

High\$-Low\$ Hold'em Póquer

Por

J. Carreño Garro

**Todos los Derechos Reservados
(menos el de admisión ☺ lol;)**

INDICE

1ª Parte: Texas Hold'em Low Limit Póquer	
Introducción	01
Consideraciones Previas	02
¿Cómo sé si soy Semiprofesional o Amateur?	02
Low Limit Vs High Limit	03
¿Por qué jugar el Low Limit parece “El tablado de la pacheca”?	03
Probabilidad, Odds, Pot Odds y Odds Implícitas	04
Probabilidad	04
Odds	04
Pot Odds	04
Odds Implícitas	05
Consideraciones sobre el Pot y las Odds	06
Factores del Juego	07
Cartas	07
Posición	07
Posición Relativa	08
Dinero	08
Nº de Jugadores	08
Perfiles	09
Pre-Flop: Cartas de Inicio	10
Pre-Flop: Early Position	10
Pre-Flop: Medium Position	10
Pre-Flop: Late Position	11
Pre-Flop: In the Blind Position	11
Pre-Flop: Observaciones	12
Resumen	12
Lee Jones	12
Jugar con Cuidado	12
El Color	13
Robar los Blinds	13
Guerras en el Pre-Flop	13
Juego en el Flop	14
Check-Raise	14
Raise	14
¿Para qué se usa el Raise?	14
Free Card	17
Estrategias del Flop	18
¡A Jugar!	19
Kicker	19
Overcard Kicker	21
Slowplay	21
Fastplay	22
¿Cómo se juega el Fastplay?	23
Parejas en el Flop (Pair)	23
Pareja Máxima con Kicker Alto	23
Pareja Máxima con Kicker Bajo	23
Segunda Pareja	24
Overpair (Sobrepareja)	25

Dobles Parejas en el Flop (Two Pair)	25
Máxima Doble Pareja	25
Mínima Doble Pareja	25
Trío (Trips)	26
Trío con Pareja de Inicio (Set)	26
Trío sin Pareja de Inicio	27
Color (Flush)	27
Escalera (Straight)	29
Escalera Abierta	29
Escalera Interna	29
J-10	30
Sobre el Color y la Escalera	31
Overcards	32
Faroles (Bluff)	33
Turn	34
River	35
2ª Parte: Texas Hold'em High Limit Póquer	37
Introducción	38
Dos Cartas Tapadas	39
Clase de Mesas	40
Multijugador (Multiways Pot) Vs Manos Cortas (Short Handed)	41
Importancia de Elegir Bien la Jugada	42
Estructura de la Mesa	43
Ranking de Manos	44
Pre-flop: Ranking Hands	45
Early Position	45
Medium Position	45
Late Position	45
Pre-Flop: Play	46
Early Position	46
Medium Position	47
Como Proteger las Cartas	47
Cuando hacer Raise en Medium Position	49
Late Position	49
Let's Play;	49
Blind Position	49
¡Atrapado!	50
Robar el Pot	50
Errores de Low Limit	51
Mano Legítima Vs Mano Ilegítima	52
Mano Legítima	52
Mano Ilegítima	52
Las Parejas	53
Early Position	54
Medium / Late position	54
Suited Connectors	55
Semi-Bluffing	56
¿Cuándo Utilizar el Semi-bluff?	56
Free Card	61

¿Cómo se Utiliza este Recurso?	62
¿Cómo Jugar contra una Free Card?	63
Check-Call	64
Slowplay	64
¿Cómo?	65
Check-Raising	65
¿Cómo?	65
Consecuencias de ser un Check-Raiser	65
Odds	66
Folder	66
Odds Falseadas	66
Odds Agresivas	67
Matemáticas Vs Personas	68
Bluffing	69
Cuestiones a Considerar	69
El Pot	72
Pot Grande	72
Pot Pequeño	72
Call Vs Raise	74
Pot Equity	75
Raising	76
¿Cómo?	76
Bet Value	76
Limpiando	76
Bluff o Semibluff	76
Free Card	76
Recabar Información	76
Cartas Usuales en el Juego	77
Color y Escalera	78
Color	78
Escalera	78
Maniacos	79
Mesas Short-Handed	80
La Mesa	80
Early Position	80
Medium Position	80
Late Position	80
Consideraciones	80
¿Cómo jugar?	81
Psicología	82
Tells	82
El Chat	83
I.A. (Inteligencia Artificial)	85
Deep Blue	85
Conspiraciones, Mentiras y Cintas de Video	86
Comentarios Finales	87
Agradecimientos	89
Glosario de terminos	91

**Texas
Hold'em
Low
Limit
Póquer**

Introducción

Como todos los que nos iniciamos en este juego, he sufrido mil avatares del destino en mis carnes, específicamente en mi bankroll, y más específicamente en mi muy limitado bankroll. Ese es el motivo de esta parte del manual, bueno, ese y que no hay nada editado en castellano, lo cual es un serio contratiempo para los que no leen la lengua de shakespeare (espero que se escriba así ;-). Esto no es un manual definitivo sobre el Hold'em, ni esa es mi intención, mi intención es explicar los conocimientos básicos para iniciarse en este juego sin perder nuestro escaso bankroll. Si tienes 500\$ y pierdes 50\$, ni pestañas, pero si tienes 50\$ y pierdes 25\$ eres cadáver. Voy a intentar explicar como NO PERDER mientras aprendes a jugar al Hold'em, con este manual bajo el brazo no te puedes presentar en el WSOP a no ser que te dirijas inmediatamente a la barra más cercana y la mesa más próxima este en el monitor de televisión.

Todos los libros te hablan de estrategias muy correctas y de formas muy bonitas de jugar al Hold'em, pero con un bankroll de 350 Big Bets (mínimo). Es decir que para jugar en una mesa de 1\$-2\$ necesitamos la bonita cantidad de ¡700\$! Aquí surge la paradoja, porque si tengo 700\$, ¡Qué demonios hago jugando en una miserable mesa de 1\$-2\$! Estos cálculos de bankroll se basan en probabilidades estadísticas de perder manos, es decir, que debo tener suficiente bankroll para soportar las posibles varianzas del juego. Esto le puede ocurrir a cualquiera. Cuando seas el campeón del mundo, también te puede ocurrir a ti ;-).

El problema del bankroll es que sencillamente es mucho dinero para alguien que esta empezando (salvo que se lo puedas pedir a papá o mamá). Nosotros que vemos a papi y mami los domingos y fiestas de guardar vamos a jugar con 50\$ (suele ser la cantidad mínima admitida en los casino on-line). Un jugador medianamente serio y responsable concluiría la lectura de este manual en este preciso momento, -“¿50\$? ¿Dónde vamos a llegar con 50\$?”-. Pues a donde podamos.

Voy a repetir la intención de esta parte del manual: Vamos a tratar de **NO PERDER** mientras aprendemos. Vamos a jugar en mesas miserables, con gentes a fines a las mesas y demás circunstancias que iremos viendo sobre la marcha, porque, ¿Quién te enseña a jugar en una mesa de borrachos? La gente *quiere* jugar (sea como sea, estén como estén) y las apuestas son *baratas*. Aquí tenemos el cóctel del Low Limit.

Consideraciones Previas

Este manual no pretende enseñar a jugar *perfectamente* al Hold'em, pretende que no perdamos nuestro escaso bankroll mientras aprendemos (este matiz es muy importante). Voy a pasar de puntillas sobre partes del juego muy muy importantes pero no con el objetivo de esta parte del manual. Soy consciente de que van a llover las críticas, pero amigos críticos ser condescendientes conmigo, porque el objetivo de este manual es enseñar, no convertirnos en expertos jugadores, eso lo haréis vosotros mismos con la experiencia de las partidas. Esta parte del esta parte del manual pretende cubrir un vacío existente entre no tener ni idea y saber jugar aceptablemente. Este manual tiene la intención de ayudaros a no perder mientras aprendéis, pero claro, estamos hablando de un nivel semiprofesional, si quieres jugar a nivel recreativo, léelo también, que no te hará ningún mal, menos fichas perderás.

¿Cómo sé si soy Semiprofesional o Amateur?

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* no existen, que solo existen las malas jugadas, que cuando pierdes es por y exclusivamente tu culpa (aunque excepcionalmente no lo sea) y que cuando ganas es porque los demás son peores que tú... Amigo, empieza a pensar que eres un semiprofesional. OjO, esto no significa que vayas a ganar, porque como en cualquier profesión hay buenos profesionales y otros no tanto. En definitiva el ser semiprofesional *es una actitud*.

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 & PACIENCIA. Os habréis dado cuenta que uso la palabra “semiprofesional” y no “profesional”, ¿Cuál es la diferencia? El colesterol ☺, jajaja. La única diferencia es que mientras el profesional ocupa todo su tiempo laboral en el poker, el semiprofesional tiene otros quehaceres, la actitud es la misma. Desde mi punto de vista, para la mayoría de mortales, jugar al poker debe ser una actividad complementaria. Debes tener al menos una fuente de ingreso garantizada, además hay que tener en cuenta que jugar al poker, como cualquier otro juego, puede acarrear un serio problema de adicción.

No podemos creer que el poker nos va a arreglar la vida, debemos creer que el poker es solo <i>parte</i> de nuestra vida
--

Low Limit Vs High Limit

Monetariamente se considera Low Limit hasta las mesas de 6\$-12\$, el resto High Limit. Se supone (como el valor en la mili) que aunque el juego es el mismo el nivel de los contrincantes varia, a mejor, claro. Pero a efectos prácticos nosotros no podemos jugar por nuestro limitado bankroll.

Psicológicamente consideremos Low Limit las mesas donde se cometan más *errores*, es decir, que aunque este jugando en una mesa de 10\$-20\$ (High Limit monetario) consideraremos que es una mesa de Low Limit si observamos que el juego *mayoritariamente* esta plagado de errores. La principal diferencia es que el juego en High Limit es en general “tighter” y no se cometen errores.

Fijaros que la manera de ganar al Holdem es saber aprovecharse de los errores de los demás, e incluso diría más, el objetivo del juego es *inducir* al error. Si nadie cometiese errores, el póquer se convertiría en un juego de suerte.

Dentro del Low Limit vamos a hacer una matización:

- De 0.01\$-0.02\$ a 1\$-2\$. A estas mesas las vamos a considerar *microlímites*. Esta es una clasificación completamente arbitraria, pero sumamente importante para comprender adecuadamente esta parte del manual, porque ***es en estas mesas donde vamos a jugar: Bankroll de 50\$.***
- De 2\$-4\$ a 6\$-12\$. Mesas de Low Limit propiamente dicho.

¿Por Qué Jugar en Low Limit Parece “El tablado de la pacheca”?

La gente tiene ansia de jugar y QUIERE jugar, por eso se agarran a cualquier cosa. La clave para comprender esto: LAS APUESTAS SON BARATAS. Difícilmente te encontrarás profesionales en estas mesas, ¿A quién te encontrarás? Gente que simplemente echa unas manos para divertirse. Se pueden clasificar en perfiles de loose-passive y loose-aggressive. Y aquí viene la gran paradoja: Si soy el mejor de la mesa ¡Cómo demonios es que estoy perdiendo! Ese es el principal motivo de esta parte del manual, en palabras del amigo Álex (fundador de la excelente web “www.poquer.com.es”) “Es como enfrentarte a un ejercito de enanos, uno a uno no tienes problemas pero contra todos a la vez...” Para aprender nos interesa ver muchos flops y eso lo podemos hacer en microlímites porque el castigo cada vez que vea un flop que no debiera es menor que en límites mas altos.

NOTA: ¿El tablado de la pacheca? Mítico programa presentado por Lauren Postigo de carácter *bohemio-flamencoide* donde la principal característica era que siempre faltaba manzanilla (y no precisamente la infusión) al final del programa, siendo la actitud de los invitados afines a tal circunstancia.

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 del manual. 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 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 y/o preguntarle a Juan RekoPPokeR (previo pago de cervezas)
- c) Lo tuyo es la Play Station

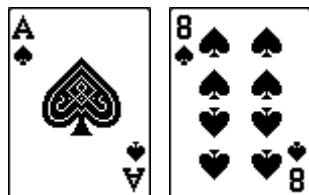
-“¡¡¡Y que tiene que ver esto con el poker!!!“-

Llegamos al *river* y necesitamos un As para ganar, nos apuestan 2\$, ¿Qué hacemos? Nosotros no tenemos ningún As, no hay ningún As en la mesa, jugamos contra un solo jugador (heads up) y en el pot hay 3\$. Vamos a calcular nuestras odds: 4 Ases posibles / 46 cartas (restar las 4 cartas de la mesa y las 2 cartas mías del mazo de 52 cartas totales) nos da unas odds de 1:10,5 (4 a favor : 42 en contra). Atención a la jugada amigo conductor que la senda es peligrosa, lo que nos proponen es lo siguiente: Se juega contra nosotros 5\$ (2\$ de su apuesta en el river + 3\$ acumulados en el pot) a que NO nos sale un As. La probabilidad nos dice que ganaremos (saldrá un As) una vez cada 11,5 partidas, ¿Os acordáis de la apuesta de los dados? Nos tienen que ofrecer como mínimo 10,5\$ contra cada dólar mío para que aceptemos, es decir, que como se apuesta 2\$ nos tendría que ofrecer el doble de nuestras odds, 21\$. OjO, esto no significa que debamos aceptar, significa que en el caso que aceptáramos lo haríamos correctamente desde el punto de vista probabilístico.

Odds Implícitas

Las odds implícitas son futuras opciones que se tienen en cuenta para las odds actuales. Las odds implícitas son una vuelta de tuerca al concepto de las odds. Me voy a explicar con un caso práctico que se ve más clarito: Estamos en el *turn* y tenemos opción de color en el *river*

Mis Cartas



En la Mesa



Las odds son 4:1 dog (4 en contra). Nuestro amigo apuesta 2\$. En el pot hay 4\$. Procesando datos... Beep, beep, beepppppp... *The pot is laying you about 3:1* (divido el pot entre la apuesta $(4\$ + 2\$) / 2\$ = 3\$$). Esta apuesta no nos conviene, porque nos tendría que ofrecer al menos 8\$ (entre el pot y su apuesta (recordar)), PERO, y ahora viene lo bueno, si y solo si, estamos absolutamente convencidos de la vida en el más allá, jejejeje... no, esto no es. Volvemos a empezar: Si y solo si estamos absolutamente convencidos que: a) Vamos a ganar y b) Nuestro amigo hará *call* en el *river*... entonces podemos contar con su apuesta en el *river* en nuestras especulaciones en el *turn*. De esta manera sí nos salen las cuentas, porque es como si contásemos con 2\$ extra (que en este momento no están en el pot pero que presumiblemente sí lo estarán). La situación está así ahora: Nuestro amigo apuesta 2\$. En el pot hay $4\$ + (2\$ \text{ implícitos}) = 6\$$. Ha contar: $2\$ \text{ de la apuesta} + 6\$ \text{ del pot (2 de ellos implícitos)} = 8\$$. Las odds son 4:1 dog (4 en contra). Tenemos que apostar 2\$ para ganar 8\$. Las odds son correctas. Adelante.

Llegados a este momento cabe decir: -“¡Pero dónde están las cartas por Diosssssssssss!, que yo quiero jugar JUGAR. Pues si que está bien la cosa, me iba al bar en el instituto cada vez que tenía clase de matemáticas para que venga el amigo Carreño ahora y me meta un rollo como un demonio diciéndome que es para jugar al poker; Este tío lo que es... es una mala persona (eufemismo, claro)”-. Aclaración del autor: SI QUIERES JUGAR, CÓMPRATE UNA PELOTA.

En mis años de instituto aprendí a jugar al fútbolín y al truc (¡Qué gran juego!) en horas lectivas, suspendí matemáticas como tres mil veces y en cuanto pude me cambie a letras. Allí me encontré con la *gratisima* sorpresa que la única opción que podía elegir como optativa era... <<Probabilidad>>, no querías caldo, pues toma dos taza. Aquello ocurrió en COU. Aprobé porque éramos 5 en clase y le di lástima a la profesora (que estaba muy buena por cierto. Bueno, realmente no es que estuviera buena, lo que pasa es que llevaba siempre unos escotessssss...), el caso es que me aprobó la buena señora y más tarde para su vergüenza fui incapaz de hacer el examen de selectivo con la calculadora, me explico, NO SABIA USAR LA CALCULADORA. Queridos amiguitos, a estas altura ya sabéis quien es el espécimen que esta escribiendo esto, un autentico TARUGO. ¿Por qué os estoy contando esto? Si yo, un autentico tarugo, puedo llegar a entender el tema de las odds, tú, querido lector, puedes hacer tu tesis doctoral sobre esto.

Consideraciones sobre el Pot y las Odds

“Yo no me voy porque he puesto mucho dinero en el pot”, cuantas veces hemos oído/dicho eso, ERROR. Las consideraciones de las odds son sólo validas para cada momento concreto del juego, REPITO: Las consideraciones de las odds son sólo validas para cada momento concreto del juego. Con cada nueva carta descubierta cambia el juego. Con las mismas dos cartas tapadas puedes tener una muy buena jugada en el *pre-flop*, una buena jugada en el *flop*, una mala jugada en el *turn* y una pésima jugada en el *river*. Debemos actuar consecuentemente en cada situación. IMPORTANTE: El dinero puesto en el pot ya NO es nuestro dinero, es dinero del pot.

Factores del Juego

Vuestro juego se debe basar en no pocos factores entre los cuales vamos a mencionar:

- **Cartas:** No es lo mismo jugar con parejas de ases que con parejas de sietes
- **Posición:** No es lo mismo jugar en el principio de la mesa (early), en el medio (medium) o en el final (late)
- **Posición relativa:** No es lo mismo jugar el primero que jugar el último de los jugadores que quedan sobre la mesa
- **Dinero:** No es lo mismo *check*, *call* o *raise*
- **Nº de jugadores:** No es lo mismo jugar en una mesa de 10 que en una mesa de 5. No es lo mismo jugar en una mesa de 10 contra 3, que contra 6
- **Perfiles:** No es lo mismo jugar contra un *tight* que contra un *maniac*

Intimida (eufemismo), ¿Ehh? Jajajajajaja. No os debe de asustar, poco a poco, con la práctica los iremos asumiendo hasta que llegue un día en que formen parte de vuestro *instinto*. Chiste de botellón: Se abre el telón, aparece un brick de “Don Simon”, ¿Cómo se llama la película o flim? Respuesta: Estinto Básico ☺. ¡Yo es que me parto! Si es que soy un cachondo.

Cartas

Vamos a jugar mayoritariamente con A-carta y con K-figuras. Ya sé lo que estáis pensando: -“Con esas cartas ¡Cómo se puede perder!”-. Se pierde. Ej: Las mejores cartas que te pueden dar en Hold'em son A-A e incluso con esas cartas pierdes un 20% de las veces que juegues, como mínimo, es decir que 1 de cada 5 manos que te toque A-A perderás, ¿Cómo lo ves?

Posición

En una mesa de 10 jugadores (redonda) se pueden considerar tres posiciones:

- **Early:** Los Blinds y las 3 siguientes posiciones: Small Blind, Big Blind, UTG, UTG + 1, UTG + 2
- **Medium:** Las tres siguientes posiciones: UTG + 3, UTG + 4, UTG + 5
- **Late:** Las dos últimas posiciones: UTG + 6, Button (Dealer)

La importancia de la posición es CLAVE en el Hold'em. De momento quedaros con estas ideas:

1. Cuanto más atrás juguemos, más información tenemos de la partida.
2. No es lo mismo hablar el primero que hablar después de que todos los jugadores han hecho sus apuestas.

UTG = Under The Gun. La posición siguiente al Big Blind. La nomenclatura UTG se suele utilizar para indicar la posición en la mesa. Ej: UTG = 3º posición; UTG + 2 = 5º posición; UTG + 3 = 6º, etc.

Posición Relativa

Puedo comenzar a jugar en una posición del medio, pero después de apostar mi posición original se puede convertir en la última. OjO, no puedo saltar de asiento ☺. Mi posición se puede convertir en la última porque los jugadores que tengo detrás de mí hacen *fold*. Ej: Juego en una posición media, UTG + 5 (8ª posición), cuando acaba las apuestas del *pre-flop* solo hay un jugador detrás de mí, el Dealer (el último en posición relativa y en posición absoluta: 10ª posición). En el *flop*, el jugador de delante de mí hace *bet*, yo hago *raise* y el Dealer hace *fold*, me convierto en ese instante en el último jugador de la mesa, ¿Capichi? Capichi es italiano pero probablemente estará mal escrito. Estoy intentando aprender italiano a base de comer macarrones pero no veo que progrese mucho, en fin.

Dinero

- La cantidad de la apuesta me da una idea directa del juego que llevan mis adversarios: Más dinero en la apuesta, mejor jugada
- ¿Con cuánto dinero se sienta un jugador en la mesa? Esto puede ser una pista del tipo de juego que va a desarrollar nuestro amigo. Si se sienta con una cantidad desproporcionada para la mesa en la que juega, ¿Qué nos está indicando? Pues que habitualmente no juega en estos límites (se entiende que suele jugar en límites mayores), -“¿Y?”- Y que posiblemente este allí para pasar un rato mientras lo llama su novia,-“¿Y?”- Y que su juego muy probablemente vaya a ser looser
- Cuando alguien tiene poco dinero y se mete en una jugada, probablemente acabe entrando en *All-in*
- El orden / desorden de las fichas en las mesas de los casinos presénciales es una pista del carácter del jugador
- Si alguien espera al Big Blind para entrar en juego indica que no esta allí para pasar el rato o indica su carácter de jugador “tight”
- Etc

Nº de Jugadores

Obviamente, contra cuantos más jugadores juegue, más difícil será ganar, además me convendrán unas jugadas determinadas y no otras.

Perfiles

Control sobre el nivel psicológico del juego. Este factor es muy importante pero a otros niveles de juego, no con respecto al que vamos a analizar, ¿Por qué? Porque habitualmente nosotros vamos a tener la mejor jugada y el problema lo tendrán los demás.

- **Loose-Passive** (calling station): Siempre hace *call*, nunca hace *raise*; si llega al *river* y no tiene jugada se marcha, y si va pierde. Nuestro preferido 😊
- **Loose-Aggressive** (maniac): Si tu haces *bet*, ellos *raise*. Si tu haces *re-raise*, ellos *re-re-raise* (cap-it). Recordar que no son tontos y que siempre llevan algo
- **Tight-Passive** (the rock): 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**: Eres tú. Tienes el control absoluto de la mesa. Cuando juegas, juegas fuerte, manejas con solturas las probabilidades, controlas los perfiles de tus contrincantes, especulas con las probabilidades y quizás la característica principal: Cuando hay que irse, te vas

Pre-Flop: Cartas de Inicio

El *pre-flop* se considera el juego que se realiza antes del *flop* con tus dos cartas tapadas, es decir, la primera ronda de apuestas.

Pre-Flop: Early Position

Vamos a jugar con: A-figura, A-x suited, K-figuras y con parejas (mínima de ochos). Si después alguien hace *raise*, nosotros lo veremos, haremos *call*. Si nos vuelve un *re-raise*, jugaremos con A-A, A-K, A-Q o K-K, si no, *fold*, ¿Podemos hacer *raise* desde esta posición? Solo con A-A y encima no está claro. Me voy a explicar: Si eres el primero en hablar y pegas con un *raise* intimidas inmediatamente al personal que comenzaran a hacer *fold*, eso es bueno por una parte porque estas *limpiando* la mesa, es decir, solo deberían quedar las parejas y cartas grandes, y ante eso tú ganas. Es malo porque para una vez que puedes llevarte un pot considerable... OjO, si decides no hacer *raise* y juegas, ten presente que tu impresionante pareja de ases deja de impresionar si en el *flop* hay dos cartas del mismo palo (4♠-8♠-K♥) o las cartas del *flop* salen conectadas (7♥-5♣-6♦) y quizás todavía un dato más importante a tener en cuenta: El nº de oponentes.

¿Qué puede pasar en una mesa de Low Limit? ABSOLUTAMENTE DE TODO. Puede pasar que hagas *raise* para limpiar y surta el efecto contrario, -“¡Por fin una buena mano, vamos a ver si hay suerte!”- Y te hace *call* la mesa al completo. Puede que hagas *raise* desde una posición early, dejando claro que tienes un pedazo de jugada y: La gente no comprende lo que haces y hacen *call*; están borrachos y hacen *call* o *re-raise*; son niños y simplemente no saben lo que es un *raise*; si existe Papa Noel está sentado en esa mesa y te hace *raise*, en fin... Como dato os diré que yo he perdido más veces con pareja de ases que he ganado en estos límites. Pues así esta el tema, en la posición más clara no tenemos nada claro... Así que preparados para el viaje ☺.

Consejo: Jugar muy *tight*

Pre-Flop: Medium Position

Prácticamente lo mismo que en early position. Si nos viene un *raise*, desechamos desde A-2 hasta A-9. Esto es de lo que más me ha costado de entender. -“Con un A-9 y me tengo que ir, ¿Con qué quieres que juegue?”- Pues te vas para casa porque el que hace un *raise* muy probablemente tenga un As y si lo tiene seguramente su segunda carta, *kicker*, será mayor y: **Una de las maneras de perder dinero en el Hold'em es teniendo una segunda carta menor.**

La vuelta de tuerca: Pero si esta gente no sabe ni vestirse, a lo mejor está haciendo un *raise* con pareja de 2. Cierto, pero uno de los problemas con que te vas a enfrentar es que sabiendo que no saben vestirse debes tratarlos como a semiprofesionales. Nunca hay que perder el respeto a tus adversarios. Recuérdalo siempre.

Pre-Flop: Late Position

En esta posición nos podemos relajar un poco. Si nos viene un *raise*, lo mismo que antes. Si nos viene un *bet* (solo una apuesta) lo podemos ver con: A-x suited, K-x suited, K-9, K-10, cartas del mismo color (suited) y/o conectadas (consecutivas) y cualquier otra jugada imaginativa que se os ocurra, -“¿Podemos hacer *raise* desde esta posición?”- Me alegro que me hagas esa pregunta, no solo podemos sino debemos con A-K, A-Q, A-J y A-10, -“¿Con pareja de Q no puedo hacer *raise*?”- Simplemente NO, no es ninguna garantía. Ten en cuenta que pierdes con una K o un As en el *flop*, -“¿Pero me puede salir un trío?”- Y a mi tocarme el Euromillón ☺.

Pre-flop: In the Blind Position

Esta es una posición delicada. Por una parte juegas gratis (te obligan a jugar) y por otra lo haces con *sus* cartas. Por una parte camuflas tus cartas, por otra si decides jugar estas en la peor posición de la mesa. Considera jugar en los blinds como que la cosa no va contigo, considera que esa mano estas de paseo, que estas allí, ¡Pues mira!, porque has venido... ¿Me explico?

Desde el Small Blind jugaremos con cualquier cosa, siempre y cuando, no nos venga un *raise*. Si nos viene un *raise* hacemos *fold* a no ser que tengamos cartas para hacerle frente (o en su defecto una espada láser).

Desde el Big Blind jugaremos ante un *raise* como si lo hicieramos desde late ante una apuesta simple. Esto merece una explicación. Desde el BB (Big Blind) aunque no queramos jugar la mano, ya la estamos jugando porque la apuesta es obligada, ¿Qué significa esto? Que podemos jugar más loose (como desde late) PERO sin regalar nuestro dinero. Nunca hacer *call* a un *re-raise* sin buenísimas cartas: AA, KK, AK.

Ej: Juego con la peor mano del mundo (7♥-2♣), ¿Qué hago? *Check*, veo las cartas del *flop* y si no se ha aparecido la Virgen hago *fold*. Para los no creyentes la aparición de la Virgen en el *flop* son dos sietes y un dos. De ahí viene la famosísima expresión “¡Por la Virgen del Flop!”.

En esta posición cuando te vayas y alguien te pregunte que porque te has ido, le contestas: “Porque aquel me ha mirado mal”, es suficiente.

Consejo: NO protejas tus blinds más de lo razonable.

NOTA: Me estoy ganando no ir al Cielo por sacrílego o algo peor, y en el Infierno no hay quien juegue unas manos en paz, tienes a dos maniacos en cada mesa y la cerveza está caliente ¿Qué esperabas? Es el Infierno.

Pre-Flop: Observaciones

He querido tratar estos temas aparte porque son muy importantes.

Resumen

- Casi siempre vamos a jugar con buenas cartas
- Si tenemos mejor posición (últimas posiciones) podremos jugar con peores cartas
- Si hay un *raise* nuestra selección de cartas será mayor. Si hay un *re-raise* nos limitaremos a AA, KK y AK(suited)

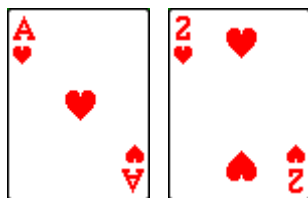
Lee Jones

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

Jugar con Cuidado

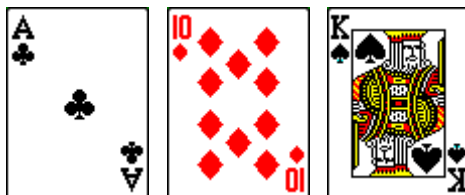
Hago *call* con A-2 suited y me vuelve un *raise*, ¿Qué hago? Hacer *call*, -“¿Pero si antes has dicho que el tío del *raise* posiblemente tenga un As?”- Cierto, no me voy a ir, pero voy a *jugar con cuidado*. -“Oye Carreño, ¿Te estas medicando?”-.

Mis Cartas



Pre-Flop: Hago *call* a una apuesta simple. Detrás de mí hacen *raise*, lo veo.

FLOP



Me toca hablar, ¿Hago *call* o *check*? Hago *check* y lo dejo pasar a ver como respira el personal. Oigo los gritos desde aquí, este hombre no tiene valor (eufemismo). Esta parte del manual os enseñara a NO PERDER, si quieres ganar dinero rápido atraca un banco. Cuando seas una máquina y tengas TODO controlado haces *call*, *raise* o *re-raise* o te haces astronauta si hace falta, pero mientras no lo sepas todo te callas (not *call*) y haces *check*. Seguimos, nadie hace *bet*. Bueno, puede que tengamos suerte. En el *turn* apostado si nadie lo ha hecho antes, si han apostado hago *call* y en el *river* más

de lo mismo. Esta es la forma correcta de actuar cuando jugamos con una pareja de ases pelada (kicker bajo).

El Color

El color, mejor dicho dos cartas del mismo palo, nos da una opción extra de ganar, lo cual nos puede compensar tener unas cartas bajas. Me explico: Estoy en una posición de media mesa, tengo A-2 suited hago *call* y me vuelve un *raise*, ¿Qué hago? *Call*. Mi verdadera opción de ganar el pot es jugar a color, porque si juego a cartas altas debo ir con mucho cuidado. Consejo: Si el *flop* no es favorable hacer *fold*.

Robar los Blinds

Esperas a que todos se levanten para ir al servicio y entonces te los llevas. Jajajaja. Lo de “robar” viene a que intentas ganar el pot sin jugar, by the face ☺. ¿Cómo se roban los blinds? Jugando en una posición del final de la mesa (preferiblemente la última) y en caso que vayamos a jugar esa mano, SOLO en caso de que vayamos a jugar esa mano, hacemos *raise*. También puedo robar los blinds sin ninguna mano legítima pero como nos cacen..., adiós fichas y como vamos sobraos... en fin, intentar robar los blinds desde late position y controlando que nuestros amigos del blind sean muy tight. Por supuesto nadie ha apostado antes que nosotros. Me explico: UTG: *fold*, UTG + 1: *fold*, UTG + n: *fold* (todos *fold*), Dealer (nosotros): *raise*, Small Blind: *fold*, Big Blind: *fold*. Esa es la secuencia de un robo con premeditación y alevosía de los blinds ;-).

Guerras en el Pre-Flop

Mucho estaban tardando en formar parte de este manual mis amigos los maníacos. Que os voy a contar yo de estos personajes que a esta alturas no sepáis, habrá quien directamente diga que son unas malas personas (eufemismo), en fin... A la guerra: Técnicamente se llama entrar “*on tilt*”, vamos, que para que nos entendamos, todo el mundo se vuelve loco.

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

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

Juego en el Flop

El *flop* se considera el juego que se realiza con tus dos cartas tapadas y las tres cartas descubiertas comunitarias, es decir, la segunda ronda de apuestas. Aquí esta el meollo de la cuestión.

Check-Raise

Este recurso consiste en primero hacer *check* y después *raise* (uno que tiene estudios... 😊 jajajajaja). Tiene más miga de lo que parece, primero hago *check*, *pudiendo hacer bet*, para después hacer *raise*, -“¿Vamos, que para engatillar al personal?”- Pues sí y no, y me voy a explicar: Un *check-raise* es MÁS que un *raise*, el efecto que consigue en los demás jugadores es que piensen que *seguro* tenemos la mejor jugada además de acortar sus odds induciéndoles al error.

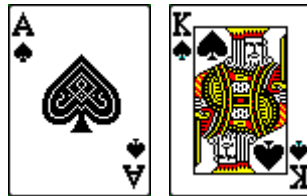
Raise

Doblar la apuesta.

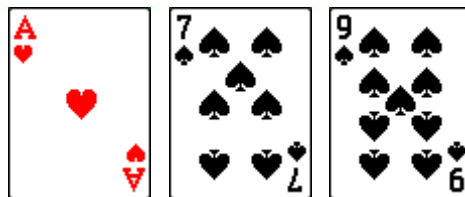
¿Para qué se usa el raise?

- 1.- Tienes unas mano fantástica y lo usas para ganar más dinero (bet value)

Mis Cartas



FLOP

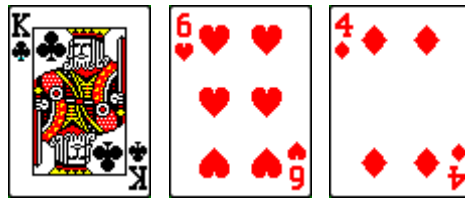


- 2.- No lo acabas de tener claro y lo usas para *limpiar* la mesa

Mis Cartas



FLOP



Son correctas las dos opciones pero analicemos más detenidamente la segunda: *Limpiar*, –“¿Qué es limpiar?”- Si me preguntas eso amigo, debes de tener a tu mujer contenta ☺.

Limpiar: Dícese del uso del recurso llamado *raise* para intimidar a los adversarios en una mesa de Texas Hold'em Poker, provocando el efecto inmediato en ellos de buscar como desesperados el botón virtual de su pantalla de ordenador que reza la siguiente inscripción: F-O-L-D. Una vez aclarado esto, quisiera haceros una reflexión importante: Señores/as estamos jugando en una mesa de Texas Hold'em Low Limit de 1\$-2\$, si tenemos un stack de 300\$, no hay problema, PERO, si nuestro stack es de 50\$, nos enzarzamos en una limpieza que no tenemos muy clara, no se va nadie y encima perdemos...

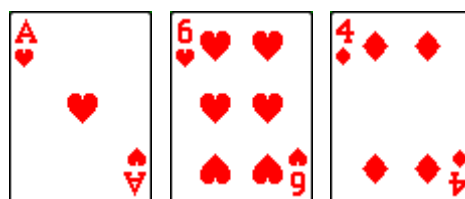
Ejemplo:

Mis Cartas



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

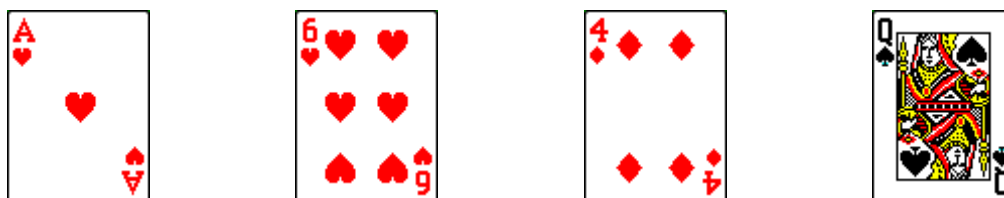
FLOP



Estoy en el Big Blind jugando contra 5 jugadores y me viene una *bet* del Small Blind (SB), yo que sigo los manuales al pie de la letra meto un *RAAAAISE* que dejo temblando la mesa, ¡Menudo machote que estoy hecho! HiiiiHaaaaaaa ¡¡¡ (Al más puro estilo vaquero) ¿Qué ocurre? Todos hacen *call* y el SB me hace un *re-raise*. OuuuuuuuuYeaaah ¡¡¡ jajajajajaja. Agárrate a la brocha hermano que me llevo la escalera. En este preciso momento estoy fumando un puro y descojonándome, lo del puro es literal. Estoy en mi casa el día 28 de Abril de 2005, son casi las 18:00 h, estoy enfrente a la pantalla de mi potente PENTIUM 2 a 166Mh, estoy riéndome y fumando un espléndido Guajiro Especial de 1,50 Euribors el paquete (5 puros), el mejor puro que he encontrado a ese precio, ¿Que de qué me rio? No me rio de algo, si no de alguien, de

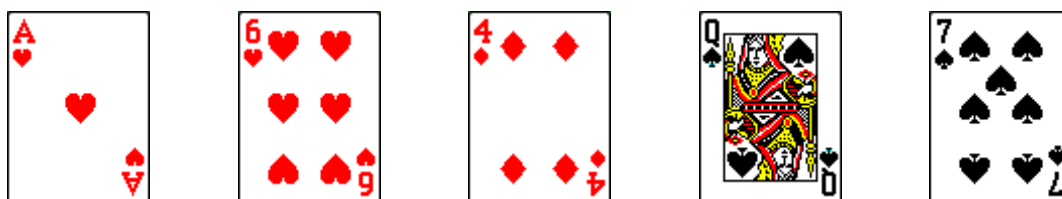
mí. Bueno parece que ya me he recuperado. Continuamos. Analicemos lo que puede estar pasando: El SB lleva pareja de Ases (pero yo llevo un buen kicker ;-), otro lleva un posible color, otro tiene pareja de 6, otro pareja 4, y el quinto no se que demonios puede llevar, ¿Dobles? Me lo voy a creer. A ver que pasa en el *turn*. Redobles de tambor porompompom- poromponpero... (parezco Manolo Escobar jejeje)

TURN



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

RIVER



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

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

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

En el ejemplo anterior yo estaba en el Big Blind y como habéis podido observar de allí no limpie a nadie, más bien me limpiaron a mí., ¿He jugado mal? Respuesta: NO, pero he jugado de una forma muy agresiva con respecto a mi escaso bankroll. Conclusión: Desde los blinds vamos a hacer *check* y que limpie Consuelo. En últimas posiciones la forma adecuada de utilizar el *raise* es, sencillamente, para ganar más dinero o utilizar el recurso de la *free card*.

Free Card

Curioso recurso que literalmente significa “carta gratis”. He de reconocer que es una de las cosas que más me han llamado la atención y me da la explicación de porque hay gente que hace cosas inexplicables (más si cabe), aunque para que mentiros, la norma es *precisamente* que la gente haga cosas inexplicables.

Al tema: Te compras 3 paquetes de magdalenas de oferta 3x2 en el Carrefour, te regalan un As, te lo guardas y en mitad de la partida lo usas. Pues va ser que no ;-). Estamos en las ultimas posiciones, más concretamente deberíamos estar el último, tenemos proyecto de escalera o color (hay más jugadas, pero típicamente estas), estamos en *flop* y nos llega un *bet* (apuesta simple), ¿Qué hago yo? Meto un *raise* como la copa de un pino sin absolutamente nada, sólo con un proyecto. ¿Qué efecto debería producir esto en la mesa? Aparentemente estoy *limpiando* la mesa con la diferencia que ahora no tengo nada de nada, solo un proyecto, la cosa se pone peor que antes todavía. EN TEORÍA debería surtir el mismo efecto que limpiar la mesa: Intimidar al personal. En el *turn* todos hacen *check* y cuando te llega el turno a ti haces... *check* ¡Festival del humor ☺! Ya lo que faltaba. Ahora mismo estaréis pensando que el amigo Carreño debió dejar las drogas antes, jajajajaja, cierto, aunque os confieso que tal como esta el mundo a veces pienso que las dejé demasiado pronto ;-). ¿Qué ha pasado aquí? La pista para solucionar el laberinto es el dinero. Con una apuesta de 2\$ (*raise* en el *flop*) llego *gratis* al *river*, gratis porque no pago en el *turn*. Analicemos la situación desde otro punto de vista. Sigo teniendo la misma jugada (proyecto de color o escalera) llega el *flop* y me viene un *bet*, ¿Qué hago yo esta vez? *Call*. Sigue la partida cae la carta del *turn* (la que sea) hacen *bet* y el *bet* me llega a mí, ¿Qué hago? *Call*. Y llegamos al *river*, STOP. Me he gastado 1\$ en la apuesta del *flop* y 2\$ en la apuesta del *turn* para llegar a ver la carta del *river*: $1\$ + 2\$ = 3\$$. Mientras que en la jugada anterior, *free card*, me he gastado 2\$ en el *flop* y 0\$ en el *turn*: $2\$ + 0\$ = 2\$$. ¿Qué ha pasado? Nos ha costado menos llegar al *river*. Cuesta un poco de comprender pero enseguida lo pillas, a ello.

En teoría es un buen recurso para usar en Low Limit pero no conviene abusar porque por muy zoquete que sean tus contrincantes una vez la pasas, y dos... pero a la que hace tres y si la mesa no ha cambiado, te van a coger. Tener en cuenta que se debe de hacer *preferiblemente* en la última posición absoluta o relativa (ver arriba posición relativa). Problema, el de siempre, es la misma situación que limpiar la mesa. Si veis que la mesa es pasiva, vamos que la gente juega tight, es una buena mesa para utilizar el recurso, de lo contrario.... Al psicoanalista.

Observación: Tener en cuenta que es posible que haya otra persona que conozca este recurso. ¿Cómo jugar contra una *free card*? Si tenéis la mejor jugada sobre la mesa le pegáis un *re-raise* al vuelo o le pegas en *turn*.

Estrategias de Flop

Debido a que la apuesta en el *flop* es la mínima (\$1 en partidas de \$1-\$2), es una buena oportunidad para *testear* al personal. Con una apuesta mínima sacas una información muy valiosa que de otro modo te iba a costar más cara (mínimo \$2).

Ejemplo: Tienes parejas de K y has hecho *raise* en el *pre-flop*. En el *flop* aparecen 3♣-A♥-7♦. Ya tenemos el problema, ¿Qué hago? Pego inmediatamente. Si te hacen *raise* ya lo tienes claro, y si alguien hace *call*... ¡Cuidado!

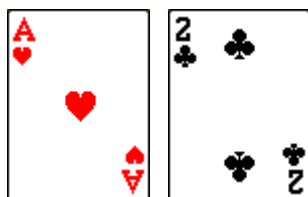
Si haces *raise* en el *pre-flop* y no pegas en el *flop* muestras debilidad y pierdes la iniciativa. La I N I C I A T I V A, factor clave, ¿Os acordáis de nuestros amigos los maníacos? La iniciativa significa tener más cartas de las que tienes, significa que si venimos de hacer *raise* el *pre-flop* y en el *flop* aparece una Q, tú pegas y nadie tiene una Q, *inmediatamente tú la tienes*, no importan tus cartas. La contrapartida de esta jugada es que estas obligado a comportarte como un maníaco. Si no pegas en el *turn* muestras debilidad y te van comer vivo, cuando llega el *river* más de lo mismo y casi sin darte cuenta te has convertido en uno de ellos... ¡Eres un maniacoooooo, Ahhhhhhh! Jajajaja ☺☺☺ (Música de Psicosis: nana..nana)

¡A JUGAR!

Kicker

Cuando se habla del *kicker* nos estamos refiriendo a la segunda carta. Es la carta que no entra en la jugada de manera directa (no es la pareja de alguna carta de la mesa) PERO es la carta de desempate entre parejas iguales. Ej: En caso de empate entre parejas de Ases, gana la segunda mayor carta (*kicker*).

Mis Cartas



En la Mesa



Se enseñan las cartas: Aparece otra persona con A♣-9♠, ¿Quién gana? A♣-9♠, ¿Por qué? Porque su kicker es mayor que el nuestro. Observar que el Hold'em juegan 5 cartas, *las mejores 5 cartas* de entre tus dos cartas cubiertas y las 5 de la mesa, es decir que realmente las manos son las siguientes:

Mi Jugada

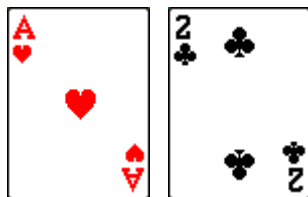


La jugada del amigo

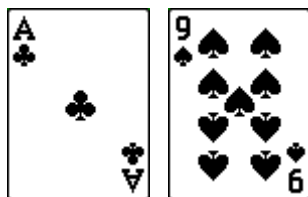


Ejercicio Práctico: ¿Quién ganaría en esta situación?

Mis Cartas



Cartas del Amigo



En la Mesa



Solución: Empatariamos, ¿Por qué? Porque juegan *las mejores* 5 cartas.

Mi Jugada



Jugada del Amigo

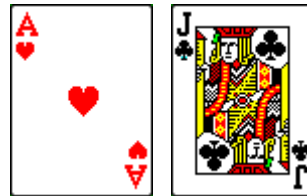


Que bien me lo estoy pasando bailando este ska, que bien me lo estoy pasando y no puedo parar..lalalala (soy yo otra vez cantando) ¡Diversión a raudales en el show del Kicker! Todos los días en sus mesas preferidas...¡Tachan¡ y ¡NO SE VAYAN TODAVÍA QUE AÚN HAY MÁS!

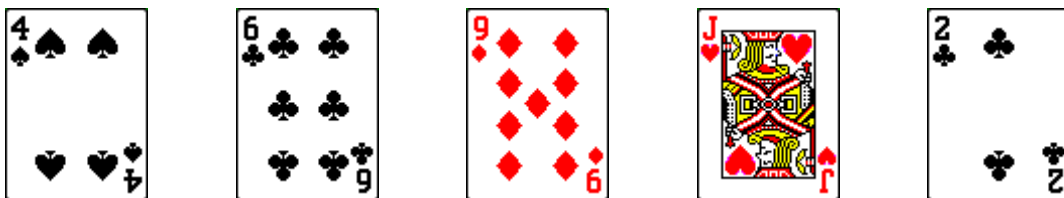
Overcard Kicker

Tenemos un overcard kicker (una sobrecarta secundaria) cuando nuestro kicker es mayor que las cartas que hay sobre la mesa.

Mis Cartas



En la Mesa



Tenemos pareja de Jotas con un overcard kicker, el As. En caso de empatar con otra Jota ganamos probablemente nosotros, ¿Y si el amigo también tiene un As? Significaría que el también tiene A-J y nos repartiríamos el pot (chop)(¿suey?). I love this game. Suey.. I love this game... Si es que soy un cachondo jajajaja ☺.

Slowplay

Recurso que consiste en NO echar de la mesa al personal porque NO nos conviene, - “¿Por qué?”- Porque tenemos la máxima jugada, la *nut*, - “¿Por qué?”- Porque no conviene matar a la gallina de los huevos de oro.

Mis Cartas



FLOP



Si hacemos *raise*, la única palabra que veras detrás de ti es *fold*, -“¿Qué conviene?”- Hacer *call* y meter un *raise* en el *turn*, -“¿Por qué?”- Porque en el *turn* la apuesta es el doble que en *flop*, -“¿Y a partir de ahí?”- Convierte en un maníaco, SIEMPRE controlando la *nut*, esa es la diferencia entre un maníaco y un jugador *tight aggressive*. El maníaco pega indiscriminadamente mientras que nosotros tenemos el *control absoluto* de la mesa.

Fastplay

Recurso que consiste en intimidar al personal porque nos conviene, -“¿Por qué?”- Porque NO tenemos la máxima jugada, la *nut*, -“¿Por qué?”- Porque si dejamos jugar probablemente perdamos.

Mis Cartas



FLOP

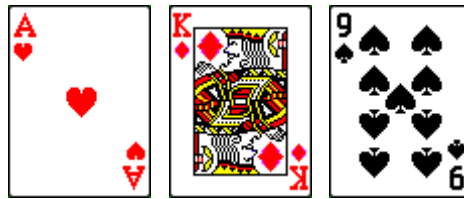


Observación: PARECE la misma jugada que antes. Ojo con el 5, ahora es de corazones, -“¿Y qué?”- Pues si alguien tiene un par de corazones (que lo habrá) le parecerá una buena idea quedarse y esperar a ver si aparece otro corazón, nosotros tenemos que convencerlo que no es tan buena idea, -“¿Cómo?”- Dinero, -“¿Dinero? El dinero no influye en las cartas que quedan por salir. No por apostar más van a aparecer las cartas que nos conviene a nosotros”-. Cierto, PERO sí influye en nuestro contrincante con la pareja de corazones, -“¿Por qué?”- Porque le estamos diciendo que si quiere seguir con su jugada le va a salir caro, muy caro. -“¿Y si gana qué más da?”- La pregunta correcta es: ¿Y SI NO GANA? Pues la próxima vez que tenga la misma jugada (posible color) y juegue contra nosotros se lo pensará dos veces. Con posible escalera deberemos actuar igual:

Mis Cartas



FLOP



Posiblemente haya alguien con J-10 (que lo habrá).

¿Cómo se Juega el Fastplay?

- Si te hacen *check*, tu haces *bet*
- Si te hacen *bet*, tu haces *raise*
- Si te hacen *re-raise*... ¡Bienvenido al Low Limit!. Abróchate el cinturón y disfruta del viaje ☺

Parejas en el Flop (Pair)

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. Una de las maneras de PERDER dinero en el Hold'em es teniendo una segunda carta MENOR2. Una de las maneras de GANAR dinero en el Hold'em es teniendo una segunda carta MAYOR |
|--|

Pareja Máxima con Kicker Alto

Si no hay posible color o escalera (cartas conectadas: 5♥-7♣-6♦) podemos hacer Slowplay y pegar en el *turn*, de lo contrario Fastplay (mejor grupo de 2005 en los premios MTV. ¡Esperate!, no, no... esos eran otros).

Pareja Máxima con Kicker Bajo

Jugamos con *cuidado* (ver arriba) Consejo del amigo Lee Jones: Si hay alguien ha hecho un *raise* delante de ti, busca una excusa para irte. Una de las maneras de perder dinero en el Hold'em es teniendo una segunda carta menor. En este caso TÚ eres el que va a poner el dinero. Ojo y no te conviertas en FISH –“¿En qué? ¿Fish? ¿Ojo no me convierta en... ¡Pescado!? Las drogas Carreño, las drogas han acabado contigo... con lo que era este hombre, que pena”-. FISH = Pringado, Primo (y no el de zumosol), el que pone la pasta y no se la lleva.

Segunda Pareja

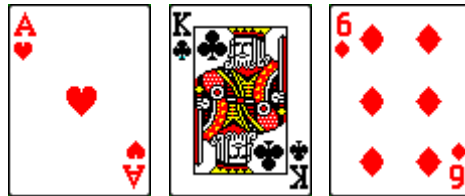
Es la jugada más usual para perder dinero, ¿Cómo jugar? Hago *check* y si alguien apuesta hago *fold*, sencillísimo. Excepción: Tengo una segunda pareja con overcard kicker y mucho dinero en el pot.

Mis Cartas



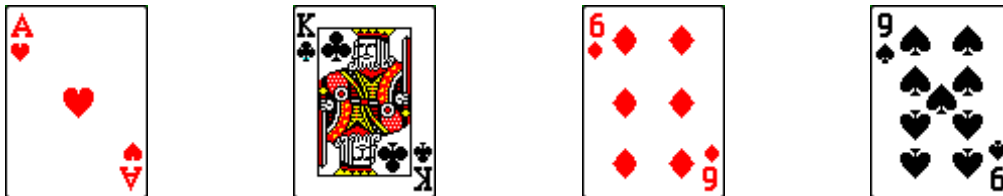
En Button

FLOP



El UTG apuesta, otro jugador y yo vemos

TURN



El UTG apuesta. Yo lo veo

RIVER



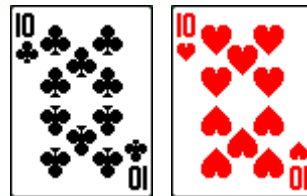
El UTG apuesta y lo veo

¿Qué cartas tiene el amigo del UTG? Respuesta: A♥ 8♣, ¿Quién se lleva el dinerito? Nuestro amigo del UTG, -“¿Por qué?”- Porque yo he ido con la segunda mejor pareja, -“¿Y que le pasa a la gente que juega con la segunda mejor pareja?”- Que pierde.

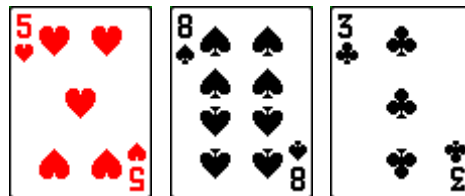
Overpair (Sobrepareja) (Uffff, no soy nadie yo haciendo traducciones ☺)

Consiste en tener una pareja en tus dos cartas tapadas y que sea mayor que la máxima pareja del *flop*.

Mis Cartas



FLOP



Tienes un buena jugada, porque no sólo tienes la mejor pareja si no que además la tienes escondida. OjO, es la mejor jugada hasta que salga alguna carta superior, en ese momento vete pensando en volverte para casa, tienes 11:1 dog de ligar un set (trío) en el *river*, ¿Cómo jugar? Fastplay.

Típica jugada trampa: Parejas de Damas (Q-Q) de inicio. Reflexión sobre las Damas: Una dama sola es un problema, una pareja de damas es un problemón, un trío de damas es una muy buena jugada... ¿Será una metáfora?

Dobles Parejas en el Flop (Two Pair)

Máxima Doble Pareja

Si no hay posibilidad de color o escalera podemos hacer Slowplay, ante la duda apuesta, no te puedes permitir regalar una carta. OjO, las dobles se pueden convertir en un full o perder ante una escalera o un color.

Consejo: Ante la duda PEGA, para regalos ya está la navidad (Jingle bell, Jingle bell... se acabo el pasteeel). Es que me sale el espíritu navideño. Hablando de esas entrañables fiestas... Dos señoritas de moral laxa y remunerada (eufemismo) se encuentran en plenas fiestas y una le pregunta a la otra: -“Oye, ¿Tú qué le vas a pedir a los reyes?”- a lo que la otra responde: -“Yo 50\$, como a todos.”- Jajajajjaa. Felices Fiestas ☺.

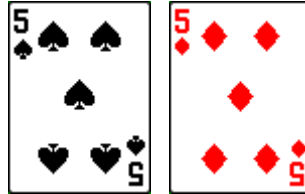
Mínima Doble Pareja

Fastplay. -“Pero, pero, pero...”- ¡Pero nada! Fastplay.

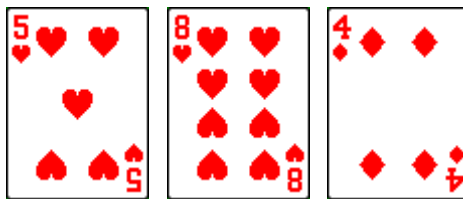
Trío (Trips)

Trío con Pareja de Inicio (Set)

Mis Cartas



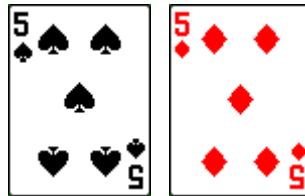
FLOP



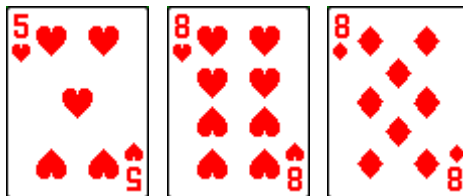
-“¿Qué hago?”- Sólo la pregunta me ofende, Fastplay. -“Pero, pero, pero...”- ¡Otra vez con los peros; Nada hombre tú a tu marcha, deja a la peña respirar y que te ligen una escalera, un color o ¡Dios sabe que más! Excepción: Si no hay cartas conectadas y no hay posible color se puede hacer Slowplay.

Ojo:

Mis Cartas



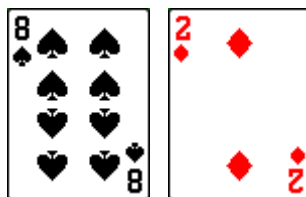
FLOP



¡Festival del humor! Nosotros tenemos full de inicio ¡Ahí es ná lo del ojo y lo lleva en la mano! Empezar a rezar (al Cristo del Abrigo de Pana, por ejemplo) para que ligen un trío de 8, color o escalera, -“¿Cómo juego?”- Que te voy a decir... ¡Festival del humor; -“¿PERO pueden tener poker de 8?”- Ya te digo, y yo ser el próximo tripulante del trasbordador espacial, ¿PERO y si lo tiene y perdemos? Entonces... voy a ver como te lo digo... Ummmmmm... ¡Ya lo tengo! T- E- J- O- D- E- S. Esto es poker querido ☺.

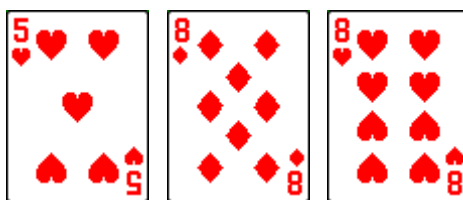
Trío sin Pareja de Inicio

Mis Cartas



Desde Big Blind

FLOP



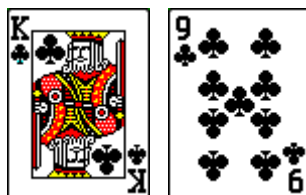
Jugada delicadísima, riéte tú de la pareja de damas de inicio. Ahora somos nosotros los que estamos en la situación de antes, pero con el trío, ¿Qué hacer? Juega fuerte, PERO si alguien te pega un *raise*..., -¡Aguanta los caballos Bissente!. -“¿Aguanta los caballos? ¿PERO QUÉ CABALLOS?”- Es la versión de echa el freno macareno. STOP, ahora puede que nosotros seamos la víctima. Aprender a irte con buenas cartas es muy difícil y lleva años de experiencia, nosotros no sabemos tanto, así que vamos a seguir jugando PERO con mucho cuidado. OjO a nuestro kicker que es de pena (¿Qué te crees, que no habrá nadie con un 8?). *Mejor ganar poco que perder mucho*. Tenemos que jugar por bemoles (eufemismo) con precaución. Un par de engatilladas con un Bankroll de 50\$ y nos volvemos para casa. Ojito al tema.

Color (Flush)

Es una jugada clave en Low Limit, no en High, -“¿Por qué?”- Porque tiene unas odds de 2:1 dog en el *river*, es decir, que necesitas al menos a tres personas más en la mesa para que sea probabilísticamente rentable y esta circunstancia suele ser usual en Low.

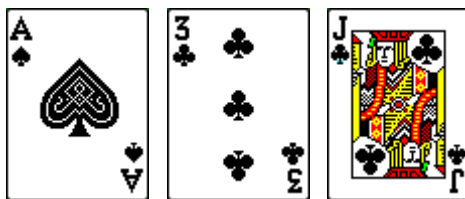
Mesa de 1\$-2\$

Mis Cartas



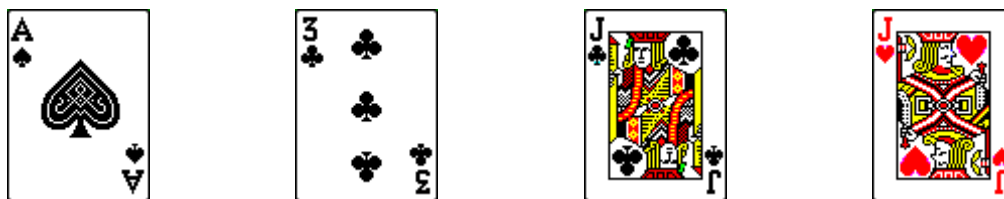
Juego en medium position. En el *pre-flop* me llega un *bet* y hago *call*, el Big Blind hace *raise*, yo y otros 2 jugadores hacemos *call*

FLOP



Hago *check*, el Big Blind hace *bet*, yo y los 2 jugadores hacemos *call*

TURN



Hago *check*, el Big Blind hace *bet*, yo y otro jugador le vemos

RIVER



STOP, ha contar: 2\$ del *pre-flop*, 1\$ del *flop*, 2\$ del *turn* = 6\$, ¿Cuánto era el pot? 8\$ *pre-flop* + 4\$ *flop* + 6\$ *turn* = 18\$. Mis odds en el *flop* eran de 2:1 de tener color en el *river*. He apostado 6\$ contra 18\$. A partir de 12\$ ya era correcto. He jugado bien. ¿Qué significa esto? Que si ganamos una de cada tres veces que hagamos esta jugada compensamos perdidas. Teniendo en cuenta que las odds son 2:1 dog en el *river* y haciendo caso a la ley de los grandes números vamos a ganar dinero jugando de este modo.

Consejo: En la practica NO es suficiente jugar con sólo color (recordar bankroll de 50\$) y debemos apoyarnos en otras jugadas auxiliares (Ej: As o K del mismo palo). La probabilidad de que en el *flop* aparezcan 2 cartas del mismo palo que tenemos nosotros inicialmente es: 7.5:1 dog y sobre esa probabilidad tenemos 2:1 dog de ligar color en el *river*. Mucha probabilidad me parece a mí ;-). La única excusa para apostar en el *pre-flop* con 3♣-9♣ es que somos el Small Blind o el Big Blind, o bien, la ronda va barata (no ha habido *raise*) y estoy en últimas posiciones.

NOTA: Cuando tenemos color no nos interesa limpiar la mesa y podemos utilizar el recurso de la Free card.

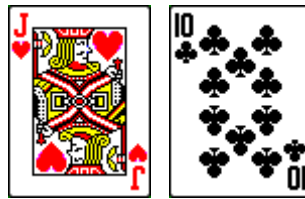
Escalera (Straight)

Los manuales tratan al juego con escaleras de manera similar al del color, a mi parecer no es EXACTAMENTE lo mismo: Las odds de ligar una escalera abierta es 4.9:1 dog mientras que la posibilidad de color es de 4.2:1 dog y sobre todo el color gana a la escalera.

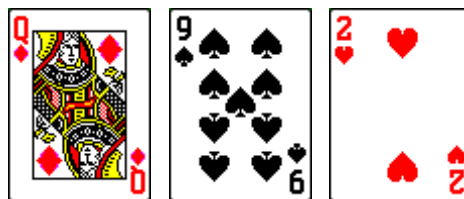
Escalera Abierta

Posibilidad de hacer escalera por arriba y por abajo.

Mis Cartas



FLOP



Puedo ligar escalera con K o 8 (4.9:1 dog).

Escalera Interna

Posibilidad de ligar escalera con una carta intermedia.

Mis Cartas



FLOP



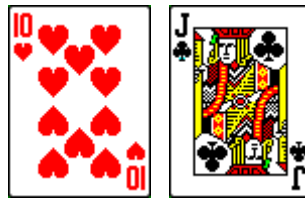
Puedo ligar escalera con una K (10.8:1 dog).

NUNCA vamos a jugar una escalera interna a no ser que el pot sea muy grande o la escalera interna sea una jugada auxiliar de nuestra jugada principal.

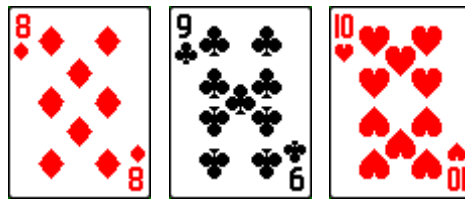
J-10

La jugada J-10 (de color o no) tiene una característica única: Es la jugada con más probabilidades de hacer una escalera máxima (nut).

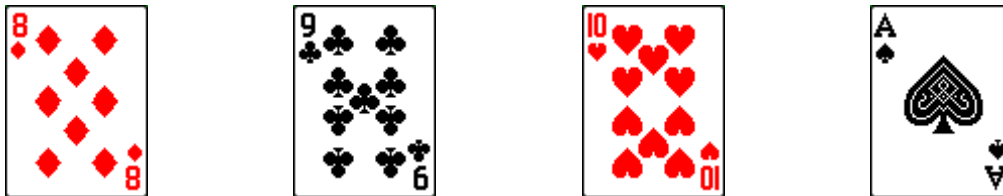
Mis Cartas



FLOP



TURN



RIVER



Típica jugada trampa, ¿Cuál es la nut?

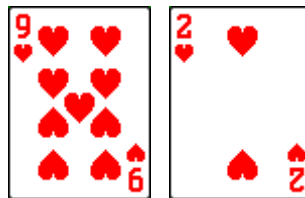
Sobre el Color y la Escalera (About the Coloring and the Escalering ☺)

Son jugadas clave en el Hold'em, principalmente el color, pero no por si solas, necesitamos tener *algo más* para enfrentarnos al flop. La escalera o el color son “el As que guardamos en la manga”, lo que nadie se espera. ¡OjO! Los primeros que no deberíamos esperarlo somos nosotros.

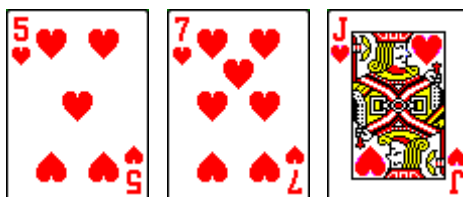
- El color gana a la escalera, hay tenerlo muy en cuenta cuando *buscamos razones* para hacer *fold*
- Cuando nuestra jugada es el color y/o escalera hay que optimizar el resultado(\$), PERO sin echar a la gente
- Las odds de la escalera no son las mismas que la del color
- NUNCA se hace *raise* con una pareja en la mesa (posible full)
- Abrigaos bien en invierno
- Aseguraros que tenéis la nut antes de pegar

Ej. Color:

Mis Cartas



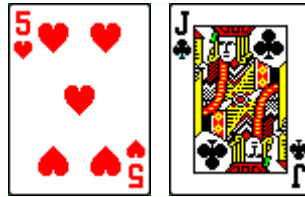
FLOP



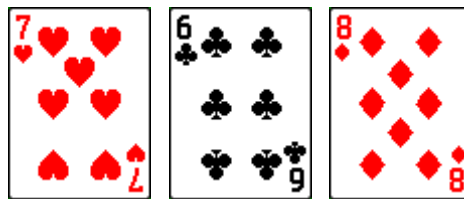
Posiblemente aparezca otro corazón, entonces, ¿Cuál es la nut?

Ej. Escalera:

Mis Cartas



FLOP

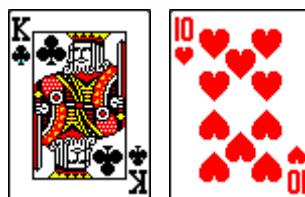


¿Tiene sentido seguir jugando? Observar que si aparece un 9 tenemos escalera *por abajo* (escalera del idiota). Para perder sólo te hace falta que alguien tenga una carta con el número 10 pintado boca arriba y boca abajo. Recordad que SIEMPRE debéis saber cual es la nut.

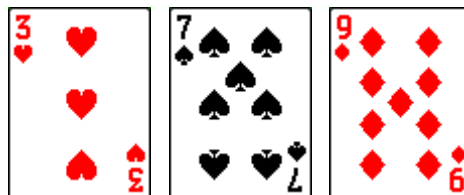
Overcards

Consiste en tener 2 cartas con mayor valor que las que hay en el *flop*.

Mis Cartas



FLOP



Problema con las overcard: Es muy difícil irte para casa. Nadie se quiere ir viendo que tienes posibilidades que ligar la pareja mayor. Esta posibilidad se debería tener en cuenta cuando supiésemos de forma casi segura que nadie tiene pareja, PERO, hay que tener en cuenta que en Low Limit la gente va con cualquier cosa y seguramente alguien ya tiene una pareja, miserable, pero pareja, y tú NO TIENES NADA. De seguir adelante

con el tema, y si eres de los que no vuelves a casa ni aunque te lo diga “El Almendro” la recomendación es que lo hagas con A-K. Porque si sale A o K tienes un high kicker, y si no sale, se llega al final y nadie tiene nada, tu ganas por tener la carta mayor con el mayor kicker. ¡Pssee! Entre tu y yo, el almendro está sobrevalorado, yo prefiero “El Lobo” ¡Qué buen turrón ☺!

Faroles (Bluffing)

Que puedo decir acerca de los faroles en Low cuando un tío con pareja de 2 te llega al *river* aunque le pegues con un martillo en la cabeza. No os puedo decir nada de nada acerca de los faroles, pero si que os puedo contar algo de *ellas*, las farolas. Tengo una cerca de la ventana de mi cuarto que no solo no me deja dormir, si no que además, en verano se convierte en una discoteca *dance* para moscas, mosquitos y demás fauna voladora y se creen que mi cuarto es la zona V.I.P.

Turn

El trabajo ya está hecho, ha seguir la inercia. Tienes la mejor mano, *bet/raise*, no tienes la mejor mano y/o no lo tienes claro, jugar con cuidado. Llega un momento en que no ves la manera de ganar si no las maneras de perder con la consiguiente paranoia, SIEMPRE habrá alguna manera de perder, lo que debes preguntarte amigo mío, aparte de las consabidas superpreguntas de carácter existencialista tipo el del sentido de la vida es: ¿Cuál es la probabilidad de que me ganen? Si crees que tienes la mejor mano, PEGA.

River

¿To bet or not to bet, that's the question?

- **Si tienes la mejor jugada pega.** No te hagas *el listo* para enganchar al personal y meterle un *raise* y ganar más y... El cuento de la lechera, ¿Tengo la mejor jugada? SI: pego; NO: no pego
- Si llego al *river*, y el pot es grande debo hacer *call* si creo que tengo la más mínima oportunidad de ganarlo. Mejor perder una Big Bet (apuesta grande) que un pot
- Pego y me hacen *raise*, ¿Tengo la nut? ¿Estoy seguro? SI: *Re-raise*; NO: *Call*
- Si apuesto en el *river* estoy dando la opción a mi rival a hacerme *raise*, y cuando eso ocurre se suele perder. Es decir, que ganas una Big Bet si ganas y pierdes 2 Big Bets si pierdes. CONCLUSIÓN: Hay que apostar en el river si estas SEGURO que vas a ganar o porque no tienes más remedio que hacer un Bluff (farol) para intentar ganar el pot

Con la experiencia llegarás a hacer *fold* en el river con buenas cartas, pero como nosotros no tenemos esa experiencia lo que vamos a hacer es perder... pero lo mínimo.

**Texas
Hold'em
High
Limit
Póquer**

Introducción

El objetivo de la primera parte del manual era una guía para poder escapar de la ratonera de los microlímites (mesas hasta 1\$-2\$), el objetivo de ésta, es explicar los parámetros que definen a un buen jugador de Hold'em. Más que un manual, se podría decir que son sugerencias de juego. A estas alturas no te voy a explicar como se juega con dos damas, además para eso ya está la televisión por cable ;-)

Por definición académica, el Hold'em High Limit se refieren a las mesas a partir de 10\$-20\$, por definición psicológica, son las mesas donde se no se cometen errores. Esto último es muy importante, porque podemos encontrarnos en mesas de High Limit que podamos tratar como de Low Limit, todo se reduce al *aprecio* que le tengamos al dinero. Antes no jugaba nadie al Hold'em, ahora ¿Hay alguien que no juega? Por consiguiente los jugadores "tipo" han cambiado. Es posible estar jugando en mesas de 10\$-20\$ y encontrarnos a estereotipos de jugadores que nos podemos encontrar en mesas de Low Limit.

Este juego, el Hold'em, es la variedad de poker posiblemente más compleja, ningún manual puede sustituir a la experiencia, no digamos ya en las mesas presenciales donde tienes que estar a un paso de levitar para no perder la concentración. ¡Caramba (eufemismo), que hay momentos que no sabes si estas jugando al poker o eres el invitado de un reality show!

Resumiendo: Paciencia, el camino va a ser largo y nos vamos a llevar palo hasta debajo de la lengua. En la magnífica web en español "www.pokerpoquer.com" hay un forista que esgrime una frase en sus post que reza que nunca conoció a un hombre rico que no se arruinara alguna vez, hay esta la clave. Si te preguntas si vas a perder, ya te respondo yo, ¡Te vas a poner morao! Es parte del juego. La diferencia entre tú y un looser es que tú ya has aprendido el mecanismo para ser un winner y sólo te hace falta tiempo para que se cumplan las probabilidades. Deja la suerte para quien la necesite ;-)

NOTA IMPORTANTE: Algunos conceptos los podemos emplear en mesas de Low Limit, especialmente el de proteger las cartas, siempre y cuando dispongamos de un bankroll adecuado.

NOTA IMPORTANTE 2: Si al subir de nivel vemos que no estamos jugando bien, que nos vamos de manos ganadoras, que vemos muchas manos perdedoras, que no nos enteramos de qué va la película, lo mejor es bajar de nivel, ir afianzando conceptos e ir dando ataque esporádicos al nivel superior hasta que lo dominemos y nos sentamos seguros en él. A niveles altos es muy importante saber si estamos jugando bien o mal.

Dos Cartas Tapadas

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

- ¡Maria, Maria, haz las maletas que acabo de ganar el WSOP!
 - ¿Qué ropa pongo? ¿La de invierno o la de verano?
 - Pon las dos porque te vas a vivir a casa de tu p... madre ¡¡¡
- Jajajajaja. Momento de humor ☺.

Hay que tener en cuenta que las mismas cartas pueden ser un buen juego para una mesa determinada y un pésimo juego para otra. Lo primero que debemos hacer en cuanto aterrizamos en una mesa (en sentido metafórico, claro) es saber donde estamos jugando, a qué nos vamos a enfrentar. ¿Es una mesa Tough o Loose? ¿Es Aggressive o Passive? Grabate esto en los nudillos: **Tough** o **Loose**; **Aggressive** o **Passive**.

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

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.

Multijugador (*Multiways Pot*) **Vs** **Manos Cortas (*Short Handed*)**

Los conceptos de “multijugador” (*multiways pot*) y el de “manos cortas” (*short-handed*) van a ser muy importantes en esta parte del manual. Llegados a este punto, vuelvo a decir que las traducciones que hago de los términos en inglés son totalmente libres, algunas veces uso la palabra original en inglés y otras *mis* traducciones, total, ya no me pueden expulsar de la Real Academia por que ya me echaron en la primera parte del manual... jajaja☺.

Si la mano es multijugador (*multiways pot*), es adecuada para jugadas que necesitan odds elevadas. Ej: color, escaleras y tríos. No es adecuada para Slowplays, Semi-bluff y Bluff. Ej: No me interesa jugar J-10 en una mesa Tough Agressive 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. Si la mano es corta (*short-handed*), es adecuada para cartas grandes, juego agresivo, Bluff, Semi-Bluff y Slowplay. Ej: A-Q

Importancia de Elegir Bien la Jugada

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

Otro parámetro es la cualidad de nuestro amigo Job, **la paciencia**. El Hold'em es un juego frustrante, consecuentemente vamos a perder la paciencia y cometeremos errores, jugaremos con cartas con las que no deberíamos jugar, manos frágiles. **Disciplina:** Vamos a jugar como tenemos pensado jugar, con estrategia más o menos acertada, PERO como tenemos pensado jugar. Si llegados a este punto estas pensando –“¡A mí que me estas hablando de razones, paciencia, disciplina, y boquerones en vinagre, ¡YO QUIERO GANAR DINERO!”- Entonces amigo deja de leer esto ahora mismo y atraca un banco. Ten en cuenta, que con una jugada adecuada es posible que no nos convenga jugar, cuestión de odds y de-mostración de juego. No me interesa mostrar mi juego por un puñado de dólares. Si lo quieren ver, que lo paguen. Me interesa jugar poco y ganar mucho. Llegar, ver y vencer. Cada decisión en una mano es importante, habrá que estar concentrado para realizar en cada momento el movimiento que más nos favorezca, dependiendo de los oponentes y la cartas.

En niveles altos es igual de importante el conocimiento del rival y la posición como las cartas que tienes tú y tienen ellos

Ej: Tenemos K♥-K♦ (*raise pre-flop*). En el Flop: A♥-J♣-T♠. Estamos en heads up (uno contra uno). Somos los últimos en hablar, el otro jugador nos hace *bet*, ¿Qué hacemos: *call*, *fold* o *raise*? Aquí aparece el conocimiento del rival: ¿Con qué cartas suele jugar? ¿Con qué cartas hace *call pre-flop*? ¿Con qué cartas hace *raise*? ¿Cómo juega en el *flop*? El Texas Holdem es un juego muy complicado con muchísima información, cuanto mejor usemos esa información mejor jugaremos. Conceptos claros nos harán pasar de ser un jugador perdedor a uno ganador.

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

Estructura de la Mesa

- Small Blind: position 1
- Big Blind : position 2
- El siguiente al BB (Big Blind): position 3
- El segundo siguiente al BB: position 4
- El tercero siguiente al BB: position 5
- El cuarto siguiente al BB: position 6
- El quinto siguiente al BB: position 7
- El sexto siguiente al BB: position 8
- El séptimo siguiente al BB: position 9
- El octavo siguiente al BB: position 10 (Dealer/Button)

Ranking de Manos

Nº De Grupo	Cartas
1	AA; KK
2	QQ; JJ; AK; AQ
3	TT; 99; 88; AJ; KQ; KJ; J10
4	A10; K9; K10;
5	Ax; Kx; 77; 66
6	22; 33; 44; 55; Jx; Qx ; consecutivas, mismo palo (suited)
Si las cartas son del mismo palo (suited) subir un grupo	

Esta clasificación es arbitraria, lo que significa que es *mi* clasificación. Podréis encontrar más clasificaciones de manos en los diferentes manuales. Esta clasificación es adecuada para *mi* forma de juego y además más sencilla que otras, observad que no hago distinción entre si las cartas son del mismo palo (suited) o no lo son (off suited), aplico el cuento de la vieja: Si cualquiera de las jugadas son suited, las subo de grupo. Ej: KQ off suited son de grupo 3, si son suited son de grupo 2. Ojo: Si jugamos con una pareja suited estamos jugando en un universo paralelo ☺.

Consejo: Utilizar esta o cualquier otra clasificación para tenerla de guía mientras empezáis a jugar y en cuanto podáis haceros una clasificación a medida que sea coherente con vuestra forma de juego, aunque en estos niveles si tenéis que estar con la hoja de manos *pre-flop* pegada en la pared...

Aplicad los rankings de mano con cierta flexibilidad
porque las matemáticas acaban donde empiezan las personas ;-)

Pre-Flop: Ranking Hands

Early Position

Los blinds y las tres siguientes posiciones.

- **Tough Game:** Jugar con los 3 primeros grupos.
- **Loose Game no Aggressive:** 4 primeros grupos, especialmente con *suited connectors*.

Suited connectors: Cartas continuas del mismo palo. Ej: 10♥9♥.

Medium Position

Posiciones 6, 7 y 8.

- **Tough Game:** Jugar con los 3 primeros grupos. Si no hay *raise* se puede jugar con el grupo 4 también.
- **Loose Game no Aggressive:** Grupo 5.

Late Position

Posición 9 y Dealer.

Si no hay *raise* se puede jugar con cualquier grupo. Si hay *raise*, jugar con los 3 primeros grupos.

Pre-Flop: Play

El Hold'em es un juego mucho más posicional que cualquier otra forma de poker, hay que tener en cuenta que cuanto más retrasados juguemos más información tendremos a la hora de tomar una decisión. Una cosa que no entendía es porque podía jugar con K-9 en late position y no podía jugar K-9 en early position, total, si son las mismas cartas. Respuesta: Depende de la posición.

La primera idea que debes comprender es que si haces *bet* en early position, cualquier jugador de toda la mesa te puede hacer un *raise* y puede que tu jugada sea buena para una apuesta simple, pero no *suficientemente* buena para ver un *raise*, lo que te lleva a quedarte atrapado, porque, ¿Ahora qué hacemos? Nos vamos y perdemos la apuesta o hacemos *call* con unas cartas que no nos ofrecen garantías, estamos atrapados. De ahí todo el rollo del ranking de manos. Tienes que hacer *call* con unas cartas que te ofrezcan garantías para hacer frente a un hipotético *raise*.

La segunda idea que debes comprender es que con K-9 se puede hacer *call* a una apuesta simple en late position porque NADIE ha hecho *raise*, eso significa que *no se va a jugar con muy buenas cartas* y tu K-9 te ofrece ciertas garantías.

La tercera idea es que hay manos que se juegan muy mal en el post-flop si no tienes posición porque tienes que hablar antes de saber *la fuerza* que llevan los demás jugadores.

Early Position

Para hacer *raise* en esta posición debemos tener A-A; K-K. Tener en cuenta que aún pudiendo hacer *raise* no nos puede convenir. Ej: A-K suited. Tenemos cartas altas PERO nuestro juego real es el color o la escalera y para jugar a estos juegos necesitamos que se cumplan las odds. Necesitamos como mínimo a 4 jugadores (3 más nosotros). Si hago un *raise* desde early voy a espantar a toda la mesa.

¿Qué crees que pasara cuando haga un *re-raise* en early? La mesa al pleno se larga pero todavía me tengo que enfrentar como mínimo con mi amigo del early que ha hecho *raise* y a cualquier otro jugador que haga *call* con una “mano legítima”, es decir, que ese jugador no esta atrapado, le viene el *raise* de cara y *elige* jugar, por lo que podemos suponer que tiene cartas para jugar.

¿Cuándo podemos utilizar este recurso (*raise* / *re-raise* desde early)? Por ejemplo cuando tengamos 10-10; J-J; Q-Q. –“¿Por qué?”- Se puede suponer que los blinds no tienen juego, el amigo del early que hace *raise* directamente esta loco o tiene A-K; A-Q (con mucho suponer tiene AA o KK) y yo tengo 10-10. La mesa al completo ha hecho *fold* menos mi amigo, Ok. ¿Qué tenemos? Tenemos una pareja frente a figuras. Una pareja de doses gana el 55% de veces que se enfrenta a A-K ¡Toma ya! ¡A que esa no te la esperabas! Ergo, se cumplen las odds y ha sido una buena jugada independientemente que ganemos o perdamos. Suponiendo que haya hecho *raise* con A-K, porque si lo ha hecho con A-x nuestras probabilidades de victoria aumentan considerablemente porque nuestra pareja de 10 es superior a su segunda carta con lo que sólo nos puede ganar si aparece un As o acaba con doble pareja, ¿Qué ocurre si alguien de la mesa hace *call* a mi *re-raise* además de mi amigo? Que las probabilidades de victoria disminuyen, porque una pareja sólo es una buena jugada uno contra uno (heads up), de ahí que sea importante jugar como mínimo con pareja de 10 porque seguramente ganaremos a sus segundas cartas reduciendo la probabilidad de perder.

Para desarrollar cualquier teoría en poker debemos especular, debemos suponer que así va a suceder basándonos en que es lo más probable, porque en el ejemplo anterior también podría suceder que nuestro amigo del early que hace *raise* lo haga con AA; KK o que cualquiera de la mesa tenga una pareja superior a la nuestra o que caiga un meteorito en mitad de mi salón, podría suceder, pero es I-M-P-R-O-B-A-B-L-E.

Medium Position

Las parejas menores necesitan mucha *acción dance* para llegar al river mientras que un juego con conectores (cartas con posibilidad de escalera) les va más el chill-out. – “No entiendo ná de ná. A mi me van <<Los Chichos>>”-.

- *Acción dance*: Dícese de la mano movida con un montón de *raises*.
- *Chill-out*: Mesa tranquiilla. Poco *raise*, ningún *re-raise*. Todo es paz y armonía.

Ahora por fin, viene lo bueno. Nos vamos a tatuar en el brazo:

RAISE or DIE

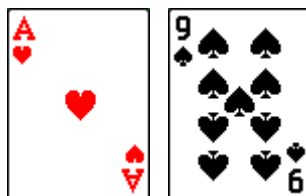
-¡Pero bueno, más tatuajes. Vamos a jugar al poker o nos vamos a alistar en la legión ☺!-.

La diferencia entre un jugador “weak tight” y un jugador “tight aggressive” es el uso del *check-raise* y del *raise*, es decir, su agresividad. –“¿Qué es un weak tight?”- Es en lo que te vas a convertir tú como no espabiles, es un buen jugador pero débil. Siendo un weak tight podrás llegar a ser el campeón de tu calle pero eso es todo lo que vas a llegar a ser. Te vas a convertir en previsible y te van a poner *suave* a base de *raises*, - “¿Por qué?”- Porque saben que eres débil y que te vas a ir la mayoría de las veces y si no te vas es porque tienes top pair o jugada hecha. Amigo ahora estas en las ligas mayores, estas jugando con los grandes: Ataca o muere. –“¡La leeeche! ¿Cómo puedo evitar ser un weak tight?”- Me alegro que me hagas esa pregunta ;-). En general, en manos que podamos (dependiendo de nuestra posición en la mesa) hay que llevar la iniciativa, ¿Cómo? *Check-Raise / Raise*. Un buen jugador difícilmente hace *call* y además SIEMPRE protege sus cartas –“¿Proteger las cartas? ¿Qué hago? ¿Las plastifico por si se me cae el gin-toxic?”-

Como Proteger las Cartas

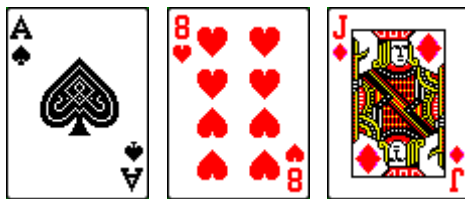
La principal idea que hay que tener es que para echar al personal de la mesa hay que darles y darles duro, **un raise NO es suficiente**. Les debemos obligar a enfrentarse mínimo a dos apuestas de golpe (cold call).

Mis Cartas



En BB (BB:Big Blind)

FLOP



Hago *check*, la mesa hace *check* y el individuo del Button hace *bet*. Suele ocurrir. Nuestro amigo piensa que ya que nadie ha pegado el tiene una buena jugada aunque no tenga ni pareja (Semi-Bluff) y ahora llegamos nosotros y le metemos un *raise* que le dejamos temblando (*check-raise*), ¿Cómo esta la cosa? La cosa está que ya-ya, la mesa se enfrenta no ha una apuesta si no a DOS y dado que han hecho *check* inicialmente han demostrado debilidad y no suele ocurrir que hagan cold-call, vamos, que nos vean nuestra apuesta. **Hemos protegido nuestra mano.** ¿Qué pasa con nuestro amigo del Button? Por vergüenza torera hace *call* y espera a irse en el *turn* (nosotros hemos hecho *bet* en el *turn*) –“¿Qué ocurre si el personaje tiene una pareja?”- Peor para él, nosotros tenemos top-pair –“¿Qué ocurre si él también tiene top-pair?”- Nosotros tenemos un buen kicker –“¿Qué ocurre si él lo tiene mejor?”- Ummmmmm, veamos, ¿Este buen hombre ha hecho *raise* en el *flop*? –“Sí”-. Estando en Button no significa nada de nada, porque con un A-2 se *debe* hacer *raise* si nadie lo ha hecho –“¿Y si tiene un kicker mejor que el nuestro?”- Así me gusta optimista ;-) jejejeje. Ahora viene lo mejor de la explicación: HEMOS HECHO LO CORRECTO. Al echar al personal de la mesa (narrow the field) hemos aumentado nuestros outs (nuestras posibilidades de ganar) porque es más fácil ganarle a uno que a dos. Imagina que hay algún personaje que tiene 9♥ 10♥, como le venia la mano barata se ha quedado en la mesa PERO ahora se enfrenta a un *re-raise* y debe elegir si con su jugada vale la pena seguir jugando (escalera abierta y color en back-door). Hemos echado a la gente con lo que le hemos disminuido sus odds. Si limpiamos la mesa protegiendo nuestras cartas, eliminamos las odds para las escaleras y el color. REPITO: Si limpiamos la mesa protegiendo nuestras cartas, eliminamos las odds para las escaleras y el color.

Otra versión, la del medium position: Mismas cartas pero estamos en medium position. El de la escalera abierta hace *bet*, yo le hago *raise* INMEDIATAMENTE. Inmediatamente significa que tenemos que estar justo a su izquierda de la mesa o como máximo con algún jugador entre los dos, –“¿Por qué inmediatamente?”- Porque causa el mismo efecto de antes, la mesa se enfrenta a DOS apuestas –“¿Y el jugador del medio, si lo hay?”- Ha quedado atrapado, el problema es suyo. Ojo: Cuando hay un jugador atrapado el problema es suyo, PERO cuando hay más de uno, el problema se convierte en nuestro. –“¿Esto significa que debemos convertirnos en maníacos?”- No, tenemos que sopesar cada aspecto del juego. Ej: Si no estamos en una posición adecuada y tus oponentes son fuertes (tough) tu tendencia debe ser hacer *call*. Si muestran alguna debilidad... ¡a la yugular! (NOTA: Si encima es de nuestro género complementario... a la yugular o ¡¡¡ A donde haga falta ¡¡¡ jejeje ☺)

Cuando hacer *Raise* en Medium Position

- Nadie ha apostado (*raise*)
- Tienes una buena mano
- Queremos limpiar la mesa
- En manos cortas (*short handed*)

Late Position

Posición privilegiada. Hay que fijarse quien hace *check* y quien hace *call* o *raise*. Debemos procesar toda esa información y decidir como vamos a actuar. Nosotros tenemos información de los demás jugadores mientras que ellos no saben nada de nosotros.

Let's Play;

- Si nadie a apostado, directamente hacer *raise*. Tienes la opción de ganar jugando tus cartas o directamente robar los blinds. La excepción va a ser si los blinds son loose y/o son defensores irracionales de sus blinds
- Si la mano es multijugador se puede jugar menos agresivamente
- En short hands pegar sin titubeos. Ten en cuenta que tus *raises* deben ser creíbles, si pegas y pegas sin control, tus *raises* no van a impresionar a nadie, la sensación va a ser que quieres robar los blinds
- Variar el juego: Si la mano es multijugador tienes una buena oportunidad para hacer *raises* con conectores (Ej: J-10). Después *tratas de enseñar* las cartas para demostrar que no siempre juegas con big cards. Observar que es mejor jugada de lo que parece: Tenemos el control de la mesa, la iniciativa, al actuar en última posición tenemos mucha información de lo que pasa y por último tenemos el recurso de la Free card. Ni que decir que para variar el juego primero han tenido que observarlo. Me explico, si nadie está pendiente del juego de los demás (como deberías estarlo tú) es completamente absurdo variar el juego

Blind Position

Posición comprometida. Por un lado estamos en una situación privilegiada en el juego del *pre-flop* pero estamos vendidos después. Jugamos porque estamos allí, no elegimos las cartas con las que vamos a jugar, hay lo que hay. Por otra parte jugar nos sale más *barato*, por lo que podemos jugar mas loose (como desde late position). Tenemos que vigilar muy mucho a los ladrones de blinds PERO más hay que vigilar a los que no lo son. Me explico, los ladrones de blinds, al igual que los roba-candaos y rompe-teles no tienen una mano legítima, simplemente se van a aprovechar de nuestras presumibles malas cartas, ahora bien, los que nos deben preocupar son *los otros*, los que tienen una mano legítima.

Para hacer *raise* desde los *blinds* debemos tener muy buenas cartas, porque estamos al principio de la early position. Una de las razones para hacer *raise* es tomar el control, llevar la iniciativa y estando en esa posición no la tenemos.

¡Atrapado!

Estamos en el Big Blind (BB), en medium position un jugador hace *bet* (apuesta simple), en late position otro hace *raise*, ¿Nosotros qué hacemos? Jugar solo con nuestras mejores cartas, –“¿Por qué?”- Porque el de late position puede estar intentando robar el pot PERO el jugador de medium position lleva una mano legítima y sospecha que nuestro amigo quiere robar el bote, ¿Qué hace nuestro amigo? *Re-raise*, y allí estoy yo en medio de un fuego cruzado. Bastante tenemos ya en este bendito juego como para encima *buscarnos* los problemas.

Robar el Pot

Tenemos la opción de robar el pot haciendo un *raise* pero hay que tener en cuenta que si lo hacemos desde el Small Blind (SB) todavía queda el BB por jugar y puede tener una mano legítima además de cualquier otro jugador que haga *call* al *raise*. Si hacemos *raise* desde el BB, cualquier jugador que nos haga *call* esta en mejor posición que nosotros, además posiblemente lleve una mano legítima.

Nos llega un *raise* en BB y sospechamos que pueden estar intentando robar el pot, ¿Qué hago? Le meto un *re-raise* que lo dejo temblando –“¿Estas loco o qué?”- Me voy a explicar: Es mejor jugada de lo que parece, porque nosotros tenemos mejor cartas que el jugador que esta intentando robar el pot con una mano ilegítima, –“¿Pero todavía quedan los demás jugadores?”- Cierto, y deben decidir si sus cartas son lo suficientemente buenas para aguantar un *re-raise*, para hacer un *cold call*, es decir que no ven un *raise*, sino que tienen que ver, *de golpe*, un doble *raise*. Y eso queridos amigos es mucho.

Por norma general estando en SB se deben jugar todas las manos, excepto que te venga un *raise* o el BB sea un raseador nato. La mayoría de las manos que juguemos deben de ser con un *raise* porque nos interesa que la mano se acabó ahí y llevarnos lo que hay en el bote.

Consejo: No nos metamos en guerras donde no hemos sido llamados (eso va también para mi no amigo Bush ¡Hii Haaa!), por otro lado, si nuestro amigo del BB suele hacer *fold*, nosotros hacemos *raise*.

IMPORTANTE: Siempre, siempre, siempre debemos tener controlados los blinds, –“¿Por qué?”- Porque cuando se juega en los blinds la gente tiende a sobre valorar sus cartas y juegan irracionalmente. Si hay alguien en la mesa que puede ligar una jugada improbable son los blinds. Luego no me vengáis con la excusa del bad beat. El bad beat es consecuencia de unas cartas que no debieran estar allí. Yo voy a añadir algo a la definición de Lee Jones, no debieran estar allí *y que no juegan desde los blinds*. –“Qué puedo hacer yo, no depende de mi que salga un 5 en el *river* y alguien ligue una escalera interna. No es mi culpa ¡Yo no controlo las cartas!”- Pregúntate *quién* ha ligado la escalera interna, pregúntate si has jugado como era debido. Cuando has tenido oportunidad, ¿Has hecho un *raise* / *re-raise* para echar al personal que *no debiera* estar allí? ¿Has controlado los blinds? ¿Has controlado el perfil de cada jugador en esa mano? En fin, que es fácil echarle la culpa al bad beat y muy difícil echarnos la culpa a nosotros mismos, y seguimos hablando de poker ;-)

Errores de Low Limit

Errores hay a montones y de sobra conocidos, pero yo querido lector, me voy a tomar la licencia de recordarte algunos que pueden hacer que te ahorres algo de dinerito que posteriormente puedes revertir en ti mismo en forma de bebida carbonatada a base de malta fermentada en el bar el próximo viernes.

Sobrevalorar A-x offsuited

Este error se lleva la palma junto con jugar con segunda mejor pareja. La gente tiene ansia de jugar y tiende a sobrevalorar sus cartas. En cuanto ven un As se le salen los ojos de sus orbitas y tiran humo por las orejas...(Ver escena del Lobo en la "La mascara") Recordar el concepto de "dominación": A-10 domina a A-7. Lo peor de esto es que se pierde un monton de plata (lease: tela, jamon, pasa, dinerito, bucks, etc), luego aparece el hombre lobo y ¡A ver con que le disparamos!

A-2 hasta A-9 offsuited tienen una expectative value negativa, esto significa que vamos a perder dinero (y mucho) cada vez que juguemos con estas cartas. Haceros un favor y olvidarlas... Van dos por la calle y ven un cartel que dice: "Aceros inoxidables" y uno le dice al otro: -"¿Qué, nos hacemos?" jajajajaja (voy a ver si acabo pronto el libro por que estoy perdiendo las pocas neuronas que me quedan).

NOTA: Si yo tuviera a la Cameron Díaz sentado a mi lado haría lo mismo que el Lobo. ¡Esa sí que es un buen turrón! Auuuuuuuuu... ☺

Sobrevalorar A-x suited

Este es menos grave que el anterior porque A-x suited tiene una expectative value positiva, -"¿Por qué?"- Porque tiene la opción de tener la nut del color y eso es MUY rentable en una mano multijugador, PERO tenemos el problema de la dominación como en el apartado anterior. Nuestro juego real es el color y/o las dobles parejas. Vemos el flop y si no tenemos ni lo uno ni lo otro nos vamos para casa.

Suited connectors

Los suited connectors hasta 8-9 tienen una expectativa value negativa, lo que nos sugiere que debemos jugar a partir de 8-9 y nunca haciendo cold call. Es un recurso adecuado para variar el juego (PERO primero debemos tener uno).

Cold Call

-"Para una vez que tengo buenas cartas... yo juego"- Aquí tenemos el error. Otra vez el concepto de "dominación". Puede que tengamos buenas cartas, pero si no son lo suficientemente buenas las tiramos. Asi de sencillo. Ej: K-J offsuited no son buenas cartas para ver un *raise*.

Mano legítima Vs Mano Ilegítima

Mano legítima

Son los jugadores que ven venir el juego y deciden ir porque sus cartas son suficientemente buenas para estar en esa mano. Ej: Desde early position un jugador hace *raise*, el juego viene de cara a prácticamente toda la mesa, te esta avisando que lleva juego, si decides jugar sabes a lo que te vas a enfrentar, pero juegas con una mano legítima.

Mano Ilegítima

Son los jugadores atrapados y roba blinds. Ej: Estás en medium position y haces *call* a una apuesta simple, desde late position hacen *raise*. Te vuelve un *raise*, ¿Qué haces? Ir. Esta es una mano ilegítima. –“¿Cómo evito estas situaciones?”- No las vas a poder evitar pero lo que si puedes hacer es jugar con las cartas adecuadas a tu posición (ranking de manos) y/o pegar tú antes.

Las Parejas

Fijaros que jugando uno contra uno (heads up) es lo mismo tener una pareja de doses que de damas si el contrario tiene A-K, la probabilidad es la misma. Esto se ve claro en Torneos No Limit: Estamos en late y alguien desde early ha hecho *All-in*, todos hacen *fold*, yo tengo pareja de doses, ¿Qué hago? Pues hacer *All-in* como un campeón. Supongo que los blinds no van a verlo y si el otro jugador no tiene pareja (en ese caso ya he perdido, porque mi pareja es mínima) me da los mismo las cartas que tenga, la probabilidad es la misma.

A partir de dos jugadores es mejor A-K que cualquier pareja excepto AA o KK, lo que significa que si estamos en medium / late position y nos viene un *raise* no es buena idea ir con nuestra pareja de Jotas si algún jugador ha hecho *call*. Si la mesa es Tough ya hemos perdido, pero si la mesa es Loose aún queda una esperanza, que nuestros amigos jueguen con figura-x. Vamos a suponer que juega uno con A-10 y el otro con A-2 (típico juego Loose), entonces nosotros tenemos las de ganar porque sólo podemos perder si sale un As –“¿Qué ocurre si juegan con A-10 y A-K?”- Entonces tenemos un 55% de ganar –“¿Qué ocurre si juegan A-10 y K-Q?”- Entonces tenemos menos del 55% de ganar y ha sido una mala jugada –“¿Entonces sólo juego parejas uno contra uno?”- Respuesta: No –“¿Cuándo podemos jugar con pareja de doses?”- En mesas no agresivas con multijugadores, o por supuesto cuando el pot es tan grande que se cumplen las odds. Ligar un trío tiene unas odds de 5:1 dog en el *river*. En mesas agresivas se cumplen las odds y es correcto ir, PERO hay que tener en cuenta que vamos a arriesgar mucho dinero por una jugada ciertamente improbable. Consejo: El de Lee Jones, busca una excusa para irte. La excusa en este caso es que los tríos pierden contra las escaleras y el color. Mucho cuidado con ir con parejas por ese mundo de Dios, porque te sientes mal cuando no ligas el trío, PERO si ligas el trío y pierdes contra color...

Supuesto práctico para mesa Tough: Estoy en early position con pareja de jotas, hago *raise*, hacen *re-raise* y otro *re-re-raise*, ¿Qué hago? Hago *call* y veo el *flop*, Que aparece una jota, perfecto, que no, para casa.

En una mesa Loose con parejas de jotas haríamos *call*, –“¿Por qué?”- Pues porque en una mesa Loose no impresiona una *raise* desde early position y te van hacer *call* igual. En general las parejas a partir de 8 dan ciertas garantías porque además del trío tienes la posibilidad de ganar con pareja máxima.

Resumiendo:

1. No es muy buena idea jugar con parejas que no sean AA o KK a partir de 2 jugadores.
2. Podemos jugar con parejas hasta que no salga ninguna carta superior.
3. Si no salen figuras en el *flop* puedes hacer Semi-Bluff (*bet*).
4. Para llegar al *river* con una pareja menor necesitamos un montón de pasta en el pot (para cumplir las odds).
5. Nuestro posible trío ya ha perdido *virtualmente* frente una escalera abierta y/o un posible color.

Early Position

- **Mesa Tough:** Hacer *raise* con pareja. Si nos quedamos uno contra uno en el *flop*, adelante. Si hay más de un jugador en el *flop* y nuestra pareja es baja, *check / fold*
- **Mesa Loose:** Hacer *call* con pareja a partir de 8 y ver el *flop*. Si no tenemos trío, *check / fold*

Medium / Late Position

- **Mesa Tough / Loose:** Si nos viene un *raise* hacer *fold*. Si viene una apuesta simple hacer *call* con pareja a partir de 8 y ver el *flop*. Si no tenemos trío, *check / fold*

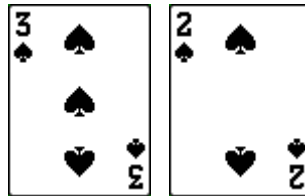
Suited Connectors

- La principal características de las cartas conectadas de mismo palo (Ej: 8♣-9♣) es que son un buen recurso para variar nuestro juego
- Son idoneas para mesas no agresivas porque tenemos la opción de ligar color o escalera con un mínimo castigo
- Son un recurso demoledor en NL (especialmente en principios de torneos: Los blinds son bajos y las manos suelen ser multijugador)
- Debemos jugar siempre los “suited connectors” a partir de 4-5 (tenemos 6 cartas que nos van bien para nuestra escalera) hasta 10-J
- Cuantos más intervalos (gaps) haya entre las cartas menos escaleras nos permiten realizar (usando las dos cartas) Ej: 10♦-9♦ puede hacer 4 escaleras mientras 5♦-8♦ sólo puede hacer 2 escaleras
- Los suited connectors hasta 8-9 tienen una expectative value negativa.-“¿Qué quiere decir eso?-" Significa que debemos jugar (si así lo decidimos) a partir de 8-9 y si nos viene una apuesta simple. Haremos cold call sólo si estamos jugando para variar nuestro juego y/o el pot es multijugador

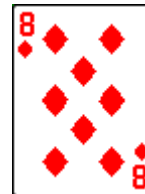
Semi-Bluffing

Literalmente significa semi-farol. Es decir, una semi-trampa –“¿Y eso de semi? A mi suena a leche desnatada”-. Podríamos definirlo como a una jugada que no siendo la mejor en ese momento del juego, tiene *opciones* a serlo posteriormente.

Mis Cartas



TURN



En este momento no tenemos nada de nada, tan solo proyecto de color / escalera, es suficiente para utilizar este recurso. Imaginamos que juego en late position y un jugador de medium position hace *bet* en el *turn* y me llega a mí, ¿Qué hago? *Raise* ¡Como un campeón! Fijaros que no tengo nada, ni siquiera un pareja menor, PERO tengo opciones a ligar color/escalera en el *river*. Aprovecho esta circunstancia para hacer un *raise* e impresionar (eufemismo) al personal y que salgan en desbandada pudiendo ganar el pot en ese mismo momento sin necesidad de llegar al *river* –“¿Qué pasa si alguien hace *call*?”- Aquí esta lo mejor, porque tengo serias probabilidades de ser el ganador de la partida, no estoy haciendo un farol propiamente dicho porque SÍ que tengo *opción* a una jugada ganadora –“¿Y si en el *river* no ligas color / escalera?”- Aún tengo la posibilidad de hacer un Bluff, no Semi-Bluff, porque “el pescao ya está vendido” y ahora es ganar por la cara.–“¿Y si me cogen?”- Pues nada machote, esto es poker y si quieres algo seguro invierte en bonos del estado ☺.

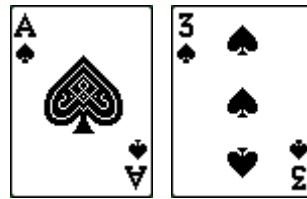
Es un excelente recurso para variar nuestro juego porque si siempre hacemos *raise* con top pair, tarde o temprano, se van a dar cuenta. Ni que decir, que los Bluff (faroles) y los Semi-Bluff son mas apropiados para juego tight o short hands. Si el juego es loose o multijugador no conviene utilizar este recurso, por eso no son apropiados para el Low Limit, juego loose por excelencia. Fijaros que el recurso de la Free card no deja de ser un Semi-Bluff, estando en late position hacemos *raise* con tan sólo un proyecto.

¿Cuándo Utilizar el Semi-Bluff?

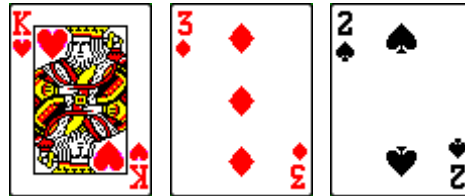
Generalmente se utiliza en los proyectos o para variar el juego. Ej: Cuando tengo una segunda mejor pareja y en el *back-door* color.

Back-door: Literalmente la puerta de atrás. Termino que les resultara familiar a los informáticos. Vamos a verlo con un ejemplo que se ve más clarito.

Mis Cartas



FLOP

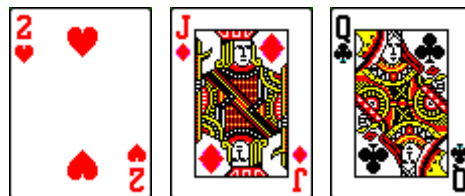


Tengo la segunda mejor pareja y hay una carta de picas ¡Esa carta de picas es nuestro back-door! –“¿Por qué?”- Porque nos da la opción de ligar color en el *river* si en el *turn* cae otra pica. Ciertamente es improbable, PERO existe la posibilidad y hay que tenerla en cuenta. Lo mismo ocurre con la escalera.

Mis Cartas



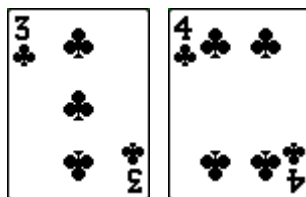
FLOP



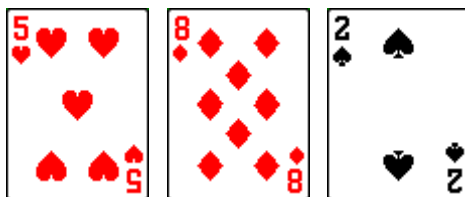
Ahora mi back-door no es el color, es imposible que ligue color, mi back-door es la escalera. Fijaros que tengo la opción que caigan una K y un 10. Vamos que la cosa esta clara.

OjO con esta jugada:

Mis Cartas



FLOP

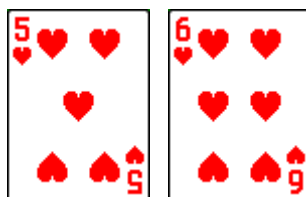


Tengo proyecto de escalera, el Semi-Bluff sería una buena opción de no ser que las cartas del *flop* son muy bajas y muy probablemente alguien tenga overcards y es muy probable que te vea.

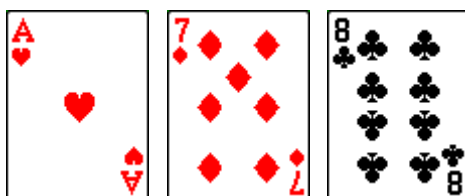
Siempre que veas que tienes posibilidades de ganar el pot en ese momento utilizando el Semi-Bluff, simplemente hazlo. Ojito *contra quien* lo haces, ya te he dicho que no es aconsejable contra jugadores loose y nunca contra una jugada hecha. En fin, utilizar este recurso apropiadamente lleva años de experiencia, así que no pasa nada si te enganchan de vez en cuando ;-).

Otra ventaja es que camuflamos nuestra jugada y eso nos puede hacer ganar mucho dinerito.

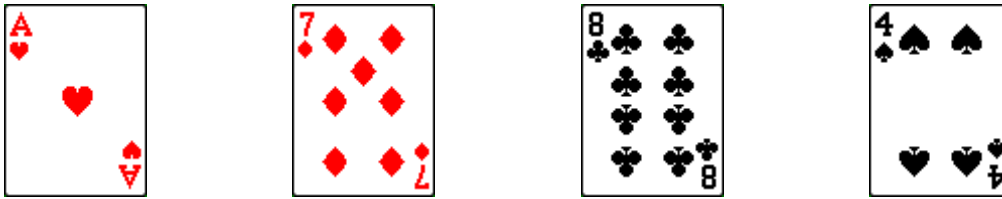
Mis Cartas



FLOP



TURN



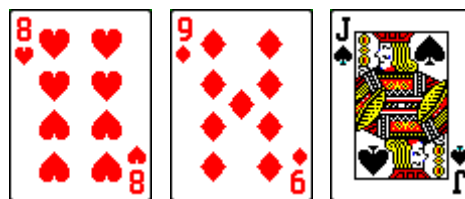
Ahora resulta que hay alguien con pareja de ases o con dobles... ¡Dinerito paaaaa la saca ☺ jejejeje!.

OjO con esta jugada:

Mis Cartas



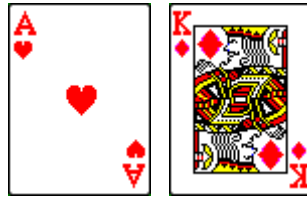
FLOP



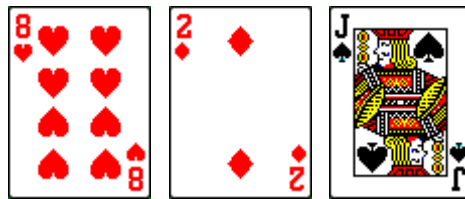
Aparentemente es de las más claras para hacer un Semi-Bluff. Tenemos overcards y hemos metido un *raise* en el *pre-flop* que todavía se está moviendo la mesa, PERO si la mesa es loose ten en cuenta que mucha gente juega con conectores y un conector es precisamente 8-9, así que mucho ojito con meter Semi-Bluffs con *flops* como este y en mesas loose. En general en mesas loose si en el *flop* aparecen dos cartas consecutivas tenemos que tener muy presente que es posible que alguien tenga doble pareja. En mesas tight es muy difícil que alguien vaya con 9-8 a no ser que sean nuestros amigos de los blind o el Button si la apuesta es barata. Ojito con los blinds. Si alguien tiene un 10 juega con escalera abierta.

OjO con esta jugada:

Mis Cartas



FLOP



Estoy en late position, en early un jugador hace *bet* y detrás de él un jugador hace *call*, llega mi turno y yo hago *raise*, los dos jugadores hacen *call* ¡OjO! Que la cosa tiene más miga de lo que parece en un principio. Si hacen *call* algo llevan y seguramente tengan un pareja menor, es decir, pareja de 8 o pareja de 2. –“No sé como todavía no te han dado el Nobel amigo Carreño, jajajaja ☺”- Mucho cachondeo, mucho cachondeo, PERO hay que tener en cuenta que en mesas loose mucha gente juega A-x ó K-x, ¿Qué pasará cuando en el *turn* o en el *river* caiga un As o una K? Y ya no os digo nada si sale un 8 o un 2.

OjO con esta jugada: Si alguien hace *raise* en el *pre-flop* y luego pega sistemáticamente en el *flop*, y en el flop hay no una sino dos figuras... ya nos estamos yendo porque es posible que el amigo tenga dobles y un perro que se llama Bobby.

Free Card

El recurso de la Free card se emplea cuando tenemos la última *posición relativa* haciendo *raise* a la última apuesta consiguiendo de este modo (normalmente) que en la siguiente carta nadie apueste, aprovechando esta circunstancia para hacer *check* en mi turno, -“¿Para qué?”- Para ganar una carta, una carta gratis (*Free card*), es decir, no apostado en el *turn* donde las apuestas son el doble de caras que en el flop.

Posición relativa: Puedo comenzar a jugar en medium posición pero después del *pre-flop* mi posición original se puede convertir en última porque los jugadores que tengo detrás de mi hacen *fold*.

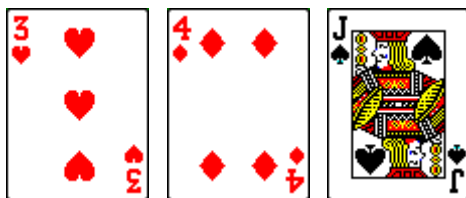
¿Cuándo se Utiliza este Recurso?

Cuando tenemos un proyecto de jugada. Ej: Escalera y color.

Mis Cartas



FLOP



Somos el Dealer y nos viene una apuesta simple con 2 jugadores que han hecho *call*, nosotros hacemos *raise*, todos hacen *call* -“¿Eso tiene sentido?”- Pues va a ser que sí. Tengo proyecto de escalera interna (necesito un 2), también tengo color en el back-door y además tengo un As.

En palabras de Federico: Cuidado cuando miras al abismo, porque el abismo también te mira a ti. -“¿Y esto que significa?”- Pues que no somos los únicos que conocemos el recurso de la Free card y cuando lo utilizamos la mesa nos esta *mirando*. -“Muy bien, muy bien...¿Pero que significa?”- Que en cuanto la hagamos dos veces habrá alguien que se de cuenta de lo que estamos haciendo y esa información la puede utilizar en su propio beneficio, de la misma manera que nosotros debemos estar pendiente de si alguien esta utilizando el recurso. -“Mira, yo no te entiendo nada ¿Pero de que información me estas hablando?”- Si nos damos cuenta que está utilizando el recurso de la Free card nos esta *diciendo* que lo conoce, ergo, el amigo algo ha leído sobre Hold'em y podemos imaginar que no jugará mal del todo. Sabiendo que ha leído algo del tema tendremos más fácil el trabajo de crearle un perfil y podremos anticiparnos a sus jugadas.

¿Cómo Jugar Contra una Free Card?

Si tenéis la mejor jugada sobre la mesa le pegáis un *re-raise* al vuelo o le pegas en *turn*. Fijaros que la Free card no deja de ser un Semi-Bluff.

Check-Call

Hacer *check* y después hacer *call* es una mala estrategia propia de jugador weak tight, pero hay casos en que es adecuado:

1. **Slowplaying:** Tenemos la nut y no nos interesa que se vaya nadie
2. Cuando sabemos un jugador muy posiblemente tenga una mano mejor pero el pot es tan grande que no me puedo ir
3. Si él que hace *bet* es un **farolero** habitual
4. Cuando venimos de un agresivo *pre-flop* y sabemos que seguramente alguien apostará. En este caso en concreto podemos optar por hacer *check-raise* (si tenemos una jugada fuerte) en lugar de *check-call*
5. Tenemos pareja de A o K con un **kicker bajo** en el flop. Ojo: No hacer *call* a un *raise* (cold call) y no dar carta gratis
6. Tenemos top pair en el *flop* pero no de A o K y la mano es multijugador (el pot está protegido). Ojo: Si es short hand hacer *bet* y si estamos en late position hacer *raise*
7. Ojito con el 10. Mucha gente juega con J-10 (con y sin *raise* en el *pre-flop*)
8. Ojito con los conectores en mesas loose. Ej: *Flop* 8-9-4

La mayoría de veces que tenemos cartas para hacer <i>call</i> en late position deberíamos hacer <i>raise</i> (Acuérdate de tu tatuaje: RAISE OR DIE)
--

Ej: Tienes overcards y estas en late position. Si haces *raise* y limpias la mesa (o parte de ella) tus probabilidades de victoria aumentan, estás eliminando jugadas directas y back-doors que luego son esos back-doors los que te ganan y dices que ha sido un bad beat. Que nos conocemos, my friend ;-).

Slowplaying

Recurso que consiste en hacer *check / call* en lugar de *bet / raise*.

¿Cuándo?

- Tienes una jugada muy fuerte o la nut
- Si existe la posibilidad de echar a alguien si apuesto
- Para dar una carta gratis y que alguien ligue una **segunda mejor mano**
- Para aumentar las odds y que el personal no se *pueda* ir
- El pot no es grande en ese momento

La clave esta en utilizar el recurso para dar a tus oponentes la oportunidad de ligar un buena jugada PERO **inferior a la tuya**. No me hagas una del coyote y con un trío dejes a alguien ligar una escalera interna ;-).

Check-Raising

Es hacer *check* con la *intención* de hacer después *raise* en la misma ronda. La principal utilidad del check-raising es la de mandar al personal para casa.

¿Cuándo?

- Tienes la mejor mano y no quieres hacer Slowplay
- *Estas seguro* que alguien detrás de ti va a apostar (*pre-flop* agresivo). Porque como nadie apueste das una carta gratis ¡Y como me entere que vas dando por ahí cartas gratis, me quito el zapato y hago una masacre!

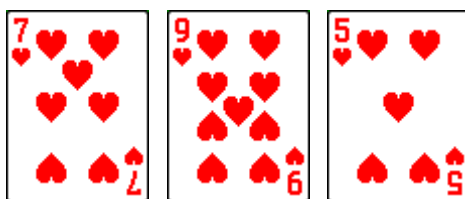
Consecuencias de ser un Check-Raiser

1. Tienes a la peña intimidada con lo que te vas a encontrar con cartas gratis
2. Cuando caiga una carta blank (sin valor) en el *turn* puedes hacer Semi-Bluff y nadie te vera porque creerán que tienes cartas pero que no has apostado en el *flop* para hacer *check-raise*

Siempre que puedas, utiliza el recurso del *check-raise* en el *flop* porque las apuestas son más baratas y *condicionas* la mano a tu favor. Fijaros que el *check-raise* es un recurso demoledor, aparentemente es lo mismo que hacer *raise* a un *bet*, siguen siendo dos apuestas simples, ¡PERO no es exactamente así! El efecto psicológico que causa sobre el personal es *mayor* que el de hacer *raise*.

Una de las películas de miedo que dieron más miedo fue “La mujer pantera”. Al principio querían disfrazar a la actriz de pantera y lo único que conseguían con eso era dar risa (lol ☺), así que el director opto por no enseñar en pantalla a la pantera, jugo con las luces y sombras de manera que se *intuía* la pantera. ¿En que reside el éxito de este recurso? En que cada uno se imagina a la pantera de la manera más espeluznante *para él*. Cada persona se imaginaba la pantera de manera diferente pero con la común característica que era de la forma que *más miedo* le daba. ¿A qué nos lleva esto? Pues de primera a ver la película y de segundas a llegar a la conclusión que no hay nada que de más miedo que lo que no se ve y se imagina –“Carreño, poker, poker...háblame de poker. Un poquito de por favor..., yo ya no sé, yo ya no sé...”-. Ok. Si hago un *check-raise* cada uno imaginara lo que mas miedo le de dependiendo del conocimiento del juego que tenga.

FLOP



¿Qué tengo? Puedo tener: Escalera de color, color, escalera, trío, dobles, etc. A que da mucho miedo ;-)
Auuuuuuuuuu... ☺

Odds

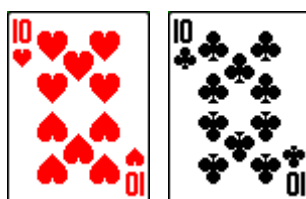
Folder

No te conviertas en un *folder*. Dícese del personaje que en cuanto no se cumplen las odds de la jugada hace *fold* inmediatamente, de manera que se convierte en previsible. A veces ahí que perder para después poder ganar (más).

Odds Falseadas

A veces una carta nos va bien a nosotros PERO le va mejor a otro jugador.

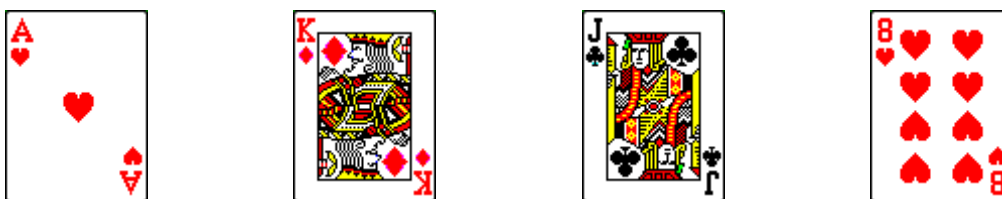
Mis Cartas



FLOP



TURN



RIVER



Consigo mi trío, pero OjO, muy probablemente pierda contra escalera.

A veces la misma carta nos viene bien a nosotros y a otro jugador, con lo que repartimos el pot y el cálculo de las odds no fue correcto.

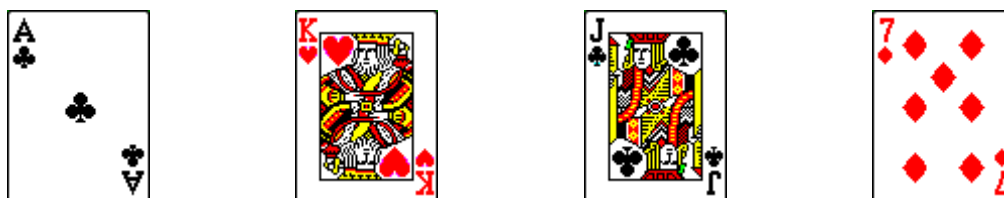
Mis Cartas



FLOP



TURN



RIVER

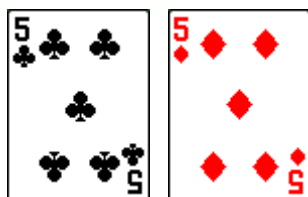


Muy probablemente alguien más tenga una Q.

Odds Agresivas

Delicado recurso que está a un paso de caer en el cuento de la lechera. Debemos tener mucho cuidado con lo que hacemos y sobretodo, aquí está el “quid” de la cuestión, contra quien. Debemos conocer a nuestro contrincante perfectamente para saber a ciencia cierta con qué cartas juegas y desde dónde.

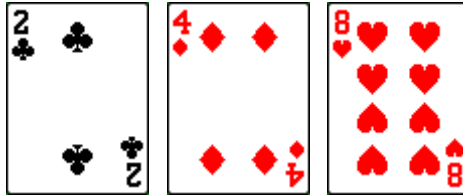
Mis Cartas



Texas Hold'em High Limit Póquer

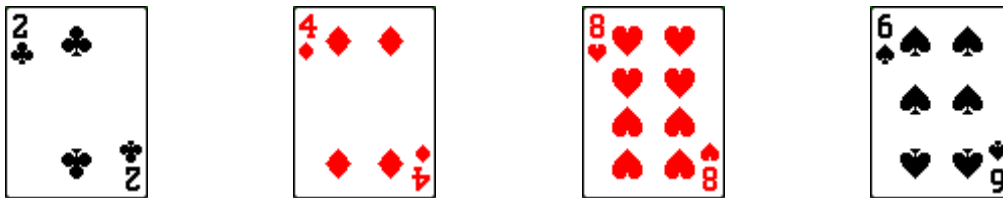
Jugamos desde el Big Blind. El amigo hace *raise* en el *pre-flop* desde *early*. Todos *fold* y nosotros *call*.

FLOP



Yo hago *check*, el amigo hace *check*.

TURN



Yo hago *check* y el amigo *bet*.

En este momento nos hace falta un tres para ganar. Contamos: 52 cartas – 4 de la mesa – 2 más = 46 cartas posibles. Haríamos los cálculos con 46 cartas, pero si pensamos bien, ¿Qué posibilidad hay de que el contrario tenga un 3? Es casi imposible que haya subido con A3 o K3 o 33, por lo que podemos hacer los cálculos sobre 44 cartas.

Matemáticas Vs Personas

Donde comienzan las personas acaban las matemáticas. Recordad que las matemáticas describen la realidad pero no la explican ;-).

Bluffing

En teoría la manera adecuada de hacer un Bluff (farol) es cuando piensas que el tamaño del pot compensa el riesgo de perder la apuesta.

Cuestiones a Considerar

1. N° de jugadores: A menor número de jugadores en la mesa, mayor probabilidad de acabar con éxito nuestra aventura.
2. Perfiles: No es lo mismo hacerle un farol a un jugador tight que a un looser.
3. Si llegados al *river* hemos perdido virtualmente y existe la posibilidad por mínima que sea de llevarnos el pot con un farol, se apuesta. Ej: Juego a la carta más alta con A-K. Ni que decir que estamos hablando de mesas Tight.
4. OjO: Nunca hacer un farol contra una jugada hecha.
5. Para hacer faroles se necesita sobretodo C O H E R E N C I A.

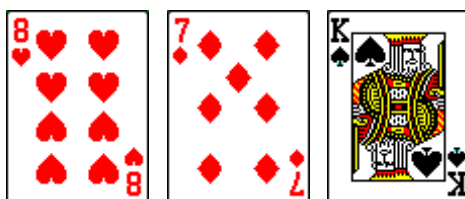
Un clásico:

Mis Cartas



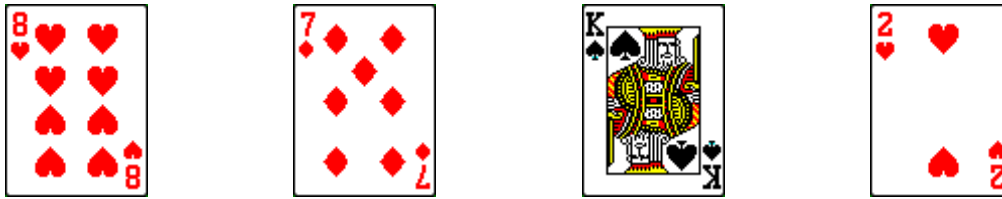
Hago *raise* en el *pre-flop*

FLOP



Hago *bet / raise*. Esto es coherente, aunque realmente estamos haciendo un Semi-Bluf

TURN



Hago *bet*. Más de lo mismo

RIVER



Ahora hago el farol propiamente dicho. *Bet*. Fijaros que no existe posibilidad de escalera ni de color. Coherencia.

Otro clásico:

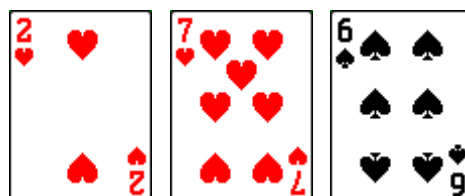
Estamos en late position y en el *turn* no ha apostado nadie ¿Qué hago yo...?

Especial para faroleros:

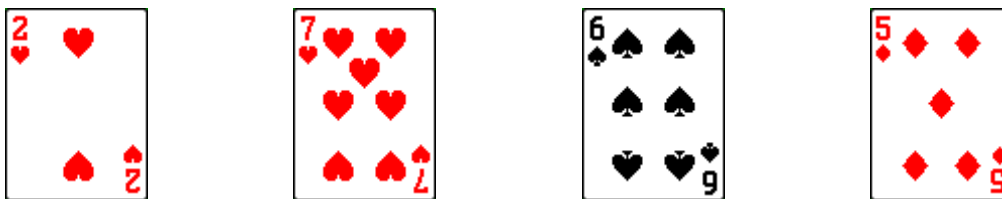
Mis Cartas



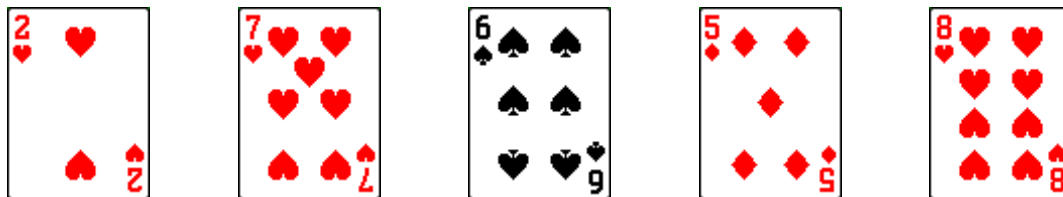
FLOP



TURN



RIVER



Ahora hago el farol *bet / raise* o *check-raise*.

En fin, imaginación, controlar los perfiles, el nº de jugadores y por favor... no mezclamos coca-cola con un ron de 12 años, ¡Ah! Se me olvidaba, además juguemos con coherencia.

Si un oponente está seguro que le vas a ver su apuesta, no está faloreando; si el piensa que vas a irte es posible que este faloreando.

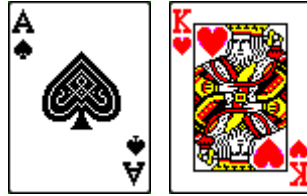
Si en la mesa creen que eres débil NO puedes falorear.

El Pot

Pot Grande

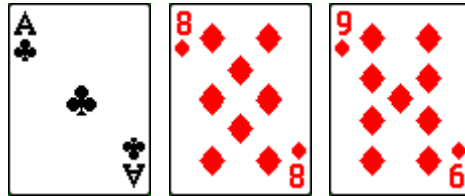
Nos interesa ganar inmediatamente.

Mis Cartas



En el *pre-flop* se ha llegado al *re-raise*

FLOP

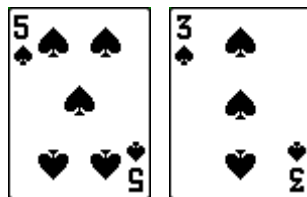


Hago *bet / raise*. Sin contemplaciones. Fastplay.

Pot Pequeño

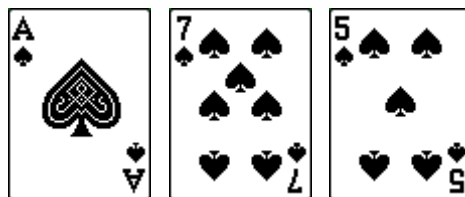
Me conviene jugar mas despacio, arriesgándome a perder claro.

Mis Cartas



En el *pre-flop* no ha habido ningún *raise*

FLOP



Me hacen *bet* ¿Qué hago? Pues *call*, *Slowplay*. Arriesgándome a que caiga otra pica. En esta misma jugada con el pot grande se hace *Fastplay*, ¿Capito? (Me he pasado a la pasta con huevo a ver si mejoro mi italiano ☺).

Call Vs Raise

Estoy en el *turn* y tengo la mejor mano. Quedamos tres jugadores, uno delante de mí (PRO) y otro detrás (looser). El de delante hace *bet*, ¿Qué hago yo? Vamos a ver:

- a) Si hago *raise* probablemente el de detrás haga *fold* y es posible que el delante también: Ganancias probables: 1 apuesta.
- b) Si hago *call*, probablemente el de detrás haga *call*. En el *river* se repite la historia: El de delante hace *bet*, ¿Qué hago yo? *Raise*. Ganancias probables: 3 apuestas mínimo.

Pot Equity

Equilibrar tu apuesta con las posibilidades de ganar el pot. Ej: Si tienes un 10% de posibilidades de ganar el pot, apuestas 10\$ con la intención de ganar un pot de 100\$. Este concepto es I-M-P-O-R-T-A-N-T-I-S-I-M-O. La diferencia entre un PRO y un looser es que el PRO siempre apuesta la cantidad adecuada o simplemente NO APUESTA. Te lo voy a repetir: La diferencia entre un PRO y un looser es que el PRO siempre apuesta la cantidad adecuada o simplemente NO APUESTA. La manera de ganar dinero en este bendito juego es tener clarísimo este concepto. SIEMPRE hay que apostar en relación con el pot. Te lo vuelvo a repetir: SIEMPRE hay que apostar en relación con el pot. Teniendo la misma jugada a veces no nos compensa el riesgo, ¿Cuál es la diferencia? El pot ¿Cómo sé si me conviene apostar o irme? La respuesta son LAS ODDS.

Raising

¿Cuándo?

- Bet Value: Para ganar más dinerito (aumentar el pot)
- Limpiar: Para echar jugadores
- Bluff o Semi-Bluff
- Free card
- Recabar información

Bet Value

El *raise* en late position es para aumentar el pot (ganar mas dinero) porque no vamos a echar a nadie. Una vez que la gente a puesto dinero se resiste a irse.

Limpiando

Un *raise* en early/medium position echa a los jugadores que actúan detrás y si alguno hace *call* cuidado porque tiene una mano legítima.

Bluff o Semi-Bluff

Es un sistema fantástico para variar el juego. Lo de fantástico es literal porque a veces ni tú mismo te crees lo que estas haciendo PERO es muy efectivo.

Free Card

Recurso imprescindible en la cartera del buen jugador junto con algún calendario subido de tono ☺.

Recabar Información

Si tenemos la mejor segunda pareja y nadie ha actuado delante de nosotros debemos hacer *bet*, -“¿Por qué?”- Porque las puestas en el *flop* son baratas (la mitad que en el *turn* y el *river*) y esto nos da la oportunidad de chequear al personal. Aunque parezca mentira hacer *raise* en el *pre-flop* y en el *flop* nos “ahorra” dinero porque pagamos barato por una información que de otro modo nos saldría más cara.

Cartas Usuales en Juego

Fijaros que no todas las cartas tienen la misma probabilidad de verse encima de la mesa. Hay ciertas cartas que son más propensas que otras a salir, quiero decir que la gente suele jugar con unas cartas más que otras.

- En mesas loose hay que tener en cuenta flops como 8-9-2 porque la gente suele ir con conectores, también suelen ser propensos a jugar con cartas menores suited –“¿Qué significa?”- Que hay que llevar cuidado con las escaleras internas. Los full son más probables con flops como estos 8-8-9, 10-10-9, etc.
- En mesas tight hay que tener en cuenta que si venimos de un *pre-flop* agresivo y en el *flop* cae, por ejemplo A-Q-8, será muy probable que alguien tenga pareja de ases o pareja de damas con un kicker alto y existe la posibilidad real de doble pareja. También hay que tener en cuenta que la gente suele ver los flops cuando juega con pareja como mínimo de 8
- Vigilar el *pre-flop*: un *raise* significa buenas cartas, *re-raise* muy buenas cartas o una pareja y un *re-re-raise* una pareja seguro
- Los full son más probables con flops como este J-J-10; A-A-Q, etc.
- El caso de las cartas J-10 es especial. Se pueden ver en ambas mesas. OjO con esta jugada, –“¿Por qué?”- Porque cuando cae la carta del *river* y falta un 2 para una escalera interna es extraño que aparezca PERO si falta un 10 o una Jota y la partida es multijugador, si tienes que apostar, apuesta a que aparece

Color y Escalera

Color

Con mas de 3 jugadores en la mesa se puede jugar agresivamente si llevamos alguna carta alta. Ej: A♣-2♣. Si llevamos cartas bajas jugar menos agresivamente.

Escalera

Jugar solo en mesas loose y no agresivas. Tener en cuenta que en partidas tough de High Limit no se suelen cumplir las odds para el color y las escaleras y es mejor jugar con big cards.

Maníacos

Recordad que suelen tener manos más frágiles que lo normal como A-3; K-4, etc. Hay que intentar *aislarlos*, -“¿Cómo?”- La posición en la mesa es un factor clave, fijaros que no es lo mismo tener un maníaco a tu derecha (actúa antes) que a tu izquierda (actúa después). Cuanto más a nuestra derecha lo tengamos, más controlado lo tenemos porque nos da la opción de decidir si queremos jugar o no, en otras palabras lo vemos venir. ¿Cómo jugar? Sin piedad: Raise or die. Si decides jugar *raises* / *re-raises*. OjO: Juega con tus mejores cartas.

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

Mesas Short-Handed (6 Máx.)

La Mesa

Hay que reestructurar las posiciones de la mesa (mesa de 6)

Early Position

- Small Blind: 1ª posición
- Big Blind: 2ª posición
- Under The Gun: 3ª posición (La posición siguiente al Big Blind)

Medium Position

- 4ª posición.
- 5ª posición (se puede considerar Late position si nuestro amigo del Button es tight)

Late Position

- Button

Consideraciones

- Al haber la mitad de jugadores **las probabilidades se dividen prácticamente por dos**. Ej: Es probable que haya 1 As, pero es raro que aparezcan 2
- **Tus big cards son más big** que en full ring
- **Los pots son más pequeños** que en full ring. Por lo general un buen jugador ganara más veces, pero pots más pequeños
- Las **fluctuaciones del bankroll** son muy notables debido a que se juega normalmente muy loose
- Tendencia de entrar “**on tilt**” del personal

La principal ventaja a priori en short-handed es que se juegan muchos manos, habiendo más ocasiones para equivocarse (se supone que los demás) con lo que la ventaja es para el buen jugador. En contra tienes que los pots no son muy grandes y te ves obligado a ganar más, en consecuencia a jugar más. Ahora bien, si resulta que la mesa es una mesa es *demasiado* loose, la ventaja de las big cards se pierde, el juego se convierte en típico de Low Limit (microlímites) con la particularidad que el pot es menor y en consecuencia no nos conviene. Un buen jugador a full ring puede no serlo en mesas short-handed y viceversa, un buen jugador de short-handed puede no serlo en full ring. No nos dejemos arrastrar por las modas y busquemos la mesa que más nos convenga.

¿Cómo Jugar?

- Con top pair o segunda mejor pareja tenemos serías garantías de éxito
- Podemos bajar un grupo en el ranking de manos en el *pre-flop*
- El juego mas loose viene de los blinds. Hay que tenerlos siempre vigilados y sacarlos de en medio a la primera oportunidad
- Hay que jugar muy agresivamente
- Hay que controlar los perfiles más que nunca
- En un principio no es buena idea jugar escaleras ni color en heads-up
- Si jugamos escalera deben ser abiertas. De escaleras internas nada de nada
- Para jugar color el *pre-flop* ha debido ser muy agresivo. Lo mejor es jugar color con al menos una big card. Ej: A♣ 2♣
- Jugar con sólo color no es aconsejable Ej: 4♣ 9♣. No se cumplen las odds
- No defender los blinds de manera irracional
- No te conviertas en un loser
- Si el juego es tight es buena mesa para robar los blinds
- No obsesionarse con el *castigo* de los blinds ni con los rakes

Psicología

Debes entender como piensan y como juegan tus oponentes. Debes encontrar su sistema y jugar contra ellos su anti-sistema. Aprende a leer las manos: Fíjate en “cómo” apuestan y con “qué” cartas. No te precipites en tus conclusiones. Aprovecha el tiempo cuando esperas para entrar en la mesa para estudiar a los jugadores, cuando ya estés en juego y no vayas a una mano aprovecha para fijarte en su juego. Controla sobretodo a tus dos jugadores de la derecha y a tus dos jugadores de tu izquierda.

Primero piensa en qué pueden tener tus oponentes, después piensa que creen tus oponentes que tienes tú y *cómo* han llegado a esa conclusión. Ese <<cómo>> esta directamente relacionado con la imagen que das en la mesa, así que piensa *cuál* quieres que sea tu imagen en la mesa.

Tells

Los tells se podrían traducir por tics o pistas del jugador que nos hacen intuir la fuerza de su jugada. En el poker presencial son muy importantes la entonación de la voz al apostar y la manera de coger las fichas al hacerlo. Muy importante es cuando masca chicle o fuma inmediatamente después de apostar, si te mira directamente a los ojos al apostar o desvía la mirada, si te mira a los ojos mientras espera que tú tomes una decisión, etc. No nos vamos a enrollar más porque lo que nos interesa son los tells on-line. Aunque no sé tiene la misma percepción de los tells en el poker on-line debido a que no tenemos la observación directa del rival, siguen existiendo tells que se pueden explotar.

A saber:

- **Rapidez en la toma de sus decisiones**
 1. Un retardo (delay) seguido de un *check* suele indicar debilidad y un retardo seguido de un *raise* suele indicar fuerza.
 2. Un *raise* rápido en el flop suele indicar máxima pareja.
 3. La utilización de los botones automáticos suelen indicar fuerza.
 4. Un “raise any” suele indicar pareja alta de inicio en el pre-flop.

- **Stack**
 1. Ingresar en la mesa utilizando la cantidad sugerida por el casino suele indicar que el amigo no sabe bien bien donde se mete. Si utiliza una cantidad muy superior indica que suele jugar en niveles más altos y que va a echar un rato. Si utiliza una cantidad cercana a 60 veces el SB, ojito con el amigo.
 2. Esperar al Big Blind para entrar en juego suele ser indicador de carácter tight.
 3. Cuando algún jugador tiene pocas fichas en la mesa está a un paso de entrar “on tilt” en cualquier momento.
 4. En NL ingresar en la mesa con pocas fichas suele significar que el amigo va a jugar All-in.

- **Enseñar las cartas:** Una de las características de la especie humana es fingir la emoción contraria a la que quiere ocultar, de ahí se colige que quien enseña las cartas suele ser un farolero habitual, a no ser que: él sepa que yo lo sé, y yo sepa que él sabe que yo lo sé y... si a mi abuela la pinto de rojo y le pongo cuatro ruedas sería un alfa romeo. Amigos Einstein dijo: "Hay dos cosas infinitas en el mundo: El universo y la estupidez humana, y del universo no estoy seguro". Es triste pero así están las cosas, dejados de especulaciones, la primera sensación suele ser la correcta.
- **El chat:** Perro ladrador poco mordedor. Quien está más pendiente de hablar que de su juego...

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

Saben aquel que dice... Un hombre entra en una pajarería y se compra un loro (el vendedor le vende un búho). Al mes de tenerlo, un amigo le pregunta: -"¿Qué? ¿El loro ya habla?"- y le responde -"No, hablar todavía no habla, pero se fijaaaaaa ¡¡¡" jajajajaja. Estoy pensando que no sería mal jugador de poker el búho ☺ aunque debería hacer pareja con el loro para que dijera "Raaaaaaaise" jajajajja. Si es que estoy mal, estoy mal. "Pá mi" que fueron los dibujos chinos de mi infancia que están pasando factura. En fin.

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 tío 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. Si quieres usar el chat para volver "on tilt" al personal lo único que debes hacer es "chulearlos" diciendo perlas tipo: "Me voy a quedar con todo vuestro dinero, así que por que no me hacéis una transferencia y acabamos antes".

4. 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.
5. 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 loser. El tiburón juega en muchas mesas y no tiene tiempo a decir chorradas. Su tiempo es dinero. Ojito con el tema.

I.A. (Inteligencia Artificial)

Si cogemos este manual y *lo metemos en un ordenador*, vamos, que diseñamos un programa con todas las posibles jugadas y formas de reacción, ¿Qué crees tú que pasaría cuando lo hiciéramos jugar? Perdería hasta la camisa, más bien todos los bits, jejeje ☺. En vez de funcionar con 0 y 1 funcionaría con 0 y -1 (chiste para informáticos). –“Pues yo no soy informático, listo, ¿Qué eres un listo;”-. No hay problema. Chiste para no informáticos.

En una reunión de antiguos alumnos. Suena un móvil de encima de la mesa y lo cogen...

- ¿Dime?
- ¿Qué si te puedes comprar el mercedes? Claro cariño.
- ¿Qué lo quieres full-equip? No hay problema.
- ¿Qué necesitas un abrigo de visón? Sin problemas, cómpratelo.
- ¿Qué no puedes salir con el abrigo sin diamantes? Pues claro que puedes comprártelos...
- Un beso amor.
- Se levanta y dice: ¡A ver! ¿De quién es el móvil éste? Jajajajajaja ☺.

Deep Blue

Es un programa que rueda en un ordenador *gigante* que es capaz de ganar algunas partidas al mismísimo campeón del mundo de ajedrez. ¿Por qué no gana todas? En palabras del campeón: <<Porque no es capaz de oler el miedo>>. Si jugaras lógicamente contra la máquina perderías siempre, ¿A qué viene esto? Pues viene a que nosotros debemos jugar *sistemáticamente* pero oliendo el miedo para ser capaces de variar nuestro juego adecuadamente y encima deprisa. No pienses, actúa. No des la oportunidad a tus contrincantes de verte dudar.

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 todo 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. No quiero entrar mucho en el tema por que solo falta que se “de bola” a estas historias poco menos que de terror.

Hay van unos datos para la reflexión:

- **Bots:** Robots (software) que se dedican a ganar a diestro y siniestro. Recordad el ejemplo de “Deep Blue”. No comment, excepto que a diestro y siniestro no le hace ninguna gracia que le ganen su dinero 😊.
- Se necesitan un mínimo de **100.000 manos** para que las estadísticas se puedan considerar un poco fiables. OJO, en un mismo nivel.
- 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 10.000 manos.

Como última reflexión quedaros con esta idea: Imaginaos que la máquina (familiarmente “el chino”) hace trampas y siempre hay alguien con la nut. ¿Cómo puede saber el casino que el tío de la nut va a llegar al river...?

Comentarios Finales

En la web de Simon (www.poquer-red.com) leí que alrededor de una mesa de poker están sentadas 9 ovejas esperando a ser degolladas y si no piensas así, ¡Tú eres una oveja! Ciertamente, nadie obliga a nadie a sentarse en una mesa. Piensa que lo que sabes te ha costado un montón de horas de estudio y dólares. Un semiprofesional está por encima de sus sentimientos, si tienes que pegar ¡PEGA! Porque esta mano has dejado vivo a un tío que en la próxima no dudará en machacarte hasta el final si tiene la menor ocasión.

A la ya de por sí complejidad del Hold'em hay que añadirle la complejidad del ser humano. Los libros te pueden orientar sobre lo que es teóricamente correcto pero no pueden estar dentro de las mentes de las personas contra las que juegas. No se puede saber porque aquel tío te ha pegado un *raise* cuando no tiene nada, a lo mejor ni siquiera ha visto sus cartas. La gente juega *distinta* dependiendo del día que ha tenido, precisamente esa es una característica que distingue a un semiprofesional: **Tú debes jugar exactamente igual todos los benditos días** independientemente de tu estado de ánimo. Me río yo de la meditación y el yoga zen, a esos los pondría a jugar al Hold'em a ver lo que les dura su autocontrol.

PACIENCIA Y DISCIPLINA. La diferencia entre los grandes y el resto de los mortales es su autocontrol. La teoría está al alcance de todos, con el tiempo y practicando la teoría llegarás a jugar más que bien al Hold'em pero sólo depende de ti, el llegar a ser grande. Recordar lo que todos sabéis, el fruto del trabajo de toda una semana puede desaparecer en tan solo unas pocas horas por no estar donde hay que estar, ese lugar no es un sitio físico, es una actitud.

El póquer no es un juego de cartas, es un juego de personas que juegan con cartas

Agradecimientos

- Quiero agradecer a los foristas de la web de Álex sus desinteresados consejos y ayuda; en especial al Amigo Álex, pionero y fundador de www.poquer.com.es. Sorprende en un mundo cada vez mas insolidario encontrar rincones como este. Simplemente GRACIAS a todos ☺
- Fikker, Sir Donald, Grischuck, Espectador, Nutter, Djquil, Klauss, Allogenes...
- Mención especial a Juan RekoPPokeR (Juan de Diego) por su colaboración en el tema de las odds y la supervisión de este manual. No os dejéis de pasar por su web www.rekoppoker.com para comprar los manuales de este bendito juego
- Gracias a la abeja Maya por convidarme a cazalla
- A Harrington, Skalansky, Miller, Malmuth, Brunson, Jones...
- A Jfitz por las imágenes de las cartas
- A mi amigo/hermano Fidel y al clan de los Calpe
- A mi amigo/hermano Oscar y su familia que también es la mía
- A la Gramoxone Ska Band
- A Simon (www.poquer-red.com), Alex (www.poquer.com.es) y Juan (www.pokerpoquer.com) por compartir el poker con todos nosotros
- A Federico (Nietzsche)
- A Tony, Qki, Maribel, Pepe, Luisa y Antonio
- A Cristobal (te echamos de menos...)
- A J.Carreño&Compañía por su perseverancia y fé en sí mismo
- A mis amigos por soportarme cuando estoy insoportable
- A la vida por no llegar a joderme lo suficiente como para poder hacer este libro

“Lo
que
se
hace
por
amor
sucede
siempre
más
allá
del
bien
y
del
mal.”

<<Más allá del bien y del mal>>

F. Nietzsche

“Come, Sancho amigo -dijo Don Quijote-
sustenta la vida, que más que a mi te importa,
y déjame morir a mi a manos de mis pensamientos
y a fuerzas de mis bad beats.
Yo, Sancho, nací para vivir muriendo,
y tu para morir comiendo.”

<<El Quijote>>

M.Cervantes

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. Nos interesa mesas con acción, el que quiera chill-out que se vaya a Benicasim.

All-in: Allaaaaaaaaa voy. Apostarlo todo. Típico *All-in* en NL: A-K en *pre-flop*.

Ante: Pequeña apuesta antes de jugar. Suele ser habitual en las fases finales de los torneos.

Back door: Literalmente puerta de atrás. Dejando a un lado las connotaciones sexuales se podría definir como una jugada en la recámara.

Tengo A♥-K♥

Flop: 10♥-K♠-7♣

Mi back door es el 10♥ porque me da la opción de ligar color si cae un corazón en el *turn* y otro en el *river*.

Bad beat: ¿Cómo definir lo indefinible? En palabras de Jones “Perder ante unas cartas que no debieran estar allí”. El Bad beat es la bestia negra de los jugadores de Hold'em.

Tengo A♥-J♠

Raise en el *pre-flop*

Flop: 10♥-5♠-A♣

Raise

Turn: 4♠

Bet

River: 4♣

Bet y me hacen *raise*. Hago *call*.

Cartas del amigo: 4♥-3♥. Gana con trío.

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 unas mesas o en otras. Como referencia te diré que se aconseja tener 350 veces el doble de la cantidad del Big Blind para jugar cómodo en la mesa, o sea, 350 Big bets. A efectos más realistas debes tener entre 40 y 60 veces el Small Blind por sesión. Si pierdes esa cantidad en una sesión no pasa nada, si la vuelves a perder en la siguiente, empízate a preocupar PERO si la vuelves a perder, Amigo, esa no es tu mesa, así que te vas al Ikea, la devuelves y te bajas de límite.

Bet: Apuesta. OjO: Cuando nadie ha apostado antes.

Bettor: Apostante.

Bet for value: Apuesta para ganar más dinero, NO para echar a la gente (limpiar).

Big Bet: Es un nombre genérico que se le da a la apuesta grande en el hold'em con limite, donde las apuestas mínimas en el turn y en el river son el doble que en el pre-flop y en el flop. En hold'em con limite, la apuesta del Big Blind es la mitad de una Big Bet. Ejemplo: En 1\$-2\$ el Big Blind pone 1\$, siendo \$2 la cantidad de la apuesta grande, o sea, de la Big Bet.

La Big Bet se usa en el Hold'em con limite como referencia al bankroll y a los beneficios por hora o 100 manos jugadas.

Ej01: Bankroll aconsejado: 350 BB (Big Bets) de bankroll en 1\$-2\$ son 700\$; (350 x 2\$) y en 2\$-4\$ son 1.400\$ (350 x 4\$). Ej02: Un buen jugador de hold-em con limite debe ganar sobre una Big Bet a la hora: 1 BB/hora, siendo la big bet independiente del nivel de la mesa. Siempre es el doble del big blind.

Blank: Rags. Carta que no vale para hacer ninguna jugada.

Blind: En Hold'em apuestas obligadas que efectúan los 2 siguientes jugadores al Dealer.

- **Small Blind:** Apuesta que realiza el jugador siguiente al Dealer que suele ser la mitad de una apuesta simple.
- **Big Blind:** Apuesta que realiza el jugador siguiente al Small Blind que suele ser una apuesta simple.

Ej: En una mesa de 2\$-4\$.

Small Blind: Apuesta 1\$

Big Blind: Apuesta 2\$

Bluff: Farol. Apostar sin mano legítima. De ahí el termino farolero a los que ponen farolas. Esta claro ¿no?.

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, aunque también se puede utilizar una careta de spiderman o algo similar. No sé por qué, pero todos los casinos se suelen inclinar más por la primera opción. No son nada imaginativos.

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 😊 lol (¡).

Call: Igualar la apuesta.

Call-cold: Igualar una apuesta doble como mínimo.

Cap it: Realizar la ultima 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 doble.

Dead money: Dinero que pone el personal cuando sus cartas no lo aconsejan pasando a engrosar el pot que seguramente se llevará otro. Suele ocurrir cuando te quedas atrapado, apuestas con unas malas cartas esperando que nadie haga *raise*, entra murphy en acción, *raise* ¿Qué haces? Pues hacer *call*. Dinero muerto.

Dealer: Repartidor y/o última posición de la mesa.

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, ósea, 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 mi 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 *flop* nadie apuesta, la carta del *turn* 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: 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 –“¿Perdon?”- 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: Limpiar la mesa. 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 *quemas* y vas a mas manos de las que debieras. Suele ocurrir después un bad beat.

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 gano. ¿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 mas alta que la máxima pareja de las cartas comunitarias.

Tengo J♣-J♦
Flop 8♦-9♦-2♠

Pair: Pareja. 2 cartas del mismo valor. Ej: 9♦ 9♣

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: Cantidad de dinero en juego.

Pot Equity: Apostar en relación con las posibilidades de ganar el pot. Ej: Si tienes un 10% de posibilidades de ganar el pot, apuestas 10\$ con la intención de ganar un pot de 100\$.

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: Apuesta doble.

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 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 porcentaje de ganancias en los torneos.

Royal flush: Escalera de color al As.

Runner: Cartas improbables 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 3 o 4 jugadores en una mesa de full ring.

Short stack: Pocas 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: SnG. Minitorneos. Torneos en una sola mesa.

Slowplay: Tenemos un monstruo de jugada y jugamos lento, sin *raises*.

Small bet: Apuesta simple. En una mesa de 2\$-4\$ la Small Bet son 2\$.

Split: Repartir el pot cuando empatas.

Stack: La cantidad de fichas con las que juegas.

Steal: Robación premeditada de los blinds.

Straight: Escalera.

Straight flush: Escalera de color. Yo lo más cerca que he estado de tener una escalera de color fue cuando un verano le pase una manita de mío a la escalera de la terraza ;-)

Sucker: 1. _Fish. Primo. 2. _ Antiguo jugador del Sevilla.

Suited: Cartas del mismo palo.

Tell: Gesto involuntario de un jugador que delata su jugada.

Three of a kind: Trio. 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: Tríó con dos cartas comunitarias.

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” 😊.