

MANUAL
DE
S'and'G
No
Limit
Hold'em
2ª Edición
Por
JCarreño

INDICE

Introducción	01
Consideraciones Sobre los Premios y el Rake	01
Premios	01
Rake	02
Bankroll	03
ROI	03
Beneficios	06
Bankroll Aconsejado	06
Consejos para Empezar	07
¡Comienza el Show!.....	08
1ª Etapa	14
Manos Especificas	15
Cómo Jugarlas	15
Proyectos	15
Parejas	16
Parejas Menores/Medias	16
Big Cards (Premium)	17
AA.....	17
KK	18
QQ	18
AK	19
2ª Etapa	20
Blinds: Ataque y Defensa	21
Ataque	21
Defensa	23
Manos Específicas	24
La Burbuja	25
Stack Pequeño	25
All-in Directo	25
All-in Indirecto	25
All-in en la Zona Roja.....	26
Stack Medio	26
Stack Grande	26
El Juego en la Burbuja.....	27
Neófito	27
Jugador Medio	28
SPRO's.....	28
Los Premios	33
Tres son Multitud	33
Conclusiones	34
Head-Up	35
El Small Blind	35
Sin Cartas	35
Con Cartas	36
El Big Blind	38
Manos Buenas	38
Conceptos	39
Errores Comunes	39
All in ¿?	40

Indice

Fold Equity	40
El Cheap Leader	41
Cheap Leader: Estrategia	42
Historia de un Cheap Leader	43
Sistemas de Referencia	44
M	44
Q	45
Las Zonas de Harrington	45
Zona Verde	45
Zona Amarilla	45
Zona Naranja	45
Zona Roja	45
S'n'G: Referencias	46
Agradecimientos	47

Introducción

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

Un Sit&Go es un torneo de póquer de una sola mesa. Al contrario que sus hermanos mayores, los torneos multimesas (MTT), los S&G no tienen un horario preestablecido, por lo que da comienzo cuando se inscriben todos los participantes, es decir, 10 jugadores en una mesa de full ring.

Existe mucha variedad de S'n'G. Dependiendo de la cantidad de jugadores los podemos encontrar de 10 jugadores, de 6 jugadores, de 2 jugadores (Heads-up), multimesa desde 18 jugadores, etc. Dependiendo del tiempo en el que se incrementan los blinds pueden ser regulares o turbos.

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

Los S&G pueden jugarse en cualquier modalidad de póquer, lo que ocurre es que hay algunas modalidades en el que el S&G o MTT es más adecuado y/o tiene más sentido.

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

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

Consideraciones Sobre los Premios y el Rake

Premios

Los premios se van a repartir de la siguiente manera:

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

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

- 1°-50\$;
- 2°-30\$;
- 3°-20\$

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

Rake

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

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

Listado estándar de mesas y sus rakes (recordar que cada casino tiene sus propias mesas y sus propios rakes pero generalmente suelen ser parecidos)

Micro-limites (rake de 20%)

- \$0.50 + \$0.10
- \$1 + \$0.20
- \$2 + \$0.40
- \$6 + \$1

Mesas Low Limit (rake de 10%)

- \$10 +\$1
- \$20 +\$2
- ...
- \$90 +\$9

Mesas High Limit (rake menor de 10%)

\$100 + \$9
\$200 + \$15
\$300 + \$20
\$500 + \$30

Bankroll

ROI

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

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

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

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

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

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

Observaciones

- El ROI tiene sentido cuando hemos jugado un número significativo de partidas
- Es conveniente tener diferentes ROI's para los diferentes niveles en los que jugamos
- El ROI se utiliza *sólo* en torneos debido a que tiene una inscripción fija en relación con un premio.
- El ROI no se utiliza en fixed.
- ROI es el compañero de McCoy, que es el malo malo de la peli "Cabalgando con McCoy" lol; ; ; Alloooooo Silverrrr Ou Weiiii ; ; ; Pum, pum pum (disparos)

Beneficios

Tabla de benéficos esperados

Mesa	ROI
11s	20%
20s	15%
33s	10%
55s	8%
109s	7%
215s	6%

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

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

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

En definitiva funcionamos igual que el taller de la esquina, cobramos por hora. Jugando en S&G la cosa no está muy clara, porque si me guió por el ROI puede ocurrir que tenga un porcentaje altísimo PERO gane poco por hora y no me compense jugar. Y entonces llevo internet... y las multimesas. Cualquier jugador que quiera sacar algún rendimiento a los S&G debe jugar en modo multimesa.-“¿Cuántas mesas? AAAmigo, ya tenemos el temita. Vamos a distinguir dos perfiles de jugador:

a) Novato

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

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

b) SPRO (semi-pro)

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

En cascada

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

En set

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

Factores a tener en cuenta

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

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

1.- La capacidad de nuestro monitor

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

2.- Nuestro nivel de juego

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

3.- Nuestra capacidad de análisis rápido

No todos somos iguales, o más bien, todos somos iguales porque todos somos diferentes. Cada persona de este bendito mundo tiene unas cualidades más desarrolladas que otras. Cuando juegas en muchas mesas debes ser capaz de tomar

una decisión en segundos. Nuestra capacidad para realizar este proceso nos va a limitar la cantidad de mesas que podemos abrir.

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

Bankroll Aconsejado

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

Consideraciones sobre el bankroll

- Hay que evitar sentarse en las mesas donde hayan jugadores ganadores
- Las decisiones erróneas en la burbuja tienen un impacto directo sobre nuestro margen de beneficios
- La clave para aumentar las ganancias por hora es jugar en más mesas.
- Los s'n'g turbos son más rápidos que los regulares por lo que ayudan a incrementar las ganancias.
- El nivel de S'n'G es relevante a la hora de hablar de beneficios.

Tabla de Bankroll Aconsejado

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

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

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

Bueno, bueno, buenooooo... y dónde está ese optimismo ☺. Antes o después nos haremos una máquina del nivel más miserable de S&G y queremos subir. Entonces surge la pregunta: ¿Cuándo? La respuesta es cuando tengamos conocimientos y bankroll suficiente como para subir de nivel. Personalmente os digo que conocimiento tengo más

bien poco por lo que me oriento por la segunda observación, el bankroll. Hay que subir cuando se tenga 20 veces el buy-in de la mesa superior. Ej: Tengo 12\$ para jugar en 0.50\$+010\$, cuando tenga 24\$ (1.2\$ x 20, ya que el buy-in superior es de 1\$+0.20) subiré de nivel.

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

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

Consejos para empezar

No te compliques la vida

Aprende 4 conceptos y no te salgas de ellos.

No entres “on tilt”

Los S'n'G son una variante con mucha varianza, y debes comprender que aunque juegues correctamente y todas tus movimientos tengas EV+ puedes encadenar una mala racha. NO hay problema. Tu problema es revisar las manos y verificar que no te has equivocado en alguna decisión.

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.

No abuses de la robación

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. Puedes robar una vez, dos veces... pero a partir de la tercera vez que lo intentes consecutivamente el rango con el que un villano te va a ver la puesta se amplía considerablemente. Este error lo suele hacer el cheap leader (el que tiene el stack mayor) cuando se obsesiona con quedarse con todas las fichas rápidamente.

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

TURN: 2♠-9♣-3♠-8♣

Sigues teniendo top pair con un kicker decente y proyecto de color.

Posición	Stack	Accion 1	Accion 2
BB	1340	Check	Call (All-in)
UTG	1340	Fold	
UTG+1 (yo)	1340	Check	Call (All-in)
UTG+3	1340	Fold	
UTG+4	1340	Fold	
UTG+6	1340	Fold	
Button	1340	Raise (All-in)	
	POT	2580\$	5260\$

RIVER: 2♠-9♣-3♠-8♣-K♥

Todavía tengo la segunda mayor pareja.

SHOWDOWN

BB = 3♥-8♦ WINNER

Yo = J♠-9♠

Button = A♠-A♥

MOVIOLA

Error 1

Nuestro amigo del Button tiene pareja de ases y comete el error de apostar 4 Big Blinds (BB) ¡en la PRIMERA apuesta pre-flop del S&G! Queridos amiguitos y aficionados a la Jennifer Lopez en general, el famoso raise de 4xBB es sólo una ORIENTACIÓN en ningún caso está escrito con letras de fuego en la puerta del Infierno.

Vamos por partes y poco a poco, como le gusta a Jack. 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 \$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) 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.

¿Dónde está el error de nuestro amigo con pareja de Ases en sus cartas tapadas? Pues en la cantidad que apuesta en el raise, a todas luces insuficiente. Cuando hay tal desproporción entre las fichas y las ciegas (los blinds) el sistema de referencia es el bote, no las BB. Y os voy a decir lo mismo pero lo voy a meter en un cuadrado:

Quando hay una desproporción entre las fichas (de todos los jugadores) y las ciegas (los blinds) el sistema de referencia es el bote

¿Cuánto debiera haber apostado nuestro amigo de la pareja de Ases? Como mínimo la cantidad del bote y en este caso sería aconsejable hacer una apuesta mayor que el bote, debido a que los stacks de los jugadores al principio del torneo son muy grandes en relación a los blinds. Con parejas de ases interesa jugar contra uno o dos jugadores, no más.

Error 2

Mis cartas: J♠-9♠
FLOP: 2♠-9♣-3♠

Tienes top pair y proyecto de color. El amigo del BB apuesta 40\$ y nos llega el turno a nosotros. En el bote hay 720\$ y nos encontramos con top pair y proyecto de color. ¿Qué hacemos? Call. Mecccc;!!! Error. Si es que eso ya lo sabía yo, no puedo sacarme de casa. Vamos a ver amigo mío, (me hablo a mi mismo), si sólo tuviéramos un proyecto de color, sería razonable hacer call, PERO encima tenemos top pair con un kicker decente. Tenemos muchísimo juego.

Con jugada hecha y bote grande, hay que ganarlo inmediatamente. Para ayer es tarde.

¿Cuánto debiéramos haber apostado? $\frac{3}{4}$ del bote o el bote hubiese sido una buena apuesta.

Error 3

Nuestro amigo del BB caza unas dobles en el turn y se le ocurre la brillante idea de hacer slowplay, ¿por qué no? Pues no, porque resulta que el flop lo ha visto la mesa entera. De una mesa entera la probabilidad te dice que al menos 2 personas tienen cartas suited y muy probablemente una de ellas haya visto el raise del amigo button porque tiene precisamente un proyecto de color. Y aquí entra el tema de las odds. Pues si entra que pase y que traiga algo para picar.

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:

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

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 nos es rentable.

El objetivo del juego es inducir al error

Hacer que acepten una apuesta que no les favorece es una forma de hacerlo, por eso debemos saber en cada momento las odds que tenemos de realizar nuestra jugada y, esto es muy importante, las odds que tiene nuestro rival para realizar la suya. ¿Cuál es la jugada del rival? Cualquier jugada que pueda batir a nuestra jugada.

En el caso que nos ocupa nuestro amigo del BB con dobles en el turn debió calcular las odds del proyecto de color antes de realizar su apuesta, porque era una jugada que le ganaría si acababa completándose. Teniendo proyecto de color a falta de una carta por descubrir, el river, tenemos 19.14% de probabilidad de que suceda. Es decir que si alguno de los dos jugadores restantes (yo y el button) tuviera un proyecto de color y estuviera pensando en apostar, lo único que tendrían que hacer es mirar la cantidad en el bote en ese preciso momento y calcular si la apuesta le sería rentable. ¿Qué ocurrió? Pues que a la hora de apostar yo, con mi proyecto de color, no me hizo falta si quiera mirar el bote, porque el amigo del BB que hablaba antes que yo NO HIZO NINGUNA APUESTA. Aquí está el error. ¿Cuánto debió apostar? La cantidad suficiente para ganar el bote inmediatamente y/o para hacer jugar al personal en contra de sus probabilidades. En este caso, en el bote había 1240\$ y esa era la cantidad adecuada para su apuesta. ¿Por qué? Porque la apuesta implicaría unas odds desfavorables para mí y para el amigo del button. Fijaros: Apuesta 1240\$, en el bote hay 2480\$ y me llega el turno de decidir a mí. Hago los números para ver cual son mis opciones de victoria con mi mano: proyecto de color. ¿Cuáles son mis odds? Hay 2480\$ en el bote y tengo que pagar 1240\$ para jugar. A calcular: $2480 / 1240 = 2$. Mis odds son de 2:1, es de decir, que por cada dólar que apueste ganare 2 dólares (en caso que gane), cuando como hemos visto antes, las odds de un proyecto de color a falta de una carta son de 4.2:1. ¿Qué significa esto? Pues que es una mala apuesta para mí. Debería haber el doble en el bote para que la apuesta se equilibrara con las ganancias esperadas, PERO seguiría sin ser 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: $1 \text{ (bote)} / 1 \text{ (apuesta)} = 1$. ¿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: $2 \text{ (bote)} / 1 \text{ (apuesta)} = 2$. ¿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!, a mi no me la pegan, que yo compro en media market. Loolo! ;;; ☺

Error 4

Nuestro amigo del button hace un all-in desde el turn contra dos jugadores que han demostrado fuerza. A ver querido amigo del button, con parejas de ases se hace un all-in desde pre-flop, con la intención de engatillar a alguien con pareja o cartas altas, pero una vez visto el flop rara vez hacer un all-in va a ser una buena jugada contra dos (o más) jugadores, y ya no digamos en el turn. Si 2 jugadores ven el flop y deciden jugar hasta el showdown, tu pareja de ases perderá en un 40 % de las ocasiones, la mayoría de ellas contra dobles parejas. Por eso es muy importante que con parejas altas juegues muy agresivo PERO cuando debas.

Error 5

El amigo del button hace all-in en el turn, el BB con dobles por supuesto lo ve y me llega el turno a mí. Es ese momento hay 3920\$ en el bote y me va a costar 1340\$ la broma. $3920/1340 = 2.9$ que son 2.9:1 odds. ¿Cuál es mi probabilidad de victoria? El 19.1% que me da unas odds de 4.2:1. Mal negocio. No debiera haber ido. –“¿Por qué?”- Pues porque si me vuelvo atrás me quedo con casi todo el stack entero (1340) y un jugador menos en la mesa, y como sé jugar (o al menos lo vamos a suponer) voy a buscar mejores “spots” (se podría traducir por “momentos”, aunque literalmente significa “lugares”) para desarrollar mi juego.

1ª Etapa

Nivel 10/20

Nivel 15/30

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

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

Primer concepto importante:

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

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

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

Segundo concepto importante:

Las fichas que no pierdes son fichas que ganas
--

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

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

necesidad de jugar esa mano AHORA. Este es el ejemplo perfecto de lo que quiero decir.

Manos Específicas

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"*.

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

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

La clave de estos niveles es jugar barato y evitar problemas

Un aspecto importante es que hay que jugarlas SIEMPRE con posición y con una mínima inversión. NUNCA jugarlas desde el principio de la mesa (early position) o media mesa (medium position) porque nos evitará problemas.

Cómo Jugarlas

Proyectos

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

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

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

recomienda jugar cartas conectadas a partir del 8, por que ofrecen ciertas garantías de conectar por arriba.

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 para seguir adelante.
- En caso que abramos el bote y un jugador de detrás nos haga re-raise, debemos esperar a hablar nosotros nuevamente para calcular las odds, con el agravante que el amigo MUY PROBABLEMENTE vaya a apostar en el turn, por lo que la mejor opción es tirar las cartas (fold) a no ser que tengamos unas odds MUY favorables.
- En caso que hayan abierto el bote antes que yo, debo sopesar las odds y sobre todo las odds implícitas. ¿Cuánta gente crees tú que va a hacer call a esa apuesta? Si jugamos desde late y somos el último jugador ahí acaba todo PERO si queda algún jugador detrás de nosotros debemos sopesar la posibilidad de que este último jugador haga re-raise pillándonos a nosotros en medio (efecto sándwich) con lo que empujón de uno y empujón de otro nos vamos a ver metido probablemente en un all-in, con ciertas garantías, cierto, pero **NO en el momento apropiado**. Una vez más la importancia de la posición es determinante en las decisiones a adoptar.

Parejas

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

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

Parejas Menores-Medias

Opciones cuando conectamos nuestra pareja menor con el flop:

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

Si aparece un flop peligroso NO DUDEIS en pegar fuerte. ¿Cuánto? 3 / 4 de bote, el bote o incluso sobrepasar el bote. La probabilidad de que alguien tenga

proyecto es muy alta. No os extrañéis si el amigo te hace re-raise, entonces lo pones en all-in y pones la mano para recoger la tela(\$). Fijaros que con nuestra pareja de doses en un flop tipo 2♥-10♣-A♦ NO es una buena idea hacer slowplay, porque si en el turn cae una figura algún personaje puede ligar una escalera real. En general **si aparecen dos cartas superiores a 10 (inclusive) en el flop NO es una buena idea hacer slowplay.**

Opciones cuando NO conectamos nuestra pareja con el flop:

- Pegamos, 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 y en el river más de lo mismo. Si pegamos en el flop y nos raisean tiramos las cartas inmediatamente.

Big Cards (Premium)

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.

AA

Pre-Flop

Desde early y desde médium position necesitamos adecuar la cantidad a apostar a la circunstancia del juego. No nos podemos guiar por el sistema de referencia del NL cash de 4xBB (4 veces la cantidad del Big Blind), porque **los blinds son muy pequeños en relación al stack** de los jugadores en este momento del juego. Si nadie ha apostado antes, sobre 150 fichas son suficientes para achicar espacios (narrow the field), PERO si ya han apostado antes, la cantidad del raise dependerá proporcionalmente de los jugadores que hayan entrado en el bote, es decir, no es lo mismo “espantar” a dos, que tres, que 4 o más jugadores una vez que han entrado en el bote.

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, en general menos de 250 fichas desde late con media mesa en el bote es un error, y conforme mi posición este más adelantada puedo ir pegando un poco menos, sin perder de vista a la gente que está dentro del bote. Recordar que acaba de comenzar el torneo, que la gente tiene muchas fichas y que seguramente tenemos un par de maniacos sentados en la mesa. Esta es nuestra oportunidad de quedarnos con sus fichas.

Hacer simplemente call desde principio (early) también es una buena jugada si la mesa es agresiva y tenemos muchas posibilidades de que alguien haga un raise. Si así sucede, el amigo ya es nuestro, All-in, PERO como no haya nadie que haga raise prepárate a echar tu pareja de ases al cubo de la basura.

Flop

El 90% de las veces hay que apostar 3 / 4 de bote o el bote. ¿Y el 10% restante?

El 10% restante no apostamos o apostamos considerablemente menos porque ha aparecido un flop peligroso.

Flops peligrosos:

- El flop incluye una pareja 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.

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 personas. Debemos pensar seriamente en tirar nuestra pareja de ases en un flop peligroso contra dos (o más) jugadores.

Turn

Si el flop no ha sido peligroso apostar el bote. Ya no hay marcha atrás.

River

All-in

KK

Pre-Flop

Igual que pareja de ases.

Flop

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

Turn y River

Igual que AA.

QQ

Pre-Flop

Igual que pareja de ases.

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 y River

Igual que AA.

AK

Pre-Flop

Igual que pareja de ases a excepción de la jugada del all-in.

Flop

Si hemos conectado apostaremos 3 / 4 de bote o el bote PERO si no hemos conectado apostaremos la mitad del bote. Si nos hacen raise abandonamos las cartas. Sin excusas.

Turn

Si conectamos apostamos el bote y si seguimos sin conectar jugando contra más de 1 jugador 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. Si jugamos con posición haremos check conseguimos una carta gratis. Estamos a tiempo de dejarlo y tenemos suficientes fichas para rehacernos.

River

Si llegamos con jugada hecha, all-in. Si venimos de una carta gratis y consideramos que la carta del river no ha ayudado a nuestro amigo podemos hacer una apuesta de prueba, es decir 1 / 4 del bote. Suficiente para que se vaya si no tiene nada y no mucho dinero como para echar las cartas si nos raisea. Por increíble que parezca, funciona. Por supuesto en estos niveles.

2ª Etapa

Nivel 25/50
Nivel 50/100

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

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

¿Qué cartas son buenas para robar el bote? Cualquier tipo de cartas mientras seas ALGUN tipo de cartas: Parejas menores, cartas suited conectadas y big cards desde: J-7, Q-8, K-9 y A-x. ¡Ojo!, para robar los botes no debe haber apostado nadie antes que tú, si alguien lo hace puede tener una mano legítima y ponerte en posición de tomar decisiones difíciles en el flop. Estas manos son buenas para hacer raise pero NUNCA para aceptarlos.

Vuestra jugada real al intentar robar las ciegas es un semi-bluff, pero muchas veces es más bluff que semi. Recordar que cada vez que entras en la partida te estás jugando TODAS tus fichas, **y ahora no es el momento**. Consejo: Si no lo tienes claro, deja la robación para la nocturnidad, es decir, para más tarde. NOTA: Pa mí que la palabra “robación” no existe, pero como me mola, pues la escribo, que ¿qué no?

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

Cuando decidamos entrar en juego y a partir de media mesa hay que entrar con un raise de 3 veces el BB (Big Blind) como mínimo. Hay que ajustar el raise pre-flop para apostar la cantidad mínima que imponga respeto.

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

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

La mejor mano es la que no se juega

Blinds: Ataque y Defensa

Ataque

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

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

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

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

Una cosa importante a entender, es que, en los primeros niveles del S'n'G no compensa intentar “robar” el bote porque arriesgas mucho dinero en comparación al beneficio esperado. Si ganas, ganas una miseria y si pierdes te quedas tocado. Muy importante esta cuestión. Ojito, ojito... Hay que explicarlo, y la gente debe saberlo PERO sólo la experiencia te dice cuando es una buena ocasión para robar en los primeros niveles. Consejo: No forcéis la máquina. Para robar los blinds en los primeros niveles haced caso del hippy loco: “... dejad que los blinds se acerquen a mí” Dejad que el juego os venga de cara. La robación es SÓLO UN RECURSO MÁS, en ningún caso es un fin.

Ej: Juego con A-8 desde el button (la última posición), tengo una imagen tight de la muerte, vamos que no doy ni fuego, tengo el doble de stack que la media, 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 1 / 2 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 que pasa. Lo que pasa es que estás diciendo que el flop te ha fallado (miss) y no has conectado nada de nada. Para hacer eso, ahórrate la molestia de que lo tenga que deducir el BB (que lo hará) y se lo escribes en el chat. Muy bien, muy bien. Así que hemos invertido (de momento) 3BB + 1BB para decirle al amigo que he intentado robarte el bote pero he fallado. Sólo falta que le mandes un ramo de flores con una tarjetita que ponga: <<Lo siento>>. Si es *pa* que te maten, es ¡PA-QUE-TE-MATEN! Pero puestos a que te maten mejor sea de un coma etílico combinado con un fallo cardíaco debido a un sobre esfuerzo en las labores maritales ☺ lol;

Buenooooo, que me disperso. Apuesto 3BB desde late con la intención de robar el bote, el BB me hace call. Sale el flop y el BB check y yo apuesto 1 / 2 bote. Ahora tenemos tres opciones la “a”, la “b” y la “c”. Si es que soy una máquina deletreando ☺

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

Opción “b”: El amigo hace call. Entonces es el momento de aprovechar la posición bola extra (free card). Y cuando cae la carta del river a esperar acontecimientos: Si el amigo nos hace check, apostamos 1 / 4 de bote a ver qué pasa. Si nos raisea tiramos las cartas. Nos ha pegado un palo pero podemos rehacernos.

Opcion “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 esto y intentando robarle el bote, y a lo mejor el tampoco tiene nada.” Claro, claro... Y si mi abuela fuera mi abuelo y mi abuelo fuera mi abuela todo sería al revés o_0

La primera impresión suele ser la verdadera

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

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

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

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

Defensa

Mucha robación 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. Tíos 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. A esta idea viene una frase de Groucho M. Que decía algo así como... << No hable tan alto que se le entiende todo ☺ >> Aplícate el cuento y habla alto si tienes algo que decir, si no, te callas. NOT CALL. Deja el botón tranquilo y las manos a los bolsillos. Al menos por ahora.

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 juego 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. Nuestro juego aquí va a ser el call/check-raise.

Si nos encontramos frente a frente con el otro blind y llevamos juego, lo mejor es hacer raise y la mano no se juega. Recordar que la mejor mano es la que NO se juega. La cantidad del raise correcta suele ser 2BB si el jugador va corto de fichas, 3BB si tiene un stack normal y si tiene un stack por encima de la media debes pensarte seriamente en dejar al amigo en paz, a no ser que lo tengas calificado como tight. Dejarlo en paz significa no hacer raise y ver el flop, y una vez visto, decidir.

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 el bote está sin raisear. Si nos llega raisear necesitamos tener una mano que nos compense la mala posición. Si andamos justos de efectivos esta no es una buena idea. Jugaremos con cualquier par de cartas siempre que no haya habido ningún raise.

Si nuestro amigo del BB lleva una camiseta de las arriba mencionadas, lo mejor es no quedarnos a solas con él: FOLD. Con toda la cara del mundo. Necesitamos nuestras fichas. 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.

Desde el BB (Big Blind) a poca carta que tenga y en cuanto me dejen a solas con el SB le meto un raise pre-flop y hago una apuesta de continuación (c-bet) salga el flop que salga. Si me ve, me doy una carta gratis en el turn y veo el river. Esta jugada se la hago un par de veces mientras las ciegas no están altas. Con esta jugada le estoy diciendo: “Cuidado que muerdo”. Esta jugada es efectiva aunque perdamos, porque cuando suban los blinds el amigo nos regalará unos cuantos sin presentar batalla, algo muy de agradecer.

Si nos llega un flop raiseado sólo con 2BB y 2 o más jugadores en el bote haremos call sean las que sean nuestras cartas. Si conectamos check-raise, si no lo hacemos check-fold. Una opción si no vamos justo de fichas es esperar a que salga un flop con cartas bajas, con esa textura de flop una apuesta desde los blinds da mucho miedo. Te vienen las dobles parejas a la mente como el alien aquel que saltaba del huevo :(y posiblemente el amigo con overcards haya visto la película.

Manos Específicas

Si vamos justos de fichas, no jugamos cartas suited conectadas o parejas menores, debemos esperar a tener big cards. Las big cards las jugamos como en el primer nivel. Seguimos teniendo suficientes fichas como para echarnos para atrás si la situación se pone fea. Al repertorio de las cartas premium le añadimos: A-Q, A-J, A-10 y KQs.

La Burbuja

Nivel 75/150

Nuestro juego va a diferir según el stack (cantidad de fichas) que tengamos, porque:

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.

Vamos a hacer una distinción de stacks: Pequeño, medio y grande.

Stack Pequeño (Short Stack)

Vamos por debajo de 10 veces el bote inicial (SB+BB+antes). He pasado el punto de no retorno, no tengo suficientes fichas como para echarme para atrás en caso que la jugada no me convenga. El juego aconsejado es el all-in directo o el all-in indirecto. Me explico:

All-in Directo

All-in de toda la vida. Espero a tener unas cartas con garantías y allaaaaá voy.

All-in Indirecto

Jugada más sofisticada cuando no tengo más remedio que meterme en all-in enseguida, y cuando digo enseguida, quiero decir que para ayer es tarde. Con cualquier par de cartas, preferiblemente con alguna clase de cartas, apuesto casi medio stack en el pre-flop, en caso de que me vean ya he ganado un buen pellizco de momento, y cuando cae el flop apuesto el resto del stack. Estoy dando la impresión que juego con pareja alta, tipo J's o Q's y no me atrevía a jugar all-in sin ver el flop. Os puedo garantizar que ver una apuesta de este tipo (mi rival) sin haber conectado en el flop requiere una cantidad considerable de decisión, o inconsciencia...

Esta jugada está basada en una ley del poker que reza: La mayoría de veces nadie tiene nada. Ni que decir tiene que debemos hacerla contra alguien que sea sensible a nuestra apuesta, si nos vamos contra el cheap leader y conecta de alguna de las maneras con el flop, date por muerto. Realmente no deja de ser un all-in, por lo que hacerlo con cartas altas, especialmente A-x, o cualquier tipo de pareja (aunque sea de doses) es la mejor elección. Cierto que esta jugada requiere cierta dosis de valor, PERO tampoco hace falta ser un boina verde.

All-in en la Zona Roja

-“¿Eh? ¿Me lo explique? ¿Estamos en alerta? ¿Han encontrado bombas en Irak?”-. Qué bombas van encontrar... como no sean las que vendieron ellos. El tema de las zonas y los colores es cosa de Harrington, el título se podría cambiar por: All-in a la de ¡ya! He llegado a una situación a la que no debería haber llegado, por “a”, por “b” o por “c”, la cosa es que estoy prácticamente perdido. Según Harrington estamos en la zona roja cuando tenemos de 1 a 5 veces el bote y 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.

En esta circunstancia, casi cualquier mano es buena para jugar, porque **es mucho más importante el momento que las cartas**, en esta situación. 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* y unas cartas decentes... allaaaaa voy. Lo que realmente es importante es abrir nosotros el bote con el all-in.

Stack Medio (Average)

Cuando estamos en la media, es justo cuando tenemos que contar las fichas que nos vamos a jugar con decimales si hiciera falta. Jugaremos con las manos específicas del nivel anterior PERO si damos un paso en falso nuestro stack medio se convierte en stack pequeño (short) y ya sabes lo que te toca. Antes de realizar la jugada debemos conocer de antemano lo que voy a apostar en el pre-flop y, ahora viene el detalle, **DEBEMOS SABER** lo que vamos a apostar en el flop **DE ANTEMANO** dependiendo de la textura del flop, del stack del villano y de su posición. ¡Ahí es ná lo del ojo y lo lleva en la mano! Ciertamente es complicado PERO debemos hacer el esfuerzo de calcularlo **SIEMPRE** hasta que el cerebro conecte el modo automático. Si cometemos el error de entrar a ciegas en una mano, puede que cuando salgamos estemos tan tocados que no podamos rehacernos. En este punto es cuando, si decidimos entrar a jugar una mano, es posible que sea el momento en que en vez de echarme para atrás tengo que poner toda la carne en el asador, porque aunque salgas vivo, vas a quedar muy muy tocado y entonces vienen las lamentaciones tipo: “No tenía que haber ido...” “No tenía la posición para jugar estas cartas...” etc. Amigos del condicional y de los pasados pretéritos en general: Si a mi abuela la pinto de rojo, le pongo 4 ruedas y le doy un pito... es un Ferrari. Que tiemble Alonso lol;

Stack Grande (Big Stack)

Este es el dominio del “cheap leader” (el del montón de fichas apiladas como rascacielos). El juego del personaje es sencillo: Jugando con posición mete un raise de 3BB si nadie ha entrado en el bote todavía, por lo que generalmente los únicos que tienen que decidir si van a jugar o no son los blinds. Si los blinds no van muy bien de fichas tienen poco que decidir, sólo tienen dos opciones: Fold o All-in. El problema es que tanto una opción como la otra es mala, porque si aprietan el botón del fold, han sido objetos de un escandaloso robo a plena luz del día, en este caso, a plena luz de neón, y si aprietan el botón del all-in se van a jugar todas sus fichas justo en el momento en que están a punto de entrar en los premios.

Me imagino lo que estaréis pensando, aquellos de vosotros que tengan esa dudosa costumbre (la de pensar): “El cheap leader debe tener cartas cuando mete un raise de 3BB” Meccccccc, Error. El amigo puede tener o no tener. Su jugada es a base de fuerza bruta y sabe, y si no debería de saber, que la probabilidad de victoria de dos cartas menores frente a dos cartas mayores es del 40%. F-L-I-P-A-N-T-E ¡¡¡ Yo cuando me entere de esto me dije:”Tengo que recoger la ropa”, es que estaba comenzando a llover, y también me dije:” Tanto rollo con la selección de cartas cuando cualquier par de cartas (que no sean pareja) tienen un 40% de posibilidades de ganar contra AK”. Lo dicho: F-L-I-P-A-N-T-E no sólo por detrás, sino por delante. El caso que el amigo (cheap leader) sabe que tiene una posibilidad de victoria mínima del 40%. El tío que es una eminencia sumando y restando mira su pila de fichas y mira las 4 fichas desperdigadas del amigo del blind y dice: “A que no va a ser mala jugada verle el all-in con mi 9-5” y dicho y hecho, aprieta el botón del call y allá van las cartas. Ni que decir tiene que el amigo del blind se salva en esta ocasión (porque es colega mío ☺) pero no se salva en la siguiente... Ohhhhhh. Este es el sistema del cheap leader.

Nota: La probabilidad de victoria de dos cartas menores frente a dos cartas mayores es como mínimo del 40%, 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%.

El juego en La Burbuja

A estas alturas quedará la mitad de la mesa: Un par de high stacks (muchas fichas), un par de “averages” (la media de fichas) y uno o dos con short stacks (pocas fichas). El juego se pone tight, porque estamos a punto de entrar en la burbuja (4 personas) y nadie quiere quedarse fuera de los premios.

El concepto de la burbuja se puede interpretar al pie de la letra, una persona más de los premios a repartir, entonces son 4 personas en este caso y unas pocas jugadores más de los premios a repartir, en su acepción general. El cambio es radical en el juego, simplemente es otro juego. Toda la gente reacciona igual, piensa: << He llegado hasta aquí, así que ahora no la voy a pifiar>> con lo que su selección de manos es más o mucho más estricta. Es el momento de atacar... o no.

Neófitos

Estamos jugando un S’n’G, nuestro primer objetivo es llegar a los premios, por lo que aconsejo a la gente que comienza que en el caso que están sobre la media en fichas NO hagan nada. Como lo oyes por tus pabellones auditivos o lees, en este caso, por tus globos oculares. NO HAGAS NADA. Practica la cualidad de Job, la paciencia. Recuerda que en cada mano esta la opción de que alguien se elimine, y sólo necesitas que un personaje lo haga. A no ser que te entre alguna mano “premium” estate quietecito. Cuando algún personaje se elimine lo único que tienes que hacer es entrar en all-in cuando te venga una mano, ganarla, volver a esperar y a jugar el head-up. Así de sencillo. Fijaros en una cosa, lo único que necesito para llegar a la burbuja es doblar mi stack inicial, y una vez allí esperar a que alguien se elimine para entrar en los premios. A-S-I-D-E-S-E-N-C-I-L-L-O. Ni zona azul, ni parkings, ni tres segundos en la zona. A medida que voy encontrándome cómodo en los S’n’G, puedo ir jugando más manos e ir practicando las robaciones de blinds.

Jugador Medio

Nuestro primer objetivo en un S'n'G sigue siendo entrar en los premios, así que hay que medir el ataque. Podemos robar los blinds siempre y cuando tengamos un stack por encima de la media y nuestros amigos de los blinds no estén muy castigados. No es buena idea intentar robar al cheap leader. Si la mesa es tight, la pasividad de la mesa nos puede ayudar a robar desde early.

Del tercer clasificado al segundo apenas se va nada, así que tengo que meter la cabeza en los premios como sea. En el caso que tu talla de gorra sea XXL con entender la metáfora es suficiente, pero ten en cuenta que el día que te hagas un sombrero de paja, los burros comerán pan y nocilla :-)

SPRO's

La burbuja es territorio del ICM

ICM (Independent Chip Model)

El índice ICM determina cuál 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 EV de una determinada jugada.

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

Pasos para averiguar si una apuesta tiene AV+

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

Ejemplo

Quedan 4 jugadores con 2500 en un S'n'G de 10 jugadores con 200\$ de buy-in.
Premios: 1- 1000\$; 2- 600\$; 3-400\$

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

CALCULAR LA EQUITY DEL VILLANO

Fold = ICM = 446\$ (2100 fichas)

Call lose= 0 (0 fichas)

Call win = 766.60\$ (5000 fichas)

Equity call = Call-lose + Call-win

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

Ver la apuesta es una jugada con EV+ 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 EV+, 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 EV+ 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 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 lo estoy haciendo por una recompensa de la mitad de mi equity, NO para doblar mi equity. Las odds son de 2:1 en mi contra (a nivel de equity). Por eso es muy importante elegir el momento de la partida y contra quien debes jugar para optimizar las posibilidades de entrar en los premios jugando los mínimos *flip coins* (situaciones de cara o cruz) posibles.

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

Estimar el rango correctamente

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

Hay que calibrar a los villanos

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

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

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

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

Conclusión

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

Cuando NO es adecuado el ICM

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

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

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

Software

Los programas estadísticos como “Sit and Go Power Tools” nos ayudan a repasar la manos conflictivas a posteriori. Estos programas utilizan el ICM como parte de sus cálculos y obtienen el valor esperado (EV) de una jugada automáticamente.

Un programa para determinar rango de cartas como “Pokerstove” nos ayuda a determinar el rango de cartas de los villanos.

RANGOS

En Hold'em existen 1326 combinaciones distintas de cartas que te pueden repartir antes del flop

Rango de manos con los que un villano puede verte la apuesta en la burbuja

Chance Of Being Called At The Bubble			
Opponent Type	Calling Range	Hand Combinations	% Probability Of Call
Super-Tight	AA, KK, AK	28	2.11%
Very Tight	AA- JJ, AK, AQ	56	4.42%
Tight	AA-TT, AK, AQ, KQ	78	5.88%
Fairly Tight	AA-88, AK-AJ, KQ	106	7.99%
Medium	AA-66, AK-A9, QJ+	182	13.70%
Fairly Loose	AA-44, AK-A6, Q10+	270	20.03%
Loose	AA-22, AK-A2, J10+	362	27.30%
Very Loose	AA-22, AK-A2, 910+	426	32.10%
Super Loose	AA-22, Ak-A2, 78+	630	47.50%

Los Premios

Recordemos la estructura de los premios en un S'n'G:

1° Clasificado 50%

2° Clasificado 30%

3° Clasificado 20%

A simple vista queda claro que interesa muy mucho quedar primero, porque la cuantía del premio es casi el doble que el del segundo clasificado, PERO no queda tan claro si nos conviene quedar segundo mucho más que tercero, porque “prácticamente” cobran lo mismo. Estas consideraciones son MUY IMPORTANTES a la hora de trazar una estrategia en la mesa final.

Tres son Multitud

El TAO del triunfador nocturno reza: “Dos son compañía y tres multitud, aquí esta sobrando alguien”. Vamos a analizar las situaciones “in situ”, en casos prácticos dependiendo del stack de los interesados. Jugamos en una mesa de 9 jugadores con 1.500\$ en fichas de inicio.

Caso 1

Personaje	Stack
Cheap leader	6500
Average stack	4500
Yo	2500

Aquí nos interesa jugar contra el stack medio y dejar en paz al cheap leader. Debo elegir contra quien debo jugar a fin de optimizar mis posibilidades. Si juego contra el cheap leader y gano, los tres nos quedamos igual (más o menos) con lo cual no he progresado gran cosa, PERO si juego contra el stack medio y gano, me lo quito de en medio y prácticamente me igualo de fichas con el cheap leader. Como el premio del tercero y del segundo es prácticamente el mismo, mi estrategia es enfrentarme al Average stack de manera muy agresiva, para tener fichas en el head-up.

Caso 2

Personaje	Stack
Cheap leader	6500
Yo	4500
Short stack	2500

Aquí nos interesa jugar contra el short stack, jugar tight contra el cheap leader y dejar que el short stack y el cheap leader se enfrenten. Si juego contra el short stack y gano me lo quito de encima y me igualo con el cheap leader (esta es la mejor opción). Si dejo que el cheap leader y el short stack se enfrenten, estoy dando la posibilidad de que se elimine el short stack PERO el cheap leader se queda con sus fichas (mal menor).

Caso 3

Personaje	Stack
Yo	6500
Average stack	4500
Short stack	2500

Aquí nos interesa jugar contra el short stack principalmente pero sin dejar de jugar contra el Average stack.

Conclusiones

Si eres cheap leader juega contra los dos, intenta robarles las blinds y castigarles. Si se equivocan en su estrategia y huyen de ti, para cuando llegue el head-up tendrás tantas fichas, que le va a ser muy difícil ganarte, sea el que sea el que haya llegado.

Si eres average stack (stack medio) te interesa de sobremanera ganarle las fichas al short stack y cuando juegues contra el cheap leader nada de jugadas imaginativas.

Si eres short stack (el de menos fichas) te interesa jugar all-in contra cualquiera de los dos (con buenas cartas), jugar agresivamente contra el average stack y dejar que el cheap leader y el average stack se enfrenten, el average stack puede quedar eliminado.

Head-Up

Face to face, cara a cara. La hora de la verdad. Aquí no hay trampa ni cartón. La buena noticia es que ya has quedado segundo GARANTIZADO, la mala es que el head-up NO SE PUEDE ENSEÑAR. ohhhhhhh... –“Esto merece un Oh más grande”-. No hay problema, ahora mismo me bloqueo las mayúsculas. OHHHHHHHH¡¡¡

Y ahora ¿qué? ... vamos a ver. Lo que SI se puede explicar es como NO cometer errores básicos. Fijaros una cosa, hay autores que tienen TABLAS de head-up... F-L-I-P-A-N-T--E. ¡Tablas! Esto es el colmo. Pon una máquina a jugar por ti y acaba antes. El head-up se juega contra UNA PERSONA, sí amigos, detrás del interface, detrás de todos los números existe algo con vida. Estas jugando contra una persona. Una vez tenemos claro el concepto, vamos a ver que sacamos en claro.

Al tema:

Lo más importante en un head-up es jugar SIEMPRE con posición

La primera vez que llegue a un head-up importante perdí por no tener en cuenta esta premisa. Conecte una segunda mejor pareja y yo iba pegando y el amigo sólo iba viendo, yo pegaba y el veía, hasta que al final me metio un all-in y me dejo sin fichas. ¿Qué tenía? La mejor pareja desde el flop. Yo le hice todo el trabajo. Este tipo de jugadas son las que debemos evitar a toda costa. Sin posición estamos pegando a ciegas.

El Small Blind

En un head-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
--

Esto es LO MÁS IMPORTANTE. A un buen jugador le conviene cuantas más manos mejor. A un buen jugador no le interesa que head-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, y lo voy a repetir, CADA ACCIÓN debe valer para sacar información del jugador que tenemos enfrente. –“¿Y cuando tenemos controlado el patrón de actuación del amigo?”- Entonces, ajustas TÚ juego a SU juego. Por lo que el cuadrado de antes quedaría sí:

Hay que encontrar un patrón de actuación, para después ajustar MI juego a SU juego
--

Una característica importante en un head-up es la capacidad de análisis rápido que tengamos, porque debemos de ser rápidos en darnos cuenta de cómo juega el amigo. El head-up va muy rápido y en una mano aparentemente trivial te pones en all-in y ahí se acabo todo. Una vez sepamos como funciona el amigo, lo aprovechamos: Que al amigo le gusta darle al raise, esperas a tener una mano buena y dejas que se líe solito. Que el amigo sale huyendo cuando le haces raise, entonces le vas a dar al raise hasta que te aburras y cuando el amigo te haga call, STOP, que tienes cartas le pegas otro raise, que no la tienes, pues las tiras. Y vuelves a empezar. ETC. Todo esto tiene su base matemática (como no) pero es más fácil comprenderlo jugando que con números.

Con Cartas

Parejas medias-altas, cartas altas a partir de 7-J, 8-Q, 9-K o A-x y cartas conectadas y suited.

Jugando con cartas debemos pegar CASI SIEMPRE y por casi siempre me refiero a dos de cada tres veces, y la vez que no pego es para despistar. Aquí aparece otro factor determinante en el head-up: 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.

¿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 2BB. –“¿No puedo pegarle 3BB?”-. Si quieres puedes pegarle con un martillo, pero el tema es que si le metes un raise de 3 BB y el amigo hace call, el bote se ha convertido en gigante y de allí no se va nadie. Lo que quiero decir es que cuando decidas pegar 3 BB (o más) debes tener en cuenta que si el amigo te ve, te va a costar que se vaya, Y SOBRETUDO debes tener en cuenta el bote a la hora de apostar, tus apuestas deben ser proporcionales al bote que estáis jugando. Un error muy común es no tener presente el bote a la hora de apostar. Esta circunstancia la podemos explotar desde el BB también para llegar al river “barato”. Si el amigo no nos pega y tenemos cualquier proyecto, al apostar lo mínimo nos está dando las odds adecuadas para seguir adelante. Como no me fío, te lo voy a poner en un cuadradito para que te des cuenta que es muy importante:

Hay que apostar siempre en relación al bote

Si pegas un raise de 1 BB en el flop con que hagas una apuesta simple es suficiente PERO si le metes un raise de 2 BB (o más) debes hacer una apuesta de mínimo de 2 BB o la cantidad que hayas apostado antes. Si le dejas entrever que no has conectado con el flop, el amigo te puede pegar un raise al vuelo o esperar que caiga el turn para hacerte una apuesta grande, y entonces, ¿a ver qué haces? Has perdido la ventaja de la posición porque ahora eres tú el que está pensando: “Este tío no lleva nada, ¿pero con qué le veo?”

-“¿Qué pasa si el amigo me re-raisea pre-flop?”- Señal de que tiene alguna mano buena y debes prepararte para entrar en all-in a poco bien que vaya la cosa. El amigo del BB tendrá buenas cartas PERO sigue teniendo un problema, la posición. En cuanto caiga el flop seguramente el amigo haga una apuesta media/alta PERO está pegando a ciegas. Te ha mostrado fuerza y DEBE mantenerla en el flop, con lo que se expone a que tú tengas alguna jugada y no lo pueda saber. Aprovéchalo. Si conectas una jugada deja que él haga todo el trabajo y límitate a ir viéndole las manos hasta el river y allí le pegas tú.

Una última cosa, si tienes dudas en el river si debes apostar o no, mírate las cartas y si no puedes ver que te depara el futuro, por lo menos mira a ver si puedes tener opciones de ganar esa mano, si es así, no apuestes. En general debes apostar en el river si es la única manera de ganar esa mano. –“Pero pierdo dinero si no apuesto”- Eso no es del todo cierto, cuando no apuesta enseñas tus cartas y como para hacer eso debes tener opciones de ganar la mano le estás diciendo al amigo de enfrente: “Ves, cuando pego es que llevo algo” y eso hará que respete más tus raises, verdaderos o no.

Conclusión:

Desde el SB tenemos ganada la posición con lo que prácticamente tenemos garantizado llegar a ver el river, así que puedes ser más agresivo de lo habitual

El Big Blind

Estamos en la posición mala y desde aquí voy a jugar lo menos posible, y como es importante te lo meto en un cuadro.

Hay que evitar jugar desde el BB porque NO tenemos la posición ganada

Si sois amigos del all-in esta es vuestra posición. No es mala estrategia ir de all-in en all-in cada vez que estemos en esta posición. Debes ir alternando la jugada con calls y algún fold ante un raise para dar la impresión que cuando haces all-in llevas cartas. Este sistema es recomendado para la gente que no tiene mucha soltura en los head-ups. En este momento es importante recordar la estadística del 60-40 para la gente que se esté llevando las manos a la cabeza: Tenemos un 40% de posibilidades de victoria frente a dos cartas mayores que las nuestras. A estas alturas no hace falta que lo diga pero por si hay algún despistado por ahí lo vuelvo a repetir: A mi 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...

Resumiendo, desde el Big Blind estamos en desventaja posicional, por lo que nos interesa un juego muy agresivo para intentar ganar las manos sin jugarlas. Recordar: La mejor mano es la que no se juega. En una partida un personaje de la mesa me dijo: "Tío, juegas como si no quisieras ver la siguiente carta" ¡Ahí le han dao! Hay que diferenciar la gente que está en la mesa "para jugar" y la gente que está "trabajando". Yo cuando quiero jugar me compro una pelota o me voy con mis colegas a echar unas manos al estilo Cheroqui (con las cartas destapadas encima de la cabeza).

Cuando el SB tiene tendencia a raisear, de vez en cuando le metes un raise de aquí te espero o le metes en all-in, OJO, sólo si el SB **suele** raisear. Si raisea de vez en cuando significa que es selectivo con sus manos y que lleva juego cuando lo hace.

Manos Buenas

En un head-up, si tienes un As, tienes el 90% de posibilidad de que tu oponente no tenga también uno, y una As por si solo es capaz de ganar la mano. Así que cuando tengas A-2 offsuit, no es mala mano para meter un all-in. OJO, no es mala mano para hacer tú all-in pero NUNCA para verlo.

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.

Conceptos

Errores Comunes

Error 01: Juego Pasivo

El personal juega 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.

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

¿Mucho limp y poco raise?. Algo falla. Solución: más cazalla ¡o_0!

¿Por qué es mejor aumentar la apuesta que ver la apuesta? Pues porque si aumentamos la apuesta podemos ganar la mano porque el villano tira sus manos o bien porque tenemos la mejor mano en el showdown.

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 los fish pierden los torneos a las primeras de cambio.

Error 02: Medio Juego

Hay que tener en cuenta que un error usual es no reajustar los rangos de cartas cuando los blinds empiezan a subir, y lo que consideramos “barato” se convierte en “caro” sin darnos cuenta.

Error 03: 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.

Error04: La Burbuja

El juego en la burbuja es un juego diferente al resto del torneo, es el territorio del ICM, Hay que comprenderlo y adaptarse a él. Un buen porcentaje de tu ROI lo ganas aquí. Hay que tener muy claro los rangos para hacer un all-in y los rangos para ver un all-in.

Error 05: Los Premios

Cuando se entran en los premios hay que volver a reajustar los rangos y el juego.

All-in ¿?

En cuanto avanza un poco el torneo y debido al tamaño relativo de los blinds respecto a los stacks, cada vez que entremos en juego nuestro movimiento correcto será all-in ¿Por qué? Porque el juego convencional de aumentar la apuesta en el pre-flop y hacer una c-bet del NL Cash en no funciona en torneos porque no tengo margen de maniobra. Si el villano nos ve la apuesta de continuación en la mayoría de los casos estaré pot committed. 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 al borde del pot committed. Juegue como juegue el resultado es siempre el mismo

Cuando los blinds son bajos tenemos cierto margen de maniobra en la mano, PERO en cuanto la cosa se complique lo más mínimo debemos comprender que prácticamente estaremos pot committed

Hay que comprender que el margen de victoria en la mayoría de las ocasiones va a ser de 40-60, es decir, que si llevo las de perder, ¡tengo un 40% de probabilidad de ganar la mano! Pensemos un poco: Tengo un 40% de probabilidad de ganar la mano en el showdown (SD), es decir, jugando las cartas hasta el final. Y si hubiera alguna manera de aumentar el porcentaje de victoria a más del 50% para que nuestra jugada fuera EV+? ¡Sería la mondaaaa ☺! Buenas noticias, existe la manera: apoyándonos en el concepto del Fold Equity.

Fold Equity

FE = % de victoria con jugada + % fold del villano

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? Todavía no hemos empezado y ya empieza a molar el asunto ☺

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

Ej: Semibluff

Un semi-bluff se define como una apuesta que sin ser la mejor en ese momento tiene el potencial para serla en las calles posteriores. La clave está en la palabra “potencial”. Supongamos que tengo un proyecto en el flop con un 33% de índice de victoria en el showdown y entro en all-in.

En términos de FE

% de victoria con jugada + % fold del villano = 33 + ¿?

¿En cuánto valoramos el % de fold del villano?

Esta es una apreciación personal PERO basada en el perfil del villano y en su “modus operandi”, es decir, como creemos que va a actuar el villano ante esta situación en concreto.

En base al 33% matemático podemos dividir las opciones hasta el 100%, es decir, que nos quedan un 66% por cuantificar. En este caso en concreto me voy a basar en 3 opciones (22% en cada una) de manera que

si supongo que el villano me vería la apuesta 3 de cada 3 veces le asigno un 0%;
si supongo que el villano me vería la apuesta 2 de cada 3 veces le asigno un 22%;
si supongo que el villano me vería la apuesta 1 de cada 3 veces le asigno un 44%;
si supongo que el villano me vería la apuesta 0 de cada 3 veces le asigno un 66%

Conclusión:

La probabilidad de que el villano tire sus cartas es una parte REAL y CUANTIFICABLE de una jugada
--

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 re-buys y add-on 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 big pots.

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 conectadas, Big cards y médium cards.

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

míos”. NOTA: Cambiar “agallas” por el producto avícola compuesto de clara y yema con alto contenido proteico.

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.

Sistemas de Referencia

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

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

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

Recuerdo que al principio me perdía en los MTT y aunque casi siempre llegaba a la burbuja lo hacía en muy mal estado de fichas, sencillamente porque no sabía cuanto apostar y CUANDO. Me llegaban cartas pero yo me decía: << ahora no es el momento voy a esperar>> y esperaba... y esperaba... y para cuando quería darme cuenta, ya era tarde, la desproporción entre mis fichas y la de los demás jugadores era tan grande que aunque quisiera jugar, ya no hacía falta, porque había pasado el umbral de la pobreza. El punto sin retorno. Y eso siendo técnicamente un buen jugador. El factor “tempo” es determinante en un torneo y cualquier buen jugador debe tener controlado el “tempo” de la partida.

M

El sistema de referencia “M” fue inventado por Paul Magriel (de ahí la M) un antiguo jugador de backgammon reconvertido al póquer. El sistema M nos dice las rondas que podemos sobrevivir con nuestro stack en unos determinados blinds. Ni más, ni menos.

$M = \text{stack} / \text{bote (blinds + antes)}$

Ej: Tengo 1000 fichas en el momento de juego en que los blinds están a 50\$-100\$.

$$M = 1000 / 100 + 50 = 6.6$$

Lo que quiere decir que aguantaremos 6 vueltas sin apostar con 1000\$ en fichas con los blinds a 50\$-100\$. No tiene ningún misterio. ¿Para qué nos sirve “M”? Para indicarnos el nivel de agresividad adecuado que debemos tener en cada momento del juego.

Q

Es la sigla que utiliza Harrington para describir la media aritmética de todos los stacks del torneo. Fijaros que la media la puedes obtener con sólo pegarle un vistazo al “lobby” del torneo pero en un torneo presencial es muy posible que no la digan, así que amiguitos, habrá que obtenerla como en los viejos tiempos, a saber: Cuento los jugadores eliminados, los multiplico por el stack inicial y los divido entre los jugadores restantes y al resultado le sumo el stack inicial. Parece complicado pero no lo es.

Ej: En un S’n’G de 10 personas han eliminado a 2. Todos comenzamos con 1.500 fichas. ¿Cuál es la media (average)? $(2 \text{ jugadores eliminados} \times 1500 \text{ fichas}) / 8 \text{ jugadores supervivientes} = 375 + 1500 = 1875$.

La Q (media) nos da la posición relativa con los otros participantes del torneo. ¿Para qué sirve? Para tener la referencia de cómo estamos situados con respecto a los premios.

Las Zonas de Harrington

Zona Verde

Tenemos más de 20 veces el bote, es decir, más de 20 M. Vamos sobrados de fichas y podemos adecuar el juego a tal circunstancia. Podemos jugar con cualquier mano y podemos aparcar el coche sólo el fin de semana.

Zona Amarilla

Tenemos entre 10 veces y 20 veces el bote. Nuestro juego es cómodo.

Zona Naranja

Tenemos de 6 a 10 veces el bote. Estamos cortos de fichas.

Zona Roja

Tenemos de 1 a 5 veces el bote. Única opción all-in.

S'n'G: Referencias

Antes de seguir, voy a volver a comentar lo que he dicho como setecientas veces: Las matemáticas son un apoyo en las decisiones NO son la verdad absoluta (haciendo amigos con los matemáticos ☺). ¿A qué viene esto? Pues que como en otras tantas facetas del poker, si hacemos caso a pies juntillas de las matemáticas para desarrollar nuestro juego: 1º - Nos convertiremos en previsibles, 2º - Nuestro juego será rígido y 3ª - NO tenemos garantizado ningún premio.

Como os he dicho antes, cuanto más largo es un torneo, más fácilmente nos desorientaremos. Jugar un S'n'G de 10 personas con subida de nivel a 10 minutos y perderse, es como perderse yendo a comprar el pan. De ahí, que sea perfecto para coger el "tempo" del torneo.

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

A efectos de un S'n'G, antes de la burbuja el sistema de referencia es 10 x Bote (10M) y una vez en los premios es la media de fichas.

Ej: Me reparten 1500 fichas y juego como buenamente puedo hasta que mi stack esta sobre 10 veces el bote, en ese momento se acabaron las bromas, hay que doblar, por dos razones, una es que debo hacerlo para que los blinds no me pongan contra la pared y la segunda razón es especifica de un S'n'G, porque necesito doblar mi stack inicial para llegar a la burbuja. Lo puedo hacer por juego, es decir, jugando manos y robando blinds o lo puedo hacer mediante un all-in. Sea como sea HAY QUE DOBLAR. Debo estar en torno a las 3000 fichas para conseguir este objetivo, la burbuja.

He llegado a los premios, quedamos 3 personajes en la mesa, entonces mi sistema de referencia son los stacks, es obvio. No voy a tener tiempo de que me coman los blinds porque el juego ahora se va a tornar muy agresivo. Sistema: Huele la sangre y ataca al débil. Auuuuuuuuuuuu. Parece que hay luna llena ;-). Eh¡, que soy un tío muy majete, lo de la sangre es una metáfora, PERO hay tiempo para cervezas y otro para sacar el hacha...

AGRADECIMIENTOS

<http://poquer-red.com/>
www.poquer.com.es
<http://pokerpoquer.com/>

Juanda, boltrok, fikker, Jea, Max, Dormilon, Jotaele, canaya, ACEShunter
Amatos, superkilian, astrobnd, mandel, tralaira, BanZaY, Visitro Q, sanberbar, Neo,
ACEShunter, Kovaliov, nepundo, DartMaul, moraito, fersaper, devilmfish, iACE...

Y en especial a un tal “Anónimo” que siempre da buenas consejos ☺