

JUAN CARREÑO

MANUAL DE

TORNEOS MULTIMESA (MTT)

POKER TEXAS HOLD'EM



JUAN CARREÑO

MANUAL DE

**TORNEOS
MULTIMESA
(MTT)**

POKER TEXAS HOLD'EM



“Estos son mis principios. Si a usted no le gustan, tengo otros.”

-Groucho Marx-

INDICE

Introducción	02
Nota del autor	02
Dos Cartas Tapadas	03
Torneos Multi-Mesa	04
Clasificación de los Torneos	05
Tarifas de Entrada de los Torneos Multi-Mesa	06
Pagos de los Torneos Multi-Mesa	07
Estructura de las Ciegas	08
Reglas de los Torneos	09
Beneficios Esperados	12
ROI	12
Bankroll para MTT.....	12
Consideraciones Sobre la Manos Comentadas	13
Distribución de las posiciones en una mesa de 9 jugadores	13
Distribución de las posiciones en una mesa de 9 jugadores por zonas	14
Nomenclatura	15
Aspectos Técnicos de un Torneo Multi-Mesa	18
Clases de Mesas	20
Clases de Botes	21
Perfiles	22
Probabilidad, Odds, Pot Odds y Odds Implícitas	23
Probabilidad	23
Odds	23
Pot Odds	24
Odds Implícitas (Implied Odds)	26
Diferencia entre Odds Implícitas y las Odds del Bote (Pots Odds)	27
Odds Implícitas Reversas (reverse implied odds)	27
Odds / Probabilidades Hold'em	29
Apuestas Pre-Flop	30
Niveles Iniciales (Blinds Bajos)	30
Niveles Medios-Finales (Blinds Altos)	31
Apuesta de Continuación	32
¿Cuánto se Apuesta en una c-bet?	32
Comprometido con el Bote (Pot Commitment)	33
Valor esperado (EV)	34
EV: La fórmula	34
cEV	35
En Torneos, Ganar Fichas y Ganar Dinero son Conceptos Diferentes	35
Fold Equity	36
FE: La fórmula	36
El Concepto	36
Stop and Go	38
ICM (Independent Chip Model)	39
Observaciones Sobre el ICM	40
Observaciones sobre un Torneo Multi-Mesa	43
Blinds Bajos	59
Manos Especulativas	60
Conectores del Mismo Palo (Suited Connectors)	62
Escaleras	63

Cómo Jugar los Proyectos	64
Parejas Menores-Medias	71
Premiums Cards	76
AA	76
KK	89
QQ	92
AK	94
Cartas Sólidas: AQ, AJs, KQs, JJ, 1010, 99.....	102
AQ, AJs, KQs	102
JJ, 1010, 99	106
Cartas con Value+ Desde el Final de la Mesa: A8+, K10+, Q10+, J10+	108
Errores Comunes en el Juego con los Blinds Bajos	110
Blinds Medios	111
El Tamaño de tu Stack es Clave	112
Manos Especulativas	113
Conectores del Mismo Palo y Pares Bajos	113
Premiums Cards	122
AA	122
KK	125
QQ	126
AK	128
Cartas Sólidas: AQ, AJ, KQ, JJ, 1010, 99.....	129
AQ, AJ, KQ	129
JJ, 1010, 99	132
Cartas con Value+ Desde el Final de la Mesa: A8+, K10+, Q10+, J10+	133
Blinds: Ataque y Defensa	136
Blinds: Ataque	138
Apuesta de Continuación	140
¿Cuánto se Apuesta en una c-bet?	141
¿Con qué Cartas Atacar?	142
Blinds: Defensa	153
Errores Comunes en el Juego con los Blinds Medios	159
Blinds Altos	160
El Ante	161
El Stack	162
Stack Pequeño (Short Stack)	162
Fold Equity	163
“Imponer Respeto” = Fold Equity.....	164
¿Cuántas son Suficientes Fichas?	165
Cortos de Fichas	165
Rango de Push	167
Robar, Doblar o Morir	168
Rebotar	171
Stack Medio (Average)	173
Aversión al Riesgo	174
All-in Indirecto	175
Explotando la Pasividad del SB	177
Stack Grande (Big Stack)	182
Robo Post-Flop.....	185
El Cheap Leader	189

El Cheap Leader: Estrategia	190
Historia de un Cheap Leader	191
Estrategia en la Burbuja	192
Como se juega en una burbuja	195
Errores Comunes en el Juego con los Blinds Altos	198
Mesa Final	199
Estructura de Premios	200
9°-8° Clasificados	201
7°-6° Clasificados	201
5°-4° Clasificados	201
3°-2°-1° Clasificados	201
Estrategia en una Mesa Final.....	202
9 Jugadores (Full Ring)	202
Análisis por Stacks	202
6 Jugadores (Shorthanded)	203
5 Jugadores	205
3 Jugadores	206
Factores a Tener en Cuenta en una Mesa Final	207
Heads-Up	210
Tipos de Jugadores	211
Villano Pasivo	211
Villano Agresivo	212
El Small Blind (BTN)	213
Sin Cartas	213
Con Cartas	217
El Big Blind	220
Manos Buenas	221
Factores a Tener en Cuenta en un Head Up	224
Errores Comunes en el Head Up	225
Estadística	226
Tabla de Probabilidad para el Flop/Turn/River	227
Tabla de Outs	228
Tabla de Outs y Probabilidades en %	229
Tabla que Relaciona las Odds con la Probabilidad	230
Tabla de Probabilidad de tener un As en las Cartas Tapadas	231
Tabla de All-in Pre-Flop	232
Glosario de Términos	236

Anexo 01: Tells

Introducción	245
Observación en una Mesa de Poquer	246
Fundamentos Biológicos	247
Sistema Límbico Vs Neocortex	247
La Intuición	249
Estrés Vs Relajación	250
Realidad Límbica: Quieto, Corre o Pelea	251
Respuesta Pasiva: Quieto parao	251
Respuesta Activa: A correr que para mañana es tarde	252
Respuesta Hiper-Activa: De perdidos al lío	252
Ocultar nuestros tells	253
Guía para el Modo Robot	253
Descubriendo Nuestros Propios tells	255
Gafas de Sol y demás Accesorios	255
Tells por Partes del Cuerpo	256
Los Pies	256
Pies Felices	257
Observaciones	258
Las Manos	258
La Boca	260
Los Ojos	262
Bloqueos	262
Gestos Pacificadores	263
Gestos Pacificadores del Cuello	263
Gestos Pacificadores de la Cara	263
Gestos Pacificadores con Sonidos	263
Otros Gestos Pacificadores	264
Tells de Intención	264
Tells Clásicos	265
Signos Emocionales de Exclamación	266
TELLS	267
Las Leyes de Caro	281
Últimos Comentarios	285

Anexo 02: El Arte de la Guerra

Introducción

Nota del autor

Caballeros, disculpen si les llamo caballeros, pero es que no los conozco muy bien, explicar cómo jugar un torneo multimesa (MTT) es muy complejo. La principal dificultad de explicar el juego correcto en un MTT es que **NO EXISTE el juego correcto**. No puedes basar tu juego completamente en las matemáticas ni en la intuición, pero debes apoyar tus decisiones en ambos factores. Existen pequeñas pistas a la hora de tomar una decisión, y la habilidad para concatenarlas todas y tener una visión global de la mano es la que te va a dar la clave para realizar el movimiento adecuado.

El juego en un torneo es verdaderamente complejo porque no es un juego de cartas jugado por personas, es más bien un juego de personas que juegan con cartas. Ante este hecho no nos queda más remedio para jugar correctamente torneos que comprender a las personas... En 7.000 años de civilización no ha habido manera, así que como te puedes ir suponiendo, no vas a ser tú el que lo haga. Esa es la mala noticia, PERO la buena es que apoyándonos en una buena base de conocimiento teórico podemos llegar a jugar aceptablemente, de manera que vayamos acorralando la suerte.

Desde aquí recomiendo a todos los lectores que lean / vean todo lo que puedan y que extraigan sus propias conclusiones. Todos los libros de torneos son maneras de jugar, cada autor explica el juego ajustándose a su estilo en la mesa. De igual manera debéis adaptar vuestros conocimientos al estilo de juego que tengáis, si eres agresivo te gustarán más las explicaciones de un determinado autor y si eres menos agresivo te gustarán las de otro.

El póquer ha cambiado desde que existe la posibilidad on-line ¿Por qué? Porque ahora mismo está comenzando un torneo en alguna sala on-line, dentro de un minuto comenzará otro, dentro de otro minuto comenzará otro... este es el habitat natural para un jugador SPRO (semi-profesional) que toma decisiones basadas en conceptos abstractos como “a la larga” y usa las probabilidades como piedra angular de sus decisiones (no sólo en una mano determinada de un determinado juego, si no a un nivel mucho más general). Este tipo de jugador comprende el juego, comprende el factor de azar que lleva involucrado, comprende que el resultado en un torneo no significa nada, y que debe tener una estrategia mucho más general.

El SPRO tiene un As en la manga, su bankroll.

El concepto de bankroll y su gestión ha sido menospreciado o simplemente malinterpretado durante mucho tiempo... hasta ahora. El bankroll es un recurso indispensable para el jugador SPRO tanto o más como su conocimiento del juego. El bankroll y el conocimiento del juego son complementarios, forman una misma cosa. El

juego se desarrolla teniendo en cuenta tu bankroll, porque **es tu colchón de seguridad para que se cumplan las probabilidades que asumes en tu juego**. Para un jugador moderno de póquer on-line no tiene sentido el juego sin bankroll, porque el bankroll es el recurso fundamental que necesita para desarrollar su juego, sea del estilo que sea.

¿Y todo esto qué tiene que ver con los MTT?

Tiene que ver porque debemos tomar decisiones basadas en EV+ y estas situaciones primero hay que reconocerlas (comprensión en el juego) y después aprovecharlas (bankroll para asumir el riesgo). No se pueden dejar pasar situaciones con EV+ a lo largo de un MTT porque necesitas jugar, y lo mejor para jugar es elegir TÚ el escenario. Esto no significa que debemos jugar sistemáticamente cada situación de EV+, lo que significa es que debemos tener una razón para no hacerlo.

Lo importante es haber sabido elegir correctamente en cada momento del juego

Ganar o perder no significa absolutamente nada

Esta es la característica principal de un SPRO, **decidir qué es lo apropiado en cada momento**, ganar o perder es secundario. Si se juega correctamente a la larga se obtendrán resultados positivos. El perder una mano decisiva y quedarnos fuera del torneo no tiene que cambiar nuestro juego para los torneos posteriores. Al final todo se limita a preguntarse: ¿He jugado bien?

Aunque debo confesaros que ganar de vez en cuando va bien. Sin ir más lejos, debido a la crisis, he tenido que vender el coche. No podía mantener al coche y al chofer. –“*¡Qué tontería! En su lugar, yo hubiera vendido el chófer y me hubiera quedado con el coche.*”- No puede ser. Necesito el chófer para que me lleve al trabajo por la mañana. –“*Pero, ¿cómo va a llevarle si no tienes coche?*”- No necesita llevarme. Tampoco tengo trabajo ☺

Dos Cartas Tapadas

“Con cualquier par de cartas se puede ganar”, la grandeza y a la vez complejidad del Hold'em radica en eso. Si tú eres el jugador más malo del universo y juegas una mano contra el campeón del WSOP ¡Le puedes ganar! Y si tienes la suficiente suerte puedes *pinchar* (entrar en premios) en algún torneo importante. La componente de azar implica que cualquier par de cartas pueden ganar a cualquier par de cartas en un momento determinado. Esa es la razón por la que el Hold'em es tan popular.

La teoría esta toda escrita y al alcance de cualquiera, la principal diferencia entre un jugador y un buen jugador no se encuentra en su juego, se encuentra más allá de todas las técnicas y recursos que maneja, hacer eso todos lo sabemos, su secreto incluso está más allá de la mesa... está en las personas contra las que juega.

Juan Carreño
Vividor profesional y borracho aficionado

Torneos Multi-Mesa

Un torneo es una competición de poker en la que todos los jugadores empiezan con el mismo número de fichas y juegan entre ellos hasta que un jugador haya eliminado al resto y por consiguiente ganado todas las fichas.

Para cada torneo hay una inscripción (*buy-in*) y también una tarifa de entrada (*rake*). La inscripción se añade a los premios. El tamaño de los premios depende del número de jugadores inscritos y el total recaudado de las inscripciones se repartirán en su totalidad entre los ganadores. 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.

El objetivo de todos los jugadores es reunir todas las fichas posibles. Los jugadores que pierden todas las fichas deben abandonar el torneo. A lo largo del torneo se van incrementando de forma gradual las ciegas (*blinds*).

Los torneos multi-mesa (MTT abreviatura en inglés) tiene una hora de comienzo programada y anunciada con anterioridad. Si desea participar en uno de estos torneos debe inscribirse antes de que acabe el periodo de inscripción.

MTT = Multi Table Tournament

Clasificación de los Torneos

Dependiendo de **la cantidad de jugadores** podemos encontrar:

- De 6 jugadores (shorthanded)
- De 9 o 10 jugadores (full ring)

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.)

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

- Extendidos (15 minutos cada nivel)
- Estándar (10 minutos cada nivel)
- Turbos (5 minutos cada nivel)

Nota: Cada sala estipula los minutos que dura cada nivel de ciegas.

Dependiendo del stack inicial

- Habituales (1500 fichas)
- Deeps (+1500 fichas)

Dependiendo **de la modalidad de poker** en la que se jueguen:

- Hold'em (Limit (con límite), No Limit (sin límite))
- Omaha (High, High-Low)
- Stud (High, Razz, High-Low)
- Etc.

<p>En este manual vamos a hablar de: Torneos multimesa full ring regular estándar de Hold'em sin límite Con 1500 fichas de inicio</p>

Tarifas de Entrada de los Torneos Multi-mesa

Suele ser el 10% de la cantidad de la inscripción.

Buy-ins del torneo Tarifas de entrada

\$0 - \$49	\$0 - \$5
\$50 - \$99	\$5 - \$10
\$100 - \$199	\$10 - \$20
\$200 - \$999	\$20 - \$50
\$1,000 o más	\$50 o más

Dependiendo del buy-in necesario para inscribirse en el torneo podemos hacer la siguiente clasificación:

- Micro (hasta 5\$)
- Low (hasta 20\$)
- Medium (hasta 100\$)
- High (hasta 1000\$)
- Highest (+1000\$)

El aspecto económico de la inscripción en un torneo es importante porque cuanto mayor es la cuota de inscripción, mejor son los jugadores. En este manual nos vamos a centrar en describir el juego (más o menos) correcto para los niveles más bajos, es decir, para *micro* y para *low*. Lo que quiere decir que van a ser torneos baratos.

En este manual vamos a centrarnos en torneos de límites bajos

Nos referiremos a ellos como MTT micro-low.

¿Por qué esto es importante?

Porque el juego adecuado para estos niveles difiere del juego apropiado para niveles más avanzados. El nivel de un jugador medio de un MTT micro-low es mucho menor que el nivel medio de un jugador de un MTT medium-high, y hay que adaptarse a esta circunstancia.

Pagos de un MTT micro-low

Participantes	2001 - 2650	2651 - 3300	3301 - 4000	4001 - 5000	5001 - 6000	6001 - 6700	6701 - 7300	7301 +
Posición	30 Mesas	40 Mesas	50 Mesas	60 Mesas	75 Mesas	90 Mesas	100 Mesas	110 Mesas
1	18.75%	17.75%	16.50%	16.00%	15.50%	14.75%	14.65%	14.60%
2	10.55%	10.00%	9.50%	9.40%	8.46%	8.35%	8.34%	8.31%
3	6.60%	6.29%	5.90%	5.80%	5.25%	5.21%	5.20%	5.10%
4	5.20%	4.90%	4.50%	4.45%	4.25%	4.20%	4.18%	4.10%
5	4.25%	3.90%	3.60%	3.55%	3.50%	3.10%	3.09%	3.05%
6	3.25%	2.95%	2.85%	2.80%	2.75%	2.65%	2.64%	2.60%
7	2.50%	2.30%	2.20%	2.15%	2.00%	1.90%	1.89%	1.85%
8	1.75%	1.75%	1.65%	1.60%	1.50%	1.45%	1.44%	1.43%
9	1.28%	1.20%	1.15%	1.10%	1.00%	0.90%	0.89%	0.85%
10	0.77%	0.70%	0.65%	0.62%	0.50%	0.47%	0.46%	0.45%
11-13	0.65%	0.55%	0.45%	0.42%	0.30%	0.28%	0.27%	0.26%
14-16	0.55%	0.43%	0.35%	0.33%	0.25%	0.23%	0.22%	0.21%
17-20	0.45%	0.33%	0.30%	0.27%	0.21%	0.19%	0.18%	0.18%
21-30	0.35%	0.26%	0.25%	0.23%	0.19%	0.17%	0.17%	0.17%
31-40	0.25%	0.18%	0.18%	0.18%	0.18%	0.16%	0.15%	0.15%
41-60	0.19%	0.17%	0.17%	0.17%	0.17%	0.15%	0.14%	0.14%
61-80	0.17%	0.16%	0.16%	0.16%	0.16%	0.14%	0.13%	0.13%
81-100	0.15%	0.15%	0.15%	0.15%	0.15%	0.13%	0.12%	0.12%
101-150	0.14%	0.13%	0.13%	0.13%	0.13%	0.12%	0.11%	0.11%
151-200	0.12%	0.12%	0.12%	0.12%	0.12%	0.11%	0.10%	0.09%
201-250	0.11%	0.10%	0.09%	0.09%	0.08%	0.08%	0.08%	0.07%
251-300	0.10%	0.09%	0.08%	0.07%	0.07%	0.07%	0.07%	0.06%
301-400		0.08%	0.07%	0.06%	0.06%	0.06%	0.06%	0.06%
401-500			0.06%	0.05%	0.05%	0.05%	0.05%	0.05%
501-600				0.04%	0.04%	0.04%	0.04%	0.04%
601-750					0.03%	0.03%	0.03%	0.03%
751-900						0.03%	0.03%	0.03%
901-1000							0.02%	0.02%
1001-1100								0.02%

<http://poker.azartia.com/>

Estructura de las Ciegas

La siguiente estructura es la que he utilizado:

Blinds	Ante
15 / 30	
25 / 50	
50 / 100	
75 / 150	
100 / 200	
125 / 250	25
150 / 300	25
200 / 400	50
300 / 600	50
400 / 800	75
500 / 1000	100
600 / 1200	125
800 / 1600	150
1000 / 2000	200
1250 / 2500	250
1500 / 3000	300
2000 / 4000	400
2500 / 5000	500
3000 / 6000	600
... /

Nota: Cada casino utiliza su propia estructura de blinds (ciegas).

Reglas de los Torneos

-Torneos multi-mesa: comienzan a una hora predeterminada. Los jugadores tomarán asiento aleatoriamente.

-En los torneos multi-mesa se permite la inscripción de última hora. La inscripción se considera cerrada en cualquiera de los siguientes casos:

- a) Final del primer nivel del torneo.
- b) Se elimina un jugador del torneo.
- c) Se ocupan todos los asientos disponibles.
- d) Se alcanza la capacidad máxima del torneo.

-Los jugadores podrán cancelar su inscripción de un torneo multimesa hasta 15 minutos antes del comienzo del torneo. Los jugadores que se inscriban en menos de 15 minutos antes del comienzo del torneo no podrán cancelar su inscripción.

-Ampliación de inscripción de último momento: También le ofrecemos una ampliación de inscripción de último momento en algunos torneos multimesa seleccionados. La inscripción seguirá abierta después del nivel 1, lo cual significa que puede estar abierta hasta el final del nivel 2, del nivel 3 o todavía más tiempo.

La ampliación de la inscripción de último momento se considera cerrada en los siguientes casos:

- a) Se alcanza el nivel indicado en el apartado "Info del Torneo" del lobby.
- b) Se ocupan todos los asientos disponibles.
- c) Se alcanza la capacidad máxima del torneo.
- d) Cuando el torneo está a menos de X rangos del último premio ($X > 1$).

-Todos los jugadores que participen en los torneos tendrán que apostar todas las ciegas y/o las antes. Los jugadores que no estén presentes y listos para jugar tendrán que apostar las ciegas/antes.

-En todos los torneos programados habrá un descanso de cinco minutos cada hora a menos que se indique lo contrario.

-Cuando en los torneos multi-mesas las mesas se quedan desequilibradas (p. ej., una mesa tiene menos jugadores que otra) los jugadores serán colocados de la siguiente forma:

Tres jugadores si el número de mesas es mayor de 100.

Dos jugadores si el número de mesas es mayor de 10 pero igual o menor de 100.

Un jugador si el número de mesas es igual o menor de 10

- Los jugadores que pasen a una mesa nueva recibirán cartas tan pronto como sea posible.
- Por lo general, todos los jugadores tendrán que apostar una ciega pequeña y una ciega grande en todas las rondas. Al unir mesas y cambiar a los jugadores puede ocurrir lo siguiente:

Algún jugador puede verse forzado a apostar la ciega grande más de una vez por ronda.

Algún jugador puede tener el botón en más de una ronda.

Un jugador puede saltar una o ambas ciegas en una ronda.

- Ya que esto puede ocurrir de forma aleatoria, ningún jugador disfrutará de ninguna ventaja permanente y así la regla es justa para todos los jugadores.

-En juegos con cartas comunes (Texas Hold'em and Omaha) la posición del botón del crupier se decide según el jugador que tenga la cartas más alta. Si dos jugadores tienen la misma carta alta, se determinará quién comienza con el botón según el siguiente orden de palos: espada, corazones, diamantes y tréboles.

- Todos los torneos, excepto los de duración limitada, continuarán hasta que un jugador gane todas las fichas. En circunstancias excepcionales (algunas clasificatorias), un torneo puede terminar cuando queden más de un jugador.

-Con la excepción de los torneos con recompra, los jugadores se eliminan al perder todas sus fichas.

-En los torneos con límite (apuestas fijas), en cada ronda habrá una apuesta y tres subidas. Cuando quedan solo dos jugadores, no hay límite en el número de subidas. En torneo con límite de bote y sin límite, no hay ningún límite al número de subidas.

-Cuando quedan dos jugadores, el jugador que tiene que apostar la ciega grande lo hará y el jugador de la ciega pequeña recibirá el botón del crupier. El jugador de la ciega pequeña o del botón actuará el primero antes del flop y el segundo después del flop.

-Si dos (o más) jugadores de la misma mesa son eliminados en la misma mano, el jugador que comenzó la mano con más fichas obtiene la posición final más alta.

-Si dos (o más) jugadores de diferentes mesas son eliminados en la misma mano, el premio será dividido equitativamente entre los jugadores que terminen con el mismo rango. A cada uno de ellos se le asignará el rango más bajo.

-Se espera que los jugadores respeten la etiqueta del póquer. Cualquier jugador que no respete la etiqueta del póquer podrá ser descalificado del torneo.

-El juego blando no está permitido en los torneos. El juego blando ocurre cuando un jugador no puesta plenamente en la mano con la intención de ayudar a otro jugador a avanzar en el torneo.

-Los jugadores que no actúan a tiempo en la mano ("ausentes") se retirarán automáticamente.

-Los torneos cambiarán, a una hora predefinida, al modo "mano tras mano". Esto permite que las mesas jueguen el mismo número de manos en el momento crítico.

Los Tratos

Esta función permite en la mesa final de los torneos hacer un trato para la totalidad o una parte del premio restante. Los tratos forman parte del proceso automatizado que le permite a los jugadores elegir estructuras de tratos pre-determinadas y personalizar los premios. Recuerde que durante una partida, un trato no está finalizado a menos que todos los jugadores estén de acuerdo con el mismo.

Los tratos están disponibles para la mayor parte de torneos multimesa en dinero real con premios solo en efectivo. No se permite utilizar la opción tratos en un torneo que ofrece a algunos de los ganadores la oportunidad de llevarse los premios en entradas a otros torneos.

Para consultar si un torneo dispone de esta función, vaya al lobby, seleccione el torneo y abra el lobby del torneo. Si es posible hacer tratos, se indicará "Tratos posibles en la mesa final" en el mensaje de la parte superior.

<http://poker.azartia.com/>

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.

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

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

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

Ej: En un mes de juego 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.

Bankroll para MTT

100 buy-ins

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.

El valor de los blinds que voy a utilizar van a ser aproximadamente del mínimo de cada nivel para que los cálculos sean más sencillos de realizar. Hay que tener en cuenta que cuando las ciegas son altas el cálculo para realizar la apuesta correcta se complica. A nivel didáctico vamos a omitir esa dificultad, con esa lidiareis vosotros mismos cuando llegue el momento. Sera una buena señal.

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

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

UTG+1: 2ª posición después del Big Blind

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: (**C**ut **O**ff): 6ª posición después del Big Blind (penúltima posición)

BTN: (**B**utton): 7ª posición después del Big Blind (última posición)

Nomenclatura

Es el formato que voy a utilizar para comentar las manos. He utilizado esta metodología porque es muy parecida a la que vais a encontrar en los foros cuando la gente postea las manos. Aunque hay palabras que están en inglés, son palabras clave en el juego de poker. Soy partidario de respetarlas.

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 somos “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 (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 (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 (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”.

*** (Fin de la mano)

Aspectos Técnicos de un Torneo Multi-Mesa

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 está 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 tenéis compilados de forma que se puedan utilizar como consulta en cualquier momento.

Clases de Mesas

- **Typical Game:** Mesa normal
- **Tough Game:** Mucho *raise* y pocos jugadores (*tight* y *aggressive*)
- **Loose Game Passive:** Poco *raise pre-flop* y muchos jugadores
- **Loose Game Aggressive:** Mucho *raise* y muchos jugadores

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

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

Grábate esto en los nudillos: **Tough** o **Loose**; **Aggressive** o **Passive**.

Clases de Botes

Multijugador (Multiways Pot)

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

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

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

-“¿Por qué?”-

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

Manos Cortas (Short Handed)

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

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

Perfiles

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

Aparte de los ya conocidos perfiles debemos mencionar una clasificación exclusiva de torneos NL: Jugadores pre-flop y jugadores post-flop.

- **Jugadores Pre-Flop:** Son los jugadores que juegan a base de hacer All-in en el pre-flop (PUSH / FOLD)
- **Jugadores Post-Flop:** Son los jugadores que desarrollan su juego apostando en cada calle.

Probabilidad, Odds, Pot Odds y Odds Implícitas

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

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

Probabilidad

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

Odds

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

Pot Odds

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

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

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

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

Análisis de las respuestas elegidas:

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

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

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

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

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

Tenemos el 19.14% de posibilidad al descubrir la próxima carta que aparezca de que sea una de nuestras 9 cartas de las 47 cartas que desconocemos. Ojo, que “desconocemos”, porque en el mazo no hay 47 cartas, en el mazo hay 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 conviene para realizar nuestra jugada están en el mazo. Vuelvo a incidir que las matemáticas describen la realidad y no la explican, sólo son una herramienta para apoyarnos, en ningún caso son las tablas de Moisés, pero eso sí, MUY UTILES. Si me dicen que nueve de cada diez dentistas recomiendan chicles sin azúcar, me presentan a Paco, un dentista y me preguntan ¿Tú qué crees, que Paco, recomienda o no recomienda los chicles sin azúcar? Entonces piensas:- “¿Será Paco la mala persona (eufemismo) que recomienda los chicles con azúcar? Pues puede ser, pero lo que me dice la probabilidad, es que es mucho más probable que Paco sea una buena persona (a pesar de ser dentista) y no recomiende los chicles con azúcar. En otras palabras: ACERTARÉ muchas más veces si digo que no recomienda los chicles. Esto a la hora de apostar con dinerito es de vital importancia, porque si cada vez que acierto me dan 1\$ y cada vez que fallo me quitan 1\$... ya me dirás. Esto no quiere decir que por cada 9 aciertos tenga “obligatoriamente” que haber 1 fallo. Lo que realmente significa es que acertaré MUCHAS más veces que fallaré haciendo caso de lo que me dice la probabilidad. Y aquí acaba la historia de Paco el dentista. Otro día os contaré la historia de Manolo y su globo ¡ o_0 !

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

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

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

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

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

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

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

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

Llegados a esta parrafada, quiero comentaros que como decía Ortega y su amigo Gasset: “La claridad es la cortesía del filósofo” PERO también decía Einstein: “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 trio en el flop son de 7.5:1, esto significa que para ver una apuesta preflop y esta sea correcta matemáticamente necesito que en el bote hayan 7.5 veces la cantidad que tengo que apostar. Generalmente esto no sucede, PERO si considero que si conecto mi trío (set) el villano (o los villanos) implicados en la mano me van a pagar mis apuestas en las calles posteriores... entonces es correcto ver la apuesta en el preflop aunque sea (en ese momento) incorrecto matemáticamente.

Odds implícitas 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

Apuestas Pre-Flop

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.

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 cuando tenemos una mano *premium* 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 de niveles medios (blinds t50/t100) también es correcto apostar 2.5xBB, es decir, dos veces y media el valor del *Big Blind*.

Nota2: A partir de niveles altos también es correcto apostar 2.3xBB o 2.4xBB

En general

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

Nota: Las apuestas desproporcionadas de pre-flop tira a todo el mundo y las únicas cartas que te ven son KK+

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* (semi farol), 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.

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

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

Un flop con As o K es un flop favorable para una *c-bet*
Un flop con cartas bajas NO es un buen flop para una *c-bet*
Un flop multijugador NO es un buen flop para una *c-bet*

¿Cuánto se Apuesta en una *c-bet*?

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

Comprometido con el Bote (Pot Commitment)

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

Nota: El concepto de estar comprometido es flexible, depende de cada situación y de los stacks involucrados en la mano. Esta regla es tan sólo una referencia matemática.

¿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

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 (**E**xpected **V**alue) acompañado del signo “+” si la EV es positiva, y del signo “-“ si la EV es negativa.

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

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

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

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

EV: La fórmula

EV =

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

Ej: Lanzar una moneda al aire.

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

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

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.

En Torneos, Ganar Fichas y Ganar Dinero son Conceptos Diferentes

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 torneo 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 torneo

El Valor de las Fichas en el Principio de un Torneo es el Doble que al Final

Ej: Supongamos que juego un torneo multimesa de 900 jugadores con una inscripción de 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, 45.000\$. Para ganar el torneo he tenido que ganar todas las fichas que hay en la mesa, que son 1.350.000 (900x1500). Por lo tanto:

$450.000\$ / 1.350.000 = 0.03\$ \rightarrow$ Cada ficha vale 0.03\$

El valor de las fichas en el principio de un torneo es el doble que al final del torneo

Fold Equity

FE: 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 del rango de cartas con las que juega (VPIP) y de la posición, “suponemos” las cartas con las que puede estar jugando y cotejándolas con las nuestras podemos hacer un cálculo probabilístico de victoria sobre ellas.

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

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

correcto, por lo menos apropiado para la imagen de un ganador, PERO la explicación no es esa, la explicación de porque hacer “call” a una apuesta no es una buena jugada es por la FE.

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

Hablando de torneos

Hay que ser agresivo

“Call” es generalmente la peor opción

Claro está que ser agresivo no garantiza ser un buen jugador.

Lo que caracteriza a un buen jugador es que juega la mayoría de veces en situaciones con EV+

Se considera tener Fold Equity (FE) cuando:

- Consideramos que el villano **no está comprometido con el bote**
- **Existe la opción de que el villano abandone la mano** porque le quedan suficientes fichas como para seguir jugando
- **Cuando nosotros tenemos suficiente fichas detrás**, como para poder empujar al villano fuera de la mano.

Stop and Go

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

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

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

Es un recurso para aumentar nuestra *Fold Equity*

La idea es ver un *raise-pre-flop* para apostar de cara en el *flop*.

¿Por qué?

Nuestra FE aumenta si metemos el *push* en *flop* en lugar de en el *pre-flop*

Vendría a ser un all-in indirecto.

Cuando es adecuado

Este recurso es apropiado cuando hablamos primero en el *flop* y estamos seguros que si resubimos la apuesta es un *instant call* del villano **PORQUE NO TENEMOS FOLD EQUITY**

Ej; Jugando *short stack* cuando tengo pares bajos con un mínimo *fold equity*.

¿Stop and Go o All-in pre-flop?

El recurso del *stop and go* se utiliza para AUMENTAR nuestra *fold equity*, ergo, la pregunta adecuada es ¿De qué manera aumento mi fold equity? Dicho de otra manera, ¿Qué es más probable, que el villano tire su mano frente a un *push pre-flop* o *post-flop*?

Si crees que es más probable que el villano tire sus cartas ante un *push pre-flop*, entonces lo más apropiado es el *all-in pre-flop*.

Si crees que es más probable que el villano tire sus cartas ante un *push post-flop*, entonces lo más apropiado es el *stop and go*.

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 Torneo 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).

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

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 Torneo 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 *tight* (reducido) de cartas **para ver** un *all-in* y un rango *loose* (amplio) **para hacer** un *all-in*.

El villano que conoce el juego correcto en la burbuja ajusta su juego contra *short stacks* (jugadores cortos de fichas) y *big stacks* (jugadores con muchas fichas).

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)*

Observaciones sobre un Torneo Multi-Mesa

Bruce Lee Vs El Gordo de la Maza

Vamos a situarnos. Corrían los años ochenta y yo me pasaba los días en “Los Recreativos Emilio”. Títulos clásicos que seguro recordáis: “Invaders”: Eras una nave disparando contra marcianos que se acercaban cada vez más a ti y te podías proteger detrás de unas “casitas”, vamos, la primera máquina de sacaron después de esa especie de tenis que simulaban dos rayas que eran los tenistas y un raya en medio que era la red; “Las moscas”: Era parecida a la otra pero esta vez no había casitas donde protegerte y las naves marcianas (las moscas) tenían muchas más movilidad y te atacaban en escuadrón;”1942”: Eras un avión en la 2ª guerra mundial. Después aparecieron toda un montón de juegos, pero el que nos interesa a nosotros es el “Street Fighters” en versión japonesa, ósea, el “Mortal Kombat”. El juego consistía en ganar combates, uno contra uno (*heads up*). Los contrincantes variaban y cada uno tenía su propia técnica de ataque. Uno de esos personajes es “El chino rollo Bruce Lee”, un personaje que tenía multitud de recursos para atacar: Patadas voladoras, volteretas, puños, barridos, etc. El chino era una máquina, todo el mundo quería ser “El chino rollo Bruce Lee”. Por otro lado también estaba un gordo con una maza, ¿Recursos que utilizaba? Sólo uno, daba mazazos. Nadie quería ser el gordo con la maza.

–“Oye Carreño, búscate un amigo y le cuentas todo ese rollo”-.

Ok. Vamos al tema.

La técnica del “El chino rollo Bruce Lee” (LAG) y la del “Gordo con la maza” (TAG) eran igual de efectivas

Repito: IGUAL de efectivas

–“¿Y?”-

Pues que a todos nos gustaría jugar los torneos con multitud de recursos, emplear jugadas imaginativas y bonitas, a todos nos gustaría dar patadas voladoras, PERO la táctica del gordo de la maza es igual de efectiva.

-”¿Qué significa eso? No te entiendo nada”-.

Esto significa que con el tiempo llegaremos a ser “El chino rollo Bruce Lee” pero AHORA vamos a ser “El gordo de la maza”. Vamos a aprender unos pocos movimientos y los vamos a emplear una y otra vez machaconamente, una y otra vez, una y otra vez. De momento déjate de patadas voladoras ¿Ok? El Brunson gana un WSOP con 10-2 *off suited* y nosotros vamos a ver si podemos ganar el campeonato de nuestra calle con A-K *suited*.

Estilo Correcto de Juego

No existe el estilo correcto para jugar torneos

Seas “El chino rollo Bruce Lee”, “El gordo de la maza”, un conservador, un agresivo, un super-agresivo, juegues el estilo que juegues es correcto. No existe el estilo ganador. Jugar un determinado estilo, más agresivo o menos, NO GARANTIZA nada. Cada situación es diferente y para cada situación el estilo correcto debe ser diferente. Cierto es, que en general, un estilo es más adecuado para un momento determinado del juego, pero vuelvo a repetir que no garantiza nada. **Lo mejor, sin duda, es conocer TODOS los estilos y adecuarlos al momento.**

Adáptate al estilo en el que juegues más cómodo. Por mucho que un determinado autor te diga que hay que ser super-agresivo, si tu carácter es el de parar en todos los pasos de cebara, no le hagas caso y adáptate a un juego más tranquilo. **Quédate con las mejores ideas de todos los autores y adáptalas a tu estilo personal.**

En general se podría decir que

La estrategia correcta para jugar un MTT sería comenzar con un estilo conservador para después ir incrementando tu nivel de agresividad a medida que se desarrolla el torneo.

No Existen Manos Triviales en Torneos Freezout de Hold'em Sin Límite

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

Nota: Un torneo *freezout* es un torneo sin recargas.

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.

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 que 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. Fijaos 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

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

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

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

--

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

TV

Desde la proliferación del poker en TV, y en concreto los torneos MTT (Torneos multimesa), la visión del juego está cambiando, y no siempre para bien. Los torneos que se retransmiten en TV debido a que deben estar resumidos, no retransmiten mano por mano, tan solo retransmiten las manos “más interesantes”, claro está, las manos más interesantes para el editor. A un nivel táctico / estratégico esta forma de transmitir es muy perjudicial para una visión global del poker en torneos. Por supuesto acepto que el tiempo en TV es oro y que hay que seleccionar las manos, pero también reitero que las manos seleccionadas, aunque no discuto que sean las más espectaculares, desde un punto de vista didáctico pueden que no sean las más aconsejadas.

En Hold'em Sin Limite no hay manos triviales

Diferentes perfiles, diferentes apuestas

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

información de tú mano y le estas ofreciendo unas *odds* implícitas fantásticas, ¡TODO tu *stack*!

La Estrategia de Juego Depende del Stack del Villano

No es lo mismo jugar contra un *short stack* que contra el *cheap leader* en un torneo, y como no es lo mismo, nuestra estrategia también debe variar. Esta es una de las cosas más importantes que se tienen que recordar, dependiendo de nuestro *stack* y de los demás *stacks* involucrados en la mano, mi estrategia, tiene que variar. Esta característica es una de los principales problemas para definir un estilo correcto de juego. Cada situación necesita de un estilo / estrategia correcto de juego.

Los Beneficios en el Poker son las Suma de tus Aciertos Menos tus Errores

Los beneficios en el poker son las suma de las situaciones con EV+ menos la suma de las situaciones con EV-

El objetivo de un jugador de poker es evitar cometer errores y provocarlos entre los demás jugadores. Cada vez que cometes un error pierdes y cada vez que un villano comete un error, tú ganas. Por supuesto, esto no ocurre inmediatamente, ni se ve reflejado en tu *stack* necesariamente, estos son conceptos abstractos basados en las matemáticas, y los resultados en poker a un nivel matemático se ven a largo termino, es el conocido “a la larga”.

-“Oye Carreño empiezo a estar harto del “a la larga”. A la larga acabamos todos muertos”.-

No puedo decir que no estoy en desacuerdo contigo.

Momentos del torneo

CONCEPTO CLAVE

Si la mesa es agresiva, jugamos pasivos.
Si la mesa es pasiva, jugamos agresivos.
INDEPENDIENTEMENTE del momento del torneo.

Me da igual que sea en los primeros niveles, cuando las ciegas empiezan a subir, cuando las ciegas están muy altas y las “M” de todos los jugadores muy bajas, me da igual que sea en la burbuja de premios, en la burbuja de mesa final... me da igual. Esto es un axioma en un torneo de poker.

Nota: La “M” es un sistema de referencia.

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. **Limitate 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*

Nota: Para robar botes correctamente también hay que saber defenderlos. A medida que vayamos estando más cómodos defendiéndolos podremos ir incrementando nuestros robos.

Defender una mano

Este concepto se suele malinterpretar.

Es un error pagar un raise pre-flop con la intención de tirar la mano si no he conectado. Si se paga, la mano se defiende. Si el flop NO es favorable al villano, hay que atacar.

Esto no implica que tengas que morir con ella, pero sí que implica que vas a tener que defenderla “razonablemente”.

Cuando se decide jugar una mano, hay que desarrollar una **estrategia previa** dependiendo del stack y del momento del torneo.

Ligado a este concepto va ligado otro, el de “medir el espacio”, porque el *push* final lo tenemos que hacer nosotros.

Push Final

CONCEPTO CLAVE

Debemos ser NOSOTROS quien haga el *push* final de una mano.

Hay que *medir el espacio* acabar haciendo nosotros el *push* final.

Medir el espacio

Esto significa que hay que tener en cuenta el *stack* del villano y nuestro propio *stack* a la hora de realizar las apuestas de manera que nosotros hagamos el *all-in* final, **teniendo el villano suficientes fichas detrás** como para que tenga que cuestionarse seriamente el hacer *call* a nuestro *push*.

No conviertas tu mano en un farol

Cuando tengas suficiente *stack* y una mano *jugable*, juega.

Es un error hacer *all-in* con una mano jugable (mano de fuerza media Ej; KJ) teniendo el suficiente *stack* detrás como para seguir jugando el torneo. Lo que suele ocurrir en estos casos es que no te vean la apuesta, por lo que ganas poco y arriesgas mucho, O PEOR, que te vean la apuesta, porque cuando te ven la apuesta suelen ser cartas mejores que las tuyas.

Ej01. All-in con cartas mediocres para ganar los blinds.

Ej02. All-in en guerra de ciegas.

Si quieres jugar fuerte con una mano Premium, juega fuerte con una mano Premium. Si quieres jugar fuerte de farol, juega fuerte de farol.

Ahora bien, NUNCA juegues fuerte una mano mediocre (teniendo suficiente *stack* como para NO NECESITAR HACERLO).

Torneos (Micro-Low): La Clave

La clave para jugar torneos micro-low es

Jugar las manos que te toquen SIN FORZAR la situación

-“*Muchoooooooo ahí Carreño, ¡eres un máquina! ¡MENUDO CONSEJO!*”

Pues es mejor consejo de lo que puede parecer a primera vista.

-“*Yo tengo muy buena vista*”-

Pues que Dionisio te la conserve.

-“*Te estoy diciendo que yo tengo muy buena vista y que el consejo del rectángulo NO ME DICE NADA*”-

¡Pero que te va a decir si los rectángulos no hablan!

... me voy a explicar:

Como suele pasar, si no hay información... malo, y si hay mucha... PEOR.

La gente esta sobresaturada de información sobre MTT. Lee en los foros que si tal y que si cual. Ve en los videos jugadas acrobáticas con resubidas light, Se pierde entre la fórmula del equity y la ecuación de Drake... etc, etc, etc.

La única fórmula matemática que necesitáis conocer para jugar un torneo micro-low es esta. Por favor tomar buena nota:

Blanco y en botella = L-E-C-H-E

Lo único que tenéis que hacer es aplicar los cuatro conceptos básicos, EN EL MOMENTO ADECUADO. Esto es más complicado de lo que parece, porque suele ocurrir que reconocemos la situación, PERO nos tiembla el pulso a la hora de hacer lo que hay que hacer, es decir, a la hora de aplicar uno de esos cuatro conceptos básicos que conocemos. A lo largo de este manual iremos repasando esos *conceptos claves* para salir a jugar por esas mesas de Dionisio AKA “la jungla”.

Nota: Los conceptos claves los iréis encontrando en recuadros dobles.

Nota2: La **Ecuación de Drake** ó **Fórmula de Drake** fue concebida por el radioastrónomo y presidente del Instituto SETI Frank Drake, con el propósito de estimar la cantidad de civilizaciones en nuestra galaxia, la Vía Láctea, susceptibles de poseer emisiones de radio detectables.

Los Villanos no Tienen Porque Saber lo que Sabemos Nosotros

Esto es una verdad como un piano, PERO en un MTT micro-low es una verdad como la La Orquesta Filarmónica de Viena. Los villanos no tienen claro o sencillamente desconocen el concepto de fold equity (FE) o de “estar comprometido con el bote”, por lo que se puede encontrar a gente que tira las cartas cuando no debiera o a la inversa, que ve manos con manos débiles cuando no debiera. Esas situaciones en un torneo caro no suele ocurrir en cambio en torneos baratos es mucho más habitual y hay que adaptarse a esta circunstancia. HAY QUE CALIBRAR al villano antes de realizar una jugada. Este punto es crucial a la hora de enfrentarnos a los villanos en un MTT barato.

Paciencia

Es la madre de la ciencia y un pilar básico de un torneo.

CONCEPTO CLAVE

En un MTT micro-low debemos saber cuando hay que esperar cartas

–“*¡Pero yo juego al poker porque precisamente me gusta jugar! ¡Yo no quiero esperarme a jugar cuando me toca!*” -

Pues si quieres jugar te compras una pelota. Y un pito.

–“*¿Por qué?*”-

Porque de esta manera siempre te toca, sino un pito y una pelota.

Un MTT micro-low On-line es Muy Agresivo

En los últimos años, el poker on-line a experimentado un aumento de agresividad a nivel general, y en particular los MTT. Esto es principalmente debido a la explosión de los torneos multi-mesa en internet. Hoy en día es un fenómeno masivo.

Un jugador on-line de torneos es raro que sólo este jugando uno, y aunque así fuera, si lo eliminarán del torneo, apenas tendría que esperar unos minutos para encontrar otro. ¿Esto a qué ha llevado? Pues a que los jugadores jueguen “más alegremente” sin el miedo a quedarse eliminado porque si eso ocurre casi inmediatamente estarán jugando otro torneo.

Hay que adaptarse a esta característica. Hay que saber esperar una mano buena y saber jugarla de manera contundente para sacarle el máximo partido.

La imagen en un MTT micro-low

¿Qué dice la teoría?

Juego *loose* en los primeros niveles para que después te pagen las premium.
Juego *tight* en los primeros niveles para robar (o re-robar) botes después.

¿Qué dice la práctica?

En torneos baratos on-line la gente no se fija.

Jugad de la manera que os sintáis más cómodos

Nota: El “juego de la imagen” hay que llevarlo cuando los blinds están altos y en momentos concretos del torneo.

Nota2: Hay que fijarse en el juego de los villanos EN CADA ETAPA DEL TORNEO.

Tells en Un MTT micro-low

En general

Si piensan... algo llevan

Con la experiencia el juego se vuelve más mecánico porque desarrollas una estrategia ANTES de jugar la mano, pero los jugadores de un MTT micro-low no lo hacen. ¿Eso a qué lleva? Pues que tiene que pensar lo que van a hacer y cuando NO llevas juego no hay mucho que pensar...

Resubidas en un MTT micro-low

CONCEPTO CLAVE

En MTT micro-low no suele haber juego agresivo con robos y re-robos light, por lo que hay que respetar las re-subidas.

En un MTT micro-low cuando un villano ha mostrado fuerza y SIGUE PEGANDO, hay que darle crédito. Las jugadas sofisticadas y resubidas con aire NO son habituales en un MTT de estas características. En general, cuando un jugador de un torneo barato se sienta a jugar lo hace con la camiseta que pone “El aire para inflar globos”.

Squeeze

OJO con el tema del squeeze en MTT micro-low. Es efectivo en la parte final del torneo y contra jugadores “ladrones de bote” que han demostrado que se pueden tirar después de resubir. Es complicado. Yo no lo recomiendo a no ser que tengas una lectura muy clara de la situación (spot).

Ejemplo de squeeze01

Con la secuencia: MP1 2.5BB, MP2 call, HERO raise to 3xMP1. Los tres jugadores con deepstack. MP1 abre con una mano media, MP2 ve con una jugada especulativa y yo los robo a los dos aparentando una mano *Premium*.

Poker sólido

CONCEPTO CLAVE

Los villanos tienden a pagar con unan mano de fuerza media (o marginales), por lo que hay que jugar un poker sólido, y NO DEJAR PASAR una mano buena.

En torneos baratos, hay que jugar de una forma más directa y con cartas buenas. La gente tiende a ver *flops* y aceptar *all-ins* con manos más marginales que en torneos caros.

All in post flop en un MTT micro-low

All in post flop con *top pair* es usual, en un torneo caro NO lo es. En uno caro se *pushsea* de cara con proyectos para que NO TE VEAN, en los baratos se *pushea* de cara con *top pair* o *overpair* PARA QUE TE VEAN. OjO al parche.

En un MTT micro-low los villanos limpean cañones

Mucho ojo con este tema. En cuanto suben los blinds (medios-altos) a los villanos les gusta limpear (ver una apuesta simple) en vez de aumentar su apuesta por valor. El concepto de achicar espacio (*narrow the field*) les suena a chino.

Hay que Jugar a Ganar

CONCEPTO CLAVE

En un MTT micro-low debemos jugar a ganar SIEMPRE

En general cuando juguemos dentro de bank, debemos jugar a ganar SIEMPRE, porque esta es la forma de sacar mayor rendimiento a los MTT micro-low. Sin discusión posible. Repito S-I-E-M-P-R-E.

Blinds Bajos

Manos Especulativas

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.

Primer concepto importante:

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

En No Limit Hold'em (Hold'em Sin Límite) 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 torneo 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 Torneo hay que jugar un poker sólido.

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 torneo 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.

Jugar fuera de posición con manos especulativas, significa muchas veces: ganar botes pequeños o perder botes grandes

Es muy importante comprender el concepto de la posición en la mesa, y mucho más en los primeros niveles de un MTT micro-low. Hay que evitar CREAR un escenario que nos perjudique a nosotros mismos. Este aspecto es una de las características que dominan los jugadores ganadores. Ellos crean el escenario donde quieren jugar.

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

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* (trío) 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* (conectores del mismo palo)

- La principal características de las cartas conectadas de mismo palo (Ej: 8♣-9♣) es que son un buen recurso para variar nuestro juego
- Son idóneas 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 ser del mismo palo.

Fijaos que aunque sean del mismo palo, a no ser que juguemos con el As, NO tenemos la *nut* (mejor mano posible), porque la *nut* de un color es color al As, ni tampoco tenemos opción a una escalera.

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: 6-7 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.

Escalera interna

Hay que evitar las “escaleras internas”, que es un proyecto de escalera con cuatro cartas para escalera con un hueco, de manera que solo nos sirve una carta para completar la escalera (4 *outs*).

Ej: 5-7 en un *flop* 4-8-K. Sólo me vale el 6 para completar la escalera.

Escalera del idiota

Y especialmente hay que evitar 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* (mejor jugada posible) la 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 gana.

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 esta, 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 y nadie ha aumentado la 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 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,
conectarás 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,
conectarás 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.

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* (final de la mesa) 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** (problema1: tenemos a 2 jugadores que hablan detrás de mi, y a los *blinds* que todavía están en juego), **baratas** (Problema2: 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-Medias

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 media, 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* (jugar por jugar) 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 especulativa 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 torneo donde nos encontramos, no vale la pena complicarse la vida.

-“Oye Carreño ¿tú no sueles complicarte mucho la vida?”

Pues la verdad es que no. Intento complicarme la vida lo mínimo posible y no me la tomo muy en serio, de todas formas no voy a salir vivo de ella.

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.

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 está 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*.

Fijaos 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 hay 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.

- 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* y además 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?”-

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 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 aumentan la puesta (*raise*) 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).

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. Con estas cartas nos interesa crear un bote grande. Recordad Las grandes cartas para grandes botes. PERO los botes grandes no se crean solos. Somos nosotros los que debemos manipular el bote a nuestro propio beneficio.

CONCEPTO CLAVE

En torneos una apuesta prepara la siguiente

AA

Pre-Flop

Desde *early position* (principio de la mesa) y desde *medium position* (mitad de la mesa) 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:

- Si ver la apuesta implica menos del 5% de tu *stack* es un *call* claro
- Si ver la apuesta implica más del 10% de tu *stack* es un *fold* claro
- 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?

CONCEPTO CLAVE

Con manos *premiums*
la apuesta mínima es del 10% del *stack* inicial + 1 BB por *limper*

Si nadie ha apostado antes (el bote no está abierto), sobre 150 fichas (10% 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*.

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.

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 torneos con entradas baratas (buy-in)** donde difícilmente nos encontraremos con buenos jugadores.

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 t150...

¿Por qué?

Porque 150 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 t210...

¿Por qué?

Porque t150 + t60 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 t240...**

¿Por qué?

Tengo 3 *limpers* 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 *limpers*, aumento 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 t240...**

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 de la mesa (*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: Esta jugada es efectiva sólo en MTT micro-low y en mesas agresivas). 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 puede ser una muy buena jugada en el *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** t375...

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.

Flop no peligroso

Apostar el resto (*all-in*). Ya no hay marcha atrás. 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 t495**, UTG+1 calls t495

Turn1: (t1485) 4♣ (2 jugadores)

UTG+1 checks, **Hero raises to t780 (all-in)...**

Turn2: (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 torneos baratos.

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.

Flop no peligroso

Apostar el resto (*all-in*).

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.

Flop no peligroso

Apostar el resto (*all-in*).

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 lass *odds* a los villanos y achicar espacios (*narrow the field*) PERO no comprometernos con el bote. Si el bote ya esta abierto (por *limpers*) 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 torneo 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 decirlos 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 discernir entre el vicio y el ocio.

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 torneo.

-“¿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 torneo se juegan viendo el flop**. No me interesa entrar en una escalada de *raises* y *re-raises pre-flop*.

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 t180...**

¿Por qué?

t150 + t30 limper.

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 t210...**

¿Por qué?

Ha aumentado la apuesta mínima de t150 fichas a t210 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?

Con AK no quiero comprometerme yo mismo con el bote. Hay que apostar la cantidad MINIMA para hacer el trabajo de aislar a uno (o dos villanos). Generalmente sobre t225 fichas hacen el trabajo.

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 aumentan la apuesta (*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 t160, **Hero raises 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 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 aumenta la apuesta. **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 torneo. 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 *limpers*. **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**, 3 *folds*, BB *call t60*

¿Por qué?

Porque 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 raises to t120, 1 fold, **Hero folds...**

¿Por qué?

Porque 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. 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. Ante la duda -> F-O-L-D porque no es el momento de jugar.

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 raises to t225...**

¿Por qué?

Dinero muerto (fichas muertas).

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.

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♦ J♦

2 folds, UTG+2 calls t30, 2 folds, **Hero raises to t120...**

¿Por qué?

Raise estándar (con un limper).

Pre Flop: (t45) Hero is CO with A♦ J♦

2 folds, UTG+2 calls t30, 2 folds, **Hero raises to t120**, 2 folds, BB calls t90, UTG+2 fold.

Flop: (t315) 6♣ K♣ 10♦ (2 jugadores)

BB bets t60, **Hero ¿?**

La apuesta de cara del BB se llama una “donk bet”, que es una apuesta pequeña de cara al *raiser pre-flop*. Suele indicar debilidad y/o que el villano ha conectado de alguna manera con el *flop* (proyectos, 2ª pareja, etc.) y le interesa mantener el bote pequeño. ¿Qué hacemos nosotros? Aumentar la apuesta.

Flop: (t315) 6♣ K♣ 10♦ (2 jugadores)

BB bets t60, **Hero raises to t220.**

De esta forma:

- me doy la oportunidad de ganar el bote inmediatamente
- Si me ve la apuesta, puedo carta gratis en el turn.
- Si me resube, tiro las cartas.

Problema: Acabo de comenzar el torneo y no me interesa en mezclarme en botes grandes con cartas que no sean *premiums*. Debo intentar mantener el bote pequeño hasta conectar mi jugada.

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 raises to t90**, BTN *calls* t90, 2 *folds*, UTG+1 *calls* t60

Flop: (t315) 6♠ A♣ 8♦ (3 jugadores)

UTG+1 *checks*, **Hero raises 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 *turn* (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 torneo?

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 son del mismo palo.

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

Un limper es un jugador que ve una apuesta simple. Este hombre de donde ha salido...

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 raises to t120**, 2 folds, UTG+1 calls t60, 1 fold.

¿Por qué?

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 son *suited* (del mismo palo) 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 raises 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 qué?

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

Errores Comunes en el Juego con los Blinds Bajos

1.-Jugar muchas manos cuando los *blinds* están bajos.

Es esta parte del torneo 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.

2.- *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.

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

3.-Jugar manos especulativas sin posición.

Jugar manos especulativas es el camino para ganar botes pequeños y perder botes grandes. ¿Por qué? Porque no controlamos el bote.

4.- No tener paciencia

CONCEPTO CLAVE

En un MTT micro-low debemos saber cuando hay que esperar cartas

Y PRECISAMENTE los primeros niveles es donde hay que tener más para e-s-p-e-r-a-r la mano correcta para jugar.

5.- Involucrarte en botes grandes con manos mediocres.

No crees (ni te involucres) un bote grande multijugador con una mano mediocre. Si la mano es suficientemente fuerte, no lo dudes *raise*, de lo contrario *fold*.

Blinds Medios
+Blinds t50/t100

El Tamaño de tu Stack es Clave

- 10 BB

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

10 BB < > 20 BB

Cuando tienes entre 10 BB y 20 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.

Nota: Cuanto más cerca estemos de tener 10 BB, más debemos adaptar el juego al estilo *Push / Fold*.

Nota2: Cuanto más cerca estemos de tener 20 BB, más debemos adaptar el juego al estilo +20 BB.

CONCEPTO CLAVE

Cuando tienes entre 10 BB y 20 BB
El movimiento más adecuado es el re-robo (*push*) o atacar a los limpings (*push*)

+20 BB

Cuando tienes +20 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.

Manos especulativas

Conectores del Mismo Palo y Pares Bajos

El juego especulativo es apropiado en los primeros niveles del torneo

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 para ver el *flop*.

Odds implícitas

En los primeros niveles, el coste es asumible debido al potencial de eliminar a uno 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

¿Esto significa que no podemos jugarlas?

No, PERO hay que jugarlas en situaciones (*spots*) muy concretas. Idealmente habría que jugar los *súited connectors* y los pares bajos cuando se dieran las siguientes circunstancias en la mano:

- 1.- Estuviera en el final de la mesa
- 2.- Fuera un bote multijugador
- 3.- No hubiese involucrado ningún jugador short stack (SS)
- 4.- La mesa no fuera agresiva
- 5.- Jugará cómodo de fichas (+20 BB)

-“¿¡Mesa no agresiva!?”-

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

Y por supuesto

Si jugamos cortos o medios de fichas <i>limpear con suited connectors</i> es un ERROR
--

Hero stack: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t2932

BB: t2810

UTG: t2300

UTG+1: t1900

UTG+2: t1840

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t3560

Hero (BTN): t2928

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

UTG *calls* t100, 1 *fold*, UTG+2 *calls* t100, 2 *folds*, 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 aumentar la apuesta.

Hero stack: 10 BB < > 20 BB

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

UTG *calls* t100, 1 *fold*, UTG+2 *calls* t100, 2 *folds*, 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.

Juego loose

Es una mano adecuada si estamos dispuestos a jugar all-in en el post flop si conectamos nuestro proyecto.

Hero stack: - 10 BB

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

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

¿Por qué?

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

Juego loose

Hay mucho dinero muerto en la mesa, es un buen spot para ir all-in porque nadie ha demostrado fuerza.

Hero stack: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

Hero (SB): t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

BTN: t1928

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

UTG calls t100, 1 fold, UTG+2 calls t100, 2 folds, 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. Además como los stacks de los villanos de la mesa son relativamente grandes me dan *odds* para jugar mi pareja.

Hero stack: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

Hero (SB): t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

BTN: t1928

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

Juego loose -Stop and Go-

La única opción **para ver la apuesta** es estar dispuesto a contra-atacar si en el flop no aparecen cartas altas.

Juego loose

La opción más usual del juego loose es aumentar 3x la apuesta del CO (porque consideramos que está robando) para posteriormente meter de cara el resto de la caja en el flop salga lo que salga.

Stop and Go

Hero stack: -10 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

Hero (SB): t1000

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

BTN: t1928

Pre Flop: (t150) Hero is SB with 5♣ 5♦
5 folds, CO raise to t300, 1 fold, **Hero calls**, 1 fold

Ahora mismo mi *fold equity* es prácticamente nula si resubo la apuesta haciendo *push*.

Nótese que al ver la apuesta yo mismo me he comprometido con el bote.

OJO al tema:

Que yo estoy comprometido con el bote LO SÉ YO, pero no tiene porque saberlo el villano. Este es uno de los grandes errores cuando jugamos torneos baratos, creer que los villanos saben lo que nosotros sabemos.

Flop: (t700) 6♠ 3♣ 8♦ (2 jugadores)
Hero raise to t700 (all in)...

Es un flop perfecto para nosotros, porque no hay ninguna carta alta y a no ser que el villano tenga una *overpair*, ver la apuesta con *overcards* requiere de la comprensión de la mano. Circunstancia esta, más que dudosa jugando un MTT micro-low.

Stop and Go

Hero stack: -10 BB (Aprox.)

t50/t100 Blinds - 9 players

Hero (SB): t1100

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

BTN: t1928

Pre Flop: (t150) Hero is SB with 5♣ 5♦
5 folds, CO raise to t300, 1 fold, **Hero calls**, 1 fold

Flop: (t700) A♠ 10♣ 8♦ (2 jugadores)
Hero raises to t800 (all in)...

Imagina que el villano tiene 99. Ahora mismo tiene una decisión difícil. **Precisamente por esto se juegan las parejas pequeñas de esta forma, porque obligan a parejas mayores que ella a tirarse la mano**, o por lo menos complica la decisión al villano, que precisamente es uno de los objetivos que tenemos que tener en mente cada vez que hacemos algún movimiento. Siempre hay que intentar poner en una situación difícil al villano de turno.

Aumentamos nuestra *Fold Equity* porque

- a) Podemos hacer foldear a alguna mano que nos tuviera vencido pre-flop como parejas mayores a la nuestras.
- b) En flops bajos ponemos en una difícil situación a las *overcards* como AK.

Hero stack: -10 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

Hero (SB): t1000

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

BTN: t1928

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

5 folds, CO raise to t300, 1 fold, **Hero raises to t950 (all in)**

Mis cartas son suficientemente buenas como para ir *all-in pre-flop*.

En este momento mi mano es superior al rango de manos del villano que está intentando robar, AHORA es el momento de atacar. Si espero a ver el *flop*, el problema lo voy a tener yo si aparece alguna carta superior a una Jota.

Hero stack: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

Hero (BB): t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

BTN: t1928

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

UTG *calls* t100, 1 *fold*, UTG+2 *calls* t100, 2 *folds*, 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) se puede considerar como un par bajo, por lo que hay que adaptar el juego.

Juego loose

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, entonces es un buen *spot* para mover todas tus fichas al centro de la mesa, esto es, ir *all-in*.

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.

Hero stack: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

Hero (BTN): t1928

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* (grandes cartas) 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 conectadas del mismo palo o parejas menores, debemos esperar a tener *big cards*.

AA

Hero stack: +20 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

Hero (UTG): t2500

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

BTN: t1928

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. Se puede.

Hero stack: 10 BB < > 20 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 < > 20 BB** de stack debemos jugar las *premiums* como si tuviéramos un *stack* de +20 BB

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. Muy sospechoso.

-“*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*”-

La próxima vez que lo vea, recuérdeme no saludarlo.

Hero stack: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

Hero (UTG+2): t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

BTN: t1928

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. Nótese que todavía tengo t1028 fichas en mi *stack*.

Hero stack: 10 BB < > 20 BB

Hero stack: t1500

Pre Flop: (t150) Hero is UTG+2 with A♥ A♠
UTG raises to t300, 1 fold, **Hero raises to t1500 (all-in)...**

¿Por qué?

No puedo hacer un *raise* estándar de 3 veces la apuesta del villano porque me quedo con t600 fichas en mi *stack*. Pocas fichas para un bote mínimo de t1950.

-“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: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

Hero (UTG): t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

BTN: t1928

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

Hero raises to t300...

¿Por qué?

Porque KK se juegan igual que ases.

Hero stack: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

Hero (UTG+2): t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

BTN: t1928

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’’

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

*Nota: El concepto de estar comprometido es flexible, depende de cada situación y de los stacks involucrados en la mano. Esta regla es tan sólo una referencia matemática.

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

<i>Odds</i> + errores de apreciación + posibilidad de <i>bluff</i> (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: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

Hero (UTG): t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

BTN: t1928

Pre Flop 1: (t150) Hero is UTG with Q♥ Q♠

Hero raises to t300...

¿Por qué?

Raise estándar.

Pre Flop 2: (t150) Hero is UTG with Q♥ Q♠
Hero raises to t300, UTG+1 raise to 900, 7 folds, Hero fold

¿Por qué?

QQ es una mano que hay que jugar con cuidado. Sin lectura del villano, *fold*. Tenemos suficientes fichas para echarnos atrás y continuar jugando.

Pre Flop 3: (t150) Hero is UTG with Q♥ Q♠
Hero raises to t300, UTG+1 calls t300, 7 folds.

Flop: (t750) J♠ 7♥ 2♦ (2 players)
Hero bets t1628 (all-in)...

¿Por qué?

Estamos comprometidos con el bote.

Pre Flop 4: (t150) Hero is UTG with Q♥ Q♠
Hero raises to t300, UTG+1 calls t300, 7 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* si no cae una Q. 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: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

Hero (UTG+2): t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

BTN: t1928

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 combinación de cartas que prefiere ver *flops* mientras los blinds no están demasiados altos y tenemos margen para echar las cartas en el *flop* si no conectamos.

Juego loose

Raise por 3x y ver el *all-in* si el UTG nos resube.

Problema: Si decidimos jugar así, salga lo que salga en el *flop* (si llegamos) vamos a tener que apostar el resto. Si no conecto aun tengo un 25% de probabilidad de conectar en el *turn* o en el *river*.

Hero stack: -10 BB (Aprox.)

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

UTG raises to t300, 1 fold, **Hero raises to t1200 (all-in)...**

¿Por qué?

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

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: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

Hero (UTG): t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

BTN: t1928

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

Hero stack: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

Hero (MP2): t3500

CO: t1928

BTN: t1928

Pre Flop: (t150) Hero is MP2 with A♥ J♣

4 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: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

Hero (UTG+2): t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

BTN: t1928

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

2 folds, **Hero raise to t300**, 3 folds, **BTN raise to t900**, 2 folds, **Hero folds**

¿Por qué?

Porque son buenas cartas para robar PERO no son buenas cartas para ver un *raise*.

Hero stack: -10 BB (Aprox.)

Hero stack: t1100

Pre Flop: (t150) Hero is UTG with A♥ Q♣
Hero raises to t1100 (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 (Aprox.)

Hero stack: t1200

Pre Flop: (t150) Hero is UTG+2 with A♥ J♣
2 folds, Hero raise to t1200 (All-in)...

JJ, 1010, 99

Hero stack: +20 BB

t50/t100 Blinds - 7 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

Hero (UTG+2): t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

BTN: t1928

Pre Flop: (t150) Hero is UTG+2 with J♥ J♣
2 folds, **Hero raise to t300**, 5 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. ¿Lo entiendes?

-“Claro que lo entiendo. Cualquiera podría entenderlo. ¡Que me traigan a cualquier persona! ... Me voy a pasear al perro.”-

Por cierto, fuera del perro, un libro es probablemente el mejor amigo del hombre, y dentro del perro probablemente está demasiado oscuro para leer.

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)

Nota: Por supuesto, estas cartas aumentan de valor si son del mismo palo (*suited*).

¿Qué tiene de particular estas cartas con los blinds medio-altos en un torneo?

Cuando tienes entre +20 BB son buenas cartas para robar

Y sobre todo

CONCEPTO CLAVE

Cuando tienes entre 10 BB y 20 BB
son buenas cartas para re-robar o para atacar a limp

Pues que son lo suficientemente buenas como para jugarlas agresivamente (*push*), si las jugamos desde *late position* (final de la mesa) en un bote con uno o dos *limpers*.

O bien

Desde los *blinds* ante un intento de robo.

Hero stack: 10 BB < > 20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

Hero (BTN): t1280

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with A♥ 8♠

5 folds, CO raises to t250, **Hero raises to t1280 (all-in)...**

¿Por qué?

Cuando tienes entre 10 BB y 20 BB. El movimiento más adecuado es el re-robo.

Atentos al *stack* del villano. Debe ser sensible a nuestro push.

Hero stack: 10 BB < > 20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

Hero (BTN): t1280

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with A♥ 8♠

4 folds, MP2 calls t100, CO calls t100, **Hero raises to t1280 (all-in)...**

¿Por qué?

Son lo suficientemente buenas como para jugarlas agresivamente (*push*), si las jugamos desde *late position* (final de la mesa) en un bote con uno o dos *limpers*. Los *limpers* son dinero muerto porque no han demostrado fuerza, y muy previsiblemente se tirarán ante un *push*. Por otra parte quedan los *blinds*, con lo que a ellos respecta es la típica jugada de robo de *blinds*.

Ahora bien,

Si sumamos los *blinds* + el dinero muerto de los *limpers*, nos daremos cuenta que es un porcentaje suficientemente alto de nuestro *stack* como para comprometernos con el bote, por lo que es una jugada correcta hacer un *push* con una mano media-débil SIEMPRE que nadie haya demostrado fuerza.

Hero stack: 10 BB < > 20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

Hero (SB): t1280

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

BTN: t2100

Pre Flop: (t150) Hero is SB with A♥ 8♠

6 folds, BTN raises to t250, Hero raises to t1280 (*all-in*)...

¿Por qué?

Cuando tienes entre 10 BB y 20 BB. El movimiento más adecuado es el re-robo.

Atentos al *stack* del villano. Debe ser sensible a nuestro *push*.

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. 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.

Cuando juguemos contra jugadores cortos de fichas 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 = t250

3xBB = 3 x 100 = t300

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 “Pollo al limón” en chino. Fíjate si es importante que te lo voy a poner en un cuadradito.

CONCEPTO CLAVE

La mejor mano es la que no se juega

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

Como referencia general se tiende a robar los blinds a partir de los niveles de ciegas t50/t100. Dando por supuesto que nuestro stack inicial es de t1500 fichas, esto supone que se tiende a robar los blinds cuando el montante de estos es el 10% de nuestro stack inicial.

-“*Esto de robar los blinds ¿es legal?*”-

Por supuesto, por supuesto... pero tu sigue corriendo.

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* (BTN) 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 un torneo 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>>.

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”.

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

En torneos con buy-in bajos la primera impresión suele ser la verdadera

CONCEPTO CLAVE

Control de bote

Cuando estamos robando nos interesa mantener el bote pequeño

Cuando estamos robando nos interesa mantener el bote pequeño porque la fuerza de nuestra mano no nos permite crear un bote grande.

Recordad

CONCEPTO CLAVE

Control de bote

Grandes botes para grandes manos

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* (semi farol), 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.

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

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

Un *flop* con As o K es un *flop* favorable para una *c-bet*
Un *flop* con cartas bajas NO es un buen *flop* para una *c-bet*
Un *flop* multijugador NO es un buen *flop* para una *c-bet*

Jugando con posición

Hay que alternar *c-bet* con *checks*

¿Cuánto se Apuesta en una *c-bet*?

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

Resumiendo:

Stack

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

Posición

Cuanto más 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.

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. 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.**

Hero stack: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

Hero (UTG+1): t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

BTN: t1928

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

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

¿Por qué?

Porque detrás de mi quedan por hablar 7 jugadores.

Hero stack: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

Hero (BTN): t1928

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

1 fold, UTG raise to t300, 5 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: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

Hero (BTN): t1928

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

6 fold, **Hero raises to t250...**

¿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: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

Hero (BTN): t1928

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

6 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*). Es un flop con cartas altas, lo cual me favorece.

-“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.

CONCEPTO CLAVE

Control de bote

Cuando estamos robando nos interesa mantener el bote pequeño

Hero stack: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

Hero (BTN): t1928

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with K♥ J♣
6 fold, **Hero raises to t250**, SB calls t250, 1 fold.

Flop: (t600) 7♠ 3♣ 8♦ (2 players)
SB checks, **Hero checks...**

¿Por qué?

Es un flop con cartas bajas, lo cual NO me favorece.

En general

CONCEPTO CLAVE

Un flop con cartas altas es adecuado para una apuesta de continuación.
--

Un flop con cartas bajas NO es adecuado para una apuesta de continuación.

Hero stack: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

Hero (BTN): t1928

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with 9♥ 10♥

6 fold, **Hero raises to t250**, SB calls t250, 1 fold.

Flop: (t600) 7♠ 3♣ 8♦ (2 players)

SB checks, **Hero checks...**

¿Por qué?

Es un flop con cartas bajas que me favorece porque llevo una jugada especulativa. Debo intentar mantener el bote pequeño hasta que complete mi mano.

Hero stack: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

Hero (BTN): t1928

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with K♣ 10♣

6 fold, **Hero raises to t250**, SB calls t250, BB calls t250.

Flop: (t750) 7♣ 3♣ 8♦ (2 players)
SB checks, BB checks, Hero checks...

¿Por qué?

Es un flop con cartas bajas, contra dos villanos y llevo un proyecto.

Hero stack: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932
BB: t1928
UTG: t1928
UTG+1: t1928
UTG+2: t1928
MP1: t2500
MP2: t3500
CO: t1928
Hero (BTN): t1928

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with J♠ 9♠
6 fold, Hero raises to t250, SB calls t250, 1 fold.

Flop: (t600) 9♠ 3♣ 10♦ (2 players)
SB checks, Hero checks...

¿Por qué?

Es un flop con cartas bajas y llevo la segunda mejor pareja.

-“¡Pues apuesta! Llevas la segunda mejor pareja”-

¿Y qué pasa si resuben mi apuesta?

En general

CONCEPTO CLAVE

Control de bote

Quando llevo una mano hecha de fuerza media contra un villano debo intenta mantener el bote pequeño y llegar al *showdown*.

Hero stack: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

Hero (BTN): t1928

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with J♠ 7♠

6 fold, **Hero raises to t250**, SB calls t250, 1 fold.

Flop: (t600) A♠ 3♣ 8♦ (2 players)

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

¿Por qué?

Porque en el *flop* hay una As. Es un buen *flop* para hacer una *c-bet*.

Cuando robas con *suited connectors* puedes defender el *flop* si cae un AS o un rey.

Nota: Si caen cartas bajas en el *flop* es tu juego.

Hero stack: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

Hero (BTN): t1928

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with K♥ J♣
6 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 raises to 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 (Aprox.)

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t2956

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

Hero (BTN): t1200

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

6 fold, **Hero raises to t1200 (all-in)...**

¿Por qué?

Cuando voy corto de fichas (-10 BB) mi juego es *push / fold*.

Hero stack: -10 BB (Aprox.)

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

BB: t1928

UTG: t1928

UTG+1: t2956

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

Hero (BTN): t1100

Pre Flop: (t150) Hero is BTN with A♦ 2♣

4 fold, **Hero raises to t1100 (all-in)...**

¿Por qué?

Cuando voy corto de fichas (-10 BB) 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 (stack del villano)

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1000

BB: t1100

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2500

MP2: t3500

CO: t1928

Hero (BTN): t4712

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

6 folds, **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 más 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 qué me cuentas todo esto?”-

Porque cuando estamos involucrados en una situación de robo, y nosotros tenemos muchas fichas y los *blinds* tienen pocas (-10 BB) 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

Aplicate 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 (generalmente) 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: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

Hero (BB): t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2300

MP2: t3100

CO: t1928

BTN: t1928

Pre Flop: (t150) Hero is BB with A♥ J♣
6 folds, 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)...**

Esta mano es un ejemplo de ABC poker.

Juego loose

Pre-flop: 3x la apuesta del BTN. Apostar el resto de las fichas de cara en el flop.

Esto es indicado cuando el BTN es un jugador agresivo.

Hero stack: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

Hero (BB): t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2300

MP2: t3100

CO: t1928

BTN: t1928

Pre Flop: (t150) Hero is BB with A♥ J♣
6 folds, BTN raises to t300, 1 fold, **Hero calls t200.**

Flop: (t650) 2♠ 9♣ 8♦ (2 players)
Hero checks, BTN bets t400, **Hero fold.**

Nota: Esta mano se juega de esta forma con estos *blinds* y con estos *stacks* EN ESTE MOMENTO porque puedo permitirme perder esas fichas. En cuanto suban los *blinds* y/o se reduzca mi *stack* no puedo permitirme jugar de esta forma y debo jugar más agresivo.

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: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

Hero (SB): t1932
BB: t1928
UTG: t1928
UTG+1: t1928
UTG+2: t1928
MP1: t2300
MP2: t3100
CO: t1928
BTN: t1928

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: +20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

Hero (BB): t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2300

MP2: t3100

CO: t1928

BTN: t1928

Pre Flop: (t150) Hero is BB with A♥ 7♣
6 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 puedes 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

CONCEPTO CLAVE

En un MTT micro-low debemos saber cuando hay que esperar cartas

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 - 9 players

Hero (SB): t1000

BB: t1100

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2300

MP2: t3100

CO: t1928

BTN: t4712

Pre Flop: (t150) Hero is SB with 2♦ 2♣

6 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*.

Nota: En esta mano también podemos utilizar el recurso del *stop and go* (*call* al raise de CO y meto de cara salga lo que salga en el *flop*)

¿Stop and Go o All-in pre-flop?

El recurso del *stop and go* se utiliza para AUMENTAR nuestra *fold equity*, ergo, la pregunta adecuada es ¿De qué manera aumento mi *fold equity*? Dicho de otra manera, ¿Qué es más probable, que el villano tire su mano frente a un *push pre-flop* o *post-flop*?

Si crees que es más probable que el villano tire sus cartas ante un *push pre-flop*, entonces lo más apropiado es el *all-in pre-flop*.

Si crees que es más probable que el villano tire sus cartas ante un *push post-flop*, entonces lo más apropiado es el *stop and go*.

¡Atención amigo conductor!

Mucho ojo con quedarse atrapado en un bote multijugador con una mano mediocre desde los blinds

Hero stack: 10 < > 20 BB

t50/t100 Blinds - 9 players

SB: t1932

Hero (BB): t1928

UTG: t1928

UTG+1: t1928

UTG+2: t1928

MP1: t2300

MP2: t3100

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 con los Blinds Medios

1.- No reajustar los rangos de cartas cuando los *blinds* empiezan a subir, y lo que consideramos “barato” se convierte en “caro” sin darnos cuenta.

De ahí la importancia de las referencias del momento de juego del torneo.

2.- Atacar/Defender con manos débiles 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.

3.- No tener claro el juego adecuado para cada stack

Este es el principal error en cuanto suben los *blinds*. Hay que tener meridianamente claro el juego correcto dependiendo del *stack* que tengamos en cada momento del torneo. Y no sólo eso, hay que comprender que *stacks* son más apropiados de atacar, y que *stacks* son los que hay que rehuir sin tener mano *premiums*.

4.- No tener claro el rango de manos para hacer ver un push

Este error si es grave. Para ver un *push* debemos tener generalmente una mano *Premium*, porque al hacer *call*, perdemos nuestro *fold equity*, es decir, que la única manera de ganar la mano es ganándola en el *showdown*.

Te recuerdo uno de los conceptos claves para torneos

CONCEPTO CLAVE
Debemos ser NOSOTROS quien haga el <i>push final</i> de una mano.

Blinds Altos +antes

El Ante

Es hora de cambiar de marcha.

Hemos empezando el torneo jugando ultra-tight, seleccionando mucho las manos, después los blinds subieron (+ t50/t100), y empezamos a robarlos (siempre con cartas) y ahora entran en juego “los antes”, las apuestas obligadas, con lo que el bote aumenta considerablemente, circunstancia esta que NOS OBLIGA a jugar por él, porque nos sale rentable, es decir que MATEMATICAMENTE es correcto implicarse en los botes más a menudo de lo que solíamos hacerlo, lo que implica que debemos ampliar nuestro rango de cartas.

El *Ante* es aproximadamente el 10% del BB

Ejemplo

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

25 fichas de *Ante* no parece gran cosa...

PERO

$t25 \times 9 \text{ jugadores} = t225$

con lo que el bote queda así:

$t125 + t250 + t225 = t600$

El valor de la suma de todos los antes de la mesa es prácticamente el valor de una ciega grande (BB)

El stack

Vamos a hacer una distinción: Stack pequeño, Stack medio y Stack grande.

Nota: Nuestra referencia va a ser la ciega grande (BB).

La diferencia con la M de Harrington es que él tiene cuenta el valor de las dos ciegas MÁS el ante. Este sistema complica más las cosas a la hora de calcular por donde andamos en el torneo. Es bastante más fácil calcular cómo vamos multiplicando el valor de la ciega grande (BB).

Stack Pequeño (Short Stack): -15 BB

En cuanto avanza un poco el torneo y debido al tamaño relativo de los *blinds* respecto a los *stacks* el juego convencional de aumentar la apuesta en el *pre-flop* y hacer una *c-bet* NO funciona en torneos cuando nosotros vamos cortos de fichas porque **no tengo margen de maniobra**. En cuanto la cosa se complique lo más mínimo debemos comprender que estaremos *pot committed* (comprometidos con el bote)

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

Nota: A efectos didácticos he decido poner el límite en 15 BB, pero hay que comprender que prácticamente estamos en el mismo caso si tenemos 17 o 18 BB.

-“Ciertamente muy científico tu método Carreño?”- La explicación matemática es la FE.

-“¿La qué mueve montañas?”- FE = **Fold Equity**

Fold Equity

La definición matemática de *Fold Equity* es:

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

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

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

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

El concepto

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

Los cálculos de probabilidad sobre ganar la mano al villano jugándolas está basada en el rango de cartas que le hemos asignado. Dependiendo 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

“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

El villano sabe que si entra en una mano conmigo (y yo tengo **la suficiente cantidad de fichas (*stack*) como para dejarlo tocado**), puede que la cosa no le vaya como él 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. Si jugamos muy cortos de fichas, aunque el villano crea que está superado en una mano, por una cuestión de *odds* nos va a ver la apuesta.

La clave está 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.

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 lo estoy contando una y otra vez.

Podríamos resumirlo en la siguiente regla básica:

NUNCA dejes que tu stack te saque del juego

--

¿Cuántas son suficientes fichas?

Eso va a depender del momento de la partida y de los stacks de la mesa.

Pero en general,

Asumiendo que los blinds están altos...

El mínimo stack para infundir respeto son 9-10 BB + ANTE

Asumiendo que los blinds están muy altos...

El mínimo stack para infundir respeto son 6-7 BB + ANTE

Importante: Si nos esperamos a estar muy cortos de fichas. ES OBVIO que cuando hacemos *push* lo hacemos con un rango muy amplio de manos. Y eso los villanos lo saben, por lo que amplían su rango de *call*. Hay que intentar moverse antes para no declarar nuestro juego.

Hay que tener en cuenta que aguantar por debajo de estos umbrales prácticamente no te va a valer para nada, porque aunque doubles, en cuanto vuelvan a subir los blinds estas prácticamente igual que antes.

Llegado el caso de jugar sobre el límite de fichas para no quedar fuera del juego (fuera de stack) ES MAS IMPORTANTE el stack que la mano. Por eso, y te lo vuelvo a repetir, es muy importante NO QUEDARTE SIN STACK.

Nota: Estas referencias son el mínimo absoluto, pero **deberíamos evitar llegar a esa situación** decidiendo jugar mientras estamos cortos de fichas (10BB - 15BB).

Cortos de fichas

En límites altos se considera ir corto de fichas cuando tenemos menos de 15 veces la cantidad del Big Blind.

Nota: En los cálculos de ir cortos de fichas, cuando las ciegas están altas está incluidos los antes. NO ES LO MISMO tener 15 BB antes de que entren “los antes” en juego que después. El dinero muerto de la mesa es mayor y varia los cálculos.

-“¿Pero cómo voy a jugar si no me salen cartas?”-

Hemos 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

Por que

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.

Ejemplo

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t7500

Hero (BB): t2600

UTG: t9000

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t4000

MP2: t5000

CO: t1500

BTN: t2800

En estas circunstancias me interesa jugar contra MP1 y MP2 (stacks medios) y contra BTN (stack corto)

Hay que evitar jugar contra SB, UTG, UTG+1 por que son deep stacks (tienen muchas fichas)

Y también

Hay que evitar jugar contra UTG+2 y CO porque son short stacks (tienen pocas fichas)

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 vais 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 más cortos de fichas estemos, más debemos ampliar nuestro rango de cartas

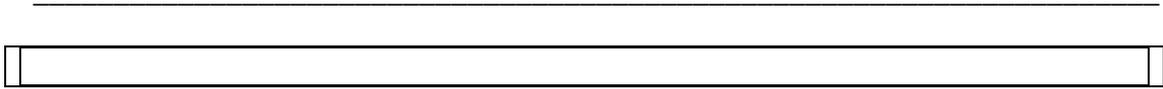
-“¿Por qué?”-

Para no incumplir la primera regla del jugador de torneos

-“¿Cuál es?”-

CONCEPTO CLAVE

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... allaaaa voy.

Lo que realmente es importante es abrir nosotros el bote con el *all-in*

-“A ver Carreño machote... ¿Me estás diciendo que es mejor jugar con cualquier par de cartas antes que pagar un blind más si nuestro stack es -10 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%.

Nota: El stack mínimo absoluto lo debéis decidir vosotros dependiendo de los *stacks* de la mesa. Pero como referencia general suele estar en los 10 BB. Hay que tener en cuenta que si el umbral lo ponéis muy bajo, aunque consigáis doblaros, apenas os va a servir para nada.

No tiene sentido “arrastrarse” por un MTT micro-low.

CONCEPTO CLAVE

Hay que intentar tener siempre la cantidad mínima de fichas que nos permita desarrollar nuestro juego.

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t7500

BB: t2600

UTG: t9000

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t4000

MP2: t5000

CO: t1500

Hero (BTN): t2800

Pre Flop: (t600) Hero is BTN with 8♥ 6♥

UTG raise to 600, 5 folds, **Hero folds...**

¿Por qué?

El bote ya está abierto, y por si esto no fuera suficiente, el bote lo abre el *big stack* de la mesa, JUSTO contra quien no debemos enfrentarnos.

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t7500

BB: t9000

UTG: t2600

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t4000

MP2: t5000

CO: t1500

Hero (BTN): t2800

Pre Flop: (t600) Hero is BTN with 8♥ 6♥

6 folds, **Hero folds...**

¿Por qué?

Porque el BB es el jugador con más fichas en la mesa.

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t7500

BB: t2600

UTG: t9000

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t4000

MP2: t5000

CO: t1500

Hero (BTN): t2800

Pre Flop: (t600) Hero is BTN with 8♥ 6♥

Hero raises to 2800 (all-in)...

¿Por qué?

Porque el BB es el jugador más vulnerable de la mesa. Su *stack* es corto y debido a eso, es sensible a tu apuesta y puede tirar su mano.

OJO

No confundir un stack corto con un jugador que está FUERA DE STACK
--

Los villanos UTG+2 y CO están jugando fuera de stack.

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t7500

BB: t2600

UTG: t9000

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t4000

MP2: t5000

CO: t1500

Hero (BTN): t2800

Pre Flop: (t600) Hero is BTN with *any two*
Hero raises to 2800 (all-in)...

¿Por qué?

En primer lugar porque el bote NO ESTA ABIERTO y en segundo porque el BB es el jugador más vulnerable de la mesa. Su *stack* es corto y debido a eso, es sensible a tu apuesta y puede tirar su mano.

Any two: Cualquier mano.

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

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t4000

BB: t9000

Hero (UTG): t2300

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t7500

MP2: t5000

CO: t2800

BTN: t1500

Pre Flop: (t600) Hero is UTG with *any two*
Hero raises to 2300 (all-in)...

¿Por qué?

Porque no puedo pagar un *blind* más. Te vas de cara al *cheapleader* (jugador con más fichas) 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.

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

Hero (SB): t1900

BB: t2300

UTG: t9000

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t4950

MP2: t7500

CO: t1850

BTN: t12800

Pre Flop: (t300) Hero is SB with **any two**

7 folds, Hero raises to t1900 (all-in)...

¿Por qué?

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.

Stack Medio (Average)

15 BB < > 25 BB

Cuando tienes entre 15 BB y 25 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.

Nota: Cuanto más cerca estemos de tener 15 BB, más debemos adaptar el juego al estilo Push / Fold.

Nota2: Cuanto más cerca estemos de tener 25 BB, más debemos adaptar el juego al estilo +25 BB.

CONCEPTO CLAVE

Cuando tienes entre 15 BB y 25 BB
El movimiento más adecuado es el re-robo (*push*) o atacar a los limpers (*push*)

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 stack*) 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! Cierto que 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 echarte 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.

Sin lugar a dudas es el stack más complicado de jugar en un torneo

Aversión 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. 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.

Esta circunstancia es especialmente relevante en los torneos baratos. La gente no está acostumbrada a llegar a los premios, por lo que a medida que nos acercamos a ellos, en general, los villanos tienen a querer entrar en premios.

Cuando identifiquéis a algún 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.

En MTT micro-low la tendencia de los villanos es a ver un *all-in* pre-flop y a NO ver un *all-in* post (a no ser que tengan pareja máxima o mejor jugada)

Realmente es una mera cuestión matemática (concretamente de *fold equity*). 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 dé cuenta que está comprometido con el bote... Mucho ojito con los *stacks*.

CONCEPTO CLAVE

Debemos ser NOSOTROS quien haga el *push final* de una mano.

Hay que *medir el espacio* acabar haciendo nosotros el *push* final.

Medir el espacio

Esto significa que hay que tener en cuenta el *stack* del villano y nuestro propio *stack* a la hora de realizar las apuestas de manera que nosotros hagamos el *all-in* final, **teniendo el villano suficientes fichas detrás** como para que tenga que cuestionarse seriamente el hacer *call* a nuestro *push*.

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t5000

Hero (BB): t4000

UTG: t9000

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t4950

MP2: t7500

CO: t1500

BTN: t2800

Pre Flop: (t600) Hero is BB with A♥ 2♦

7 fold, SB call t125, **Hero raises to t750...**

Primera oportunidad para robar el bote.

Que el SB me ve la apuesta...

Pre Flop: (t600) Hero is BB with A♥ 2♦

3 fold, SB call t125, **Hero raises to t750, SB call t625.**

Flop: (t2100) K♠ 4♥ 8♦ (2 players)

Hero raises to t3250 (all-in)...

Segunda oportunidad para robar el bote. Contra este tipo de gente estas apostando a que no lleva una K en sus dos cartas tapadas. – “¿Y si la lleva?”- La pregunta correcta es ¿y si NO la lleva?

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*.

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t5000

Hero (BB): t3500

UTG: t9000

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t4950

MP2: t7500

CO: t1500

BTN: t2800

Pre Flop: (t600) Hero is BB with **any two**

7 fold, SB call t125, **Hero raises to t3500 (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 vuelve a completar el *blind*? Entonces CUIDADO, porque probablemente nos esté esperando con una buena mano.

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*

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 guardarme 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.

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t5000

Hero (BB): t3500

UTG: t9000

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t4950

MP2: t7500

CO: t850

BTN: t2800

Pre Flop: (t600) Hero is BB with **any two**

5 folds, CO raises to t850 (*all-in*), 2 fold, **Hero calls t600...**

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t5000

Hero (BB): t3500

UTG: t9000

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t4950

MP2: t7500

CO: t1850

BTN: t2800

Pre Flop: (t600) Hero is BB with **any two**

5 folds, CO raises to t1850 (*all-in*), 2 fold, **Hero folds**

¿Por qué?

Si pierdo la mano me quedaré “fuera de stack” porque mi stack sería demasiado pequeño y perdería toda mi *fold equity*.

CONCEPTO CLAVE

NUNCA dejes que tu stack te saque del juego

CONCEPTO CLAVE

Cuando tienes entre 10 BB y 20 BB
El movimiento más adecuado es el re-robo

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t5000

Hero (BB): t3900

UTG: t9000

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t4950

MP2: t7500

CO: t4850

BTN: t3500

Pre Flop: (t600) Hero is BB with with A♥ 8♠

6 folds, CO raises to t625, **Hero raises to t3500 (all in)...**

¿Por qué?

Cuando tienes entre 10 BB y 20 BB. El movimiento más adecuado es el re-robo.

Atentos al stack del villano. Debe ser sensible a nuestro push.

CONCEPTO CLAVE

Cuando tienes entre 10 BB y 20 BB
El movimiento más adecuado es el re-robo

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t5000

BB: t4500

UTG: t9000

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t4950

MP2: t7500

CO: t4850

Hero (BTN): t3500

Pre Flop: (t600) Hero is BTN with with J♥ 10♥

6 folds, CO raises to t625, **Hero raises to t3500 (all in)...**

¿Por qué?

Cuando tienes entre 10 BB y 20 BB. El movimiento más adecuado es el re-robo.

Atentos al stack del villano. Debe ser sensible a nuestro push.

CONCEPTO CLAVE

Cuando tienes entre 10 BB y 20 BB
El movimiento más adecuado es atacar a los *limpers*

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t5000

BB: t4500

UTG: t9000

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t4950

MP2: t7500

CO: t4850

Hero (BTN): t3500

Pre Flop: (t600) Hero is BTN with K♥ 10♠

4 folds, MP2 calls t100, CO calls t100, **Hero raises to t3500 (all-in)...**

¿Por qué?

Son lo suficientemente buenas como para jugarlas agresivamente (push), si las jugamos desde *late position* (final de la mesa) en un bote con uno o dos *limpers*.

Los *limpers* son dinero muerto porque no han demostrado fuerza, y muy previsiblemente se tirarán ante un push. Por otra parte quedan los blinds, con lo que a ellos respecta es la típica jugada de robo de blinds.

Ahora bien,

Si sumamos los blinds + el dinero muerto de los *limpers*, nos daremos cuenta que es un porcentaje suficientemente alto de nuestro stack como para comprometernos con el bote, por lo que es una jugada correcta hacer un push con una mano media-débil SIEMPRE que nadie haya demostrado fuerza.

Stack Grande (Big Stack)

+25 BB

Cuando tienes +25 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.

Este es el dominio del *big stack* (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 con alevosía y premeditación, y si aprietan el botón del *all-in* se van a jugar todas sus fichas con una mano mediocre.

El caso que el amigo 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 *big stack*.

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%.

CONCEPTO CLAVE

Hay que evitar jugar contra otro *big stack* a no ser que tengamos una mano *Premium*

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t5000

BB: t9500

UTG: t9000

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t14950

MP2: t7500

CO: t1850

Hero (BTN): t12800

Pre Flop: (t600) Hero is BTB with A♥ Q♠
3 folds, MP1 raises to t750, 2 folds, **Hero folds...**

¿Por qué?

Hay que evitar jugar contra otro *big stack* a no ser que tengamos una mano *Premium* porque es el jugador que nos puede echar del torneo.

Cuando presionemos a un short stack hay que hacerlo una mano medio fuerte

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t5000

BB: t1500

UTG: t9000

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t4950

MP2: t7500

CO: t1850

Hero (BTN): t12800

Pre Flop: (t600) Hero is BTN with **any two**
6 folds, **Hero folds...**

¿Por qué?

Porque el BB está “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. Léase 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.

Robo Post-Flop

Si tenemos muchas fichas (deep stack) se puede intentar robar post-flop.

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t5000

BB t11500

UTG: t9000

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t6950

Hero (MP2): t13500

CO: t1850

BTN: t12800

Pre Flop: (t600) Hero is MP2 with 3♥ 3♦
3 folds, MP1 raises to t600, **Hero calls t600**, 4 folds.

Flop: (t1800) 5♥ 8♠ 8♦ (2 players)
MP1 bets to t900, **Hero raises to t2500**.

¿Por qué?

Es un *flop* sin cartas altas y encima con una carta doblada. Es un buen *flop* para atacar.

Nota: Siempre hay que fijarse en el *stack* del villano. Tiene que tener suficientes fichas como para tirar la mano, es decir, que no este comprometido con el bote.

Nota2: Esta maniobra es adecuada contra villanos que roban muchos botes y/o *weak-tights* (jugadores con buenas cartas que si no conectan tiran la mano)

En este estilo de robo (*post-flop*), influye mucho el tamaño de su apuesta de la continuación (*c-bet*).

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t5000

BB t11500

UTG: t9000

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t6950

Hero (MP2): t13500

CO: t1850

BTN: t12800

Pre Flop: (t600) Hero is MP2 with 6♥ 6♠
3 folds, MP1 raises to t600, **Hero calls t600**, 4 folds.

Flop: (t1800) J♥ 8♠ 7♦ (2 players)
MP1 bets to t1500, **Hero folds**.

¿Por qué?

Queremos un bote pequeño porque estamos robando, como el villano ha hecho una apuesta de continuación de casi el bote nos obliga a hacer una apuesta demasiado alta. No hay que olvidar que estamos robando.

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t5000

BB t11500

UTG: t9000

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t6950

MP2: t8500

CO: t8250

Hero (BTN): t13500

Pre Flop: (t600) Hero is BTN with 9♥ 8♥
5 folds, CO raises to t600, **Hero calls t600**, 2 folds.

Flop: (t1800) 10♥ 6♠ 5♦ (2 players)
CO bets to t900, Hero raises to t2500.

¿Por qué?

Interpreto que el villano desde CO quiere robar el bote.

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t5000
BB t11500
UTG: t9000
UTG+1: t8000
UTG+2: t1200
MP1: t6950
MP2: t8500
CO: t8250
Hero (BTN): t13500

Pre Flop: (t600) Hero is BTN with 9♥ 8♥
5 folds, CO raises to t600, Hero calls t600, 2 folds.

Flop: (t1800) A♣ J♠ 5♠ (2 players)
CO bets to t900, Hero folds.

¿Por qué?

Las cartas del flop están dentro del rango del villano.

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t5000
BB t11500
UTG: t9000
UTG+1: t8000
UTG+2: t1200
MP1: t6950
Hero (MP2): t13500
CO: t1850
BTN: t12800

Pre Flop: (t600) Hero is MP2 with 9♥ 9♦
3 folds, MP1 raises to t600, Hero calls t600, 4 folds.

Flop: (t1800) J♥ 8♠ 5♦ (2 players)
MP1 bets t900, *Hero calls to t900.*

¿Por qué?

Estoy flotando.

Tengo la segunda mejor pareja y como tengo posición, le veo su apuesta de continuación y espero a ver que hace en el turn.

Turn: (t3600) 4♣ (2 players)
MP1 checks, *Hero bets t2000...*

CONCEPTO CLAVE

Sin posición en el flop ante un <i>raise</i> : <i>All-in</i> o <i>fold</i> .
--

t125/t250 Blinds + 25 Ante - 9 players

SB: t5000

BB: t4500

UTG: t9000

UTG+1: t8000

UTG+2: t1200

MP1: t4950

MP2: t7500

Hero (CO): t13500

BTN: t9600

Pre Flop: (t600) Hero is CO with K♥ Q♠
5 folds, *Hero raises to t625*, BTN calls t625.

Flop: (t1850) A♠ 8♠ 8♦ (2 players)
Hero bets t1100, BTN raises to t2800, *Hero ¿All in/ fold?*

Hemos intentando robar y el BTN nos a resubido en el flop. La única opción que tengo es meter el resto de mis fichas y hacer el *push* final poniendo la *fold equity* de mi parte o bien, tirar la mano. NO hay más opciones.

El Cheap Leader

Una de las primeras cosas que se aprende en el NL es a evitar a la gente con *stacks* mayores que el tuyo, y el amigo no es que tenga el stack mayor que el tuyo, es que ¡te puede echar! Así que hay que huir de él como de la peste.

El *cheap leader* ¿se hace o se nace? Pues aunque la pregunta parece absurda porque todos “nacemos” con las mismas fichas, no lo es tanto. Hay un dato escalofriante para el *cheap leader* del primer día del WSOP, y es que ¡Nunca ha ganado! ¡o_0!

¿Cómo puede ser eso posible? El tío con más fichas del primer día no tiene ninguna posibilidad de ganar, y entonces ¿quién la tiene? Respuesta: El *cheap leader* del primer día suele ser un campeón de “pan y pescao frito”, vamos que yo puedo ser perfectamente el cheap leader del WSOP el primer día. ¿Qué es lo que tengo que hacer? Sencillo, esperar a tener cualquier par de buenas cartas y meterme en *all-in*. Dos o tres salvajadas de ese calibre y ¡tachan! el rey del mambo. Me estoy acordando de una vez que me metí con pareja de dieces en *all-in* en un torneo con recompras (*re-buys*) y me vio casi la mesa entera. Resultado: Tenia mas fichas yo que el tío de la caja del casino ☺. Pues un par de jugadas de esas y ya eres un *cheap leader*. Claro está que los personajes que ganan las fichas así, son incapaces de trazar la más mínima estrategia para el resto del torneo, así que sus fichas se van desvaneciendo poco a poco...

Al principio me limitaba a hacer mi juego, jugando las dos o tres artimañas que conocía y me iba bien, esperaba a tener las cartas buenas, tenia paciencia, robaba algún bote SIEMPRE con cartas, etc, PERO un buen día me vi con un montón de fichas en el lugar donde solían estar mi montón standar de fichas (sobre la media) y me pregunte ¿Ahora cómo juego? Porque claro, yo sólo sabía jugar de una forma, la mía. ¿Cómo se jugará con fichas? Me preguntaba yo mismo a mí mismo, y ni corto ni perezoso me lance a descubrirlo. Resultado: Me pasaba lo que al primo del WSOP, cada vez que era *cheap leader* me iba a la calle. ¡OjO! No te estoy diciendo que entraba en los premios, te estoy diciendo ¡qué me iba a la calle! Así que rezaba a Dios todas las noches (bueno realmente era a Dionisio) para que no me castigará con la maldición griega de ser *cheap leader*. Mira que esos griegos tenían mala leche ☹ ¿Cómo lo veis?

Cheap Leader: Estrategia

1. Es igual de importante proteger mis fichas que seguir ganándolas.

Si cometo el error de jugar donde no debo y pierdo un *big pot* (bote grande) me quedaré tocado y limitaré las manos con las que puedo entrar en juego. Debo ser selectivo donde me meto y contra quien juego.

2. Ataca los short stacks que estén un poco por debajo de la media (stack pequeños: Pocas fichas)

Hay que robar a los jugadores que estén un poco por debajo de la media de fichas, **pero no estén en situación desesperada**. Serán los que más fácil dejen sus manos marginales. Si atacamos a un *short stack* que haya pasado la línea roja es muy probable que se metan en *all-in*. Esta circunstancia debes tenerla muy en cuenta cuando atacas a estos personajes.

La estrategia básica de un *short stack* es esperar unas decentes cartas y entrar en *all-in*. No tiene tiempo para esperar una buena mano, así que puedes aprovechar esta circunstancia. Cuando ataques a estos personajes **debes hacerlo con cartas** que te den garantías de ganar un *all-in*, porque probablemente es como va acabar la mano.

Hay que dar un trato especial a los *short stacks* que están **muy** por debajo de la media. Aprovecha la ventaja que los puedes echar fuera del torneo y ellos a ti te causarán un daño mínimo. Sobre todo cuando los *short stacks* están en los *blinds* y/o hayas conseguido aislarlos. Debes atacar con casi cualquier mano.

3. Evita los big stacks (stack grandes: muchas fichas)

Estamos en la circunstancia inversa del punto anterior. Esta gente SI que te puede hacer daño. Debes evitar enfrentarte a ellos a no ser que tengas una mano legítima. Recuerda el primer punto. Es igual de importante proteger mis fichas que ganar más.

4. No juegues botes grandes.

Si te involucras en botes grandes te va a ser mucho más difícil salir de allí con las fichas de los demás. Debes aislar a la gente que quieres atacar. Recuerda el dicho: Divide y vencerás.

Elige muy bien el bote grande donde te metas porque puede ser un momento crítico, puedes salir de allí con el primer puesto del torneo casi-garantizado o convertirte en un *big stack* más de la mesa.

5. Cheap leader rules (tus reglas)

Tu mandas, y así debe verlo toda la mesa. Se agresivo (con conocimiento). La gente debe tener claro que cuando entra en un bote contra ti se está jugando quedarse fuera del torneo. No dudes. Es hora de pegar y pegar fuerte.

Debes intentar entrar en la mayoría de botes que puedas. Aprovecha que tienes fichas para ser menos selectivos en tus manos, **PERO con algún tipo de mano**. En general debes jugar con la **VARIEDAD** de cartas de todos los momentos del torneo: Pares menores y medios, cartas suited y/o conectadas, *premiums* y cartas sólidas.

Historia de un Cheap Leader

Comienza la partida y enseguida comienza a robar bote aprovechando el desconocimiento de su juego que tienen los demás rivales. Juega agresivo y con variedad de manos con lo que siempre está implicado en casi todas las manos. Los demás jugadores prácticamente se acaban de sentar y evitan mezclarse en cualquier bote que les pueda dejar “tocados” nada más ha comenzado el torneo. Nuestro amigo sigue invariable y ahí reside su primer error: Se convierte en **PREDECIBLE**. En cuanto los jugadores de la mesa se percatan de ello adecuan su juego a esta circunstancia, y cuando llevan cartas lo único que tiene que hacer es dejar que el cheap leader “haga su trabajo”, o más bien, que haga el trabajo por ellos.

La fuerza del cheap leader comienza a desvanecerse
en la medida que los blinds se van incrementando

La naturaleza de un cheap leader hace que tenga tendencia a jugar “demasiado”. Juega con cartas inferiores a su posición, no respeta los *raises*, etc. Todo ello desemboca inexorablemente en la componente personal del asunto. Se cree invulnerable y juega mucho más con el corazón que con la cabeza, por lo que sus errores emocionales se traducen en errores técnicos en la mesa. Lleva a terreno personal cualquier cuestionamiento de su poder en la mesa. Su lema es: “Paras agallas (eufemismo) las mías”.

Un par de consejos para cuando se está en la posición de cheap leader que nos ayudarán a entender mejor nuestra posición y decisiones:

1. Para no entrar en la dinámica de jugar cada vez por más fichas, te puedes marcar **objetivos a corto plazo** y ceñirte a ellos. Por ejemplo: Voy a limitarme a robar un par de botes en esta ronda porque me conviene que los demás jugadores entren en juego los unos contra los otros.

2. **Reflexiona** después de cada mano que has jugado. ¿Has jugado correctamente? ¿Has tenido en cuenta la posición? ¿Tienes controlado tu ego en la toma de tus decisiones?

Inevitablemente el control emocional en el poker, como en otros aspectos de la vida, nos lo da la experiencia, pero con la determinación de querer aprender, todo va a resultar más fácil, y desde esa perspectiva debemos analizar nuestros errores desde esta privilegiada posición de la mesa.

Estrategia en La Burbuja

El concepto de la burbuja se puede interpretar al pie de la letra, una persona más de los premios a repartir y unos pocos 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 los premios 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. Hasta aquí la teoría.

En la práctica

En los MTT micro-low no hay burbuja para entrar en los premios (ITM)

¿Por qué?

Repasemos la distribución de los premios de últimos clasificados

Pagos de un MTT micro-low

Participantes	2001 - 2650	2651 - 3300	3301 - 4000	4001 - 5000	5001 - 6000	6001 - 6700	6701 - 7300	7301 +
Posición	30 Mesas	40 Mesas	50 Mesas	60 Mesas	75 Mesas	90 Mesas	100 Mesas	110 Mesas
61-80	0.17%	0.16%	0.16%	0.16%	0.16%	0.14%	0.13%	0.13%
81-100	0.15%	0.15%	0.15%	0.15%	0.15%	0.13%	0.12%	0.12%
101-150	0.14%	0.13%	0.13%	0.13%	0.13%	0.12%	0.11%	0.11%
151-200	0.12%	0.12%	0.12%	0.12%	0.12%	0.11%	0.10%	0.09%
201-250	0.11%	0.10%	0.09%	0.09%	0.08%	0.08%	0.08%	0.07%
251-300	0.10%	0.09%	0.08%	0.07%	0.07%	0.07%	0.07%	0.06%
301-400		0.08%	0.07%	0.06%	0.06%	0.06%	0.06%	0.06%
401-500			0.06%	0.05%	0.05%	0.05%	0.05%	0.05%
501-600				0.04%	0.04%	0.04%	0.04%	0.04%
601-750					0.03%	0.03%	0.03%	0.03%
751-900						0.03%	0.03%	0.03%
901-1000							0.02%	0.02%
1001-1100								0.02%

<http://poker.azartia.com/>

¿Qué nos llama la atención?

Casi no hay diferencia de pago entre los últimos clasificados

El sentido de la burbuja, es que todos los jugadores quieren entrar en los premios porque la cuantía del premio, el que sea, les compensa. Ahora bien, si la cuantía de los premios para los últimos clasificados es poco un poca más que la inscripción...

Un jugador de un MTT micro-low espera ganar un premio significativo con una inversión mínima, y desde luego no se puede considerar un premio significativo el recuperar la inscripción del torneo y poco más.

Conclusión

No hay burbuja de premios. Los villanos continúan jugando prácticamente igual.

-“¿Y ahora qué?”-

Ahora lo que voy a hacer es explicar de una forma general como se juega en una burbuja y los factores que hay que tener en cuenta.

-“Pero no acabas de decir que en un MTT micro-low no hay burbuja”-

NO, lo que acabo de decir es que en un MTT micro-low NO HAY BURBUJA DE PREMIOS. D-E P-R-E-M-I-O-S. Es decir que la gente no cambia su forma de jugar para entrar en premios.

Ahora bien, existen más burbujas que la burbuja de entrar en premios. Una burbuja se suele producir cuando hay un salto cuantitativo en los premios. Dependiendo de la estructura del MTT, ese salto estará en un lugar o en otro.

Repasemos la distribución de los premios de los primeros clasificados

Pagos de un MTT micro-low

Participantes	2001 - 2650	2651 - 3300	3301 - 4000	4001 - 5000	5001 - 6000	6001 - 6700	6701 - 7300	7301 +
Posición	30 Mesas	40 Mesas	50 Mesas	60 Mesas	75 Mesas	90 Mesas	100 Mesas	110 Mesas
1	18.75%	17.75%	16.50%	16.00%	15.50%	14.75%	14.65%	14.60%
2	10.55%	10.00%	9.50%	9.40%	8.46%	8.35%	8.34%	8.31%
3	6.60%	6.29%	5.90%	5.80%	5.25%	5.21%	5.20%	5.10%
4	5.20%	4.90%	4.50%	4.45%	4.25%	4.20%	4.18%	4.10%
5	4.25%	3.90%	3.60%	3.55%	3.50%	3.10%	3.09%	3.05%
6	3.25%	2.95%	2.85%	2.80%	2.75%	2.65%	2.64%	2.60%
7	2.50%	2.30%	2.20%	2.15%	2.00%	1.90%	1.89%	1.85%
8	1.75%	1.75%	1.65%	1.60%	1.50%	1.45%	1.44%	1.43%
9	1.28%	1.20%	1.15%	1.10%	1.00%	0.90%	0.89%	0.85%
10	0.77%	0.70%	0.65%	0.62%	0.50%	0.47%	0.46%	0.45%
11-13	0.65%	0.55%	0.45%	0.42%	0.30%	0.28%	0.27%	0.26%
14-16	0.55%	0.43%	0.35%	0.33%	0.25%	0.23%	0.22%	0.21%
17-20	0.45%	0.33%	0.30%	0.27%	0.21%	0.19%	0.18%	0.18%
21-30	0.35%	0.26%	0.25%	0.23%	0.19%	0.17%	0.17%	0.17%
31-40	0.25%	0.18%	0.18%	0.18%	0.18%	0.16%	0.15%	0.15%
41-60	0.19%	0.17%	0.17%	0.17%	0.17%	0.15%	0.14%	0.14%
61-80	0.17%	0.16%	0.16%	0.16%	0.16%	0.14%	0.13%	0.13%
81-100	0.15%	0.15%	0.15%	0.15%	0.15%	0.13%	0.12%	0.12%

<http://poker.azartia.com/>

Burbuja de mesa final

El primer salto cuantitativo está en el noveno clasificado. Es decir, que con esta estructura de reparto de premios (la más general), la burbuja se creará cuando queden 10-11 jugadores en el torneo.

Burbuja del 5º clasificado

El segundo salto cuantitativo está en el quinto clasificado. Es decir, la burbuja se creará cuando queden 6 jugadores en el torneo.

Como se juega en una burbuja

Ante todo: Ver un *all-in* en una burbuja es un error.

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

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*.

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 veríamos 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 (léase 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 MTT micro-low, 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 jugáis contra ellos de acuerdo al perfil que le habéis asignado.

- 10 BB

No vamos a jugar manos que no sean *premiums*
y si entramos en la mano, será jugando all-in (*push*)

Prácticamente igual que hemos jugado el MTT micro-low cuando vamos cortos de ficha, pero con un matiz importante. Esta vez NO vamos a jugar de cara (OOP) manos medias.

Me explico:

Yo entiendo por manos *premiums*: AA, KK, QQ, AK. Y si mi apuras dejaría fuera la pareja de damas dependiendo de cómo viniese la mano.

Yo entiendo por manos de fuerza media: 88, 99, 1010, JJ, AQ, AJ

-“No digas más: “y si mi apuras dejaría fuera la pareja de ochos dependiendo de cómo viniese la mano.””-

Pues no. Esta vez no. Porque como te he dicho antes, esta clase de manos NO las vamos a jugar de cara, es decir, sin posición, Y POR SUPUESTO, no las vamos a jugar en un bote que este abierto.

Así que resumiendo: Las manos con fuerza media las jugaremos desde el medio-final de la mesa siempre que el bote no esté abierto.

-“¿Por qué?”-

Porque el riesgo de quedar eliminado no compensa doblar nuestro stack. Si vamos cortos de fichas, seguiremos prácticamente igual de cortos aunque doblemos.

10 BB < > 20 BB

Jugaremos contra *stacks* menores al nuestro

Este es el *stack* más complicado de jugar. Va a depender mucho de la posición de *stacks* de la mesa: El juego va a depender de mi posición, de la posición de los *stacks* mayores que el mío y de la posición de *stacks* iguales que el mío. Complicado.

El juego correcto con este *stack* va depender de nuestra posición en la mesa con respecto a los demás *stacks*. Habrá MTT *micro-low* que estaremos bien situados y podemos explotar la burbuja, y habrá torneos que estaremos atrapados entre *stacks*, imposibilitándonos el juego.

El juego correcto con este *stack* es ir *all-in* contra *stacks* menores que el nuestro

Es decir, que aunque pierda la mano, todavía me quedan suficientes fichas como para aguantar en la burbuja y entrar en premios. Digamos que “tengo una bala” para gastar.

+20 BB

Hay que atacar a los jugadores cortos de fichas, evitar a los *big stacks* (a no ser que llevemos *premium*) y jugar contra jugadores de con nuestro mismo *stack* si son pasivos.

Con este *stack* podemos abrir botes (si la mesa nos deja) y seguir robando hasta que nos paren **prácticamente con cualquier mano jugable**. No obstante, si la mesa es muy agresiva, nos quedaremos quietos y esperaremos manos *premiums* o de fuerza media para cazar a los jugadores agresivos.

Errores Comunes en el Juego con los Blinds Altos

1.- No comprender el concepto de fold equity.

Este es un error de traca.

CONCEPTO CLAVE

Debemos ser NOSOTROS quien haga el *push* final de una mano.

Hay que *medir el espacio* acabar haciendo nosotros el *push* final.

Esto significa que hay que tener en cuenta el *stack* del villano y nuestro propio *stack* a la hora de realizar las apuestas de manera que nosotros hagamos el *all-in* final, **teniendo el villano suficientes fichas detrás** como para que tenga que cuestionarse seriamente el hacer *call* a nuestro *push*.

2.- No jugar agresivamente las cartas *premiums*

Vamos de listos para engatillar al personal... y lo que pasa es que nos engatillan a nosotros.

3.- Dejar que el stack te saque del juego. Es decir, quedarte “fuera de stack”.

Este error es el más usual.

Mesa Final

Estructura de los premios

Recordemos la estructura de los premios en un MTT:

Pagos de un MTT micro-low

Participantes	2001 - 2650	2651 - 3300	3301 - 4000	4001 - 5000	5001 - 6000	6001 - 6700	6701 - 7300	7301 +
Posición	30 Mesas	40 Mesas	50 Mesas	60 Mesas	75 Mesas	90 Mesas	100 Mesas	110 Mesas
1	18.75%	17.75%	16.50%	16.00%	15.50%	14.75%	14.65%	14.60%
2	10.55%	10.00%	9.50%	9.40%	8.46%	8.35%	8.34%	8.31%
3	6.60%	6.29%	5.90%	5.80%	5.25%	5.21%	5.20%	5.10%
4	5.20%	4.90%	4.50%	4.45%	4.25%	4.20%	4.18%	4.10%
5	4.25%	3.90%	3.60%	3.55%	3.50%	3.10%	3.09%	3.05%
6	3.25%	2.95%	2.85%	2.80%	2.75%	2.65%	2.64%	2.60%
7	2.50%	2.30%	2.20%	2.15%	2.00%	1.90%	1.89%	1.85%
8	1.75%	1.75%	1.65%	1.60%	1.50%	1.45%	1.44%	1.43%
9	1.28%	1.20%	1.15%	1.10%	1.00%	0.90%	0.89%	0.85%

9º - 8º Clasificados

Podemos observar que el noveno y el octavo clasificado prácticamente cobran lo mismo. **Esta es la razón por lo que los *short stack* de la mesa final son tan peligrosos en las primeras vueltas.** Ellos ya han llegado a la mesa final asegurándose un buen premio teniendo en cuenta su circunstancia. -¿*Qué circunstancia?*- Su *stack*. Han sobrevivido a la burbuja de mesa final y psicológicamente están satisfechos. Esto es muy importante, para ellos ya han cumplido, es decir, que dan todo por perdido... Así que de perdidos, al río. Mejor dicho, de perdidos “al *push*”.

7º-6º Clasificados

El 7º y el 6º clasificado serían el siguiente nivel de premios en una mesa final.

A efectos prácticos, cuando quedan 6 jugadores **se crea la burbuja del 5º clasificado.**

Nota: Fijaos que hay un salto cuantitativo importante de quedar el sexto a quedar el quinto.

5º-4º Clasificados

El 5º y el 4º clasificado serían el siguiente nivel de premios en una mesa final.

3º-2º-1º Clasificados

Del tercero al segundo clasificado prácticamente se va el doble en la cuantía del premio, y lo mismo pasa con el segundo y el primero. Son saltos MUY IMPORTANTES.

Estrategia en una Mesa Final

9 Jugadores (Full Ring)

Nuestro juego en esta primera fase va a ser *tight*, abriendo botes con mano legítima y robando cuando nos llegue el bote sin abrir y nosotros estemos en CO o BTN.

Cuando llegamos a la mesa hay que esperar un par de vueltas antes de tomar ninguna decisión sobre la estrategia que vamos a desarrollar. Hay que aprovechar para analizar los *stacks* y los perfiles de los villanos. Y una cosa muy importante, SU POSICION respecto a nosotros.

En las primeras vueltas lo que suele ocurrir es que se eliminan los *short stacks* y hay algún encontronazo porque se cruzan dos *premium*. Entonces volvemos a reajustar los *stacks* de los villanos, sus perfiles y su posición con respecto a nosotros.

Análisis por Stacks

Short stacks

Están contentos por llegar hasta mesa final, tienen pocas fichas y quedar eliminados 9º que 8º les es igual. Es gente de gatillo fácil. Si intentamos robarles hay que tener cartas para verles un *push* o bien nosotros hacemos el *push* directamente contra ellos.

Medium stacks

Son nuestro objetivo

Hay que atacar a los villanos con stack cómodos. Esa gente ha hecho sus cálculos y se han dado cuenta que tienen asegurado quedar bien en el torneo, por lo que sólo van a jugar *premium* o mano hecha. Van a evitar subidas o resubidas *light* y en general van a evitar meterse en problemas.

Big stacks

Hay que averiguar si son agresivos o pasivos, en otras palabras ¿Se dejan robar o defienden su mano? Si se dejan robar los añadimos a la lista de objetivos, de lo contrario los evitamos y jugamos contra ellos manos legítimas.

6 Jugadores (Shorthanded)

Pasamos a la siguiente fase. Aquí ocurren dos circunstancias importantes:

La primera es que

Hay que adaptarse al juego *shorthanded*

Hay que reajustar rangos porque ahora estamos en una mesa corta.

Y la segunda es que

Estamos en la burbuja del 5º clasificado

Hay que adaptar el juego:

- 10 BB

No vamos a jugar manos que no sean *premiums*
y si entramos en la mano, será jugando *all-in (push)*

Prácticamente igual que hemos jugado el MTT *micro-low* cuando vamos cortos de ficha, pero con un matiz importante. Esta vez NO vamos a jugar de cara (OOP) manos medias.

Me explico:

Yo entiendo por manos *premiums*: AA, KK, QQ, AK. Y si mi apuras dejaría fuera la pareja de damas dependiendo de cómo viniese la mano.

Yo entiendo por manos de fuerza media: 88, 99, 1010, JJ, AQ, AJ

Esta clase de manos NO las vamos a jugar de cara, es decir, sin posición, Y POR SUPUESTO, no las vamos a jugar en un bote que este abierto.

Así que resumiendo: Las manos con fuerza media las jugaremos desde el medio-final de la mesa siempre que el bote no esté abierto.

-“¿Por qué?”-

Porque el riesgo de quedar eliminado no compensa doblar nuestro stack. Si vamos cortos de fichas, seguiremos prácticamente igual de cortos aunque doblemos.

10 BB < > 20 BB

Jugaremos contra *stacks* menores al nuestro

Este es el *stack* más complicado de jugar. Va a depender mucho de la posición de *stacks* de la mesa: El juego va a depender de mi posición, de la posición de los *stacks* mayores que el mío y de la posición de *stacks* iguales que el mío. Complicado.

El juego correcto con este *stack* va depender de nuestra posición en la mesa con respecto a los demás *stacks*. Habrá MTT *micro-low* que estaremos bien situados y podamos explotar la burbuja, y habrá torneos que estaremos atrapados entre *stacks*, imposibilitándonos el juego.

El juego correcto con este *stack* es ir *all-in* contra *stacks* menores que el nuestro

Es decir, que aunque pierda la mano, todavía me quedan suficientes fichas como para aguantar en la burbuja y entrar en premios. Digamos que “tengo una bala” para gastar.

+20 BB

Hay que atacar a los jugadores cortos de fichas, evitar a los big stacks (a no ser que llevemos *premium*) y jugar contra jugadores de con nuestro mismo *stack* si son pasivos.

Con este *stack* podemos abrir botes (si la mesa nos deja) y seguir robando hasta que nos paren **prácticamente con cualquier mano jugable**. No obstante, si la mesa es muy agresiva, nos quedaremos quietos y esperaremos manos *premiums* o de fuerza media para cazar a los jugadores agresivos.

5 Jugadores

Juego adecuado por *stacks*:

Short Stack

Ataca a los *médiums stacks* y a los otros *short stacks*. Modo *push / fold*.

Si jugamos contra *big stacks* debemos de hacerlo con una mano fuerte porque tenemos muchas probabilidades que nos vean la apuesta y debemos jugar con una mano que llegue al *showdown* con garantías.

Nota: El rango del *big stack* para verte el push es amplio.

Medium stack

Ataca a los *short stacks* (*push*) y a otros *mediums stacks* (con robos).

Nota: Evita jugar contra *big stacks* en la medida que puedas.

Big stack

Ataca a los *short stacks* (*push*) y a *mediums stacks* (con robos).

Evita jugar contra otros *big stacks* sin mano legítima.

Nota: Tu juego “es abusar” de la mesa robando botes, debes evitar situaciones de *all-in*.

3 jugadores

Juego adecuado por stacks:

Short Stack

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, no he progresado gran cosa, PERO si juego contra el *stack* medio y gano, me igualo de fichas con él, o al menos nuestros stacks se aproximan y consigo que me tenga más respeto.

Medium stack

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 quedo con sus fichas (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).

Big stack

Aquí nos interesa jugar contra el *short stack* principalmente pero sin dejar de jugar contra el *average stack*. Soy el que mejor esta de la mesa y mi objetivo es quedarme con todas las fichas. Debo atacar desde BTN prácticamente siempre.

Factores a Tener en Cuenta en una Mesa Final

Short stack en la mesa

Cuando hay un *short stack* en la mesa y el próximo salto de los precios es importante, la gente juega mucho más *tight* esperando que se elimine el *short stack*.

Esta circunstancia la podemos explotar porque hace que aumente nuestra *fold equity*.

Activad Vs Credibilidad

Hay que fijarse que jugadores están más activos y hay que ampliar nuestro rango cuando juguemos contra ellos

Hay que fijarse que jugadores están menos activos y hay que cerrar nuestro rango cuando juguemos contra ellos

Lo mismo se nos puede aplicar a nosotros mismos. Si estamos activos, robando muchos botes, los villanos ampliarán su rango para contra-atacar porque no nos van a dar credibilidad. Eso es bueno y malo. Malo, porque no nos van a dejar robar, y bueno, porque si nos entra una mano Premium la vamos a jugar agresivamente y nos van a pagar.

Es un ERROR explotar la mesa condicionado por los saltos en los premios.

Una mesa final de un MTT micro-low se rige por el axioma básico:

CONCEPTO CLAVE

Si la mesa es agresiva, jugamos pasivos.
Si la mesa es pasiva, jugamos agresivos.
INDEPENDIENTEMENTE del momento del torneo.

El tema de la burbuja por saltos en los premios es un tema secundario. Hay que centrarse en el juego. Habrá ocasiones en que la mesa sea pasiva porque los villanos están atentos a los saltos de premios y habrá ocasiones en que el juego no variará en absoluto porque los villanos siguen con su juego estándar. Repito, en un MTT *micro-low* el tema de la burbuja es un tema secundario. Hay que centrarse en el juego.

Agresividad

Si la mesa es agresiva hay que tender a no creer las resubidas.
Si la mesa es pasiva hay que tender a creer las resubidas.

Mucho ojo en una mesa pasiva donde se muestra fuerza. Si tienes un *stack* cómodo y te dejan robar, lo mejor es tirar la mano y seguir robando. Tu estrategia en esa mesa es robar y evitar flip coins a menos que tengamos *premiums*.

Construir el bote

Con una mano legítima hay que meter TODAS mis fichas en el bote, PERO con una secuencia LOGICA.

Cuando los stacks son muy profundos (*deep stacks*) y tenemos una mano legítima, tenemos que construir el bote, es decir, que tenemos que ir apostando de manera que el villano vaya metiendo SUFICIENTES fichas en el bote como para que una vez llegados al *river*, yo pueda hacer una apuesta por la cantidad del bote, siendo este, más o menos la cantidad del resto de mis fichas.

Construir el bote para hacer nosotros el push final

SIEMPRE hay que apostar teniendo en cuenta el *stack* del villano, de manera que nosotros hagamos el *push* final.

Inducir al error

Si tenemos una mano hecha fuerte, lo que queremos es que el villano haga el *push* final pensando que tiene la FE de su parte. Por lo que debemos “equivocarnos” al hacer nuestra apuesta. Debemos apostar de manera que el villano piense que no llevamos nada y que metiendo él sus fichas (*push*) nos puede tirar.

Bote pequeño cuando se roba

CONCEPTO CLAVE

El tamaño de la apuesta *pre-flop* para robar debe ser el MINIMO posible

Si estamos jugando sin mano legítima y lo hacemos con la intención de robar, hay que crear un bote lo más pequeño posible y mantenerlo así. No tiene sentido apostar más cantidad de fichas que la estrictamente necesaria para hacer el trabajo (robar) ¿Por qué? Porque como no es una mano legítima va a ser muy difícil defenderla y lo más probable es que tengamos que tirarnos antes una resubida.

Heads Up

Tipos de Jugadores

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 *semi-bluff*.

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, K9, 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 así:

CONCEPTO CLAVE

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 lée 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.

t300/t600 Blinds + 600 Ante - 2 players

Hero (SB): t18000 (BTN)

BB: t18000

Pre Flop: (t1500) Hero is BTN with 8♥ 2♠

Hero calls t300...

¿Por qué?

CONCEPTO CLAVE

Por defecto, nuestro juego desde el SB (BTN) va a ser completar la apuesta porque 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 + 600 Ante - 2 players

Hero (SB): t18000 (BTN)

BB: t18000

Pre Flop: (t1500) Hero is BTN with 8♥ 2♠

Hero calls t300, BB checks.

Flop: (t1800) J♣ 4♠ 9♦ (2 players)

BB checks, *Hero bets t600...*

¿Por qué?

Por defecto vamos a apostar 1xBB

t300/t600 Blinds + 600 Ante - 2 players

Hero (SB): t18000 (BTN)

BB: t18000

Pre Flop: (t1500) Hero is BTN with 8♥ 2♠

Hero calls t300, BB checks

Flop: (t1800) 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 + 600 Ante - 2 players

Hero (SB): t18000 (BTN)

BB: t18000

Pre Flop: (t1500) Hero is BTN with 8♥ 2♥

Hero calls t300, BB checks

Flop: (t1800) 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 + 600 Ante - 2 players

Hero (SB): t18000 (BTN)

BB: t18000

Pre Flop: (t1500) 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 + 600 Ante - 2 players

Hero (SB): t18000 (BTN)

BB: t18000

Pre Flop: (t1500) Hero is BTN with A♥ 2♥

Hero calls t300, BB raises to t1200, Hero raises to t18000 (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 del mismo palo.

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 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:

CONCEPTO CLAVE

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. Aprovechalo. 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

CONCEPTO CLAVE

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:

CONCEPTO CLAVE

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 + 600 Ante - 2 players

Hero (SB): t18000 (BTN)

BB: t18000

Pre Flop: (t1500) 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.

Nota: También se puede apostar cualquier cantidad del rango 2.1xBB-2.5xBB

Pre Flop: (t1500) Hero is BTN with 8♥ Q♥

Hero raises to t1200, BB call t600

Flop: (t3000) K♣ 9♥ 3♥ (2 players)

BB checks, *Hero bets t1500...*

¿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*.

Nota: También se puede apostar cualquier cantidad del rango 51%-55% del bote.

Hay que tener en cuenta que

CONCEPTO CLAVE

El tamaño de la apuesta <i>pre-flop</i> para robar debe ser el MINIMO posible

Como los blinds son tan altos, a poco que apostemos de más, se nos va a crear un bote MUY GRANDE, y eso es precisamente lo que no quiero que pase cuando no tengo una mano legítima. Mucho cuidado con el tamaño de las apuestas.

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.

CONCEPTO CLAVE

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

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 el *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 + 600 Ante - 2 players

SB: t18000 (BTN)

Hero (BB): t18000

Pre Flop: (t1500) 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

CONCEPTO CLAVE

Para compensar nuestra mala posición debemos llevar buenas cartas y/o ir *all-in*

t300/t600 Blinds + 600 Ante - 2 players

SB: t18000 (BTN)

Hero (BB): t18000

Pre Flop: (t1500) Hero is BB with 8♥ 8♣

SB calls t300, Hero raises to t1800 (all-in)...

¿Por qué?

Porque desde el BB, como jugamos SIN posición, hacer PUSH es una buena opción.

t300/t600 Blinds + 600 Ante - 2 players

SB: t26000 (BTN)

Hero (BB): t10000

Pre Flop: (t1500) Hero is BB with J♥ 7♣

SB calls t300, Hero raises to t10000 (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

CONCEPTO CLAVE

Hay que jugar con una mano marginal antes que dejar que tu stack te saque del juego

t300/t600 Blinds + 600 Ante - 2 players

SB: t27000 (BTN)

Hero (BB): t9000

Pre Flop: (t1500) Hero is BB with 7♥ 2♣

SB calls t300, Hero raises to t9000 (all-in)...

¿Por qué?

En un heads up

CONCEPTO CLAVE

Estas fuera del juego cuando tienes menos de 25% del 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.

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.

Factores a Tener en Cuenta en un Head Up

CONCEPTO CLAVE

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.

CONCEPTO CLAVE

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 metió un *all-in* y me dejó 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.**

Errores Comunes en el Head Up

1-No adaptarse al villano

Seguir jugando a su manera independientemente de cómo juegue el villano.

2- No comprender que desde el SB tenemos ganada la posición

Al no comprender esto, no se comprende el rango adecuado para jugar desde esa posición y se dejan de jugar muchas manos con EV+.

3- No apostar en relación al bote

Este error es frecuente.

No se tiene en cuenta que el bote es muy grande en relación a las apuestas que se hace.

4- Jugar igual en el BB que en el SB

Ignorar el hecho de que desde el BB no se tiene posición.

5- Quedarte fuera de stack

No comprender la importancia del stack.

6- Tener prisa por acabar

Este error es de traca...

Después de estar jugando un montón de horas te entran las prisas por acabar cuando te estás jugando prácticamente ganar el doble que el segundo clasificado. Hay que cambiar el chip y COMPRENDER que estás jugando por mucho dinero.

Las prisas son para los delincuentes y los malos toreros

Estadística

Tabla de Probabilidad para el Flop/Turn/River

Tabla de Probabilidad para el Flop

Cartas de Inicio	Combinación con el Flop	Odds	%
Par	Trío	7.5 - 1	13
2 cartas 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

OUTS	JUGADAS (En el Flop)	TURN Faltando 2 cartas		RIVER Faltando 1 carta	
		Odds	% Porcentajes	Odds	% Porcentajes
1	Trío para poker	23:1	4.3	46:1	2.2
2	Pareja para Trío	11:1	8.4	23:1	4.3
3		7:1	12.5	15:1	6.5
4	Escalera interna	5:1	16.5	11:1	8.7
5		4:1	20.3	8:1	10.9
6	2 cartas altas para pareja	3:1	24.1	7:1	13
7		2.6:1	27.8	6:1	15.2
8	Escalera abierta	2.2:1	31.5	5:1	17.4
9	Color	1.9:1	35	4:1	19.6
10		1.6:1	38.4	3.7:1	21.7
11		1.4:1	41.7	3.3:1	24
12		1.2:1	45	3:1	26.1
13		1.1:1	48.1	2.6:1	28.3
14		1:1	51.2	2.4:1	30.4
15		0.8:1	54.1	2.1:1	32.6
16		0.8:1	57	1.9:1	34.3
17		0.7:1	59.8	1.8:1	37
18		0.6:1	62.4	1.6:1	39.1
18		0.5:1	65	1.5:1	41.3
20		0.5:1	67.5	1.3:1	43.5

Los “outs” son las cartas que necesitas para completar tu jugada. Es otra forma de expresar las posibilidades de ganar una mano. Se suele utilizar cuando tienes más de una jugada para ganar. Sumar *odds* es muy complicado (a no ser que seas físico nuclear), en cambio sumar *outs* es mucho más fácil. A cada número de *outs* le corresponde una probabilidad.

Ej: Tienes proyecto de color y proyecto de escalera abierta en el flop, esto quiere decir que tienes **9 outs** (color) + **8 outs** (escalera abierta) = **17 outs**. Te vas a la tabla y te fijas cuales son las odds que corresponden a **17 outs**. En este caso las **odds** son de 0.7:1.

Tabla de Outs y Probabilidades en %

Número de Outs	Después del Flop Faltando 2 cartas % Probabilidad	Después del Turn Faltando 1 carta % Probabilidad
-----------------------	--	---

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

Nota: Un “out” es una carta que necesitamos para completar nuestra jugada.

Tabla que Relaciona las Odds con la Probabilidad

Pot	Apuesta correcta	Pot lying you	Probabilidad de ganar	Odds
100\$	100\$	1	1 de cada 2 veces	1:1
100\$	50.0\$	2	1 de cada 3 veces	2:1
100\$	33.3\$	3	1 de cada 4 veces	3:1
100\$	25.0\$	4	1 de cada 5 veces	4:1
100\$	20.0\$	5	1 de cada 6 veces	5:1
100\$	16.6\$	6	1 de cada 7 veces	6:1
100\$	14.2\$	7	1 de cada 8 veces	7:1
100\$	12.5\$	8	1 de cada 9 veces	8:1
100\$	11.1\$	9	1 de cada 10 veces	9:1
100\$	10.0\$	10	1 de cada 11 veces	10:1

<<Pot lying you>> Concepto que se refiere a las odds que te ofrece el pot en ese momento.

Ej: En el pot hay 20\$ y tu tienes que apostar 10\$ para ver la mano.

<<Pot lying you>> es dividir el pot entre la apuesta que debes realizar:

$$20\$ (\text{pot}) / 10\$ (\text{mi apuesta}) = 2 \text{ <<Pot lying you>> } 2:1$$

Tabla de Probabilidad de tener un As en las Cartas Tapadas

Nº jugadores	Probabilidad de un As en las cartas tapadas
2	28%
3	40%
4	50%
5	59%
6	66%
7	73%
8	78%
9	83%
10	87%

Tabla de 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.

All-in: Allaaaaaaaaa voy. Apostarlo todo.

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

Back door: Literalmente puerta de atrás. Se podría definir como una jugada en la recamara.

Tengo A♥-K♥
Flop: 10♥-K♠-7♣

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

Bad beat: ¿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.

Bankroll: Dinerito disponible para invertir en este bendito juego. Nos va a condicionar directamente en nuestro juego porque dependiendo de la cantidad que tengamos nos va a permitir jugar en un límite o en otro.

Bet: Apuesta.

Bettor: Apostante.

Bet for value: Apostar por valor. Apostar cuando tenemos una mano hecha.

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

Blinds: En Hold'em apuestas obligadas que efectúan los 2 siguientes jugadores al último jugador de la mesa (*button*). En cristiano: las ciegas.

Bluff: Farol. Apostar sin mano legítima. De ahí el termino farolero a los que ponen farolas. O_o

Board: Cartas sobre la mesa. Las cartas comunitarias.

Button: Es el Dealer. La última posición de la mesa señalizada con una marca o ficha generalmente.

Buy-in: Cantidad requerida para sentarse en una mesa. Los *buy-in* son típicos de torneos y mini-torneos. El *buy-in* para sentarse en el evento principal del WSOP es de 10.000\$. Yo intente pagarles 8.000\$ y jugaba de pie pero no me dejaron.

Call: Igualar la apuesta.

Call-cold: Igualar una apuesta doble como mínimo.

Cap it: Realizar la última apuesta permitida.

Card Room: Zona del casino donde se juega a las cartas.

Cash game: Partida con dinero real. En los casinos on-line tienes la opción de jugar con “play money”, es decir, dinero de mentira. Se suele utilizar esta opción para habituarse a la interface del casino. Interface: La estética de las mesas de un casino determinado.

Check: No apostar pero teniendo opción a hacerlo después.

Check-Raise: Dejas pasar tu turno de apuesta; alguien detrás de ti apuesta; todos hacen *call* y cuando te llega a ti haces *raise* dejando al personal contento.

Chip: Dinero. En un casino cambias tu dinero por fichas: chips.

Chop: Repartir el pot. Cuando quedan dos jugadores con el mismo stack en la mesa final de un torneo *se suele* ofrecer esta posibilidad. Esa es la explicación de que exista la opción de “Transferencia a otro jugador” en los casinos on-line.

Cold call: Hacer *call* a una apuesta doble.

Dead money: Dinero muerto. Dinero que pone el personal cuando sus cartas no lo aconsejan pasando a engrosar el pot que seguramente se llevará otro.

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

Dog: Abreviatura de underdog. Lo contrario a ser favorito.

Domination: En caso de empate el jugador con el kicker más bajo está dominado.

Amigo1: A♥-K♣

Amigo2: A♠-J♥

Flop: A♦-8♣-9♦

El amigo1 domina al amigo2.

Draw: Proyecto.

Early position: Las primeras posiciones de la mesa.

Expectation value: Son los cálculos de beneficios o pérdidas para una jugada.

Favorite: Favorito para ganar.

Fifth street: El river. La quinta carta comunitaria.

Five-card draw: El poker de toda la vida. Poker cubierto de 5 cartas.

Flop: En Hold'em, las tres primeras cartas comunitarias.

Flush: Color. 5 cartas del mismo palo.

Freeroll tournaments: Torneos de inscripción gratuita. Ideales para comenzar.

Fold: No apostar retirándose de la mano.

Four of a kind: 4 cartas iguales, ósea, poker.

Ej: 8♥-8♦-8♣-8♠-6♠

Fourth street: El *turn*. La cuarta carta comunitaria. Hace unos cuantos años el *turn* y el *river* se llamaban fourth street y fifth street, pero a mi el street que más me gusta es el Sesame Street, ¡Vamos que me gusta Barrio Sésamo! Personaje preferido: El Drácula. Menudo era el tío contando relámpagos.

Free Card: Una carta que se tiene opción de ver sin pagar por ella.

Ej: Si en el *turn* nadie apuesta, la carta del *river* es una *free card*.

Full house: 3 cartas iguales junto con una pareja.

Ej: 5♣ 5♦ 5♠ J♥ J♦ En este caso el full es de cincos y jotas.

Gambler: 1. _Jugador. 2. _Amatos.

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 reir 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: Achicar espacios. Echar a la gente.

No limit poker: Poker sin límite de apuestas. Modalidad en la que te puedes jugar todo tu dinero en una mano haciendo un *All-in*.

Nut: La mejor jugada posible.

Odds: Opciones a favor y/o en contra de ganar.

Off-suit: Cuando las cartas no son del mismo palo.

On tilt: Cuando te vuelves loco y vas a más manos de las que debieras. Suele ocurrir después 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: El bote. 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: Aumentar la apuesta.

Re-draw: Un cambio de la jugada inicial. Suele ser típico teniendo color de back door.

Tengo 8♥ A♠
Flop A♦-9♥-2♠

Mi jugada inicial es pareja de Ases, pero en el turn y en el river caen corazones, hay un re-draw y tengo color (runner flush).

Re-raise: Hacer *raise* a un *raise*.

Ring game: Partida en la que juegan 9 o 10 jugadores. También llamada full-ring.

River: La quinta carta comunitaria.

Rock: *Tight-Passive*. Jugador hiperconservador.

R.O.I: Return on Investment. Nombre del malo malísimo de las películas del oeste que se ve mi padre por las tardes y también es un índice que refleja el porcentaje de ganancias en los torneos.

Royal flush: Escalera de color al As.

Runner: Carta/s improbable/s en una jugada secundaria que al final te dan la victoria.

Sandbang: Slowplay. Juego lento. Poco *raise* y mucho *call*.

Semi-bluff: Apostar sin tener ninguna jugada hecha pero con posibilidades de tenerla después.

Set: Trío de una carta comunitaria con mi pareja tapada

Tengo 8♥-8♦
Flop 8♣-9♠-K♥

Shark: Tiburón. Ganador. En el ecosistema del poker es el que se come a los fish.

Short handed: 1._ Partida en la que juegan 5 o 6 jugadores. 2._ Mano en la que están jugando 3 o 4 jugadores en una mesa de full ring.

Short stack: Jugador corto de fichas.

Showdown: La hora de la verdad. Hay que enseñar las cartas tapadas después de la última apuesta.

Side pot: Es el pot aparte para los jugadores que siguen apostando después que alguien entre en *all-in* en un pot multijugador.

Sit and Go: Torneos en una sola mesa.

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

Small bet: Apuesta 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: Robo.

Straight: Escalera.

Straight flush: Escalera de color.

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: Trío. Una carta mía liga con una pareja de la mesa.

Tengo 8♥ 9♣

Flop: 8♦ 8♠ 7♦

Tight player: Jugador que juega pocas manos. Es muy selectivo.

Tournament: Torneo. Se paga una inscripción (*buy-in*) te dan unas fichas y cuando las pierdes te vas para casita.

Trips: Trío.

Turn: 4º carta comunitaria.

Underdog: Opciones en contra.

Under the gun: UTG: Under the Gun: Se podría traducir libremente como: Aquí No Se Juega. Es la siguiente posición al Big Blind.

WSOP: World Series of Poker. Campeonato del mundo de poker que se celebra una vez al año en Las Vegas. OjO: Las Vegas de USA, no Las Vegas del Bar "Las Vegas" ☺.

TELLS

Introducción

¿Qué es la regla del 70-30?

Es una regla no escrita que reza lo siguiente: “Para ganar un torneo necesitamos un 30% de lectura del juego (aspectos técnicos) y ¡un 70% de lectura del rival!

¿Y tú que piensas?

Acerca de estas reflexiones sólo decir que son opiniones y que cualquier opinión es válida (por el mero hecho de ser personal) PERO siempre es más conveniente escuchar con más atención a quien está más cualificado. Teniendo en cuenta esto, ¿Por qué los PRO's hablan de un 70% de lectura directa del rival? ¿¡Qué clase de barbaridad están diciendo!?. Si no me entran cartas NO PUEDO jugar... ¿o sí?

Corrían los tiempos en que empleaba mi tiempo discerniendo entre el vicio y el ocio, lo que me llevo a jugar una final de un campeonato de truc junto con mi colega Sadoreño. El truc es un juego muy parecido al mus para que os hagáis una idea. El amigo Sadoreño y yo somos máquinas jugando a ese juego (al menos eso era lo que creíamos). ¿Qué ocurrió? Nos sentamos en nuestra mesa y a ella se sentaron nuestros contrincantes. En cuanto los vimos nos las prometimos felices. ¿Por qué? Porque nuestros, a priori, temibles contrincantes no eran más que dos pobres campesinos que no habían hecho más que trabajar en el campo toda su vida y apenas sabían leer ni escribir. Entonces procedí a mi habitual *modus operandis* de pedirme una cerveza y comenzar a echarme unas risas. Aquello no tenía color. Let's go the show; Y aquello comenzó... Comenzó y acabo. Mi cara de inicial satisfacción y mi cerveza acabaron en una cara de gilipollas y en una cerveza sin tocar. No sabía que había pasado allí pero los dos buenos hombres no nos habían ganado, ¡nos habían barrido! Acabo aquello y yo no hacía otra cosa que preguntar por la matrícula del camión que nos había arroyado. Tarde un tiempo en descubrir lo que había pasado, simplemente apostaban a la jugada que NOSOTROS no teníamos, es decir, que NO jugaban con sus cartas, sino con NUESTRAS CARTAS. Aquellos hombres no sabían nada de probabilidades, odds, outs, ni nada parecido. Por no saber apenas sabían leer ni escribir, lo que no fue ápice para d-e-s-t-r-o-z-a-r-n-o-s. ¿Por qué ocurrió esto? Porque esa parejas de hombres tenían la cualidad de leer al contrario PERFECTAMENTE.

Tras esta experiencia desarrolle un RESPETO enorme hacía la gente que sin haber tenido la oportunidad de estudiar lo más básico han podido echar para delante en la vida supliendo esta carencia con una **OBSERVACIÓN CONSCIENTE del mundo que los rodea**. De hecho, aquello me hizo reflexionar tanto que hubo un tiempo en que salía de casa los fines de semana a las 5 de la mañana ¡o_0! ¿Para qué? Más bien la pregunta sería ¿Por qué? Porque a esa hora abren los bares de trabajadores. Gente de campo y pescadores que se toman un café (y opcionalmente una copa) antes de irse a trabajar. ¿Y qué hacía yo allí? Callar, pagar, dar tabaco y responder si me preguntaban.

Observación en una Mesa de Póquer

Cuando nos sentamos en una mesa de póquer el último sitio donde debemos mirar es a nuestras cartas

Como lo oyes (lo lees). Debes fijarte en casi todo lo que te rodea: como se sienta la gente, como están vestidos, donde ponen sus manos, la posición de sus pies, su postura, su expresión facial, la carencia de respiración, personalidad, etc. Todo ello para crearnos unas **pautas de conductas** de cada jugador allí sentado, para posteriormente poder comparar sus comportamientos en una determinada situación. Todas estas conductas previsibles y a menudo inconscientes se llaman “tells”.

Podríamos definir los *tells* como conductas comunicativas no verbales

Debemos tratar a los *tells* como piezas de un puzzle, cuantos más tengamos, más fácil será *ver* de que se trata. Si un personaje en cuanto ve sus cartas mira su stack, mira el tuyo y tiene cogidas sus cartas tapadas como si le fuera la vida en ello... blanco y en botella.

Hay que estar atentos a falsos *tells* (voluntarios o no), una pista importante para esto es estar atentos a la **INTENSIDAD** y **RAPIDEZ** de los *tells*. El significado de una media sonrisa y de una risa genuina cambia dramáticamente. Hay que estar atentos al **CONTEXTO** donde ocurren los *tells*. Si un jugador comienza a temblar en cuanto ha visto sus cartas tapadas es indicio de que lleva una jugada fuerte, PERO si comienza a temblar después de hacer un all-in es indicio de bluff (farol).

Para tener en cuenta todo lo anteriormente mencionado y poder estar atentos a posibles *tells* de los demás jugadores junto a los nuestros propios primero hay que tener controlado el primer nivel del juego, el aspecto técnico, y después estar familiarizado con el entorno para poder emplear nuestra atención a este fin. Lo que quiero decir, es que nos va a llevar tiempo y muchos flops vistos llegar a adquirir la **predisposición mental** necesaria para poder ir fijándonos en todas estas circunstancias. No podemos pretender llegar a un casino de Las Vegas, sentarnos y esperar que estemos en disposición de **controlar el juego** a este nivel. Nuestro cerebro primero debe absorber todos los nuevos estímulos y percepciones que estamos recibiendo, familiarizarse con nuestro entorno.

Nuestro objetivo final será descubrir los *tells* de los demás jugadores y que ellos no descubran ninguno de los nuestros. Para ello es imprescindible fijarse en cada mano que se juega, y sobretodo, las manos en las que NO estamos involucrados, porque ellas nos da la posibilidad de ver sin ser vistos

Fundamentos Biológicos

El cerebro se divide en múltiples partes, generalmente dependiendo de la fuerza con que te golpees contra la pared, PERO a efectos prácticos nos vamos a fijar en 2 partes: El sistema límbico y el neocortex.

El sistema límbico es la parte emocional del cerebro, la que nos ha permitido sobrevivir como especie. Su función es reaccionar INMEDIATAMENTE frente a los estímulos exteriores que recibimos a través de los sentidos.

El neocortex es la parte del cerebro responsable de la comprensión y de la memoria, la que nos permite computar datos, recordar, analizar, comprender las reglas de un juego, calcular las probabilidades de una jugada, etc. En definitiva es la parte del cerebro que nos distingue como especie y nos ha permitido ir a la luna.

Imaginaros que estamos en la sabana y nos parece distinguir unas rayas negras en un fondo amarillo detrás de la maleza, nuestro sistema límbico se pone en marcha y te dice ¡corre! ¡Es un tigre que viene a comerte!. Este es el mecanismo que nos ha mantenido vivos hasta nuestros días. Cuando llevamos corriendo 1232 metros en dirección a ningún sitio y la adrenalina deja de rebosar por nuestras orejas podemos escuchar lo que nos dice el neocortex, que sería algo así como: “¿Adónde vas machote? En la sabana NO HAY TIGRES. Los tigres están en la selva”.

El neocortex nos ofrece una explicación racional ante un hecho determinado,
Mientras que el sistema límbico nos ofrece una reacción instintiva

Por ello podemos decir que

El sistema limbico es la parte del cerebro que ofrece la información más honesta porque
NO SE PUEDE MANIPULAR

Sistema Límbico Vs Neocortex

Un primer experimento se llevo a cabo en Alemania en 1976 por H.H.Korhuber. Cierta número de sujetos humanos se prestaron voluntarios para que se registrasen las señales eléctricas en un punto de sus cabezas (electroencefalogramas), y se les pedía que flexionaran varias veces, y repetidamente, el dedo índice de sus manos derechas totalmente a su propia elección.

Hay un aumento gradual del potencial eléctrico registrado durante un segundo entero, o quizá incluso hasta un segundo y medio, antes de que el dedo sea flexionado. **Esto parece indicar que el proceso de decisión consciente necesita un segundo para actuar.** Esto puede ser contrastado con el tiempo mucho más corto que lleva responder a una señal externa si el modo de respuesta ha sido establecido por adelantado. Por ejemplo, la flexión del dedo podría ser la respuesta al destello de una señal luminosa en

lugar de ser <<libremente voluntaria>>. En tal caso es normal un tiempo de reacción de aproximadamente un quinto de segundo, que es unas cinco veces más rápido que la acción <<voluntaria>> que se ponía a prueba en los datos de Kornhuber.

En un segundo experimento, Benjamin Libet en 1979, ponían a prueba sujetos que tenían que sufrir una intervención quirúrgica en el cerebro. Y que consistieron en tener electrodos colocados en puntos del cortex somatosensorial del cerebro. El resultado del experimento de Libet fue que, cuando se le aplicaba un estímulo en la piel de estos pacientes, transcurría aproximadamente medio segundo antes de que fueran conscientes de dicho estímulo, pese al hecho de que su cerebro había recibido la señal del estímulo en sólo una centésima de segundo y podía lograrse una respuesta pre-programada <<refleja>> del cerebro a dicho estímulo en aproximadamente una décima de segundo. Además, a pesar del retardo de medio segundo antes de que el estímulo alcanzase la consciencia, existía la impresión subjetiva de los propios pacientes de que **no había habido ningún retraso en su toma de conciencia del estímulo.**

A partir del primero de los experimentos anteriores parece deducirse que la acción consciente necesita algo así como un segundo o un segundo y medio antes de poder llevarse a cabo, mientras que, según el segundo experimento, la consciencia de un suceso externo no parece ocurrir hasta medio segundo después de que haya tenido lugar el suceso. **El proceso total, desde el input sensorial hasta el output motor, parecería necesitar un tiempo del orden de dos segundos.** La implicación aparente de estos dos experimentos considerados juntos es que

La consciencia no puede siquiera entrar en juego en absoluto en respuesta a un suceso externo si dicha respuesta tiene que tener lugar en menos de un par de segundos aproximadamente

Aquí tenemos la clave para diferenciar los *tells* verdaderos de los simulados, la velocidad de reacción.

CONCEPTO CLAVE

Un tell verdadero tiene lugar en menos de 2 segundos
--

De ahí la importancia de estar atentos en el momento en que se produce la acción a analizar, sea el momento en que el jugador ve sus cartas tapadas por primera vez o bien en el momento en que el jugador empuja sus fichas al centro de la mesa.

La Intuición

Se ha calculado que el cerebro humano realiza alrededor de 100.000 operaciones por segundo y puede recoger cerca de 100 trillones de bits de información. Sólo algunos cientos llegan a los sistemas de control del cerebro, y solo unos pocos de esos producen algún tipo de respuesta. Nos asombramos de la capacidad de las computadoras, aunque dentro de nuestro cerebro poseemos diez veces la capacidad de intercomunicación de la mayor compañía de telefonía del mundo.

El ojo humano, por ejemplo, es capaz de captar y generar alrededor de cinco millones de bits de información por segundo, mientras que el cerebro humano tan sólo puede procesar quinientos bits por segundo.

Piensa en todos estos números y veras la gran cantidad de información que recibimos en un momento. Es del todo imposible procesar de forma consciente toda la información que tus ojos te proporcionan en tan solo un segundo; por tanto, piensa en la cantidad de datos no procesados que recibes en un minuto, una hora, un día, un año... una vida.

En cualquier segundo de nuestra vida, si sumamos todos los estímulos que pasan por nuestro cerebro procedentes de nuestros cinco sentidos, veremos que son de once millones de bits de información los que se generan.

Las vías a la intuición pueden provenir de una especie de **suma interior de las percepciones**, de las sensaciones captadas de manera subliminal por nuestro inconsciente a través de nuestros sentidos.

Esta puede ser la explicación de la famosa campanilla que les suena a los PRO's cuando están en una situación comprometida. Esa campanilla que les suena les está indicando que ya han pasado por una situación parecida y nos le fue bien. Precaución amigo conductor, que la senda es peligrosa.

Estrés Vs Relajación

Fases del sueño en el electroencefalograma (EEG):

- a) 15 / 22 ciclos por segundo: Estado de vigilia con los ojos abiertos.
- b) 08 / 12 ciclos por segundo: ondas **alfa 1**, vigilia con los ojos cerrados.
- c) 06 / 08 ciclos por segundo: ondas **alfa 2**
- d) 04 / 06 ciclos por segundo: ondas **theta**, primera fase del sueño.
- e) 13 / 15 ciclos por segundo: segunda fase del sueño
- f) 0,5 / 2,5 ciclos por segundo: ondas **delta**, tercera fase del sueño.
- g) Ondas oscilantes entre las ondas delta y ondas theta. En esta fase se producen los sueños y ocupa aproximadamente el 20% del ciclo completo.

Las ondas alfa estabilizadas y las theta se vuelven a encontrar en los estados de meditación y relajación; Estas ondas llevan asociadas un estado de bienestar y calma.

La meditación parece producir esencialmente un estado fisiológico de profunda relajación, junto a un estado de estimulación psíquica. El estado fisiológico procurado por la meditación aparece como el opuesto al provocado por la cólera o el miedo. Técnicamente, parece que la meditación suscita un estado hipermetabólico que es completamente el opuesto al de "defensa alerta" descrito por W.B. Cannon cuando analiza el estado fisiológico correspondiente a la reacción "huir o combatir". **Doctor Lawrence Le Shan**

El porcentaje de lactosa en la sangre disminuye sensiblemente durante la meditación, casi cuatro veces más aprisa que en los sujetos que reposan apaciblemente, tendidos, en calma y seguridad. La presencia de lactosa en la sangre esta en relación con la ansiedad y tensión. Cuanta más tensión y ansiedad hay, más débil es la resistencia de la piel. Durante la meditación, la resistencia de la piel aumenta, a veces hasta un 400%.

La concentración sobre **una sola cosa a la vez**
parece ser el aspecto fundamental de la meditación

Una de las características del funcionamiento de nuestro cerebro es que a menor tensión,
cuando las ondas cerebrales son más bajas, **mejor funciona**

Quiero que comprendáis que no tenemos control sobre la carta del river, PERO si podemos tener control sobre nosotros mismos. Debemos optimizar nuestro sistema para poder rendir al máximo posible, y para ello, debemos permanecer tranquilos en todo momento dando la oportunidad a nuestro cerebro que haga su trabajo de la mejor manera posible.

Realidad Limbica: Quieto, corre o pelea

El sistema Limbico reacciona sin pensar. Ej: Destapamos nuestras cartas tapadas y vemos dos ases en la mesa final del WSOP. En menos de 2 segundos se encadenan una serie de comportamientos incontrolables en nuestros pies, torso, brazos, manos y cara que son luces de neón para quien *sepa verlas*.

CONCEPTO CLAVE

El sistema limbico es la piedra roseta de los jugadores de póquer, porque allí esta la clave para descifrar el juego

Las tres reacciones básicas con las que cualquier organismo vivo responde ante una amenaza son: Quedarse quieto, correr o pelear.

Nota: Querido lector te informo que tú eres un organismo vivo.

Respuesta Pasiva: Quieto parao

Permanecer inmóvil es una respuesta pasiva ante un peligro, y es la primera que el cerebro tiene en cuenta (el sistema limbico). Es una actitud básica de protección frente a predadores que actúan ante el movimiento. Esta es una reacción que se da también en una mesa de póquer, y **principalmente cuando alguien esta apostando de farol**.

Una característica que suele ocurrir cuando se da este tipo de respuesta es **la falta de respiración**. Pensar en alguna ocasión en que os habéis sentido amenazados y habéis optado por estaros quietos intentando NO LLAMAR LA ATENCIÓN. Todo el mundo a escuchado la expresión “Ya puedes respirar tranquilo”. Esta expresión se utiliza cuando se quiere dar a entender que el peligro ha pasado. Esa expresión esta basada en este tipo de reacción frente a un peligro, y no es nada metafórica, es REAL.

Respuesta Activa: A correr que para mañana es tarde

Si la respuesta pasiva ante una amenaza no es efectiva para eliminar el peligro, la segunda respuesta elegida por nuestro superviviente sistema límbico es huir. ¿Y esto como se traduce en una mesa de póquer? Pues cuando te sientas amenazado te levantas y corres como un desesperado hacia la salida... Pues va ser que no. La reacción es mucho más sutil.

CONCEPTO CLAVE

Cuando tenemos una mano buena tenemos tendencia a quedarnos cerca de las cartas y cuando tenemos una mano mala (o una mano buena que se convierte en mala) tenemos tendencia a alejarnos de las cartas

Una de las cosas que debes hacer al sentarte en una mesa de póquer es fijarte en la posición normal de los brazos y las manos de los jugadores sentados. ¿Cuál es su posición estándar? Una vez determinado esto, debemos fijarnos como modifican esa posición inicial a medida que van ocurriendo los acontecimientos.

El acercamiento - distanciamiento de la mesa suelen ir acompañado por **comportamientos de bloqueo**. Ante una amenaza tendemos a protegernos, y esto traducido al póquer pueden ser movimientos como cerrar los ojos, protegerse los ojos, ponerse la mano en la cara e incluso alejarse de la mesa dirigiendo sus pies a la salida más cercana. –“¿Oye Carreño te estas cachondeando de mí?”- NO.

Respuesta Hiper-Activa: De perdidos al lío

Cuando no se puede evitar el peligro estándose quieto o huyendo, la única respuesta posible es enfrentarse a él. Esta es la última respuesta ante una amenaza. Traducido al póquer significa que el jugador ya no sabe que hacer para evitar ser agredido (por medio del juego) y se defiende atacando: Por medio del juego, convirtiéndose en un maniaco; o por medio de su actitud ante los demás rivales agrediéndoles verbalmente o de cualquier otra forma de agresión pseudo-física. Esta actitud suele ocurrir cuando un jugador se da cuenta que por medio del juego no le va a ser posible ganar y frecuentemente después de un bad beat. Solución para enfrentarse a estos personajes: No hay peor desprecio que el NO aprecio. Ignóralos.

Ocultar nuestros tells

Igual de importante es descubrir los *tells* de los demás como esconder los nuestros propios. De nada nos va a servir descubrir la fuerza de la mano del rival si le estamos diciendo nosotros a él nuestra propia fuerza.

Básicamente hay dos formas de ocultar nuestros *tells*: El robot o el maniaco. Si optamos por el modo robot lo que vamos a hacer es comportarnos como un robot, **intentando no demostrar reacción alguna ante cualquier circunstancia del juego**. No haremos muchos amigos PERO salvaremos un montón de pasta.

La otra opción es mucho más divertida PERO también es mucho más difícil. Si conectamos el modo maniaco al contrario del modo robot, **demostraremos una reacción ANTE TODO**, es decir, que pase lo que pase harás algún gesto, dirás alguna cosa, etc. De esta forma estas **camuflando** tus *tells* mas que ocultarlos.

Elegir una opción u otra esta directamente relacionado con tu personalidad, para elegir el modo maniaco debes de ser necesariamente una persona extrovertida. Para elegir el modo robot vale cualquier personalidad. La recomendación para el personal en general es que opten por el modo robot y se dejen los shows para las partidas entre amigos.

Guía para el Modo Robot

1. Debes tomar una postura en la mesa lo más cómoda posible y mantenerla invariable siempre que estemos involucrados en una mano. Mucho ojo con mover las piernas y los pies.
2. Ordenar el stack de fichas enfrente de ti de manera que sepas en todo momento la cantidad que tienes y sea fácil coger las fichas para apostar.
3. Cuando recibas las cartas tapas debes reaccionar de la misma manera SIEMPRE. Tapa las cartas con una mano mientras con la otra las levantas lo mínimo posible para poder verlas. Mantén la cabeza baja y no la levantes. **Deja pasar como mínimo 2 segundos**, tiempo suficiente para que nuestro sistema limbico haya reaccionado y no nos delate al levantar la cabeza.
4. **El momento adecuado para ver nuestras cartas es DESPUES de ver las reacciones de los demás jugadores**. Recordar tenemos apenas 2 segundos para que se delaten. Dependiendo de nuestra posición en la mesa podremos ver la reacción de más o menos jugadores. La mejor posición para este fin es jugar en una posición esquinada. También dependerá de nuestra capacidad de retentiva, la cual se ira incrementando a medida que aumente nuestra experiencia. Lo mejor es relajar la vista y no mirar a ningún jugador en concreto, más bien mirar una zona de la mesa. Dependiendo de nuestra posición puede que no podamos

controlar más que a la mitad de la mesa, en ese caso, **¿A qué mitad controlo? A la mitad de la mesa que juega DETRAS DE TI**, por eso recomiendo mirar nuestras cartas con la cabeza inclinada hacia la derecha de manera que podamos ver a la gente que juega detrás de nosotros de reojo. Esa es la gente que te interesa controlar, porque los que juegan antes de ti se delatan con su juego PERO los que tienes detrás de ti, al jugar después de ti, es imposible controlarlos. Si los controlamos a la hora de ver las cartas tapas nos pueden indicar con sus *tells* si tienen intención de jugar esa mano o no, y adaptarnos a esa circunstancia.

5. Cuando hayas acabado de ver tus cartas y esperados los preceptivos 2 segundos intenta poner SIEMPRE la misma cara mientras pones una mano sobre otra y las levantas a la altura de tu boca. Mantén la cabeza baja. Con esta posición estas bloqueando los *tells* que puedas tener en los ojos, la boca y la nariz. También ocultas parte del cuello. Como tienes inmovilizadas las manos y bloqueadas los brazos evitas cualquier desplazamiento del cuerpo o movimiento involuntario.
6. Mantén la postura invariable durante TODA la mano. Mucho cuidado al movimiento de los hombros. Estos tienes tendencia a ir hacia delante o hacia atrás dependiendo de cómo nos vayan las cosas. Recordar, respuesta de huida.
7. Cuando decidas apostar debes saber exactamente cuanto vas a apostar, sin prisas pero sin pausa debes coger las fichas, moverlas a la mitad de la mesa y con un tono corto y neutro exclamar la apuesta a realizar. Debes practicar el tono y la forma de decir: Call, raise, re-raise o All-in. SIEMPRE igual. Una vez depositadas las fichas en mitad de la mesa debes volver a la posición original. Mucho ojo con la velocidad con la que empujas las fichas y con la que retornas a la posición original.
8. No hagas ningún movimiento mientras se esta jugando la mano e **intenta mantener la misma carencia de respiración** (ritmo de respiración). Especialmente después de un farol.
9. Evita cualquier conversación o contacto visual con otro jugador a no ser que sea absolutamente necesario. El tono de la voz es una luz de neón. Si te preguntan por la cantidad de fichas que tienes, se la dices en un tono neutro de una forma concisa, clara y corta. Siempre sin tocar las fichas ni mirar al jugador. Si quiere saber el tiempo que mire el telediario.
10. Repite este mismo patrón de comportamiento una vez tras otra y al final conseguirás 2 cosas. La primera es minimizar el riesgo de mostrar algún tell, y la segunda cosa que conseguirás es aburrir al personal.

Descubriendo Nuestros Propios tells

Debemos conocernos primero a nosotros mismos (que profundo...), para ello lo mejor es vernos en acción. A no ser que seamos PRO's y salgamos en la tele, no nos queda más remedio que grabarnos con una cámara de video y un trípode en una partida casera, para después revisar nuestras actuaciones con el fin de descubrir nuestros *tells*. Es buena idea que un amigo te ayude a descubrirlos. El encuadre de la cámara debe ser de cuerpo entero. También podemos filmar partes determinadas de nuestro cuerpo para incrementar nuestro nivel de análisis con una cámara mientras que con otra grabamos el juego completo. Después podemos editarlo y mostrar las imagen de las dos cámaras en una pantalla partida. En fin, imaginación.

Gafas de Sol y demás Accesorios

Las gafas de sol bloquean *tells* como la dilatación de pupila, variación de la orbita del ojo y movimientos de las cejas PERO más importante que tapar tus ojos a la mirada indiscreta de los demás es **camuflar tu mirada hacia los demás**.

El uso de gafas de sol nos da apariencia agresiva con lo que conseguimos disminuir las opciones de que otro jugador quiera entablar una conversación. También disminuimos las opciones de un comportamiento agresivo de otro jugador al evitar una confrontación visual.

Si decidimos usar gafas lo mejor es comprarnos unas gafas graduadas para interior.
No nos podemos permitir el lujo de perder visión

Para tapar el movimiento de las cejas hay que usar unas gafas de sol grandes o un gorra que tape esa parte de la cara. La gorra también tapa cualquier tensión que podamos sufrir en la frente. En los momentos de tensión tendemos a apretar los dientes, lo que queda reflejada en nuestra expresión facial, generalmente en la sien.

Se pueden usar jerséis de cuello alto o bufandas para taparnos el cuello. En momentos de tensión el corazón bombea más fuerte y por el cuello pasa una de las principales arterias.

En fin, utilizar o no cualquier accesorio omitiendo consideraciones estéticas se remite a la respuesta de la siguiente pregunta: ¿Lo necesito?

-“Oye Carreño mira una cosa... ¿Te estas tomando la medicación contra la paranoia?”-

Sí, un quinto cada 8 horas.

Tells por partes del cuerpo

Lista de partes del cuerpo ordenadas por nivel de *honestidad*

1. Los pies
2. Las piernas
3. El pecho
4. Los brazos
5. Las manos
6. Los ojos
7. La cara

CONCEPTO CLAVE

Los pies son la parte del cuerpo más honesta

¡Sorpresa! ¡Sorpresa! Esta si que no te la esperabas. Así que se podría decir que los pies son el espejo del alma... Reflexión sobre los espejos: Me opongo firmemente a los espejos, al sexo con fines pro creativos y a la clonación, porque todo ello hace que seamos más personas. (Adaptación libre de una cita de Borges). Borges no es el de las nueces.

Los Pies

Durante millones de años nuestros pies y nuestras piernas han sido nuestro principal medio de locomoción y nuestro principal medio de supervivencia. Y eso no se olvida de un día para otro. Nuestro sistema límbico se encarga de hacer reaccionar de la manera más adecuada nuestros pies y nuestras piernas para procurar una respuesta pasiva (quedándose quietos), activa (corriendo) o agresiva (agrediendo) ante una amenaza.

Nuestros pies son la parte más honesta de nuestro cuerpo porque NO tenemos control alguno sobre ellos cuando interactúan con nuestro sistema limbico. Fijaros que la acción cotidiana de caminar es una acción inconsciente, y os voy a decir más, cuando queremos caminar conscientemente nos resulta literalmente imposible. ¿Qué no te fías de lo que te estoy diciendo? Bien hecho. Compruébalo.

Solo cuando nuestros pies se mueven hacia una nueva persona,
nuestra aceptación (hacia ella) es genuina

-“Esto que significa”- Pues significa que realmente nos alegramos de ver a una persona cuando dirigimos nuestros pies hacia ella. Así de simple.

Como ejemplo voy a exponer el primer mandamiento del Tao del triunfador nocturno: “Cuando te presentan a una (o un grupo de chicas) tienes *verdaderas opciones* cuando la implicada dirige sus pies hacia ti, quedando de tal manera que sus hombros y sus pies queden en una posición enfrentada a la tuya. Este gesto implica que se *alegra* verdaderamente de verte. Por el contrario, cuando hablas con alguna chica y ésta no reajusta su postura corporal... es que la cosa esta malita”.

Nota: Si después de leer esto, tu juego no mejora en absoluto pero tu vida social mejora considerablemente, el autor, osease yo, reivindica un pago en refrigerios espumosos a base de lúpulo de cebada gasificado.

Pies Felices

“Me siento como un pie con calcetines nuevos.” **Jhonny Cien Pies**

La expresión “pies felices” se refiere al movimiento descontrolado hacia arriba y hacia abajo de nuestras piernas al tener una buena noticia, como por ejemplo, conectar un set en el flop. Así que podemos decir que:

Cuando un jugador muestra pies felices, es porque tiene una gran mano

-“*Muy bien, muy bien ... Oye Carreño te das cuenta que en una mesa de póquer NO PODEMOS VER LOS PIES*”- Me doy cuenta amigo. No podemos ver el movimiento de los pies directamente PERO si podemos hacerlo indirectamente. –“*¿Cómo?*”- Fijándonos en el movimiento de los hombros y de la camisa. Esto es muy importante así que os lo meto en un bonito recuadro.

Fijándonos en el movimiento de los hombros y de la camisa podemos averiguar si el jugador esta moviendo los pies

Este, como todos los demás *tells*, deben ser analizados en su contexto. Esto quiere decir que si un jugador tiene siempre *pies felices*, entonces debemos fijarnos en una variación de su conducta, principalmente en su INTENSIDAD. ¡Ups!... Esto es importante. Al recuadro.

Todos los *tells*, deben ser analizados en su contexto. Esto quiere decir que si un jugador tiene siempre *pies felices* (o cualquier otro tell) entonces, debemos fijarnos en una variación de su conducta, principalmente en su INTENSIDAD

Observaciones

1. Si un jugador decrece en la intensidad de los *pies felices* a medida que se va desarrollando la mano es señal que NO le gusta lo que esta ocurriendo.
2. Si un jugador con *pies felices* siempre para bruscamente de hacer el movimiento es señal de farol (respuesta pasiva ante una amenaza. Recordar que no le interesa llamar la atención).
3. Si un jugador pasa de una posición pasiva a una posición activa (talón elevado y puntera hacia delante. Imaginaros la posición de salida de los 100 metros lisos) es que se esta preparando para entrar en acción.
4. Cuando un jugador retrae el talón o entre cruza sus pies es señal de una mano marginal. Si hace este gesto después de una apuesta grande es señal de que esta faroleando.
5. Si un jugador se separa de la mesa y pone una pierna sobre la otra (a la altura de la rodilla) es señal de una buena mano.
6. Cuando un jugador enrosca sus tobillos entre las patas de la silla es señal de que esta jugando de farol (reacción pasiva), sobretodo si ese gesto va acompañado de un *gesto pacificador* como mover las manos sobre la pernera del pantalón.
7. Mover los pies hacia atrás es signo de debilidad.

Las Manos

Con las manos manipulamos dos partes importantes del juego: Las cartas y las fichas.

Las manos juntas hacia arriba con las yemas de los dedos tocándose en una posición de similar a la posición de rezar pero sin los dedos entrelazados significa buenas cartas

En cambio

Si juntamos las manos entrelazando los dedos es señal de debilidad

Por otra parte

Los movimientos erráticos y temblorosos son señal de muy buenas cartas

Hay que diferenciar los movimientos temblorosos de las manos por buenas cartas del movimiento tembloroso por el estrés (lo que ocurre cuando estamos faroleando). Para ello volvemos a lo de siempre:

CONCEPTO CLAVE

Para leer correctamente un *tell* hay que tener en cuenta el contexto

Cuando un jugador ve sus cartas tapadas y sus manos están estáticas PERO en cuanto ve el *flop* comienzan a convulsionar es señal de buenas cartas.

Pero

Cuando las manos de un jugador comienzan a temblar después de realizar una apuesta grande es señal de farol. Esto es especialmente cierto si va **acompañados de tells secundarios** que señalan en la misma dirección (como algún gesto pacificador asociado. Ej: Tocarse el cuello o presionar los labios)

Cuanto más rápido se cogen las fichas después de ver la(s) carta(s) más probable es que sea una mano fuerte

El personal amateur es muy propenso a hacer este tell porque no están acostumbrados a ver buenas cartas en circunstancia de presión. La gente SPRO aprende a controlar este *tell* rápidamente porque es MUY OBVIO.

Pulgares hacia arriba significan una mano fuerte

Por lo que pulgares hacia abajo significan lo contrario. Meter el pulgar en el bolsillo del pantalón y el resto de los dedos por fuera del bolsillo hacia abajo es señal de debilidad.

La Boca

“Por la boca muere el pez... y mi bolsillo tiembla cada vez que voy al dentista”.

Paco Pesca Botas

Mientras que los pies son la parte más *honest*a de nuestro cuerpo,
nuestra cara (expresión facial) es la parte más *deshonest*a

No confundir gimnasia con magnesia. No caigas en el error de creer que cuanto más expresiva sea una parte una parte de nuestra anatomía, más sincera es. Mecccc ¡¡¡ Error. Recordar que la expresión facial es territorio del neocortex, y si el neocortex fuera una persona, sería un abogado cuyo lema fuera “todo por la pasta”.

La sonrisa falsa la utilizamos por compromiso mientras que
la sonrisa franca la reservamos para los acontecimientos de verdadera alegría

¿Cómo diferenciar una sonrisa de otra?

La sonrisa de compromiso se realiza con los músculos de la cara en tensión traccionando las mejillas, mientras que la sonrisa verdadera se realiza con los músculos de la cara relajados traccionando la parte superior de los labios.

Una pista visual es que esta la verdadera sonrisa, aparte de *iluminar* la cara, muestra las encías superiores. Mientras que la sonrisa de compromiso sólo enseña los dientes.

¿Y esto que tiene que ver con el póquer?

Es prácticamente imposible sonreír de una forma verdadera cuando NO se es feliz,
y cuando las cartas no te acompañan y apuestas de farol... NO LO ESTAS

Y todo esto nos lleva a la famosa cara de póquer

Cuando alguien te pregunte por la fuerza de tus cartas, NO digas nada y NO hagas nada.
Simplemente mantén la *posición de robot* e ignora al jugador

“Aprieta los labios y sigue adelante...” **Jimmy Aki NoMekedo**

La compresión de los labios es indicativo de que el jugador desapruaba alguna acción en el transcurso de una mano

Mucho cuidado cuando un jugador involucrado en una mano cambia su compresión de labios por labios relajados, es señal de que le gusta lo que ve. Estar atentos a los *tells* secundarios.

CONCEPTO CLAVE

Morderse los labios, tocarse la boca o la nariz, lamerse los labios, morder un objeto son indicadores una mano mediocre

“Dime quien eres y te diré tu supermercado“ **BorjaMari Riquili**

La comunicación (verbal) fluida es signo de seguridad mientras que la comunicación incoherente y lenta es señal de inseguridad

¡Yo de aquí no me voy sin nada! **El alcalde de cualquier población mediterránea**

Sacar la lengua de manera sibilina (entre los dientes) es señal de querer llevarse algo

¿o_0?

Ejemplo al canto: Negociaciones en la mesa final y te ofrecen un trato.

- ¿Qué? Hacemos un trato
- No, vamos a seguir jugando

En ese preciso momento nuestro amigo saca la lengua entre los dientes... ¡Lo tenemos! Inmediatamente añadimos – “No me gusta las forma de repartir el premio.” y seguimos apretando...

Los Ojos

Los ojos no mienten por la sencilla razón que tenemos poco control sobre ellos.

Los gestos para bloquear los ojos están asociados con cosas que no queremos ver, por lo que podemos colegir que es un signo de debilidad de una mano en una mesa de póquer

Bloqueos

- Cerrar los ojos
- Protegérseles con la mano
- Desviar la mirada
- Etc

CONCEPTO CLAVE

El tiempo desde que se ven las cartas hasta que vemos el stack nos indica la fuerza de la mano

Cuando un jugador ve sus cartas y sus ojos se fijan en su stack es señal que planea apostar. Cuanto menos tiempo pase entre ver sus cartas y fijarse en su stack más fuerte es su mano.

Cuando nos gusta lo que vemos nuestras pupilas se dilatan, de lo contrario se contraen

La dilatación-contracción de las pupilas en personas con los ojos claros (verdes o azules) es más visible que en las personas con los ojos oscuros (negros o marrones)

Cuando las contracción de la pupila no es suficiente, la gente suele bizquear (inconscientemente)

Cuando un jugador bizquea tras ver su mano es señal de que NO le gusta lo que ve, señal de mano débil.

Cuando un jugado arquea las cejas (y pone los ojos como platos) es señal de mano fuerte

Por la simple razón de que cuando vemos algo que nos gusta intentamos verlo mejor.

Gestos Pacificadores

Un *gesto pacificador* son acciones que hacemos consciente o inconscientemente para tranquilizarnos. Ej: Una madre **acaricia** la cabeza del bebe mientras lo **mece** para tranquilizarlo.

Lo primero que debemos hacer es fijarnos en el patrón estándar de un gesto pacificador, de la misma manera que hacemos con los *tells*. Con el fin de descubrir **las variaciones de la intensidad** del gesto en el transcurso del juego.

Cuanto mayor es el estrés al que estamos sometidos,
mayor es la intensidad de nuestro gesto pacificador

No es lo mismo estar jugando en la mesa final del WSOP que en casa con tus amigos.

Gestos Pacificadores del Cuello

CONCEPTO CLAVE

Acariciarse el cuello es uno de los gestos pacificadores más significativos

¿Por qué?

Porque este es una parte del cuerpo con muchas terminaciones nerviosas y masajeándola disminuye la presión arterial.

Nota: Las mujeres suelen acariciarse el collar más que el cuello.

Gestos Pacificadores de la Cara

- Tocarse la cara
- Masajearse la frente
- Morderse los labios
- Rascarse la nariz
- Mesarse la barba o el pelo, etc.

Gestos Pacificadores con Sonidos

- Exhalar aire entre los labios lentamente
- Hablar de repente cuando se suele estar callado
- Hablar incoherentemente, etc.

Otros Gestos Pacificadores

- Alisarse el pantalón
- Girar compulsivamente un collar o anillo
- Abrazarse uno mismo. Ojo: Si un jugador cruza sus brazos delante de él es un gesto agresivo, no pacificador.

Tells de Intención

Expandir las orificios nasales es un indicador de que una persona va a realizar un esfuerzo físico

La preparación de un esfuerzo físico requiere de una hiperventilación, por lo que aumentamos el volumen de oxígeno al organismo abriendo la boca y expandiendo los orificios nasales. **En póquer esto significa que la persona se esta preparando para entrar en acción.**

Ej: NO es buena idea intentar robar los blinds si el BB está hiperventilando.

Cuando una persona pasa de una posición relajada a una posición en tensión se está preparando para entrar en acción

Esta adoptando las tercera respuesta ante una amenaza, luchar.

Cuando una persona esta preparada para entrar en acción tiende a desplazar sus manos hacia el centro de la mesa

En general se puede decir que nos desplazamos hacia el centro de la mesa cuando estamos incriminados en el juego y nos alejamos de la mesa cuando no.

El acercamiento a las cartas tapas, fichas o a la mesa, es señal de que la persona se esta preparando para jugar. En cambio, el distanciamiento de las cartas tapadas, las fichas o

de la mesa es señal de no querer jugar esa mano.

Muy, muy importante fijarse en las posiciones estándar de los jugadores al iniciar el juego para ver sus variaciones en el transcurso de este.

Si un jugador suele tener las palmas de las manos **hacia arriba** y después de ver sus cartas las coloca **hacia abajo** es señal de que se está preparando para jugar

Colocarse con las palmas hacia arriba también se llama la posición *del que reza*. Es una actitud pasiva y concentrada PERO no agresiva. Cualquier cambio de esta actitud nos está indicando que ha cambiado su actitud ante el juego. El jugador pasa de una actitud de “A Dios rogando” a una de “y con el mazo dando”.

La gente que se está preparando para entrar en juego suele adoptar una posición de corredor

Esto es la puntera del pie hacia delante y el talón arriba (como un corredor que se prepara para salir).

Tells Clásicos

Si un jugador ve sus dos cartas tapadas e inmediatamente mira sus fichas y/o coge sus fichas es señal de que se prepara para jugar

Sobreproteger las cartas (o las fichas) es señal de llevar una buena mano

Signos Emocionales de Exclamación

Los *tells* a continuación detallados son como los signos de exclamación (¡!) en una frase. Cuando ocurre algún tell de este tipo se esta RECALCANDO la dirección hacia la que apunta.

Movimiento compulsivo de las piernas hacia arriba y hacia abajo

Son los llamados *pies felices* y ocurre cuando estamos muy contentos por lo que vemos.

Mirar con el mentón levantado

Cuando un jugador te mira con *aire de superioridad* levantando el mentón y mirando hacia abajo es signo de una mano fuerte.

Un postura alicaída es signo de infelicidad y/o inseguridad, mientras que mirar a la gente *a la cara* es signo de seguridad

La cara levantada es signo de fuerza (y viceversa)

Las cejas arriba y ojos como platos es signo de que nos gusta lo que vemos

Es un indicio de que el jugador ha cazado un *monstruo* de mano.

CONCEPTO CLAVE

Corregir la postura sentándonos más rectos, una vez se han visto las cartas, es signo de fuerza en la mano repartida

Si tuviera que sugerir que os fijarais sólo en un tell, os recomendaría que lo hicieseis en este. Es MUY IMPORTANTE fijarse en la variación de la postura corporal de un jugador cuando ve las cartas. Repito: MUY IMPORTANTE.

TELLS

Tell 01

Descripción

Tener las fichas ordenadas.

Comentario

El jugador es organizado y disciplinado, le da seguridad.

¿Qué significa?

Carácter tight del jugador.

Tell 02

Descripción

Tener las fichas desordenadas.

Comentario

El jugador es un gambler.

¿Qué significa?

Carácter loose del jugador.

Tell 03

Descripción

El jugador esta en actitud relajada (con las manos enfrente del pecho, reclinado en la silla, etc.).

Comentario

Vamos que el amigo está allí porque ha venido.

¿Qué significa?

No tiene prisa ninguna en jugar y está esperando a big cards. Esta actitud denota un carácter de jugador *roca*.

Tell 04

Descripción

Un jugador todavía no ha recogido el bote que ha ganado cuando vuelve a apostar.

Comentario

Por lo general después de ganar un bote importante, un jugador se da por satisfecho y prefiere no jugar la siguiente mano para organizar las fichas.

¿Qué significa?

Si un jugador de estas características VUELVE a jugar la siguiente mano, la fuerza de su mano es de medio-fuerte a fuerte.

Tell 05

Descripción

Un jugador enseña sus cartas a otra persona.

Comentario

Cuando un jugador enseña las cartas a otra persona cuando ha entrado en juego, quiere demostrar a la otra persona que él juega bien pero que no tiene suerte, o bien, que con esas cartas es necesario que juegue.

¿Qué significa?

Fuerza de la mano medio fuerte a fuerte.

Tell 06

Descripción

Un jugador hace su apuesta y espera a la veas golpeando rítmicamente sus dedos contra la mesa.

Comentario

Denota impaciencia.

¿Qué significa?

Que tiene una buena mano.

Tell 07

Descripción

Un jugador hace su apuesta, te mira, esboza una media sonrisa y aparta la vista.

Comentario

La media sonrisa es de compromiso y apartar la vista es causa de la presión.

¿Qué significa?

Que va de farol (Bluff).

Nota: No confundir Bluff (farol) con Duff (cerveza televisiva: causa y solución de casi todos los problemas).

Tell 08

Descripción

Después de apostar o apostando el jugador se pone la mano en la boca.

Comentario

Está inseguro.

¿Qué significa?

Es señal de que se ha equivocado al apostar, de farol o de pensar “¡Madre mía, donde me he metido!”.

Tell 09

Descripción

Volver a mirar las cartas tapadas cuando ha habido una nueva carta comunitaria.

Comentario

Suele ocurrir a los jugadores amateurs por no memorizar sus cartas. Es muy usual verlo cuando el flop está conectado o las 3 cartas son del mismo palo.

¿Qué significa?

No se acuerda del kicker (carta secundaria) o de los palos de sus cartas.

Tell 10

Descripción

Un jugador amistoso (extrovertido) apuesta, tú le preguntas ¿Qué llevas? Y el amigo te responde de forma *brusca* “Paga y lo verás”.

Comentario

Hay que estar muy atentos a los cambios de humor de los jugadores.

¿Qué significa?

Que tiene una buena mano.

En general, un jugador que va de farol es reacio a entrar en contiendas, por lo que suele responder con una sonrisa forzada algo corto y poco convincente como “Sí”.

Tell 11

Descripción

Un jugador realiza la apuesta y da una calada larga a su cigarro exhalando el humo con la cabeza levantada y suavemente.

Comentario

Un clásico.

¿Qué significa?

Lleva buena mano.

En general los jugadores que van de farol tratan de *hacerse invisibles*.

Cualquier acción física anima a un jugador a ver una mano porque está atrayendo la atención sobre él

Tell 12

Descripción

Un jugador hace una apuesta y *recita un discurso* aparentando inseguridad.

Comentario

Un clásico. Cuando alguien comienza *a contarte su vida* y después se mete en all-in. Esto se llama “Beware of the speech”.

¿Qué significa?

Un monstruo.

Mostrar debilidad significa fuerza y mostrar fuerza significa debilidad

Tell 13

Descripción

Un jugador demuestra desinterés por la mano.

Comentario

Este *tell* es peliagudo. Hay que buscar *tells* secundarios. Hay que fijarse en la **intensidad** del desinterés.

¿Qué significa?

En un principio, siguiendo la máxima de que debilidad significa fuerza, este *tell* se puede interpretar como que el jugador tiene una buena mano y va a entrar en acción.

Tell 14

Descripción

El jugador ve el flop e **inmediatamente** mira hacia otro sitio.

Comentario

Es un clásico.

¿Qué significa?

Ha conectado su jugada.

Tell 15

Descripción

Un jugador de detrás de ti muestra un *desinterés moderado* por tu apuesta.

Comentario

Este *tell* es más común entre SPRO's.

¿Qué significa?

Tiene una buena mano y no quiere hacer nada para llamar la atención.

Tell 16

Descripción

Un jugador no aparta la vista del flop.

Comentario

Aparentar estar interesado en el flop es una maniobra para disuadir la apuesta de lo demás jugadores.

Pensemos un poco (el que no este acostumbrado que lo intente por lo menos). Si tuviésemos una buena mano, ¿Nos interesaría llamar la atención de esta forma, o nos interesaría no llamar la atención y engatillar al personal?

¿Qué significa?

Farol.

Tell 17

Descripción

Un jugador toca sus fichas simulando prepararse para apostar cuando aun no es su turno.

Comentario

Está simulando fuerza.

Esto no está penalizado pero se considera de mal gusto entre los demás jugadores.

¿Qué significa?

No le interesa que nadie apueste delante de él.

Tell 18

Descripción

Un jugador te mira mientras realizas la apuesta.

Comentario

Generalmente los jugadores que miran como realizas la apuesta suponen una amenaza menor que los jugadores que no lo hacen.

¿Qué significa?

Mano débil.

Un truco de los PRO's es toquetear las fichas mientras están pensando si van a apostar o no mientras se fijan en la reacción del contrario. Si el otro jugador extiende su mano prematuramente es señal de debilidad.

Tell 19

Descripción

Un jugador mantiene la mirada fija en sus cartas.

Comentario

Un clásico.

¿Qué significa?

Debilidad.

-“*Oye Carreño, esto es siempre así?*”- Pues no. Ya os he dicho que

Debéis fijaros en el modo de juego estándar del jugador para tener en cuenta sus **variaciones** y cambios en su **intensidad**

-“*¡Pues menuda ayuda!*”- Ya te digo.

Tell 20

Descripción

El jugador intenta recoger el bote sin haber dicho tú “fold”.

Comentario

Este gesto denota inseguridad.

¿Qué significa?

Debilidad.

Tell 21

Descripción

Un jugador vuelve a mirar sus cartas tapadas mientras tú te preparas para apostar.

Comentario

Denota inseguridad.

¿Qué significa?

Farol.

Tell 22

Descripción

Un jugador realiza su apuesta mediante movimientos exagerados (inusual énfasis).

Y/O

Un jugador acompaña su apuesta con un tono optimista o autoritativo.

Y/O

Un jugador apuesta rápidamente (aparentando seguridad).

Comentario

Su intención es intimidar al resto de los jugadores.

OJO: Cuando un jugador ha realizado un farol es cuando intenta hacerse invisible y no llamar la atención, pero esto ocurre **DESPUÉS** de haber apostado. En el transcurso de la apuesta simulará fuerza.

¿Qué significa?

Debilidad.

Tell 23

Descripción

Un jugador realiza su apuesta **desliz**ando *sigilosamente* las fichas.

Y/O

Un jugador acompaña su apuesta con un tono negativo, lloriqueos y demás martingalas.

Y/O

Un jugador apuesta lentamente (aparentando inseguridad)

Comentario

Su intención es NO llamar la atención, y en el caso de hacerlo intenta dar lastima.

¿Qué significa?

Fuerza.

<p>A nivel SPRO's una apuesta moderadamente más agresiva que las demás, realizada sin fijarse en ningún jugador concreto (o a uno que no supone una amenaza), suele indicar un farol. En cambio, si la actitud del jugador mientras apuesta es más desafiante y dirigida específicamente a un jugador que aparenta tener buenas cartas, suele indicar una buena mano</p>
--

Tell 24

Descripción

Un jugador realiza un chasquido en el transcurso de la mano.

Comentario

Este *tell* se llama “Pokerclack”.

¿Qué significa?

Fuerza. El jugador tiene un monstruo.

Tell 25

Descripción

Un jugador alterna las fichas con las que hace las apuestas.

Comentario

Cuando tienes que apostar 100\$ en fichas, lo puedes hacer usando 1 sola ficha de 100\$ o 10 fichas de 10\$.

¿Qué significa?

Si el jugador alterna las fichas puede ser casual y puede que no lo sea (casi siempre me inclino por esta opción). Aplicando la máxima de **debilidad significa fuerza y viceversa** podemos colegir que usar sólo una ficha para apostar impresiona bastante menos que si usamos 10 fichas, por lo que hay que tender a pensar que si el jugador apuesta sólo una ficha esta aparentando debilidad, lo que significa que quiere

que le veamos la apuesta. Si por el contrario apuesta 10 fichas esta aparentando fuerza, lo que significa que no le gustaría que le viésemos la apuesta.

Tell 26

Descripción

Un jugador te ve la apuesta *inmediatamente* después del flop.

Comentario

Si el jugador tiene una gran mano, lo más normal es que aumente la apuesta (raise) después de pensar un poco, si no tiene juego lo más normal es que tire las cartas (fold) después de maldecir su mala suerte, lo que conlleva algo de tiempo.

¿Qué significa?

Proyectos. Sobre todo si le das las odds que necesita.

Las leyes de Caro

CONCEPTO CLAVE

Los jugadores simulan lo contrario de lo que tienen,
por lo que tú tienes que hacer lo contrario de lo que ellos quieren que hagas

Ley #1

La organización o desorganización del stack (pila de fichas) es un indicativo de su carácter. Si lo tienen ordenado, significa que son organizados y de carácter conservador (tight), si por el contrario, lo tienen desorganizado, denota un carácter loose.

Ley #2

Los jugadores suelen comprar las fichas de un modo indicativo de su estilo de juego. Si las compran exhibiéndose, tienen un estilo agresivo; si las compran ocultándose, tienen un estilo conservador.

Ley #3

Un jugador que enseña sus cartas a otra persona es improbable que este faroleando.

Ley #4

Una apuesta temblorosa debe imponer respeto.

Ley #5

Sin *tells* contradictorios, hay que ver una apuesta que ha hecho un jugador que se tapa con la mano la boca.

Ley #6

Una sonrisa genuina significa una buena mano, mientras que una sonrisa forzada significa una mano mediocre.

Ley #7

Cuanto más amigable sea un jugador, más apto es para farolearle.

Ley #8

Un jugador mira discretamente sus fichas cuando esta considerando apostar, y casi siempre es porque la última carta le ha ayudado.

Ley #9

Si un jugador mira las cartas y pasa automáticamente, es improbable que su mano haya mejorado.

Ley #10

Su un jugador mira la cartas y apuesta automáticamente, es improbable que este faroleando.

Ley #11

Haz lo contrario de un jugador que fingiendo debilidad quiera que le veas la apuesta.

Ley #12

Haz lo contrario de un jugador que fingiendo fuerza quiera que NO le veas la apuesta.

Ley #13

Los jugadores que te miran fijamente suponen una menor amenaza que un jugador que evita tu mirada.

Ley #14

Los jugadores que miran fijamente a sus cartas tienen generalmente una mano débil.

Ley #15

Los jugadores que manipulan sus fichas cuando no es su turno de apostar tienen generalmente una mano débil.

Ley #16

Un jugador weak (débil) que intenta recoger el bote prematuramente probablemente este faroleando.

Ley #17

Un jugador que muestra sus cartas prematuramente es generalmente porque tiene una mano débil.

Ley #18

Un jugador que después de apostar vuelve a mirar sus cartas mientras tú te estas preparando para apostar esta probablemente faroleando.

Ley #19

Una forma de apostar exagerada suele significar debilidad.

Ley #20

Una forma de apostar educada suele significar fuerza.

Ley #21

Cuando dudes donde sentarte, siéntate detrás del dinero.

Ley #22

Cuando existen *tells* contradictorios, el jugador está actuando. Determina cuál es el *tell* que quiere mostrarte y haz lo contrario.

Ley #23

Una apuesta sin mirar a nadie suele ser un farol.

Ley #24

Cuidado con las apuestas acompañadas de sonidos lastimeros.

Ley #25

No veas un *Pokerclack*.

Nota: La traducción no es literal.

Nota2: Este artículo no es de un medicamento.

Últimos Comentarios

El problema de los *tells* es que hay que calibrar previamente al jugador. No se puede tomar al pie de la letra lo que se dice sobre los *tells* porque la fuerza de una mano es una opinión, por lo que es totalmente subjetiva. Esto quiere decir que

Si crees que tienes una buena mano, vas a reaccionar como si la tuvieras

Este es el principal problema cuando un SPRO o PRO se enfrenta a jugadores amateurs.

Por eso

Es muy importante calificar el nivel técnico de los jugadores

No hay que olvidar que

NO todos los *tells* están relacionados con lo que ocurre en la mesa

Si el jugador tiene la cabeza en *otra parte*, es esa *otra parte* la que le va a hacer reaccionar y NO lo que esta ocurriendo en la partida. Ej: Un jugador recibe una llamada de teléfono y queda visiblemente afectado. A partir de ese momento hay que recalibrar sus acciones.

Hay que establecer un comportamientos estándar para cada jugador

Es MUY IMPORTANTE establecer unas líneas generales, unos comportamientos “tipo” para cada jugador con el fin de poder observar variaciones en su comportamiento en el transcurso de la partida. Esas variaciones suelen ser en LA INTENSIDAD de sus *tells*.

Hay que fijarse en

- Su forma de sentarse
- Su postura estándar
- Donde apoya las manos
- Su comportamiento a la hora de hablar (locuaz o callado junto a su tono)
- Etc

Hay que fijarse en los *tells* durante TODA la mano

Las variaciones de un tell que muestre fuerza en una mano a otro que demuestre debilidad (y viceversa) son **MUY SIGNIFICATIVOS**. El momento de fijarse es **inmediatamente** después que haya una nueva carta en la mesa. Recordar que el tiempo estimado de reacción del sistema límbico suele estar entorno a 2 segundos.

En caso de conflicto a la hora de interpretar un tell (*tells* enfrentamos), la primera reacción suele ser la mas honesta

Cuando un jugador realiza más de un tell y estos no apuntan al mismo camino, el primer tell que ha realizado el jugador suele ser el más honesto porque esta producido por su sistema límbico, mientras que el resto esta producido por el neocortex.

Los *tells* simulados suelen ser antinaturales y exagerados

Bibliografía

“Caro’s book of poker tells” por **Mike Caro**
“Read‘em and reap” por **Joe Navarro**

EL
ARTE
DE
LA
GUERRA

“En verdad querido Lucilio te digo, que la vida es una batalla” **Seneca**

Decálogo

“Conoce al enemigo y concóctete a ti mismo, y en cien batallas, no estarás jamás en peligro”

“Cuando no conozcas al enemigo, pero te conozcas a ti mismo, las probabilidades de victoria o de derrota son semejantes”

“Si a la vez ignoras todo del enemigo y de ti mismo, ES SEGURO que estas en peligro en cada batalla”

“El arte de usar tropas (fichas) en combate consiste en esto:

Si estás en superioridad de 10 a 1, cerca al enemigo;

Si es de 5 a 1, atácalo;

Si es de 2 a 1, divídelo;

Si las fuerzas son parecidas, presenta batalla;

Si eres inferior en número debes ser capaz de comprender la retirada.

Si tus tropas están en situación de inferioridad, evita que de momento el enemigo tome la iniciativa del ataque. Luego podrás con toda probabilidad sacar partido de alguno de sus puntos débiles. Apela entonces a todos tus recursos y busca el triunfo con firme determinación”

“El que conoce cómo manejar un ejército (stack) grande y uno pequeño será el vencedor”

“El que conoce cuándo puede combatir y cuándo no, será el vencedor”

“Todo el arte de la guerra está basado en el disimulo”

“Rendir al enemigo sin combatir es el sùmmum de la habilidad”

“Por esta causa, el general competente busca que sus tropas se aprovisionen del enemigo, porque un quintal de víveres arrebatado al enemigo equivale a veinte de los suyos”

“Como norma general, en una batalla utiliza tu fuerza normal para entablar combate, y usa tu fuerza extraordinaria para triunfar”

Sun Tzu ha dicho...

“Cuando se poseen medios insuficientes, lo adecuado es la defensa, cuando se poseen medios abundantes, el ataque” (...) “Cuando se repliegue prepárate a luchar contra él; cuando sea fuerte, réhuyelo”

Axioma básico: Atacar a quien tiene menos fichas, y evitar la confrontación con quien tiene más fichas. Debes saber en todo momento a quien atacar y a quien dejar en paz.

“Cuando un comandante en jefe, incapaz de medir a un adversario, emplea una fuerza limitada para atacar una importante, o tropas débiles para atacar a fuertes, será vencido”

Si no sabes a medir la fuerza de tu adversario (leer la mano) serás vencido.

“Todo el arte de la guerra está basado en el disimulo”

Simula tener juego, cuando no lo tienes, y simula que no lo tienes, cuando lo llevas.

“El triunfo es el principal objetivo de la guerra, Si se pospone demasiado, las armas se embotan y la moral decae. Cuando las tropas ataquen a las ciudades estarán es el límite de sus fuerzas” (...) “Por norma general, el que ocupa primero el terreno y espera al enemigo tiene la posición más fuerte; el que llega más tarde y se precipita al combate se halla debilitado”

Importancia de tener suficientes fichas para no precipitarse y jugar forzados. Siguiendo las indicaciones de Harrington se sobrevive, pero no se vive. Las pautas de las zonas y los colores son UNA REFERENCIA para el torneo, y así hay que comprenderlo. No podemos esperar a que nos entren las cartas maravillosas que nos hagan doblar, porque cuando me entren A MÍ, ¿Qué te hace suponer que también le ha entrado a alguien cartas buenas y peores que las mías? Hay momentos en el juego en que hay que atacar, PORQUE HAY QUE ATACAR. Hay que tener una buena razón para dejar pasar una situación de EV+.

“Aquí Sun Tzu insiste... que si hay algo importante es la divina rapidez”

De nada nos vale sobrevivir si nuestro stack es mucho menor en relación al de los demás, porque en el final del juego estamos perdidos de antemano. **Hay que jugar para ganar fichas y en cuanto antes las tengamos mejor.** No se pueden desaprovechar situaciones con EV+. La gente que dice frases como: “Siempre me quedo en la burbuja” es PORQUE JUEGAN PARA QUEDARSE EN LA BURBUJA.

Con respecto a leer libros y seguir a tal o cual autor... Todo eso está muy bien porque son una ayuda en el comienzo, pero un estorbo en nuestro desarrollo personal, por lo que todas las personas comprometidas con su evolución están condenadas a acabar solas recorriendo su propio camino.

“Por esta causa, el general competente busca que sus tropas se aprovisionen del enemigo, porque un quintal de víveres arrebatado al enemigo equivale a veinte de los suyos”

Esto es extremadamente importante de comprender, cuando ganas un bote, alguien ha perdido fichas, y cuando se tiene las justas, una mínima pérdida supone una GRAN pérdida. El que gana, aunque sea un bote pequeño, GANA MUCHO, porque no sólo tiene más fichas, sino que se las quita A LOS DEMÁS mermando sus recursos y metiendo presión. Esto se ve muy bien en el comienzo de un torneo on-line estándar, con 1500 fichas y blinds subiendo cada 10 minutos (y no digamos un torneo turbo). Si tienes 1500 y ganas un bote pequeño PARECE que no has ganado nada, PERO si lo pierdes, entonces eres consciente que si vuelves a perder otro bote pequeño las cosas se van a poner muy feas, porque la próxima vez que entres a jugar estarás en el límite de la línea de no retorno, y acabas de comenzar.

“La confusión aparente resulta del orden, la aparente cobardía del valor y la debilidad de la fuerza.

Tu mu, este versículo significa que si deseas fingir el desorden para engañar a un enemigo, hay que estar bien disciplinado, sólo entonces se puede simular confusión. El que quiere fingir cobardía y mantenerse al acecho del enemigo, debe ser valiente, porque sólo así podrá simular el miedo. El que quiera parecer débil para hacer arrogante a su enemigo debe ser fortísimo, solamente así podrá fingir la debilidad.”

Importantísima reflexión que nos obliga a conocernos a nosotros mismos antes de trazar un plan de actuación, porque engañar a alguien haciéndole creer que somos más débiles que él, nos obliga a ser MUCHO MÁS FUERTES después.

“Provoca la ira de su general y desorientalo”

Cualquiera que se deje llevar por sus emociones, no esta en las mismas condiciones que quien mantiene la cabeza fría a la hora de tomar la decisiones, por lo que nos conviene que los demás jugadores NO TENGAN LA CABEZA FRIA.

“Si está unido, divídelo”

Aísala antes de atacar. Divide y vencerás.

“Si las tropas aniquilan al enemigo es por que están frenéticas”

Si hay algún villano que va de all-in en all-in es que está “on tilt”.

“Trata bien a los prisioneros y cuídalos”

No humilles al adversario derrotado. Es importante aprender a perder, pero también lo es aprender a ganar.

Sun Tzu ha dicho...

“Si el ejercito emprende largas campañas, los recursos del Estado se agotarán”

Cuestión de ganancias por hora. Si nos embarcamos en torneos gigantes no vamos a sacar los mismos beneficios que si jugamos torneos más pequeños y/o MÁS RÁPIDOS. No podemos pretender ganar nuestro “sueldo” jugando el WSOP o el EPT... creo que esto a nadie se le escapa. Hay que jugar torneos dentro de nuestro bank y lo más cortos posibles para optimizar nuestras posibilidades de aumentar nuestro beneficio.

“Se saquea al enemigo porque se desean sus riquezas”

Este juego no es un juego de egos, no es personal. Lo único que debemos hacer es quedarnos con sus fichas.

“No tener ni idea de las cuestiones militares y participar en la administración confunde a los oficiales”

Esta reflexión se aplica a los dueños de casinos y organizadores de torneos de “pan y pescao frito”, quienes las únicas cartas que han visto son las que les envía su banco para que se regocijen de su flamante cuenta corriente.

Sun Tzu ha dicho...

“Colócalos en aprietos y acósalos”

Si tienes más fichas, presiónalos.

“Sí se conocen casos de precipitaciones atolondradas en la guerra, pero nunca hemos oído hablar de una operación hábil que se prolongase” (...)
“Si el general no se siente capaz de controlar su impaciencia y ordena a sus hombres trepar las murallas como enjambre de abejas, morirán un tercio de ellos sin que la ciudad se rinda. Esta es la fatal consecuencia de los ataques de esta clase”

Mala estrategia del cheap-leader. Recordar que siendo cheap-leader debemos meter presión y debemos jugar más de lo habitual, PERO debemos jugar con garantías y cuando así lo estimemos oportuno. Hay que templar los nervios y no dejarse arrastrar por la precipitación.

“Como norma general, en una batalla utiliza tu fuerza normal para entablar combate, y usa tu fuerza extraordinaria para triunfar”

Aprovecha tu superioridad en fichas para entablar combate, y tu extraordinaria fuerza (fichas) para triunfar.

Sun Tzu ha dicho...

“De esta manera, los que son expertos en el arte de la guerra someten al ejercito enemigo sin combatir, conquistan las ciudades sin efectuar el asalto y derrocan un Estado sin operaciones prolongadas” (...) “Rendir al enemigo sin combatir es el súmmum de la habilidad”

La mejor mano es la que no se juega

Siempre hay que dar una oportunidad para la rendición, y eso implica que debemos medir bien la cantidad del raise que hacemos. Si no es suficiente, estamos dando odds para que nos vean y mostrando debilidad, si apostamos demasiado, quizás nos salga demasiado cara la mano. De nuevo aparece el concepto de “metron”, la medida exacta por la que abogaban los estoicos. Ya sabéis, nada nuevo bajo el sol ;-)

Como información general os diré que estos personajes se llamaban estoicos porque quedaban en una puerta que se llamaba Estoa para charlas de sus cosas... que si mi mujer no me hace caso, que si el niño ha suspendido matemáticas (eso era grave) y que si la Tierra tiene alma, vamos lo típico de una charla entre amigos.

Nota: Yo me considero un Estoloico, porque cuando me da por reflexionar sobre el mundo, me atizo una botella de Estola.

“ El que sobresale en las victorias sobre sus enemigos vence antes de que las amenazas de éstos se concreten” “Combatid sus planes en sus inicios” (...) “<<El supremo conocimiento en el arte de la guerra es combatir los planes del enemigo>> Todos los generales confesaron: “Esto excede de nuestra comprensión”

Piensa que la lucha real no está en cada mano, sino en la lucha de estrategias, independiente de las manos con las que juegues. Siempre que se juega como no se tenía pensado, se juega mal.

Ej. Si dejas que un “bastardo” (villano loose aggressive) se lleve el dinero muerto y se haga fuerte en fichas te va a machacar el resto del torneo. La estrategia correcta es impedir que el bastardo apile fichas luchando con el por el dinero muerto.

Sun Tzu ha dicho...

“Contra los más inconscientes lanzad vuestros afectivos más fuertes”

Si te va a ver la apuesta, apuestes lo que apuestes... apuéstalo todo.

“El que es prudente y guarda a un enemigo que no lo es, será el triunfador”

Deja que el imprudente se líe el solo...

Sun Tzu ha dicho...

“Muy de mañana el espíritu está lleno de ardor, durante la jornada va decayendo el interés y, por la noche los pensamientos se dirigen al hogar”

Reflexión apropiada para torneos presenciales largos en ciudades donde no se ubica tu bar de costumbre. Esto nos ocurre a TODOS, pero en estas circunstancias hay que comprender que tu casa está encima de tus pies.

“No pongas trabas en el camino de un enemigo que se dirige hacia su tierra”

Al enemigo que huye, puente de plata. Si te da la impresión que se va a retirar de la mano, NO LE DIGAS NADA que pueda hacerle cambiar de opinión. Por norma general en estos casos, lo mejor es simplemente, no hacer nada. Deja que la inercia de su duda siga su curso.

“Hay que saber la forma de mantener a sus oficiales y a sus hombres en la ignorancia de sus planes. Sus tropas pueden compartir la alegría del triunfo, pero no la preparación de los planes”

Al final, comparte la alegría del triunfo, PERO en el principio no digas nada a nadie de la estrategia que piensas hacer en el torneo.

“El orden y el desorden son consecuencia de la organización, el valor y la cobardía de las circunstancias, y la fuerza o la debilidad de los despliegues.”

Esta reflexión habla de la organización del torneo, stacks y estrategias respectivamente.

“Cambia tus métodos y modifica tus planes, a fin de que nadie sepa lo que pretendes”

Varía el juego de un torneo a otro e inventa estrategias falsas a quien te pregunte, recuerda que las preguntas no son indiscretas, lo son las respuestas.

“Atácalo en donde no esté preparado, avanza por donde menos se lo espere”

Ataca en cuanto empiece el torneo, justo antes de los descansos, en las burbujas, etc. Siempre que te acompañen algo las cartas y la posición, en defecto de estas circunstancias, la cachiporra del Capitán Cavernicola puede valer.

Sun Tzu ha dicho...

“Es imprescindible dejar una salida al enemigo sitiado. Enséñale que existe una posibilidad de salvación y hazle comprender que existe una solución diferente a la muerte. Después atácalo.”

Acabas de leer la definición de *fold equity* según Sun Tzu.

“Cuando las bestias salvajes están acorraladas se baten con la energía que les da la desesperanza. ¡Cuándo más válido es esto tratándose de hombres! Si saben que no hay otra salida, combatirán hasta la muerte.”

Atención cuando atacas a short stacks, sopesa bien si les queda esperanza (fichas) o han pasado la línea de no retorno. Si aún tiene esperanzas, esperaran a mejor ocasión y te darán las fichas, pero si no tienen suficientes, entrarán en all-in.

“La certeza de tomar lo que atacas quiere decir atacar un punto que el enemigo no protege. La certeza de conservar lo que defiendes se halla en defender un punto que el enemigo no ataca” (...) “Por eso un enemigo no sabe defenderse de los que son expertos en el arte de atacar y tampoco sabe dónde atacar a los que son expertos en el arte de defenderse”

Defensa y ataque de los blinds.

*Sun Tzu ha dicho... **En la mesa final***

“Si los parlamentarios del enemigo pronuncian discursos llenos de humildad, pero continua con sus preparativos, es que va a avanzar.”

Que si tal, que si cual, que si paramos ahora o después, que si esperamos al administrador (o al director del torneo), que si... que si... y el amigo sigue robando las ciegas...

“Si las palabras de sus enviados son engañosas, pero el enemigo avanza con ostentación, es que va a retirarse”

Villano típico que APARENTA no querer ningún trato.

“Si los enviados hablan en términos corteses, es que el enemigo desea una tregua”

Cuando la arrogancia deja paso a la humildad es que algo quiere o algo teme.

“Si el enemigo solicita una tregua sin acuerdos previos, trama algo”

Te está tanteando.

“Si del campamento enemigo se escapan clamores nocturnos, es que tiene miedo”

Cuanto más nervioso estás, más hablas.

“Respetar al pie de la letra los tratados y así los aliados con toda seguridad me ayudarán”

Respetar los pactos

“Cuando el mundo está en paz, un hombre de bien mantiene su espada al alcance de la mano”

NUNCA hay que confiarse. Nietzsche lo llama mantenerse en una actitud de “calma hostil” y mi padre dice que “hasta que no pasa el último cura no se acaba la procesión” ☺. Hasta que no se acaba el torneo, no hay que bajar la guardia.

Sun Tzu ha dicho...

“Prohíbe las prácticas supersticiosas, liberando así al ejercito de la duda”

Amuletos de la suerte y demás historias.

“Los buenos jefes son temidos y amados a la vez. Es así de simple”

Los buenos jugadores, también. Es así de simple.

“En la batalla sólo existe la fuerza extraordinaria y la fuerza normal, pero sus combinaciones son ilimitadas y no hay ser humano que pueda aprenderlas todas”

Llegar a dominar el juego puede que nos lleve, al menos, una vida.

“Tu meta es tomar intacto todo bajo el cielo”

Ese es tu límite. A ello.

JCarreño dice...

<< Y ciertamente, nadie esta tan equivocado como cuando cree tener la razón,
porque las matemáticas sólo son un punto de apoyo
y la filosofía no es más que un sofisticado juego de palabras.

A veces tengo la impresión de tener ideas propias.
Eso me ocurre a veces...>>

