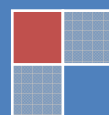


2010

Manual de Sit and Go

Hold'em Sin Límite

Juan Carreño Garro



INDICE

Introducción	01
Consideraciones Sobre la Manos Comentadas	03
Distribución de las posiciones en una mesa de 9 jugadores	03
Distribución de las posiciones en una mesa de 9 jugadores por zonas	03
Nomenclatura	04
Consideraciones Sobre la estructura de Blinds Utilizados	07
Consideraciones Sobre los Premios y el Rake	08
Premios	08
Rake	08
Listado estándar de mesas y sus rakes	09
Bankroll	10
Bankroll Aconsejado	10
Beneficios Esperados	12
ROI	12
Ganancias por Hora (Hourly Rate)	13
Multimesa	14
Técnicas de Juego Multimesa	14
En Cascada	14
En Set	14
Factores a Tener en Cuenta	15
Observaciones	16
Conceptos Técnicos	25
Probabilidad, Odds, Pot Odds y Odds Implícitas	27
Probabilidad	27
Odds	27
Pot Odds	27
Odds Implícitas (Implied Odds)	30
Diferencia entre Odds Implícitas y las Odds del Bote (Pots Odds)	30
Odds Implícitas Reversas (reverse implied odds)	31
Odds / Probabilidades Hold'em	33
Tabla de outs y probabilidades en %	34
Kicker	35
<i>Hablando de s'n'g</i>	36
Dominación	36
Carta Gratis (Free Cards)	37
Jugar con Posición	39
Achicar Espacios (Narrow the Field)	40
<i>Hablando de s'n'g</i>	42
Niveles Iniciales (Blinds Bajos)	42
Niveles Medios-Finales (Blinds Altos)	42
Apuesta de Continuación	43
<i>Hablando de s'n'g</i>	44
Comprometido con el Bote (Pot Commitment)	45
<i>Hablando de s'n'g</i>	45
Manipular el bote	46
Valor esperado (EV)	50
<i>Hablando de s'n'g</i>	51
ICM (Independent Chip Model)	52
Observaciones Sobre el ICM	53

Indice

Cuando NO es adecuado el ICM	56
Software	56
Fold Equity	57
Blinds Bajos	59
Manos Especulativas	62
Conectores del Mismo Palo (Suited Connectors)	62
Escaleras	63
Cómo Jugar los Proyectos	64
Pre-Flop	64
Post-Flop	68
Parejas	72
Parejas Menores-Medias	75
Premiums Cards	78
AA	78
KK	92
QQ	95
AK	97
Cartas Sólidas: AQ, AJs, KQs, JJ, 1010, 99.....	105
AQ, AJs, KQs	105
JJ, 1010, 99	108
Cartas con Value+ Desde el Final de la Mesa: A8+, K10+, Q10+, J10+	110
Errores Comunes en el Juego con los Blinds Bajos	112
Blinds Medios	113
El Tamaño de tu Stack es Clave	114
Manos Especulativas	115
Conectores del Mismo Palo y Pares Bajos	115
Premiums Cards	121
AA	121
KK	124
QQ	126
AK	128
Cartas Sólidas: AQ, AJs, KQs, JJ, 1010, 99.....	129
AQ, AJs, KQs	129
JJ, 1010, 99	132
Blinds: Ataque y Defensa	133
Blinds: Ataque	135
¿Con qué Cartas Atacar?	139
Blinds: Defensa	145
Errores Comunes en el Juego con los Blinds Medios	151
Blinds Altos	152
Fold Equity	154
El Stack	156
Stack Pequeño (Short Stack)	156
“Imponer Respeto” = Fold Equity.....	156
¿Cuántas son Suficientes Fichas?	157
Rango de Push	159
Robar, Doblar o Morir	160
Rebotar	163
Stack Medio (Average)	164
Aversión al Riesgo	165

Indice

All-in Indirecto	166
3 / 4 All-in	167
Explotando la Pasividad del SB	168
Stack Grande (Big Stack)	171
Any Two	172
Estrategia en la Burbuja	174
Jugador Ocasional	174
SPRO's	175
ICM (Independent Chip Model)	176
Errores Comunes en el Juego con los Blinds Altos	181
Los Premios	182
Tres son Multitud	183
Short Stack	183
Average Stack	187
Big Stack	190
Conclusiones	191
Errores Comunes en los Premios	191
Heads-Up	192
Tipos de Jugadores	195
Villano Pasivo	195
Villano Agresivo	195
El Small Blind (BTN)	196
Sin Cartas	196
Con Cartas	201
El Big Blind	203
Manos Buenas	204
Errores Comunes en el HU	206
Estadística	207
Tabla de Probabilidad para el Flop/Turn/River	208
Tabla de Outs y Probabilidades en %	209
Tabla que Relaciona las Odds con la Probabilidad	210
Tabla de Probabilidad de tener un As en las Cartas Tapadas	211
Tabla de Outs	212
Tabla de All-Ins Pre-Flop	213
Glosario de Términos	216
Agradecimientos	226
Despedida y Cierre	229

Introducción

Los S&G son un excelente manera de aproximarse a los MTT (Torneos multimesas) ya que son exactamente igual pero con menor número de participantes, con lo que nos es más fácil llegar a los premios y aprender a defendernos en las distintas fases de las que consta un torneo. Un S&G es como un torneo normal (MTT) pero en pequeño.

Un Sit&Go es un torneo de póquer de una sola mesa. Al contrario que sus hermanos mayores, los torneos multimesas (MTT), los S&G no tienen un horario preestablecido, por lo que da comienzo cuando se inscriben todos los participantes.

Dependiendo de la cantidad de jugadores podemos encontrar:

- De 2 jugadores (heads up)
- De 6 jugadores (shorthanded)
- De 9 o 10 jugadores (full ring)
- Desde 18 jugadores (s'n'g multimesa), etc.

Dependiendo del tiempo en el que se incrementan los blinds pueden ser:

- Estándar (10 minutos cada nivel)
- Turbos (5 minutos cada nivel)

Dependiendo de la estructura de los blinds pueden ser:

- Regulares (estructura diseñada para todos los torneos ordinarios de una sala)
- Especiales (estructura especial de blinds para todos los torneos extraordinarios de una sala (freerolls, clasificatorios, etc.)

En este manual vamos a hablar de un S&G full ring regular estándar de No limit Hold'em

Los S&G son la mejor manera de adentrarse en la modalidad de No Limit Hold'em teniendo nuestro bankroll controlado mientras aprendemos. Realmente lo que haces cuando pagas una inscripción es comprar fichas, y como son muchas fichas en relación al dinero que te han costado, pues te sale rentable a nivel de aprendizaje del juego.

La forma de inscripción es pagar el "buy-in" más el rake para la casa. Se suele indicar en el "lobby" de la siguiente manera: \$10+\$1. Lo que significa que vamos a jugar un torneo de 10\$ de inscripción real que se van a repartir en premios y 1\$ de rake para el casino.

Consideraciones Sobre las Manos Comentadas

A nivel didáctico veo mucho más interesante respetar la nomenclatura en inglés, porque es la forma más probable que os encontréis las manos posteadas en los foros. De esta forma, estaréis familiarizados con los términos y no tendréis problemas para comprender el desarrollo de la mano.

Nota: Iré traducción constantemente los términos originales en inglés También iré alternando los términos en castellano y los términos en inglés. La idea es que se os vayan quedando sin el esfuerzo de intentar aprenderlos “a lo bruto”, que por otra parte es totalmente inútil. Es mucho más fácil aprender los términos en el contexto adecuado. El contexto REAL.

Distribución de las posiciones en una mesa de 9 jugadores

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

Nota: La posición anterior al CO también se llama “hijack”.

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

Principio de la mesa (Early position)

SB: Small Blind (Ciega pequeña)
BB: Big Blind (Ciega Grande)

Nota: Se llaman “Ciegas” por que son apuestas ciegas, es decir, que desde esa posición de la mesa se apuesta sin ver las cartas.

UTG: (Under The Gun): 1ª posición después del Big Blind
UTG+1: 2ª posición después del Big Blind
UTG+2: 3ª posición después del Big Blind

Medio de la mesa (Medium position)

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

Nota: Si la mesa es de 10 jugadores, se añade la posición MP3 a la mesa.

Final de la mesa (late position)

CO: (Cut off): 6ª posición después del Big Blind (penúltima posición)

BTN: (Button): 7ª posición después del Big Blind (última posición)

Nomenclatura

Ejemplo de mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

Hero (CO): t1500

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is CO with A♥ K♠
5 folds, **Hero raises to t150**, BTN calls t150, 2 fold

Flop: (t345) 5♠ 8♠ 8♦ (2 players)
Hero bets t180, BTN calls t180

Turn: (t705) 4♣ (2 players)
Hero checks, BTN checks

River: (t705) 10♠ (2 players)
Hero checks, BTN raises to t1170 (All-In), **Hero folds**

*** (Inicio de la mano)

t15/t30 Blinds (*valor de las apuestas ciegas (ciega pequeña / ciega grande)*)
9 players (*número de jugadores involucrados inicialmente en la mano*)

SB: t1500 *Posición: Cantidad de fichas: (Small Blind tiene 1500 fichas)*

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

Hero (CO): t1500 *Nuestra posición en la mano. Nosotros como "Hero"*

BTN: t1500

Pre Flop (calle): (t45) (*cantidad del bote*) Hero is CO with A♥ K♠ (*nuestra posición y nuestras cartas iniciales*)

5 folds, **Hero raises to t150**, BTN calls t150, 2 fold

Fold = Abandonar la mano

Raises to = Aumentar la apuesta (Raises to t150 = Aumentar la apuesta a 150 fichas)

Calls = Ver la apuesta

Las 5 primeras posiciones de la mesa abandonan la mano (comenzando por UTG).
Nosotros aumentamos la apuesta a 150 fichas. BTN (Button) nos ve la apuesta. Los 2
blinds abandonan la mano.

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

FLOP

Flop (calle): (t345) (*cantidad del bote*) 5♠ 8♠ 8♦ (2 players) (*número de jugadores involucrados en la mano*)

Hero bets t180, BTN calls t180

Bets = Apostar (**Hero bets t180** = Nosotros apostamos 180 fichas)

Quedamos en la mano el BTN y nosotros que jugamos en CO. En el bote hay en ese momento 345 fichas. Nosotros hablamos primero porque tenemos la primera posición relativa de la mesa en ese momento. Apostamos 180 fichas. BTN ve la apuesta.

TURN

Turn (calle): (t705) (cantidad del bote) 4 ♣ (2 players) (número de jugadores involucrados en la mano)

Hero checks, BTN checks

Checks = Pasar

En el bote hay en ese momento 705 fichas. Nosotros hablamos primero porque seguimos teniendo la primera posición relativa de la mesa en ese momento. Nosotros pasamos, y el BTN también.

RIVER

River (calle): (t705) (cantidad del bote) 10 ♠ (2 players) (número de jugadores involucrados en la mano)

Hero checks, BTN raises to t1170 (All-In), **Hero folds**

All-In = Apostar el resto de las fichas

En el bote hay en ese momento 705 fichas. Nosotros hablamos primero porque seguimos teniendo la primera posición relativa de la mesa en ese momento. Nosotros pasamos, y el BTN aumenta la apuesta a 1170 fichas, que son todas las que le quedan. Nosotros abandonamos la mano.

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

-“¿Un héroe?”

Bueno, que queréis que os diga, es la nomenclatura estándar para hablar de una mano de poker. Nosotros somos “el héroe” y los demás jugadores son “los villanos”.

Nota2: De todas formas... ¿qué es un héroe? Tan sólo os dire que a veces hay un hombre..., a veces hay un hombre, que es el hombre de ese momento y ese lugar... ¡Está en su sitio! ¡ Ufff... me estoy dispersando...

o_O -“Este tío está como una moto...”-

*** (Fin de la mano)

Consideraciones Sobre la estructura de Blinds Utilizados

Cada nivel de ciegas dura 10 minutos.

Nivel 1	t15/t30
Nivel 2	t20/t40
Nivel 3	t50/t100
Nivel 4	t100/t200
Nivel 5	t150/t300
Nivel 6	t200/t400
Nivel 7	t300/t600
Nivel 8	t400/t800

Consideraciones Sobre los Premios y el Rake

Premios

Los premios se van a repartir de la siguiente manera:

50% de lo recaudado para el primer clasificado,
30 % de lo recaudado para el segundo clasificado,
20% de lo recaudado para el tercer clasificado.

Ej: En un S&G de buy-in de \$10+\$1(rake) los premios quedarían de la siguiente forma de una recaudación total de 100\$:

1°-50\$;
2°-30\$;
3°-20\$

Fijaos que del segundo premio al primero va prácticamente **el doble** de ganancias, por lo que es muy importante jugar para ganar siempre que se pueda. Se puede aplicar la máxima del deporte que esgrime que el segundo *pierde* una medalla y el tercero *gana* una medalla. Esta modalidad de juego nos va a motivar a no conformarnos con entrar en los premios, sino a querer ganar.

Ganar va a ser nuestro objetivo SIEMPRE

Rake

Recordemos que el rake es la comisión que se lleva el casino por dejarnos jugar la partida en sus instalaciones. Mientras que el rake para fixed (limit hold'em) suele estar entre el 4 y el 5% del bote, **el rake para los S&G suele oscilar entre el 10% de la inscripción a partir de mesas de 10\$ y el 20% de la inscripción en mesas menores de 10\$ (generalmente)**. Si nuestra intención es jugar S&G con intención de generar beneficios debe ser imperativo salir de las mesas con el 20% de rake porque es un lastre insalvable para nuestra economía. En otras palabras: Hay que salir PITANDO del micro-limite del S&G (generalmente mesas hasta 10\$) o encontrar salas donde el rake sea del 10%.

Si nuestro objetivo es aprender el juego no nos va a importar pagar ese rake porque nos compensa con la oportunidad de jugar un torneo NL con un mínimo gasto, PERO debes tener en cuenta que no debe estar en tu animo el lucro (ganar dinerito ;-), si no la correcta motivación del juego en micro-limites en S&G es APRENDER a jugar NL.

Listado estándar de mesas y sus rakes

Nota01: Cada casino tiene sus propias mesas y sus propios rakes pero generalmente suelen ser parecidos.

Nota02: La estimación de micro-límites, límites bajos (low limits), límites medios (medium limits) y de límites altos (high limits) es subjetiva.

Micro-límites (rake de 20%)

\$0.50 + \$0.10

\$1 + \$0.20

\$2 + \$0.40

\$6 + \$1

...

En general mesas hasta 10\$

Nota: La única excusa para pagar un rake del 20% es que estamos aprendiendo.

Mesas Low Limit (rake de 10%)

\$10 + \$1

\$20 + \$2

...

En general mesas hasta 50\$

Mesas Medium Limit (rake de 10%)

\$50 + \$5

\$90 + \$9

...

En general mesas hasta 100\$

Mesas High Limit (rake menor de 10%)

\$100 + \$9

\$200 + \$15

\$300 + \$20

\$500 + \$30

En general mesas a partir de 100\$

Bankroll

Bankroll Aconsejado

Debido a la naturaleza del juego, una gran parte de nuestros beneficios esperados dependen del juego en la burbuja, y en ella el resultado suele depender de un *flip coin*, es decir, de una situación donde el margen de victoria es exiguo frente al de derrota, siendo prácticamente una situación de 50-50. Claro está, si encadenamos una racha de victorias o de derrotas nuestro ROI se verá significativamente alterado. Estamos hablando que el resultado de unas pocas manos tiene una carga enorme sobre el resultado global de nuestro juego, es por eso que **el juego del S'n'G tiene una varianza brutal en niveles medios-altos.**

Consideraciones sobre el bankroll

- Hay que evitar sentarse en las mesas donde hayan jugadores ganadores
- Las decisiones erróneas en la burbuja tienen un impacto directo sobre nuestro margen de beneficios
- La clave para aumentar las ganancias por hora es jugar en más mesas.

Tabla de Bankroll Aconsejado

Mesa	Bankroll\$
Micro-limites	20-30 buy-in
Low Limit	50 buy-in
Medium Limit	100 buy-in
High Limit	100-? buy-in

Nota: Para jugadores *SPRO's* recomiendo el doble de lo indicado en esta tabla.

Ejemplo: El mínimo bankroll para jugar S&G es de 20 veces la cuota de inscripción de la mesa, es decir, el buy-in. Ej: La mesa mínima que he encontrado es de 0.50\$+0.10\$, por lo que necesito 12\$ para poder empezar a jugar en esa mesa (0.60 x 20).

El bankroll aconsejado está pensado para un nivel de juego medio-alto, por lo que si vas a comenzar a jugar y no tienes ni idea hazte la idea que vas a necesitar algo más. Mi recomendación es que destines 12\$ para jugar en 0.50\$+0.10\$ (o bankroll adecuado en la mesa más barata que encuentres) y juegues hasta que los pierdas, una vez llegado a este punto vuelves a ingresar 12\$ y vuelves a jugar esperando que esta vez te duren un poco más ;-). Aprender a jugar NL es más caro que aprender a jugar fixed (con límite), pero si lo hacemos como es debido, no nos tiene por que salir por un ojo de la cara.

Bueno, bueno, buenooooo.... y dónde está ese optimismo ☺. Antes o después nos haremos una máquina del nivel más miserable de S&G y querremos subir. Entonces

surge la pregunta: ¿Cuándo? **La respuesta es cuando tengamos conocimientos y bankroll suficiente como para subir de nivel.** Personalmente os digo que conocimiento tengo más bien poco por lo que me oriento por la segunda observación, el bankroll. Hay que subir cuando se tenga 20 veces el buy-in de la mesa superior. Ej: Tengo 12\$ para jugar en 0.50\$+010\$, cuando tenga 24\$ (1.2\$ x 20, ya que el buy-in superior es de 1\$+0.20) subiré de nivel.

¿Cuándo bajar de nivel? Pues cuando tengamos 20 veces el buy-in de la mesa inmediatamente inferior. Ej: Tengo 24\$ para jugar en \$1+\$0.20, la cosa esta malita y no pego una. Cuando mi bankroll sobre pase el límite de 12\$ me bajo de nivel.

Si no queréis ir subiendo y bajando necesitáis un bankroll acorde, es decir necesitáis mucho más bankroll para poder soportar una mala racha. En micro-limites (hasta 10\$+1\$) sugiero el doble, 40 veces el buy-in. Problema: Como estamos pagando un rake descomunal se nos va a hacer difícilísimo ganar 40 veces el buy-in de la mesa superior. Aconsejo esperar a jugar en Low Limit (a partir de 10\$+\$1) para plantearse seriamente el jugar con un bankroll doble del aconsejado para evitar estar subiendo y bajando.

Beneficios Esperados

ROI

ROI (**R**eturn **O**n **I**nvestment): Término bursátil reconvertido a término poquerístico que nos indica nuestro porcentaje de beneficio en los torneos. El ROI es el tanto por ciento del dinero ganado en relación con el invertido.

$$\text{ROI} = 100 \times \text{beneficio total} / \text{buy-in total}$$

Ej01: En un torneo de buy-in de 10+1 recibes un premio de 20\$.

$$\text{ROI} = 100 \times (20\$ - 11\$) / 11 = 81.81\%$$

Ej02: En un mes de juego de S&G en mesas de 10+1 he ganado 1400\$ y he pagado en buy-in 1100\$ (100 partidas).

$$\text{ROI} = 100 \times (1400\$ - 1100\$) / 1100 = 27.27\%$$

Observaciones

- El ROI tiene sentido cuando hemos jugado un número significativo de partidas
- Es conveniente tener diferentes ROI's para los diferentes niveles en los que jugamos
- El ROI se utiliza *sólo* en torneos debido a que tiene una inscripción fija en relación con un premio.
- ROI es el compañero de McCoy, que es el malo malo de la peli "Cabalgando con McCoy" lol;;j Allooooo Silverrrr Ou Weiiii ;;; Pum, pum pum (disparos)

ROI: Beneficios

Nuestro objetivo es APRENDER a jugar y no perder dinero, pero a fines informativos os anexo una tabla con los porcentajes de ROI esperados de un buen jugador.

Nota: *Si jugamos s'n'g turbos hay que bajarles un par de puntos al ROI esperado.*

Tabla de benéficos esperados

Mesa	ROI
6s	13%
16s	10%
27s	8%
38s	7%
60s	6%
114s	5%
215s	4%

Ganancias por Hora (Hourly rate)

Otra forma de medir las ganancias son las ganancias por hora (hourly rate)

Ej: Un ROI del 18.2 en 10+1 en 4 S'n'G por hora dan una ganancia por hora de \$8.

Incrementar el número de S'n'G jugados incrementa tus ganancias por hora pero reducen tu ROI

En definitiva funcionamos igual que el taller de la esquina, cobramos por hora. Jugando en S&G la cosa no está muy clara, porque si me guió por el ROI puede ocurrir que tenga un porcentaje altísimo PERO gane poco por hora y no me compense jugar. Y entonces llego internet... y las multimesas. Cualquier jugador que quiera sacar algún rendimiento a los S&G debe jugar en modo multimesa.

Multimesa

-“¿Cuántas mesas? AAAmigo, ya tenemos el temita. Vamos a distinguir dos perfiles de jugador:

a) Ocasional

La intención del amigo no es sacar tajada de los S&G, sino es no perder su escaso bankroll mientras aprende a jugar al NL. Las mesas adecuadas para este perfil son ni más ni menos que UNA.

El NL es un juego complicado donde hay que tener en cuenta multitud de factores a la hora de tomar una decisión, por lo que prestando toda la atención a una sola mesa poco a poco nos iremos dando cuenta de todo lo que dicen los libros y de cómo hay que jugar las manos, y todavía más importante, de los errores que comenten el personal y de nuestros los nuestros propios.

b) SPRO (semi-pro)

Aquí el amigo es un bandolero de la sierra (rollo Curro Jiménez) y no está por “hobby” echando unas manitas con los colegas. Esta por la pasta. Aunque seamos el mejor del mundo no nos va a resultar rentable jugar en una sola mesa, a no ser que el buy-in sea estratosférico, porque las ganancias por hora no nos compensan aunque eso sí, tendremos un ROI envidiable. Para este tipo de perfil se hace imperativo optimizar el tiempo y recursos por lo que inevitablemente tiene que jugar en más de una mesa. Pregunta:¿En cuántas? Todas las que puedas dominar.

Técnicas de juego multimesa

En cascada

Un sistema “cabal” es no hacer coincidir las mesas en las mismas fases del torneo. Ej: Abro una mesa, espero a que se eliminen la mitad de los jugadores y/o las ciegas se pongan a 100\$-150\$, entonces abro otra mesa. La primera fase del S&G es tight por lo que prácticamente no vamos a jugar y podemos prestar la atención a la primera mesa que está entrando en la fase decisiva. Para cuando se acabe la partida en la primera mesa, la segunda mesa está entrando en la fase decisiva y puedo prestarle la atención. Abro otra mesa. **Este es el sistema que recomiendo para empezar a jugar múltiples S&G.**

En set

Abro las mesas que decido jugar a la vez, de manera que me coincidan (aproximadamente) el tamaño de los blinds en todas las mesas abiertas. Cuando acabo de jugar en todas las mesas vuelvo a abrir otro set.

Factores a tener en cuenta

Debemos abrir tantas mesas como seamos capaces de poder jugar prestando la suficiente atención a todas ellas de manera que nos compense económicamente jugar un poco peor

Existen tantos sistemas como personas y por ahí leeréis o escucharéis gente que tiene abiertas doscientas mil mesas mientras toma café, lee el periódico y ve la TV. En fin, nosotros a lo nuestro y a encontrar nuestro límite.

1.- La capacidad de nuestro monitor

Jugar S&G no es lo mismo que jugar fixed a nivel de “ver” las partidas. El fixed se puede jugar viendo solamente una partida y todas las demás solapadas por debajo, de manera que a efectos prácticos sólo vemos una partida a la vez. No es lo ideal pero se puede hacer. En cambio en los S&G debemos ver todas las partidas que juguemos a la vez, porque aunque sea de reojo debo de estar informado en cada momento de lo que está ocurriendo en la partida. ¿A que nos lleva esto? Pues que **un buen monitor es imprescindible para jugar S&G.**

2.- Nuestro nivel de juego

Parece obvio que cuantas más mesas tengamos abiertas, más decisiones debemos tomar, ergo, más fácil será cometer un error. Debemos tener un conocimiento del juego suficiente para poder enfrentarnos a las situaciones que se nos van a presentar, y debemos decidir en segundos. Cuanto más partidas hayamos jugado y más experiencia tengamos, tomar estas decisiones nos va a resultar más fácil.

3.- Nuestra capacidad de análisis rápido

No todos somos iguales, cada persona de este bendito mundo tiene unas cualidades más desarrolladas que otras. Cuando juegas en muchas mesas debes ser capaz de tomar una decisión en segundos. Nuestra capacidad para realizar este proceso nos va a limitar la cantidad de mesas que podemos abrir.

En conclusión hay que adecuar el número de mesas abiertas a nuestros conocimientos de NL, a nuestra capacidad de análisis y a nuestro monitor

Observaciones

Sit and Go: Estrategia General

La estrategia general para jugar un sit and go (s'n'g) es ser muy cauteloso en los primeros niveles, cuando los blinds están bajos. No involucrarse en botes grandes a no ser que tengamos grandes cartas e intentar jugar las manos especulativas con el menor castigo posible y en botes multijugador. En los primeros niveles de un s'n'g no podemos ganarlo pero si que podemos perderlo.

A medida que los blinds vayan subiendo, tendremos que aumentar nuestra agresividad, y tendremos que comenzar a robar los blinds siempre con buenas cartas y con la posición ganada.

Cuando los blinds estén altos, dependiendo de nuestro stack en ese momento y de los stacks de los blinds, tendremos que jugar mucho más agresivo, incluso deberemos atacar los blinds con cartas marginales y siendo agresivos desde cualquier parte de la mesa con buenas cartas.

Sistemas de Referencia

Debido a la estructura de los torneos mediante niveles en que las ciegas (blinds) van incrementándose, nos es muy fácil desorientarnos y cometer un error. El principal problema es “Cuándo” y “Cuánto”. El momento de la apuesta y la cantidad de la apuesta.

Cuanto más tiempo dure un torneo, más posibilidades tenemos de desorientarnos

Por esta razón, aprender a jugar S'n'G es muy importante, porque nos ayuda a encontrar “el tempo” del torneo. Cuando lleguemos a estar cómodos jugando un S'n'G, entonces estaremos preparados para adentrarnos en un torneo multimesa (MTT) de unas cuantas horas de duración.

Como os he dicho antes, cuanto más largo es un torneo, más fácilmente nos desorientaremos. Jugar un S'n'G de 10 jugadores (o 9 jugadores) con subida de nivel cada 10 minutos (u 8 minutos) y perderse, es como perderse yendo a comprar el pan. De ahí, que sea perfecto para coger el “tempo” del torneo.

Nota: Si me veis con 4 barras en una bolsa de tela roja con cuadros blancos por medio del Bellagio en chancletas preguntando a una camarera por donde se llega al torneo, es que la cosa esta malita.

Blinds Bajos

En los primeros niveles el sistema de referencia **es el stack**.

Debido a la desproporción de fichas con el valor de los blinds, a la hora de apostar debemos tener en cuenta el stack de cada villano.

Blinds Medios

Cuando el valor de los blinds dejan de ser insignificantes con respecto a nuestro stack para convertirse en significativos, es cuando debemos empezar a robar los blinds y en ese momento **el valor de BB (Big Blind) se convierte en la referencia de nuestro juego**.

Blinds Altos

En la burbuja, el sistema de referencia es el jugador con menos fichas (stack) y la BB. Y una vez en los premios el sistema de referencia **es el stack de cada jugador**.

El Valor de las Fichas no es el Mismo en Cash Game que en Torneos

En cash game (juego con dinero real) el valor de las fichas equivalen a su valor real en dinero, es decir, que una ficha de 10\$ tiene un valor de 10\$, PERO cuando jugamos torneos, el valor real en dinero contante y sonante de las fichas NO corresponde al valor de la ficha. Cuando nos inscribimos en un torneo, compramos un determinado número de fichas, pero debido a la estructura de reparto de premios, el valor de las fichas en su relación con el dinero que se reparten en los premios irá cambiando a medida que el s'n'g se vaya desarrollando.

El valor en dinero real de tu stack depende de la distribución del resto de las fichas del torneo entre los demás jugadores en un determinado momento del s'n'g

En Torneos, Ganar Fichas y Ganar Dinero son Conceptos Diferentes

En Cash (juego con dinero real) el valor esperado es lo mismo que equity (la cantidad **de dinero** que un jugador espera ganar a largo termino)

Pero en torneos

Ganar fichas es diferente a ganar dinero

Debido a la estructura del reparto de los premios en los torneos, las fichas no son dinero. Si venimos de jugar Cash (mesas con dinero real) este concepto es nuevo. ¿Esto qué significa? Pues que debido a la relación de las fichas con los premios (fichas con dinero real) Ganar o perder fichas no tiene un impacto directo real en la cantidad de dinero que ganamos o perdemos. Cuantas más fichas tengamos, menos “valor” tiene cada ficha. Y al contrario, cuantas más fichas tengamos, más “valor” tiene cada ficha.

Supongamos que juego un S'n'G de 9 jugadores 100\$+9\$.

Esto implica que pago 100\$ para los premios y 9\$ es la comisión del casino. Con esos 100\$ compro 1500\$ en fichas. Por lo tanto:

$100\$ \text{ buy-in} / 1500\$ \text{ en fichas} = 0.06\$ \rightarrow \text{Cada ficha vale } 0.06\$$

Jugamos el torneo y lo gano. Debido a la estructura de los premios, gano la mitad del dinero que hay para premios, en este caso, 450\$. Para ganar el torneo he tenido que ganar todas las fichas que hay en la mesa, que son 13500 (9x1500). Por lo tanto:

$450\$ / 13500 = 0.03\$ \rightarrow \text{Cada ficha vale } 0.03\$$

El valor de las fichas en el principio de un s'n'g es el doble que al final del s'n'g

Valor esperado (EV)

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

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

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

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

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

EV: La fórmula

EV =

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

cEV

En torneos utilizaremos la fórmula del EV (cEV) teniendo en cuenta que estamos hablando de fichas que le quitas o pierdes contra un determinado jugador en un determinado momento del juego.

Juego Justo (EV=0)

Ej: Lanzar una moneda al aire.

La probabilidad de que salga cara es del 50% (0.5)

Si sale cara ganas 1\$, si sale cruz pierdes 1\$.

$$EV = (0.5) (1\$) + (0.5) (-1\$)$$

$$EV = 0\$$$

Juego a favor del jugador (EV+)

Ej: Lanzar una moneda al aire.

La probabilidad de que salga cara es del 50% (0.5)

Si sale cara ganas 1.10\$, si sale cruz pierdes 1\$.

$$EV = (0.5) (1.20\$) + (0.5) (-1\$)$$

$$EV = 0.60 + (-) 0.50$$

$$EV = + 0.10\$$$

Juego en contra del jugador (EV-)

Ej: Lanzar una moneda al aire.

La probabilidad de que salga cara es del 50% (0.5)

Si sale cara ganas 0.80\$, si sale cruz pierdes 1\$.

$$EV = (0.5) (0.80\$) + (0.5) (-1\$)$$

$$EV = 0.40 + (-) 0.50$$

$$EV = - 0.10\$$$

Las Fichas que no Pierdes es Dinero que Ganas

Debido a la característica especial del valor de las fichas, es sumamente importante decidir CUANDO las voy a emplear (más bien CONTRA QUIEN me las voy a jugar), porque lo que hay que tener meridianamente claro, es que en el principio de un s'n'g

En cada mano que NO JUEGO estoy ganado dinero

No Existen Manos Triviales en Torneos de No Limit

Este concepto es clave. Cada vez que jugamos una mano, debemos ser conscientes que estamos poniendo en juego TODO nuestro stack. C-a-d-a v-e-z y lo repito c-a-d-a v-e-z que entro en una mano estoy poniendo en juego TODO mi stack. Este punto es muy importante. Debido a que en un torneo tenemos un número limitado de fichas y a poco que se complique una mano estaremos comprometidos con el bote, debemos seleccionar todavía más las manos que vamos a jugar y sobretodo CUANDO las vamos a jugar. No podemos recargar fichas como en cash.

El “*a ver qué pasa*” es una mala premisa y en torneos es una invitación para el desastre

En NL Cash Game la Referencia es “La Imagen” y en Torneos NL es “El Tempo”

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

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

Nota: Un S’n’G es un torneo de un determinado número de personas (6, 9, 10, 18, etc.)

En los torneos la presión de los blinds junto con nuestro stack relativo al de los demás nos “obliga” a jugar de una determinada forma en cada momento del torneo.

Cada Decisión Debe Tener por Objetivo Inducir al Error

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

Cada movimiento debe tener por objeto poner al otro jugador en una situación en la que deba tomar una decisión dándole la opción a equivocarse

Evalúa el Juego Antes de Hacer Ningún Movimiento Comprometido

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

Tu primera misión al entrar en una mesa es saber contra quien juegas

No Hagas Apuestas del Tipo: Ni Arriba ni Abajo, Sino más Bien Todo lo Contrario

¿Qué significa esto? Pues que DEBEMOS saber exactamente lo que apostamos, debemos apostar la cantidad exacta para nuestros fines. No dudéis a la hora de apostar la cantidad. Este concepto lo tenemos que tener claro. Fijaros que os dicen las apuestas de los demás jugadores y fijaros en vuestras propias apuestas, *no digáis nada que no queráis decir*. Manipular el bote de modo que se juegue a la grande (con cartas grandes y juego fuerte) o a la chica (juego especulativo) NUNCA a medio gas. O vamos o no vamos. **Apostar sin saber cuánto y por qué es un error y CARO.**

Debemos apostar la cantidad exacta para nuestros fines

No te Compliques la Vida

Aprende 4 conceptos y no te salgas de ellos. Mientras estés aprendiendo, dedícate a ver que pasa a tu alrededor y juega las manos de manera simple y directa. No improvises. Comprende 4 conceptos básicos para cada momento del torneo y atente a ellos. Con el tiempo, a medida que aumente tu experiencia, podrás ir ampliando tu arsenal de movimientos, porque comprenderás lo que estás haciendo y sabrás descubrir cuál es el momento adecuado para utilizar los recursos.

Mientras estés aprendiendo juega las manos de manera simple y directa

No Entres “On Tilt”

Debes comprender que aunque juegues correctamente y que en todos tus movimientos tengas cEV+ puedes encadenar una mala racha. Los S'n'G son una variante con mucha varianza en niveles medios-altos. NO hay problema. **Tu problema es revisar las manos y verificar que no te has equivocado en alguna decisión.**

Tu obligación es jugar cada mano de la mejor forma posible. PUNTO.

Juega con Cartas

Cuando entres en juego debes tener una buena razón para hacerlo. El buen juego compensa las malas cartas PERO a nosotros se nos aplica la teoría inversa, es decir, que el mal juego se compensa con buenas cartas: “*tight is right*”. Mientras estés aprendiendo necesitas apoyarte en las cartas para jugar la mano.

La falta de conocimiento teórico se compensa con buenas cartas

No Abuses Robando Botes

Es necesario robar algunos botes PERO ¡no todos! Antes o después te vas a liar en una mano sin sentido y vas a perder medio stack. **Limítate a robar cuando sea el momento de robar.** Recuerda que cada vez que entras en una mano estas poniendo en juego todo tu stack. No existen manos triviales en NL.

Cada vez que entras en una mano estas poniendo en juego todo tu stack

Las Fichas del Bote NO son Tus Fichas

No intentes recuperar fichas. El poker es un juego donde las fichas van y vienen, y las fichas no son de nadie. Esta idea cuesta de entender al principio porque consideramos (erróneamente) que al poner fichas en el bote nos involucramos en él personalmente. Nada más lejos de la realidad. **Las fichas del bote NO son mis fichas.**

No te sientas comprometido con el bote cuando no lo estés

Cuando Dudes la Cantidad que Apostar, Apuesta por Arriba

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

En general

Apuesta más, cuanto menos quieras que te vean la apuesta

Conceptos Técnicos

En este apartado, voy a repasar los conceptos que voy a ir utilizando a lo largo del libro. Ya sé que no hace falta que los repasemos porque vosotros sois unas máquinas y el Sklansky os trae las cervezas... pero siempre hay algún despistado. De todas formas, la metodología del libro esta estructurada de tal forma que se puede seguir el contenido sin conocimientos exhaustivos previos, aunque siempre es recomendable haberles pegado un vistazo previamente.

Como siempre no voy a dar nada por sabido y voy a ir explicando las cosas sobre la marcha, pero los conceptos básicos los podréis encontrar en esta sección. Los teneis compilados de forma que se puedan utilizar como consulta en cualquier momento.

Tambien ireis encontrando un subapartado que se llama "*Hablando de s'n'g*", en el cual matizaré el aspecto técnico tratado adecuándolo al tema de este libro, los Sit and Go's.

- "*Mira Carreño machote, que yo acabo de volver de Las Vegas...*" -

Bueno, pues si quieres te saltas estas parte, y si tienes alguna duda en cualquier momento, le pegas un vistazo.

Probabilidad, Odds, Pot Odds y Odds Implícitas

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

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

Probabilidad

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

Odds

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

Pot Odds

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

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

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

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

Análisis de las respuestas elegidas:

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

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

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

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

Tenemos el 19.14% de posibilidad al descubrir la próxima carta que aparezca de que sea una de nuestras 9 cartas de las 47 cartas que desconocemos. Ojo, que “desconocemos”, porque en el mazo no hay 47 cartas, en el mazo hay 32 (52 cartas originales – 20 repartidas a los 10 jugadores). -¿Esto qué significa?-. Pues que asumimos el hecho que “todas” las cartas están dentro de esas 32 cartas restante del mazo.-“No lo entiendo ☹”-. Pues que de alguna forma debemos realizar las operaciones y nos vamos a creer a efectos de realizar nuestros cálculos que las cartas que nos convienen para realizar nuestra jugada están en el mazo. Vuelvo a incidir que las matemáticas describen la realidad y no la explican, sólo son una herramienta para

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

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

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

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

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

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

Fijaos ahora: Apostando 1\$ en el juego de cara o cruz de una moneda, ganamos 2\$ cada vez que salga cara y perdemos 1\$ (nuestra apuesta) cada vez que salga cruz, ¿Nos es rentable esa apuesta? Calculemos las odds: ¿Cuál es el bote? En este caso la recompensa es de 2\$. ¿Cuánto tengo que apostar? 1\$. A dividir: 2 (bote) / 1 (apuesta) = 2. ¿Cuáles son las odds? 2:1. ¿Cuáles son las odds reales del juego? 1:1. AAAmigo, esto es otra cosa. Aquí sí que me interesa jugar porque tiene un valor esperado positivo

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

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

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

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

Odds Implícitas (Implied Odds)

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

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

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

Diferencia entre Odds implícitas y las Odds del bote (Pots Odds)

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

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

Ej: Parejas menores en los primeros niveles de un torneo.

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

Hablando de torneos

Las odd implícitas en torneos son muy importantes debido al concepto del *Pot commitment*.

Odds implícitas reversas (reverse implied odds)

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

Ejemplo01: Jugamos un bote multijugador en el inicio de un torneo con A♠ 3♠ esperando conectar con el flop un proyecto máximo de color y en el flop aparece esto: A♣-6♥-7♥

En ese momento tengo pareja máxima PERO muy probablemente algún villano tenga otro As y muy probablemente tenga mejor kicker (segunda carta). Por si fuera poco, algún villano es posible que haya conectado con el flop un proyecto de color y/o un proyecto de escalera. ¿En esta situación es correcto que yo tenga en cuenta las odds implícitas? N-O. En caso de que mi mano mejore **no tengo garantizado** que sea la nut (mejor mano final) por lo que no es adecuado que tenga en cuenta las odds implícitas.

Ejemplo02: Jugamos un bote multijugador en el inicio de un torneo con A♠ K♦ esperando conectar con un As o una K y en el flop aparece esto: Q♣-10♥-9♥.

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

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

¿Por qué?

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

Regla Básica

Debemos tener potencialmente la mejor jugada para jugar agresivo

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

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

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

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

Situaciones típicas para buscarse problemas. El consejo de vuestro amigo Carreño es:
NO TE BUSQUES PROBLEMAS.

Odds / Probabilidades Hold'em

Tabla de Odds/Probabilidad para el Flop

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

Tabla de Odds/Probabilidad para el Turn

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

Tabla de Odds/Probabilidad para el River

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

Tabla de Odds/Probabilidad para el Turn y River

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

Tabla de outs y probabilidades en %

Un *out* es una carta que necesitamos para completar nuestra jugada.

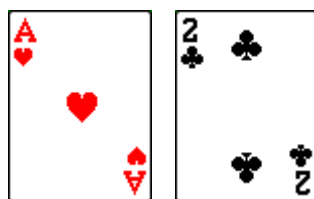
Número de Outs	Después del Flop Faltando 2 cartas % Probabilidad	Después del Turn Faltando 1 carta % Probabilidad
Number of Outs	After Flop Two Cards to Come	After Turn One Card to Come
	PERCENTAGE	PERCENTAGE
1	4.3	2.2
2	8.4	4.3
3	12.5	6.5
4	16.5	8.7
5	20.3	10.9
6	24.1	13
7	27.8	15.2
8	31.5	17.4
9	35	19.6
10	38.4	21.7
11	41.7	24
12	45	26.1
13	48.1	28.3
14	51.2	30.4
15	54.1	32.6
16	57	34.3
17	59.8	37
18	62.4	39.1
19	65	41.3
20	67.5	43.5

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. En ese caso, el jugador con el kicker más bajo **está dominado**.

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 villano



Hablando de s'n'g

Dominación

Recordemos que el concepto de dominación se refiere a cuando una de nuestras cartas es la misma que una de nuestro adversario, siendo el kicker de este (nuestro adversario) mayor que el nuestro.

Ej: Mis cartas K-Q, cartas del villano A-K, en un flop como este K-9-8. Mis cartas están dominadas. Los dos tenemos parejas de K's pero su kicker es mayor que el mío. Su kicker es el As mientras que el mío es la Dama.

AK

AK tiene una característica especial en torneos que no tiene en cash. El concepto de "dominación". En cash un buen jugador difícilmente se involucra en una mano sin el mejor kicker, PERO en torneos, debido a la presión de los blinds y al escaso número relativo de fichas, los villanos tienen propensión a ir hasta el showdown con su top pair. Esta es la razón por lo que las odds implícitas de AK aumentan considerablemente en torneos. Si el villano conecta su A o su K en el flop, es prácticamente seguro que te pagará todo su stack.

El porcentaje de victoria de AK sobre Ax es de 75% / 25%
El porcentaje de victoria de AK sobre Ax(s) es de 70% / 30%

(x) = Cualquier carta excepto A o K

(s) = del mismo palo (suited)

Nota: *Porcentajes aproximados.*

Carta Gratis (*Free Cards*)

El recurso de la *Free card* se emplea cuando tenemos la última *posición relativa* haciendo *raise* a la última apuesta para dar a entender que llevas un buen juego e incentivar la actitud de *Check to the raiser* de los villanos. 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 apuesto en la siguiente calle ahorrándome** una apuesta. Siempre y cuando la carta de la siguiente calle no me haya ayudado.

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

Nota2: *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*.

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

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

b) Jugando con posición y teniendo una jugada, tenemos posibilidad de tener UNA MEJOR en el river.

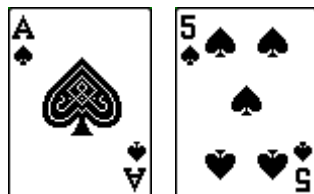
Recordar que **cada vez que apostamos estamos abriendo el bote**, por lo que si tenemos una jugada, pero no lo suficientemente buena, es mejor no apostar para no dar la oportunidad al contrario a que te haga un *raise*, con lo que te echa del bote sin posibilidad de ver más cartas.

c) Es un recurso para inducir al farol.

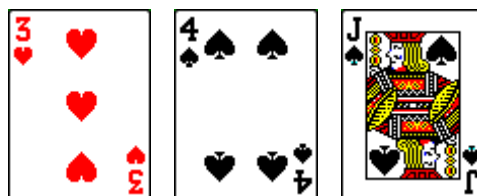
Es un recurso para mostrar debilidad cuando tienes una mano fuerte con la intención de que el villano apueste pensando que no llevas nada y que vas a tirar tus cartas ante su apuesta.

Ejemplo: Cuando tenemos un proyecto jugando con posición.

Mis Cartas



FLOP



Somos el button (BTN) y nos viene una apuesta pequeña 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 un proyecto de color y además tengo un As.

Y ahora viene lo bueno: Aprovechando la tendencia de los jugadores a pasar para que hable el jugador que ha aumentado la apuesta originalmente, si la carta del turn no completa ningún proyecto, **no apuesto** (check) llegando a la última calle (el river) gratis, es decir, ahorrándome la apuesta en el turn.

Jugar con posición

1. Jugar con la posición nos permite ver la actuación de los demás jugadores antes de apostar, por lo que somos el jugador de la mesa que tiene más información en el momento de apostar.

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

2. Es más fácil controlar el tamaño del bote.

Podemos mantenerlo pequeño porque no tenemos la mejor jugada o aumentarlo porque sí que la tenemos. Es mucho mejor jugar con posición para jugar

proyectos. Podemos darnos cartas gratis. Cuando tenemos la posición es mucho más fácil llegar al river, y una vez allí las decisiones sin una gran jugada son mucho más fáciles.

3. Cuando juego con posición es mucho más fácil sacar el máximo dinero al otro jugador cuando conectamos los dos una jugada PERO la mía es mejor que la suya.
4. Ser el último jugador en hablar **me da ventaja**, independientemente de la fuerza de mi mano, a la hora de apostar porque

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

-“¿Y esto qué significa?”-

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

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

Y yo soy el último en hablar, por lo que

5. Tengo la última opción de realizar un farol.

Achicar Espacios (Narrow the field)

¿Qué es achicar espacios?

Es limitar el número de jugadores en una mano.

¿Cómo se achica espacios?

Por medio de nuestra apuesta pre-flop.

¿Para qué hay que achicar espacios?

1.- Cuantos menos jugadores hayan en una mano, más aumentan nuestras posibilidades de victoria.

Ejemplo: Una pareja de ases es la combinación de cartas tapadas más potente del Hold'em pero aun así, dos villanos que vean el flop y lleguen al showdown, tienen un 40% de batirte (entre los dos). ¿Qué quiere decir esto? Pues que aunque juegues con la máxima jugada no es motivo para que te relajes en tus apuestas. Hay que achicar espacios.

3.- Si tengo buenas cartas, tengo que apostar para aumentar el bote porque tengo más probabilidades de ganarlo.

Nota: Apostar cuando llevas una buena mano se llama *apostar por valor* (bet for value).

4.- Facilitar la lectura de la mano del villano.

Teniendo en cuenta **el perfil** del villano, **la cantidad** original su apuesta y **la posición** desde que la ven la apuesta te puedes hacer una primera idea de la fuerza de sus manos.

5.- Para dar a entender que llevas un buen juego e incentivar la actitud de *Check to the raiser* de los villanos.

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

6.- Para aumentar las posibilidades de ganar la mano.

Es más fácil ganar la mano siendo el pre-flop raiser.

Cuando aumentamos la apuesta en el pre-flop estamos tomando **la iniciativa** en esa mano, por lo que aplicando el dicho de “quien pega primero pega dos veces”, estamos pegando 2 veces. Estratégicamente, lo que hacemos es preparar el terreno para una apuesta de continuación en el flop (c-bet). Si el flop no ha sido favorable a ningún villano, ante mi apuesta de continuación tirarán sus manos, porque *parecerá* que el que tiene la mejor mano es ese momento soy yo, ya que sigo demostrando fuerza.

7.- Para darme la posibilidad de ganar sin jugar.

Según **el principio de agresión** de Sklansky: Es mejor aumentar la apuesta (raise) que ver una apuesta (call), porque cuando aumentas la apuesta tienes la posibilidad de ganar el bote inmediatamente mientras que si ves la apuesta no existe tal opción.

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

¿Cuánto apuesto para achicar espacios?

Hablando de cash

4xBB (Big Blinds) + 1BB por limper

Los sistemas de referencia en NL suelen ser: Hablar de Big Blind en apuestas pre-flop y del bote en las restantes apuestas. Me explico: Si jugamos en una mesa (de cash) de \$10-\$20, donde la ciega pequeña es \$10 (Small Blind(SB)) y la ciega grande es \$20 (Big Blind(BB)), el sistema de referencia a la hora de apostar pre-flop se refiere a la cantidad de la apuesta ciega grande, o sea, el Big Blind. OK. Todos hemos oído el famoso dicho que debemos hacer un raise de 4xBB (Big Blinds) + 1BB por *limper* (villanos que han hecho call a una apuesta simple) cuando llevas cartas premium para achicar espacio (narrow the field), PERO **el sistema de referencia es válido cuando los blinds son ESTÁTICOS**, es decir, que no se mueven, que no se van a por café ni salen a echarse un pitillo, y esta circunstancia es la que da en Cash game de NL (entre otras cosas porque los blinds tienen prohibido fumar en el trabajo). En cash game (juego con dinerito de verdad, nada de fichas y con manos independientes las unas de las otra

sin más finalidad que ganar el máximo dinero en cada mano jugada) el sistema es válido, porque 4xBB serán igual de válidos al principio de la partida que dentro de 2 horas, porque los blinds (las ciegas en cristiano) NO VARIAN. Pero esto NO ocurre en los torneos, donde los blinds van aumentando de valor progresivamente.

Hablando de s'n'g

Niveles iniciales (Blinds bajos)

Cuando hay desproporción entre las fichas y las ciegas (los blinds) el sistema de referencia es el stack, no las BB. Y os voy a decir lo mismo pero lo voy a meter en un cuadrado:

Cuando hay una desproporción entre las fichas (de todos los jugadores)
y las ciegas (los blinds)
el sistema de referencia **es el stack**

Esto hay que tenerlo muy en cuenta sobre todo al principio de los torneos, cuando los blinds son muy bajos en relación a las fichas que tenemos. En general una buena apuesta para los niveles iniciales suele estar entre 150 y 225 fichas en mesas donde comenzamos con 1500 fichas ¿Por qué? Porque es la cantidad suficiente para achicar espacios sin comprometerme con el bote.

Niveles medios-finales (Blinds altos)

A medida que vamos jugando, los blinds van subiendo hasta que alcanza una proporción tal (entre las fichas que tengo y el valor de los blinds), que se convierten en la referencia de la apuesta inicial.

¿Cuánto debo apostar entonces? Pues la cantidad correcta de la apuesta inicial suele estar entorno a **tres veces el valor de la ciega grande (3xBB)**.

Nota. A partir del nivel 50/100 también es correcto apostar 2.5xBB, es decir, dos veces y media el valor del Big Blind.

-“¿Y qué pasa si apuesto 3xBB en el nivel 50/100?”- Nada.

-“¿Y qué pasa si echo un palo al agua?”- Que flota.

-“¿Y qué pasa si echamos un cigarro?”- ¡Pues venga, vamos a echarlo! ☺

En general

A medida que el valor del BB aumenta, menor es el número de BB que necesitamos apostar pre-flop para achicar espacios

Apuesta de Continuación

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

¿Por qué?

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

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

Para que funcione una c-bet debemos de haber apostado correctamente en el pre-flop para achicar los espacios y enfrentarnos a uno o dos villanos como máximo

Por apostar correctamente me refiero a una apuesta lo suficientemente grande como para que esto ocurra.

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

¿Cuánto se apuesta en una c-bet?

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

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

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

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

Hablando de s'n'g

En torneos una c-bet estándar es una apuesta de 55%-60% del bote
--

Comprometido con el Bote (Pot Commitment)

La teoría general dice que

Cuando hemos metido un más de un tercio de nuestro stack en un bote faltando cartas por caer, estamos en una situación en la que matemáticamente suele ser incorrecto retirarse a menos que sepamos que estamos superados

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

Hablando de s'n'g

Cuando en el bote hay más del 20%-25% de mi stack (pila de fichas) la apuesta correcta (generalmente) es ir all-in (shove)

¿Cuáles son los factores que tengo que tener presente para comprometerme con el bote?

Odds + errores de apreciación + posibilidad de bluff (farol) + momento del torneo

Manipular el bote

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

PRE-FLOP

Aumentando el Bote ()

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

Manteniendo el Bote ()

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

FLOP

Aumentando el Bote ()

Tenemos la mejor jugada de la mesa es ese momento, por lo que nos interesa protegerla y pegar por valor (bet value), es decir, que pegamos para aumentar el bote porque tenemos una buena jugada. Apostamos 3 / 4 del bote o el bote.

Manteniendo el Bote ()

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

Con posición:

Podemos hacer una apuesta de continuación (c-bet), típicamente de medio bote (55% o 60% del bote).

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

Sin posición:

Podemos hacer una apuesta de bloqueo, típicamente de un cuarto de bote (1.5 BB si los blinds son altos).

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

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

TURN

Aumentando el Bote ()

Si consideramos que tenemos la mejor jugada en ese momento hay que apostar 3 / 4 del bote o el bote si NO estamos *comprometidos con el bote*. Si lo estamos -> PUSH (All in)

Manteniendo el Bote ()

Con posición:

Si consideramos que NO tenemos la mejor jugada (o no lo sabemos a ciencia cierta) hay que pasar (carta gratis).

Como regla general

Con posición NUNCA hay que abrir el bote en el Turn
si no estoy seguro de que llevo la mejor jugada

Sin posición:

Si llegados hasta este punto no llevo una jugada hecha... mal asunto. No queda otra que check / fold o PUSH de farol (o semibluff). Dependerá de la lectura de la mano del villano que tengamos hecha y del stack que le queda al villano. Recordad que a partir de 20%-25% del stack en el bote estamos *comprometidos con el bote*.

RIVER

Recordar que el dinero del bote YA NO ES TU DINERO

Nota: Jugando torneos (s'n'g) se suele llegar al river en los niveles iniciales, pero a medida que los blins van aumentando, y debido al concepto de estar *comprometidos con el bote* cada vez se hace más difícil llegar al river.

Aumentando el Bote ()

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

1 / 4 de bote

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

1 / 2 bote

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

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

3 / 4 o el bote (o All- in)

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

Manteniendo el Bote ()

Con posición:

Check y a ver las cartas.

Sin posición:

1 / 4 de bote

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

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

Nota sobre Faroles

Un farol en el river se debe hacer cuando no tengamos otra forma de ganar el bote.

Valor esperado (EV)

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

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

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

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

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

EV: La fórmula

EV =

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

Ej: Lanzar una moneda al aire.

La probabilidad de que salga cara es del 50% (0.5)

Si sale cara ganas 1\$, si sale cruz pierdes 1\$.

$$EV = (0.5) (1\$) + (0.5) (-1\$)$$

$$EV = 0\$$$

Hablando de s'n'g

En Cash (juego con dinero real) el valor esperado es lo mismo que equity (la cantidad **de dinero** que un jugador espera ganar a largo termino)

Pero en torneos

Ganar fichas es diferente a ganar dinero
--

cEV

En torneos utilizaremos la fórmula del EV (cEV) teniendo en cuenta que estamos hablando de fichas que le quitas o pierdes contra un determinado jugador en un determinado momento del juego.

ICM (Independent Chip Model)

Es la relación del dinero que esperamos ganar/perder en el torneo con las fichas que esperamos ganar/perder en un determinado movimiento. El índice ICM determina cual es tu equity de acabar en un determinado puesto dentro de los premios asociando cada dólar de premio con el tamaño de tu stack.

LA ICM junto con el rango de cartas con las que el villano haría o vería una apuesta nos ayuda a determinar la cEV de una determinada jugada.

Una apuesta tiene cEV+ cuando la equity total es mayor que el ICM

Pasos para averiguar si una apuesta tiene cEV+

- 1.- Estimar el rango de cartas con las que le villano vería mi apuesta.
- 2.- Calcular nuestra equity cuando el villano hace fold
- 3.- Calcular nuestra equity cuando el villano hace call y nos gana
- 4.- Calcular nuestra equity cuando el villano hace call y pierde
- 5.- Calcular la Equity Total (Equity fold + Equity call)

Ejemplo

Quedan 4 jugadores con 2500 en un S'n'G de 10 jugadores con 200\$ de buy-in.

Premios: 1- 1000\$; 2- 600\$; 3-400\$

Las ciegas están a 200(SB) y 400 (BB). Yo juego en SB. Todos pasan ¿Con qué rango de cartas debería ir all-in? Con cualquiera. El villano del BB lo sabe. Sabe que yo voy a entrar en all-in con cualquier carta. ¿Es adecuado que el BB vea la apuesta?

CALCULAR LA EQUITY DEL VILLANO

Fold = ICM = 446\$ (2100 fichas)

Call lose= 0 (0 fichas)

Call win = 766.60\$ (5000 fichas)

Equity call = Call-lose + Call-win

Equity Call = $0X + 766.60Y = 0 + 766.60Y = 766.60Y$

Ver la apuesta es una jugada con cEV+ si tiene una equity mayor de 446\$

$766.60Y > 446\$$

$Y > 446 / 766.60$

$Y > .582$

El villano (el BB) debe ver nuestro all-in si tiene una mano que gane por lo menos el 58.2% de la veces que se enfrente a una mano aleatoria (la que yo tengo y él sabe que tengo)

Un rango de manos inicial del 58.2% serian: AA – 55, AKs – A4s, AKo – A7o, KQs – K8s, KQo – KTo, y QJs – QTs (usando pokerstove)
Este rango de manos (58.2%) ocurre el 18.4% de veces.

CALCULAR NUESTRA EQUITY

El villano verá nuestro all-in el 18,4% de las veces y el 81.6% no lo verá.
Nuestro rango de cartas (cualquiera) contra el rango de cartas del villano (58.2%) ganará el 35.37% de las veces y perderá el 64.63%. Por lo que el 35.37% de las veces mi equity de call-lose será 0 (o fichas) y el 64.63% mi equity de call-win será 766.6\$ (5000 fichas).

Equity Final = Equity Fold + Equity Call-lose + Equity Call-win
Equity Final = (81.6% x \$549.6) + (18.4% x 64.625% x 0) + (18.4% x 35.375% x \$766.6) = \$448.47 + 0 + \$49.90 = \$498.37

Nuestra equity si hacemos fold es = 473.6\$
Nuestra equity si hacemos all-in es = 498.37\$

Hacer all in en esta situación (spot) es una jugada con cEV+, porque la equity de esta jugada (all-in) tiene un incremento sobre nuestra equity (si hiciéramos fold) de 24.77\$.

Observaciones Sobre el ICM

Riesgo Vs recompensa

El mero hecho de que una jugada tenga cEV+ no implica que la debamos jugar, pero en circunstancias donde estamos presionados si no lo hacemos debemos tener una buena razón para ello, y una de esas razones puede ser que el beneficio de la jugada no me compense el riesgo de irme a la calle.

El ICM valora a todos los jugadores por igual, haciendo un juego perfecto.
La realidad es otra. A veces es mejor esperar a otro momento si sabes que eres mejor jugador que el resto de la mesa.

EL ICM es adecuado en la fase final de la partida

El ICM se suele asociar típicamente con el juego en la burbuja y genéricamente en la fase final del torneo. El concepto de EV en cash y el de cEV en torneos para un SPRO es fundamental porque es un concepto que se apoya en las matemáticas y jugar a favor de las matemáticas implica beneficios, puede que no inmediatos, debido a la varianza, pero sí a medio o largo plazo.

Doblar tu stack NO implica doblar tu equity

Cuando entramos en all-in contra un jugador con mis mismas fichas en el principio de un torneo, lo estoy haciendo por una recompensa de la mitad de mi equity, NO para doblar mi equity. Las odds son de 2:1 en mi contra (a nivel de equity). Por eso es muy importante elegir el momento de la partida y contra quien debes jugar para optimizar las posibilidades de entrar en los premios jugando los mínimos *flip coins* (situaciones de cara o cruz) posibles.

Una de las claves del éxito en los S'n'G es comprender el momento en el que esta la partida y adecuar nuestro juego a esa circunstancia. No es cuestión de jugar más manos o jugar menos manos, **es cuestión de jugar las manos adecuadas.**

Estimar el rango correctamente

Debemos hacer una estimación correcta del rango de manos con las que juega el villano. Debemos saber el rango de cartas con las que se mete en all-in (push) y el rango de cartas con las que ve un all-in (call). No son las mismas cartas las que necesitamos para ver un all-in que para hacerlo. **Necesitamos unas cartas más fuertes para ver un raise que para hacerlo**, porque para ver un raise debemos tener mejores cartas que las que necesitamos para hacer un raise desde una posición determinada (concepto del intervalo (gap) de Sklansky)

Hay que calibrar a los villanos

El villano que conoce el juego correcto en la burbuja tiene un rango de cartas para ver un all-in tight y un rango para hacer un all-in loose

El villano que conoce el juego correcto en la burbuja ajusta su juego contra short stacks y big stacks.

Si hay más de 2 villanos que no comprenden el juego en la burbuja debemos jugar más tight esperando que se eliminen entre ellos.

Si algún villano no apuesta correctamente, tirando sus cartas cuando tiene unas odds favorables es señal que no tiene muy claro el concepto de las odds. Ej: un big stack que se retira ante un push de un short stack. Contra este jugador hay que ampliar el rango de push (all-in) en la burbuja.

Conclusión

Juega all-in cuando abras el bote, no veas un all-in sin cartas fuertes, y adecua el juego al tamaño de los stacks de los villanos, sus perfiles y sus rangos para hacer un all-in (push) y para ver un all-in (call)

Cuando NO es adecuado el ICM

EL ICM no es adecuado contra gente que no juega “voluntariamente”, si no obligada por las circunstancias (ej: short stack en UTG con ciegas altas)

Robar en una elipse 1 o 2 veces es correcto, pero intentarlo más veces aumenta el riesgo de que algún villano nos vea la apuesta por lo que debemos tener presente esta circunstancia si decidimos entrar en juego otra vez ampliando el rango de cartas con las que el villano me puede ver mi apuesta.

Cuando somos mejores que el resto de la mesa, nos conviene más esperar el escenario oportuno, porque podemos esperar, mejor dicho, *nos dejan esperar*. **El ICM está pensado para cuando el nivel de los todos los jugadores es bueno**, lo que suele ocurrir en límites medios-altos, pero no suele ocurrir en niveles bajos o microlímites.

Software

Los programas estadísticos como “SitNGo Wizard” <http://www.sngwiz.com/index.php> o “Sit and Go Power Tools” <http://www.sitngo-analyzer.com/> nos ayudan a repasar la manos conflictivas **a posteriori**. Estos programas utilizan el ICM como parte de sus cálculos y obtienen el valor esperado (cEV) de una jugada automáticamente.

Un programa para determinar rango de cartas como “Pokerstove” <http://www.pokerstove.com/> nos ayuda a determinar el rango de cartas de los villanos.

Fold Equity

La Formula

La definición matemática de Fold Equity es:

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

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

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

EV(call) = Nuestra equity cuando el villano ve la apuesta (call) (bote * nuestra equity – nuestra apuesta)

El concepto

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

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

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

A estas altura ya nos estamos dando cuenta que el concepto de FE se podría definir como un termino psico-matemático, es decir, son cálculos matemáticos basados en suposiciones instintivas. ¿o_0? Vamos a seguir a ver si llegamos a algún sitio...

Siempre hemos oído que “call” es una mala jugada y que lo mejor es “raise”, lo hemos oído pero no sabemos exactamente por qué. Lo atribuimos a la creencia general de que para ganar al poker hay que ser agresivo, y todo lo que sea jugar agresivo es, si no correcto, por lo menos apropiado para la imagen de un ganador, PERO la explicación no es esa, la explicación de porque hacer “call” a una apuesta no es una buena jugada es por la FE.

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

Claro está que ser agresivo no garantiza ser un buen jugador, porque lo que caracteriza a un buen jugador es que juega la mayoría de veces en situaciones con EV+.

Blinds Bajos

Una vez pagado el buy-in me siento y me reparten las fichas, generalmente 1.500\$ (en fichas). La carta más alta juega desde el button la primera mano. El número de participantes en la mesa full ring son de 9 o 10 jugadores, a efectos de estrategia no es un dato relevante PERO el juego está dividido en niveles de ciegas, donde progresivamente se van aumentando en cada fase. Cada nivel de ciegas dura un tiempo determinado, y precisamente el TIEMPO de cada nivel es un tema muy importante porque dependiendo de ello debemos ajustar nuestro juego.

En estos dos primeros niveles las apuestas de las ciegas son muy bajas en relación al stack inicial (1.500 fichas) por lo que el juego es muy loose y todo el mundo se mete en el juego. A efectos prácticos el juego se convierte en fuego cruzado entre los personajes que acuden al flop con la esperanza de ligar algún tipo de jugada. Siempre hay un par de personajes que tienen mucha prisa por doblar o irse para casa. Déjalos jugar.

Primer concepto importante:

En cada mano que se juega, hay una oportunidad de que alguien resulte eliminado

En No limit Hold'em no existen manos triviales. **Cada vez que pones dinero encima de la mesa estas arriesgando TODO tu dinero.** No te equivoques.

El juego en estos dos primeros niveles debe ser ultra-tight. Recuerda lo dicho, cada vez que pones dinero en el bote estas potencialmente poniendo TODO tu dinero. En estas alturas del S'n'G es muy probable que haya uno o dos maniacos, y hay que evitar jugar contra ellos a toda costa, a no ser, claro, que tengas una jugada "premium": AA, KK, QQ o AK. Si te da tiempo a localizar al maniaco/s intenta aislarlo cuando tengas una buena mano y no tengas miedo de jugar contra él, ya que seguro que juega con manos muy inferiores a las que debería, PERO ten en cuenta que si no ligas jugada en el flop y no tienes la posición estas en desventaja contra el maniaco. La particularidad de estos seres es que pueden llevar cualquier tipo de jugada por lo que potencialmente un flop sin cartas altas es su territorio. MUCHO CUIDADO.

Segundo concepto importante:

Las fichas que no pierdes son fichas que ganas

Hay que evitar a toda costa tomar decisiones difíciles en los primeros niveles. Nuestro objetivo en este juego es ganar, pero para ganar primero hay que llegar a los premios. Es esta parte del S'n'G hay que jugar un poker sólido.

Brunson cuenta que vio a Phil Hellmuth tirar una mano de K♦-J♦ con un flop de Q♦-10♦-2♣. Hellmuth había raiseado pre-flop, después apostado en el flop y cuando el otro jugador lo puso en all-in... echo las cartas. ¿Por qué? Porque estaba en el principio del torneo y el Hellmuth sabe que sabe jugar, también sabe que no tiene necesidad de jugar esa mano AHORA. Este es el ejemplo perfecto de lo que quiero decir.

Los botes grandes son para las grandes cartas

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

Una cualidad que tienen los buenos jugadores es que son capaces de manipular los botes en su propio beneficio. Todo el mundo gana y pierde botes, PERO el jugador ganador gana botes grandes y pierde botes pequeños. En esta fase del s'n'g sólo vamos a involucrarnos en grandes botes con grandes cartas.

Tus odds implícitas son mayores cuanto menos obvia sea tú jugada

Parece lógico, cuanto más escondida tengas tu mano, mayores son las probabilidades de que los villanos no la lean y precisamente por ese motivo, mayores son las probabilidades que te paguen. Por el contrario, si juegas una mano de forma obvia, mayores son las probabilidades de que los villanos lean tu mano y menores son las probabilidades que te paguen.

El juego correcto es ser muy selectivo con tus cartas de inicio (premiums) y jugarlas agresivamente, o bien, el juego especulativo con posición en botes baratos

Como los blinds están bajos hay mucha gente en el flop, es el momento ideal para *jugar proyectos, parejas menores* y por supuesto las *cartas "premium"*.

Ante cualquier duda metafísica que puedas tener:

Carreño dice...

Dobles, Trío, proyecto con posición o para casa

Manos Especulativas

Conectores del Mismo Palo (Suited Connectors)

¿Por qué el juego con Suited Connectors deben ser apuestas pre-flop baratas?

Antes del flop tienes un 24% de posibilidades de tener dos cartas ligadas. Un 10.9% de ligar un proyecto a color tras el flop que además sólo completarás el 35% de las veces

Conectaras una buena mano con el flop 1 vez cada 8 Aprox.(12.5%). Un porcentaje de veces muy parecido a conectar tu set con pareja de inicio, pero hay que tener en cuenta que si conectamos nuestro set, tenemos una jugada hecha, mientras que si conectamos nuestros conectores del mismo palo (suited connectors) NO tendremos la mayoría de veces una jugada hecha, tendremos un proyecto, **el cual se completará 1 de cada 3 veces.**

Resumiendo

Cuando jugamos con suited connectors estamos jugando a la lotería, y la única excusa para jugar a la lotería (cuando estamos jugando al poker) es que NO nos salga caro

Sobre los 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
- 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
- Tienen potencial para ganar grandes botes (odds implícitas)

Las cartas han de ser del mismo palo (suited) y conectadas, ¡OJO! conectadas. No hace falta que sean consecutivas PERO que estén conectadas aunque tengan 4 intervalos (gap) Ej: (8♥-4♥). NUNCA jugar cartas sin conectar a excepción de Ax suited. Las cartas deben estar conectadas (con un máximo de 4 intervalos) y suitadas (del mismo palo). Fijaros que aunque estén suitadas, a no ser que juguemos con el As, NO tenemos la nut, porque la nut de un color es color al As, ni tampoco tenemos opción a una escalera, así que no os sepa mal tirar 9♣-2♣ desde fin de mesa (late position) aunque os cueste la mínima apuesta porque no tenéis garantizada la nut.

Esto cuesta un poco, pero hay que habituarse a jugar de forma ganadora. Recordar que en NL cada vez que apuestas, potencialmente estás jugando todo tu stack. Si jugamos de forma correcta, eligiendo bien las manos con las que vamos a entrar en el juego nos evitaremos vernos envueltos en unos problemas que nos hemos buscados nosotros mismos, y en este caso sin ninguna necesidad.

Escaleras

Las escaleras SIEMPRE han de ser abiertas, es decir, que podamos conectar por los dos lados. Ej: 7-6 en un flop de 4-5-K. Tenemos opción de conectar con un 8 o con un 3. Las dos cartas (8 outs) nos da la posibilidad de lograr nuestro objetivo.

Hay que evitar las escaleras internas y especialmente las escaleras del idiota, que no es otra cosa que conectar por debajo como única opción con garantía, porque si conectamos por arriba, muy posiblemente, la nut lo tenga otro. Ej: 7-6 en un flop de 7-8-9. Hemos conectado por abajo jugando con 8 outs nuevamente, podemos conectar con el 5 y con el 10, PERO si conectamos con el 10 la textura de la mesa queda de la siguiente forma: 7-8-9-10, con lo que cualquier jugador que tenga una J nos tumba.

Las escaleras del idiota conectadas con las dos cartas nos ofrecen más garantías pero seguimos estando en la cuerda floja. Ej: 5-6 en un flop de 7-8-K. Especialmente está, porque si cae el 9 la nut la tiene J-10, unas cartas muy usuales. Por todo esto se recomienda jugar cartas conectadas a partir del 8, por que ofrecen ciertas garantías de conectar por arriba.

Cómo Jugar los Proyectos

Pre-Flop

El aspecto más importante del juego con cartas especulativas (del mismo palo y conectadas) es que hay que jugarlas SIEMPRE con posición, baratas y en un bote multijugador. NUNCA jugarlas desde el principio de la mesa (early position). De esta forma nos evitaremos problemas.

La clave de estos niveles es jugar barato, con posición y evitar problemas

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

Hero (MP1): t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP1 with 7♥ 5♥
1 fold, UTG+1 calls t30, 1 fold, **Hero calls t30...**

¿Por qué?

Estoy en una posición de media mesa.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

Hero (MP1): t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP1 with 7♥ 5♥

1 fold, UTG+1 calls t30, 1 fold, **Hero calls t30**, MP2 calls t30, CO raise to 60, 2 folds, BB call t30, UTG+1 calls t30, **Hero calls t30...**

¿Por qué?

Cuestión de Odds

En el bote hay t255 y tengo que apostar t30 para verlo.

$$255 / 30 = 8.5$$

Odds pots =8.5:1

Dado que

Cuando juegues proyectos conectaras una buena mano con el flop 1 vez cada 8
Aprox.(12.5%)

Hacer call (ver la apuesta) en este spot (en estas circunstancias) es una buena decisión.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

Hero (MP1): t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP1 with 7♥ 5♥

1 fold, UTG+1 calls t30, 1 fold, **Hero calls t30**, MP2 calls t30, CO raise to 90, 3 folds, UTG+1 calls t60, **Hero folds...**

¿Por qué?

$285 / 60 = 4.75$

Odds pots =4.75:1

Dado que

Cuando juegues proyectos conectaras una buena mano con el flop 1 vez cada 8
Aprox.(12.5%)

Hacer call (ver la apuesta) en este spot (en estas circunstancias) es una mala decisión.

No sólo de matemáticas vive el hombre

Hablando de torneos

Que las odds que nos ofrezca el bote sean correctas no significa necesariamente que debamos jugar la mano

Las matemáticas son una referencia.

Las fichas en el principio de un s'n'g tienen MAS VALOR que las fichas en el final de un s'n'g

En este momento del torneo

t60 *valen* el doble que t60 en el final del torneo

Supongamos que juego un S'n'G de 9 jugadores 100\$+9\$.

Esto implica que pago 100\$ para los premios y 9\$ es la comisión del casino. Con esos 100\$ compro 1500\$ en fichas. Por lo tanto:

$100\$ \text{ buy-in} / 1500\$ \text{ en fichas} = 0.06\$ \rightarrow$ Cada ficha vale 0.06\$

Jugamos el torneo y lo gano. Debido a la estructura de los premios, gano la mitad del dinero que hay para premios, en este caso, 450\$. Para ganar el torneo he tenido que ganar todas las fichas que hay en la mesa, que son 13500 (9x1500). Por lo tanto:

$450\$ / 13500 = 0.03\$ \rightarrow$ Cada ficha vale 0.03\$

El valor de las fichas en el principio de un s'n'g es el doble que al final del s'n'g

Post-Flop

Opciones cuando conectamos nuestro proyecto con el flop:

- En caso que abramos nosotros el bote, debemos hacer una apuesta fuerte para dar la opción de ganar el bote en ese mismo momento: 3 / 4 de bote o el bote. Si nos ven puede ocurrir que: **a)** Juguemos **CON** la ventaja de la posición, por lo que podemos darnos una carta gratis en el turn y llegar al river sin apostar ni un dólar más. **b)** Juguemos **SIN** la ventaja de la posición, en ese caso check, y ha esperar que nos den una carta gratis. En caso de una apuesta, hay que tener en cuenta las odds (las pot odds y las odds implícitas) para seguir adelante.
- En caso que abramos el bote y un jugador de detrás nos haga re-raise, debemos esperar a hablar nosotros nuevamente para calcular las odds, con el agravante que el amigo **MUY PROBABLEMENTE** vaya a apostar en el turn, por lo que la mejor opción es tirar las cartas (fold) a no ser que tengamos unas odds **MUY** favorables.
- En caso que hayan abierto el bote antes que yo, debo sopesar las odds y sobre todo las odds implícitas. ¿Cuánta gente crees tú que va a hacer call a esa apuesta? Si jugamos desde late y somos el último jugador ahí acaba todo **PERO** si queda algún jugador detrás de nosotros debemos sopesar la posibilidad de que este último jugador haga re-raise pillándonos a nosotros en medio (efecto sándwich) con lo que empujón de uno y empujón de otro nos vamos a ver metido probablemente en un all-in, con ciertas garantías, cierto, pero **NO en el momento apropiado**. Una vez más la importancia de la posición es determinante en las decisiones a adoptar.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

Hero (MP1): t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP1 with 7♥ 5♥

1 fold, UTG+1 calls t30, 1 fold, **Hero calls t30**, MP2 calls t30, 2 folds, SB calls t15, BB checks.

Flop: (t150) 6♥ J♥ 2♦ (5 jugadores)

SB checks, BB checks, UTG+1 checks, **Hero bets t120...**

¿Por qué?

Porque abrimos nosotros el bote y sólo tenemos a un jugador detrás de nosotros.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

Hero (MP1): t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP1 with 7♥ 5♥

1 fold, UTG+1 calls t30, 1 fold, **Hero calls t30**, MP2 calls t30, 1 folds, BTN calls t30, SB calls t15, BB checks.

Flop: (t180) 6♥ J♥ 2♦ (6 jugadores)

SB checks, BB checks, UTG+1 checks, **Hero checks...**

¿Por qué?

Porque tenemos a 2 jugadores que hablan detrás de nosotros.

Precisamente para evitar circunstancias como está, se recomienda jugar las cartas especulativas desde el final de la mesa.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

Hero (MP1): t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP1 with 7♥ 5♥

1 fold, UTG+1 calls t30, 1 fold, **Hero calls t30**, MP2 calls t30, 1 folds, BTN calls t30, SB calls t15, BB checks.

Flop: (t180) 6♥ J♥ 2♦ (6 jugadores)

SB checks, BB checks, UTG+1 bets t150, **Hero folds...**

¿Por qué?

El aspecto más importante del juego con cartas especulativas (del mismo palo y conectadas) es que hay que jugarlas SIEMPRE con posición (Problema01: tenemos a 2 jugadores que hablan detrás de mí, y a los blinds que todavía están en juego), baratas (Problema02: tenemos que hacer frente a un raise de 150 fichas) y en un bote multijugador (esto si lo tenemos). Y para acabar, vuelvo a repetir la máxima de oro en los niveles iniciales: Evita los problemas. NO es el momento de jugar.

Aquí voy a hacer un inciso sobre las odds implícitas: La razón por la que jugamos cartas especulativas es porque tienen el potencial de despellejar al villano si conseguimos la jugada porque creemos que el villano nos va a pagar... ¡Atención! Creemos que el villano nos va a pagar. Aquí está el tema. Con 2 cartas del mismo palo en el flop, ¿tú crees que el villano te va a pagar si cae otro corazón más?

¿Vamos cogiendo la idea?

Parejas

Menores de 9 se consideran parejas menores, de 9 a J parejas medias y QQ, KK y AA parejas altas.

Nota: Algunos autores consideran la pareja 8 como pareja alta, y otros la pareja de Damas como pareja media. Estas apreciaciones son muy subjetivas, por lo que cada autor “tiende” a considerar el rango de las parejas según su propio estilo de juego.

¿Por qué los parejas menores-medias deben ser apuestas pre-flop baratas?

Las odds de conectar un set con pareja de inicio son de 1 a 7.5 por lo que si vemos una apuesta de 4 BB para ver el flop, la jugada comienza a ser rentable **a partir** de 30 BB de beneficios

OjO: Si jugamos por 30BB estamos gambleando porque no tenemos ninguna ventaja en esta jugada.

OjO 2: El juego con parejas menores-medias **es un juego especulativo** porque me baso en el concepto de odds implícitas, es decir, estoy dando por supuesto QUE ME VAN A PAGAR si conecto mi set (trío). Por eso es necesario jugarlas en un bote multijugador donde aumenta la probabilidad de que algún villano me pague.

OjO 3: No tengo ninguna garantía que me vayan a pagar si conecto mi set.

Las parejas medias (JJ, 1010, 99) Se pueden jugar como pares bajos desde el principio de la mesa y como cartas sólidas desde el final de la mesa.

OjO 4: He dicho que se pueden (o no) jugar como cartas sólidas. ¿De qué va a depender de que las juguemos de una forma u otra? Del número de jugadores implicados en el bote.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

Hero (CO): t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is CO with J♥ J♠

UTG calls t30, UTG+1 calls t30, UTG+2 calls t30, 2 folds, **Hero calls t30...**

¿Por qué?

Porque el bote se está convirtiendo en un multibote masivo, y en ese caso me conviene jugar JJ como epeculativa por las odds implícitas. Al haber muchos jugadores implicados en la mano es mucho más fácil que alguno conecte de alguna manera con el flop y que me pague (en caso que conecte mi set (trío)).

-¿Puedo jugar JJ desde CO de manera agresiva?-

Sería correcto, PERO dado el momento del s'n'g donde nos encontramos, no vale la pena complicarse la vida.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

Hero (CO): t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is CO with J♥ J♠

UTG calls t30, 4 folds, **Hero raise to t90...**

¿Por qué?

Porque el bote NO es multijugador. Mis opciones mejoran si aumento el bote con el raise estándar estrechando el campo (narrow the field) para después enfrentarme con uno o dos jugadores en el flop.

Parejas Menores-Medias

Opciones cuando conectamos nuestra pareja menor con el flop:

- Tenemos un trío (set). Tenemos una jugada importante, porque nuestro trío es menor, por lo que esta camuflado. ¡OJO! he dicho jugada importante, NO he dicho que tenemos un monstruo de jugada (monster). La única excusa para hacer slowplay es un flop descoordinado y tricolor. Es decir, que no existe posibilidad de escaleras ni de color. Ej: Tenemos 2♣-2♦ en un flop de 2♥-9♣-A♦.

Si aparece un flop peligroso NO DUDEIS en pegar fuerte. ¿Cuánto? 3 / 4 de bote, el bote o incluso sobrepasar el bote. La probabilidad de que alguien tenga proyecto es muy alta. No os extrañéis si el amigo te hace re-raise, entonces lo pones en all-in y pones la mano para recoger la tela(\$). Fijaros que con nuestra pareja de doses en un flop tipo 2♥-10♣-A♦ NO es una buena idea hacer slowplay, porque si en el turn cae una figura algún personaje puede ligar una escalera real. En general **si aparecen dos cartas superiores a 10 (inclusive) en el flop NO es una buena idea hacer slowplay.**

Opciones cuando NO conectamos nuestra pareja con el flop:

- No set, No bet.

A saber, si no conecto mi trío, no apuesto. Las parejas menores-medias en este momento son una jugada e-s-p-e-c-u-l-a-t-i-v-a, NO son una jugada para apostar por valor (bet value). En este punto, vuelvo a sacar a colación el concepto de “disciplina”. Las reglas están para cumplirlas, y si te tienes que ir de la mano, te vas. Por si estás tentado a continuar en la mano, te remito a unas inspiradas palabras de Walter Sobchak:

“¿Es que todo el mundo se ha vuelto loco?! ¿Es que soy el único por aquí que no se caga en las reglas?! ¿Yo no vi morir a mis colegas con la cara en el barro en Vietnam para esto! Estoy hablando de trazar una línea en la arena. Más allá de esa línea es imposible... Amigo, estas a punto de conocer el dolor. Como sigas con tu mano vas a conocer el dolor...”

Nota:

- *“Oye Carreño, esto no tiene nada que ver con Vietnam.”*

¿Cómo que no? Hay una relación directa.

- *“Por cierto, ¿quién es Walter Sobchak? ¿Ha ganado algo?”-*

Voy a hacer como que no he oído eso.

- Overpair

Resulta que en el flop salen cartas bajas y nuestra parejita es mayor que la carta máxima que hay en el flop. Tenemos un overpair. Houston, tenemos un problema.

Vuelvo a lo de antes (sí, ya sé que soy cansino) las parejas menores-medias en los primeros niveles de un torneo son jugadas e-s-p-e-c-u-l-a-t-i-v-a-s, NO son jugadas para apostar por valor. –“¿Y entonces qué hacemos?”- Nos hacemos inoxidables... o_O

Vamos a ver: Muy probablemente el bote sea multijugador, y los rangos de los villanos sean prácticamente todos los posibles, es muy peligroso jugar un bote de estas características. **En estos casos la posición es determinante.** Si jugamos en última o penúltima posición y el bote no está abierto (nadie ha apostado antes que yo) apostamos $\frac{3}{4}$ del bote, y si no ganamos el bote inmediatamente, nos damos una carta gratis en el turn (free card), a menos que hayamos conectado, en tal caso hay que hacer una apuesta de la cantidad del bote (o mayor) para proteger la mano porque muy probablemente el villano (o los villanos) tengan algún tipo de proyecto.

Si pegamos en el flop y nos raisean tiramos las cartas inmediatamente.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

Hero (CO): t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is CO with 8♥ 8♠

UTG calls t30, UTG+1 calls t30, UTG+2 calls t30, 2 folds, **Hero calls t30**, 1 fold, SB calls t15, BB checks.

Flop: (t180) 6♥ 7♥ 2♦ (6 jugadores)

SB checks, BB checks, UTG+1 checks, UTG+2 checks, **Hero bets t160...**

¿Por qué?

Nos llega el bote sin abrir y tenemos un overpair (pareja mayor que la mayor pareja posible del flop).

Flop: (t180) 6♥ 7♥ 2♦ (6 jugadores)

SB checks, BB checks, UTG+1 checks, UTG+2 bets t120, **Hero folds...**

¿Por qué?

No set, no bet. Hemos jugado 88 de manera especulativa, de manera que hemos permitido un bote multijugador, y jugando de esta forma, para continuar en la mano tengo que conectar mi set (trío).

Nota: No cabrear a Walter.

Ante cualquier duda metafísica que puedas tener:

Carreño dice...

Dobles, Trío, proyecto con posición o para casa

Premiums Cards

Estas son las cartas con las que todos quisiéramos jugar siempre: AA, KK, QQ y AK. Son las mejores cartas pero aun así hay que adaptarlas al momento del juego.

En torneos una apuesta prepara la siguiente

AA

PRE-FLOP

Desde early y desde médium position necesitamos adecuar la cantidad a apostar a la circunstancia del juego. No nos podemos guiar por el sistema de referencia del NL cash de 4xBB (4 veces la cantidad del Big Blind), porque **los blinds son muy pequeños en relación al stack** de los jugadores en este momento del juego.

¿Cuánto apostado?

La regla del 5/10 es un concepto de NL que explica Bob Ciaffone en su libro "PL & NL Poker". Esta regla se puede aplicar como marco general a la hora de ver un raise pre-flop.

La regla en si dice:

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

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

Vamos a repetir el apartado "b"):

Si ver la apuesta implica más del 10% de tu stack es un fold claro.

Ergo

Nuestra apuesta debe ser mayor que el 10% del stack del villano

Suponiendo que comencemos con 1.500 fichas (es lo usual), nuestra apuesta mínima serían 150 fichas (10% del stack inicial). Atención amigo conductor, he dicho m-í-n-i-m-a.

¿Cuál sería una apuesta correcta?

Si nadie ha apostado antes (el bote no está abierto), sobre 225 fichas (15% del stack) son suficientes para achicar espacios (narrow the field), PERO si ya han apostado antes (el bote está abierto), **la cantidad del raise dependerá proporcionalmente de los jugadores que hayan entrado en el bote y de la cantidad de sus apuestas**, es decir, no es lo mismo echar del bote a dos, que tres, que 4 o más jugadores una vez que han entrado en el bote viendo una apuesta simple, que echar del bote dos, tres o más jugadores que hayan visto un raise pre-flop.

La apuesta mínima que aconsejo son 225 fichas (en cualquier caso)

Nota: - *“Esto es siempre así”* - Ya estamos con que la abuela fuma... Las cifras que propongo son una orientación general a la hora de apostar, pero más que la cifra en concreto (que es discutible), me interesa de sobremanera que se comprenda **el mecanismo de pensamiento** para llegar a una cantidad u a otra. Si quieres apostar 200 fichas, está bien, si quieres apostar 250 fichas, está bien, siempre y cuando comprendas lo que estás haciendo.

Nota2: **Esta orientación es válida para límites bajos** donde difícilmente nos encontraremos con regulares (jugadores habituales y/o SPRO's). Hay que tener en cuenta que en límites medios-altos nos vamos a enfrentar con regulares, o al menos, frecuentemente con los mismos jugadores. Llegados a ese punto tengo que enmarcar mi actuación dentro de un campo más amplio, de una estrategia general, PERO con el fin de este manual, que es intentar no perder dinerito mientras aprendemos a jugar s'n'g, las orientaciones que propongo son válidas.

- *“Oye Carreño, yo de mayor quiero ser una pala excavadora.”* -

Puffffff... A este no le pongáis más de beber.

Al tema: Una pareja de ases es la combinación de cartas tapadas más potente del Hold'em pero aun así, dos personajes que vean el flop y lleguen al showdown, tienen un 40% de batirte (entre los dos). ¿Qué quiere decir esto? Pues que aunque juegues con la máxima jugada no es motivo para que te relajes en tus apuestas. Hay que achicar espacios.

Recordad que acaba de comenzar el torneo, que la gente tiene muchas fichas y que seguramente tenemos un par de maniacos sentados en la mesa. Esta es nuestra oportunidad de quedarnos con sus fichas.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

Hero (UTG): t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is UTG with A♥ A♠

Hero raises to t225...

¿Por qué?

Porque 225 fichas es la mínima apuesta (que recomiendo).

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

Hero (MP1): t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP1 with A♥ A♠

1 fold, UTG+1 raises to t60, 1 fold, Hero raises to t225...

¿Por qué?

Porque 225 fichas es la mínima apuesta (que recomiendo).

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

Hero (BTN): t1500

Pre Flop: (t45) Hero is BTN with A♥ A♠

UTG calls t30, UTG+1 calls t30, 1 fold, MP1 calls t30, 2 fold, **Hero raises to t250...**

¿Por qué?

Tengo 3 limpings en la mano (3 jugadores han hecho *call* a una apuesta simple) y tengo que achicar espacios (narrow the field). A medida que aumentan los limpings, aumento (un poco) mi apuesta.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

Hero (MP1): t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP1 with A♥ A♠

1 fold, UTG+1 raises to t90, 1 fold, **Hero raises to t250...**

O bien

Pre Flop: (t45) Hero is MP1 with A♥ A♠

1 fold, UTG+1 raises to t90, 1 fold, **Hero raises to t275...**

¿Por qué?

UTG+1 ha demostrado fuerza. El jugador que demuestra fuerza es más propenso a pagar un raise, y ya que nos va a pagar, que le cueste caro.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

Hero (MP1): t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP1 with A♥ A♠

1 fold, UTG+1 raises to t90, UTG+2 calls t90, **Hero raises to t360...**

¿Por qué?

Con 2 jugadores (que han demostrado fuerza) tengo que achicar espacios. **NO QUIERO** que me vean los dos jugadores, me interesa jugar sólo contra uno, Ahora bien, si quieren jugar... que me paguen.

-¿Por qué no quieres jugar contra 2 jugadores? ¡Si llevas la mejor mano!

Repito:

Una pareja de ases es la combinación de cartas tapadas más potente del Hold'em pero aun así, dos personajes que vean el flop y lleguen al showdown, tienen un 40% de batirte (entre los dos). ¿Qué quiere decir esto? Pues que aunque juegues con la máxima jugada no es motivo para que te relajes en tus apuestas. **Hay que achicar espacios.**

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

Hero (MP1): t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP1 with A♥ A♠

1 fold, UTG+1 raises to t90, UTG+2 raises to t180, **Hero raises to t450...**

¿Por qué?

UTG+1 ha demostrado fuerza, UTG+2 ha demostrado más fuerza... Hay que apostar fuerte.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

Hero (MP1): t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP1 with A♥ A♠

UTG raises to t90, UTG+1 calls t90, UTG+2 raises to t180, **Hero raises to t1500 (all-In)...**

¿Por qué?

Estamos comprometidos con el bote.

Hacer simplemente call desde principio (early) también es una buena jugada **si la mesa es agresiva** y tenemos muchas posibilidades de que alguien haga un raise. Si así sucede, re-raise de 3 veces su apuesta (o ir All in si estamos comprometidos con el bote), PERO como no haya nadie que haga raise prepárate a echar tu pareja de ases al cubo de la basura. (OjO: Está jugada es efectiva sólo en microlímites). El problema de jugar así, es que a poco que subamos de nivel ESTÁ CLARO que llevamos AA o KK.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

Hero (UTG): t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is UTG with A♥ A♠

Hero calls t30, UTG+1 calls t30, 3 folds, CO calls t30, BTN raises to t90, 2 folds, **Hero raises to t295...**

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

Hero (UTG): t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is UTG with A♥ A♠

Hero calls t30, UTG+1 calls t30, 3 folds, CO calls t30, BTN calls t30, SB calls t15, BB check.

- Houston, tenemos un problema. Estamos en un **bote multijugador** en la **peor posición de la mesa**.
- “*UTG, aquí Houston, ¿ha aparecido la virgen del flop (A-x-x)?*”-
- Negativo
- “*UTG, aquí Houston. Aborten la misión. **El bote es pequeño y acabamos de comenzar. Una pérdida de 30 fichas no supone nada.***”

Hay que saber cuando jugar y cuando tirar las cartas. Ahora mismo abra más de uno llevándose las manos a la cabeza pensando como podemos tirar un par de ases. Bueno, es comprensible, PERO cuando tengas la suficiente experiencia tú mismo te darás cuenta de CUANDO hay que jugar y CUANDO hay que tirar las cartas. Una pareja de buena puede ser una muy buena jugada pre-flop, una dudosa jugada en flop, una mala jugada en el turn y una pésima jugada en el river. Y todo en la misma mano.

FLOP

El 90% de las veces hay que apostar 3 / 4 de bote o el bote si no estamos *comprometidos con el bote* e ir All-in si estamos *comprometidos con el bote*.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

Hero (MP1): t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP1 with A♥ A♠

1 fold, UTG+1 raise to t60, 1 fold, **Hero raises to t225**, 5 folds, UTG+1 calls t165

Flop: (t495) 5♠ J♠ 8♦ (2 jugadores)

UTG+1 checks, **Hero bets t1275 (All-In)**

¿Por qué?

Porque en el bote hay más del 25% de mi stack.

-“A mí esto de meterme en All-in a lo bruto no me convence...”-

Esta es una forma correcta de jugar, el *estilo cero problemas*, pero si quieres apostar 3 / 4 de bote, debes hacerlo en un flop “seco” (dry), es decir, descoordinado, donde NO HAYA POSIBILIDAD DE COMPLETAR UN PROYECTO. En el flop del ejemplo hay dos picas, dando la posibilidad de un posible color si cae otra pica en el turn. También existe la posibilidad (aunque improbable) que el villano tenga 9-10, con lo que tiene proyecto de escalera. Si tiene 9-10, es muy probable que sean del mismo palo (suited), por lo que todavía se complica más la mano.

¿Adónde quiero ir a parar?

En general, Cuando vaya por delante en una mano y en el bote haya más del 20%-25% de mi stack, hay que ir All-In.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

Hero (MP1): t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP1 with A♥ A♠

1 fold, UTG+1 raise to t60, 1 fold, **Hero raises to t225**, 5 folds, UTG+1 calls t165

Flop: (t495) 5♠ J♣ 8♦ (2 jugadores)

UTG+1 checks, **Hero bets t495...**

La otra posibilidad es que el villano apueste de cara, en ese caso, SEA LA QUE SEA la apuesta que nos haga, nosotros responderemos con all-in. Estamos *comprometidos con el bote*.

Flop: (t495) 5♠ J♣ 8♦ (2 jugadores)

UTG+1 bets t120, **Hero raises to t1275 (All-In)...**

Flop: (t495) 5♠ J♣ 8♦ (2 jugadores)

UTG+1 bets t240, **Hero raises to t1275 (All-In)...**

Flop: (t495) 5♠ J♣ 8♦ (2 jugadores)

UTG+1 bets t495, **Hero raises to t1275 (All-In)...**

Flop: (t495) 5♠ J♣ 8♦ (2 jugadores)

UTG+1 bets t1275 (All-In), **Hero calls t1275 (All-In)...**

-“Ok, El 90% de las veces hay que apostar 3 / 4 de bote o el bote si no estamos comprometidos con el bote e ir All-in si estamos comprometidos con el bote. Pero ¿Y el 10% restante?”- El 10% restante no apostamos o apostamos considerablemente menos (55-60% bote) porque ha aparecido un flop peligroso.

Flops peligrosos:

- El flop incluye una parejas de 10 o superiores. Tipo:10-10-2
- El flop es de 3 cartas coordinadas. Tipo: 7-8-9.
- El flop contiene 3 cartas mayores de 10 (inclusive). Tipo: 10-J-K
- El flop es monocolor. Tipo: 8♦-2♦-J♦
- En general, la textura del flop trae cualquier combinación con las cartas que creemos tiene el villano (están dentro de su rango).

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

Hero (MP1): t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP1 with A♥ A♠

1 fold, UTG+1 raise to t60, 1 fold, **Hero raises to t225**, 5 folds, UTG+1 calls t165

Flop: (t495) 5♠ J♣ J♦ (2 jugadores)

UTG+1 checks, **Hero bets t260...**

Flop: (t495) 10♠ J♣ Q♦ (2 jugadores)

UTG+1 checks, **Hero bets t260...**

Flop: (t495) 10♠ 9♣ 8♦ (2 jugadores)

UTG+1 checks, **Hero bets t260...**

Flop: (t495) 3♣ 9♣ 8♣ (2 jugadores)

UTG+1 checks, **Hero bets t260...**

Excepción a la regla:

Flop: (t495) 3♥ 9♥ 8♥ (2 jugadores)

UTG+1 checks, **Hero raises to t1275 (All-In)...**

¿Por qué?

Porque tenemos el As de corazones.

A tener en cuenta

Un flop peligroso contra dos jugadores se convierte en MUY peligroso, y contra más jugadores es un suicidio. Otra vez surge la importancia de achicar espacios en la apuesta pre-flop. Debemos haber aislado a uno o como máximo dos villanos.

Turn

Flop peligroso

Check / fold sin posición (OOP) y cartas gratis con posición

Flop no peligroso

Apostar el resto (all in). Ya no hay marcha atrás. Estamos *comprometidos con el bote*.

River

Flop peligroso

Check / fold sin posición (OOP) y enseñar las cartas con posición.

Debo apostar en el river cuando no tengo más opción que ganar por farol, pero este NO es el caso. Jugamos con una pareja alta y es más que suficiente para ganar el bote.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

Hero (MP1): t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP1 with A♥ A♠

1 fold, UTG+1 raise to t60, 1 fold, **Hero raises to t225**, 5 folds, UTG+1 calls t165

Flop: (t495) 5♠ J♣ 8♦ (2 jugadores)

UTG+1 checks, **Hero bets t495**, UTG+1 calls t495

Turn: (t1485) 4 ♣ (2 jugadores)
UTG+1 checks, **Hero raises to t780 (All-In)...**

Turn: (t1485) J ♦ (2 jugadores)
UTG+1 checks, **Hero raises to t780 (All-In)...**

-“¡Cómoooo!, el villano es posible que tenga top pair (parejas de jotas), y la J del turn le da un trío”.

No te lo discuto, pero ya es demasiado tarde para volverse atrás. Estamos comprometidos con el bote.

Nota: Unas veces te comes al oso, y otras veces el oso te come a ti.

Comprometidos con el bote

Como Regla General:

Cuando en el bote hay más del 20%-25% de mi stack (pila de fichas) la apuesta correcta (matemáticamente) es ir all-in (shove)

¿Cuáles son los factores que tengo que tener presente para comprometerme con el bote?

Odds + errores de apreciación + posibilidad de bluff (farol) + momento del torneo

KK

Pre-Flop

Igual que pareja de ases.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

Hero (MP1): t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP1 with K♥ K♠

1 fold, UTG+1 raise to t60, 1 fold, **Hero raises to t225**, 5 folds, UTG+1 raise to t1335 (All In), **Hero calls t1275 (All In)**

¿Por qué?

A primera vista parece que el villano ha hecho el clásico juego de limpear AA desde UTG esperando que alguien aumentara la apuesta para engatillarlo... A primera vista...

Vamos a analizar la situación:

1. Jugamos con la segunda mejor mano posible en nuestras cartas tapadas.
2. En el bote hay t330, que es 22% de mi stack.
3. Estoy jugando microlimites.

Y sobre todo

Si tengo KK las odds de que alguien tenga AA son de 22 a 1

-“¿Y si tienes parejas de Ases?”-

Pues 1 de cada 5 veces vas a ganar porque tienes aproximadamente el 20% de probabilidad de que suceda.

Flop

Prácticamente igual, salvo que los flops peligrosos se amplían. Se añade este nuevo tipo: A-x-x.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

Hero (MP1): t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP1 with K♥ K♠

1 fold, UTG+1 raise to t60, 1 fold, **Hero raises to t225**, 5 folds, UTG+1 calls t165

Flop: (t495) 5♠ A♣ 8♦ (2 jugadores)

UTG+1 checks, **Hero bets t300...**

¿Por qué?

Apuesta de continuación (c-bet) ante un flop peligroso.

-“Y si el villano aumenta la apuesta (raise)”-

Fold. Nos quedan 1000 fichas y los blinds están bajos. Podemos seguir jugando.

Turn

Flop peligroso

Check / fold sin posición (OOP) y cartas gratis con posición

Flop no peligroso

Apostar el resto (all in).

River

Flop peligroso

Check / fold sin posición (OOP) y enseñar las cartas con posición.

Debo apostar en el river cuando no tengo más opción que ganar por farol, pero este NO es el caso. Jugamos con una pareja alta y es más que suficiente para ganar el bote.

QQ

Pre-Flop

Igual que pareja de ases.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

Hero (MP1): t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP1 with Q♥ Q♠

1 fold, UTG+1 calls t30, UTG+2 calls t30, **Hero raises to t225**, 5 folds, UTG+1 raise to t1470 (All-In), UTG+2 calls 1470 (All-In), **Hero folds...**

¿Por qué?

Es el típico juego de limpear con AA o KK desde el principio de la mesa y por si tuviéramos dudas, son 2 jugadores.

Flop

Prácticamente igual, salvo que los flops peligrosos se amplían más. Se añade este nuevo tipo: K-x-x. PERO este flop tiene una particularidad. La gente suele jugar A-x pero no K-x, salvo AK. Luego tenemos más garantías de victoria con este tipo de flop que con los otros.

Turn

Flop peligroso

Check / fold sin posición (OOP) y cartas gratis con posición

Flop no peligroso

Apostar el resto (all in).

River

Flop peligroso

Check / fold sin posición (OOP) y enseñar las cartas con posición.

Debo apostar en el river cuando no tengo más opción que ganar por farol, pero este NO es el caso. Jugamos con una pareja alta y es más que suficiente para ganar el bote.

AK

Pre-Flop

Si abrimos nosotros el bote hay que hacer una apuesta sobre 150 fichas (10% del stack), es suficiente para apostar por valor (bet value), romper las odds a los villanos y achicar espacios (narrow the field) PERO no comprometernos con el bote. Si el bote ya está abierto (por limp) hay que aumentar un poco la apuesta por cada limper que haya en la mano.

Si alguien ha abierto el bote (y la apuesta es suficientemente grande como para achicar espacios) sólo lo veo (call). Esto puede sonar extraño, pero hay que comprender que: El trabajo de achicar espacio ya está hecho y que mis cartas dominan a las demás (excepto AA-KK).

Hay que entender, y esto es muy importante, que **AK en esta fase del s'n'g se juegan viendo el flop**. No me interesa entrar en una escalada de raises y re-raises pre-flop.

Con AK debemos intentar ver el flop sin comprometernos con el bote

Hablando de torneos

AK tiene una característica especial en torneos que no tiene en cash. El concepto de "dominación". En cash un buen jugador difícilmente se involucra en una mano sin el mejor kicker, PERO en torneos, debido a la presión de los blinds y al escaso número relativo de fichas, los villanos tienen propensión a ir hasta el showdown con su top pair. Esta es la razón por lo que las odds implícitas de AK aumentan considerablemente en torneos. Si el villano conecta su A o su K en el flop, es prácticamente seguro que te pagará todo su stack.

Nota: Tengo fama de ser tight (o ultra-tight), tengo que decir que es una fama bien merecida. Mi intención es que NO perdáis dinero mientras aprendéis a jugar. Con la experiencia vosotros mismos iréis desarrollando vuestro propio juego y asumiendo los riesgos que creáis oportunos, mientras tanto, en el poker os gastáis lo justo y el dinero para cervezas en el bar.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

Hero (UTG): t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is UTG with A♥ K♣

Hero raises to t150...

¿Por qué?

Porque es la apuesta mínima con AK en los niveles iniciales de un s'n'g.

-“¿Oye Carreño, no podemos hacer el truco de limpear y luego re-raisear como hacemos con AA o KK en mesas agresivas?”

No.

Repito:

Hay que entender, y esto es muy importante, que **AK en esta fase del s'n'g se juegan viendo el flop**. No me interesa entrar en una escalada de raises y re-raises pre-flop.

Con AK debemos intentar ver el flop sin comprometernos con el bote

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

Hero (UTG+1): t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is UTG+1 with A♥ K♣

UTG calls t30, **Hero raises to t150...**

¿Por qué?

Porque es la apuesta mínima con AK en los niveles iniciales de un s'n'g.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

Hero (UTG+2): t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is UTG+2 with A♥ K♣

UTG calls t30, UTG+1 calls t30, **Hero raises to t180...**

¿Por qué?

Ha aumentado la apuesta mínima de 150 fichas a 180 fichas porque hay 2 limpers en la mano.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

Hero (BTN): t1500

Pre Flop: (t45) Hero is BTN with A♥ K♣

UTG calls t30, UTG+1 calls t30, 3 folds, CO calls t30, **Hero raises to t225...**

¿Por qué?

Cuanto más retrasada sea mi posición en la mesa, más fuerte debo pegar porque (generalmente) hay más limpers en la mano. Además tengo la ventaja de tener ganada la posición para el resto de las calles.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

Hero (BTN): t1500

Pre Flop: (t45) Hero is BTN with A♥ K♣

UTG calls t30, 4 folds, CO raises to t120, **Hero calls t120...**

¿Por qué?

Si alguien ha abierto el bote (y la apuesta es suficientemente grande como para achicar espacios) sólo lo veo (call). Hay que comprender que: El trabajo de achicar espacio ya está hecho y que mis cartas dominan a las demás (excepto AA-KK).

Flop

Si hemos conectado igual que Ases, PERO si no hemos conectado haremos una apuesta de continuación (c-bet) si hemos sido nosotros el pre-flop raiser. Apostaremos 55-60% bote. Si nos hacen raise abandonamos las cartas. **Sin excusas.**

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

Hero (BTN): t1500

Pre Flop: (t45) Hero is BTN with A♥ K♣

UTG calls t30, 4 folds, CO raises to t120, **Hero calls t120**, 3 folds

Flop: (t315) Q♦ T♦ 8♣ (2 players)

CO bets to t160, **Hero fold**

¿Por qué?

Porque si no conecto con el As o con la K me voy para casa.

-“¡Pero el villano ha hecho claramente una apuesta de continuación, lo más seguro es que no lleve nada!”

Puede ser, pero NO ES EL MOMENTO DE JUGAR.

Repito: Mi jugada es conectar con el As o con la K.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

Hero (BTN): t1500

Pre Flop: (t45) Hero is BTN with A♥ K♣

UTG calls t30, 4 folds, CO raises to t120, **Hero calls t120**, 3 folds

Flop: (t315) A♦ T♦ 8♣ (2 players)

CO bets to t160, **Hero raise to t1380 (All In)**

¿Por qué?

En el bote hay t475 (antes de mi apuesta), que es el 34% de mi stack por lo tanto estoy comprometido con el bote.

Además hay un proyecto de color.

Además hay 2 cartas mayores de 10.

Además...

AK tiene una característica especial en torneos que no tiene en cash. El concepto de “dominación”. En cash un buen jugador difícilmente se involucra en una mano sin el mejor kicker, PERO en torneos, debido a la presión de los blinds y al escaso número relativo de fichas, los villanos tienen propensión a ir hasta el showdown con su top pair. Esta es la razón por lo que las odds implícitas de AK aumentan considerablemente en torneos. Si el villano conecta su A o su K en el flop, es prácticamente seguro que te pagará todo su stack.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

Hero (BTN): t1500

Pre Flop: (t45) Hero is BTN with A♥ K♣

UTG calls t30, 4 folds, CO raises to t120, **Hero calls t120**, 3 folds

Flop: (t315) A♦ 2♥ 8♣ (2 players)

CO bets to t160, **Hero calls t160**

¿Por qué?

Porque tengo top pair top kicker (TPTK) (pareja máxima con máximo kicker) en un flop multicolor y descoordinado jugando con posición. Tengo que dar la oportunidad al villano de que la carta del turn le ayude.

Turn: (t635) - (2 players)

Caiga la carta que caiga en el turn, y haga lo que haga el villano, mi movimiento es ir All In. Estoy comprometido con el bote.

Turn

Si seguimos sin conectar, check-fold sin posición. Lo hemos intentado y no ha podido ser. **Nuestra oportunidad real ha sido la apuesta del flop** y si nos han visto algo llevan. Estamos a tiempo de dejarlo y tenemos suficientes fichas para rehacernos.

Si jugamos con posición haremos check y conseguimos una carta gratis.

River

Si venimos de una carta gratis **y consideramos que la carta del river no ha ayudado al villano** podemos hacer una apuesta de prueba, es decir 1 / 4 del bote. Suficiente para que se vaya si no tiene nada y no mucho dinero como para echar las cartas si nos raisea. Debo apostar en el river cuando no tengo más opción que ganar por farol. ¿Problema? Necesito ir sobrado de fichas para hacer esa apuesta de prueba. Si voy justo de fichas, esa apuesta de prueba me puede salir muy cara.

Cartas Sólidas: AQ, AJs, KQs, JJ, 1010, 99

Estas son buenas cartas. Cartas sólidas, PERO no son premiums. Si recordamos la máxima que reza que *los botes grandes son para grandes cartas...* bueno, estas no son grandes cartas en este momento del s'n'g. Son buenas cartas pero hay que adaptarlas al momento del juego.

AQ, AJs, KQs

Hay que evitar verse involucrado en un bote grande jugando desde el principio de la mesa con este rango de cartas. Desde la mitad de la mesa son buenas cartas para aumentar la apuesta mediante un raise estándar y siempre frente a limperts. **NO son buenas cartas para ver un raise.** El problema es que con estas cartas podemos estar *dominados*. En la medida que creamos que no lo estamos podemos jugarlas más agresivamente.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

Hero (MP2): t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP2 with A♦ Q♣

2 folds, UTG+2 raise to t90, 1 fold, **Hero calls to t90**, 3folds, BB call t60

¿Por qué?

Por que es un raise estándar desde media mesa. No implica fuerza necesariamente.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

Hero (MP2): t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is MP2 with A♦ Q♣

2 folds, UTG+2 raise to t120, 1 fold, **Hero folds...**

¿Por qué?

Por que t120 NO es un raise estándar y ante la más mínima duda de que podamos estar dominados, echamos las cartas. No es el momento de jugar.

No se deben jugar botes grandes con cartas marginales mientras los blinds están bajos

Ahora mismo hay gente echándose las manos a la cabeza... como si lo estuviera viendo. Bueno, pues a esa gente le digo, que **PRECISAMENTE** esta clase de manos son las que te van a sacar de la partida a las primeras de cambio. Y como esto es importante te vuelvo a repetir el cuadradito.

No se deben jugar botes grandes con cartas marginales mientras los blinds están bajos

Este concepto es muy importante **PERO** difícil de comprender. Con la experiencia verás que es cierto y que yo no me invento nada.

¿Esto es siempre así? Pues no. Si conocemos al villano y sabemos que es un jugador *loose*, podemos involucrarnos en la mano. El problema es que normalmente **NO** conocemos a los jugadores (hablo de microlimites). Ante la duda -> **F-O-L-D** porque no es el momento de jugar. –“*¡Pero yo juego al poker porque precisamente me gusta jugar!*”- Pues si quieres jugar te compras una pelota.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500



UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

Hero (CO): t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is CO with A  Q 

2 folds, UTG+2 calls t30, MP1 calls t30, MP2 calls t30, **Hero raise to t225...**

¿Por qué?

Dinero muerto. No se aprecia ninguna fuerza en la mano, por lo que puedo estar relativamente seguro que no estoy dominado y solo me voy a enfrentar a manos mediocres que YO tendré dominadas.

Nota: El resto de la mano se juega como AK.

JJ, 1010, 99

Se juegan como pares bajos desde el principio de la mesa y como cartas sólidas desde el final de la mesa.

Nota: 1010 (parejas de dieces) lo podéis encontrar también como TT (TenTen (inglés))

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

Hero (UTG+1): t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is UTG+1 with 10♥ 10♣

1 fold, **Hero calls t30**, 3 folds, CO calls t30, BTN calls t30, SB calls t15, BB check.

Flop: (t150) 6♠ A♣ 8♦ (5 jugadores)

Hero checks, CO raise to t130, BTN calls t130, 2 folds, **Hero folds...**

¿Por qué?

No set, no bet.

-“Mandeeeeee?”-

Si no conecto mi trío, me voy sin ver el rio (traducción libre)

-“¿Qué rio?”

Mi jugada es conectar un set (trío), si no lo consigo, tiro mis cartas. A los que os gusta la filosofía os remito a lo que dijo el filósofo presocrático Bladimiro.

-“¿Qué dijo?”-

Me piro.

-“o_O”-

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

Hero (CO): t1500 M

BTN: t1500

Pre Flop: (t45) Hero is CO with 10♥ 10♣

1 fold, UTG+1 calls t30, 3 folds, **Hero raise to t90**, BTN calls t90, 2 folds, UTG+1 calls t60

Flop: (t315) 6♠ A♣ 8♦ (3 jugadores)

UTG+1 checks, **Hero raise to t180...**

¿Por qué?

Apuesta de continuación (55%-60% del bote).

Nota: En esta mano como no logremos echar al BTN con mi c-bet debemos ir pensando en un check/fold en el Turner (a no ser que conecte mi set).

Cartas con Value+ Desde el Final de la Mesa: A8+, K10+, Q10+, J10+

A8+ = A8, A9, A10, (AJ, AQ, AK)

K10+ = K10, KJ, (KQ, KA)

Q10+ = Q10, QJ, (QK, QA)

J10+ = J10+, JQ, JK, (JA)

¿Qué tiene de particular estas cartas en los primeros niveles de un s'n'g?

Pues que no son lo suficientemente buenas como para jugarlas agresivamente, pero tiene EV+ si las jugamos desde late position (final de la mesa) en un bote con uno o dos limpers. Por supuesto, estas cartas aumentan de valor si están suitadas (son del mismo palo)

-“Oye Carreño, ¿un “limper” qué es? ¿Una especie de gamusino?”-

Un limper es un jugador que ve una apuesta simple.

Nota: Si por el chat alguno te comenta que le molesta la luz del sol y que le disgusta de sobremanera ducharse... entonces, por si acaso, no le des de comer después de medianoche.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

Hero (BTN): t1500

Pre Flop: (t45) Hero is BTN with K♥ J♣

1 fold, UTG+1 calls t30, UTG+2 calls t30, 3 folds, **Hero raise to t120**, 2 folds, UTG+1 calls t60, 1 fold.

¿Por que?

En la mano solo hay dos limpers.

Atención

Mucho cuidado con estas cartas. El spot ideal para jugarlas sería:

1. Jugarlas desde el final de la mesa
2. Nadie ha abierto el bote
3. Los blinds son tights

¿Pero qué ocurre? Que estas circunstancias son ideales, es decir, que pocas veces van a concurrir todas a la vez. En lugar de ello, lo usual es meternos con ellas en un bote multijugador donde nos quedamos atrapados. Sabiendo esto, **HAY QUE EVITAR** jugar un bote grande con estas cartas. **NO** son grandes cartas y en estos niveles **NO** es el momento de jugar.

Estas cartas tienen potencial especulativo porque permiten conectar una escalera real (10JQKA). Por supuesto si están suitadas aumentan su potencial dado que también optamos a conseguir color.

Ej-Mano

t15/t30 Blinds - 9 players

SB: t1500

BB: t1500

UTG: t1500

UTG+1: t1500

UTG+2: t1500

MP1: t1500

MP2: t1500

CO: t1500 M

Hero (BTN): t1500

Pre Flop: (t45) Hero is BTN with K♥ J♣

1 fold, UTG+1 calls t30, UTG+2 calls t30, MP1 calls t30, MP2 calls t30, 1 fold, **Hero raise to t90**, 1 fold, BB calls t60, UTG+1 calls t60, UTG+2 calls t60, MP1 calls t60, MP2 calls t60.

Hemos creado un bote multijugador de t555 fichas (más de un tercio de nuestro stack) con una mano mediocre. Esto es justo lo que **NO** debemos hacer.

¿Por que?

Porque hemos dado odds a cualquier mano especulativa que pudieran llevar los villanos.

Errores Comunes en el Juego con los Blinds Bajos

El personal juega muchas manos cuando los blinds están bajos. Es esta parte del s'n'g hay que jugar un poker sólido y comprender que las fichas que no pierdes son fichas que ganas. Este tipo de juego suele desembocaren un bote multijugador con el bote relativamente grande con lo que es más difícil irse y es fácil quedarse atrapado con una mano media.

La forma correcta de limpear es hacerlo con manos especulativas,
la posición ganada y barato

Limpear manos dominadas es un error grave, porque es un error de concepto. Si la mano es suficientemente fuerte, no lo dudes raise, de lo contrario fold. Este es el tipo de manos con las que se pierden los torneos a las primeras de cambio.

Blind Medios

El Tamaño de tu Stack es Clave

-10 BB

Cuando tienes menos de 10 BB cualquier movimiento te compromete con el bote, por lo que el juego correcto es Push / Fold

+15 BB

Cuando tienes +15 BB estás en una situación cómoda. Por lo que puedes intentar robar los blinds, y si es necesario, echarte para atrás y tirar tu mano.

10 BB < >15 BB

Cuando tienes entre 10 BB y 15 BB estás en tierra de nadie. Tienes demasiado stack para arriesgarlo EN ESTE MOMENTO en un all in, y por otra parte no tienes suficiente stack como para intentar robar los blinds cómodamente. Un paso en falso te pone en una situación comprometida.

Manos especulativas

Conectores del Mismo Palo y Pares Bajos

Malos tiempos para la lirica...

El tiempo de juego especulativo ya pasó.

El juego especulativo SÓLO es apropiado en los primeros niveles del s'n'g

Al subir los blinds, el coste por ver el flop con una mano especulativa (en general) y con una mano de conectores del mismo palo (en particular) es inasumible. Estamos arriesgando DEMASIADAS FICHAS por ver el flop.

Odds implícitas

En los primeros niveles, el coste es asumible debido al potencial de eliminar a un o más villanos en la mano quedándonos con sus fichas (Odds implícitas). El riesgo *vale la pena* por la recompensa, PERO a medida que van aumentando los blinds, el riesgo (el coste de ver la mano) va dejando de *valer la pena* por la recompensa.

A medida que aumentan los blinds,
priman las cartas altas sobre las jugadas especulativas.

Matemáticamente hablando (ICM)

A medida que aumentan nuestras fichas, estas pierden valor,
y por el contrario,
a medida que disminuyen nuestras fichas, estas aumentan su valor.

Es por eso que

A medida que aumentan los blinds y disminuye nuestro stack, es más caro *limpear*

¿Esto significa que no podemos jugarlas?

No, PERO hay que jugarlas en situaciones (spots) muy concretas.

Idealmente habría que jugar los suited connectors y los pares bajos cuando se dieran las siguientes circunstancias en la mano:

- 1 Yo fuera el último jugador en hablar
- 2 Fuera un bote multijugador
- 3 No hubiese involucrado ningún jugador short stack (SS)
- 4 La mesa no fuera agresiva

-“¿¡Mesa no agresiva!?”-

Me refiero a una mesa donde hay mucho *call* (*limpers*) y poco *raise*.

Nota: Aunque hablando de todo un poco yo tengo una mesa camilla que tiene una mala leche...

Y Por supuesto

Si jugamos cortos de fichas (-10 BB) limpear con suited connectors es un ERROR.

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

Hero (BTN): t11928

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with 9♣ 8♣

UTG calls t100, 1 fold, UTG+2 calls t100, CO calls t100, **Hero calls t100...**

¿Por qué?

Es un bote multijugador en una mesa no agresiva y soy BTN, minimizando la probabilidad de que algún jugador que hable detrás de mí aumente la puesta.

¿Cuál es el problema?

Precisamente que algún jugador que hable detrás de mí aumente la puesta. Los blinds están en juego, y tal como se ha desarrollado la mano, hay un montón de dinero muerto en el medio de la mesa –“¿Y?”- Pues que a poca carta que tenga el SB o el BB van a ir *all in*.

Hero stack: - 10 BB < > +15 BB

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with 9♣ 8♣

UTG calls t100, 1 fold, UTG+2 calls t100, CO calls t100, **Hero folds**

¿Por qué?

No es un buen spot. Estamos en tierra de nadie, un paso en falso y nos quedamos cortos de fichas. Definitivamente, NO es el momento de involucrarme en esta clase de manos.

Hero stack: - 10 BB

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with 9♣ 8♣

UTG calls t100, 1 fold, UTG+2 calls t100, CO calls t100, **Hero folds**

¿Por qué?

Nuestro juego es PUSH / FOLD. Y 9♣ 8♣ no es una mano para ir all-in (ahora).

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

Hero (SB): t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

BTN: t11928

Pre Flop: (t150) Hero is SB with 5♣ 5♦

UTG calls t100, 1 fold, UTG+2 calls t100, CO calls t100, 1 fold, **Hero call t50...**

¿Por qué?

Los pares bajos son una mano perfecta para jugar desde los blinds cuando nadie ha aumentado la apuesta.

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

Hero (SB): t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

BTN: t11928

Pre Flop: (t150) Hero is SB with 5♣ 5♦

UTG calls t100, 2 fold, CO raise to t300, 1 fold, **Hero fold...**

Nuestra opción es jugar nuestra pareja de cincos de forma especulativa, y este no es el caso.

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

Hero (BB): t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

BTN: t11928

Pre Flop: (t150) Hero is BB with 9♣ 9♦

UTG calls t100, 1 fold, UTG+2 calls t100, CO calls t100, 1 fold, SB call t50, **Hero checks.**

¿Por qué?

Aunque técnicamente 99 se considera una pareja media, desde early position (el principio de la mesa), en la práctica se consideran pares bajos, por lo que hay que adaptar el juego.

Ahora bien

En el bote hay t500 fichas que es prácticamente el 25% de stack. Si consideras que el dinero de la mesa es dinero muerto, es decir, que nadie ha demostrado fuerza real, es un buen spot para mover todas tus fichas al centro de la mesa, esto es, ir all in.

¿j o_O!?

Como te lo digo.

Las únicas manos con las que estamos dominados son las parejas superiores a las nuestra. Ante J10+ estamos en un *flip coin* donde tenemos el 55% de probabilidad de victoria.

Nota: *Flip coin* es una situación de cara o cruz.

-“¿Estas tomando medicación?”-

Whisky para la tension.

-“¿La tienes baja?”-

No. La tomo por si acaso... 😊

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

Hero (BTN): t11928

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with 6♥ 6♣

UTG calls t100, 1 fold, UTG+2 calls t100, CO calls t100, **Hero calls t100**, SB calls t50, BB checks.

¿Por qué?

Es un bote multijugador, nadie ha amentado el bote (raise) y juego en la última posición de la mesa.

Flop: (t600) 5♠ 8♣ J♦ (6 players)

UTG checks, UTG+2 checks, CO checks, **Hero checks...**

¿Por qué?

No set, no bet.

Premiums Cards

Las big cards las jugamos de forma parecida a como las jugamos cuando los blinds están bajos. Son las mejores cartas posibles, pero hay que saber jugarlas correctamente. Son cartas para grandes botes. Una cosa importante a tener en cuenta es que hay que achicar espacios (narrow the field), aunque sean las mejores cartas, debemos limitar el número de villanos involucrados en la mano aumentando nuestra probabilidad de victoria.

Seguimos teniendo suficientes fichas como para echarnos para atrás si la situación se pone fea. **Al repertorio de las cartas premium le añadimos: AQ, AJ, KQs, JJ, 1010, 99.**

Si vamos justos de fichas, no jugamos cartas suited conectadas o parejas menores, debemos esperar a tener big cards.

AA

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

Hero (UTG): t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

BTN: t11928

Pre Flop: (t150) Hero is UTG with A♥ A♠

Hero raises to t300...

¿Por qué?

Apuesta pre-flop estándar.

-“¿Se puede apostar t250 (2.5xBB)?”-

Sí.

Hero stack: 10 BB < > +15 BB

Pre Flop: (t150) Hero is UTG with A♥ A♠
Hero raises to t300...

¿Por qué?

Apuesta pre-flop estándar.

En general

Cuando tenemos **10 BB < > +15 BB** de stack debemos jugar las premiums como si tuviéramos un stack de +15BB.

Hero stack: -10 BB

Pre Flop: (t150) Hero is UTG with A♥ A♠
Hero raises to t1000 (All-In)...

¿Por qué?

No tenemos margen de maniobra. Si apostamos t300 fichas, el bote es de t450 fichas quedándonos t700 fichas. Hasta el más malo de la mesa comprender que estoy comprometido con el bote, aunque ni conozca ese concepto.

-“Hombre Carreño, no seas así. ¡Qué llevamos Ases! Podemos intentar engatillar a algún villano”-

Pues verás...

Cuando jugamos cortos de fichas, da menos miedo (al resto de la mesa) jugar all-in que hacer una apuesta pre-flop estándar (o menor)

-“No me creo nada”-

Bien que haces.

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

Hero (UTG+2): t1928

CO: t1928

BTN: t11928

Pre Flop: (t150) Hero is UTG+2 with A♥ A♠
UTG raises to t300, 1 fold, **Hero raises to t900...**

¿Por qué?

Raise estándar. Aumento la apuesta por valor. Notese que todavía tengo t1028 fichas en mi stack.

Hero stack: 10 BB < > +15 BB

Pre Flop: (t150) Hero is UTG+2 with A♥ A♠
UTG raises to t300, 1 fold, **Hero raises to t1250 (All-In)...**

¿Por qué?

No puedo hacer un raise estándar de 3 veces la apuesta del villano porque me quedo con t350 fichas en mi stack.

-“Y porque no apuestas 2 veces la apuesta del villano. ¡Qué llevamos Ases!”-

Precisamente por eso. Una apuesta tan mínima y dándole odds al villano para verme la apuesta le estás telegrafando q-u-e l-l-e-v-a-m-o-s a-s-e-s. STOP.

Hero stack: -10 BB

Pre Flop: (t150) Hero is UTG+2 with A♥ A♠
UTG raises to t300, 1 fold, **Hero raises to t1000 (All-In)...**

¿Por qué?

No tenemos margen de maniobra.

KK

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

Hero (UTG): t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

BTN: t11928

Pre Flop: (t150) Hero is UTG with K♥ K♠

Hero raises to t300...

¿Por qué?

Porque KK se juegan igual que ases.

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

Hero (UTG+2): t1928

CO: t1928

BTN: t11928

Pre Flop: (t150) Hero is UTG+2 with K♥ K♠

UTG raises to t300, 1 fold, Hero raises to t1928 (All-In)...

¿Por qué?

En el bote hay t450 fichas antes de mi apuesta, que es el 23% de mi stack.

Recordemos el concepto de estar *comprometido con el bote*

Cuando en el bote hay más del 20%-25% de mi stack (pila de fichas) la apuesta correcta (matemáticamente) es ir all-in (shove)

¿Cuáles son los factores que tengo que tener presente para comprometerme con el bote?

Odds + errores de apreciación + posibilidad de bluff (farol) + momento del torneo

-“¿Pero por qué no podemos jugarlos como los Ases?”-

Porque así evitamos un post-flop comprometido en el caso que apareciese un As en el flop.

Nota: Hay que jugar de la misma manera cuando llevamos QQ en esta situación. Evitamos un juego post-flop complicado en el caso que apareciese un As o una K en el flop.

QQ

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

Hero (UTG): t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

BTN: t11928

Pre Flop: (t150) Hero is UTG with Q♥ Q♠

Hero raises to t300...

¿Por qué?

Raise estándar.

Pre Flop: (t150) Hero is UTG with Q♥ Q♠

Hero raises to t300, UTG+1 raise to 900, 5 folds, Hero fold

¿Por qué?

QQ es una mano que hay que jugar con cuidado. Tenemos suficientes fichas para echarnos atrás y continuar jugando. (Si fuéramos más cortos de fichas habría que ir all-in por estar comprometidos con el bote)

Pre Flop: (t150) Hero is UTG with Q♥ Q♠

Hero raises to t300, UTG+1 calls t300, 5 folds.

Flop: (t750) J♠ 7♥ 2♦ (2 players)

Hero bets t1628 (All-In)...

¿Por qué?

Estamos comprometidos con el bote.

Pre Flop: (t150) Hero is UTG with Q♥ Q♠
Hero raises to t300, UTG+1 calls t300, 5 folds.

Flop: (t750) K♠ 7♥ 2♦ (2 players)
Hero bets t400...

¿Por qué?

Apuesta de continuación. Es justo en este momento cuando tenemos la opción real de ganar la mano.

Flop: (t750) K♠ 7♥ 2♦ (2 players)
Hero bets t400, UTG+1 calls t400

Check / Fold en el turn. Tenemos suficientes fichas para seguir jugando.

Flop: (t750) K♠ 7♥ 2♦ (2 players)
Hero bets t400, UTG+1 raise to t1628 (All-in), Hero fold

Tenemos suficientes fichas para seguir jugando.

AK

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

Hero (UTG+2): t1928

CO: t1928

BTN: t11928

Pre Flop: (t150) Hero is UTG+2 with A♥ K♠
UTG raises to t300, 1 fold, **Hero calls t300...**

¿Por qué?

Si esta hecho el trabajo de achicar espacio. AK es una combinacion de cartas que prefiere ver flops.

Hero stack: -10 BB

Pre Flop: (t150) Hero is UTG+2 with A♥ K♠
UTG raises to t300, 1 fold, **Hero raises to t1000 (All-in)...**

¿Por qué?

No tenemos margen de maniobra. Cuando estamos por debajo de los 10 BB los únicos movimientos posibles son PUSH / FOLD. Y con AK no nos vamos a ir...

-“Oy Carreño. y si nos vamos de parranda?”-

Pues nos vamos.

Cartas Sólidas: AQ, AJ, KQ, JJ, 1010, 99.

AQ, AJ, KQ

Estas cartas son buenas para abrir el bote (con un raise estándar) desde una posición media de la mesa. Nos dan la oportunidad de robar el bote directamente o de jugar con garantías el post-flop.

El juego con estas cartas en este nivel (blinds medios) va a depender **del stack** que tengamos y **la posición** desde donde las juguemos.

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

Hero (UTG): t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

BTN: t11928

Pre Flop: (t150) Hero is UTG with A♥ Q♣

Hero fold...

¿Por qué?

Desde el principio de la mesa, hay que evitar jugar manos que puedan estar dominadas y/o con las que no podamos hacer frente a un re-raise. Para que nos entendamos: Tenemos muchas fichas y **NO NECESITAMOS JUGAR** en este momento.

-“Siiiiiiiiiiiiiiiiiii.. hombre”. ¿Cómo vas a tirar AQ?-

Porque es una mano dominada.

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

Hero (UTG+2): t1928

CO: t1928

BTN: t11928

Pre Flop: (t150) Hero is UTG+2 with A♥ J♣
2 folds, **Hero raise to t300...**

¿Por qué?

Porque desde esta posición (Hijack) tenemos garantías para jugar la mano post-flop y estamos lo suficientemente atrás de la mesa como para intentar robar el bote.

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

Hero (UTG+2): t1928

CO: t1928

BTN: t11928

Pre Flop: (t150) Hero is UTG+2 with K♥ Q♣
2 folds, **Hero raise to t300**, 1 fold, BTN raise to t900, 2 folds, **Hero folds**

¿Por qué?

Por que son buenas cartas para robar PERO no son buenas cartas para ver un raise.

Hero stack: -10 BB

Pre Flop: (t150) Hero is UTG with A♥ Q♣

Hero raises to t1000 (All-In)...

¿Por qué?

Cuando nuestro stack es -10 BB **necesitamos ampliar nuestro rango de manos.**
Nuestro rango de PUSH (all in) se amplía con **AQ, AJ, KQ, JJ, 1010, 99**

Hero stack: -10 BB

Pre Flop: (t150) Hero is UTG+2 with A♥ J♣

2 folds, Hero raise to t1000 (All-In)...

JJ, 1010, 99

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

Hero (UTG+2): t1928

CO: t1928

BTN: t11928

Pre Flop: (t150) Hero is UTG+2 with J♥ J♣
2 folds, **Hero raise to t300**, 3 folds, BB calls t200

Flop: (t750) K♠ 7♥ 2♦ (2 players)
Hero bets t400...

¿Por qué?

Apuesta de continuación (c-bet). Solo hay una carta mayor que tu pareja de Jotas y como bien sabes

Sólo una de cada tres veces el villano conectará con el flop

Así que:

Apuesta de continuación al canto.

Blinds: Ataque y Defensa

Cambiamos de marcha ultra-tight a tight. Es hora de robar algún bote SIEMPRE con cartas y apoyándonos en la posición. Todavía tenemos muchas fichas PERO no podemos dar un paso en falso. Se supone que nuestra imagen ultra-tight de los primeros niveles nos tienen que dar credibilidad a nuestros raises. Esa es la buena noticia, la mala es que esto no es necesariamente cierto. En un torneo presencial esto es así, las dos primeras manos que juegas en toda la partida y encima haciendo raise impone respeto PERO el tema on-line es otra historia. Os acordáis del SPRO, el bandolero de la sierra, bueno, pues ese tío está jugando doscientas mil partidas a la vez y ten por seguro que el amigo no se ha fijado en tu juego, así que más te vale llevar algún tipo de cartas cuando intentes robar el bote. Recuerda que un paso en falso no nos tira del torneo PERO nos deja tocados.

Por supuesto si la mesa es loose y agresiva el tema de robar los botes lo dejamos para más adelante. Para esta maniobra nos conviene una mesa tight. Sobre todo fíjate en el juego de las dos personas que tienes detrás, porque a ellas vas a intentar robarles. Si ves que los amigos llevan una camisa del estilo “*I Love Raise*” o “*Do you want raise with me?*” la cosa va a estar durilla. Ojo al tema.

Vuestra jugada real al intentar robar las ciegas es un semi-bluff, pero muchas veces es más bluff que semi. Recordar que cada vez que entras en la partida te estás jugando TODAS tus fichas, **y ahora no es el momento.**

A estas alturas ya habrá algún jugador eliminado y gente con la mitad o menos del stack. Ojito con esta gente. Cuando juguemos contra ellos asegurarnos de tener una buena mano antes de meterles un raise, porque esta gente lleva otra camiseta y en esta pone: “*From lost to the river*” (“De perdidos al río” en traducción libre).

Cuando decidamos entrar en juego y a partir de media mesa hay que ajustar el raise pre-flop para apostar la cantidad mínima que imponga respeto. Hay que entrar con un raise de 2.5xBB o 3xBB como mínimo.

2.5xBB = Dos veces y media la cantidad de fichas del Big Blind (BB)

3xBB = Tres veces la cantidad de fichas del Big Blind (BB)

Ej: Blinds (SB t50 / BB t100)

2.5xBB = 2.5 x 100 = 250

3xBB = 3 x 100 = 300

Hay que apostar la mínima cantidad para poder ganar el bote inmediatamente

Cada vez que entramos en juego y no haya abierto el bote nadie antes que nosotros, hay que dar la oportunidad a los jugadores que están detrás de mí de que se vayan. Este concepto cuesta un poco, PERO aunque parezca mentira nos ahorramos un montón de dinero jugando así. La mejor mano es la que no se juega. Tatúatelo en el brazo debajo de “Te quiero Mari Pili”. Fíjate si es importante que te lo voy a poner en un cuadradito.

La mejor mano es la que no se juega

-“¿Cuándo vale la pena robar los blinds?”-

Te respondo con otra pregunta

¿Le hago daño a los blinds si se los robo?

-“Oye Carreño... De buen rollo... ¿Te caíste de pequeño viendo “kun-fu””-

No.

Blinds: Ataque

Mucho hablar de robar los blinds, PERO ¿Cómo se roban los blinds?

Para robar los blinds necesitamos jugar en la posición final de la mesa, preferiblemente el último, para evitarla desagradable sorpresa que se nos cuele el button en la fiesta y éste llega siempre con ganas de armarla.

Para robar los blinds necesitamos cartas. Mirar una cosa, la definición ortodoxa del robo de los blinds dice que: “Cuando tengamos cartas para jugar desde late position (fin de mesa) y todos los jugadores han hecho fold, debemos hacer RAISE para intentar ganar sin necesidad de jugar.” OJO al tema: **Cuando vayamos a jugar desde late es porque TENEMOS cartas para hacerlo.** No puedo (no debería) intentar robar los blinds con 8-2 offsuit, porque con esas cartas NO jugaría desde esa posición si hubiese alguien en la mesa. Este concepto debe quedar MÁS que claro.

Mucha gente que comienza a jugar escucha/lee en los foros robos de blinds por aquí, robo de blinds por allá, que hay que robar, que no podemos estar pasivos, E-T-C. La gente no comprende bien de lo que se habla y allá van ellos con la faca de Curro Jiménez por las mesas. Me vais a escribir en la pizarra 100 veces (y sin usar el truco de las tizas): Para robar los blinds necesito tener cartas. Ya puedes ir empezando: Para robar los blinds necesito tener cartas Para robar los blinds necesito tener cartas Para robar los blinds necesito tener cartas... Ahora bien, una vez que hemos copiado 100 la frase, **debemos comprender que a medida que el torneo avanza, el requerimiento de buenas cartas para robar es menor, sobre todo si esta combinado con mi imagen (tight) y con mi stack (fichas).**

Una cosa importante a entender, es que, en los primeros niveles del S'n'G no compensa intentar “robar” el bote porque arriesgas mucho dinero en comparación al beneficio esperado. **Si ganas, ganas una miseria y si pierdes te quedas tocado.**

Muy importante esta cuestión. Ojito, ojito... Hay que explicarlo, y la gente debe saberlo PERO sólo la experiencia te dice cuando es una buena ocasión para robar en los primeros niveles. Consejo: No forcéis la máquina. Para robar los blinds en los primeros niveles haced caso del hippy loco: “... dejad que los blinds se acerquen a mí” Dejad que el juego os venga de cara. Robar botes es SÓLO UN RECURSO MÁS, en ningún caso es un fin.

Ejemplo

Juego con A-8 desde el button (la última posición), tengo una imagen tight de la muerte, vamos que no doy ni fuego, no apuesta nadie, me llega la hora de hablar a mí y apuesto 3BB (3 veces la cantidad del Big Blind), el SB (small blind) hace fold y el amigo del BB (Big Blind) me hace ¡call!

¿Y ahora qué? Pues ahora viene la segunda parte que es la más interesante: Tanto si conecto, como si no lo hago APUESTO 55-60% bote, ni más ni menos. Tenemos la ventaja de la posición y debemos utilizarla, PERO debemos hacer una apuesta coherente con la apuesta pre-flop que he realizado. No puedo pegar 3BB pre-flop y luego hacer una apuesta simple para ver qué pasa. Lo que pasa es que estás diciendo que el flop te ha fallado (miss) y no has conectado nada de nada. Para hacer eso, ahórrate la molestia de que lo tenga que deducir el BB (que lo hará) y se lo escribes en el chat. Muy bien, muy bien. Así que hemos invertido (de momento) 3BB + 1BB para decirle al amigo que he intentado robarte el bote pero he fallado. Sólo falta que le mandes un ramo de flores con una tarjetita que ponga: <<Lo siento>>. Si es *pa* que te maten, es ¡PA-QUE-TE-MATEN! Pero puestos a que te maten mejor sea de un coma etílico combinado con un fallo cardiaco debido a un sobre esfuerzo en las labores maritales ☺ lol;

Buenooooo, que me disperso. Apuesto 3BB desde late con la intención de robar el bote, el BB me hace call. Sale el flop y el BB check y yo apuesto 55-60% bote. Ahora tenemos tres opciones la “a”, la “b” y la “c”. Si es que soy una máquina deletreando ☺

Opción “a”: El amigo hace fold. ¡Puuuuffffffff! Esta vez nos hemos salido con la nuestra, PERO sabemos que el amigo del BB no nos va a regalar su dinero y está sobre aviso de nuestras malévolas intenciones. La próxima vez hay que ser un poco más selectivos con nuestras cartas.

Opción “b”: El amigo hace call. Entonces es el momento de aprovechar la posición bola extra (free card) en el caso de que mi jugada no haya mejorado. Y cuando cae la carta del river a esperar acontecimientos.

Opción “c”: El amigo nos pega un raise. Aborten la misión. Se acabo la mano para nosotros. Ahora es cuando el listo de turno me dice: “Pero el BB puede saber que yo estoy intentando robarle el bote, y a lo mejor el tampoco tiene nada.” Claro, claro... Y si mi abuela fuera mi abuelo y mi abuelo fuera mi abuela todo sería al revés o_0

La primera impresión suele ser la verdadera

En estos niveles la gente no hace jugadas elaboradas, o al menos no suele hacerlo, y la mayoría de veces que lo hace no es una jugada, es un error. Olvidaros de seguir en la jugada sin haber conectado, **nuestra jugada real es un semi-bluff**. El BB nos ha visto la primera vez y en la segunda no sólo nos ha visto sino que nos a aumentado la apuesta. Está claro que el amigo lleva algo y aunque sólo sea por high-card (carta alta) en el showdown nos puede ganar. Ahora es el momento de revisar los conceptos e ideas tan bonitas que os voy dando.

1.- Cada vez que apuesto me estoy jugando todas mis fichas, y yo no me quiero ir de la partida con mi K-9 off suited

2.- Esto no es un juego de egos. Lo has intentado y no ha podido ser, lo dejas y punto. Concéntrate en la siguiente mano. Y por supuesto deja al amigo del BB que haga su juego y tú concéntrate en el tuyo.

Aquí está el problema de robar los botes, justo en las ocasiones en las que nos ven, **de ahí que sea de vital importancia que juguemos con algún tipo de carta para intentar defendernos del contra-ataque.**

Resumiendo

Stack

Debo tener suficientes fichas para intentar robar y el villano debe tener suficientes fichas como para dejar que le roben

Posicion

Cuanto mas atrás juguemos, menos posibilidad hay que un jugador me vea la apuesta, porque quedan menos jugadores por hablar.

Fuerza de la mano

Cuanta mejor sea nuestra mano, mejor podremos jugar el post-flop

Perfil de los Blinds

Un juego agresivo contra blinds pasivos y/o con la media de fichas (average stack) es adecuado,

por el contrario

Un juego agresivo contra blinds agresivos y/o con muchas fichas (deep stack) no es adecuado.

¿Con qué cartas atacar?

Con unas cartas que nos den garantías de poder jugar un post-flop. En general el rango de cartas para atacar los blinds en este nivel podría ser: **A8+**, **K10+**, **Q10+**, **J10+**, **88+**

OjO al tema

Dependiendo de la experiencia, nos sentiremos más cómodos robando con un rango de cartas determinado o con otro.

Los rangos que sugiero son orientaciones para saber de que estamos hablando. No implican obligación alguna de jugar en tener un determinado rango de cartas en determinada posición. A medida que juguemos partidas aprenderemos a reconocer situaciones para el robo y evitar otras.

Ejemplos

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

Hero (UTG+1): t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

BTN: t11928

Pre Flop: (t150) Hero is UTG+1 with K♥ J♣

1 fold, **Hero folds...**

¿Por qué?

Porque detrás de mi quedan por hablar 5 jugadores.

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

Hero (BTN): t11928

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with K♥ J♣

1 fold, UTG raise to t300, 3 folds, **Hero folds...**

¿Por qué?

Porque el bote ya está abierto y mis cartas no son lo suficientemente buenas para resubir la apuesta (re-raise) y no voy a jugar una mano donde puedo estar dominado.

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

Hero (BTN): t11928

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with K♥ J♣

4 fold, **Hero raises to t300...**

¿Por qué?

Estoy en la última posición de la mesa con unas cartas sólidas y nadie ha apostado antes (el bote no ha sido abierto).

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

Hero (BTN): t11928

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with K♥ J♣

4 fold, **Hero raises to t300**, SB calls t250, 1 fold.

-“*Se puede apostar t250 fichas?*”-

Se puede.

Flop: (t700) A♠ Q♣ 8♦ (2 players)

SB checks, **Hero bets t350...**

¿Por qué?

Apuesta de continuación (c-bet).

-“*Se puede apostar t400 fichas?*”-

Se puede.

La idea de todo esto, y conviene no perderla de vista en ningún momento, **ES QUE ESTOY ROBANDO, por lo que no me interesa generar un bote grande**, porque como todos sabéis, o deberíais saber a estas alturas: Los botes grandes son para las cartas grandes.

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

Hero (BTN): t11928

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with K♥ J♣

4 fold, **Hero raises to t250**, 1 fold, BB calls t150.

Flop: (t650) A♠ J♣ 8♦ (2 players)

BB bets t100...

¿Por qué el BB apuesta de cara t100 fichas?

Esta apuesta del BB se llama coloquialmente “donkbet”, es una apuesta de cara al pre-flop raiser. Si la donkbet es por una cantidad ridícula, lo que sugiere es que el villano a conectado de alguna forma con el flop y quiere controlar el bote para mantenerlo bajo.

¿Qué hacer frente a una donkbet?

Generalmente resubir la apuesta.

Flop: (t650) A♠ J♣ 8♦ (2 players)

BB bets t100, Hero bets t450...

¿Por qué?

Si el villano hubiese conectado con el As (o una jugada mejor) lo más probable es que hubiese utilizado el recurso del check-raise.

Hero stack: -10 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t2956

UTG+2: t1928

CO: t1928

Hero (BTN): t900

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with K♥ J♣

4 fold, **Hero raises to t900 (all-In)...**

¿Por qué?

Cuando voy corto de fichas (-10BB) mi juego es push / fold.

Hero stack: -10 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t2956

UTG+2: t1928

CO: t1928

Hero (BTN): t900

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with A♦ 2♣

4 fold, **Hero raises to t900 (all-In)...**

¿Por qué?

Cuando voy corto de fichas (-10BB) mi juego es push / fold y tengo que ampliar mi rango de push. Robar con Ax desde BTN suele ser un buen movimiento si vamos cortos de fichas.

Villain stack: -10 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1000

BB: t1100

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

Hero (BTN): t4712

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with K♦ J♦

4 fold, **Hero raises to t4712 (all-In)...**

¿Por qué?

Cuando juegas una mano contra un villano que va corto de fichas (short stack) El stack efectivo en juego es el del villano.

Esto quiere decir, que aunque apuestes todo tu stack, el único que puedes perder, es la cantidad que el villano pueda cubrir tu apuesta. Por ejemplo: Si yo juego all-in por 2500 fichas y el villano tiene 500 fichas. La apuesta efectiva es de 500 fichas, es decir, que en el caso que perdiera la mano, sólo perdería 500 fichas. Siempre y cuando juegue **SOLO** contra el villano. Si hay mas jugadores involucrados en la mano se crea un bote aparte (side pot).

En la mano del ejemplo, apuesto t4712 fichas **PERO** los únicos jugadores que quedan por hablar son los blinds, los cuales tienen: t1000 el SB y t1100 fichas el BB. Apuesto t4812 fichas pero arriesgo sólo 1100 fichas como máximo que son las que tiene el BB.

-“¿Y en definitiva por que me cuentas todo esto?”-

Porque cuando estamos involucrados en una situación de robo, y nosotros tenemos muchas fichas y los blinds tienen pocas (-10BB) el juego correcto **si decidimos jugar la mano** es ir all-in.

Si apostamos un 2.5xBB o 3xBB estamos dando pie a que los blinds reconozcan una situación de robo y se defiendan.

Blinds: Defensa

Mucha robo de blinds, mucha alevosía y mucha premeditación, PERO y si soy yo el agraviado, ¡y si intentan robarme A MI! Aaaaamigo, ahí la cosa cambia. Una de las primeras cosas que debe entender un SPRO (semi- profesional) es que **este no es un juego de egos**. No hay nada personal en el asunto. Te tiene que dar igual jugar contra uno o contra otro, y sobre todo, te tiene que dar igual que las veces que pierdes las hagas contra la misma persona. Es decir, si en un juego normal tú sabes que vas a perder 2 o tres manos fuertes, te tiene que dar igual hacerlo cada vez contra una persona distinta o contra la misma persona las tres veces. Esto que parece tan obvio y esta tan clarito, a la hora de la verdad, no lo está tanto. Jugadores hechos y derechos han perdido la compostura por esta cuestión, incluidos los PRO's, así que no digas que a ti no te afecta porque te va a crecer la nariz.

Desde los blinds la gente juega más manos de las que debe y por consiguiente, tiene más oportunidades de meter la pata.

Aplícate el cuento: Juega SÓLO si tienes cartas para hacerlo.

Todo el mundo da por supuesto que desde los blinds no se tiene juego, y eso es cierto la mayoría de las veces, por eso lo vamos a explotar. Cuando tienes alguna clase de mano y hay alguien más en la mano además del otro blind NO es conveniente hacer raise, a no ser claro, que tengamos muy buena mano.

Desde los blinds, nuestro movimiento (generamente) va a ser el check-raise en el flop

Nota: Este tema es complicado. A nivel didáctico abogo por jugar un poker ABC. Desde los blinds es fácil liarse en la mano y luego no poder salir. Mientras aprendemos vamos a intentar tener controlado el juego desde los blinds jugando más tight.

Nota2: A medida que vayamos ganando experiencia nuestros movimientos se ampliarán.

Desde BB

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

Hero (BB): t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

BTN: t11928

Pre Flop: (t150) Hero is BB with A♥ J♣

4 fold, BTN raises to t300, 1 fold, **Hero calls t200.**

Flop: (t650) 2♠ J♣ 8♦ (2 players)

Hero checks, BTN bets t400, **Hero raises to 1628 (All In)...**

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

Hero (BB): t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

BTN: t11928

Pre Flop: (t150) Hero is BB with A♥ J♣

4 fold, BTN raises to t300, 1 fold, **Hero calls t200.**

Flop: (t650) 2♠ 9♣ 8♦ (2 players)

Hero checks, BTN bets t400, **Hero fold.**

Desde SB

Desde el SB (Small Blind) normalmente haremos call mientras las ciegas estén bajas, cuando haya más de una persona en el bote aparte del BB (Big Blind) y no se haya aumentado la apuesta. Jugaremos con casi cualquier par de cartas siempre que no haya habido ningún raise, por una mera cuestión de odds.

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

Hero (SB): t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

BTN: t11928

Pre Flop: (t150) Hero is SB with 9♥ 7♣
3 fold, CO call t100, 1 fold, **Hero call t50...**

¿Por qué?

Cuestion de Pot Odds

$250 / 50 = 5$

Pot Odds = 5:1

Si nos llega el bote abierto necesitamos tener una mano que nos compense la mala posición, porque estamos en la peor posición de la mesa en el post-flop

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

Hero (BB): t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

BTN: t11928

Pre Flop: (t150) Hero is BB with A♥ 7♣
4 fold, BTN raises to t300, 1 fold, **Hero folds.**

¿Por qué?

Porque son cartas mediocres que no me dejan ninguna escapatoria en el flop a no ser que conecte una doble pareja.

-“¿Pero pedes conectar con el As?”-

Poder... puedo, pero igual es casi peor porque puedo estar dominado. Mi kicker es muy bajo. Resumiendo: Una mano mediocre, sin posición, ante un raise... y sobretodo: cuando no me hace falta jugar = F-O-L-D

Stack -10 BB

Si andamos justos de efectivos NO es una buena idea ver una apuesta desde los blinds. Nuestro juego es Push / fold. Cualquier movimiento nos compromete con el bote.

Hero stack: -10 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

Hero (SB): t1000

BB: t1100



UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

BTN: t4712

Pre Flop: (t150) Hero is SB with 2  2 

4 fold, CO raises to t300, 1 fold, **Hero raises to t1000 (All-In)...**

¿Por qué?

Ante un intento de robo y teniendo una pareja (cualquier pareja) mi movimiento es all-in. Como vamos cortos de fichas, nuestro juego es Push / Fold.

¡Atención amigo conductor!

Mucho ojo con quedarse atrapado en un bote multijugador con una mano mediocre desde los blinds

Hero stack: +15 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

Hero (BB): t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

CO: t1928

BTN: t11928

Pre Flop: (t150) Hero is BB with J♥ 2♣

UTG calls t100, 3 fold, BTN calls t100, SB calls t50, **Hero checks.**

Flop: (t400) J♠ 10♣ 9♦ (4 players)

SB bets t200, **Hero folds...**

Última idea

Lo que suele ocurrir si somos amigos de jugar más de lo debido desde los blinds, es que todo el esfuerzo que estoy haciendo seleccionando las cartas durante TODA la partida se irá al traste simplemente porque no me gusta que me roben.

Errores Comunes en la 2ª Etapa

Hay que tener en cuenta que un error usual es no reajustar los rangos de cartas cuando los blinds empiezan a subir, y lo que consideramos “barato” se convierte en “caro” sin darnos cuenta.

Los Blinds

Los blinds son fundamentales en un torneo en cuanto comienzan a subir, por eso hay que intentar defenderlos o atacarlos correctamente. C-o-r-r-e-c-t-a-m-e-n-t-e. Tanto si los atacamos a lo loco como si los defendemos irracionalmente estamos cometiendo un error, porque perderemos nuestro stack antes de lo que podríamos imaginar.

Blinds Altos

En cuanto avanza un poco el torneo y debido al tamaño relativo de los blinds respecto a los stacks, cada vez que entremos en juego nuestro movimiento correcto será all-in ¿Por qué? Pues porque como los blinds ya son altos, cualquier movimiento me compromete con el bote, lease “ver una apuesta” o “aumentar una apuesta”.

El juego convencional de aumentar la apuesta en el pre-flop y hacer una c-bet del NL Cash NO funciona en torneos cuando los blinds son altos porque **no tengo margen de maniobra**. Cuando los blinds son bajos tenemos cierto margen de maniobra en la mano, PERO en cuanto la cosa se complique lo más mínimo debemos comprender que prácticamente estaremos pot committed.

Si el villano nos ve la apuesta de continuación en la mayoría de los casos estaré *pot committed* (comprometido con el bote). Por otra parte, si aumento la apuesta en el pre-flop y el villano me re-raisea, por cuestión de odds tengo que ver la apuesta y otra vez estoy *pot committed*. Y generalmente pasa que tan solo aumentando la apuesta YA ESTOY comprometido con el bote. Juegue como juegue el resultado es siempre el mismo, y como cualquier movimiento me compromete con el bote y siguiendo el axioma de quien pega primero, pega dos veces... pues si decido jugar, pego yo el primero.

Todo se reduce a

¿Con este movimiento incremento mi equity?

SÍ -> PUSH
NO -> FOLD

-“Ciertamente muy científico tu método Carreño?”-

La explicación matemática es la FE.

-“¿La qué mueve montañas?”-

FE = **F**old **E**quity

Fold Equity

La fórmula

La definición matemática de Fold Equity es:

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

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

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

EV(call) = Nuestra equity cuando el villano ve la apuesta (call) (bote * nuestra equity – nuestra apuesta)

El concepto

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

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

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

A estas altura ya nos estamos dando cuenta que el concepto de FE se podría definir como un termino psico-matemático, es decir, son cálculos matemáticos basados en suposiciones instintivas. ¿o_0? Vamos a seguir a ver si llegamos a algún sitio...

Siempre hemos oído que “call” es una mala jugada y que lo mejor es “raise”, lo hemos oído pero no sabemos exactamente por qué. Lo atribuimos a la creencia general de que

para ganar al poker hay que ser agresivo, y todo lo que sea jugar agresivo es, si no correcto, por lo menos apropiado para la imagen de un ganador, PERO la explicación no es esa, la explicación de porque hacer “call” a una apuesta no es una buena jugada es por la FE.

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

El stack

Vamos a hacer una distinción: Stack pequeño, Stack medio y Stack grande.

Stack Pequeño (Short Stack): -5 BB

He pasado el punto de no retorno, no tengo suficientes fichas como para echarme para atrás en caso que la jugada no me convenga

He llegado a una situación a la que no debería haber llegado, por “a”, por “b” o por “c”, la cosa es que estoy prácticamente perdido porque he perdido casi todas mis fichas y por ende, mi Fold Equity. Es decir, que he perdido casi toda mi fuerza para impresionar al villano de turno con mis fichas y de empujarlo fuera de la mano.

¿Por qué?

Cuantas menos fichas tengo, más barato es jugar contra mí

El villano sabe que si entra en una mano conmigo (y yo tengo más fichas que él), **(o la suficiente cantidad de fichas (stack) como para dejarlo tocado)**, puede que la cosa no le vaya como el pensaba y acabe fuera de la partida. En cambio, si me supera ampliamente en fichas, sabe que aunque la mano acabe mal para él, **TODAVIA SIGUE EN LA PARTIDA**. Por eso es muy importante, intentar mantener tal cantidad de fichas (stack) como para imponer respeto.

La clave esta en comprender que no hace falta tener más fichas que el villano, la clave está en comprender que debemos tener **las suficientes fichas** como para que se piense dos veces en involucrarse conmigo en una mano.

“Imponer respeto” = Fold Equity

Recordemos que el concepto de Fold Equity es la probabilidad de ganar una mano bien porque nuestra mano es mejor en el showdown, **o bien**, porque el villano tira sus cartas.

Debemos tener suficiente stack como para que el villano tenga en cuenta a opción de tirar sus cartas

Si jugamos muy cortos de fichas, aunque el villano crea que está superado en una mano, por una cuestión de odds y de ICM, nos va a ver la apuesta.

Ya sé... ya sé... que estoy muy cansino con esto. Pero es que ESTO, es decir, la fold equity, es la clave del juego en un torneo. Si tuvierais que recordar algo de todo este libro, este concepto sería lo más importante. Sí, así de importante es todo esto que te esoy contanto una y otra vez.

Podríamos resumirlo en la siguiente regla básica:

NUNCA dejes que tu stack te saque del juego

-“¿Me lo puedo tatuar?”-

No me parece mala idea.

¿Cuántas son suficientes fichas?

Eso va a depender del momento de la partida, pero en general, y asumiendo que los blinds están altos...

El mínimo stack para infundir respeto es 3 BB

Por eso se considera ir corto de fichas cuando tenemos de 3 a 5 veces la cantidad del Big Blind.

Ejemplo

t100/t200 Blinds - 5 players

SB: t2700

BB: t2700

UTG: t4400

CO: t2700

BTN: t1000 (**Pacortoyo**)

En este contexto, Pacortoyo (BTN) va corto de fichas (5 BB), UTG tiene muchas fichas +20 BB, y el resto de la mesa esta sobre la media (13 BB)

Bien, pues el mínimo absoluto para no perder el Fold Equity serían 5 BB - 6 BB.

Nuestro amigo Pacortoyo (BTN) ya está en el límite. No puede dejar pasar la elipse sin dejar de jugar, es decir, ANTES que lleguen los blinds, Paco debe jugar.

-“¿Pero cómo va a jugar si no le salen cartas?”-

El amigo Pacortoyo ya ha tenido la oportunidad de jugar con cartas, pero por “a”, por “b”, o por “c”, no lo ha aprovechado. Ahora es tiempo de jugar **con el stack**.

En esta circunstancia, casi cualquier mano es buena para jugar, porque

Es mucho más importante el momento que las cartas

Antes de que lleguen los blinds, el amigo Pacortoyo va a tener que jugar.

Más importante que con qué cartas es CONTRA QUIEN

Preferiblemente debe ser un jugador *tight caller* con un stack corto-moderado. Hay que evitar jugar contra jugadores con muchas fichas (deep stack).

Nota: Un jugador *tight caller* es un jugador que ve (call) all-ins con un rango pequeño de manos.

Rango de push

Cuando estamos cortos de fichas, o estamos a punto de estarlo, debemos ampliar nuestro rango de PUSH. Es decir, que debemos ampliar las manos iniciales con las que vamos a jugar.

¿Con qué cartas hago PUSH?

Ax, Kx, Q8+, 98s+, J10+, 22+

Esto solo es una orientación. Cada uno dependiendo del estilo que tenga y de cómo se sienta más cómodo jugando, debe ampliar o recortar el rango.

Ejemplo:

Si eres un poco más tight:

A8, K9, Q10+, J10+, 22+

Si eres un poco loose:

Ax, Kx, Qx, 54s+, J7+, 22+

Me vaís cogiendo la idea.

-“*Pues NO*”-

La idea es que hay que **AMPLIAR** el rango de cartas iniciales para hacer un PUSH (All in) porque **NECESITO** jugar ¡a la de ya! Si me espero a tener AK, probablemente me coman los blinds y me saquen del juego, perdiendo mi Fold Equity.

Cuanto mas cortos de fichas estemos, más debemos ampliar nuestro rango de cartas

-“*¿Por qué?*”-

Para no incumplir la primera regla del jugador de torneos

-“*¿Cuál es?*”-

NUNCA dejes que tu stack te saque del juego

Robar, Doblar o Morir

Nuestra única opción es el recurso del all-in para doblar o robar los blinds. La secuencia de la historia, en condiciones teóricas perfectas, es robar el bote un par de veces y luego que me vean el all-in y ganarlo.

Me explico, si puedo jugar con pareja de ases, mejor que mejor, pero como va a ser que no, en cuanto se alineen los planetas y en este caso significa que tengo una buena posición *para abrir el bote*, unas cartas decentes y el villano adecuado... allaaaaa voy.

Lo que realmente es importante es abrir nosotros el bote con el all-in

-“A ver Carreño machote... ¿Me estas diciendo que es mejor jugar con cualquier par de cartas antes que pagar un blind más si nuestro stack es de 3 BB?”-

SÍ

La probabilidad de victoria de dos cartas menores frente a dos cartas mayores es como mínimo del 38%, siempre que no sean estas cartas: 42s, 32s, 73, 63, 53, 43, 82, 72, 62, 52, 42, 32. La probabilidad de estas cartas frente a dos cartas mayores es de 32%-37%.

!!! F-L-I-P-A-N-T-E !!!

Yo cuando me entere de esto me dije:”Tengo que recoger la ropa”, es que estaba comenzando a llover, y también me dije:” Tanto rollo con la selección de cartas cuando con casi cualquier par de cartas (que no sean pareja) tenemos un 38% de posibilidades de ganar contra AK”. Lo dicho: F-L-I-P-A-N-T-E no sólo por detrás, sino por delante.

t100/t200 Blinds - 5 players

SB: t2700

BB: t2700

UTG: t4400

CO: t2700

Hero (BTN): t1000

Pre Flop: (t300) Hero is BTN with 8♥ 6♥
1 fold, UTG raise to 600, 1 fold, Hero folds...

¿Por qué?

El bote ya esta abierto. Aunque tengo una mano más que decente (dadas las circunstancias) no es lo suficientemente buena como para ver una apuesta.

t100/t200 Blinds - 5 players

SB: t2700

BB: t4400

UTG: t2700

CO: t2700

Hero (BTN): t1000

Pre Flop: (t300) Hero is BTN with 8♥ 6♥
2 fold, Hero folds...

¿Por qué?

Por que el BB es el jugador con más fichas en la mesa

t100/t200 Blinds - 5 players

SB: t2700

BB: t2000

Hero (UTG): t1000

CO: t5100

BTN: t2700

Pre Flop: (t300) Hero is UTG with 8♥ 6♥

Hero raises to 1000 (All-In)...

¿Por qué?

Por que el BB es el jugador más vulnerable de la mesa. Su stack es corto-mediano y debido a eso, es sensible a tu apuesta y puede tirar su mano.

t100/t200 Blinds - 5 players

SB: t2700

BB: t2000

Hero (UTG): t1000

CO: t5100

BTN: t2700

Pre Flop: (t300) Hero is UTG with *any two*

Hero raises to 1000 (All-In)...

¿Por qué?

Por que el BB es el jugador más vulnerable de la mesa. Su stack es corto-mediano y debido a eso, es sensible a tu apuesta y puede tirar su mano.

Any two: Cualquier mano.

t100/t200 Blinds - 5 players

SB: t2700

BB: t5100

Hero (UTG): t1000

CO: t2000

BTN: t2700

Pre Flop: (t300) Hero is UTG with *any two*

Hero raises to 1000 (All-In)...

¿Por qué?

Por que no puedo pagar un blind más. Te vas de cara al cheapleader con una mano mediocre, pero es lo que hay. El juego correcto hubiese sido jugar “any two” la mano anterior, en la que te hubiese ido de cara contra un jugador con la media de fichas. Un mal menor.

Al hilo de esto, salta a la vista que **cuando vamos cortos de fichas, debemos identificar al villano adecuado contra quien jugar** lo antes posible.

Rebotar

Si no existe un villano con el perfil adecuado, debemos esperar las condiciones más propicias, y si estas no llegan, debemos jugar All-in desde UTG

Yo a esto lo llamo “rebotar”, pero seguro que tiene un nombre mucho más técnico y molongo en inglés... pero como ya os dije, a mi me cambiarón por una minipimer en la tombola. No doy para más.

-“¡Y dos huevos duros!”- Meccccc...

Stack Medio (Average)

Debo de saber ANTES de jugar, la cantidad de fichas que me voy a gastar en la mano

-“ ¡Hola, Paul! Esta sí que es buena, primero me machacas diciendo que en cada mano te estás jugando todas tus fichas y ahora me dices que debo saber la cantidad de fichas que me voy a jugar”- Hombre, yo no he dicho que esto sea fácil, pero con la experiencia debemos ser capaces de prever los acontecimientos del juego en la medida que esto sea posible. Quizás esta sea la parte más compleja del tema, PERO con la práctica formará parte de vuestro instinto.

Cuando estamos en la media, es justo cuando tenemos que contar las fichas que nos vamos a jugar con decimales si hiciera falta. Jugaremos con las manos específicas del nivel anterior PERO si damos un paso en falso nuestro stack medio se convierte en stack pequeño (short) y ya sabes lo que te toca. Antes de realizar la jugada debemos conocer de antemano lo que voy a apostar en el pre-flop y, ahora viene el detalle, **DEBEMOS SABER lo que vamos a apostar en el flop DE ANTEMANO dependiendo de la textura del flop, del stack del villano y de su posición.** ¡Ahí es ná lo del ojo y lo lleva en la mano! Ciertamente es complicado PERO debemos hacer el esfuerzo de calcularlo SIEMPRE hasta que el cerebro conecte el modo automático. Si cometemos el error de entrar a ciegas en una mano, puede que cuando salgamos estemos tan tocados que no podamos rehacernos.

En este punto es cuando, si decidimos entrar a jugar una mano, es posible que sea el momento en que en vez de echarse para atrás tengas que poner toda la carne en el asador, porque aunque salgas vivo, vas a quedar muy muy tocado y entonces vienen las lamentaciones tipo: “No tenía que haber ido...” “No tenía la posición para jugar estas cartas...” etc. Amigos del condicional y de los pasados pretéritos en general: Si a mi abuela la pinto de rojo, le pongo 4 ruedas y le doy un pito... es un Ferrari. Que tiemble Alonso lol;

Aversion al Riesgo

Término (bursátil) referido a la situación en la que un inversionista, expuesto a alternativas con diferentes niveles de riesgo, preferirá aquella con el nivel de riesgo más bajo.

Muchos jugadores, que aunque no lo parezcan a veces, también son personas, sufren lo que se conoce como aversión al riesgo. Esto traducido al juego en la burbuja, es que no son capaces de asumir que están j-u-g-a-n-d-o y que unas veces se gana y otras veces se pierde, PERO el juego correcto es SIEMPRE el juego correcto. Ellos casi siempre optan por el riesgo más bajo, que en este contexto significa: NO VER UNA APUESTA.

En niveles bajos de s'n'g es fácil encontrar individuos con esta característica, no así en límites medios-altos.

Cuando identifiqueis a algun villano con “aversión al riesgo”,
ampliad vuestro rango de push contra él.

All-in Indirecto

Este tema es especialmente relevante si tenemos un stack corto-mediano, porque un personaje con *aversión al riesgo*, dispara las probabilidades que tire su mano. Contra este villano en concreto se puede hacer el movimiento del “all-in indirecto”, es decir, primero le intento robar, si el villano me ve, salga lo que salga en el flop le meto el resto. Realmente es una mera cuestión matemática. Tengo 2 veces más opciones de sacarlo de la mano que a un jugador estándar. No obstante, vuelvo a repetir la importancia del stack en este movimiento. El villano debe ser sensible a nuestra apuesta post-flop. Si no tiene las suficientes fichas, puede que tenga aversión al riesgo, pero eso no significa que no se de cuenta que está comprometido con el bote... Mucho ojito con los stacks.

t100/t200 Blinds - 5 players

SB: t2700

Hero (BB): t2000

UTG: t1800

CO: t4300

BTN: t2700

Pre Flop: (t300) Hero is BB with A♥ 2♦
3 fold, SB call t100, **Hero raises to 500...**

Primera oportunidad para robar el bote

Que el SB me ve la apuesta...

Pre Flop: (t300) Hero is BB with A♥ 2♦
3 fold, SB call t100, **Hero raises to 500, SB call t400.**

Flop: (t1300) K♠ 4♥ 8♦ (2 players)
Hero raises to t1400...

Segunda oportunidad para robar el bote.

3 / 4 All-in

-“¿Tres cuartos de all-in? Y qué es lo siguiente ¿Medio kilo de pollo y una cuarta de panceta...?”-

Es que no se como llamarlo...

La cuestión es la siguiente: Si siempre que vamos semi-cortos de fichas jugamos igual, es decir, con raises pre-flop estándar de 2.5xBB o PUSH, se nos ve venir a la legua. **El raise de 3 / 4 de tu stack es un recurso para variar es secuencia.** Con un ejemplo lo vamos a comprender mejor:

¿A quien no le ha pasado que estando por ese bendito mundo de Dionisio justo en un momento importante de una partida le aparece una pareja de ases en sus cartas tapadas? En ese momento, se te ponen los ojos como platos y empiezas a salivar... Te preguntas: ¿Cómo saco yo rendimiento de estas cartas en este momento? Y no se nos ocurre otra cosa que hacer un mini-raise, en el que se apunta media mesa y perdemos el stack completo o la opción “b”: **que es hacer un raise pre-flop que nos comprometa automáticamente con el bote**, de manera que el villano siente que estas apostando en el flop porque no tienes más remedio.

t100/t200 Blinds - 5 players

SB: t2700

BB: t2000

Hero (UTG): t1800

CO: t4300

BTN: t2700

Pre Flop: (t300) Hero is UTG with A♥ A♠

Hero raises to 1000, 1 fold, BTN call t1000, 2 folds.

Flop: (t2300) 5♠ 8♠ 8♦ (2 players)

Hero raises to 800...

En este momento el villano esta en un serio apuro, porque por solo una apuesta de 800 fichas se puede llevar un bote de 3100 fichas (2300+800) y ADEMÁS sabe, o intuye, que mi movimiento es a la desesperada... Lo dicho, el villano esta en un aprieto.

Bueno, pues está jugada CANTA POR SOLEARES para cualquier jugador medio bueno. Está claro que quieres quedarte compromeido con el bote a propósito cuando hacer tu apuesta pre-flop.

-“Carreño, machote que eso lo sabemos todos...”-

¿Y que pasaría si te hiciese esa jugada A TÍ ?

-“¡Pues que no te vería la apuesta pre-flop, porque **ESTA CLARO** que me quieres engatillar!”-

Buenoooooooo...

Pues entonces usare este movimiento contra ti **CUANDO NO TENGA ASES**

Y esto es lo que pasa:

t100/t200 Blinds - 5 players

SB: t2700

BB: t2000

Hero (UTG): t1800

CO: t4300

BTN: t2700

Pre Flop: (t300) Hero is UTG with J♠ 7♦

Hero raises to 1000, 4 fold

¡Evaluá!

Explotando la Pasividad del SB

Cuando los blinds son altos y nosotros tenemos un stack corto o corto-mediano, vamos a hacer PUSH con any two cuando nos quedemos aislados contra el SB y el villano complete el blind.

t100/t200 Blinds - 4 players

SB: t1400

Hero (BB): t1000

UTG: t6100

BTN: t5000

Pre Flop: (t300) Hero is BB with **any two**

2 fold, SB calls t100, **Hero raises to t800 (All in)**...

¿Por qué?

No juegas con tus cartas. Estas jugando con SUS cartas...

Cuando el SB y tú os volváis a quedar cara a cara (aislados), echará las cartas para no enfrentarse. ¿Pero y si el SB vuleve a completar el blind? Entonces CUIDADO, por que probablemente nos este esperando con una mano Premium.

Viendo un PUSH de un short stack desde BB

Desde el BB contra un short stack, si tus pots odds son de 2 a 1 o mejores, es un instant call.

Ante una agresión de un el short stack tenga menos de 3 BB el juego correcto matemáticamente es ver el all-in. Ahora bien, un factor determinante es tu propio stack. Si perder la mano nos puede dejar en una situación comprometida (cortos de fichas) y tenemos una mano del peor rango de manos posible, entonces es FOLD.

Unas situaciones corrigen otras

Que una jugada sea correcta matemáticamente NO implica que tengamos que hacerla siempre. Unas situaciones corrigen otras. Por ejemplo, si estamos jugando en una mesa pasiva, donde los villanos no hacen PUSH salvo con premiums, entonces me conviene guargarme las fichas para no perder el Fold Equity y aprovechar esa circunstancia, por el contrario, si estoy en una mesa muy agresiva, donde en cada mano hay un PUSH y no tengo suficientes fichas como para jugar cómodo, tengo que jugar.

t200/t400 Blinds - 4 players

SB: t2400

Hero (BB): t5000

UTG: t5100

BTN: t1000

Pre Flop: (t600) Hero is BB with **any two**

1 fold, BTN raises to t1000 (All In), 1 fold, **Hero calls to t600...**

t200/t400 Blinds - 4 players

SB: t5000

Hero (BB): t2400

UTG: t5100

BTN: t1000

Pre Flop: (t600) Hero is BB with **any two**

1 fold, BTN raises to t1000 (All In), 1 fold, **Hero calls to t600...**

t200/t400 Blinds - 4 players

SB: t5800

Hero (BB): t1500

UTG: t5100

BTN: t1000

Pre Flop: (t600) Hero is BB with 7♠3♦

1 fold, BTN raises to t1000 (All In), 1 fold, **Hero folds**

¿Por qué?

Tenemos una de las peores manos posibles y si pierdo la mano me quedaré “fuera del juego” por que mi stack es demasiado pequeño.

La probabilidad de victoria de dos cartas menores frente a dos cartas mayores es como mínimo del 38%, siempre que no sean estas cartas: 42s, 32s, 73, 63, 53, 43, 82, 72, 62, 52, 42, 32. La probabilidad de estas cartas frente a dos cartas mayores es de 32%-37%.

Stack Grande (Big Stack)

Este es el dominio del “cheap leader” (el del montón de fichas apiladas como rascacielos). El juego del personaje es sencillo: Jugando con posición mete un raise de 3BB (o 2.5xBB) si nadie ha entrado en el bote todavía, por lo que generalmente los únicos que tiene que decidir si van a jugar o no son los blinds. Si los blinds no van muy bien de fichas tienen poco que decidir, sólo tienen dos opciones: Fold o All-in. El problema es que tanto una opción como la otra es mala, porque si aprietan el botón del fold, han sido objetos de un escandaloso robo a plena luz del día, en este caso, a plena luz de neón, y si aprietan el botón del all-in se van a jugar todas sus fichas justo en el momento en que están a punto de entrar en los premios.

El caso que el amigo (cheap leader) sabe que tiene una posibilidad de victoria mínima del 38%. El tío que es una eminencia sumando y restando mira su pila de fichas y mira las 4 fichas desperdigadas del amigo del blind y dice: “A que no va a ser mala jugada verle el all-in con mi 9-5” y dicho y hecho, aprieta el botón del call y allá van las cartas. Ni que decir tiene que el amigo del blind se salva en esta ocasión (porque es colega mío 😊) pero no se salva en la siguiente... Ohhhhhh. Este es el sistema del cheap leader.

La probabilidad de victoria de dos cartas menores frente a dos cartas mayores es como mínimo del 38%, siempre que no sean estas cartas: 42s, 32s, 73, 63, 53, 43, 82, 72, 62, 52, 42, 32. La probabilidad de estas cartas frente a dos cartas mayores es de 32%-37%.

t100/t200 Blinds - 4 players

SB: t1400

BB: t1000

UTG: t6100

Hero (BTN): t5000

Pre Flop: (t300) Hero is BTN with A♥ Q♠

UTG raises to t6100 (All in), **Hero folds...**

¿Por qué?

Una cuestión de ICM. No es rentable jugar contra el otro deep stack. Hay dos jugadores que están cortos de fichas y el movimiento de enfrentarse al otro deep stack de la mesa es incorrecto matemáticamente. Cuando los dos deeps stack juegan, los que salen beneficiados son los dos short stack.

Any Two

Hay ocasiones en que vamos a jugar con cualquier par de cartas y otras no.

-“o_O”-

Y me voy a explicar.

t100/t200 Blinds - 4 players

Hero (SB): t1400

BB: t1000

UTG: t6100

BTN: t5000

Pre Flop: (t300) Hero is SB with **any two**

2 folds, **Hero raises to t1400 (All in)...**

¿Por qué?

Una cuestión de ICM. Es correcto matemáticamente jugar contra el BB porque a) Estoy corto de fichas. b) El BB es el jugador contra quien debo jugar en esa mesa, en ese momento y con esa distribución de fichas c) Nos estamos jugando los blinds y d) cualquier movimiento me compromete con el bote.

t100/t200 Blinds - 4 players

SB: t1400

BB: t1000

UTG: t6100

Hero (BTN): t5000

Pre Flop: (t300) Hero is BTN with **any two**

1 fold, **Hero raises to t5000 (All in)...**

¿Por qué?

No juegas con tus cartas. Estas jugando con SUS cartas...

Hay que comprender bien esto:

A veces juego con mis cartas, y a veces juego con las cartas de los villanos

Pregúntate ¿Con qué clase de cartas me verían estos villanos un all in? Si la respuesta es con cartas altas del tipo A10+ o 88+, realmente estas apostando a que no tienen ese tipo de cartas en ese momento. Dado que tenemos la probabilidad de nuestra parte, es un buen movimiento.

-“¿Y si las tienen y me ven la apuesta?”-

Pues nada: A jugarrrrrrrrrr...

Y ahora es cuando te vuelvo a poner el cuadratido de las probabilidades

La probabilidad de victoria de dos cartas menores frente a dos cartas mayores es como mínimo del 38%, siempre que no sean estas cartas: 42s, 32s, 73, 63, 53, 43, 82, 72, 62, 52, 42, 32. La probabilidad de estas cartas frente a dos cartas mayores es de 32%-37%.

t100/t200 Blinds - 4 players

SB: t1700

BB: t700

UTG: t6100

Hero (BTN): t5000

Pre Flop: (t300) Hero is BTN with **any two**

1 fold, **Hero folds...**

¿Por qué?

Por que el BB esta “fuera de stack” y no va a tener más remedio que jugar la mano, y NO QUEREMOS enseñar las cartas. No puedo enseñar 8♥-2♠ ¿Por qué? Porque le estoy diciendo a la mesa que soy Curro Jimenez en persona. Lease para los amigos más jóvenes, un bandolero de la sierra que no tiene el más mínimo escrúpulo en robar los blinds con cualquier clase de mano.

Nota: Un saludo a Curro, el Algarrobo y al Estudiante.

Y antes de que me lo preguntéis. NO, estos tampoco han ganado ningún EPT.

Estrategia en La Burbuja

Jugador Ocasional

Estamos jugando un S'n'G, nuestro primer objetivo es llegar a los premios, por lo que aconsejo a la gente que comienza que en el caso que están sobre la media en fichas NO hagan nada. Como lo oyes por tus pabellones auditivos o lees, en este caso, por tus globos oculares. NO HAGAS NADA. Practica la cualidad de Job, la paciencia. Recuerda que en cada mano esta la opción de que alguien se elimine, y sólo necesitas que un personaje lo haga. A no ser que te entre alguna mano "premium" estate quietecito. Cuando algún personaje se elimine lo único que tienes que hacer es entrar en all-in cuando te venga una mano, ganarla, volver a esperar y a jugar el head-up. Así de sencillo.

Fijaros en una cosa, **lo único que necesito para llegar a la burbuja es doblar mi stack inicial**, y una vez allí esperar a que alguien se elimine para entrar en los premios. A-S-I-D-E-S-E-N-C-I-L-L-O. Ni zona azul, ni parkings, ni tres segundos en la zona. A medida que voy encontrándome cómodo en los S'n'G, puedo ir jugando más manos e ir practicando los robos de blinds.

Del tercer clasificado al segundo apenas se va nada, así que tengo que meter la cabeza en los premios como sea. En el caso que tu talla de gorra sea XXL con entender la metáfora es suficiente, pero ten en cuenta que el día que te hagas un sombrero de paja, los burros comerán pan y nocilla :-)

Nota: Hola, soy un lector accidental de este individuo, el tal Carreño. A raíz de la lectura de esta última estrofa de metáforas, gorras, burros y nocilla, debo recomendaros, como psiquiatra que soy, que dejéis de leer inmediatamente cualquier cosa que haya escrito este señor.

Nota2: Si ya es demasiado tarde pasaros por mi consulta.

SPRO's

El concepto de la burbuja se puede interpretar al pie de la letra, una persona más de los premios a repartir, entonces son 4 personas en este caso y unas pocas jugadores más de los premios a repartir, en su acepción general. El cambio es radical en el juego, simplemente es otro juego. El juego se pone tight, porque estamos a punto de entrar en la burbuja (4 personas) y nadie quiere quedarse fuera de los premios. Toda la gente reacciona igual, piensa: << He llegado hasta aquí, así que ahora no la voy a pifiar >> con lo que su selección de manos es más o mucho más estricta. Es el momento de atacar... o no.

No hay que ver un all-in en la burbuja a no ser que tengas una mano muy fuerte o estés corto de fichas y tengas una buena mano.

OjO al tema.

He dicho no hay que ver, es decir, hacer “call” a un All-in.

En la burbuja, y en general cuando los blinds están altos, **el jugador que abre el bote es el que tiene ventaja**. La ventaja que le da el Fold Equity. Es decir, que el jugador que abre el bote puede ganar el bote porque nadie le ve la puesta o porque tiene la mejor mano en el showdown, MIENTRAS QUE el jugador que ve un all-in SÓLO puede ganar el bote si tiene la mejor mano en el showdown.

Nota: Si será esto importante que me voy a la pizarra a copiarlo cien veces. Ahora vuelvo.

Nota2: Ya he vuelto. He tardado un poco porque cuando he acabado me he pasado por la nevera a coger una cerveza. Digooooo... un refresco, un refresco. Ya sabéis amiguitos: Si bebes, no escribas. Dicho esto, me enciendo el puro y seguimos. Digooooo... que abro la ventana y dejo que el fresco (h-e-l-a-d-o) aire de la madrugada entre. De puros nada de nada, ¿quién a dicho algo de un puro?

Nota3: Con tanta ley anti-todo, como se enteren que escribo bebiendo cerveza y fumando puros, mandan a los GEOS... Toc,toc (llaman a a la puerta) ¡Ahí Madreee! Que ya están aquiiii...

Cuando juegas All in en la burbuja, desde el punto de vista del ICM, estas ofreciendo una recompensa mucho menor al villano que te vea la apuesta, por lo que es correcto, que tiren más cartas y estrechen su rango para ver un all-in.

Cuando estas a un paso de entrar en los premios, ver un all in es un gran error, a no ser que tengas una mano Premium, y aun así, ya veriamos dependiendo de la distribución de las fichas... Por supuesto, contra un jugador que es sensible a tu stack. Y OjO, que digo s-e-n-s-i-b-l-e. No hace falta que tengas un stack más grande que el villano para que este no te vea la apuesta, sólo hace falta que tu stack sea lo suficientemente grande como para dejarlo en una posición incómoda (lease corto de fichas). De aquí, la importancia del Fold Equity.

De lo anteriormente mencionado, la conclusión que extraemos es que

Mientras los demás jugadores, son más selectivos con su rango para ver un all-in, nosotros podemos ampliar nuestro rango de push.

Este último punto es un poco conflictivo en microlimites, dado que el personal cree que el ICM es una tarjeta de crédito, y que los rangos de PUSH / CALL, son canciones del “guitar hero”... Ante este hecho, no cabe más que conocer a los villanos con los que estas sentado. Les asignáis un perfil y jugais contra ellos de acuerdo al perfil que le habéis asignado.

La burbuja es territorio del ICM

ICM (Independent Chip Model)

Es la relación del dinero que esperamos ganar/perder en el torneo con las fichas que esperamos ganar/perder en un determinado movimiento. El índice ICM determina cual es tu equity de acabar en un determinado puesto dentro de los premios asociando cada dólar de premio con el tamaño de tu stack.

LA ICM junto con el rango de cartas con las que el villano haría o vería una apuesta nos ayuda a determinar la cEV de una determinada jugada.

Una apuesta tiene cEV+ cuando la equity total es mayor que el ICM

Pasos para averiguar si una apuesta tiene cEV+

- 1.- Estimar el rango de cartas con las que le villano vería mi a puesta.
- 2.- Calcular nuestra equity cuando el villano hace fold
- 3.- Calcular nuestra equity cuando el villano hace call y nos gana
- 4.- Calcular nuestra equity cuando el villano hace call y pierde
- 5.- Calcular la Equity Total (Equity fold + Equity call)

Ejemplo

Quedan 4 jugadores con 2500 en un S'n'G de 10 jugadores con 200\$ de buy-in.

Premios: 1- 1000\$; 2- 600\$; 3-400\$

Las ciegas están a 200(SB) y 400 (BB). Yo juego en SB. Todos pasan ¿Con qué rango de cartas debería ir all-in? Con cualquiera. El villano del BB lo sabe. Sabe que yo voy a entrar en all-in con cualquier carta. ¿Es adecuado que el BB vea la apuesta?

CALCULAR LA EQUITY DEL VILLANO

Fold = ICM = 446\$ (2100 fichas)

Call lose= 0 (0 fichas)

Call win = 766.60\$ (5000 fichas)

Equity call = Call-lose + Call-win

Equity Call = $0X + 766.60Y = 0 + 766.60Y = 766.60Y$

Ver la apuesta es una jugada con cEV+ si tiene una equity mayor de 446\$

$$766.60Y > 446\$$$

$$Y > 446 / 766.60$$

$$Y > .582$$

El villano (el BB) debe ver nuestro all-in si tiene una mano que gane por lo menos el 58.2% de la veces que se enfrente a una mano aleatoria (la que yo tengo y él sabe que tengo)

Un rango de manos inicial del 58.2% serian: AA – 55, AKs – A4s, AKo – A7o, KQs – K8s, KQo – KTo, y QJs – QTs (usando pokerstove)

Este rango de manos (58.2%) ocurre el 18.4% de veces.

CALCULAR NUESTRA EQUITY

El villano verá nuestro all-in el 18,4% de las veces y el 81.6% no lo verá.

Nuestro rango de cartas (cualquiera) contra el rango de cartas del villano (58.2%) ganará el 35.37% de las veces y perderá el 64.63%. Por lo que el 35.37% de las veces mi equity de call-lose será 0 (o fichas) y el 64.63% mi equity de call-win será 766.6\$ (5000 fichas).

Equity Final = Equity Fold + Equity Call-lose + Equity Call-win

$$\text{Equity Final} = (81.6\% \times \$549.6) + (18.4\% \times 64.625\% \times 0) + (18.4\% \times 35.375\% \times \$766.6) = \$448.47 + 0 + \$49.90 = \$498.37$$

Nuestra equity si hacemos fold es = 473.6\$

Nuestra equity si hacemos all-in es = 498.37\$

Hacer all in en esta situación (spot) es una jugada con cEV+, porque la equity de esta jugada (all-in) tiene un incremento sobre nuestra equity (si hiciéramos fold) de 24.77\$.

Observaciones sobre el ICM

Riesgo Vs recompensa

El mero hecho de que una jugada tenga cEV+ no implica que la debamos jugar, pero en circunstancias donde estamos presionados si no lo hacemos debemos tener una buena razón para ello, y una de esas razones puede ser que el beneficio de la jugada no me compense el riesgo de irme a la calle.

El ICM valora a todos los jugadores por igual, haciendo un juego perfecto. La realidad es otra. A veces es mejor esperar a otro momento si sabes que eres mejor jugador que el resto de la mesa.

EL ICM es adecuado en la fase final de la partida

El ICM se suele asociar típicamente con el juego en la burbuja y genéricamente en la fase final del torneo. El concepto de EV en cash y el de cEV en torneos para un SPRO es fundamental porque es un concepto que se apoya en las matemáticas y jugar a favor de las matemáticas implica beneficios, puede que no inmediatos, debido a la varianza, pero sí a medio o largo plazo.

Doblar tu stack NO implica doblar tu equity

Cuando entramos en all-in contra un jugador con mis mismas fichas en el principio de un torneo, lo estoy haciendo por una recompensa de la mitad de mi equity, NO para doblar mi equity. Las odds son de 2:1 en mi contra (a nivel de equity). Por eso es muy importante elegir el momento de la partida y contra quien debes jugar para optimizar las posibilidades de entrar en los premios jugando los mínimos *flip coins* (situaciones de cara o cruz) posibles.

Una de las claves del éxito en los S'n'G es comprender el momento en el que esta la partida y adecuar nuestro juego a esa circunstancia. No es cuestión de jugar más manos o jugar menos manos, **es cuestión de jugar las manos adecuadas.**

Estimar el rango correctamente

Debemos hacer una estimación correcta del rango de manos con las que juega el villano. Debemos saber el rango de cartas con las que se mete en all-in (push) y el rango de cartas con las que ve un all-in (call). No son las mismas cartas las que necesitamos para ver un all-in que para hacerlo. **Necesitamos unas cartas más fuertes para ver un raise que para hacerlo**, porque para ver un raise debemos tener mejores cartas que las que necesitamos para hacer un raise desde una posición determinada (concepto del intervalo (gap) de Sklansky)

Hay que calibrar a los villanos

El villano que conoce el juego correcto en la burbuja tiene un rango de cartas para ver un all-in tight y un rango para hacer un all-in loose

El villano que conoce el juego correcto en la burbuja ajusta su juego contra short stacks y big stacks.

Si hay más de 2 villanos que no comprenden el juego en la burbuja debemos jugar más tight esperando que se eliminen entre ellos.

Si algún villano no apuesta correctamente, tirando sus cartas cuando tiene unas odds favorables es señal que no tiene muy claro el concepto de las odds. Ej: un big stack que se retira ante un push de un short stack. Contra este jugador hay que ampliar el rango de push (all-in) en la burbuja.

Conclusión

Juega all-in cuando abras el bote, no veas un all-in sin cartas fuertes, y adecua el juego al tamaño de los stacks de los villanos, sus perfiles y sus rangos para hacer un all-in (push) y para ver un all-in (call)

Cuando NO es adecuado el ICM

EL ICM no es adecuado contra gente que no juega “voluntariamente”, si no obligada por las circunstancias (ej: short stack en UTG con ciegas altas)

Robar en una elipse 1 o 2 veces es correcto, pero intentarlo más veces aumenta el riesgo de que algún villano nos vea la apuesta por lo que debemos tener presente esta circunstancia si decidimos entrar en juego otra vez ampliando el rango de cartas con las que el villano me puede ver mi apuesta.

Cuando somos mejores que el resto de la mesa, nos conviene más esperar el escenario oportuno, porque podemos esperar, mejor dicho, *nos dejan esperar*. **El ICM está pensado para cuando el nivel de los todos los jugadores es bueno**, lo que suele ocurrir en límites medios-altos, pero no suele ocurrir en niveles bajos o microlímites.

Software

Los programas estadísticos como “SitNGo Wizard” <http://www.sngwiz.com/index.php> o “Sit and Go Power Tools” <http://www.sitngo-analyzer.com/> nos ayudan a repasar la manos conflictivas **a posteriori**. Estos programas utilizan el ICM como parte de sus cálculos y obtienen el valor esperado (cEV) de una jugada automáticamente.

Un programa para determinar rango de cartas como “Pokerstove” <http://www.pokerstove.com/> nos ayuda a determinar el rango de cartas de los villanos.

RANGOS

En Hold'em existen 1326 combinaciones distintas de cartas que te pueden repartir antes del flop

Rango de manos con las que un villano puede verte la apuesta en la burbuja

Chance Of Being Called At The Bubble			
Opponent Type	Calling Range	Hand Combinations	% Probability Of Call
Super-Tight	AA, KK, AK	28	2.11%
Very Tight	AA- JJ, AK, AQ	56	4.42%
Tight	AA-TT, AK, AQ, KQ	78	5.88%
Fairly Tight	AA-88, AK-AJ, KQ	106	7.99%
Medium	AA-66, AK-A9, QJ+	182	13.70%
Fairly Loose	AA-44, AK-A6, Q10+	270	20.03%
Loose	AA-22, AK-A2, J10+	362	27.30%
Very Loose	AA-22, AK-A2, 910+	426	32.10%
Super Loose	AA-22, Ak-A2, 78+	630	47.50%

Errores Comunes en en el Juego con los Blinds Altos

El juego con los blinds altos es un juego diferente al resto del torneo, es el territorio del ICM. Hay que comprenderlo y adaptarse a él.

Un buen porcentaje de tu ROI lo ganas en la burbuja. Hay que tener muy claro los rangos para hacer un all-in y los rangos para ver un all-in.

Los Premios

Recordemos la estructura de los premios en un S'n'G:

- 1° Clasificado 50%
- 2° Clasificado 30%
- 3° Clasificado 20%

A simple vista queda claro que interesa muy mucho quedar primero, porque la cuantía del premio es casi el doble que el del segundo clasificado, PERO no queda tan claro si nos conviene quedar segundo mucho más que tercero, porque “prácticamente” cobran lo mismo. Estas consideraciones son MUY IMPORTANTES a la hora de trazar una estrategia en la mesa final.

Tres son Multitud

El TAO del triunfador nocturno reza: “Dos son compañía y tres multitud, aquí esta sobrando alguien”. Vamos a analizar las situaciones “in situ”, en casos prácticos dependiendo del stack de los interesados. Jugamos en una mesa de 9 jugadores con 1.500\$ en fichas de inicio.

Short stack

Personaje	Stack
Big stack	6500
Average stack	4500
Hero	2500

Aquí nos interesa jugar contra el stack medio y dejar en paz al cheap leader. Debo elegir contra quien debo jugar a fin de optimizar mis posibilidades. Si juego contra el cheap leader y gano, los tres nos quedamos igual (más o menos) con lo cual no he progresado gran cosa, PERO si juego contra el stack medio y gano, me lo quito de en medio y prácticamente me igualo de fichas con el cheap leader. Como el premio del tercero y del segundo es prácticamente el mismo, mi estrategia es enfrentarme al Average stack de manera muy agresiva, para tener fichas en el head-up.

t200/t400 Blinds - 3 players

BTN: t6500

SB: t4500

Hero (BB): t2500

Pre Flop: (t600) Hero is BB with **any two**

BTN folds, SB call t200, **Hero raises to t2100 (All in)...**

¿Por qué?

Porque el SB ha mostrado debilidad.

t200/t400 Blinds - 3 players

BTN: t6500

SB: t4500

Hero (BB): t2500

Pre Flop: (t600) Hero is BB with **any two**

BTN calls t400, SB call t200, **Hero check...**

¿Por qué?

El cheap leader esta en la mano y NO ME INTERESA jugar contra él, pero si me interesa que juegue contra el otro villano.

t200/t400 Blinds - 3 players

BTN: t6500

SB: t4500

Hero (BB): t2500

Pre Flop: (t600) Hero is BB with X Y

BTN folds, SB raises to t4500, **Hero** ¿?...

¿Por qué?

Necesito estimar mi rango de PUSH call. ¿Cómo? Dependiendo del perfil del SB. ¿Es tight? ¿Es loose? ¿Es pasivo? ¿Es agresivo? Etc.

OjO: Hay que tener en cuenta que el SB se ha aislado contra mí y esa circunstancia la debo tener en cuenta a la hora de asignarle un rango.

-“No lo entiendo”-

Pues no es lo mismo a la hora de asignarle un rango de PUSH si juega SOLO contra mí, que si juega contra mí y el cheapleader. Obviamente cuando se enfrenta sólo contra mí su rango es mayor, y cuando se enfrenta a mí y al cheapleader (personaje que lo puede eliminar) el rango debe ser menor.

t200/t400 Blinds - 3 players

BTN: t6500

SB: t4500

Hero (BB): t2500

Pre Flop: (t600) Hero is BB with X Y

BTN raises to t1000, SB folds, **Hero** ¿?...

¿Por qué?

PUSH or FOLD.

¿Cuál es mi rango de PUSH contra el cheapleader? ¿¿Qué te pregunto a ti!?

-“*Pues no lo sé*”-

Cartas premiums.

Recordad que NO ME INTERESA jugar contra el cheapleader, y si lo hago, lo debo hacer con garantías claras de victoria.

Average stack

Personaje	Stack
Deep stack	6500
Hero	4500
Short stack	2500

Aquí nos interesa jugar contra el short stack, jugar tight contra el cheap leader y dejar que el short stack y el cheap leader se enfrenten. Si juego contra el short stack y gano me lo quito de encima y me igualo con el cheap leader (esta es la mejor opción). Si dejo que el cheap leader y el short stack se enfrenten, estoy dando la posibilidad de que se elimine el short stack PERO el cheap leader se queda con sus fichas (mal menor).

t200/t400 Blinds - 3 players

BTN: t6500

Hero (SB): t4500

BB: t2500

Pre Flop: (t600) Hero is BB with **any two**

BTN folds, **Hero raises to t4500...**

¿Por qué?

Pues porque me interesa jugar con el jugador corto de fichas. A poca carta que tenga, mi movimiento por defecto va a ser PUSH contra el short stack. ¿Siempre? NO. Debo seleccionar mi rango de PUSH contra el short stack.

A ver, que esto quede claro.

Los rangos de PUSH (las cartas iniciales con las que voy a ir all-in) son diferentes para cada jugador. Si el villano es un jugador *tight caller*, es decir, que su rango para ver un all in es muy pequeño (solo juega con premiums) mi rango de PUSH se amplía, si por el contrario el rango del villano es amplio, es un *loose caller*, mi rango disminuye.

t200/t400 Blinds - 3 players

BTN: t6500

Hero (SB): t4500

BB: t2500

Pre Flop: (t600) Hero is BB with 7♠8♠

BTN calls t400, **Hero calls t200...**

¿Por qué?

Porque NO me interesa jugar contra el cheapleader, pero mis cartas son lo suficientemente buenas como para ver el flop.

t200/t400 Blinds - 3 players

BTN: t6500

Hero (SB): t4500

BB: t2500

Pre Flop: (t600) Hero is BB with 7♠4♦

BTN calls t400, **Hero folds...**

¿Por qué?



Porque NO me interesa jugar contra el cheapleader, y mis cartas NO son lo suficientemente buenas como para ver el flop, PERO si que me interesa que el cheap leader se enfrente al short stack.

t200/t400 Blinds - 3 players

BTN: t6500

Hero (SB): t4500

BB: t2500

Pre Flop: (t600) Hero is BB with A  Q 

BTN raises to t1000, **Hero raises to t4300 (All-In)...**

¿Por qué?


Porque el BTN esta intentando robar y yo tengo una mano Premium

t200/t400 Blinds - 3 players

BTN: t6500

Hero (SB): t4500

BB: t2500

Pre Flop: (t600) Hero is BB with A  2 

BTN raises to t1000, **Hero folds...**

¿Por qué?



Porque NO me interesa jugar contra el cheapleader

t200/t400 Blinds - 3 players

BTN: t6500

Hero (SB): t4500

BB: t2500

Pre Flop: (t600) Hero is BB with A  2 

BTN folds, **Hero raises to t4300...**

¿Por qué?

Porque me interesa jugar contra el jugador short stack lo tengo aislado y juego con un As alto, que una situación de heads up (uno contra uno) es suficiente garantía.

Big Stack

Personaje	Stack
Hero	6500
Average stack	4500
Short stack	2500

Aquí nos interesa jugar contra el short stack principalmente pero sin dejar de jugar contra el Average stack.

t200/t400 Blinds - 3 players

Hero (BTN): t6500

SB: t4500

BB: t2500

Pre Flop: (t600) Hero is BTN with J♠ 10♦

Hero raises to t1000...

O también es correcto

Pre Flop: (t600) Hero is BTN with J♠ 10♦

Hero raises to t6500 (All-In)...

¿Por qué?

Porque tengo una mano media y tengo muchas fichas (deep stack).

Ojo: En esta situación (spot) estoy atacando REALMENTE al BB que es el jugador corto de fichas y quien es a mi me interesa atacar.

Quando se roban los blinds, a quien estas atacando es al BB

Conclusiones

Si eres cheap leader juega contra los dos, intenta robarles las blinds y castigarles. Si se equivocan en su estrategia y huyen de ti, para cuando llegue el head-up tendrás tantas fichas, que le va a ser muy difícil ganarte, sea el que sea el que haya llegado.

Si eres average stack (stack medio) te interesa de sobremanera ganarle las fichas al short stack y cuando juegues contra el cheap leader nada de jugadas imaginativas.

Si eres short stack (el de menos fichas) te interesa jugar all-in contra cualquiera de los dos (con buenas cartas), jugar agresivamente contra el average stack y dejar que el cheap leader y el average stack se enfrenten, el average stack puede quedar eliminado.

Errores Comunes en los Premios

Cuando se entran en los premios hay que volver a reajustar los rangos y el juego. Es más importante contra quién juegas que con qué cartas juegas. El error más común es seguir jugando sin prestar atención contra quien juegas y su stack.

Heads-Up

Face to face, cara a cara. La hora de la verdad. Aquí no hay trampa ni cartón. La buena noticia es que ya has quedado segundo GARANTIZADO, la mala es que el head-up NO SE PUEDE ENSEÑAR. ohhhhhh... –“Esto merece un Oh más grande”-. No hay problema, ahora mismo me bloqueo las mayúsculas. OHHHHHHHH¡¡¡

Y ahora ¿qué? ... vamos a ver. Lo que SI se puede explicar es como NO cometer errores básicos. Fijaros una cosa, hay autores que tienen TABLAS de head-up... F-L-I-P-A-N-T--E. ¡Tablas! Esto es el colmo. Pon una máquina a jugar por ti y acaba antes. El head-up se juega contra UNA PERSONA, sí amigos, detrás del interface, detrás de todos los números existe algo con vida. Estas jugando contra una persona. Una vez tenemos claro el concepto, vamos a ver que sacamos en claro.

A un buen jugador le conviene jugar en un heads-up (HU) cuantas más manos mejor

A un buen jugador no le interesa que el heads-up acabe en un all-in a la segunda mano. Voy a suponer, y me parece a mí que es mucho suponer, que somos un buen jugador. No me interesa entrar en una escalada gratuita de raises y re-raises sin ton ni son, cada acción debe valer para sacar información del jugador que tenemos enfrente.

Una de cada tres veces conectaremos con el flop

OJO: cuando conectas con el flop, no necesariamente conectas top pair (pareja máxima), por lo que significa que la mayoría de las veces ni tú ni el villano tendréis una mano importante. Esta probabilidad es importantísima de comprender. Practicamente NUNCA tendremos una buena mano en el flop. Hay que adaptarse a esta circunstancia.

En un head-up debemos intentar jugar SIEMPRE con posición

La primera vez que llegue a un head-up importante perdí por no tener en cuenta esta premisa. Conecte una segunda mejor pareja y yo iba pegando y el amigo sólo iba viendo, yo pegaba y el veía, hasta que al final me metio un all-in y me dejo sin fichas. ¿Qué tenía? La mejor pareja desde el flop. Yo le hice todo el trabajo. Este tipo de jugadas son las que debemos evitar a toda costa. **Sin posición estamos pegando a ciegas.**

Hay que jugar con una mano marginal antes que dejar que tu stack te saque del juego

En un Heads up

Estas fuera de juego cuando tienes menos de 25% del stack del villano

En un HU no se aplica la regla de las 3 BB. En un Heads Up la referencia para quedarte fuera de stack es el stack del villano. Si tienes el 25% del stack del villano, te juegas un flip coin y lo ganas te metes de nuevo en la partida, PERO si me espero y pierdo más fichas, con solo ganar una situación de cara o cruz (flip coin), NO ES SUFICIENTE para volver a entrar.

Mirar una cosa, cada maestrillo tiene su librillo, y en un HU el librillo es la enciclopedia británica en gruesos volúmenes... Yo tan sólo os puedo dar una sugerencia de cómo afrontarlo, pero sois vosotros los que con vuestra experiencia, sabréis desarrollar el juego correcto contra cada perfil de villanos... Y sois vosotros con vuestra experiencia los que sabréis cuando tendréis que hacer (PUSH) y cuando las cosas no estén claras...

Tipos de Jugadores

En general

Hay que jugar agresivamente, pero adaptándose al perfil del villano

Villano pasivo

Tienes que completar las apuestas desde BTN (SB)

Porque luego juegas con la posición ganada, lo que es sumamente importante contra esta clase de villanos, porque aunque no conectes con el flop, una apuesta mínima (1xBB) es suficiente para ganar el bote.

Tira las cartas antes los raises del villano

Porque demuestran fuerza real. Este tipo de jugadores solo aumentan la apuesta con una mano real. Se sienten muy incómodos aumentando el bote por farol o por semibluff.

Vs. Calling Station

Check / fold cuando no conectas con el flop. Ante estos personajes cultiva la cualidad de Job, la paciencia. Espera a tener una buena mano y lo vas desangrando poco a poco a lo largo de las calles. NO HAY PRISA.

¿Sabes para quien son las prisas?

-“No”-

Pues para los ladrones y los malos toreros... Así que ya sabes.

Nota: Un *calling station* es un villano que si conecta con el flop es incapaz de tirar sus cartas.

Villano Agresivo

Con este personaje el HU se convierte en una guerra de raises, re-raises y all-in. Si el villano tiende tendencia a aumentar el bote cuando juega en BB, desde SB completa el blind con manos fuertes, con manos débiles, fold.

La clave para jugar contra este estilo de jugador es el rango para ver sus all-ins.

Cualquier mano por encima de la media, es decir una mano medio fuerte como por ejemplo A2, K8, 22, KJ... es suficiente para verle el PUSH.

El Small Blind (BTN)

En un heads-up el SB (small Blind) es el button, el que juega en última posición, por consiguiente, es el que tiene la posición. Cuando juegas con la posición buena (button) el juego te viene de cara, tienes más información para decidir y SOBRETUDO cada apuesta que hagas vale prácticamente el doble a nivel emocional. Lo más normal es que ni SB ni BB tengan nada, así que si el BB hace check, que sería una jugada prudente y el SB apuesta, lo que le pasa al BB por la cabeza es: “¿Cómo lo voy a ver si no tengo nada?”. El BB sabe que es muy posible que el SB tampoco tenga nada, PERO ¿y si tiene alguna jugada? Y acaba diciendo: “Lo mejor será dejarlo y esperar a tener alguna mano”. Esta circunstancia hay que explotarla.

Prácticamente siempre vamos a apostar desde el SB

Sin Cartas

Cuando jugamos sin cartas, tipo 8-3, 9-2, etc.

Jugando sin cartas desde el SB al menos debemos hacer call SIEMPRE, por malas que sean las cartas tenemos odds (3:1) para ver el flop. Si el amigo del BB tiene pegado el dedo al botón del raise, la cosa cambia, entonces hay que hacer call con algún tipo de cartas. En general, parejas o cartas altas a partir de 7-J, 8-Q, 9-K o A-x.

Las cartas conectadas y suited son una buena opción desde el SB

-“¿Por qué?”-

Porque la posición nos permite darnos cartas gratis y nos plantamos en el river con un mínimo gasto, y encima estas son las cartas que te hacen ganar fulminantemente.

El desarrollo de una mano normal (yo sin cartas y el BB sin raisear) sería:

Pre-flop

SB call
BB check

Flop

BB check
SB bet (1xBB)
BB fold

–“¿Y si el amigo del BB nos hace call?”-, entonces explotamos la ventaja de la posición y nos damos una carta gratis si nos conviene. –“¿Y si en el river nos apuesta el BB?”- Pues te miras las cartas, *son esas dos cosas rectangulares con dibujos y números*, y decides.

Como norma general con una segunda pareja mayor se puede ver esa apuesta simple. Llegados a este punto reflexionas: “Pues vaya manera de perder fichas”. El tema está en que el amigo se va a acostumbrar a hacerte call, así que ahí tienes un **patrón de actuación**. La mano que tengas top pair la juegas igual y le raiseas en el river, verás que alegría le das al villano ☺.

Hay que encontrar un patrón de actuación

Hay que centrarse en el juego del villano, y en cada acción debo fijarme como reacciona. **CADA ACCIÓN debe valer para sacar información del jugador que tenemos enfrente.**

–“¿Y cuando tenemos controlado el patrón de actuación del amigo?”- Entonces, ajustas TÚ juego a SU juego. Por lo que el cuadrado de antes quedaría sí:

Hay que encontrar un patrón de actuación, para después ajustar MI juego a SU juego

Una característica importante en un HU es la capacidad de análisis rápido que tengamos, porque debemos de ser rápidos en darnos cuenta de cómo juega el amigo. El HU va muy rápido y en una mano aparentemente trivial te pones en all-in y ahí se acaba todo. Una vez sepamos cómo funciona el villano, lo aprovechamos: Que al villano le gusta darle al raise, esperas a tener una mano buena y dejas que se líe solito. Que el villano sale huyendo cuando le haces raise, entonces le vas a dar al raise hasta que te aburras y cuando el amigo te haga call, STOP, que tienes cartas le pegas otro raise, que no la tienes, pues las tiras. Y vuelves a empezar. ETC. Todo esto tiene su base matemática (como no) pero es más fácil comprenderlo jugando que con números.

t300/t600 Blinds - 2 players

Hero (SB): t6750 (BTN)

BB: t6750

Pre Flop: (t900) Hero is BTN with 8♥ 2♠

Hero calls t300...

¿Por qué?

Porque por defecto, nuestro juego desde el SB (BTN) va a ser completar la apuesta

¿Por qué?

Por que vamos a jugar el resto de la mano con la posición ganada

-¿Siempre?-

No

Hay que variar el juego si comenzamos a jugar con blinds relativamente bajos. Podemos evitar jugar las peores manos: 42s, 32s, 73, 63, 53, 43, 82, 72, 62, 52, 42, 32. La probabilidad de estas cartas frente a dos cartas mayores es de 32%-37%.

t300/t600 Blinds - 2 players

Hero (SB): t6750 (BTN)

BB: t6750

Pre Flop: (t900) Hero is BTN with 8♥ 2♠

Hero calls t300, BB checks

Flop: (t1200) J♣ 4♠ 9♦ (2 players)

BB checks, Hero bets t600...

¿Por qué?

Por defecto vamos a apostar 1xBB

t300/t600 Blinds - 2 players

Hero (SB): t6750 (BTN)

BB: t6750

Pre Flop: (t900) Hero is BTN with 8♥ 2♠

Hero calls t300, BB checks

Flop: (t1200) J♣ 4♠ 9♦ (2 players)

BB checks, Hero bets t600, BB raises to t1200, Hero folds.

¿Por qué?

Tiramos las cartas automáticamente porque estamos jugando con aire (de farol)

t300/t600 Blinds - 2 players

Hero (SB): t6750 (BTN)

BB: t6750

Pre Flop: (t900) Hero is BTN with 8♥ 2♥

Hero calls t300, BB checks

Flop: (t1200) K♣ 9♥ 3♥ (2 players)

BB checks, Hero bets t600...

¿Por qué?

Tenemos proyecto de color. Con esta apuesta en el flop, prácticamente nos estamos garantizando ver las 5 cartas comunitarias.

Villano LAG (Loose Aggressive)

t300/t600 Blinds - 2 players

Hero (SB): t6750 (BTN)

BB: t6750

Pre Flop: (t900) Hero is BTN with 8♥ 2♠

Hero folds...

¿Por qué?

Porque el villano es un jugador agresivo que por defecto aumenta la apuesta desde el BB. Contra este tipo de jugadores debemos ser más selectivos con las cartas iniciales.

Villano LAG (Loose Aggressive)

t300/t600 Blinds - 2 players

Hero (SB): t6750 (BTN)

BB: t6750

Pre Flop: (t900) Hero is BTN with A♥ 2♥

Hero calls t300, BB raises to t600, Hero raises to t6150 (All In)

¿Por qué?

Porque el villano es un jugador agresivo Y POCO SELECTIVO (loose) que por defecto aumenta la apuesta desde el BB. Contra este tipo de jugadores debemos ser más selectivos con las cartas iniciales y Ax suited es una muy buena mano en un HU. Una As por si sólo puede ganar la mano y en el bote hay un tercio de mi stack.

Con Cartas

Parejas medias-altas, cartas altas a partir de 7-J, 8-Q, 9-K o A-x y cartas conectadas y suited.

Jugando con cartas debemos pegar CASI SIEMPRE y por casi siempre me refiero a dos de cada tres veces, y la vez que no pego es para despistar. Aquí aparece otro factor determinante en el HU: La agresividad. Debemos ser más agresivos que lo habitual. No hace falta ser super agresivo, pero sí lo suficiente para frenarle los pies al amigo, porque si no, nos va a comer vivo.

Hay que evitar aumentar el bote con Figura-carta baja (K2, Q4, J5, etc) porque en general si conectas tu carta alta el villano no te va a ver la apuesta y si la ve, es que te tiene superado.

¿Cuánto hay que apostar? Como regla no escrita se podría decir que un raise de una BB es suficiente con una mano media y si tienes algo bueno le pegas 2 BB. –“¿No puedo pegarle 3 BB?”-. Si quieres puedes pegarle con un martillo, pero el tema es que si le metes un raise de 3 BB y el amigo hace call, el bote se ha convertido en gigante y de allí no se va nadie. Lo que quiero decir es que cuando decidas pegar 3 BB (o más) debes tener en cuenta que si el amigo te ve, te va a costar que se vaya, Y SOBRETUDO debes tener en cuenta el bote a la hora de apostar, tus apuestas deben ser proporcionales al bote que estáis jugando. **Un error muy común es no tener presente el bote a la hora de apostar.** Esta circunstancia la podemos explotar desde el BB también para llegar al river “barato”. Si el amigo no nos pega y tenemos cualquier proyecto, al apostar lo mínimo nos está dando las odds adecuadas para seguir adelante. Como no me fío, te lo voy a poner en un cuadradito para que te des cuenta que es muy importante:

Hay que apostar siempre en relación al bote

Si pegas un raise de 1 BB en el flop con que hagas una apuesta simple es suficiente PERO si le metes un raise de 2 BB (o más) debes hacer una apuesta de mínimo de 2 BB o la cantidad que hayas apostado antes. Si le dejas entrever que no has conectado con el flop, el amigo te puede pegar un raise al vuelo o esperar que caiga el turn para hacerte una apuesta grande, y entonces, ¿a ver qué haces? Has perdido la ventaja de la posición porque ahora eres tú el que está pensando: “Este tío no lleva nada, ¿pero con qué le veo?”

-“¿Qué pasa si el amigo me re-raisea pre-flop?”- Señal de que tiene alguna mano buena y debes prepararte para entrar en all-in a poco bien que vaya la cosa. El amigo del BB tendrá buenas cartas PERO sigue teniendo un problema, la posición. En cuanto caiga el flop seguramente el amigo haga una apuesta media/alta PERO está pegando a ciegas. Te ha mostrado fuerza y DEBE mantenerla en el flop, con lo que se expone a que tú tengas alguna jugada y no lo pueda saber. Aprovéchalo. Si conectas una jugada deja que él haga todo el trabajo y límitate a ir viéndole las manos hasta el river y allí le pegas tú.

Una última cosa, si tienes dudas en el river si debes apostar o no, mírate las cartas y si no puedes ver que te depara el futuro, por lo menos mira a ver si puedes tener opciones de ganar esa mano, si es así, no apuestes. **En general debes apostar en el river si es la única manera de ganar esa mano.** –“Pero pierdo dinero si no apuesto”- Eso no es del todo cierto, cuando no apuesta enseñás tus cartas y como para hacer eso debes tener opciones de ganar la mano le estás diciendo al amigo de enfrente: “Ves, cuando pego es que llevo algo” y eso hará que respete más tus raises, verdaderos o no.

Conclusión:

Desde el SB tenemos ganada la posición con lo que prácticamente tenemos garantizado llegar a ver el river, así que puedes ser más agresivo de lo habitual

t300/t600 Blinds - 2 players

Hero (SB): t6750 (BTN)

BB: t6750

Pre Flop: (t900) Hero is BTN with 8♥ Q♥

Hero raises to t1200...

¿Por qué?

Hay que aumentar la apuesta porque tengo una mano de fuerza media y juego con posición.

Pre Flop: (t900) Hero is BTN with 8♥ Q♥

Hero raises to t1200, BB call t600

Flop: (t2400) K♣ 9♥ 3♥ (2 players)

BB checks, Hero bets t1200...

¿Por qué?

Apuesta de continuación estándar de medio bote. Es un buen flop, hay una carta alta y tenemos proyecto de color. NO PUEDO APOSTAR 1xBB en esta ocasión porque he aumentado el bote en el pre-flop.

El Big Blind

Estamos en la posición mala y desde aquí voy a jugar lo menos posible, y como es importante te lo meto en un cuadro.

Hay que evitar jugar desde el BB porque NO tenemos la posición ganada

Si sois amigos del all-in esta es vuestra posición. No es mala estrategia ir de all-in en all-in cada vez que estemos en esta posición. Debes ir alternando la jugada con calls y algún fold ante un raise para dar la impresión que cuando haces all-in llevas cartas. **Este sistema es recomendado para la gente que no tiene mucha soltura en los HU.** En este momento es importante recordar la estadística del 60-40 para la gente que se esté llevando las manos a la cabeza:

La probabilidad de victoria de dos cartas menores frente a dos cartas mayores es como mínimo del 38%, siempre que no sean estas cartas: 42s, 32s, 73, 63, 53, 43, 82, 72, 62, 52, 42, 32. La probabilidad de estas cartas frente a dos cartas mayores es de 32%-37%.

A estas alturas no hace falta que lo diga pero por si hay algún despistado por ahí lo vuelvo a repetir: A mí no me van a dar ninguna medalla por ser el que mejor juega al poker, NI FALTA QUE HACE. Hay jugadas que puedo recomendar que no son muy ortodoxas, PERO para quien no se haya dado cuenta todavía, ahí fuera no están precisamente los amantes del buen poker. Así que si los amantes de buen juego no me dirigen la palabra lo podré soportar. Hacer buen poker no siempre significa no cometer errores, a veces, *el buen poker es el que empleas para llevarte el dinero de la mesa.* Pero claro, vete tú a saber... a mí me cambiaron por una minipimer en la tómbola. Que digo yo, si por lo menos hubiese sido por la bicicleta...

Resumiendo, desde el Big Blind estamos en desventaja posicional, por lo que nos interesa un juego muy agresivo para intentar ganar las manos sin jugarlas. Recordar:

La mejor mano es la que no se juega

En una partida un personaje de la mesa me dijo: “Tío, juegas como si no quisieras ver la siguiente carta” ¡Ahí le han dao! Hay que diferenciar la gente que está en la mesa “para jugar” y la gente que está “trabajando”. Yo cuando quiero jugar me compro una pelota o me voy con mis colegas a echar unas manos al estilo Cheroqui (con las cartas destapadas encima de la cabeza).

Cuando el SB tiene tendencia a raisear, de vez en cuando le metes un raise de aquí te espero o le metes en all-in, **OJO, sólo si el SB suele raisear**. Si raisea de vez en cuando significa que es selectivo con sus manos y que lleva juego cuando lo hace.

Manos Buenas

En un head-up, si tienes un As, tienes el 90% de posibilidad de que tu oponente no tenga también uno, y **un As por si solo es capaz de ganar la mano**. Así que cuando tengas A-2 offsuit, no es mala mano para meter un all-in. OJO, no es mala mano para hacer tú all-in pero NUNCA para verlo (a no ser que el villano sea un maniaco).

Manos del tipo: J-10 suited, 8-9 suited en general son unas buenas manos para jugar desde el SB, PERO no para jugar super agresivo sin posición. Debemos jugar con manos que nos den garantías de victoria en el river.

NADA de proyectos ni de jugadas imaginativas sin posición

Debemos emplear la técnica del martillo: Tengo un par de cartas altas y pego, y luego vuelvo a pegar. Si conecto en el flop pego todavía más, **NI SE TE OCURRA** dar cartas gratis (hacer check) para que el SB pueda conectar su proyecto. Como me digan, que vas por ahí jugando así, me quito el zapato y te persigo por el ciber-espacio para darte un ciber-zapatazo en tu cibernético culo.

t300/t600 Blinds - 2 players

SB: t6750 (BTN)

Hero (BB): t6750

Pre Flop: (t900) Hero is BB with K♥ 2♣

SB calls t300, Hero checks

¿Por qué?

Porque por defecto, vamos a hacer check. Estamos jugando SIN posición, por lo que si aumentamos la apuesta, nos estamos obligando a pegar en el flop de cara al villano.

Desde el BB

Para compensar nuestra mala posición debemos llevar buenas cartas y/o ir All-In

t300/t600 Blinds - 2 players

SB: t6750 (BTN)

Hero (BB): t6750

Pre Flop: (t900) Hero is BB with 4♥ 4♣

SB calls t300, Hero raises to t6150 (All-In)...

¿Por qué?

Porque desde el BB, como jugamos SIN posición, hacer PUSH es una buena opción.

t300/t600 Blinds - 2 players

SB: t10000 (BTN)

Hero (BB): t3500

Pre Flop: (t900) Hero is BB with J♥ 7♣

SB calls t300, Hero raises to t2900 (All-In)...

¿Por qué?

Vamos cortos de fichas y cuando vamos cortos de fichas y jugando sin posición a poca carta que me entre... PUSH

t300/t600 Blinds - 2 players

SB: t11000 (BTN)

Hero (BB): t2500

Pre Flop: (t900) Hero is BB with 7♥ 2♣

SB calls t300, Hero raises to t1900 (All-In)...

¿Por qué?

Hay que jugar con una mano marginal antes que dejar que tu stack te saque del juego

En un Heads up

Estas fuera del juego cuando tienes menos de 25% del stack del villano

Errores Comunes en el HU

Tener prisa por acabar y no comprender el concepto de *posición*.

Estadística

PROBABILIDADES HOLD'EM

Tabla de Probabilidad para el Flop

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

Tabla de Probabilidad para el Turn

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

Tabla de Probabilidad para el River

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

Tabla de Probabilidad para el Turn y River

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

Tabla de outs y probabilidades en %

Out: Es una carta que necesitamos para completar nuestra jugada.

Número de Outs	Después del Flop Faltando 2 cartas % Probabilidad	Después del Turn Faltando 1 carta % Probabilidad
Number of Outs	After Flop Two Cards to Come	After Turn One Card to Come
	PERCENTAGE	PERCENTAGE
1	4.3	2.2
2	8.4	4.3
3	12.5	6.5
4	16.5	8.7
5	20.3	10.9
6	24.1	13
7	27.8	15.2
8	31.5	17.4
9	35	19.6
10	38.4	21.7
11	41.7	24
12	45	26.1
13	48.1	28.3
14	51.2	30.4
15	54.1	32.6
16	57	34.3
17	59.8	37
18	62.4	39.1
19	65	41.3
20	67.5	43.5

Odds&Probabilidad

Tabla que relaciona las odds con la probabilidad

Pot	Apuesta correcta	Pot lying you	Probabilidad de ganar	Odds
100\$	100\$	1	1 de cada 2 veces	1:1
100\$	50.0\$	2	1 de cada 3 veces	2:1
100\$	33.3\$	3	1 de cada 4 veces	3:1
100\$	25.0\$	4	1 de cada 5 veces	4:1
100\$	20.0\$	5	1 de cada 6 veces	5:1
100\$	16.6\$	6	1 de cada 7 veces	6:1
100\$	14.2\$	7	1 de cada 8 veces	7:1
100\$	12.5\$	8	1 de cada 9 veces	8:1
100\$	11.1\$	9	1 de cada 10 veces	9:1
100\$	10.0\$	10	1 de cada 11 veces	10:1

<<**Pot lying you**>> Concepto que se refiere a las odds que te ofrece el pot en ese momento. Ej: En el pot hay 20\$ y tu tienes que apostar 10\$ para ver la mano. <<Pot lying you>> es dividir el pot entre la apuesta que debes realizar: 20\$ (pot) / 10\$ (mi apuesta) = 2 <<Pot lying you>> 2:1

Ases

Nº jugadores	Probabilidad de un As en las cartas tapadas
2	28%
3	40%
4	50%
5	59%
6	66%
7	73%
8	78%
9	83%
10	87%

Outs

Tabla de Outs

OUTS	JUGADAS (En el Flop)	TURN		RIVER	
		Faltando 2 cartas		Faltando 1 carta	
		Odds	% Porcentajes	Odds	% Porcentajes
1	Trío para poker	23:1	4.3	46:1	2.2
2	Pareja para Trío	11:1	8.4	23:1	4.3
3		7:1	12.5	15:1	6.5
4	Escalera interna	5:1	16.5	11:1	8.7
5		4:1	20.3	8:1	10.9
6	2 cartas altas para pareja	3:1	24.1	7:1	13
7		2.6:1	27.8	6:1	15.2
8	Escalera abierta	2.2:1	31.5	5:1	17.4
9	Color	1.9:1	35	4:1	19.6
10		1.6:1	38.4	3.7:1	21.7
11		1.4:1	41.7	3.3:1	24
12		1.2:1	45	3:1	26.1
13		1.1:1	48.1	2.6:1	28.3
14		1:1	51.2	2.4:1	30.4
15		0.8:1	54.1	2.1:1	32.6
16		0.8:1	57	1.9:1	34.3
17		0.7:1	59.8	1.8:1	37
18		0.6:1	62.4	1.6:1	39.1
18		0.5:1	65	1.5:1	41.3
20		0.5:1	67.5	1.3:1	43.5

Los “outs” son las cartas que necesitas para completar tu jugada. Es otra forma de expresar las posibilidades de ganar una mano. Se suele utilizar cuando tienes más de una jugada para ganar. Sumar odds es muy complicado (a no ser que seas físico nuclear), en cambio sumar outs es mucho más fácil. A cada número de outs le corresponde una probabilidad.

Ej: Tienes proyecto de color y proyecto de escalera abierta en el flop, esto quiere decir que tienes 9 outs (color) + 8 outs (escalera abierta) = 17 outs. Te vas a la tabla y te fijas cuales son las odds que corresponden a 17 outs. En este caso las odds son de 0.7:1.

ALL-IN Pre-Flop

Tabla de ALL-IN Pre-flops

Jugada 1	% Triunfo	Jugada 2	% Triunfo
A-x (High Kicker)	75	A-x (Low Kicker)	25
A-x (High Kicker)	70	A-x(s) (Low Kicker)	30
A-2	60	K-Q	40
A-K	65	Any two	35
Pareja Mayor	80	Pareja Menor	20
Pareja	70	1 Carta Superior	30
Pareja	55	2 Carta Superiores	45
Pareja	45	3 Cartas Superiores	55
Pareja	33	4 Cartas Superiores	67

NOTA: Los porcentajes son orientativos. El porcentaje real se puede llegar a alterar en dos o tres puntos porcentuales. ¿Por qué no pongo los porcentajes reales? Porque me interesa que de un simple vistazo se comprendan la probabilidad (en números redondos) de una determinada mano frente a otra.

(s) = Suited (del mismo palo)

Análisis de la Tabla

A-x (High Kicker) Vs A-x (Low Kicker)

Ejemplos:

A-K Vs A-Q	Gana AK el 73.6% de las confrontaciones
A-K Vs A-J	Gana AK el 73.6% de las confrontaciones
A-J Vs A-9	Gana AJ el 72.6% de las confrontaciones

La carta con mayor kicker gana alrededor del 75% de las veces. Parece claro porque es importante no estar dominado.

A-x (High Kicker) Vs A-x (s) (Low Kicker)

Ejemplos:

A-K Vs AQ(s)	Gana AK el 69.7% de las confrontaciones
A-K Vs AJ(s)	Gana AK el 69.4% de las confrontaciones
A-J Vs A9(s)	Gana AJ el 69.4% de las confrontaciones

La carta con mayor kicker gana alrededor del 70% de las veces. Es interesante observar como hay un incremento de victoria de un 5% en las cartas dominadas si estas son del mismo palo (suited).

A-2 Vs K-Q

Ejemplos:

A-2 Vs K-Q	Gana A-2 el 57.7% de las confrontaciones
A-9 Vs K-Q	Gana A-9 el 58% de las confrontaciones
A-J Vs K-Q	Gana A-J el 59.6% de las confrontaciones

La idea es que jugar con un As pelado (kicker bajo) en contra de lo que pudiera parecer es una jugada muy fuerte, siempre y cuando no nos enfrentemos a una pareja, siendo ésta superior a nuestra segunda carta.

A-K Vs Any Two

La probabilidad de victoria de dos cartas menores frente a dos cartas mayores es como mínimo del 38%, siempre que no sean estas cartas: 42s, 32s, 73, 63, 53, 43, 82, 72, 62, 52, 42, 32. La probabilidad de estas cartas frente a dos cartas mayores es de 32%-37%.

Parece mentira pero tener dos cartas superiores no es una excesiva ventaja.

Pareja Mayor Vs Pareja Menor

Ejemplos:

A-A Vs K-K	Gana AA el 81.2% de las confrontaciones
9-9 Vs 8-8	Gana 9-9 el 81.2% de las confrontaciones
9-9 Vs 5-5	Gana 9-9 el 80.1% de las confrontaciones

Si en un *All-in pre-flop* juegas con una pareja y alguien te ve con una pareja mayor que la tuya tienes aproximadamente un 20% de posibilidades de ganar.

Pareja Vs 1 Carta Superior

Ejemplos:

J-J Vs A-10	Gana J-J el 71.2% de las confrontaciones
8-8 Vs A-6	Gana 8-8 el 70.9% de las confrontaciones
4-4 Vs A-2	Gana 4-4 el 69.3% de las confrontaciones

Es muy interesante jugar con pareja alta porque seguramente será mayor que la segunda carta de tu oponente. Esto se aplica a las parejas medias-bajas.

Pareja Vs 2 Cartas Superiores

Ejemplos:

J-J Vs A-K	Gana J-J el 57.2% de las confrontaciones
8-8 Vs K-Q	Gana 8-8 el 54.2% de las confrontaciones
8-8 Vs K-Q(s)	Gana 8-8 el 51.1% de las confrontaciones

Típico *All-in* de A-K frente a pareja. Es lo que se conoce como una situación de *flip coin* (en inglés) o como de *cara o cruz* (en castellano).

Pareja Vs 3 Cartas Superiores

Ejemplos:

J-J Vs A-K Vs A-Q	Gana J-J el 45.9%, A-K el 33.9% y A-Q el 20.1%
8-8 Vs K-Q Vs K-10	Gana 8-8 el 46.6%, K-Q el 33.0% y K-10 el 20.3%
3-3 Vs K-Q Vs K-J	Gana 3-3 el 44.4%, K-Q el 33.8% y K-J el 21.6%

Fijaos que frente a 3 cartas superiores sigue siendo favorita la pareja.

Pareja Vs 4 Cartas Superiores

Ejemplos:

T-T Vs A-K Vs A-Q	Gana T-T el 32.4%, A-K el 40.0% y A-Q el 27.4%
2-2 Vs K-Q Vs 6-9	Gana 2-2 el 28.9%, K-Q el 42.1% y 6-9 el 28.8%
5-5 Vs K-Q Vs 6-9	Gana 5-5 el 31.3%, K-Q el 41.8% y 6-9 el 26.7%

No nos interesa enfrentarnos a 4 cartas superiores a nuestra pareja.

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♠-J♣

Raise

Turn: 4♠

Bet

River: 4♣

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

Cartas del amigo: 4♥-5♥. 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 la cantidad del Big Blind para jugar cómodo en la mesa. 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, empíezate 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).

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 está 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 perdidas 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: Carta/s improbable/s en una jugada secundaria que al final te dan la victoria.

Sandbang: Slowplay. Juego lento. Poco *raise* y mucho *call*.

Semi-bluff: Apostar sin tener ninguna jugada hecha pero con posibilidades de tenerla después.

Set: Trío de una carta comunitaria con mi pareja tapada

Tengo 8♥-8♦

Flop 8♣-9♠-K♥

Shark: Tiburón. Ganador. En el ecosistema del poker es el que se come a los fish.

Short handed: 1._ Partida en la que juegan 5 o 6 jugadores. 2._ Mano en la que están jugando 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: Trío.

Turn: 4º carta comunitaria.

Underdog: Opciones en contra.

Under the gun: UTG: Under the Gun: Se podría traducir libremente como: Aquí No Se Juega. Es la siguiente posición al Big Blind.

WSOP: World Series of Poker. Campeonato del mundo de poker que se celebra una vez al año en Las Vegas. OjO: Las Vegas de USA, no Las Vegas del Bar “Las Vegas” ☺.

Agradecimientos

A

<http://poker-red.com/>
www.poquer.com.es
<http://pokerpoquer.com/>

Juanda, boltrok, fikker, Jea, Max, Dormilon, Jotaele, canaya,
Amatos, superkilian, astrobnd, mandel, tralaira, BanZaY, Visitro Q, sanberbar, Neo,
ACESHunter, Kovaliov, nepundo, DartMaul, moraito, fersaper, devilfish, iACE, Sir
Donald, Grischuck, Espectador, Nutter, Djquil, Klauss, Allogenes, Juan RekoPPokeR,
javimp, Aagambler...

A

Harrington, Skalansky, Miller, Malmuth, Brunson, Jones, Moshman...

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

La abeja Maya por convidarme a cazalla

A

Simon (www.poker-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, Antonio y Antoñito

A

Cristobal (te echamos de menos...)

A

J.Carreño&Compañía por su perseverancia y fé en sí mismo

A

La vida por no llegar a joderme lo suficiente como para poder hacer este libro

A

La Mahou, La San Miguel y a los Guajiros Especiales.

A

El que me vende las cervezas

A

El que me vende los puros

A

Edy y Mamadou

A

Jeffrey "The Dude" Lebowski, Walter Sobchak, Theodore Donald "Donny" Kerabatsos.

A

El equipo Azartia: Leonardo Abate - Javier Escudero - Egoitz Olabarrieta - Rais
Busom-

A

A mi padre

Despedida y Cierre

Bueno, esto se ha acabado.

Parece que ya está todo vendido.

Ha sido una historia de las buenas, ¿No les parece?

Me ha hecho reír a carcajadas, algunas veces...

Bueno espero que hayan disfrutado. Ya les alcanzare por el camino.

¡Oiga amigo! ¿Le queda algo de esa zarzaparrilla...?

- **The Big Lebowski** -

*"Y verás sin duda el resurgir poderoso del guerrero,
sin miedo a leyes ni a nostalgias.
Y lo verás caer una y mil veces,
Y lo verás levantarse de nuevo para la batalla"*
-“Abrazado a la tristeza”- Manolo Chinato

-“¿Te consideras un jugador de cash, de torneo o de sits?”-

Me considero un saco de mierda bebedor de cervezas.

-"Fixed, NL, low, hi, omaha, sits, mtt, tells ... ¿que te queda?"-

Aprender a jugar.

JCarreño

Vividor profesional y borracho aficionado.