar a un mismo sitio. Esto lo que crea a efectos prácticos es UNA RED de casinos que comparten sus clientes. Por ejemplo a la red de casinos “prima” pertenecen salas como Bet365poker, Crazy poker, Royal card club, betholdem, etc. TODAS ellas

comparten los mismos jugadores, TODAS ellas son puertas a un mismo sitio, a un gigantesco casino que es lo que forma la red prima. ¿Por qué esto es importante? Porque los skins son la razón por la que surge el *rakeback*.

Una forma de captación de clientes es por medio de sus “afiliados”, que no son más que comerciales que ofrecen los productos de un casino. Estos afiliados son webs de temática similar (en este caso póquer) que pueden captar a un potencial cliente por medio de la publicidad. ¿Cómo paga el casino esa publicidad y el servicio de captación de nuevos clientes que ofrecen los afiliados? Pues por medio del rake que genera el nuevo cliente en su sala. Como ya sabemos, los beneficios de los casinos proviene de las comisiones (rakes) que cobran en cada bote que se juega, por lo que la idea es sencilla, ya que ese cliente está jugando en mi sala gracias a que se ha descargado el software a través de los banners del afiliado (método más utilizado), le vamos a pagar con **una parte** del rake que genera ese cliente. Un afiliado avisado decidió “compartir” parte de sus beneficios que le generaba el cliente que había captado con ese mismo cliente. -“*¿Ese trato no perjudica al afiliado?*”- Pues no, porque el dinero que deja de ganar por repartir beneficios con el cliente lo recupera por la cantidad de jugadores que se van a apuntar al casino a través de él. Esta es una maniobra para ganar un poco de muchos en vez de ganar mucho de pocos, y de paso atraer a los grandes jugadores que son los que juegan muchos manos y por consiguiente generan mucho rake.

Así que **el rakeback es la devolución de una parte del rake que generas en la sala gracias al acuerdo que has hecho con el afiliado**. Una vez que has llegado a un acuerdo, el afiliado lo notifica a la sala y el pacto queda sellado. Una vez todo conforme la sala se encarga de pagar directamente al cliente y el afiliado queda al margen, es más, si con el paso del tiempo el afiliado (la web) desaparece, esto no afecta en absoluto al trato que se hizo en su día, y la sala mantiene ese trato con el cliente (en teoría). Una de las condiciones indispensables para optar a un contrato de rakeback por medio de un afiliado es que necesitas NO TENER CUENTA en la sala donde te lo ofrezca. Este punto hay que tenerlo muy en cuenta a la hora de abrirse una nueva cuenta en cualquier sala.

Métodos de Cálculo de Rake

Hay tres métodos de cálculo de rake: Dealt (MGR), Contributed Simple y Contributed Proporcional.

Dealt

Es el método más usado, que consiste en asignarte como rake la división del rake de la mano dividido por todos los jugadores a los que les han repartido cartas en esa mano, sin importar que hayan contribuido al bote.

Ej: Si el bote es de 10\$ que corresponde a un rake de 0.50\$, a ti se te asigna un rake de 0.05\$ en una mesa de full ring (10 jugadores) ($0.50 / 10 = 0.05$)

Contributed Simple

Consiste en que el rake que te asignan es el rake de la mano dividido por igual entre todos los jugadores que han contribuido al bote.

Ej: Si el bote es de 10\$ que corresponde a un rake de 0.50\$ y han intervenido 5 jugadores, el rake asignado a cada jugador es de 0.10\$ ($0.50 / 5 = 0.10$)

Contributed Proporcional

Se calcula dividiendo proporcionalmente el rake con tu aportación en el bote.

Ej: Si hay un bote de 10\$ al que tu has contribuido con 2\$ aunque no hayas llegado al showdown, del rake de la mano que serían 0.50\$ te correspondería un 20%, o sea, 0,10\$.

Bonos

Un bono es un incentivo en forma de “dinero gratis” para que juegues en una determinada sala a cambio que juegues una cantidad mínima de manos con rake. Existen salas que te regalan dinero sin necesidad de ingresar nada en absoluto, sólo abriendo una cuenta, pero lo más usual son los bonos. Existen los bonos de bienvenida, que es cuando te inscribes en una sala, y existen los bonos de recarga, que es cuando ya eres cliente de una sala. La cantidad del bono suele depender de la cantidad del depósito que hagas, siendo este, el bono, un tanto por ciento de la cantidad que has ingresado.

Ej: 20% de bono de recarga hasta un máximo de 100\$. Por lo que si ingresas 500\$, la sala te regala 100\$. Si ingresas 250\$, la sala te regala 50\$. Si ingresas MÁS de 500\$ sólo te van a dar 100\$, porque es el máximo que han fijado.

Las condiciones para completar el bono serán unas u otras, dependiendo de las salas. La clave para comprender el concepto del bono es que necesitas que el bote que estás jugando sea lo SUFICIENTEMENTE GRANDE como para que la casa pueda cobrar su comisión, es decir, el rake.

Cada sala tiene sus propios requerimientos para completar los bonos que ofrecen, pero generalmente suelen ser del tipo de que **por cada dólar de bono necesitas jugar un determinado número de botes con rake**, determinando cada sala que cantidad de rake es necesario para que contabilice

FPP (Frequent Player Points)

Esto es una vuelta de tuerca al tema de los bonos para evitar la “injusticia” que supone que te cuente igual una mano raked sea la cantidad del bote que sea. Para compensar esto, las salas tienen sus propios métodos para premiar a los jugadores que juegan en límites altos, dándoles más FPP en cada mano jugada. En salas donde se utiliza este método la unidad mínima para contabilizar un bono ya no es un bote raked, sino pasa a ser los FPP.

Bonos Vs Rakeback

Estamos ante 2 propuestas interesantes para recaudar un dinero extra, el problema es que **suelen ser excluyentes**, por lo que si optas por una, no puedes optar por la otra, al menos al mismo tiempo. Pero hay que tener en cuenta que

El Rakeback es permanente mientras que los bonos son puntuales

Software de Apoyo

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

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

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

Aspectos Matemáticos

Probabilidad, Odds, Pot Odds y Odds Implícitas

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

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

Probabilidad

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

Odds

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

Pot Odds

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

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

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

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

Análisis de las respuestas elegidas:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Fijaos ahora: Apostando 1\$ en el juego de cara o cruz de una moneda, ganamos 2\$ cada vez que salga cara y perdemos 1\$ (nuestra apuesta) cada vez que salga cruz, ¿Nos es rentable esa apuesta? Calculemos las odds: ¿Cuál es el bote? En este caso la recompensa es de 2\$. ¿Cuánto tengo que apostar? 1\$. A dividir: 2 (bote) / 1 (apuesta) = 2. ¿Cuáles

son las odds? 2:1. ¿Cuáles son las odds reales del juego? 1:1. AAAmigo, esto es otra cosa. Aquí sí que me interesa jugar porque tiene un valor esperado positivo

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

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

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

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

Odds Implícitas (Implied Odds)

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

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

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

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

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

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

Ej: Parejas menores.

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

Odds Implícitas Inversas (Reverse Implied Odds)

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

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

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

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

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

¿Por qué?

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

Regla Básica

Debemos tener potencialmente la mejor jugada para jugar agresivo

Situaciones típicas para buscarse problemas

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

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

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

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

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

Odds / Probabilidades Hold'em

Tabla de Odds/Probabilidad para el Flop

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

Tabla de Odds/Probabilidad para el Turn

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

Tabla de Odds/Probabilidad para el River

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

Tabla de Odds/Probabilidad para el Turn y River

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

Valor esperado (EV)

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

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

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

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

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

EV: La Fórmula

EV =

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

Ej: Lanzar una moneda al aire.

La probabilidad de que salga cara es del 50% (0.5)
Si sale cara ganas 1\$, si sale cruz pierdes 1\$.

$$\begin{aligned} \text{EV} &= (0.5) (1\$) + (0.5) (-1\$) \\ \text{EV} &= 0\$ \end{aligned}$$

Fold Equity

La definición matemática de Fold Equity es:

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

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

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

$EV(\text{call})$ = Nuestra equity cuando el villano ve la apuesta (call) (bote * nuestra equity – nuestra apuesta)

El Concepto

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

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

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

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

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

Aspectos Teóricos

La paciencia es la madre de la ciencia en el NL

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

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

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

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

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

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

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

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

En NL no tiene sentido echar al otro jugador

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

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

Los grandes botes son para las grandes cartas

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

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

Cada decisión debe tener por objetivo inducir al error

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

El NL es un juego de odds implícitas

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

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

¿Por qué? Odds implícitas. Recordar que no jugamos por el bote, jugamos por el total del stack de las fichas del contrincante. Cuando juego desde el button puedo jugar con casi cualquier par de cartas esperando a conectar un monstruo en el flop. Esta es la posición ideal para comenzar a practicar el estilo agresivo sin perder el bankroll en el

intento. Puedo ir alternando *calls* y *raises* e ir manipulando los botes. Puedo practicar apuestas no ortodoxas y ver como reacciona la gente, en fin, con la posición ganada tengo mucho más margen de juego, y hay que aprovecharlo. -“Oye Carreño esto no me convence, si voy jugando así voy a ir perdiendo mucho dinerito por el camino haciendo experimentos”- Hombre, míralo como una inversión, estas aprendiendo y desde esta posición te va a costar mucho menos y encima está subvencionada (¿) Odds implícitas. Conque conectéis un monstruo de vez en cuando ya tenéis pagados los estudios, e incluso alguna cervecita en el bar ☺ En este último caso buscarme en la última mesa del rincón, no hay pérdida, soy el que está jugando a las cartas y bebiendo quintos.

Hay que apostar lo suficiente para evitar dar odds implícitas

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

Tus odds implícitas son mayores cuanto menos obvia sea tú jugada

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

En NL el sistema de referencia para apostar es el bote

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

Cuando dudes la cantidad que apostar, apuesta por arriba

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

Apostar fuerte sale barato, y apostar poco, sale caro

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

Evalúa el juego antes de hacer ningún movimiento comprometido

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

En NL la lectura de la mano del villano es muy importante

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

La estrategia de juego depende del stack del otro jugador

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

La posición es fundamental en NL

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

Cada vez que *raiseas* estas ABRIENDO el bote

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

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

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

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

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

Diferentes perfiles, diferentes apuestas

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

Hay que hacer la apuesta mínima para que haga el trabajo

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

La mano promedio ganadora en Hold'em es la doble pareja

Ranking de manos ganadoras

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

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

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

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

Y ya puestos a decirnos todo... otro GRAN ERROR es

Hay que intentar jugar con la posición ganada

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

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

-“¿Y esto qué significa?”-

Pues significa que cuando juguemos en head up (uno contra uno)

*Prácticamente **NUNCA** nadie tiene **NADA***

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

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

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

Estrategia Pre-Flop

Raise

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

Hay que aumentar la apuesta

¿Por Qué?

Achicar Espacios

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

Llevar la Iniciativa

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

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

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

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

Sobre los limpers

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

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

Dificultar la Lectura de la Fuerza de mi Mano

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

Dar la Posibilidad de Ganar sin Jugar

Haciendo el juego mucho más fácil.

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

Call

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

- Cuando tengo una buena mano y sospecho que un jugador de detrás de mi va a aumentar la apuesta.
- Cuando los blinds son malos jugadores post-flop. Ej: Cuando son weak tight (una apuesta mínima los va a echar del bote) o sobrevaloran sus cartas (por lo que me están dando unas magníficas odds implícitas).
- Cuando el bote se ha convertido en multijugador y llevo una jugada especulativa (suited connectors o A-x suited) o parejas menores-medias (44-55-66, etc.).

¿Cuánto Apostar?

4xBB + 1BB por limper

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

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

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

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

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

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

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

Es más fácil ganar siendo el pre-flop raiser

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

Raise Pre-Flop Estándar

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

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

¿Podemos Ver un Raise?

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

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

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

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

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

Re-Raise (3 Bet)

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

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

Stacks:

UTG \$13.97

UTG+1 \$3.95

MP1 \$5.14

MP2 \$4.85

MP3 \$12.37

CO \$5

Hero (BTN) \$5

SB \$2.22

BB \$12.88

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



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

¿De dónde salen los \$0.90?

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

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

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

Tomando la mano del ejemplo anterior:

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

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

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

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

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

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

Stacks:

UTG \$13.97

UTG+1 \$3.95

MP1 \$5.14

MP2 \$4.85

MP3 \$12.37

CO \$5

Hero (BTN) \$5

SB \$2.22

BB \$12.88

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



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

¿De dónde salen los \$1.15?

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

Rango de 3 Bet

Rango estándar de 3 bet

JJ+, AK

Es recomendable que comencemos con un rango pequeño de 3 bet para ir aumentándolo a medida que vayamos adquiriendo experiencia. Podemos comenzar con QQ+, AK y a medida que vayamos sintiéndonos cómodos con nuestro juego lo podemos ir ampliando (por ejemplo con JJ, AQs, etc.). Esto solo es una sugerencia, como siempre, va a depender de CONTRA QUIEN le hagamos el 3 bet, pero en términos generales si llevamos una mano Premium no le podemos tener miedo a nadie y debemos aumentar el bote.

El rango estándar de 3 bet en microlímites es QQ+, AK

Por supuesto va a depender de la sala donde juguemos y de los jugadores contra los que juguemos. Debemos averiguar cuál es el rango estándar de 3 bet de las mesas en las que juguemos y adaptarnos a esa circunstancia.

Secuencia de Apuestas

Movimiento estándar

3 veces la cantidad de la apuesta (3x) del raiser original + 1x por cada jugador que haya visto la apuesta original del villano + los blinds + limperts y posteriormente realizamos una apuesta de continuación de medio bote en el flop

Nota: La c-bet (apuesta de continuación) suele ser un poco mayor que medio bote.

\$0.02/\$0.05 No Limit Holdem

9 Players

UTG \$13.97

UTG+1 \$3.95

MP1 \$5.14

MP2 \$4.85

MP3 \$12.37

CO \$5

Hero (BTN) \$5

SB \$2.22

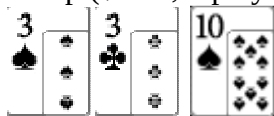
BB \$12.88

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



UTG calls \$0.05, 2 folds, **MP2 raises to \$0.25**, 2 folds, **Hero raises to \$0.90**, 2 folds, UTG folds, MP2 calls \$0.65

- Flop (\$1.92, 2 players)



MP2 checks, **Hero bets \$0.96**

\$0.96 es justo medio bote, pero normalmente la gente suele apostar un poco más de medio bote, sobre el 60% del bote.

MP2 checks, **Hero bets \$1.15**

Fijaos que hemos apostado tan solo un poco más pero el efecto psicológico de la apuesta es mayor. Siempre hay que tener en cuenta el efecto psicológico de la apuesta. En este caso no es lo mismo 0.96 que 1.15 porque hemos traspasado la barrera de \$1, una vez traspasada la barrera psicológica ya da lo mismo si apostamos un poco más (por ejemplo \$1.35) o un poco menos (por ejemplo \$1.10)

-“Oye Carreño a mí esto del “efecto psicológico de la apuesta” me parece una chorrada como un piano.”-

Pues no debería parecértelo amigo mío.

Cuando un villano se queda pensando si va a verte la apuesta o no va a hacerlo, cuestiones “chorras” como esta se tienen en cuenta, porque en este *spot* (situación) una apuesta de \$0.xx transmite debilidad y una apuesta de \$1.xx transmite fortaleza y la diferencia es apenas de unos céntimos.

Defendiendo las Ciegas (Blinds)

Cuando estamos en los blinds (las ciegas) y interpretamos que el villano está intentando robar los blinds, es decir, que aumentan la apuesta SIN MANO LEGÍTIMA, nuestro rango para el 3bet es mayor y no necesitamos manos premium. ¿Por qué? Porque no nos vamos a enfrentar a una mano legítima, sino que nos vamos a enfrentar a una mano de fuerza media o baja (ej: J10, QJ, 89s, etc.).

Rango de Defensa desde las Ciegas

Rango estándar de defensa

88+, AJ+

Este es el rango estándar de defensa, eso no implica que lo tengamos que seguir a rajatabla. Al principio podemos restringir ese rango y practicar la defensa de los blinds con manos más fuertes con las que juguemos más cómodos, para posteriormente ir ampliando el rango.

Es importante saber **contra quien jugamos**, porque no es lo mismo defender contra un jugador que roba mucho que contra uno que roba poco. Contra el primer jugador nuestro rango de defensa es mucho mayor que contra el segundo. Contra un jugador que roba mucho puedo defender los blinds con 77+, A10+ y contra un jugador que roba poco puedo defender los blinds con 1010+, AQ+

Secuencia de Apuestas en la Defensa de los Blinds

Movimiento estándar de defensa de los blinds

Aumentamos 3 veces la apuesta del villano y posteriormente realizamos una apuesta de continuación de medio bote en el flop
--

Cuando aumentamos la apuesta (re-raise) es nuestra primera defensa y la primera oportunidad de ganar el bote. Cuando apostamos una c-bet (apuesta de continuación) es nuestra segunda defensa y la segunda oportunidad de ganar el bote.

Es importante comprender que defender los blinds no significa solo hacer la 3bet (re-raise), sino que significa que debemos defenderlos también en el flop (como mínimo).

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

Stacks:

UTG \$1.78

UTG+1 \$5.51

MP1 \$7.47

MP2 \$1.87

MP3 \$12.17

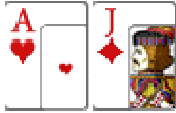
CO \$5.22

BTN \$3.93

Hero (SB) \$5.19

BB \$5.18

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



-

5 folds, **CO raises to \$0.15**, 1 fold, **Hero raises to \$0.45**, 1 fold, CO folds

Como interpretamos que el villano está intentando robar los blinds (las ciegas) porque está en una situación de robo (toda la mesa a pasado y el villano está en una posición atrasada (CO)) re-raiseamos (3 bet) con una mano que no es premium porque interpretamos que el villano **NO** tiene una mano legítima. En esta ocasión es suficiente para que el villano tire la mano.

-¿Y si **NO** tira la mano?-

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

Stacks:

UTG \$1.78

UTG+1 \$5.51

MP1 \$7.47

MP2 \$1.87

MP3 \$12.17

CO \$5.22

BTN \$3.93

Hero (SB) \$5.19

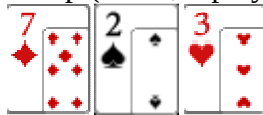
BB \$5.18

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



5 folds, CO raises to \$0.15, 1 fold, Hero raises to \$0.45, 1 fold, CO calls \$0.30

- ▶Flop (\$0.97, 2 players)



Hero bets \$0.60...

Aunque el flop no es favorable, como hemos demostrado fuerza en el pre-flop debemos seguir aparentándola en el flop. Una c-bet del 60% del bote.

-“¿Y si el villano nos ve la apuesta?”-

Pues ya veremos que hacemos en el turn.

Es muy importante comprender que nosotros ya hemos hecho el movimiento de defensa de los blinds, y ese movimiento ACABA en el flop.

Nota: A fines didácticos el movimiento acaba en el flop.

-“¿Y si el villano nos aumenta la apuesta (en este spot)?”-

Fold.

Como norma general si NO tenemos una mano con la que poder ver o aumentar la apuesta de un villano en el flop tenemos que irnos y dar la mano por perdida.

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

Stacks:

UTG \$2.18

UTG+1 \$2.75

MP1 \$3

MP2 \$20.19

MP3 \$5.17

CO \$5.69

BTN \$9.50

Hero (SB) \$5

BB \$12.75

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



UTG calls \$0.05, 5 folds, **BTN raises to \$0.20**, **Hero raises to \$0.65**, 1 fold, UTG folds, **BTN goes all-in \$9.50**, Hero folds

El villano tenía una mano legítima y aunque parecía que estaba robando estaba apostando por valor.

¿Es obligatorio que el re-raise (3bet) sea de 3 veces la apuesta del villano (3x)?

No.

Puede ser de 2.5 veces la apuesta del villano, pero debemos tener en cuenta que **DEBEMOS** hacer una resubida acorde con el límite donde estemos jugando para que surja efecto, porque de lo contrario es inútil resubir una apuesta si el villano la va a ver automáticamente, la idea es apostar la suficiente cantidad de dinero para que el villano se piense dos veces si quiere vernos la apuesta o no.

¿Es obligatorio apostar medio bote (1 / 2 bote) en la apuesta de continuación (c-bet)?

No.

Podemos apostar 3 / 4 del bote **PERO apostar medio bote o un poco más de medio bote (sobre el 60%) suele ser la apuesta correcta**, porque es suficiente como para hacer su trabajo, en este caso es tirar al villano de la mano. Generalmente el villano que se va de la mano con una c-bet de 3 / 4 de bote se va de la mano con una apuesta de medio bote Y el villano que ve una apuesta de medio bote también ve una apuesta de 3 /

4 de bote. Teniendo en cuenta esto, cuando el villano nos resuba la apuesta y tengamos que tirar las cartas perderemos menos dinero si apostamos medio bote que si apostamos 3 / 4 del bote.

¿Y si nos Re-Raisean (3 Bet)?

En límites bajos la inmensa mayoría de las veces significa que nos enfrentamos a QQ, KK, AA, AK, no obstante, cuando el re-raise lo hace alguno de los blinds estando nosotros en posiciones de robo el rango suele ser mayor (por ejemplo 88+, AJ+) porque interpreta que le estamos robando, es decir, que no llevamos una mano legítima.

Ver una 3 bet suele ser un error

Conociendo el rango (aproximado) con el que nos hacen la 3 bet debemos tomar una decisión de cómo vamos a jugar la mano ANTES de hacer nada. Si estimamos que nuestra mano es superior al rango del villano entonces metemos la caja (all-in), si estimamos que nuestra mano es inferior al rango del villano, entonces tiramos la cartas (fold).

-“¿Apostar lo todo de golpe? ¿Eso no es una overbet?”-

Teóricamente así es, pero en microlímites ese movimiento se acepta como “normal”.

Nota: Si notáis que un villano está abusando de la 3 bet, entonces debemos ampliar nuestro rango de push (all-in) o incluso utilizar una 4 bet (2.5x). No obstante, los rangos de 3 bet en microlímites suelen ser muy cerrados y nos vamos a encontrar a pocos jugadores que tengan un rango de 3 bet más amplio que el estándar.

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

Stacks:

UTG \$6.65

Hero (UTG+1) \$5.27

MP1 \$5

MP2 \$3.57

MP3 \$9.20

CO \$12.27

BTN \$9.90

SB \$9.36

BB \$3.53

- Pre-Flop (\$0.07, 9 players) **Hero is UTG+1**



1 fold, **Hero raises to \$0.20**, 1 fold, **MP2 raises to \$0.80**, 5 folds, **Hero goes all-in \$5.27**, **MP2 goes all-in \$2.77**

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

Stacks:

Hero (UTG) \$5

UTG+1 \$6.15

MP1 \$9.67

MP2 \$13.49

CO \$5

BTN \$5

SB \$12.50

BB \$3.73

- Pre-Flop (\$0.07, 8 players) **Hero is UTG**



Hero raises to \$0.20, UTG+1 calls \$0.20, 1 fold, **MP2 raises to \$0.90**, 4 folds, Hero folds, UTG+1 calls \$0.70

Salgo pegando desde UTG demostrando fuerza, el villano de UTG+1 hace *cold call* (ve el raise) y el villano de MP2 le da igual que yo haya aumentado la apuesta desde UTG y le da igual que haya otro villano que me ha visto el raise. Está demostrando mucha fuerza. En ese momento me pregunto ¿El rango del villano es superior a mi mano? Creo que sí y encima estoy jugando SIN POSICIÓN (OOP) por lo que las opciones son all-in o fold.

AK sin posición frente a una 3 bet

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

Stacks:

UTG \$2.58

UTG+1 \$3.58

MP1 \$12.36

Hero (MP2) \$5.40

MP3 \$2.33

CO \$7.03
BTN \$3.58
 SB \$3.33
 BB \$1.26

- Pre-Flop (\$0.07, 9 players) **Hero is MP2**



1 fold, UTG+1 calls \$0.05, MP1 calls \$0.05, **Hero raises to \$0.30**, MP3 calls \$0.30, 1 fold, **BTN raises to \$0.80**, 2 folds, UTG+1 folds, MP1 folds, Hero calls \$0.50, MP3 calls \$0.50

Con AK frente a un 3bet puedo pagar y ver el flop Si el flop no me es favorable (no cae un As o una K) tiro las cartas ante la apuesta del villano, si por el contrario, el flop sí que me es favorable y conecto una As o una K resubo la c-bet del villano.

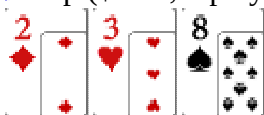
Esta forma de jugar AK “teóricamente es incorrecta”, el juego correcto es meter la caja y aquí paz y después gloria, no obstante en microlímites suele darse una circunstancia, y es que

Los villanos se equivocan al apostar la 3 bet y apuestan demasiado poco

de manera que el castigo por ver el flop no es excesivo.

Nota: Si el villano BTN hubiese hecho una apuesta correcta (sobre \$1.40), el coste para ver el flop sería inasumible y no tendría otra opción que ir all-in o fold.

- Flop (\$2.57, 3 players)



Hero checks, **MP3 goes all-in \$1.53**, **BTN goes all-in \$2.78**, Hero folds

Ring, ringgg...

-¿Quién es?

-“Carreño, te habla el representante comarcal del club de los buenos jugadores para decirte que te volvemos a echar.”-

-Ok. Ya recojo mis cosas.

Nota: Me han echado de ese club por lo menos 20 veces.

QQ sin posición frente a una 3 bet

\$0.02/\$0.05 No Limit Holdem

9 Players

Stacks:

UTG \$5.75

UTG+1 \$7.01

MP1 \$2.45

MP2 \$11

MP3 \$1.88

CO \$3.89

BTN \$4.59

Hero (SB) \$5**BB \$5.50**

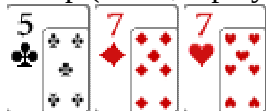
- Pre-Flop (\$0.07, 9 players) **Hero is SB**



6 folds, BTN calls \$0.05, **Hero raises to \$0.25**, **BB raises to \$0.45**, BTN folds, Hero calls \$0.20

Estamos en la misma situación que el ejemplo anterior. El villano se equivoca al apostar. El re-raise (3 bet) del villano (BB) es muy pequeño y me da la opción de ver el flop barato.

- Flop (\$0.95, 2 players)



Hero checks, **BB bets \$0.35**, **Hero raises to \$0.95**, BB calls \$0.60

El villano se equivoca al hacer la apuesta de continuación (c-bet), la apuesta correcta sería prácticamente el doble de lo que ha apostado (sobre \$0.65)

- Turn (\$2.85, 2 players)



Hero goes all-in \$3.60, BB folds

Rangos de Apertura

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

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

Selección de Manos Inicial ROCK (nit)

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

Selección de Manos Inicial TIGHT

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

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

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

Selección de Manos Inicial SEMILOOSE

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

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

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

Selección de Manos Inicial LOOSE

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

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

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

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

Estrategia en el Flop

Pre-Flop Raise / Check

Check en el Flop: Ese Gran Desconocido

En el principio de los tiempos cuando los dinosaurios bebían ron con cola las apuestas del pre-flop eran independientes de las apuestas del flop. En el pre-flop el villano que llevaba una buena mano aumentaba el bote porque tenía una buena mano PERO cuando caían las 3 primeras cartas boca arriba en la mesa el tema cambiaba. **Apostaba el que tenía mano. PUNTO.** Con el paso del tiempo un espabilado descubrió que podía hacer un semi-farol (entonces no conocían el concepto) aparentando que tenía una mano, es decir, que había conectado su presumiblemente buena mano con el flop, la misma mano que consideraba suficientemente buena como para aumentar el bote en el pre-flop... y así surgió la apuesta de continuación.

Desde entonces ya ha llovido, los dinosaurios y el ron con cola dejaron paso a Brunson y los gin toxics y a su vez estos a internet y las cafeteras en la madrugada. Y hoy en día la apuesta de continuación se ha convertido en una tradición ancestral que los jugadores asumen como norma y que ninguno cuestiona. Bueno señores, siento desengañar a más de uno, pero en el poker ABC (straightfoward) la apuesta de continuación (c-bet) NO ES UNA OBLIGACION. En el poker directo se juega POR VALOR, es decir, que apuesto cuando llevo mano y NO apuesto cuando no llevo mano.

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

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

-“No me creo nada”-

Pues nada machote sigue a lo tuyo. Sigue apostando calle tras calle con 67 suited y metiendo el resto (de la caja) en el river para empujar al villano fuera de la mano porque estas comprometido con el bote. En una mano QUE TÚ MISMO te has comprometido.

Lo voy a repetir una vez más: La apuesta de continuación tiene sentido dentro de una estrategia más general. Llegado a un nivel parece claro que si apuesto cuando llevo mano y no apuesto cuando llevo mano estoy telegrafando mi juego, es por eso que necesito variar mi juego, y algunas veces apostar SIN MANO. Eso es precisamente una apuesta de continuación, una apuesta SIN MANO HECHA para variar mi juego.

En este punto recuerdo la importancia de seleccionar bien las manos que juguemos y de apostar correctamente en el pre-flop. Al hacerlo correctamente estoy creando un

escenario propicio para MI JUEGO. Esto es una de las principales características de los jugadores ganadores, GENERAN EL ESCENARIO que más le conviene en cada mano.

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

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

Check con posición (IP)

AK desde button

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

Stacks:

UTG \$15.75

UTG+1 \$3.76

MP1 \$4.80

MP2 \$5.40

MP3 \$2.33

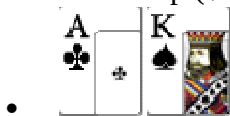
CO \$4.93

Hero (BTN) \$5.32

SB \$4.95

BB \$5

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



UTG calls \$0.05, 5 folds, **Hero raises to \$0.25**, 2 folds, UTG calls \$0.20

- Flop (\$0.57, 2 players)



UTG checks, **Hero ¿?**

¿Tiene sentido apostar en este flop?

-“Hay posibilidad de color en la mesa e incluso de escalera”-

Cierto, ¿pero tú crees que si hago una apuesta de 3/4 de bote voy a echar al villano si tiene un proyecto de color o escalera abierta? La respuesta es NO. Lo único que voy a hacer es “hacer gordo el bote” sin tener una mano hecha. Un escenario que no me favorece. En este spot lo que nos conviene es mantener el bote pequeño y e intentar ver las cinco cartas.

96s desde Button (botón: último lugar de la mesa)

\$0.02/\$0.05 No Limit Holdem

9 Players

Stacks:

UTG \$15.75

UTG+1 \$3.76

MP1 \$4.80

MP2 \$5.40

MP3 \$2.33

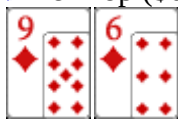
CO \$4.93

Hero (BTN) \$5.32

SB \$4.95

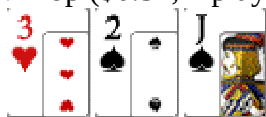
BB \$5

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



UTG calls \$0.05, 5 folds, **Hero raises to \$0.25**, 2 folds, UTG calls \$0.20

- Flop (\$0.57, 2 players)



UTG checks, **Hero ¿?**

¿Tengo alguna posibilidad de ganar con 96s con este board (cartas comunitarias) si las llevo al showdown? Muy pocas por no decir ninguna. En este spot **NO TENGO MÁS REMEDIO** que apostar, porque tengo que ganar la mano antes del showdown.

Cuando mi jugada no me ofrece garantías de ser la mejor en el showdown tengo que ganar la mano **ANTES** de enseñar las cartas (showdown)

La mano quedaría así:

UTG checks, **Hero bets \$0.45...** (simulando que he conectado con la J porque es una carta que entra en mi rango habitual de juego)

¿Y dónde está el problema?

Pues que como el villano me vea la apuesta me estoy metiendo en un lio para sacar esa mano para adelante...

En este punto voy a recordar una cosa:

Los conectores del mismo palo (suited connectors) son un recurso para variar nuestro juego

Para **v-a-r-i-a-r** nuestro juego, PERO antes de variar nuestro juego DEBEMOS TENER UN JUEGO.

La Importancia de la Selección de Manos

Si hacemos una correcta selección de manos, la mayoría de las veces (más del 50%) que lleguemos al river iremos por delante. Lo que nos da una buena probabilidad de ganar en el showdown con carta alta si no conectamos ninguna jugada. Por eso NO es lo mismo jugar con AJ que con 76s, mientras que con AJ tengo altas probabilidades de ganar en el showdown si no hemos hecho ninguna apuesta en las tres calles (flop, turn, river), con 76s prácticamente no tengo ninguna. Por eso hay que seleccionar las manos cuando se juega por valor.

Una buena selección de manos nos permite ganar la mano en el showdown AUNQUE no hayamos conectado ninguna jugada.

Check Sin Posición (OOP)

Cuando aumentamos el bote en el pre-flop y jugamos SIN posición en el flop estamos en una situación de desventaja. Esta desventaja hay que compensarlas con buenas cartas y/o conocimientos del juego. Si estás leyendo este manual voy a suponer que de lo segundo andas más bien escaso...

–“Cierto, pero tengo una motocicleta”- Bien por ti...

De manera que nos vamos a tener que apoyar en la primera característica antes mencionada, es decir, **jugar con buenas cartas**. En este punto voy a recordar un concepto de teoría que parece que a la gente se le olvida:

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

Si raiseas el bote pre-flop y gente de detrás de ti ve la apuesta, tanto si tienes, como si no tienes juego, hacer check es correcto, repito, NO estás obligado a apostar si tienes gente detrás de ti, al haber hecho call a tu raise pre-flop han demostrado fuerza, por lo que se supone que tenéis la misma fuerza en la jugada.

Recordar el concepto de “gap” de Sklansky, para ver un bote raiseado hay que tener MÁS fuerza que la fuerza normal para ver una apuesta desde esa posición con el bote raiseado, lo que quiere decir que el personal que ve tu raise lleva como MÍNIMO cartas de la misma fuerza que tú, por lo que hacer check en el flop es teóricamente correcto y no se considera señal de debilidad.

Calldown

¿Qué es un Calldown?

Es ir viendo sistemáticamente las apuestas del villano hasta el river.

¿Por qué?

Porque es la manera de extraer más valor a tu mano.

Ejemplo:

Tienes KK en MP3, aumentas el bote (raise) en el pre-flop y el villano del button (BTN) hace *cold call* (te ve el raise). En el flop apuestas por valor y el villano re-raisea. En este punto si vuelves a resubir pueden ocurrir 2 cosas:

- 1.- Que te encuentras contra un set y te de dejes la caja.
- 2.- Que el villano vaya de farol y tu apuesta le obligue a tirarse (abandonar la mano).

De lo que colegimos que si estamos en el primer spot (frente a un set) me interesa pagar por ver el river lo menos posible, y si estamos en el segundo spot (frente a un farol),

debemos fomentar que el villano siga faroleando, por lo QUE NO TIENE SENTIDO resubir la apuesta del villano.

Como norma general podemos decir que

Contra villanos agresivos y con tendencia a blufear es mejor hacer solo call a sus apuestas hasta el river

Y lo mismo ocurre si te apuesta de cara.

Si este perfil de villano en vez de estar detrás de ti, esta delante de ti y te apuesta de cara habiendo sido tu el raiser pre-flop, la forma correcta de jugar contra ellos es jugar al calldown.

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

Stacks:

UTG \$5.75

UTG+1 \$3.76

MP1 \$4.80

MP2 \$5.40

MP3 \$2.33

CO \$4.93

Hero (BTN) \$5.32

SB \$4.95

BB \$5

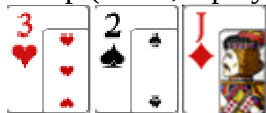
- Pre-Flop (\$0.07, 9 players) **Hero is BTN**



-

UTG calls \$0.05, 5 folds, **Hero raises to \$0.25**, 2 folds, UTG calls \$0.20

- Flop (\$0.57, 2 players)



-

UTG bets \$0.45, **Hero calls \$0.45**

Nótese que es un flop descoordinado y su apuesta “parece por valor” y no una apuesta de bloqueo.

Calldown Vs. Weak-Tights y Set Miners

Cuando estemos aislados frente a un villano y juguemos sin posición (OOP), **una opción para variar el juego y/o mantener el bote pequeño** es jugar al calldown, es decir, que en lugar de ir apostando de cara, lo que hacemos es ir viendo las sucesivas apuestas del villano.

Es apropiado para extraer valor a nuestra mano contra weaks-tights. Estos personajes pagan por ver el flop, y si no les es favorable se marchan, PERO como tienen conocimiento del juego, y a la vista que hemos no hemos apostado habiendo sido el preflop raiser original en el preflop, hemos demostrado debilidad, y como dicen todos los manuales de poker, ante la debilidad hay que apostar, así que ¿qué es lo que hacen estos personajes? Apostar, ¿y qué hacemos nosotros? Ver su apuesta (call).

Es apropiado para mantener el bote pequeño cuando jugamos contra set miners (jugadores que juegan con parejas medias-bajas esperando conectar su set). El asunto es parecido a lo que ocurre contra weaks-tight, la diferencia es que si estos personajes conectan su set no se quedarán con nuestra caja, al menos entera.

Una pista para identificar “set miners” es que suelen limpear (ven una apuesta mínima) y ante un raise ven la apuesta. Si el limper es un buen jugador la única excusa para hacerlo es que juega con una pareja media o pequeña. Si el limper es un mal jugador lo hará con manos marginales.

Check-Raise

Cuando estemos jugando heads up (contra un jugador) sin posición (OOP) primero hacemos check, y después hacemos raise ante la apuesta del villano **porque nos interesa aumentar el bote**

El check-raise de diferencia del calldown en que en lugar de ver su apuesta, lo que hacemos es aumentarla.

Es un buen recurso para mantener en la mano al villano. Si pego de cara en el flop y el villano no tiene nada, se va, pero si le dejo apostar y luego aumento la apuesta, al villano le costará más irse de la mano porque ya ha puesto dinero en el bote, y una vez que ha puesto dinero en el bote le gusta defenderlo. En límites bajos a la gente le cuesta irse de la mano una vez que han puesto dinero en el bote.

Apuesta por valor

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

¿Cuándo se Realiza?

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

¿Cuánto se Apuesta?

3 / 4 de bote o el bote.

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

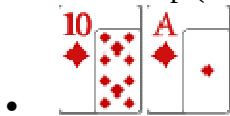
La cantidad de la apuesta por valor y la cantidad de la apuesta de continuación deben de ser la misma.

De lo contrario estaríamos telegrafiando nuestra jugada.

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

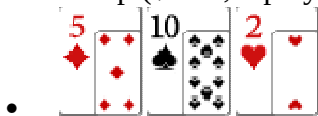
Stacks:
UTG \$4.95
UTG+1 \$7.53
MP \$7.50
HERO (CO) \$9.25
BTN \$5.14
SB \$5.22
BB \$10.55

- Pre-Flop (\$0.07, 7 players) **Hero is CO**



3 folds, **Hero raises to \$0.20**, 2 folds, BB calls \$0.15

- Flop (\$0.42, 2 players)



BB checks, **Hero bets \$0.32...**

Apuesta de Continuación

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

¿Por Qué?

Pues porque la probabilidad de conectar dos cartas desemparejadas de inicio con el flop de manera que tengas una pareja es de 1 a 3, es decir, que 2 de cada 3 veces NO vas a conectar una pareja en el flop. –“*Pero eso es malo ¿no?*”- Las cosas por lo general no son ni buenas ni malas ni suben ni bajan, todo depende del enfoque ¿o_0? Ponte en la piel del villano: 2 de cada 3 veces no vas a conectar una pareja en el flop y aun cuando lo consigas puede que no sea lo suficientemente fuerte como para ver una apuesta porque el pre-flop raiser ha YA HA DEMOSTRADO su fuerza.

El c-bet es una opción de juego muy rentable PERO hay que utilizarla en el contexto adecuado. En general una apuesta de continuación (c-bet) debe ser creíble en una situación en concreto y además **coherente con nuestro estilo de juego**.

Para que funcione una c-bet debemos de haber apostado correctamente en el pre-flop para achicar los espacios y enfrentarnos a uno o dos villanos como máximo. Por apostar correctamente me refiero a una apuesta lo suficientemente grande como para que esto ocurra.

¿Cuánto se Apuesta en una C-Bet?

Eso varía en cada jugador pero por lo general suele ser una apuesta de medio bote como mínimo y el bote como máximo. En términos mucho más generales: la cantidad mínima para hacer el trabajo. ¿Qué trabajo? Echar al villano del bote.

Si apostamos 1 / 2 bote necesitamos ganar el 34% de las veces para que nos salga rentable.

Si apostamos 3 / 4 de bote necesitamos ganar el 41% de las veces para que nos salga rentable.

Si apostamos el bote necesitamos ganar el 51% de las veces para que nos salga rentable.

En general

Se apuesta 3 / 4 de bote contra un villano y 1 / 2 bote contra dos o más villanos

Factores a Considerar en una C-Bet

Una buena forma es apostar cantidades similares variándolas dependiendo del tipo de jugador al que nos enfrentemos, el tipo de mano, la posición y la textura del flop.

Clases de Botes

Multijugador (Multiways Pot)

Podemos considerar que un bote es multijugador
cuando hay 3 villanos o más en el bote

Si la mano es multijugador (multiways pot), es adecuada para jugadas especulativas que necesitan odds elevadas. Ej: color, escaleras y parejas menores. No es adecuada para Slowplays, Semi-bluff y Bluff.

Ej. No me interesa jugar J-10 en una mesa Tough Aggressive con 2 jugadores,

-“¿Por qué?”-

Porque no se cumplen las odds de la escalera (aunque ganara, habría arriesgado mucho para ganar poco) y encima la probabilidad de ganar con pareja de Jotas es remota y con dobles prácticamente las mismas que yo me liara con Angelina Jolie.

En general

Cuantos más jugadores estén involucrados en la mano,
menos probabilidades tienes de éxito con tu c-bet

Manos Cortas (Short Handed)

Podemos considerar un que un bote es una “mano corta”
cuando hay 2 villanos o menos en el bote.

Si la mano es corta (short-handed), es adecuada para cartas grandes, juego agresivo, Bluff, Semi-Bluff y Slowplay. **Ej.** A-Q

Con respecto a apostar el bote

Apostar fuerte sale barato, y apostar poco, sale caro

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

Perfiles de los Jugadores

- **Loose-Passive** (calling station): Rango amplio de cartas iniciales y pasivos. Siempre hace *call*, nunca hace *raise*; si llega al *river* y no tiene jugada se marcha, y si va pierde. Nuestro preferido. Un perdedor nato.
- **Loose-Aggressive** (LAG): Rango amplio de cartas iniciales y agresivos. Si nadie apuesta, apuestan ellos. Si tú haces *bet*, ellos *raise*.
- **Tight-Passive** (the rock): Rango estrecho de cartas iniciales y pasivos. Solo juega con buenas cartas y no especula. Vamos que la única escalera que ven estos es la de su casa cuando tienen que cambiar la bombilla. OjO, un *raise* de estos personajes da mucho miedo
- **Tight-Aggressive (TAG)**: Rango estrecho de cartas iniciales y agresivos. Cuando juegan (que es poco), juegan fuerte.

Vs LAG

Este personaje se mete en un montón de botes baratos con la insana intención de conectar su jugada y desplumar al personal. Normalmente no ven un *raise*-preflop y se marchan, pero si se quedan, una *c-bet* fuerte en el flop lo acaba de convencer de marcharse. Si aun así se quedan, problemas.

Vs TAG

Este amigo, selecciona mucho sus cartas iniciales y las juega posteriormente agresivamente, así que lo más normal es que aumente la apuesta ante nuestra *c-bet*. ¿Y si sólo la ve? Malo, hay que sospechar un *slowplay*. En general hay que intentar huir de estos personajes. Puede parecer que me “go by the leg to down” pero realmente lo que pasa es que yo juego para ganar dinerito y una forma de hacerlo es precisamente evitar a la gente que juega de manera que puede hacer que mi dinero reconsidere su opinión con respecto a quedarse conmigo.

Vs Weak-tight

El jugador weak tight se caracteriza por ser un jugador que selecciona mucho sus cartas iniciales y que sólo juega si ha conectado la mejor jugada en el flop, por lo que estamos hablando de un porcentaje de abandono en el flop muy alto. Vendría a ser un TAG cobarde. Ante este tipo de personajes el protocolo a seguir es simple: apuesta siempre.

Vs Rocas

El jugador roca es muy parecido al weak tight pero con la diferencia que selecciona todavía más sus cartas iniciales. Debido a esto, juega muy pocas manos pero cuando lo hace podemos estar seguro que lo hace con una mano premium. Suele ser un jugador pasivo a menos que haya conectado con el flop o este le haya sido favorable. Ante este tipo de jugadores hay que apostar casi siempre una c-bet PERO si el amigo no se va el que se tiene que ir eres tú. NO debes quedarte en esa mano.

Vs Jugador normal

Este personaje juega un rango (relativamente) amplio de cartas inicial y en el flop a veces ve la apuesta, a veces aumenta la apuesta y otras veces no va. El amigo suele abandonar la mitad de veces ante una c-bet. Practicar un poker ABC y cuando aumenta la apuesta es porque lleva algo. Para apostar una c-bet contra este tipo de jugador, hay que haber conectado con el flop de manera que tengamos una estrategia posterior a seguir, es decir, sabiendo que es lo que vamos a hacer en el turn.

Vs Call station

Este personaje se caracteriza por conectar con el flop y jugar de forma pasiva el resto de la mano hasta el showdown. Si nos ve la apuesta en el flop, se nos viene con nosotros hasta el final. Por lo general, contra este tipo de jugadores es mejor apostar por valor en el flop que una c-bet. Si tenemos una mano, hay que hacerle pagar por el paseo.

Vs Flotadores

Un jugador “flotador” es un jugador que le gusta ver los c-bet sistemáticos en el flop para ver qué pasa en el turn, es decir, que “traslada” la acción al turn. Suele ser un jugador LAG que gana los botes echando a la gente. Este tipo es conflictivo. Un jugador normal puede entrar en esta categoría después de que le hayas ganado unos cuantos botes con la c-bet. Para jugar contra estos tipos hay que estar preparado para una segunda apuesta de continuación en el turn (second barrel)

Vs Gambler y/o Maniaco

Contra estos personajes una c-bet vendría a ser como pedirle a un psicópata que “por favor” dejara de disparar sobre la gente.

Niveles de Pensamiento

Además de los perfiles conocidos voy a hacer otra clasificación basada en los conocimientos del juego. Son tres:

1.- Yo sé.

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

2.- Yo sé que tú sabes que yo sé.

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

3.- Vete tú a saber.

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

Posición

Desde CO o button

Una apuesta de continuación desde estas posiciones es menos creíble que desde cualquier otra, ¿Por qué? Pues porque es la posición de robo por excelencia ¿Y a que nos lleva esto? Pues que el personal tendera a verte la apuesta con cartas más débiles. Así que si llevas una buena mano, apuesta 3 / 4 de bote, por el contrario, si el flop no es favorable y/o si la mano es medio fuerte o no tienes ninguna mano es una buena oportunidad para NO hacer un c-bet.

Desde Early-Medium

En general cuanto más adelantada sea la posición desde la que hacemos un raise pre-flop, más credibilidad tendremos en nuestra mano, por eso una c-bet desde una posición adelantada debe estar de acuerdo con la fuerza que hemos demostrado en el pre-flop. Una apuesta 3 / 4 de bote o el bote seria lo adecuado. Ahora bien, en límites bajos suele ser más rentable jugar al *calldown* con mano hecha (ir viendo las apuestas que te hace el villano en lugar de ir apostando tu), por lo que debemos estar más predispuestos a jugar una c-bet cuanto menos fuerza tenga nuestra mano.

Nota: Es adecuado jugar al *calldown* dependiendo del villano y para variar nuestro juego sin posición (OOP).

Textura de Flop

Flop ideal para una apuesta de continuación:

Carta alta + dos bajas en un flop descoordinado

¿Por qué?

Porque como he demostrado fuerza en el pre-flop me asignan una rango de cartas altas tipo (AK,AQ,AJ, etc). Hay que tener en cuenta que hay mucha gente que ven el raise pre-flop con una par medio-bajo a la espera de conectar un set y ante una c-bet echan sus cartas.

Aún así hay gente que no hace una c-bet porque juega a cazar TPTK en el flop (tipo weak tight), si nosotros estamos en esa mano, y el pre-flop raiser no apuesta una c-bet, nosotros debemos apostar para llevarnos el bote. En límites bajos la aparente debilidad suele significar simplemente debilidad, y eso hay que aprovecharlo.

También hay otro personaje que todavía juega peor, el que hace una c-bet mínima destilando miedo por cada una de sus escamas. Este juega una mano tipo AK y como no conecta su TPTK apuesta queriéndose llevar el bote una mini c-bet. –*“Pues a mí el personaje de antes y este me parecen igual. De hecho tengo a dos como estos en el acuario”*- Este segundo personaje ES PEOR que el de antes porque nos está anunciando que cuando no lleva nada apesta a debilidad en cada uno de sus movimientos, el otro simplemente no dice nada. Tanto el uno como el otro son objetivos para el robo indiscriminado con alevosía y ensañamiento.

Con Proyectos

Hay que ser más propenso a apostar con proyectos débiles que con proyectos fuertes o la nut.

¿Por qué?

La primera razón y la que más suele olvidar la gente es que un proyecto no es una mano hecha, por lo que no tenemos nada de nada por el momento, por eso tenemos que darnos la opción de ganar el bote utilizando un semi-bluff.

La segunda razón es que si jugamos con un proyecto débil estoy perdido antes de empezar porque a) tengo que conseguir mi proyecto b) No estoy seguro que el villano tenga mejor mano c) NO puedo apostar fuerte. En conclusión estoy jugando para ganar un bote pequeño, y **para ganar un bote pequeño no juego o lo gano inmediatamente.**

¿Cuándo NO se Apuesta una C-Bet?

- 1 En botes multijugador (3 o más) (a no ser que tengas una razón)
- 2 En botes contra 2 jugadores sin posición (a no ser que tengas una razón)
- 3 En un flop con muchas probabilidades de haber ayudado al villano
- 4 En un flop monótono sin una carta alta del mismo color jugando sin posición.
- 5 En un flop coordinado que no nos ayude
- 6 En un flop con cartas bajas coordinadas o semicoordinadas jugando contra los blinds.
- 7 Cuando hayamos estando “abusando” del c-bet
- 8 Cuando nuestra imagen no sea la adecuada.
- 9 Contra un jugador tricky
- 10 Contra un jugador call-station
- 11 Contra un maniaco

Ultimas Consideraciones sobre la C-Bet

Para ser un ganador en el poker (a la larga), debemos intentar extraer beneficios (aunque sean pocos) en cada acción que realizamos, por lo que debemos encontrar el equilibrio en nuestras c-bets para que esta técnica tenga una EV+.

Toda la fuerza de una c-bet reside en la credibilidad que tengas en la mesa, es decir, en tu imagen, por eso hay que cuidar la imagen en la mesa y/o adaptar el juego a la imagen que tengas en la mesa en **ese momento**.

Ej: Si acabas de ganar una mano enseñándola en el showdown con TPTK (o mejor jugada) llevando la iniciativa el personal tendera a creerte más que si te has tirado de la mano o has jugado débilmente. En general el momento adecuado para una c-bet es cuando la mesa cree que cuando apuesto llevo cartas.

En el momento de sopesar la posibilidad de realizar una c-bet hay que tener en cuenta la textura del flop como el perfil y la posición del villano. NO debe haber diferencia entre una apuesta por valor y una c-bet en el flop, porque de lo contrario telegrafiamos nuestra mano. Debemos tener c-r-e-d-i-b-i-l-i-d-a-d.

Debes variar el juego con el fin de dificultar la lectura de tu mano.

Y por último

La clave del éxito de la c-bet es adaptarla a tu propio estilo de juego dentro de una mano planificada previamente

Estrategia en el Turn

Pre-Flop Raise / Check / Call

Con Posición (En inglés IP (In Position))

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

Stacks:

UTG \$10.64

UTG+1 \$1.78

MP1 \$5.10

MP2 \$11.46

MP3 \$4.98

CO \$17.27

Hero (BTN) \$5.85

SB \$4.81

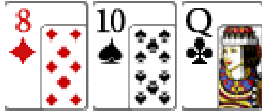
BB \$13.96

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



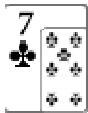
6 folds, **Hero raises to \$0.20**, SB calls \$0.18, 1 fold

- Flop (\$0.45, 2 players)



SB checks, Hero checks

- Turn (\$0.45, 2 players)



SB bets \$0.20, Hero calls \$0.20

Porque tengo opciones de llevarme la mano y odds para ello (implícitas).

Haber hecho check en el flop NO SIGNIFICA que a las primeras de cambio voy a abandonar mi mano. Si tengo opciones para ganar la mano tengo que quedarme y jugar.

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

Stacks:

UTG \$15.75

UTG+1 \$3.76

MP1 \$4.80

MP2 \$5.40

MP3 \$2.33

CO \$4.93

Hero (BTN) \$5.32

SB \$4.95

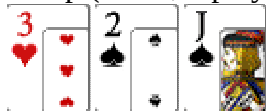
BB \$5

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



UTG calls \$0.05, 5 folds, **Hero raises to \$0.25**, 2 folds, UTG calls \$0.20

- Flop (\$0.57, 2 players)



UTG checks, **Hero checks**

- Turn (\$0.57, 2 players)



UTG bets \$0.25, Hero calls \$0.25

Pre-Flop Raise / C-Bet / Check

Con Posición (IP)

Cuando en el turn cae una carta intrascendente (blank) jugando con posición y **sin ningún tipo de mano**, pasar (check) en el turn (después de una c-bet) es la estrategia conservadora.

¿Por qué?

Si el villano ha visto el flop, es que ha conectado de alguna forma con él, y si la carta del turn es blank, es decir, que no altera las posibles combinaciones que hay en la mesa, no hay razón para pensar que el villano vaya a echar su mano por que la situación es la misma en el turn que en el flop.

Cada vez que apostamos estamos abriendo el bote, dando la oportunidad al villano de aumentar la apuesta. De esta forma nos aseguramos ver las 5 cartas comunitarias de la forma más barata posible, en otras palabras, estamos manipulando el bote para mantenerlo pequeño.

Ahora bien, hay que tener claro lo que estamos haciendo y la imagen que estamos transmitiendo porque

Pasar en el turn después de una c-bet es signo de debilidad

Hay que intentar evitar este tipo de situaciones en la medida de lo posible. Cuando apostamos una c-bet en el flop debemos hacerlo pensando que las características del flop son buenas como para continuar apostando en el turn.

Sin Posición (En inglés OOP (Out Of Position))

Houston tenemos un problema.

Este es el asunto de jugar SIN posición. Ahora mismo estamos vendidos.

Cuando en el turn cae una carta intrascendente (blank) jugando SIN posición y **sin ningún tipo de mano**, pasar (check) en el turn (después de una c-bet) es la estrategia conservadora.

Hay cuatro cartas comunitarias en el board y no tenemos NADA, es decir “aire”. ¿Y ahora qué hago? Check / Fold (hago *check* y si el villano apuesta hago *fold*) dando la mano por perdida. Esto puede parecer muy débil, y puede que lo sea, pero estamos en un spot muy complicado y para salir de aquí necesitamos MÁS que el juego ABC poker. Y ese no es el propósito de este manual. Para elegir el modo de actuación más apropiado de actuar necesitamos los datos del villano y su forma de jugar las manos, esos datos nos lo dan los programas estadísticos y este manual está pensado para aprender a jugar al Hold'em SIN esos programas.

-“Oye Carreño y tú te consideras un buen jugador de poker?”-

Pues no. No me considero un buen jugador de poker. Me considero un jugador que NO COMETE ERRORES. Punto. A mí me echaron del “club de los buenos jugadores” hace tiempo. Para enfrentarse a este tipo de spot (situación) recomiendo libros más avanzados o los foros especializados de poker.

-¡Pero yo no quiero dar la mano por perdida!

Bueno, pues en ese caso tienes que estar preparado para apostar en el turn Y APOSTAR EN EL RIVER caigan las cartas que caigan. Esta secuencia de apuesta solo sería recomendable si sabes que el villano es muy mal jugador de poker (fish).

Pre-Flop Raise / C-Bet / C-Bet (Second Barrel)

Dependiendo de la posición desde la que el villano me ha visto la apuesta en el pre-flop, dependiendo del perfil del villano en cuestión, dependiendo de la textura del flop, deberíamos de tener una idea de lo que lleva el villano y podemos adecuar nuestra estrategia con toda esa información.

Apostar en el turn después de una c-bet es signo de fuerza

Así que siempre que las condiciones sean propicias hay que intentar una segunda c-bet.

¿Cuándo?

Cuando la carta del turn NO sea favorable al villano y/o entre dentro de nuestro rango habitual de cartas y/o añada outs a nuestra mano.

En general

Las mejores cartas para farolear siempre serán las más altas e inconexas con el board

Ej: Juego con QJs desde button y aumento el bote pre-flop. El BB me ve la apuesta, sale un flop con cartas bajas (lo que en principio favorece al BB) y apuesto una c-bet, el amigo del BB me ve la apuesta. En el turn cae un As, situación perfecta para hacer un *second barrel*, es decir, una segunda apuesta de continuación porque ese As entra dentro de mi rango de juego y es muy probable que el BB crea que he ligado top pair.

¿Contra quién hay que apostar?

Contra weak-tight, flotadores habituales, contra jugadores “que piensan” y por supuesto contra malos jugadores.

En general es adecuado contra jugadores que ven mucho las c-bets.

¿Cuánto?

Si apostamos menos de medio bote, mostramos debilidad y estamos dando las odds adecuadas para que el “call” del villano sea correcto. Si decidimos jugar hay que ser contundentes. Por contundente me refiero a medio bote como mínimo. Lo habitual es apostar sobre 2 / 3 del bote.

Pre-Flop Raise / Bet / Bet (Apostando por Valor)

Cuando venimos de apostar por valor en el flop, lo más habitual es seguir “pegando” (seguir apostando) para extraer valor a la mano. Medio bote como mínimo.

El personal en límites bajos tiende a ver una apuesta en el flop con cualquier clase de proyectos (por disparatados que sean) e incluso con la segunda (o tercera) mejor pareja esperando que el turn traiga la carta milagrosa. Una vez allí se suelen retirar de la mano ante una apuesta.

Estrategia en el River

Pre-Flop Raise / Check / Call / Bet

Con Posición (IP)

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

Stacks:

UTG \$10.64

UTG+1 \$4.81

MP1 \$5.10

MP2 \$11.46

MP3 \$4.98

CO \$17.27

Hero (BTN) \$5.85

SB \$1.98

BB \$13.96

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



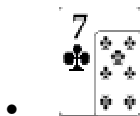
6 folds, **Hero raises to \$0.20**, SB calls \$0.18, 1 fold

- Flop (\$0.45, 2 players)



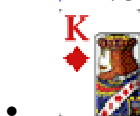
SB checks, Hero checks

- Turn (\$0.45, 2 players)



SB bets \$0.20, Hero calls \$0.20

- River (\$0.85, 2 players)



SB checks, **Hero bets \$0.50...**

Si cae cualquier carta que haga que complete mi jugada y el villano pasa tengo que apostar.

-“Vale Carreño, que hasta ahí llego...”-

La cosa no está tan clara, porque ¿qué pasaría si en vez de caer un rey en el river hubiese caído un As? Pues pasa que si el amigo lleva KJ me cruje.

¿Y entonces qué hago? ¿Me doy check y no apuesto por valor? N-O.

Tenemos que dejarnos de paranoias y dejar de ver fantasmas, porque prácticamente siempre habrá una combinación de cartas mejores que las nuestras y no por eso vamos a dejar de apostar por valor en el river si tenemos top pair (pareja máxima) o mejor jugada. Si tienes mano, apuesta.

Pre-flop Raise / C-Bet / Check / Check

Con Posición (IP)

Primero hay que recordar que:

Pasar en el turn después de una c-bet es signo de debilidad

¿La carta del river te ha ayudado?

Sí -> Apuesta (mínimo medio bote)

No -> Check

-¿Check? ¿y doy por perdida la mano?-

Eso NO es cierto necesariamente. Si hemos seleccionado correctamente nuestra mano en le pre-flop tenemos ciertas garantías de ganar con cartas alta.

-¿Ganar con carta alta? Eso no me lo creo-

Pues créetelo. De ahí la importancia de seleccionar bien las manos iniciales. Ten en cuenta que muchas veces (en los límites bajos) los villanos se quedan en la mano intentando completar proyectos jugando sin posición y de forma pasiva, lo que les hace llegar al river con absolutamente ninguna jugada, y como nosotros hemos seleccionado mejor la mano con la que vamos a jugar contra el villano tenemos más probabilidades de ganar la mano con carta alta.

-¡Pero puedo apostar de farol!-

Un farol debe ser coherente

Esta es la característica principal de un farol, la coherencia. Debemos representar un jugada c-r-e-i-b-l-e, y para hacer esto, debemos haber jugado TODA LA MANO de forma coherente con la mano que queremos representar. ¿Dónde está el problema? Que al pasar en el turn hemos demostrado debilidad.

Pre-Flop Raise / C-Bet / C-Bet /C-Bet (3-Barrel)

Dependiendo de la posición desde la que el villano me ha visto la apuesta en el pre-flop, dependiendo del perfil del villano en cuestión, dependiendo de la textura del flop, **dependiendo de la textura del turn (en cuya carta nos hemos apoyado para meter el second barrel)**, deberíamos de tener una idea de lo que lleva el villano y ser capaces de saber si el river le ha ayudado (¿se han completado algún proyecto?, ¿la carta del river entra dentro del rango del villano?, etc)

Así que siempre que las condiciones sean propicias hay que intentar una tercera c-bet porque es una jugada con EV+. Tenemos una posibilidad real de ganar la mano porque hemos simulado tener una buena mano desde el preflop (**recuerdo que estamos apostando sin mano**). Es un buen spot para un farol. ¿Cuánto? Medio bote como mínimo.

El Farol

Una de las cosas que más llaman la atención del poker es el farol, es decir, apostar sin mano esperando que el adversario tire sus cartas y ganar el bote. Para que una jugada se considere un farol, la mano debe estar perdida, es decir, que la única manera de ganar el bote sea hacer una apuesta con la intención de que el adversario o adversarios se den por vencidos y se retiren de la mano.

El farol se fundamente en al arte del engaño

Un farol debe ser coherente

Esta es la característica principal de un farol, la coherencia. **Debemos representar un jugada c-r-e-i-b-l-e**, y para hacer esto, debemos haber jugado TODA LA MANO de forma coherente con la mano que queremos representar.

El farol es necesario

Si todos las manos llegarán al showdown (momento el que se muestran las cartas después de las últimas apuestas en el river) a la larga los beneficios/perdidas se igualarían entre todos los jugadores, porque todo se reduciría a tener la mejor mano.

Hay que farolear en su justa medida

Si un jugador no farolea nunca, la forma correcta de jugar contra él es dejar la mano inmediatamente si el jugador en cuestión está implicado, a no ser que nuestra jugada (presumiblemente) sea la mejor. Jugar contra alguien que no farolea nunca es fácil. Si un jugador farolea siempre, la forma correcta de jugar es mantenerse en la mano en caso que tengamos una mano medio fuerte y aguantar hasta el final. Por supuesto que alguna vez el jugador tendrá mano y perderemos, pero ganaremos más veces que perderemos. Jugar contra alguien que farolea siempre es fácil.

El farol es un recurso, y como tal, hay que utilizarlo en el momento adecuado.

Pre-Flop Raise / Bet / Bet / Bet (Apostando por Valor)

Con Posición (IP)

Tenemos una buena mano y apostamos para seguir extrayendo valor.

¿Cuánto?

Mínimo medio bote.

Nota: Es aconsejable apostar la misma cantidad que cuando hacemos un 3-barrel, de lo contrario estamos telegrafando que cuando jugamos de farol apostamos medio bote y cuando llevamos mano apostamos el bote.

Sin Posición (OOP)

Cuando estimamos que nuestra mano tiene dominada a la mano del villano es más conveniente apostar de cara ¿Por qué? Porque si el villano estima que su mano puede estar dominada o sospecha un overpair es posible que no apueste porque estime que tiene una mano con valor en el showdown y no le compense apostar.

Cuando se completan proyectos es más conveniente el check-call que apostar de cara. ¿Por qué? Para controlar el tamaño del bote en caso que lo haya completado o dar la oportunidad al villano de que intente un farol.

Cuando hay proyectos fallidos es más conveniente el check-call que apostar de cara. ¿Por qué? Para dar la oportunidad al villano de que intente un farol.

Pre-Flop Raise / Bet / Bet / Check (Mano con Valor en el Showdown)

Mano con valor en el showdown

Es una mano en una situación en la que ya no puedes apostar por valor porque difícilmente habrá manos más débiles que te paguen una apuesta PERO sigue siendo lo bastante buena como para ser la mejor mano.

Así que esta situación se reduce a contestar a esta pregunta:

¿Existen manos PEORES que la tuya que puedan pagar una apuesta?

Con Posición (IP)

Si -> Apuesta

No -> Check.

Ejemplo clásico: Tienes una segunda mejor pareja con un kicker débil.

En este ejemplo supón que apuestas en el river ¿qué puede ocurrir?

Opción 01

El villano te ve con la máxima pareja (o mejor mano) y pierdes

Opción 02

El villano te ve con la segunda mejor pareja y mejor kicker que el tuyo y pierdes

Opción 03

El villano te ve resube la apuesta.

Opción 04

El villano no te ve la apuesta.

Piensa ¿Qué ventaja tengo apostando en este spot (circunstancias)?

Sin Posición (OOP)

No conviertas tu mano en un farol

Imagina que tienes pareja máxima en el turn PERO cae en el river una carta más alta y te quedas con la segunda mejor pareja... ¿Qué hacemos? ¿Apostamos de cara? Pensemos un segundo. El villano solo te vera la apuesta SI TIENE UNA MANO MEJOR que la tuya, así que lo que suele ocurrir en estas circunstancias es que el villano no te vea la apuesta o bien que te vea la apuesta y te gane.

¿Entonces qué hacemos?

Check / call.

Le damos al villano la oportunidad de que intente un bluff (farol), de esta forma, convertimos la situación en un movimiento EV+.

Manipular el Bote

Apuesta de Prueba

Por definición una “apuesta de prueba” es una apuesta mínima en relación al bote con el fin de extraer información, y en general, se podría decir que una apuesta de prueba sería una apuesta mínima no ortodoxa, es decir, que es mínima y fuera de lugar. Como mínima se entiende 1 / 4 de bote o 1 / 3 de bote.

Para evitar encontrarte en una situación que no sepas “por donde tirar”, tienes que aprender a usar apuestas de prueba, para saber si alguien tiene una mano más fuerte que la tuya o no, para posteriormente decidir la estrategia a seguir el resto de la mano. Generalmente se utiliza cuando tienes la segunda mejor jugada.

Una información correcta en el momento preciso puede salvar todo tu stack

Recordar que en NL las apuestas “hablan”, por lo que debemos aprender a leer apuestas y sacar conclusiones de la información. Por ejemplo, después de raisear fuerte pre-flop, que dos jugadores te vean la apuesta en el flop, no nos “dice” nada bueno.

Hay que aprender a manipular el bote por medio de las apuestas que realizamos, con el fin de que nos vaya dando “pistas” de las cartas de los demás jugadores y aumentar el bote o mantenerlo bajo según nos convenga.

Una apuesta de prueba es rentable en límites bajos porque es territorio “weak” y esta gente sale corriendo al más mínimo problema, y una apuesta de prueba es, precisamente, un mínimo problema.

Seguimos con la historia, un personaje “weak-tight” en estos niveles es un jugador que sabe jugar, o al menos, que tiene los fundamentos necesarios para estar en la mesa, PERO necesita tener la máxima jugada para jugar agresivamente, la agresividad es un “pista” del juego de esta gente. Sólo son agresivos con jugada hecha. Al tener conocimientos del juego pueden interpretar una apuesta de prueba como una “trampa para osos”, es decir, que coligiendo con la máxima que dice que: “Cada vez que raiseamos estamos abriendo el bote”, ellos interpretan que estamos abriendo el bote A PROPÓSITO para que ellos re-raiseen. Sabiendo todo esto, esa apuesta mínima, la apuesta de prueba, nos está diciendo muchas cosas, y debemos adecuar nuestro juego a esta circunstancia para seguir la mano.

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

Stacks:

UTG \$5.38

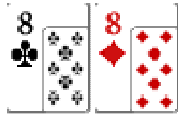
UTG+1 \$2.34

Hero (MP1) \$5

MP2 \$2.98

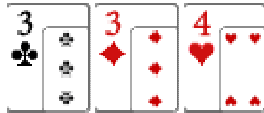
MP3 \$4.82
 CO \$5
 BTN \$4.10
 SB \$5.18
 BB \$8.83

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



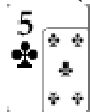
2 folds, Hero calls \$0.05, **MP2 raises to \$0.15**, 5 folds, Hero calls \$0.10

►Flop (\$0.37, 2 players)



Hero checks, MP2 checks

- Turn (\$0.37, 2 players)



Hero bets \$0.10, MP2 folds

Bloqueos (Blocking Bet)

Es una versión de una “apuesta de prueba”. **Un bloqueo es una apuesta mínima SIN POSICION** con el fin de ver la siguiente carta de una manera barata. Si dejamos hablar a la gente, ellos apostaran la cantidad que ellos crean oportuna y no nos dará ninguna información, amen, que les estamos haciendo el juego fácil, en cambio, si apostamos de cara, les estamos forzando a tomar una decisión, y esa decisión es información para nosotros.

Una situación típica de bloqueos es cuando llevamos un proyecto desde early y en flop no hay ninguna carta “definitiva”. Si dejamos apostar “libremente”, a los personajes del final de la mesa les parecerá buena idea meter una apuesta alta con el fin de echar a todos de la mano con lo que nos rompe nuestras odds y la mesa entera, o casi, echa las cartas, PERO, si apostamos una cantidad pequeña desde el principio de la mesa, estamos propiciando una reacción en cadena (todos ven la apuesta) que beneficia nuestros planes, aumentamos el bote y jugamos a favor de odds, en definitiva, estamos manipulando el bote.

Un bloqueo también se puede hacer en el river, típicamente con la segunda mejor jugada, es decir, apuestas de cara un tercio de bote (más o menos) controlando la apuesta, y de paso, poniéndole difícil la decisión al otro jugador. Si pasamos y dejamos que el otro jugador hable, este podría apostar una cantidad lo suficientemente grande como para no querer verle la apuesta aun sospechando que le podemos ganar.

Un bloqueo en el river no se debe confundir con “vender la nut”. Vender la nut es otra variante de “apuesta de prueba”, pero en este caso de prueba no tiene nada. Conforme se ha desarrollado el juego, ESTA CLARO, que llevamos la máxima jugada, yo lo sé, y el otro jugador lo sabe. Si hago una apuesta fuerte, el otro jugador no verá la apuesta, PERO, si hago una apuesta lo suficientemente pequeña como para darles odds... el otro jugador AUN SABIÉNDOSE DERROTADO nos verá la apuesta, simplemente para ver nuestras cartas.

En general el recurso de los bloqueos se debe utilizar contra gente que no sepa lo que hacemos, o sea, justo el tipo de gente que frecuenta nuestras mesas.

¿Cómo defendernos de un bloqueo?

RAISE. Al aumentar la apuesta se le rompen las odds y precipitas la acción en la mesa.

¿Cómo sé si la apuesta es un bloqueo?

Pues primero miras la CANTIDAD de la apuesta, si es menor de lo normal, ya nos da un indicio, después te fijas desde DONDE se ha hecho la apuesta, si esta fuera de posición, ya nos está dando otra pista, y por ultimo te fijas en la mesa, si hay algún tipo de posible proyecto.

¿Y si el villano lo ha hecho a propósito y su aparente bloqueo es en realidad una trampa para osos?

AAAAmigoo, la cosa comienza a ponerse bien. Aquí está la dificultad del No Limit Hold'em. Debemos analizar si el personaje conoce el recurso, y si, el personaje SABE que yo conozco el recurso... os acordáis de los tres niveles de juego. El primero es: “yo sé” y el segundo es: “yo sé QUE TU SABES que yo sé”. Y hasta aquí puedo leer, no vamos a complicar más la cosa. Este es el motivo que a veces veáis jugadas inverosímiles en high limits. Cuando se acaban las matemáticas, comienzas a jugar contra la persona y a veces esa lucha contra la persona degenera en una lucha personal.

Flotar (Floating)

Flotar es ver una apuesta de continuación con la posición ganada, con la intención de apostar más tarde. Se suele hacer con la segunda mejor mano o con alguna mano especulativa frente a un jugador que ejecuta c-bets sistemáticos.

Generalmente se utiliza en el flop contra la apuesta de continuación un jugador weak-tight. –“¿Por qué?”- Pues porque el villano weak-tight intentará ganar el bote SOLO en el flop, en el turn desistirá (a no ser que tenga una jugada, claro). ¿Qué hacemos nosotros en el turn? Apostar medio bote.

Reseñar que el jugador weak-tight puede serlo por naturaleza o por *necesidad* –“¿Por necesidad?”- Necesidad de no perder tiempo en una mano que no le va a llevar a ningún sitio ¿? Me refiero a los jugadores multi-mesas masivos. Este personal no está por la labor de quedarse en las manos donde tengan que pensar demasiado, por lo que el juego apropiado contra esta gente es hacerlos pensar ☺

Debemos adecuar nuestra respuesta a la textura del flop y al perfil del villano, porque contra un weak-tight es apropiado el floating PERO jugar de esta manera contra un call-station no es buena idea, de igual modo ver una apuesta con absolutamente nada tampoco lo es.

¿Con qué cartas?

Teóricamente con cualquier par de cartas PERO lo mejor es hacerlo con cartas especulativas (89s) y pares medios (88,99,etc).

Ejemplos

Ej01:

Mis cartas 88 en un flop 2-3-J.

Ej02:

Mis cartas JJ en un flop 6-6-8. Juego con la posición ganada contra el Big Blind. El villano apuesta medio bote de cara. ¿Yo que hago? Pues en un principio mis dos jotas parecen la mejor jugada PERO si alguien es capaz de jugar con un 6 es alguien que juegue desde los blinds, entonces ¿Qué hago? Flotar. Le veo su apuesta de medio bote y espero a ver que hace en el turn.

Defensa ante el Floating

Debemos protegernos saber protegernos contra los personajes que abusan de esta técnica. ¿Cómo? Check-raise en el turn cuando llevemos una buena mano o ¡un proyecto! PERO por lo general una segunda apuesta de continuación el turn (second barrel) es la forma de protección más común. También podemos ver su apuesta en el turn (check-call) y apostar nosotros de cara en el river.

Floating OOP

El floating es una técnica adecuada cuando jugamos con posición porque tenemos el control de la mano ¿Pero puedo jugarla sin posición? No es una buena idea porque cuando jugamos sin posición (OOP) nuestro objetivo es ganar el bote rápido. Si decidimos especular sin posición NO sabemos cuánto dinero nos va a costar llegar al river, debemos completar nuestro proyecto y que el villano no tenga una mejor jugada. Como te he dicho antes, no es una buena idea. **Un juego especulativo pasivo sin posición en NL es uno de los errores más graves que se pueden cometer.**

Raise vs Float

Debemos combinar las dos acciones para equilibrar nuestro juego frente a buenos jugadores.

Floating

- Cuando tenemos un proyecto.
- Para tener el control del bote porque tenemos una buena mano pero no una gran mano.
- Para hacer un slowplay porque tenemos un monstruo.

Raise

- Aumentar el bote por valor porque tenemos mano hecha.
- Semi-bluff para variar nuestro juego y/o porque tenemos un proyecto multiple.

Stop and Go

STOP: Se refiere a NO hacer re-raise frente a un raise (o no hacer raise frente a una bet).

AND: Conjunción que se lo pasa extremadamente bien en sus ratos libres ☺

GO: Se refiere a apostar de cara en la siguiente calle.

El stop and go en NL cash es una especie de floating sin posición (OOP) para mantener el bote pequeño (sin ser una apuesta de bloqueo). Lo debemos utilizar cuando juguemos una mano con suficiente potencial para ganar en el showdown pero no lo suficientemente fuerte como para hacer el bote grande.

Es adecuado cuando en el board hay proyectos sobre los que apoyarte

Ej: limpeo en el pre-flop, raise del button, yo veo. Mis cartas son 8♦8♠ en un flop J♠-7♠-6♥. El villano c-bet y yo call (stop), en el turn cae 5♠ y apuesto de cara medio bote (go) simulando que he completado el color. Técnicamente es un semibluff (semifarol) porque tengo proyecto de escalera.

En general es un recurso para utilizar contra “thinking opponents”, es decir, contra jugadores que piensan antes de jugar, esto no implica que sean necesariamente buenos jugadores, significan que se paran un segundo a ver lo que esta pasado. También es un recurso adecuado contra weaks-tight, estos jugadores al más mínimo problema se van de la mano.

Observaciones

Un stop and go NO es una apuesta de bloqueo,
es una apuesta de medio bote como mínimo.

- Es adecuado contra jugadores que abusan de la apuesta de continuación.
- En ocasiones el stop and go parece un slowplay, por lo que puede ser un buen recurso para un bluff o un semi-bluff.
- Un stop and go no tiene que ser tener necesariamente la secuencia pre-flop -> flop; También puede ser un movimiento flop -> turn o incluso turn -> river.

Carta Gratis (Free Cards)

Las cartas gratis en NL son un recurso para manipular el bote e inducir al farol. Aun conectando con el flop, sin posición se puede hacer check, y con posición puedes dar una carta gratis, ¿Por qué?

a) Para ralentizar la mano con el objeto de mantener el bote pequeño, porque nuestra jugada no nos da garantías para hacer grandes apuestas.

b) Jugando con posición y teniendo una jugada, tenemos posibilidad de tener UNA MEJOR en el river. Recordar que cada vez que apostamos estamos abriendo el bote, por lo que si tenemos una jugada, pero no lo suficientemente buena, es mejor no apostar para no dar la oportunidad al contrario a que te haga un raise, con lo que te echa del bote sin posibilidad de ver más cartas.

c) Es un recurso para inducir al farol, porque debido a la estructura de apuestas en NL como norma no apostar refleja debilidad. En general es un recurso más en NL para variar nuestro juego y ser menos predecibles. Pensad que si siempre que tenemos una jugada apostamos y siempre que no la tengamos no apostamos, estamos deletreando el juego. **Contra jugadores regulares** (jugadores con los que solemos coincidir en las mesas), si de vez en cuando no apostamos con la mejor jugada en el flop (sobre todo sin posición), estamos diciendo que a veces apuesto con jugada y a veces NO apuesto con

jugada. ¿Esto a que nos lleva? Pues nos lleva a que muchas veces no conectaremos ninguna jugada en el flop y jugaremos sin posición haciendo un “check” legitimo, PERO como nuestros amigos se han percatado que eres un pájaro carpintero y que a veces llevas jugada y no apuestas, tienen que estar muy seguro para apostar ellos, lo que no sucede muy a menudo y te dan una carta “by the face”, o sea, que te dan una carta gratis jugando SIN posición.

Comprometido con el Bote (Pot Committed)

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

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

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

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

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

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

Odds+ Errores de apreciación + Posibilidad de farol

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

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

Oficialmente

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

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

Teoría en mano:

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

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

PERO

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

La Posición

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

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

¿Por qué?

Soy el último en tomar una decisión, por lo que **soy el que tengo más información** y por consiguiente me es más fácil hacerlo, además El villano puede equivocarse él sólo, sin necesidad de haber dicho (hecho) yo nada.

Cuando juegas sin posición (OOP)(Out Of Position) generalmente no sabes si tienes la mejor jugada, mientras que **jugando con la posición tienes una idea mucho más clara de la situación**. La posición nos ayuda a evitar problemas, por ejemplo en el pre-flop desechando manos conflictivas si el bote viene raiseado y nosotros no llevamos manos premium.

Es más fácil controlar el tamaño del bote. Podemos mantenerlo pequeño porque no tenemos la mejor jugada o aumentarlo porque sí que la tenemos. Es mucho mejor jugar con posición para jugar proyectos. Podemos darnos cartas gratis. Cuando tenemos la posición es mucho más fácil llegar al river, y una vez allí las decisiones sin una gran jugada son mucho más fáciles.

Manipulando el Bote

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

Pre-Flop

Aumentando el Bote ()

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

Manteniendo el Bote ()

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

Flop

Aumentando el Bote ()

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

Manteniendo el Bote ()

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

Con posición:

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

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

Sin posición:

Podemos hacer una apuesta de bloqueo.

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

Una apuesta de cara genera desconfianza (trampa para osos) y a no ser que se esté muy seguro de lo que está pasando, la gente no está muy dispuesta a aumentar la apuesta, lo que nos permite ver una carta más por una apuesta mínima, sin olvidar que cabe la posibilidad que el villano tire sus cartas.

Turn

Aumentando el Bote ()

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

Manteniendo el Bote ()

Con posición:

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

Sin posición:

Podemos volver a hacer otra apuesta de bloqueo

River

Recordar que el dinero del bote YA NO ES TU DINERO
--

Aumentando el Bote ()

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

1 / 3 de bote

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

1 / 2 bote

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

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

3 / 4 o el bote

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

Manteniendo el Bote ()

Con posición:

Check y a ver las cartas.

Sin posición:

1 / 3 de bote

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

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

Nota: Faroles

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

Regla Básica

Debemos tener potencialmente la mejor jugada para jugar agresivo

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

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

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

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

Situaciones típicas para buscarse problemas.

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

Sólo hay que jugar manos en las que no nos de miedo raicear

¿Qué significa?

Imagina que juegas A-8 y ves un raise pre-flop. En el flop A-J-2: a) Apuestas y te raisean, ¿Ahora qué?; b) Apuesta el amigo y tú le raiseas, el amigo te RE-raisea, ¿ahora qué?; c) Apuestas sin posición y el amigo te ve, ¿ahora qué?...

Hay que evitar el “¿ahora qué?”

Al principio de los tiempos, cuando los dinosaurios jugaban al mus (y bebían ron con cola), el NL me parecía un juego muy complicado, la cantidad de opciones de juego me sobrepasaban y las dimensiones de las decisiones eran superiores a mí, hasta que me di cuenta que el juego ES lo que queramos que sea, NOSOTROS elegimos a qué queremos jugar y como.

Para ganar en una mesa de NL\$5 o NL\$10 NO NECESITO elaborar una sofisticada estrategia para ganar, sólo tengo que jugar las manos en las condiciones propicias para jugar siempre CON VENTAJA. En NL de límites bajos se puede ganar dinero sin saber jugar “perfectamente” al NL, sólo tengo que EVITAR problemas y partir CON VENTAJA.

Esta es la idea de mi juego en NL, por supuesto la cosa se va a complicar, pero nosotros NO lo hemos buscado, esa es la gran diferencia. Llegados a este punto vuelvo a decir lo mismo de siempre, todo lo que comento, lo que “muestro” (porque yo enseñar no enseño nada), sirve para que la gente se ACOMODE en el juego, es decir, que sugiero unas pautas para no perder el bankroll por el camino del aprendizaje.

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

Hold'em Sin Límite: FullRing

Selección de Manos Inicial

La argumentación de la selección no excesiva de manos inicial es que de lo contrario estaríamos dejar pasar ocasiones favorables, en una sesión multimesa esto no tiene sentido, porque al jugar muchas más manos, la frecuencia con la que nos van aparecer las cartas es mucho mayor. Compensamos dejar de jugar manos favorables con el número de manos repartidas. De esta forma el juego es más fácil, porque vamos a evitar jugar manos mediocres y evitar situaciones comprometidas.

El objetivo es hacer el juego fácil para nosotros y difícil para el contrario

Rango de manos

Grupo 1: AA, KK, QQ, JJ, AK (Premium)

Grupo2: AQ, AJ, A10, KQ

Grupo3: A8, A9, Ax(s), J10, Q10, K10, JQ, KJ + suited connectors (89s+)

Parejas Medias y Bajas: 10-22

Grupo 1: AA, KK, QQ, JJ, AK

Las parejas altas funcionan contra uno o dos contrarios, y no juegan bien en un bote multijugador a no ser que conecten un set, así que **es muy importante achicar espacios** (narrow the field) en el pre-flop

Las mejores cartas para NL, también conocidas como caras “premium”. El único comentario es que NO las juguéis débilmente, **hay que comprender que “de donde no hay, no se saca”** y que para ganar dinerito con estas manos es preciso que el otro jugador tenga “algo”. Si jugamos estas manos despacio lo único que puede pasar es que perdemos mucho dinero. En general, jugando agresivamente con estas manos vamos a ganar un montón de botes pequeños y unos pocos grandes, PERO si jugamos despacio estas manos, en general, lo que ocurrirá es que vamos a ganar muchos botes pequeños y vamos a PERDER unos cuantos grandes. Matemáticas en mano, y con el concepto de “a la larga” no hay color, la cosa está clara.

Con estas cartas vamos a abrir el bote desde cualquier posición de la mesa

El movimiento de limpear ases desde early con la intención de resubir a un raise es un clásico, pero en el Hold'em actual ya no es efectivo. ¿Por qué? Pues porque esa historia ya se la conoce todo el mundo y rara vez vas a engañar a nadie. Si tenemos ases en el principio de la mesa tenemos que jugar como lo haríamos normalmente, es decir, hacer un raise estándar, de esta forma estamos dando la oportunidad de que algún villano nos resuba la apuesta. Ni que decir que si esto ocurre le vamos a meter un re-re-raise que le vamos a dejar temblando.

3 Bet

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

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

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

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

Secuencia de apuestas

Movimiento estándar

3 veces la cantidad de la apuesta (3x) del raiser original + 1x por cada jugador que haya visto la apuesta original del villano + los blinds + limp y posteriormente realizamos una apuesta de continuación de medio bote en el flop

Nota: La c-bet (apuesta de continuación) suele ser un poco mayor que medio bote.

¿Y si nos re-raisean (3 bet)?

En límites bajos la inmensa mayoría de las veces significa que nos enfrentamos a QQ, KK, AA, AK, no obstante, cuando el re-raise lo hace alguno de los blinds estando nosotros en posiciones de robo el rango suele ser mayor (por ejemplo 88+, AJ+) porque interpreta que le estamos robando, es decir, que no llevamos una mano legítima.

Ver una 3 bet suele ser un error

Conociendo el rango (aproximado) con el que nos hacen la 3 bet debemos tomar una decisión de cómo vamos a jugar la mano ANTES de hacer nada. Si estimamos que

nuestra mano es superior al rango del villano entonces metemos la caja (all-in), si estimamos que nuestra mano es inferior al rango del villano, entonces tiramos la cartas (fold).

AK Pre-Flop

AK, “the big slick”, era una mano ganadora en el Hold'em sin límite cuando la gente no sabía que era el kicker y se jugaban 35 manos por hora, pero ahora, la gente sabe que es el kicker y por extensión el concepto de la dominación

Dominación

A-Ko frente a A-Qo gana un 74% de veces

mientras que

A-Ko frente a 7-2o gana el 67% de las veces

Nota: La “o” significa “offsuit” (de distinto palo)

Nota2: 7-2o es el peor par de cartas inicial posibles en Hold'em.

Recordemos que el concepto de dominación se refiere a cuando una de nuestras cartas es la misma que una de nuestro adversario, siendo el kicker de este (nuestro adversario) mayor que el nuestro.

Ej: Mis cartas K-Q, cartas del villano A-K, en un flop como este K-9-8.

Yo estoy dominado porque mi kicker es menor que el del villano.

En el poker en vivo la media de manos jugadas en una hora son 35, mientras que en el poker on-line son 60. En el poker en vivo se juega en sólo una mesa, mientras que generalmente en el poker on-line moderno se juega en modo multimesa. No es raro encontrar a gente en 8 o más mesas simultáneamente. ¿Adónde quiero ir a parar? Pues que la gente evita el problema de la dominación no jugando manos susceptibles de ello, compensan dejar de jugar manos favorables con el número de manos repartidas, de esta forma se puede elegir “el escenario” donde eres favorito.

Cold Call Vs 3 bet

Como norma general con AK siempre se aumenta la apuesta

Ahora bien

Jugando en posición (IP) **si un villano tight abre el bote** con un raise estándar sólo lo veo (cold call). Esto puede sonar extraño, pero hay que comprender que: El trabajo de achicar espacio ya está hecho y que mis cartas dominan a las demás (excepto AA-KK).

-“¿Y si el villano es loose?”-

Entonces le metes la tercera (3-bet).

-“¿Qué diferencia hay entre ambos villanos?”-

El jugador loose abre con muchas manos el bote, por lo que deducimos que muchas veces lo hará con manos mediocres que no tendrá el más mínimo reparo en abandonar a poco que no haya conectado con el flop, por lo que la manera de extraer valor con AK frente a este tipo de villanos es hacer que paguen por ver el flop.

El jugador tight abre pocas veces el bote, por lo que deducimos que juega con buenas cartas cuando lo hace, de manera que si le metemos la tercera al buen hombre le puede parecer una buena idea meter el resto de la caja –“¿y?”- Pues que cuando tengo AK me interesa ver el flop y no jugar a la ruleta. Otra cosa a tener en cuenta: cuando un jugador tight mete la caja (apuesta todas las fichas) puedes estar seguro que lleva una muy buena mano.

Resumiendo:

Si el villano es loose -> 3 bet Si el villano es tight -> call

Grupo2: AQ, AJ, A10, KQ

Pre-Flop

Raise desde late position (BTN, CO). Desde el resto de posiciones: FOLD

-“¿Por qué?”-

Porque cuanto más adelantado las juguemos mayores probabilidades hay que nos aumenten la apuesta (3 bet) y con estas cartas NO podemos hacer frente a un 3 bet y aunque no nos aumenten la apuesta vamos a jugar el resto de la mano SIN POSICIÓN y corriendo el riesgo de estar dominados (el villano tiene un mejor kicker)

Para jugar estas manos sin posición (OOP) hay que ser de **marcar el ritmo de la mano** y ser capaces de tirar la mano en cuanto sepamos que estamos superados, y eso requiere muchos flops vistos. Saber echar las cartas es de lo más difícil del NL, y sobre todo cuando empiezas porque crees que el dinero que has puesto en el bote sigue siendo tuyo y no quieres regalarlo, y claro está, ya sabéis como acaba la historia. No os compliquéis la vida si no es estrictamente necesario. Intentad jugar siempre con la posición ganada.

Este rango de manos se puede ir jugando desde otras posiciones (MP3, MP2) **a medida que vayamos adquiriendo experiencia en jugar fuera de posición (OOP)**. Debemos ser capaces de “leer” las manos de los contrarios para apoyarnos en su juego para hacer el nuestro.

-“Y si el bote viene abierto ¿Qué hacemos?”-

Fold, si no tenemos una lectura del rival.

No es lo mismo un jugador loose que abre con muchas manos, que un jugador tight que selecciona mucho más sus cartas de inicio. No es lo mismo un jugador al que sé que lo puedo empujar fuera de la mano si el flop no le es favorable, que un jugador que va a ir a muerte con su mano. Etc.

A medida que adquiramos experiencia en leer las manos de los villanos, podemos ir haciendo cold call e incluso 3 bet, pero mientras estamos aprendiendo lo que yo recomiendo es que no te metas en líos innecesarios.

Grupo3: A8, A9, Ax(s), J10, Q10, K10, JQ, KJ + Suited Connectors

Pre-Flop

Raise desde late position (BTN,CO) si el bote no está abierto o limp (ver una apuesta simple) desde late position en mesas pasivas.

El poder real de estas cartas está en su potencial para generar proyectos, por lo que **generalmente nos conviene mantener el bote pequeño**. Mucho OJO si conectamos una pareja en el flop porque nuestro kicker es de pena y podemos estar dominados.

Con estas cartas se puede hacer un raise PERO no verlo

¿Por qué?

Porque podemos estar dominados.

En este punto voy a repasar un concepto importante

Los grandes botes son para las grandes cartas

Si decidimos jugar a la grande (3 bet pre-flop) apostamos a los grande, PERO si decidimos jugar a la chica (limp) debemos tener el control del bote y mantenerlo pequeño (hasta completar mi proyecto).

Suited Connectors (Conectores del Mismo Palo)

Los conectores “suitados” son dos cartas consecutivas o con un intervalo de 4 del mismo palo. Ej: 4♣-5♣ o bien 4♣-8♣. Hay que saber que cuantos más intervalos tengan unos conectores, menores son sus opciones para conseguir una escalera. Es muy aconsejable jugar los conectores “suitados”, es decir, del mismo palo, porque de esta manera tenemos dos jugadas al precio de una, podemos jugar a la escalera y al color. Este tipo de manos son ideales para jugar en mesas pasivas, porque podemos ver muchos flops baratos y también **para variar nuestro juego**.

Jugaremos los suited connectors a partir de 89s

¿Por qué?

Porque de esta forma jugaremos con cartas relativamente altas y conectaremos con proyectos máximos cuando el flop sea de cartas bajas (Ej: 2-6-7).

Conviene tener en cuenta que:

Conectaras una buena mano con el flop 1 vez cada 8 Aprox.(12.5%). Un porcentaje de veces muy parecido a conectar tu set con pareja de inicio, pero hay que tener en cuenta que si conectamos nuestro set, tenemos una jugada hecha, mientras que si conectamos nuestros conectores del mismo palo (suited connectors) NO tendremos la mayoría de veces una jugada hecha, tendremos un proyecto, el cual se completará 1 de cada 3 veces.

Los proyectos (color y escalera) deben ser jugadas auxiliares en NL, rara vez son motivo suficiente para jugar por si solas hasta el showdown, porque difícilmente jugaremos a favor de odds. La manera más apropiada de jugarlas es controlando el bote cuando tenemos posición (IP), o jugarlas de manera agresiva utilizando el recurso del semi-bluff y aprovechar toda la martingala de los bloqueos cuando juguemos sin posición (OOP)

Proyectos

Hay que ser más propenso a apostar con proyectos débiles que con proyectos fuertes o la nut.

¿Por qué?

La primera razón y la que más suele olvidar la gente es que un proyecto no es una mano hecha, por lo que no tenemos nada de nada por el momento, por eso tenemos que darnos la opción de ganar el bote utilizando un semi-bluff.

La segunda razón es que si jugamos con un proyecto débil estoy perdido antes de empezar porque a) tengo que conseguir mi proyecto b) No estoy seguro que el villano tenga mejor mano c) NO puedo apostar fuerte. En conclusión estoy jugando para ganar un bote pequeño, y **para ganar un bote pequeño no juego o lo gano inmediatamente.**

Quisiera recordaros el concepto de la “escalera del idiota”, es decir, conseguir la escalera PERO por debajo. Mucho ojo con los conectores tipo J-7, Q-8 y K-9 porque os podéis meter en un bote en el que ya hayáis perdido antes de empezar. Perder este tipo de botes escuece mucho, porque estás jugando un proyecto, lo consigues... y pierdes. Repito, atención amigo conductor que la senda es peligrosa, y como a los de tráfico les dé por quitarnos puntos cada vez que perdamos con una escalera del idiota, me veo a más de uno en bicicleta hasta navidad.

Parejas Medias y Bajas: 10-22

El objetivo de jugar con estas cartas de inicio es ver el flop barato y conectar un set. Son manos idóneas para limpear en mesas pasivas, en general la regla a seguir es jugar barato en pre-flop y en el flop rápido si conectamos y si no lo hacemos simplemente tiraremos nuestra mano.

Raisear pre-flop con pares medios-bajos se debe hacer con fines de engaño y no por valor, generalmente con la posición ganada mezclándolas con las cartas premiums con las que solemos aumentar la apuesta por valor. ¿Con que intención? Con ganar el bote en una apuesta de continuación.

Es un error hacer slowplay (juego lento) con un set (trío con dos cartas tapadas) porque **el único que sabe que tienes un trío eres tú**, tienes la jugada camuflada y es muy difícil que alguien se de cuenta de lo que lleves hasta que sea demasiado tarde. Recuerda, juego rápido. El cementerio está lleno de buenas intenciones y de tríos slowplayados.

¿Podemos Ver un Raise?

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

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

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

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

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

Conectaré un set aproximadamente un 12% de las veces que lo intente (1 de 8.5 veces). Las odds de conectar un set con pareja de inicio son de 1 a 7.5 por lo que si vemos una apuesta de 4 BB para ver el flop, la jugada comienza a ser rentable **a partir** de 30 BB de beneficios. OjO: Si jugamos por 30BB estamos gambleando (jugar por jugar) porque no tenemos ninguna ventaja en esta jugada. Jugar contra las matemáticas un error muy grave y en límites bajos muy común.

Apuesta legítima Vs Apuesta Ilegítima

A tener en cuenta que **aunque conectemos nuestro set en el flop nadie nos asegura que nos vayan a pagar la caja (la nuestra)**. Tenemos que considerar la fuerza de la mano del villano: es legítima o está robando. Si no es legítima difícilmente nos vaya a pagar.

Ej01:

Un raise desde late de un personaje con un rango de cartas inicial alto nos está indicando que probablemente el villano este intentando robar el bote.

Ahora bien

Ej02:

Un raise desde early o médium position de un personaje con un rango de cartas inicial bajo nos indica que su mano es legítima y probablemente sería capaz de meter la caja (a falta de saber cómo juega el villano el post-flop)

Estrategia cuando Conectamos un Set en el Flop

Sin Posición contra 1 Jugador

Si considero que el villano tiene pareja máxima (top pair) o overpair (pareja mayor que la máxima pareja posible de la mesa) apuesto 3 / 4 de bote o el bote de cara. Si considero que el villano no tiene nada y el flop es multicolor y descoordinado, paso en un primer momento para inducirle a un farol (por ejemplo una posible apuesta de continuación), entonces, check-raise. Si el villano no apuesta, lo hago yo en el turn si considero que su jugada sigue siendo menor que la mía.

Sin Posición contra más de 1 Jugador

Apuesto 3 / 4 de bote o el bote de cara.

Con Posición contra 1 Jugador

Si el villano pasa, considero si el flop no le ha ayudado o es una trampa para cazarme con un check-raise. Si el flop es multicolor y descoordinado y considero que no le ha ayudado, check. Si considero que no se cumple algunas de las condiciones anteriores, apuesto 3 / 4 de bote o el bote.

Con Posición contra más de 1 Jugador

Si me llega el bote sin abrir: Apuesto 3 / 4 de bote o el bote. Si me llega el bote abierto (un raise previo): Si el flop es multicolor y descoordinado, call, de lo contrario re-raise de 3 veces la cantidad del raise original (3x).

Nota: Personalmente apuesto 3 / 4 de bote cuando la cantidad que hay en ese momento en el bote es relativamente grande a lo que es habitual en la mesa, y apuesto el bote cuando la cantidad del bote es pequeña en relación con lo que es habitual en la mesa.

El juego desde los Blinds

Estamos jugando en la peor posición de la mesa, y desde aquí lo único que vamos a hacer es perder dinero, así que nuestro objetivo es perder el menor dinero posible.

Selección de Manos

Grupo1

Si el bote viene con limperts hay que apostar por encima de lo que es normal, jugando sin posición hay que ser más agresivo. La idea es castigar a los limperts y no dejarles ver el flop barato.

Si el bote viene abierto, apostamos una 3 bet.

Nota: Si no lo tenemos claro, podemos solo pagar (*cold call*) con JJ y AK. (Ejemplo: Un villano tight de la muerte abre el bote desde UTG y la cosa me huele a chamusquina)

Grupo2

Si el bote viene con limperts, hay que decidir si queremos jugar a la grande o “a la chica”. Si decidimos jugar agresivamente debemos aumentar la apuesta considerablemente, debemos apostar más fuerte que un raise estándar. Si decidimos jugar “a la chica” debemos ver la apuesta y jugar nuestra mano de manera especulativa intentando controlar el bote.

Recordad que es importante:

Si decidimos jugar, lo tenemos que hacer apostando más fuerte de lo normal.

Grupo3 + Suited Connectors

Si el bote viene con limpers, vemos la apuesta y jugamos nuestra mano de manera especulativa.

Si el bote viene abierto -> FOLD

Parejas Medias-Bajas

Si el bote viene con limpers, vemos la apuesta esperando conectar nuestro set.

Si el bote viene abierto, hacemos cold call y esperamos conectar nuestro set en el flop.

El objetivo es conectar nuestro set, no intentar ganar la mano con un overpair

¿Por qué digo esto?

Porque es usual que nuestra parejita sea un overpair en el flop e intentemos llevarnos el bote... y ahí comienza el desastre. Si el bote es multijugador, los villanos habrán conectado con el flop de formas inverosímiles. En este tipo de spots hay de todo, por haber hay hasta vida biológica desconocida. El otro día vinieron los de la NASA a mi casa a estudiar una mano. No os digo más.

Recordar que

En NL no hay manos triviales

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

Si decidimos jugar...

Cuando jugamos sin posición nos interesa ganar el bote cuanto antes

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

Guerra de Blinds

Mira tú por donde la mesa entera pasa y nos quedamos Blind contra Blind ¿Y ahora qué?

Desde el Big Blind (La ciega grande)

RAISE con Grupo1+Grupo2+Grupo3+parejas+conectores del mismo palo

Desde el Small Blind (La ciega pequeña)

RAISE con Grupo1

CALL con Grupo2+Grupo3+parejas+conectores del mismo palo

Call a un Raise del BB con Grupo2+parejas

Defendiendo las Ciegas (blinds)

Cuando estamos en los blinds (las ciegas) y interpretamos que el villano está intentando robar los blinds, es decir, que aumentan la apuesta SIN MANO LEGITIMA, nuestro rango para el 3bet es mayor y no necesitamos manos premiums ¿Por qué? Porque no nos vamos a enfrentar a una mano legítima, sino que nos vamos a enfrentar a una mano de fuerza media o baja (ej: J10, QJ, 89s,etc.).

Rango de Defensa desde las Ciegas

Rango estándar de defensa

88+, AJ+

Este es el rango estándar de defensa, eso no implica que lo tengamos que seguir a rajatabla. Al principio podemos restringir ese rango y practicar la defensa de los blinds con manos más fuertes con las que juguemos más cómodos, para posteriormente ir ampliando el rango.

Es importante saber **contra quien jugamos**, porque no es lo mismo defender contra un jugador que roba mucho que contra uno que roba poco. Contra el primer jugador nuestro rango de defensa es mucho mayor que contra el segundo. Contra un jugador que roba mucho puedo defender los blinds con 77+, A10+ y contra un jugador que roba poco puedo defender los blinds con 1010+, AQ+

Secuencia de Apuestas en la Defensa de los Blinds

Movimiento estándar de defensa de los blinds

Aumentamos 3 veces la apuesta del villano y posteriormente realizamos una apuesta de continuación de medio bote en el flop

Cuando aumentamos la apuesta (re-raise) es nuestra primera defensa y la primera oportunidad de ganar el bote. Cuando apostamos una c-bet (apuesta de continuación) es nuestra segunda defensa y la segunda oportunidad de ganar el bote.

Es importante comprender que defender los blinds no significa solo hacer la 3bet (re-raise), sino que significa que debemos defenderlos también en el flop (como mínimo).

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

Stacks:

UTG \$1.78

UTG+1 \$5.51

MP1 \$7.47

MP2 \$1.87

MP3 \$12.17

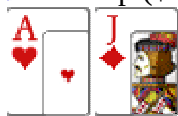
CO \$5.22

BTN \$3.93

Hero (SB) \$5.19

BB \$5.18

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



-

5 folds, **CO raises to \$0.15**, 1 fold, **Hero raises to \$0.45**, 1 fold, CO folds

Como interpretamos que el villano está intentando robar los blinds (las ciegas) porque está en una situación de robo (toda la mesa a pasado y el villano está en una posición atrasada (CO)) re-raiseamos (3 bet) con una mano que no es premium porque interpretamos que el villano NO tiene una mano legítima. En esta ocasión es suficiente para que el villano tire la mano.

-¿Y si NO tira la mano?-

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

Stacks:

UTG \$1.78

UTG+1 \$5.51

MP1 \$7.47

MP2 \$1.87

MP3 \$12.17

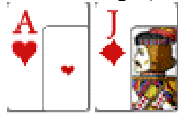
CO \$5.22

BTN \$3.93

Hero (SB) \$5.19

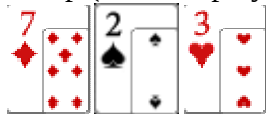
BB \$5.18

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



5 folds, **CO raises to \$0.15**, 1 fold, **Hero raises to \$0.45**, 1 fold, CO calls \$0.30

- Flop (\$0.97, 2 players)



Hero bets \$0.60...

Aunque el flop no es favorable, como hemos demostrado fuerza en el pre-flop debemos seguir aparentándola en el flop. Una c-bet del 60% del bote.

-“¿Y si el villano nos ve la apuesta?”-

Pues ya veremos que hacemos en el turn.

Es muy importante comprender que nosotros ya hemos hecho el movimiento de defensa de los blinds, y ese movimiento ACABA en el flop.

Nota: A fines didácticos el movimiento acaba en el flop.

-“¿Y si el villano nos aumenta la apuesta (en este spot)?”-

Fold.

Como norma general si NO tenemos una mano con la que poder ver o aumentar la apuesta de un villano en el flop tenemos que irnos y dar la mano por perdida.

BTN / CO con mano legítima

\$0.02/\$0.05 No Limit Holdem

9 Players

Stacks:

UTG \$2.18

UTG+1 \$2.75

MP1 \$3

MP2 \$20.19

MP3 \$5.17

CO \$5.69

BTN \$9.50**Hero (SB) \$5**

BB \$12.75

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



UTG calls \$0.05, 5 folds, **BTN raises to \$0.20**, **Hero raises to \$0.65**, 1 fold, UTG folds, **BTN goes all-in \$9.50**, Hero folds

El villano tenía una mano legítima y aunque parecía que estaba robando estaba apostando por valor.

Probabilidades en el Hold'em Sin Límite

Tabla de Probabilidad para el Flop/Turn/River

Tabla de Probabilidad para el Flop

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

Tabla de Probabilidad para el Turn

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

Tabla de Probabilidad para el River

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

Tabla de Probabilidad para el Turn y River

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

Tabla de Outs

OUTS	JUGADAS (En el Flop)	TURN Faltando 2 cartas		RIVER Faltando 1 carta	
		Odds	% Porcentajes	Odds	% Porcentajes
1	Trío para poker	23:1	4.3	46:1	2.2
2	Pareja para Trío	11:1	8.4	23:1	4.3
3		7:1	12.5	15:1	6.5
4	Escalera interna	5:1	16.5	11:1	8.7
5		4:1	20.3	8:1	10.9
6	2 cartas altas para pareja	3:1	24.1	7:1	13
7		2.6:1	27.8	6:1	15.2
8	Escalera abierta	2.2:1	31.5	5:1	17.4
9	Color	1.9:1	35	4:1	19.6
10		1.6:1	38.4	3.7:1	21.7
11		1.4:1	41.7	3.3:1	24
12		1.2:1	45	3:1	26.1
13		1.1:1	48.1	2.6:1	28.3
14		1:1	51.2	2.4:1	30.4
15		0.8:1	54.1	2.1:1	32.6
16		0.8:1	57	1.9:1	34.3
17		0.7:1	59.8	1.8:1	37
18		0.6:1	62.4	1.6:1	39.1
18		0.5:1	65	1.5:1	41.3
20		0.5:1	67.5	1.3:1	43.5

Los “outs” son las cartas que necesitas para completar tu jugada. Es otra forma de expresar las posibilidades de ganar una mano. Se suele utilizar cuando tienes más de una jugada para ganar. Sumar *odds* es muy complicado (a no ser que seas físico nuclear), en cambio sumar *outs* es mucho más fácil. A cada número de *outs* le corresponde una probabilidad.

Ej: Tienes proyecto de color y proyecto de escalera abierta en el flop, esto quiere decir que tienes 9 **outs** (color) + 8 **outs** (escalera abierta) = 17 **outs**. Te vas a la tabla y te fijas cuales son las odds que corresponden a 17 **outs**. En este caso las **odds** son de 0.7:1.

Tabla de Outs y Probabilidades en %

Número de Outs	Después del Flop Faltando 2 cartas % Probabilidad	Después del Turn Faltando 1 carta % Probabilidad
Number of Outs	After Flop Two Cards to Come	After Turn One Card to Come
	PERCENTAGE	PERCENTAGE
1	4.3	2.2
2	8.4	4.3
3	12.5	6.5
4	16.5	8.7
5	20.3	10.9
6	24.1	13
7	27.8	15.2
8	31.5	17.4
9	35	19.6
10	38.4	21.7
11	41.7	24
12	45	26.1
13	48.1	28.3
14	51.2	30.4
15	54.1	32.6
16	57	34.3
17	59.8	37
18	62.4	39.1
19	65	41.3
20	67.5	43.5

Nota: Un “out” es una carta que necesitamos para completar nuestra jugada.

Tabla que Relaciona las Odds con la Probabilidad

Pot	Apuesta correcta	Pot lying you	Probabilidad de ganar	Odds
100\$	100\$	1	1 de cada 2 veces	1:1
100\$	50.0\$	2	1 de cada 3 veces	2:1
100\$	33.3\$	3	1 de cada 4 veces	3:1
100\$	25.0\$	4	1 de cada 5 veces	4:1
100\$	20.0\$	5	1 de cada 6 veces	5:1
100\$	16.6\$	6	1 de cada 7 veces	6:1
100\$	14.2\$	7	1 de cada 8 veces	7:1
100\$	12.5\$	8	1 de cada 9 veces	8:1
100\$	11.1\$	9	1 de cada 10 veces	9:1
100\$	10.0\$	10	1 de cada 11 veces	10:1

<<**Pot lying you**>> Concepto que se refiere a las odds que te ofrece el pot en ese momento.

Ej: En el pot hay 20\$ y tu tienes que apostar 10\$ para ver la mano.

<<Pot lying you>> es dividir el pot entre la apuesta que debes realizar:

$20\$ (\text{pot}) / 10\$ (\text{mi apuesta}) = 2$ <<Pot lying you>> 2:1

Tabla de Probabilidad de que alguien tenga un As en las Cartas Tapadas

Nº jugadores	Probabilidad de un As en las cartas tapadas
2	28%
3	40%
4	50%
5	59%
6	66%
7	73%
8	78%
9	83%
10	87%

Tabla de Probabilidad de que alguien tenga un As en las Cartas Tapadas Cuando tú tienes un As

Nº jugadores	Probabilidad de un As en las cartas tapadas
2	12%
3	23%
4	32%
5	41%
6	50%
7	57%
8	64%
9	70%
10	87%

Tabla de ALL-IN Pre-Flops

Jugada 1	% Triunfo	Jugada 2	% Triunfo
A-x (High Kicker)	75	A-x (Low Kicker)	25
A-x (High Kicker)	70	A-x(s) (Low Kicker)	30
A-2	60	K-Q	40
A-K	65	Any two	35
Pareja Mayor	80	Pareja Menor	20
Pareja	70	1 Carta Superior	30
Pareja	55	2 Carta Superiores	45
Pareja	45	3 Cartas Superiores	55
Pareja	33	4 Cartas Superiores	67

Nota: Los porcentajes son orientativos. El porcentaje real se puede llegar a alterar en dos o tres puntos porcentuales. ¿Por qué no pongo los porcentajes reales? Porque me interesa que de un simple vistazo se comprendan la probabilidad (en números redondos) de una determinada mano frente a otra.

(s) = Suited (del mismo palo)

Análisis de la Tabla

A-x (High Kicker) Vs A-x (Low Kicker)

Ejemplos:

A-K Vs A-Q Gana AK el 73.6% de las confrontaciones

A-K Vs A-J Gana AK el 73.6% de las confrontaciones

A-J Vs A-9 Gana AJ el 72.6% de las confrontaciones

La carta con mayor kicker gana alrededor del 75% de las veces. Parece claro porque es importante no estar dominado.

A-x (High Kicker) Vs A-x (s) (Low Kicker)

Ejemplos:

A-K Vs AQ(s) Gana AK el 69.7% de las confrontaciones

A-K Vs AJ(s) Gana AK el 69.4% de las confrontaciones

A-J Vs A9(s) Gana AJ el 69.4% de las confrontaciones

La carta con mayor kicker gana alrededor del 70% de las veces. Es interesante observar como hay un incremento de victoria de un 5% en las cartas dominadas si estas son del mismo palo (*suited*).

A-2 Vs K-Q

Ejemplos:

A-2 Vs K-Q Gana A-2 el 57.7% de las confrontaciones

A-9 Vs K-Q

Gana A-9 el 58% de las confrontaciones

A-J Vs K-Q

Gana A-J el 59.6% de las confrontaciones

La idea es que jugar con un As pelado (*kicker* bajo) en contra de lo que pudiera parecer es una jugada muy fuerte, siempre y cuando no nos enfrentemos a una pareja, siendo ésta superior a nuestra segunda carta.

A-K Vs Any Two

La probabilidad de victoria de dos cartas menores frente a dos cartas mayores es como mínimo del 38%, siempre que no sean estas cartas: 42s, 32s, 73, 63, 53, 43, 82, 72, 62, 52, 42, 32. La probabilidad de estas cartas frente a dos cartas mayores es de 32%-37%.

Parece mentira pero tener dos cartas superiores no es una excesiva ventaja.

Pareja Mayor Vs Pareja Menor

Ejemplos:

A-A Vs K-K Gana AA el 81.2% de las confrontaciones

9-9 Vs 8-8

Gana 9-9 el 81.2% de las confrontaciones

9-9 Vs 5-5

Gana 9-9 el 80.1% de las confrontaciones

Si en un *All-in pre-flop* juegas con una pareja y alguien te ve con una pareja mayor que la tuya tienes aproximadamente un 20% de posibilidades de ganar.

Pareja Vs 1 Carta Superior

Ejemplos:

J-J Vs A-10 Gana J-J el 71.2% de las confrontaciones

8-8 Vs A-6

Gana 8-8 el 70.9% de las confrontaciones

4-4 Vs A-2

Gana 4-4 el 69.3% de las confrontaciones

Es muy interesante jugar con pareja alta porque seguramente será mayor que la segunda carta de tu oponente. Esto se aplica a las parejas medias-bajas.

Pareja Vs 2 Cartas Superiores

Ejemplos:

J-J Vs A-K Gana J-J el 57.2% de las confrontaciones

8-8 Vs K-Q Gana 8-8 el 54.2% de las confrontaciones

8-8 Vs K-Q(s) Gana 8-8 el 51.1% de las confrontaciones

Típico *All-in* de A-K frente a pareja. Es lo que se conoce como una situación de *flip coin* (en inglés) o como de *cara o cruz* (en castellano).

Pareja Vs 3 Cartas Superiores

Ejemplos:

J-J Vs A-K Vs A-Q Gana J-J el 45.9%, A-K el 33.9% y A-Q el 20.1%

8-8 Vs K-Q Vs K-10 Gana 8-8 el 46.6%, K-Q el 33.0% y K-10 el 20.3%

3-3 Vs K-Q Vs K-J Gana 3-3 el 44.4%, K-Q el 33.8% y K-J el 21.6%

Fijaos que frente a 3 cartas superiores sigue siendo favorita la pareja.

Pareja Vs 4 Cartas Superiores

Ejemplos:

T-T Vs A-K Vs A-Q Gana T-T el 32.4%, A-K el 40.0% y A-Q el 27.4%

2-2 Vs K-Q Vs 6-9 Gana 2-2 el 28.9%, K-Q el 42.1% y 6-9 el 28.8%

5-5 Vs K-Q Vs 6-9 Gana 5-5 el 31.3%, K-Q el 41.8% y 6-9 el 26.7%

No nos interesa enfrentarnos a 4 cartas superiores a nuestra pareja.

Ranking de las 50 Mejores Cartas de Inicio Cubiertas

RANKING	Cartas	% de Triunfo	RANKING	Cartas	% de Triunfo
1	AA	31	26	J9 s	13
2	KK	26	27	AJ	13
3	QQ	22	28	A5 s	13
4	AK s	20	29	77	13
5	JJ	19	30	A7 s	13
6	AQ s	18	31	KJ	13
7	KQ s	18	32	A4 s	13
8	AJ s	17	33	A6 s	13
9	KJ s	17	34	QJ	12
10	TT	16	35	66	12
11	AK	16	36	K8 s	12
12	AT s	16	37	T8 s	12
13	QJ s	16	38	A2 s	12
14	KT s	16	39	98 s	12
15	QT s	15	40	J8 s	12
16	JT s	15	41	AT	12
17	99	15	42	Q8 s	12
18	AQ	14	43	K7 s	12
19	A9 s	14	44	KT	12
20	KQ	14	45	55	12
21	88	14	46	JT	12
22	K9 s	14	47	87 s	12
23	T9 s	14	48	QT	12
24	A8 s	13	49	44	11
25	Q9 s	13	50	33	11

<<T>> 10 (Ten)

<<s>> Suited (mismo Palo)

<<Ranking>> Posición por su valor

<<Cartas>> Cartas tapadas de inicio

<<% de Triunfo>> Tanto por ciento de victorias de una determinada mano

Probabilidades Cuando Tenemos Parejas de Inicio

Si tengo KK las odds de que alguien tenga AA son de 19.5 a 1
Si tengo AKo las odds de que alguien tenga AA o KK son de 19.7 a 1
Si tengo QQ las odds de que alguien tenga AA o KK son de 9.5 a 1
Si tengo JJ las odds de que alguien tenga AA, KK, QQ son de 6.2 a 1

Cada 220 manos te reparten KK
Cada 20 KK que te reparten otro jugador tiene AA
Cada 4400 manos te reparten KK vs AA

El Principio de las Parejas de Phil Gordon

$$C = (N \times R) / 2$$

Donde **C** son las probabilidades de que alguno de los jugadores tenga un pocket pair mayor; **N** es el número de jugadores que tenemos por detrás; y **R** es el número de parejas mayores a la nuestra (por ejemplo, si llevamos **Q-Q** hay 2 parejas mayores, y si llevamos **8-8**, hay 6).

Probabilidad de que salgan ases, reyes o damas en el flop

- Probabilidad de que salga un A en flop (si no tengo uno) es de 23%
- Probabilidad de que salga un A en flop (si tengo uno) es de 18%
- Probabilidad de que salga un A y/o K (si tengo uno) es de 37%
- Probabilidad de que salga un A,K,Q o varios (si tengo uno) es de 53%

Preflop		
Probabilidad de que te repartan	Odds	%
AA	220:1	0.45%
AA ó KK	110:1	0.9%
Cualquier pareja	16:1	5.9%
AKs	331:1	0.3%
AK	110:1	0.9%
AKs ó AKo	82:1	1.2%
2 cartas del mismo palo	3,3:1	24%
AA, KK, AK, QQ, AQ ó KQ	19:1	5%
Cualquier pareja o dos cartas más altas que 10	5,4:1	16%

Flop		
Probabilidad de mejorar en el flop a	Odds	%
Un trío o mejor con una pareja en mano	7,5:1	11.8%
Un full con dos cartas del mismo palo en mano	118:1	0.84%
Cuatro cartas del mismo palo con dos cartas ligadas en mano	8,1:1	10.9%
Una escalera con dos conectores sin hueco en mano	7,6:1	1.3%
Un proyecto de escalera abierta con dos conectores sin hueco	8,6:1	10.5%
Un proyecto de escalera interna con dos conectores sin hueco	3,6:1	22%
Al menos una pareja sin tener pareja en mano	2,1:1	32.4%
Doble pareja sin tener pareja en mano usando las dos cartas de tu mano	49:1	2%
Trío usando una carta de tu mano	73:1	1.35%
Un ful sin pareja en mano	1087:1	0.09%
Póquer sin pareja en mano	9799:1	0.01%
Probabilidad de que en el flop aparezca	Odds	%
Un trío	424:1	0.24%
Una pareja	5:1	17%
3 cartas del mismo palo	18:1	5.2%
2 cartas del mismo palo	0,8:1	55%
Sin cartas ligadas	1,5:1	40%
Tres cartas en secuencia	28:1	3.5%
Dos cartas en secuencia	1,5:1	40%
Sin cartas en secuencia	0,8:1	56%

Del Flop al River		
Probabilidad de que en consigas	Odds	%
Un full desde un trío en el flop	2:1	33%
Un full desde dobles parejas	5,1:1	17%
Un trío o mejor desde una pareja	11:1	8.4%
Un color desde cuatro cartas ligadas en el flop	1,9:1	35%
Un color desde tres cartas ligadas en el flop	23:1	4.2%
Una escalera desde un proyecto de escalera abierta	2,2:1	32%
Una escalera desde un proyecto de escalera interna	5,1:1	17%
Sin cartas en secuencia	0,8:1	56%

Tabla: Expectative Value Full Ring

POSICIÓN										
Cartas	SB	BB	3	4	5	6	7	8	9	Dealer
AA	2.72	2.81	2.48	2.53	2.73	2.76	2.79	2.77	2.89	2.96
KK	1.90	1.73	1.72	1.70	1.59	1.90	2.01	1.97	1.94	2.09
QQ	1.18	1.22	1.28	1.21	1.21	1.22	1.24	1.22	1.49	1.36
JJ	0.67	0.63	0.83	0.66	0.86	0.76	0.91	1.01	1.01	0.89
TT	0.38	0.37	0.43	0.52	0.45	0.42	0.46	0.54	0.50	0.56
99	0.18	0.16	0.31	0.15	0.31	0.35	0.25	0.27	0.27	0.23
88	0.10	0.07	0.21	0.09	0.14	0.19	0.15	0.26	0.23	0.26
77	-0.06	-0.01	0.03	0.11	0.07	0.14	0.11	0.19	0.16	0.15
66	-0.01	-0.06	-0.02	0.08	0.20	0.13	0.05	-0.02	0.06	0.13
55	-0.02	-0.12	0.01	-0.02	-0.04	-0.02	0.00	-0.04	0.01	0.08
44	0.05	-0.10	-0.08	-0.06	-0.01	0.10	0.02	0.02	-0.06	-0.03
33	-0.10	-0.16	-0.07	-0.04	-0.01	-0.05	-0.01	0.06	-0.04	0.03
22	-0.12	-0.10	-0.12	-0.03	-0.04	0.02	0.02	-0.05	-0.00	-0.12
AK	0.42	0.42	0.48	0.42	0.55	0.50	0.50	0.57	0.59	0.61
AK s	0.68	0.78	0.79	0.90	0.83	0.82	0.86	0.82	1.01	0.99
AQ	0.18	0.17	0.21	0.30	0.21	0.31	0.26	0.33	0.30	0.37
AQ s	0.57	0.51	0.51	0.60	0.53	0.50	0.70	0.65	0.64	0.64
AJ	0.03	0.10	0.03	0.10	0.10	0.07	0.15	0.09	0.19	0.15
AJ s	0.41	0.25	0.27	0.41	0.40	0.44	0.51	0.51	0.54	0.49
AT	-0.08	-0.04	-0.07	-0.02	0.02	0.01	-0.00	0.03	-0.00	0.06
AT s	0.19	0.23	0.28	0.24	0.25	0.40	0.28	0.26	0.31	0.46
A9	-0.22	-0.19	-0.08	-0.11	-0.13	-0.07	-0.09	-0.12	-0.10	-0.03
A9 s	0.16	0.05	0.23	0.07	0.13	0.12	0.20	0.19	0.19	0.19
A8	-0.21	-0.28	-0.18	-0.08	-0.11	-0.09	-0.08	-0.16	-0.06	-0.09
A8 s	-0.01	-0.11	0.12	0.03	0.17	0.06	0.08	0.01	0.10	0.14
A7	-0.22	-0.25	-0.15	-0.12	-0.11	-0.11	-0.15	-0.11	-0.10	-0.06

POSICIÓN										
Cartas	SB	BB	3	4	5	6	7	8	9	Dealer
A7 s	-0.07	-0.06	0.03	0.12	-0.01	0.10	0.25	0.10	0.01	0.08
A6	-0.29	-0.28	-0.18	-0.15	-0.12	-0.11	-0.13	-0.10	-0.13	-0.09
A6 s	0.01	-0.15	-0.13	0.04	-0.03	0.00	0.05	-0.02	0.00	-0.01
A5	-0.26	-0.30	-0.12	-0.15	-0.12	-0.15	-0.12	-0.11	-0.08	-0.13
A5 s	0.11	0.01	0.09	0.07	0.00	0.08	0.02	0.01	0.20	0.16
A4	-0.27	-0.30	-0.13	-0.10	-0.15	-0.13	-0.08	-0.10	-0.10	-0.10
A4 s	-0.03	-0.05	0.02	0.03	0.07	0.05	0.18	0.03	0.16	0.08
A3	-0.28	-0.34	-0.17	-0.11	-0.12	-0.12	-0.09	-0.11	-0.12	-0.10
A3 s	-0.12	0.02	-0.06	0.06	0.11	-0.09	-0.07	0.11	0.00	0.05
A2	-0.27	-0.35	-0.16	-0.14	-0.16	-0.14	-0.12	-0.09	-0.06	-0.14
A2 s	-0.12	-0.13	-0.01	-0.04	0.06	0.03	0.03	-0.10	-0.00	0.11
KQ	0.03	-0.00	0.06	0.15	0.08	0.09	0.13	0.14	0.15	0.17
KQ s	0.36	0.17	0.40	0.31	0.36	0.31	0.42	0.45	0.40	0.42
KJ	-0.08	-0.17	-0.03	-0.02	-0.03	-0.04	0.05	0.01	0.09	0.06
KJ s	0.17	0.12	0.13	0.27	0.32	0.23	0.24	0.29	0.29	0.40
KT	-0.20	-0.16	-0.07	-0.09	-0.06	-0.06	-0.06	-0.04	0.00	0.07
KT s	0.15	0.03	0.11	0.19	0.15	0.10	0.27	0.06	0.09	0.31
K9	-0.26	-0.22	-0.13	-0.10	-0.09	-0.10	-0.08	-0.10	-0.06	-0.05
K9 s	-0.07	-0.02	-0.06	0.04	0.13	0.03	0.02	0.07	0.09	0.02
K8	-0.27	-0.28	-0.13	-0.10	-0.09	-0.06	-0.08	-0.07	-0.06	-0.08
K8 s	-0.08	-0.12	-0.04	-0.02	-0.03	0.00	-0.09	0.07	0.00	0.01
K7	-0.26	-0.32	-0.13	-0.09	-0.07	-0.07	-0.08	-0.06	-0.05	-0.04
K7 s	-0.07	-0.12	-0.09	-0.03	0.12	-0.04	-0.04	-0.04	0.03	-0.00
K6	-0.27	-0.32	-0.10	-0.05	-0.07	-0.06	-0.07	-0.06	-0.06	-0.06
K6 s	-0.17	-0.17	-0.11	0.03	-0.03	-0.08	-0.06	0.07	0.01	-0.03
K5	-0.29	-0.34	-0.11	-0.08	-0.07	-0.09	-0.07	-0.07	-0.09	-0.03

POSICIÓN										
Cartas	SB	BB	3	4	5	6	7	8	9	Dealer
K5 s	-0.21	-0.13	-0.06	-0.04	-0.06	-0.01	0.01	-0.08	0.02	0.01
K4	-0.30	-0.37	-0.11	-0.08	-0.07	-0.06	-0.08	-0.07	-0.06	0.01
K4 s	-0.16	-0.07	-0.09	-0.09	0.03	-0.04	-0.07	-0.06	-0.03	-0.09
K3	-0.27	-0.38	-0.13	-0.06	-0.07	-0.07	-0.08	-0.06	-0.06	-0.05
K3 s	-0.12	-0.12	-0.10	-0.12	-0.10	-0.03	-0.09	-0.01	-0.08	-0.05
K2	-0.26	-0.37	-0.11	-0.06	-0.06	-0.07	-0.07	-0.05	-0.05	-0.06
K2 s	-0.15	-0.22	-0.16	-0.03	-0.07	-0.09	-0.09	-0.05	-0.00	-0.12
QJ	-0.10	-0.11	-0.10	-0.08	-0.01	-0.10	0.03	-0.03	0.02	0.02
QJ s	0.17	0.07	0.15	0.11	0.16	0.30	0.13	0.20	0.34	0.23
QT	-0.16	-0.16	-0.10	-0.07	-0.05	-0.08	-0.12	-0.03	-0.03	0.01
QT s	0.02	-0.03	0.04	0.12	0.11	0.02	0.15	0.15	0.12	0.07
Q9	-0.25	-0.22	-0.11	-0.11	-0.05	-0.09	-0.08	-0.05	-0.05	-0.07
Q9 s	-0.07	-0.13	-0.04	0.11	0.07	0.06	-0.07	-0.01	0.01	-0.00
Q8	-0.28	-0.30	-0.11	-0.10	-0.08	-0.09	-0.03	-0.07	-0.05	-0.07
Q8 s	-0.10	-0.18	-0.07	-0.07	-0.12	0.02	0.02	-0.06	-0.07	0.02
Q7	-0.29	-0.34	-0.11	-0.07	-0.06	-0.07	-0.05	-0.06	-0.07	-0.05
Q7 s	-0.20	-0.17	-0.04	-0.12	-0.10	-0.08	-0.04	-0.03	-0.06	0.04
Q6	-0.28	-0.38	-0.11	-0.06	-0.06	-0.06	-0.05	-0.05	-0.04	-0.06
Q6 s	-0.20	-0.15	-0.16	-0.09	-0.05	-0.13	-0.03	-0.07	-0.03	-0.03
Q5	-0.31	-0.39	-0.10	-0.07	-0.04	-0.05	-0.03	-0.05	-0.04	-0.05
Q5 s	-0.21	-0.15	-0.02	-0.03	-0.09	-0.05	-0.06	-0.12	-0.06	-0.09
Q4	-0.27	-0.39	-0.08	-0.05	-0.03	-0.04	-0.04	-0.04	-0.03	-0.05
Q4 s	-0.19	-0.25	-0.09	-0.11	-0.10	-0.12	-0.07	-0.01	-0.05	-0.06

POSICIÓN										
Cartas	SB	BB	3	4	5	6	7	8	9	Dealer
Q3	-0.27	-0.34	-0.12	-0.03	-0.05	-0.03	-0.05	-0.05	-0.04	-0.04
Q3 s	-0.27	-0.33	-0.01	-0.12	-0.08	-0.01	-0.07	-0.13	-0.13	0.01
Q2	-0.30	-0.40	-0.11	-0.05	-0.04	-0.05	-0.05	-0.04	-0.04	-0.04
Q2 s	-0.29	-0.24	-0.11	-0.10	-0.11	-0.10	-0.05	-0.11	-0.10	-0.08
JT	-0.20	-0.19	-0.12	-0.11	-0.02	-0.07	-0.02	0.00	-0.03	-0.01
JT s	0.07	0.01	-0.04	0.09	0.01	0.14	0.17	0.12	0.20	0.15
J9	-0.22	-0.27	-0.15	-0.07	-0.07	-0.08	-0.09	-0.09	-0.07	-0.05
J9 s	-0.04	-0.12	-0.09	-0.04	-0.11	-0.03	-0.01	0.00	0.07	0.18
J8	-0.28	-0.26	-0.07	-0.08	-0.07	-0.08	-0.09	-0.04	-0.06	-0.06
J8 s	-0.10	-0.23	-0.06	-0.18	-0.12	-0.03	-0.05	0.02	-0.01	-0.02
J7	-0.28	-0.35	-0.10	-0.06	-0.06	-0.04	-0.05	-0.04	-0.05	-0.05
J7 s	-0.15	-0.24	-0.12	-0.02	-0.01	-0.11	-0.06	-0.08	-0.02	-0.08
J6	-0.28	-0.37	-0.07	-0.06	-0.04	-0.04	-0.04	-0.04	-0.04	-0.05
J6 s	-0.20	-0.27	-0.19	-0.11	-0.15	-0.05	-0.04	-0.07	-0.06	0.01
J5	-0.28	-0.38	-0.11	-0.04	-0.06	-0.05	-0.05	-0.03	-0.05	-0.03
J5 s	-0.25	-0.23	-0.17	-0.05	-0.08	-0.10	-0.15	-0.17	-0.08	-0.11
J4	-0.27	-0.38	-0.10	-0.04	-0.05	-0.04	-0.03	-0.04	-0.03	-0.04
J4 s	-0.28	-0.20	-0.09	-0.03	-0.12	-0.05	-0.06	-0.09	0.05	-0.09
J3	-0.28	-0.42	-0.12	-0.04	-0.03	-0.03	-0.04	-0.03	-0.03	-0.03
J3 s	-0.27	-0.31	-0.08	-0.06	-0.10	-0.13	-0.11	-0.07	-0.10	-0.04
J2	-0.28	-0.43	-0.08	-0.04	-0.04	-0.03	-0.04	-0.03	-0.02	-0.04
J2 s	-0.27	-0.32	-0.12	-0.12	-0.08	-0.07	-0.01	-0.08	-0.10	-0.11
T9	-0.14	-0.31	-0.09	-0.07	-0.08	-0.07	-0.07	-0.09	-0.05	-0.07
T9 s	-0.08	-0.10	-0.05	-0.02	0.09	-0.10	0.05	0.02	0.06	0.11
T8	-0.25	-0.29	-0.11	-0.06	-0.04	-0.06	-0.04	-0.05	-0.04	-0.04

POSICIÓN										
Cartas	SB	BB	3	4	5	6	7	8	9	Dealer
T8 s	-0.13	-0.16	-0.02	-0.07	0.02	0.01	0.04	0.03	0.06	0.08
T7	-0.26	-0.33	-0.07	-0.04	-0.03	-0.03	-0.01	-0.05	-0.03	-0.03
T7 s	-0.17	-0.15	-0.12	-0.07	-0.04	-0.06	-0.09	0.03	0.06	-0.09
T6	-0.30	-0.36	-0.10	-0.04	-0.03	-0.01	-0.03	-0.02	-0.02	-0.03
T6 s	-0.19	-0.31	-0.14	-0.12	-0.11	-0.06	-0.11	-0.07	-0.07	-0.05
T5	-0.29	-0.39	-0.09	-0.03	-0.03	-0.02	-0.02	-0.03	-0.02	-0.02
T5 s	-0.28	-0.23	-0.10	-0.07	-0.01	-0.09	-0.05	-0.02	-0.04	-0.08
T4	-0.27	-0.41	-0.09	-0.03	-0.01	0.00	-0.02	-0.02	-0.01	-0.01
T4 s	-0.26	-0.33	-0.12	-0.09	-0.08	-0.07	-0.11	-0.13	-0.05	-0.06
T3	-0.28	-0.41	-0.09	-0.03	-0.03	-0.01	-0.01	-0.02	-0.02	-0.02
T3 s	-0.23	-0.30	-0.11	-0.07	-0.04	-0.04	-0.03	-0.05	-0.04	-0.11
T2	-0.28	-0.42	-0.10	-0.01	-0.02	-0.02	-0.02	-0.02	-0.01	-0.01
T2 s	-0.29	-0.31	-0.11	-0.10	-0.08	-0.07	-0.07	-0.10	-0.06	-0.10
98	-0.18	-0.32	-0.10	-0.07	-0.08	-0.05	-0.08	-0.05	-0.04	-0.09
98 s	-0.03	-0.18	-0.11	-0.05	-0.15	-0.11	0.04	0.06	0.05	0.09
97	-0.22	-0.32	-0.09	-0.03	-0.03	-0.04	-0.02	-0.03	-0.04	-0.06
97 s	-0.17	-0.13	0.03	-0.07	-0.05	0.04	-0.07	-0.01	-0.13	0.04
96	-0.29	-0.34	-0.09	-0.04	-0.02	-0.02	-0.04	-0.04	-0.02	-0.03
96 s	-0.18	-0.22	-0.13	-0.09	-0.08	-0.08	-0.07	-0.09	-0.09	-0.03
95	-0.27	-0.39	-0.08	-0.04	-0.02	-0.02	-0.03	-0.02	-0.02	-0.02
95 s	-0.23	-0.29	-0.11	-0.09	-0.10	-0.10	-0.08	-0.07	-0.08	-0.08
94	-0.28	-0.42	-0.08	-0.02	-0.02	-0.01	-0.02	-0.01	0.01	-0.02
94 s	-0.29	-0.38	-0.10	-0.10	-0.08	-0.04	-0.08	-0.07	-0.11	-0.08

POSICIÓN										
Cartas	SB	BB	3	4	5	6	7	8	9	Dealer
93	-0.26	-0.41	-0.08	-0.03	-0.02	-0.02	-0.01	-0.02	-0.02	-0.02
93 s	-0.17	-0.37	-0.11	-0.07	-0.06	-0.16	-0.09	-0.04	-0.09	-0.09
92	-0.26	-0.39	-0.08	-0.02	0.01	-0.01	-0.01	-0.02	-0.02	-0.01
92 s	-0.22	-0.34	-0.11	-0.06	-0.10	-0.08	-0.10	-0.11	-0.08	-0.09
87	-0.23	-0.31	-0.12	-0.08	-0.08	-0.07	-0.06	-0.08	-0.09	-0.08
87 s	-0.17	-0.19	0.11	-0.02	-0.09	-0.05	-0.02	-0.07	-0.00	0.02
86	-0.25	-0.30	-0.09	-0.03	-0.05	-0.04	-0.03	-0.03	-0.03	-0.02
86 s	-0.17	-0.22	-0.05	-0.09	-0.08	-0.07	-0.02	-0.04	-0.02	0.00
85	-0.25	-0.36	-0.07	-0.03	-0.03	-0.02	-0.02	-0.00	-0.02	-0.02
85 s	-0.23	-0.27	-0.10	-0.10	-0.05	-0.10	-0.10	-0.05	-0.11	-0.03
84	-0.28	-0.38	-0.08	-0.03	-0.02	-0.02	-0.02	-0.02	-0.01	-0.02
84 s	-0.20	-0.30	-0.12	-0.10	-0.08	-0.10	-0.08	-0.09	-0.14	-0.14
83	-0.29	-0.41	-0.08	-0.04	-0.01	-0.02	-0.01	-0.01	-0.01	-0.01
83 s	-0.25	-0.31	-0.12	-0.07	-0.07	-0.09	-0.11	-0.05	-0.08	-0.12
82	-0.27	-0.40	-0.08	0.02	-0.01	-0.01	-0.02	-0.01	-0.01	-0.01
82 s	-0.26	-0.35	-0.15	-0.08	-0.09	-0.08	-0.06	-0.06	0.05	-0.03
76	-0.25	-0.32	-0.07	-0.07	-0.04	-0.01	-0.05	-0.03	-0.02	-0.05
76 s	-0.17	-0.10	-0.04	-0.02	-0.04	-0.03	-0.00	0.03	0.00	0.12
75	-0.27	-0.35	-0.07	-0.02	-0.02	-0.02	-0.01	-0.02	-0.02	-0.03
75 s	-0.16	-0.24	-0.14	-0.08	-0.03	-0.06	-0.10	-0.05	-0.08	0.07
74	-0.27	-0.38	-0.07	-0.03	-0.02	-0.01	-0.01	-0.01	-0.02	-0.02
74 s	-0.17	-0.24	-0.10	-0.10	-0.08	0.06	-0.06	-0.04	0.03	-0.07
73	-0.26	-0.42	-0.08	-0.03	-0.02	-0.01	-0.01	-0.02	0.00	-0.01
73 s	-0.27	-0.34	-0.12	-0.10	-0.06	-0.10	-0.05	-0.08	-0.10	-0.08
72	-0.27	-0.41	-0.08	-0.03	-0.01	-0.02	-0.01	-0.02	-0.02	-0.01

POSICIÓN										
Cartas	SB	BB	3	4	5	6	7	8	9	Dealer
72 s	-0.26	-0.34	-0.12	-0.08	-0.08	-0.06	-0.05	-0.07	-0.08	-0.07
65	-0.27	-0.31	-0.07	-0.05	-0.05	-0.04	-0.05	-0.05	-0.05	-0.03
65 s	-0.15	-0.22	-0.08	-0.06	-0.05	-0.06	-0.14	-0.02	0.07	-0.04
64	-0.27	-0.33	-0.07	-0.02	-0.03	-0.02	-0.02	-0.03	-0.02	-0.03
64 s	-0.18	-0.21	0.06	-0.05	-0.06	-0.02	0.04	-0.03	-0.02	-0.03
63	-0.25	-0.37	-0.10	-0.03	-0.02	-0.02	-0.02	-0.02	-0.02	-0.03
63 s	-0.21	-0.30	-0.12	-0.15	-0.05	-0.12	-0.07	-0.08	-0.01	0.05
62	-0.27	-0.41	-0.09	-0.01	-0.02	-0.01	-0.01	-0.01	-0.01	-0.01
62 s	-0.25	-0.32	-0.08	-0.08	-0.08	-0.10	-0.07	-0.07	-0.08	-0.10
54	-0.27	-0.32	-0.08	-0.06	-0.05	-0.03	-0.06	-0.04	0.03	-0.06
54 s	-0.20	-0.15	-0.07	-0.01	-0.04	-0.07	-0.01	-0.03	0.00	-0.00
53	-0.24	-0.33	-0.07	-0.03	-0.02	-0.02	0.01	-0.03	-0.03	-0.04
53 s	-0.23	-0.26	-0.08	-0.06	0.04	-0.03	-0.10	-0.08	-0.08	-0.03
52	-0.25	-0.37	-0.09	-0.02	-0.03	-0.01	-0.02	-0.01	-0.01	-0.02
52 s	-0.22	-0.30	-0.12	-0.11	-0.06	-0.09	-0.10	-0.02	-0.07	-0.02
43	-0.27	-0.36	-0.09	-0.07	-0.03	-0.04	-0.04	-0.02	-0.03	-0.04
43 s	-0.25	-0.22	-0.03	-0.05	-0.06	-0.09	-0.09	-0.04	-0.06	-0.11
42	-0.26	-0.40	-0.09	-0.02	-0.02	-0.02	-0.02	-0.02	-0.02	-0.02
42 s	-0.29	-0.26	-0.18	-0.10	-0.06	-0.09	0.03	-0.07	-0.06	-0.03
32	-0.29	-0.41	-0.07	-0.05	-0.04	-0.04	-0.04	-0.04	-0.03	-0.04
32 s	-0.17	-0.33	-0.14	-0.08	-0.10	-0.08	-0.09	-0.07	-0.08	-0.10

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

Fuente: www.pokerroom.com

Glosario de Términos

Ace high: Tener como carta más alta un As cuando no tienes pareja.

Action: Acción dance. Nada de chill-out. *Raise* y *re-raise* a punta de pala. Una mano de 4 o 5 jugadores tirándose los trastos a la cabeza.

All-in: Allaaaaaaaaa voy. Apostarlo todo.

Ante: Pequeña apuesta antes de jugar. Suele ser habitual en las fases finales de los torneos.

Back door: Literalmente puerta de atrás. Se podría definir como una jugada en la recamara.

Tengo A♥-K♥
Flop: 10♥-K♠-7♣

Mi *back door* es el 10♥ porque me da la opción de ligar color si cae un corazón en el *turn* y otro en el *river*.

Bad beat: Golpe de mala suerte. Perder ante unas cartas que no debieran estar allí.

Bankroll: Dinerito disponible para invertir en este bendito juego. Nos va a condicionar directamente en nuestro juego porque dependiendo de la cantidad que tengamos nos va a permitir jugar en un límite o en otro.

Bet: Apuesta.

Bettor: Apostante.

Bet for value: Apostar por valor. Apostar cuando tenemos una mano hecha.

Blank: Rags. Carta que no vale para hacer ninguna jugada.

Blinds: En Hold'em apuestas obligadas que efectúan los 2 siguientes jugadores al último jugador de la mesa (*button*). En cristiano: las ciegas.

Bluff: Farol. Apostar sin mano legítima. De ahí el termino farolero a los que ponen farolas. O_o

Board: Cartas sobre la mesa. Las cartas comunitarias.

Button: Es el Dealer. La última posición de la mesa señalizada con una marca o ficha generalmente.

Buy-in: Cantidad requerida para sentarse en una mesa. Los *buy-in* son típicos de torneos y mini-torneos. El *buy-in* para sentarse en el evento principal del WSOP es de 10.000\$. Yo intente pagarles 8.000\$ y jugaba de pie pero no me dejaron.

Call: Igualar la apuesta.

Call-cold: Igualar una apuesta doble como mínimo.

Calldown: Ver sistemáticamente la apuesta del villano hasta el showdown

Cap it: Realizar la última apuesta permitida.

Card Room: Zona del casino donde se juega a las cartas.

Cash game: Partida con dinero real. En los casinos on-line tienes la opción de jugar con “play money”, es decir, dinero de mentira. Se suele utilizar esta opción para habituarse a la interface del casino. Interface: La estética de las mesas de un casino determinado.

Check: No apostar pero teniendo opción a hacerlo después.

Check-Raise: Dejas pasar tu turno de apuesta; alguien detrás de ti apuesta; todos hacen *call* y cuando te llega a ti haces *raise* dejando al personal contento.

Chip: Dinero. En un casino cambias tu dinero por fichas: chips.

Chop: Repartir el pot. Cuando quedan dos jugadores con el mismo stack en la mesa final de un torneo *se suele* ofrecer esta posibilidad. Esa es la explicación de que exista la opción de “Transferencia a otro jugador” en los casinos on-line.

Cold call: Hacer *call* a una apuesta aumentada.

Dead money: Dinero muerto. Dinero que pone el personal cuando sus cartas no lo aconsejan pasando a engrosar el pot que seguramente se llevará otro.

Dealer: Repartidor y/o última posición de la mesa.

Delay(ed): Retrasar la apuesta una calle.

Dog: Abreviatura de underdog. Lo contrario a ser favorito.

Domination: En caso de empate el jugador con el kicker más bajo está dominado.

Amigo1: A ♥-K ♣

Amigo2: A ♠-J ♥

Flop: A ♦-8 ♣-9 ♦

El amigo1 domina al amigo2.

Draw: Proyecto.

Early position: Las primeras posiciones de la mesa.

Expectation value: Son los cálculos de beneficios o pérdidas para una jugada.

Favorite: Favorito para ganar.

Fifth street: El river. La quinta carta comunitaria.

Five-card draw: El poker de toda la vida. Poker cubierto de 5 cartas.

Flop: En Hold'em, las tres primeras cartas comunitarias.

Flush: Color. 5 cartas del mismo palo.

Freeroll tournaments: Torneos de inscripción gratuita. Ideales para comenzar.

Fold: No apostar retirándose de la mano.

Four of a kind: 4 cartas iguales. Poker.

Ej: 8♥-8♦-8♣-8♠-6♠

Fourth street: El *turn*. La cuarta carta comunitaria. Hace unos cuantos años el *turn* y el *river* se llamaban fourth street y fifth street, pero a mí el street que más me gusta es el Sesame Street, ¡Vamos que me gusta Barrio Sésamo! Personaje preferido: El Drácula. Menudo era el tío contando relámpagos.

Free Card: Una carta que se tiene opción de ver sin pagar por ella.

Ej: Si en el *turn* nadie apuesta, la carta del *river* es una *free card*.

Full house: 3 cartas iguales junto con una pareja.

Ej: 5♣ 5♦ 5♠ J♥ J♦ En este caso el full es de cincos y jotas.

Gambler: 1._Jugador.

Gap: Intervalo.

Grinder: Rounder. Jugador semiprofesional que gana su dinero jugando en mesas de Low Limit. (Ver flim o pilicula entitulada "Rounders")

Gutshot: Belly Buster. Escalera interna.

Tengo 4♥ 5♣

Flop: 7♥ 8♠ K♣

Necesito un 6 para mi escalera interna.

Heads-up: Uno contra uno.

High Card: La carta más alta.

Hold'em: Abreviatura de Texas Hold'em.

Hole card: Cartas tapadas.

Hourly rate: Ganancias por hora.

Implied odds: Odds implícitas.

Jackpot: Lo que os vaís a reír cuando os cuente esto ☺. Resulta que existen mesas en las que se paga un suplemento en cada partida aparte del rake para una especie de “porra”. –“¿Qué hay que hacer para llevarse esa porra?”- Perder. –“¿Perdón?”- Perder. Te exigen que para llevarte el premio, el jackpot, debes de perder como mínimo con una determinada jugada, por ejemplo, debes perder como mínimo con un poker de 8.

Kicker: La segunda carta. La carta que no es la principal pero sirve para desempatar.

Ej: A♠ 10♦

Flop: 10♦ 5♣ 7♦

La carta principal es el 10 y mi *kicker* es el As. En caso de empate el kicker más alto gana.

Late position: Posiciones del final de la mesa.

Legitimate hand: Mano legítima. No es un farol.

Limp in: Ver una apuesta sencilla.

Loose player: Jugador que juega muchas manos.

Maniac: Jugador hiperagresivo.

Monster: ¡Jugadón!: Ej: Full de ases.

Muck: Irse sin enseñar las cartas.

Multi-way pot: Un pot donde 3 o más jugadores están involucrados.

Narrow the field: Achicar espacios. Echar a la gente.

No limit poker: Poker sin límite de apuestas. Modalidad en la que te puedes jugar todo tu dinero en una mano haciendo un *All-in*.

Nut: La mejor jugada posible.

Odds: Opciones a favor y/o en contra de ganar.

Off-suit: Cuando las cartas no son del mismo palo.

On tilt: Cuando te vuelves loco y vas a más manos de las que debieras. Suele ocurrir después de varios bad beats.

Open-ended straight: Escalera abierta. Tienes la opción de hacer escalera por arriba y por abajo.

Tengo 8♣-9♦
Flop 10♦-J♠-2♣
Si sale una Q o un 7 tengo escalera.

Outs: Los outs son las cartas que necesitas para completar tu jugada.

Tengo J♥-10♥
Flop 8♥-2♥-5♣
Si sale una carta más de color completo mi jugada. ¿Cuáles son mis outs?
13 (corazones en la baraja) – 4 (2 que tengo yo y 2 en el flop) = 9 outs

Overcall: Hacer *call* a una apuesta que otro jugador ha visto previamente.

Overcard: Carta más alta que las comunitarias.

Overpair: Una pareja más alta que la máxima pareja de las cartas comunitarias.

Tengo J♣-J♦
Flop 8♦-9♦-2♠

Pair: Pareja. 2 cartas del mismo valor.

Pocket Pair: Pareja de inicio en tus cartas tapadas.

Position: Posición. Lugar en la mesa. Puede ser al principio (*early*), en el medio (*medium*) o en el final (*late*).

Pot: El bote. Cantidad de dinero en juego.

Pot Equity: Apostar en relación con las probabilidades de ganar el pot.

Pot limit poker: Modalidad de poker en que la apuesta máxima es la cantidad del pot en ese momento.

Rake: Porcentaje del pot que se lleva el casino.

Rake back: Opción que suelen dar los casinos para devolver cierto porcentaje de los rakes.

Rainbow: 3 cartas de distintos palos en el flop. Ej: 8♣ 9♥ 2♠

Raise: Aumentar la apuesta.

Re-draw: Un cambio de la jugada inicial. Suele ser típico teniendo color de back door.

Tengo 8♥ A♠
Flop A♦-9♥-2♠

Mi jugada inicial es pareja de Ases, pero en el turn y en el river caen corazones, hay un re-draw y tengo color (runner flush).

Re-raise: Hacer *raise* a un *raise*.

Ring game: Partida en la que juegan 9 o 10 jugadores. También llamada full-ring.

River: La quinta carta comunitaria.

Rock: *Tight-Passive*. Jugador hiperconservador.

R.O.I: Return on Investment. Nombre del malo malísimo de las películas del oeste que se ve mi padre por las tardes y también es un índice que refleja el porcentaje de ganancias en los torneos.

Royal flush: Escalera de color al As.

Runner: Carta/s improbable/s en una jugada secundaria que al final te dan la victoria.

Sandbang: Slowplay. Juego lento. Poco *raise* y mucho *call*.

Semi-bluff: Apostar sin tener ninguna jugada hecha pero con posibilidades de tenerla después.

Set: Trío de una carta comunitaria con mi pareja tapada

Tengo 8♥-8♦
Flop 8♣-9♠-K♥

Shark: Tiburón. Ganador. En el ecosistema del poker es el que se come a los fish.

Short handed: 1._ Partida en la que juegan 5 o 6 jugadores. 2._ Mano en la que están jugando 2 o 3 jugadores en una mesa de full ring.

Short stack: Jugador corto de fichas.

Showdown: La hora de la verdad. Hay que enseñar las cartas tapadas después de la última apuesta.

Side pot: Es el pot aparte para los jugadores que siguen apostando después que alguien entre en *all-in* en un pot multijugador.

Sit and Go: Torneos en una sola mesa.

Slowplay: Tenemos un monstruo de jugada y jugamos lento, sin *raises*.

Small bet: Apuesta pequeña.

Split: Repartir el pot cuando empatas.

Stack: La cantidad de fichas con las que juegas.

Steal: Robo.

Straight: Escalera.

Straight flush: Escalera de color.

Sucker: 1._Fish. Primo.

Suited: Cartas del mismo palo.

Tell: Gesto involuntario de un jugador que delata su jugada.

Three of a kind: Trío. Una carta mía liga con una pareja de la mesa.

Tengo 8♥ 9♣

Flop: 8♦ 8♠ 7♦

Tight player: Jugador que juega pocas manos. Es muy selectivo.

Tournament: Torneo. Se paga una inscripción (*buy-in*) te dan unas fichas y cuando las pierdes te vas para casita.

Trips: Trío.

Turn: 4º carta comunitaria.

Underdog: Opciones en contra.

Under the gun: UTG: Under the Gun: Se podría traducir libremente como: Aquí No Se Juega. Es la siguiente posición al Big Blind.

WSOP: World Series of Poker. Campeonato del mundo de poker que se celebra una vez al año en Las Vegas. OJO: Las Vegas de USA, no Las Vegas del Bar "Las Vegas" ☺.

Nombres de las Cartas

Nombre	Cartas
American Aerlines / Rockets / Bullets	A-A
Ballerina / Ducks / Shoes	2-2
Baseball	3-9
Baskin Robbins	A-3
Beer Hand	2-7 offsuited
Big Chick	A-Q
Big Slick	A-K
Blackjack	A-J
Buckets	4-4
Canine	K-9
Colt 45	4♠-5♠
Computer Hand	Q-7
Cowboys / Kamikaze	K-K
Crabs/ Shocks	3-3
Dead Man's Hand	A-8
Dolly Parton	9-5
Doyle Brunson	10-2
Hilton Sister / Ladies	Q-Q
Hooks	J-J
Hockey Sticks	7-7
Jackson Five / Motown	J-5
Jacquesse	J-Q
Jhonny Moss	A-10
Kojak	K-J
Mommas and Poppas	K-K-Q-Q
Octopus / Snowman	8-8
Oldsmobile	9-8
Roger	10-4
Route 66	6-6
Speed Limit	5-5
Split	7-10
Three Wise Men	K-K-K
Wayne Gretzky	9-9
Woolworth's	5-10



Dos amigos se encuentran por la calle y uno le dice al otro:

¿Cómo te va?

Pues ahí voy, jugando al NL

¿Y sabes jugar?

¿Qué si sé jugar? Pssseeee, si hasta he escrito un libro.

¡No me digas! ¿Y cómo se llama?

El NL y ¡la madre que lo parió!