

MANUAL
DE
7 Card Stud

Por

JCarreño

En memoria de Davis "Chip" Reese

INDICE

7 Card Stud

Reglas del Seven Card Stud con Limite	01
Reparto Inicial	01
Cuarta Calle	02
Quinta Calle	02
Sexta Calle	02
Séptima carta (River)	03
Showdown	03
Diferencias con el Hold'em	03
Cartas de Inicio	04
Manos "Premium"	04
Rolled-up Trips	04
Pares Máximos Ocultos (Concealed)	04
Pares Máximos Divididos (Split)	04
Manos Fuertes	04
Pares Altos Ocultos (Concealed)	04
Pares Altos Divididos (Split)	04
Cartas Conectadas del mismo Palo de Rango Alto	04
Manos Medias	05
Parejas Ocultas y/o Divididas desde el 8 hasta el 10	05
Cartas Conectadas del mismo Palo de Rango Medio (8-9-10 hasta 10-J-Q)	05
Cartas Conectadas de Distinto Palo de Rango Alto (10-J-Q hasta Q-K-A)	05
Manos Débiles	05
Parejas Ocultas y/o Divididas desde el 28 hasta el 7	05

Cartas Conectadas del mismo Palo de Rango Bajo (2-3-4 hasta 5-6-7)	05
Cartas Conectadas de Distinto Palo de Rango Medio (2-3-4 hasta 8-9-10)	05
Probabilidades Cartas de Inicio	05
Estrategia	06
Manos "Premiums"	06
Rolled-up Trips	06
Pares Máximos Ocultos/Divididos	06
Manos Fuertes	07
Pares Altos Ocultos/Divididos	07
Proyectos	07
Proyecto de Escalera	08
Proyecto de Color	08
Carta Gratis	08
Carta Gratis en 5ª Calle	08
Parejas Ocultas	09
6ª y 7ª Calle	10
Anexo	10
Probabilidades de conseguir una jugada desde 4ª calle	10
Bankroll Aconsejado.....	10
 Razz	
 ¿Qué es el Razz?	11
Reglas	11
¿Qué es una Buena Mano en Razz?	12
Manos de Inicio	12
Desde A hasta 5	12
Desde A hasta 8	12

Cartas Descubiertas	13
Kicker?	13
Smooth	14
Rough	14
Estrategia para Razz	15
Con Cartas Buenas de Inicio	15
Con Cartas Medias de Inicio	15
7 Card Stud Hi—lo (Eight or better)	
Reglas del 7 Card Stud Hi—lo	16
Sin Mano Menor Posible	16
Medio Bote Empatado (Quartered)	16
Cartas de Inicio	17
Cartas de Inicio “Premium”	17
Cartas de Inicio Medias	18
Agradecimientos	18

7 Card Stud

Reglas del Seven Card Stud con Limite

Antes de repartir se paga “el ante” (cantidad inicial obligatoria para que te repartan las cartas) a la vez que se dice de viva voz –“Estoy adentro”-. En el stud on-line existe un botón para tal efecto. La cantidad del ante (suele ser) la decima parte de una apuesta pequeña

Ej: En una mesa de \$10 - \$20, el ante es de 1\$

Reparto Inicial

Las mesas full-ring de Stud son de 8 jugadores. El repartidor siempre reparte primero al jugador que está más cerca de su izquierda y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores recibirán dos cartas boca abajo y una tercera carta boca arriba conocida como “door card”.

Se produce una ronda de apuestas comenzando con el jugador con la carta más pequeña en valor y palo. Esto se conoce como “bring-in”.

El jugador con la carta de menor valor (el As como carta alta) hace la apuesta forzosa. En caso de que dos o más jugadores tengan la “door card” del mismo valor, decidirá el palo. El ranking de los palos es el siguiente: picas, corazones, diamantes y tréboles (es decir, el Dos de tréboles es la carta más baja posible). Esta es la única vez que los palos tienen un rol en el juego. El jugador que hace la apuesta forzosa puede escoger entre apostar la mitad de una apuesta pequeña o apostar directamente la apuesta pequeña.

Ej: En una mesa de \$10 - \$20

Las cartas boca arriba son: A,2,3,4,5,6,7

El jugador con el 2 boca arriba puede elegir entre apostar 5\$ o 10\$.

Nota: Si elige apostar 5\$ un jugador que aumente la apuesta (raise) apostará 10\$ (a esto se le llama “completar la apuesta”) PERO si el jugador con la apuesta forzosa (bring-in) opta por apostar la apuesta completa, es decir, los 10\$, un hipotético jugador que aumente la apuesta la subirá a 20\$.

Ej: En una mesa de \$10 - \$20

Las cartas boca arriba son: A, 2 de corazones, 2 de diamantes, 4, 5, 6, 7

El bring-in lo debe hacer el jugador con el 2 de diamantes de “door card”.

Manual de 7 Card Stud

Cuarta Calle

La próxima carta que se repartirá en el juego será la cuarta que los jugadores reciben en mano y estará boca arriba. El repartidor quemará (descartará) una carta de arriba del mazo y luego comenzará repartiendo por el jugador ubicado a su izquierda y seguirá en la mesa en el sentido de las agujas del reloj. Se produce una ronda de apuestas comenzando por el jugador con la mejor mano en sus dos cartas boca arriba.

El jugador que tiene la mejor mano “tiene la acción” y puede hacer la apuesta inicial de la ronda o pasar. Si hay empate entre los jugadores para la mejor mano, quien tiene la acción es el jugador más cerca de la izquierda del repartidor.

Nota: Si algún jugador muestra un par abierto en la 4ta calle (tiene un par en sus dos cartas descubiertas), ese jugador tiene opción una apuesta grande (big bet) (apuesta que generalmente no está disponible hasta la 5ta calle). Si el jugador elige hacer la apuesta límite inferior, cualquier otro jugador en la mano puede elegir la subida de límite inferior o superior. Una vez que un jugador hizo la apuesta de límite superior, todas las apuestas siguientes deben realizarse en ese nivel superior. En otras palabras, la ronda de apuestas que inicialmente se haría con la apuesta pequeña se convierte en una ronda de apuestas con la apuesta grande (si algún jugador de la mano decide que sea así).

Quinta Calle

La próxima carta que se repartirá en el juego será la quinta que los jugadores reciben en mano y estará boca arriba. El repartidor quemará (descartará) una carta de arriba del mazo y luego comenzará repartiendo por el jugador ubicado a su izquierda y seguirá en la mesa en el sentido de las agujas del reloj. Se produce una ronda de apuestas comenzando por el jugador con la mejor mano en sus tres cartas boca arriba.

NOTA: Comenzando por la 5ta calle y continuando por todas las calles siguientes, todas las apuestas y subidas se realizan a la apuesta grande (Big Bet), es decir, que la mínima apuesta que se podrá realizar valdrá el doble que en las anteriores calles.

Ej: En una mesa de \$10 - \$20

La apuesta mínima será de 20\$

Sexta Calle

La próxima carta que se repartirá en el juego será la sexta que los jugadores reciben en mano y estará boca arriba. El repartidor quemará (descartará) una carta de arriba del mazo y luego comenzará repartiendo por el jugador ubicado a su izquierda y seguirá en la mesa en el sentido de las agujas del reloj. Se produce una ronda de apuestas comenzando por el jugador con la mejor mano en sus cuatro cartas boca arriba.

Séptima Carta (River)

La próxima carta que se repartirá en el juego será la séptima (y última) que los jugadores reciben en mano y estará boca abajo (facedown). El repartidor quemará (descartará) una carta de arriba del mazo y luego comenzará repartiendo por el jugador ubicado a su izquierda y seguirá en la mesa en el sentido de las agujas del reloj. Se produce una ronda de apuestas comenzando por el jugador con la mejor mano en sus cuatro cartas boca arriba.

NOTA

Si hay ocho jugadores que jugaron hasta la sexta carta y que esperan ahora la última carta del juego, al repartidor sólo le quedará una (1) carta en el mazo. Esto se debe a que $8 \times 6 = 48$ cartas + las 3 cartas quemadas en la 4ta, 5ta y 6ta calle dan un total de 51 cartas.

En el caso de que no haya cartas suficientes en el mazo para repartir la última carta a cada uno de los jugadores, el repartidor calculará si la suma de las cartas quemadas y las cartas del mazo permite que cada jugador reciba la última carta boca abajo. Si el repartidor puede repartir la última carta a cada jugador, tomará todas las cartas quemadas y las que queden en el mazo, las mezclará y repartirá la última carta a cada jugador.

Sin embargo, si el repartidor calcula que no es posible dar a cada jugador su propia carta, entonces tomará todas las cartas quemadas, las mezclará y pondrá una carta boca arriba en medio de la mesa. Esa carta es comunitaria, es decir, que la pueden utilizar todos los jugadores para combinarla con sus seis cartas.

Showdown

Gana la mejor mano de 5 cartas de la mesa. En caso de empate de dos o más jugadores el bote se repartirá en partes iguales.

Diferencias con el Hold'em

1. No hay cartas comunitarias en el 7stud
2. Hay *antes* + bring-in como apuestas obligadas en 7stud y no hay blinds como en el hold'em
3. Hay 5 rondas de apuestas (una más que en el hold'em)
4. El jugador con la mejor mano comienza la ronda de apuestas, a excepción de la primera ronda en la que el jugador con la menor carta descubierta es el que debe apostar forzosamente (bring-in)
5. En el 7stud hay que recordar las cartas foldeadas, en cambio en el hold'em sólo tienes que fijarte en tus cartas y en las cartas de la mesa.
6. El número máximo de jugadores es de 8 en el 7stud frente a 10 del hold'em

Manual de 7 Card Stud

Cartas de Inicio

La clave para ser ganador en este juego es comenzar con unas buenas cartas

Manos "Premium"

Rolled-up Trips

Trío de inicio de mayor a menor rango

Ej: (A-A) A

Nota: Las cartas entre paréntesis son las cartas tapadas.

Pares Máximos Ocultos (Concealed)

Una pareja en tus cartas tapadas de Ases o K's

Ej: (K-K) 8

Pares Máximos Divididos (Split)

Una pareja de Ases o K's siendo una de las cartas que la forman la carta descubierta (door card)

Ej: (A-8) A

Manos Fuertes

Pares Altos Ocultos (Concealed)

Una pareja en tus cartas tapadas de damas o jotas

Ej: (Q-Q) 8

Pares Altos Divididos (Split)

Una pareja (de damas o jotas) siendo una de las cartas que la forman la carta descubierta (door card)

Ej: (J-8) J

Cartas Conectadas y Mismo Palo de Rango Alto (J-Q-K y Q-K-A)

Ej: (A♥ K♥) Q♥

Manual de 7 Card Stud

Manos Medias

Parejas Ocultas y/o Divididas desde el 8 hasta el 10

Ej: (10-10) J

Cartas Conectadas del Mismo Palo de Rango Medio (8-9-10 hasta 10-J-Q)

Ej: 10♥ J♥ Q♥

Cartas Conectadas de Distinto Palo de Rango Alto (10-J-Q hasta Q-K-A)

Ej: (A♥ K♦) Q♣

Manos Débiles

Parejas Ocultas y/o Divididas desde el 2 hasta el 7

Ej: (6-6) J

Cartas conectadas del Mismo Palo de Rango Bajo (2-3-4 hasta 5-6-7)

Ej: (7♦ 5♦) 6♦

Cartas conectadas y de distinto palo de rango medio (2-3-4 hasta 8-9-10)

Ej: (8-9) 10

Probabilidades Cartas de Inicio

Probabilidades de formar una determinada jugada con las tres primeras cartas:

Cualquier pareja	1 contra 5
Pareja de ases	1 contra 76
Cualquier trío	1 contra 424
Trío de ases	1 contra 5.524
Tres cartas de escalera	1 contra 4,5
Tres cartas de color	1 contra 18
Tres cartas de escalera de color	1 contra 85

Manual de 7 Card Stud

Estrategia

Esto es un juego de re-draws

Primero hay que comprender que de nada nos sirven unas buenas cartas si el villano en cuestión tiene unas cartas mejores, esto que parece obvio no lo es tanto porque en el 7stud las jugadas cambian con cada nueva carta.

Manos “Premiums”

Rolled-up Trips

Es la mejor jugada de inicio y lo que nos interesa es NO echar a nadie (slowplay). Nos interesa un juego multijugador, porque aunque podamos perder frente a un hipotético color o escalera, tenemos 1 posibilidad contra 1.6 de conseguir un full o poker. El juego lento con rolled-up trips es la mejor manera de optimizar nuestras ganancias con este tipo de mano hasta que aumentemos la apuesta en la 5ª calle donde las apuestas son dobles.

Excepción:

Si el juego en nuestra mesa es loose, debemos intentar aumentar el bote sin echar a nadie de él desde la 3ª calle. Un raise desde el principio de la mesa es para echar a la gente, en cambio un raise desde el final de la mesa es para darle valor a nuestra jugada y aumentar el bote.

En la 3ª calle la primera posición de la mesa (UTG) se puede considerar al jugador que actúa detrás del que hace la apuesta forzada (bring-in).

Pares Máximos Ocultos/Divididos

La mano media ganadora son las dobles parejas

Si comenzamos con una pareja alta tengamos media mano ganada (Si partimos con una pareja en nuestras cartas de inicio, más de la mitad de las veces que lleguemos a la 7ª calle acabaremos con dobles o trío) por lo que tu objetivo con estas manos es eliminar jugadores del bote cuanto antes (narrow the field).

Una de las cosas importantes que hay que comprender en el 7stud, es que

Siempre que creamos que tenemos la mejor mano hay que intentar echar jugadores del bote. La única excepción es cuando llevemos un monstruo de jugada

En la 5ª calle una apuesta (al ser éstas dobles) puede ser suficiente para echar a un jugador de la mano. Lo que no debemos hacer bajo ninguna circunstancia es dar una carta gratis en esta calle.

En la 6ª y 7ª calle si creemos que tenemos la mejor jugada debemos seguir apostando.

Manual de 7 Card Stud

Manos Fuertes

Pares Altos Ocultos/Divididos

Tu objetivo con estas manos es eliminar jugadores del bote cuanto antes (narrow the field), por lo que el juego en la 3ª y en la 4ª calle ha de ser todo lo rápido que puedas PERO, y mucho ojo a este “pero”, debemos tirar nuestras cartas en cuanto consideremos que estamos superados. El juego rápido (raise y re-raise) además de achicar espacios nos sirven como “test” para saber a qué tipo de jugadas nos estamos enfrentando.

Ej en 3ª calle: Si aumento el bote desde el principio de la mesa con pareja de jotas ocultas y un villano me re-raisea con una dama en su carta descubierta y otro villano a su vez vuelve a aumentar la apuesta... mal está el asunto. Contra un solo jugador que presumiblemente nos tenga superado se puede seguir jugando hasta la 5ª calle para ver si mejora nuestra jugada, pero NUNCA contra dos.

Ej en 4ª calle: Si el villano empareja su door card con la cuarta carta significa que tiene (probablemente) al menos dobles parejas, por lo que es muy probable que estemos superados.

Y en general

Quando alguien empareja su card door suele significar al menos dobles parejas

Proyectos

Los proyectos se pueden clasificar en 3 cartas para color o 3 cartas para escalera, obviamente es mejor 3 cartas para color porque el color gana a la escalera, y por supuesto lo preferible es tener 3 cartas para la escalera del mismo palo. Cuanto mayor sea en rango del valor de las cartas mejor. Mejor jugar con 10-9-8 que con 9-8-7. Si jugamos con el rango máximo, es decir, A-K-Q, además del proyecto estamos jugando a cazar (chase) una pareja Premium, por lo que nuestra jugada incrementa las posibilidades de victoria.

Para jugar proyectos nos interesa un bote multijugador
--

Lo que quiere decir que nos interesa un juego lento que nos permita conseguir nuestro proyecto lo más barato posible. Recordad que un proyecto NO es una jugada hecha. Es muy importante no sobrevalorar los proyectos en 7stud. NUNCA vamos a entrar en una guerra de raises en la 3ª calle con sólo un proyecto de rango menor. El verdadero poder de un proyecto es estar protegido con cartas altas, de ahí que cartas como (A♠ K♠) Q♠ sean potencialmente una mano Premium. Debemos preguntarnos siempre ante una apuesta doble: “¿Qué posibilidades tengo de ganar esta mano si no consigo completar mi proyecto?” Un error muy común es ir demasiado lejos con nuestros proyectos.

Manual de 7 Card Stud

Proyecto de Escalera

En 3ª calle cuando juguemos a completar un proyecto de escalera abierta y veamos 3 de las 16 cartas que nos hacen falta (2 inmediatas superiores + 2 inmediatas inferiores), debemos abandonar la jugada.

Ej: Jugamos con tres cartas para escalera: (5-6) 7

Como cartas principales necesitamos los ochos y los cuatros (8 outs) y como cartas secundarias necesitamos los treses y los nueves (8 outs). Pues bien, si contamos tres de las cartas que necesitamos abandonamos la jugada.

Proyecto de color

En 3ª calle cuando juguemos a completar un proyecto de color con cartas bajas y veamos 2 cartas del mismo palo en las cartas descubiertas de los demás jugadores hay que abandonar la jugada ante una apuesta doble.

En la 4ª calle si nuestro proyecto no ha mejorado es hora de abandonar la mano a no ser que hayamos visto una apuesta doble (nos hemos quedado atrapados) en la 3ª calle, en cuyo caso veremos una apuesta simple como máximo para llegar a la 5ª calle. En la 5ª calle si no ha mejorado nos volvemos para casa PERO si estamos protegidos con una pareja menor y un proyecto de escalera podemos ver una apuesta más, siempre y cuando el bote continúe siendo multijugador.

En el mejor de los casos hemos conectado en 4ª calle y tenemos 4 cartas para nuestro proyecto. NUNCA hay que sobrevalorar esta posición. Recordad que nos interesa un juego lento hasta que consigamos nuestra jugada. Nada de darle al botón del raise EXCEPTO que tengamos la posición ganada, en cuyo caso lo haremos NO con el objetivo de aumentar el bote sino de conseguir una carta gratis.

Carta Gratis

La carta gratis es un recurso que se emplea en el 7Stud cuando NO tienes la mejor jugada en la 4ª (o 5ª calle) pero presumiblemente la tendrás, por lo que te interesa darte la oportunidad de conseguir tu jugada lo más barato posible. El recurso consiste a aumentar la apuesta (raise) con la posición ganada en la última ronda de apuestas pequeñas con la intención de pasar (check) en la ronda posterior (cuando las apuestas son el doble)

Carta Gratis en 5ª Calle

-“Carreño te has colao. Las apuestas en la 5ª calle ya son apuestas grandes”- Cierto, pero a diferencia del hold'em, en el 7Stud hay una ronda más de apuestas, por lo que el recurso de la carta gratis adquiere otra dimensión. -“¡Ya!, la dimensión esa a la que vas cuando te bebes los rusos blancos...”- De lo que estoy hablando es que hay un caso particular en el que después de haber aumentado la apuesta en la 4ª calle donde

Manual de 7 Card Stud

las apuestas son pequeñas (carta gratis convencional) nuestra jugada “parece” que mejora en la 5ª calle, por lo que hacemos una especie de apuesta de continuación a nuestra carta gratis con el fin de que el villano tire sus cartas porque cree que está superado, y en caso que el villano siga en la mano, pasar en la 6ª calle (si nuestra jugada no se ha completado)

Ej: Tengo (A♥-2♠) 2♥3♥ en 4ª calle y juego con la posición ganada, el villano nos apuesta de cara con la mejor jugada en la mesa (carta alta) y yo le aumento su apuesta, el villano ve. En la 5ª calle conecto otra carta baja de corazones, el villano pasa y yo apuesto representando que he completado mi proyecto.

Nota: Para utilizar el recurso de la carta gratis hay que tener ganada la posición en 4ª calle y “presumiblemente” continuar teniéndola en la 5ª calle –“¡o_O!”- Recordad que en el 7Stud la posición es dinámica, el primero que apuesta es el que tiene la mejor jugada en sus cartas descubiertas, por lo que en cada ronda, el jugador que abre el bote puede ser diferente.

Ej: El villano del ejemplo anterior debe tener unas cartas tipo: (x-x) 3-K para utilizar el recurso contra él, porque si nos una carta alta y al villano no le mejora su jugada, NOSOTROS tenemos la mejor jugada en nuestras cartas descubiertas y debemos abrir el bote, por lo que utilizar este recurso inapropiadamente es meterse en una trampa.

Parejas Ocultas

Las parejas ocultas tienen más valor que las parejas divididas porque están ocultas. – “Oye Carreño, ¿tú acabaste los estudios?” ¡Eh sin faltar! Qué yo soy Técnico Superior en Recolección Citrícola. Cuando iba al campo a recoger naranjas yo era el encargado de recoger las de arriba del árbol :-)) y por su fuera esa fuera poca acreditación también hice un master en estibación de altura. Así que me considero sobradamente cualificado. Oeeeeeeeeoeeeeeeeeeeeeeeeeeee jij

Las parejas ocultas tienen más valor porque NO SABEN que las llevo y si consigo cazar una de las dos cartas que andan por ahí que me den un trío, NADIE lo sabe. El 7stud es un juego de engaño (deception) y nadie te va a ver la apuesta si intuyen que tienes mejor jugada que ellos.

En 3ª calle si tenemos una pareja oculta y la máxima carta en nuestra door card debemos aumentar la apuesta representando que tenemos la pareja de nuestra door card entre nuestras cartas ocultas.

Ej: (2-2) K en una mesa con cartas descubiertas como: 4, 8, J, 7, 2, 3, Q

Hay que tener mucha precaución cuando dos o más jugadores tienen en sus cartas descubiertas cartas de mayor rango que tus parejas ocultas. Es este caso hay que aplicar la máxima universal del 7STud que reza lo siguiente:

Me quedo hasta la 5ª calle si no me enfrento a una apuesta doble

Manual de 7 Card Stud

En la medida que hayan cartas descubiertas más altas que mi pareja dividida, menos valor tiene mi pareja.

Esto parece obvio, cuantas más cartas altas haya en la mesa menos valor tiene mi pareja, por eso el kicker es determinante para dar valor a las parejas medias o bajas.

Ej: (A-2) 2

Empezamos con una jugada muy débil PERO si cazamos un As tenemos una jugada muy fuerte.

Hay que comprender que una vez estamos batidos por una pareja superior, lo mismo nos da tener pareja de ochos que de doses, nuestra opción para mejorar nuestra jugada es conectar una doble pareja (superior a la máxima carta descubierta) o un trío.

Y por supuesto volvemos a la regla de oro

Para ver una apuesta en la 5ª calle debemos tener la mejor jugada o el mejor proyecto

6ª y 7ª calle

A estas alturas de la mano el bote suele ser tan grande como para que cualquier persona con cualquier clase de mano haya puesto suficiente dinero en el bote (pot committed) como para llegar a la 7ª calle y al showdown.

Nos interesa el juego rápido (bet/raise) si llevamos la mejor mano (jugada hecha) y el juego lento (check/call) si no hemos completado nuestro proyecto o no estamos seguros de tener la mejor mano.

ANEXO

Probabilidades de conseguir una jugada desde 4ª calle

Escalera con cuatro cartas de escalera abierta	1 contra 1,3
Color con cuatro cartas de color	1 contra 1,1
Full con doble pareja	1 contra 3
Full o poker con trío	1 contra 1,6

Nota: Calculadas sobre la base teórica de las cartas encubiertas -las probabilidades son mayores si las cartas que no ligan están descubiertas, y menores si es al contrario.

Bankroll Aconsejado

350 BB en límites bajos

Razz

¿Qué es el Razz?

Debo reconocer que la primera vez que oí hablar del Razz pensé iba a escuchar a continuación ¡Chin! ¡Pum! por lo que deduje que era una especie de celebración ¡lol!, pero iba a ser que no. El Razz es la forma coloquial de nombrar al 7 Card Stud Low, como la forma coloquial de llamar al 7 Card Stud High es “Down the river”.

El Razz es parte del H.O.R.S.E (juego que combina las modalidades de **H**old'em, **O**maha (hi-lo), **R**azz, **S**even card stud, Seven card stud **E**ight o better) y es el juego mejor considerado entre los profesionales en el WSOP ¿Por qué? Porque es un juego que alterna ¡5 variantes de poker! Ganar el HORSE de la WSOP no es broma.

El Razz es un juego de 7 card stud en el que gana la peor mano, mejor dicho, gana la menor mano. La menor mano posible es la jugada: A-2-3-4-5 (conocida como bicicleta (bicycle) o rueda (wheel)) la siguiente menor mano posible es: A-2-3-4-6 (6 perfecto) y así sucesivamente. Si no se está acostumbrado es difícil saber cual es la menor jugada, así que utilizaremos la técnica de contar para atrás, es decir, que cuando tengamos dudas de cual es la menor jugada entre 2 o más manos debemos contar hacia atrás.

Ej:

Mano 01: A-2-3-4-5 = 5-4-3-2-A

Mano 02: A-3-4-8-9 = 9-8-4-3-A

Mano 03: 2-5-6-7-9 = 9-7-6-5-2

La menor mano del ejemplo es la mano01 porque es una jugada “al 5”, la segunda menor es... ¿Cuál? Vamos a contar al revés: en la Mano 02 la carta más alta es el 9 y en la mano 03 es el 9, ergo, empate. Pasamos a la siguiente carta mayor: en la Mano 02 la segunda carta más alta es el 8 y en la mano 03 es el 7... ¡Ya tenemos ganador! La Mano 03 es MENOR que la Mano 02.

Reglas

Son las mismas que en el 7card Stud excepto que la apuesta forzosa (bring-in) la hace la carta descubierta mayor (en vez de la menor) y que el jugador con la menor jugada gana la mano (en vez de que la mayor jugada gane la mano). Tampoco existe la opción de apostar una apuesta grande cuando se empareja la door card (carta descubierta de inicio)

¿Qué es una buena mano en razz?

A-2-3-4-5 es la mejor mano posible

Una mano “al 6” es una muy buena mano. Ej: 2-3-4-5-6

Una mano “al 7 o al 8” es una buena mano. Ej: 2-4-5-6-8

A partir del 9 las manos son marginales.

Manos de Inicio

Desde A hasta 5

A-2-3 es la mejor mano de inicio en Razz PERO en general cualquier combinación de tres cartas menor de 5 se considera una muy buena mano de inicio.

Ej: 2-4-5, A-4-5, 2-3-4, etc

Desde A hasta 8

Cualquier combinación de tres cartas menores de 7 se considera una buena mano inicial.

Ej: 5-6-7, A-5-7, 2-5-7, etc

Vamos a jugar cualquier combinación de tres cartas del As hasta el 8 en una mano NO agresiva y cualquier combinación tres cartas desde el As hasta el 7 en manos agresivas.

Un juego “al 8” NO suele ser suficiente buena mano contra 2 jugadores con aparentes mejores manos pero se puede jugar contra 1 sólo jugador.

Cuanto más alta es la carta descubierta del villano que ve en una 3ª calle agresiva es más probable que el juego sea “perfecto” en sus cartas tapadas (A-2), por lo que si conecta cartas altas es muy probable que no emparejen con sus cartas tapadas.

¿Esto es siempre así? N-O

La primera y más importante idea que debes aprender en Razz es que

El valor de tus cartas de inicio depende de las cartas descubiertas de los demás y de sus posibles manos iniciales

Ej01: Mi mano inicial es (6-5) 8 es una mesa donde las cartas descubiertas son: 10-10-9-K-J-Q. En este escenario yo soy favorito y debo jugar rápido mis cartas. La mejor mano posible es (A-2) 9. El villano juega “al 9” mientras que tú juegas “al 8”.

Ej02: Mi mano inicial es (6-5) 8 es una mesa donde las cartas descubiertas son: A-A-3-4-2-7. En este escenario yo NO soy favorito y debo tirar mis cartas.

Cartas Descubiertas

El Razz es un juego de cartas muertas (dead cards) lo que significa que las probabilidades son dinámicas y NO estáticas como en el Hold'em. Hay que re-calcular las probabilidades restando las cartas descubiertas, por lo que una jugada con pocos outs (cartas que nos ayudan) se puede convertir en una jugada con mucha probabilidad y viceversa.

Ej01: Mi mano inicial es (A-A) 2 y las cartas descubiertas de la 3ª calle son: 3-3-4-6-6-5. DEBO RESTAR 6 outs a mi jugada, porque esas cartas son PRECISAMENTE unas de las cartas que necesito para mejorar mi mano.

Ej02: Mi mano inicial es (3-6) 5 y las cartas descubiertas de la 3ª calle son: 3-3-4-6-6-5. Mis probabilidades de mejorar mi mano AUMENTAN, porque esas cartas son PRECISAMENTE las cartas que NO necesito para mejorar mi mano. Por lo que

Hay que memorizar las cartas descubiertas del As hasta el 9 para re-calcular la probabilidad de tu jugada y la de los demás

Ej: En la 5ª calle

Mi mano (2-3) A-5-4

Mano del villano (x-x) A-5-4

Cartas muertas: 3-8-8-K-K-3-3-Q-J-8

Entre las cartas muertas están TODOS los treses por lo que mi mano es la ganadora ya que la mano del villano NO PUEDE MEJORAR mi actual mano en la 5ª calle. Esto se llama "board lock" y en cristiano significa que lo tienes pillado ;-)

Kicker?

No existe el kicker en Razz pero para el jugador que viene del Hold'em podemos identificar como kicker a la segunda carta menor descubierta. Esto es importante, porque en caso de empate en la carta más alta, desempata la inmediata inferior.

Ej:

mano 01: (2-6) 4-8-9 = 9-8-6-4-2 (el kicker sería el 8)

mano 02: (A-3) 5-7-9 = 9-7-5-3-A (el kicker sería el 7)

La carta más alta es el 9 en ambas mano, PERO la inmediata inferior en la mano01 es un 8 mientras que en la mano02 es un 7, por lo que gana la mano02.

Este concepto es MUY IMPORTANTE cuando haya posibilidad de empatar en la carta más alta. Pensemos un poco... (es abusar, ya lo sé)

Manual de 7 Card Stud

Smooth

Un proyecto "smooth" se puede considerar a un proyecto bajo, es decir, que las cartas que acompañan a la carta más alta de la jugada son las menores posibles.

Ej: (A-2) 3-4-K

Cualquier carta de las dos restantes, 6ª y 7ª calle, siempre y cuando sean mayores de 4 (en este caso) completara el proyecto e irá acompañada con el mejor kicker posible (las 4 cartas más bajas posibles), por lo que si empatamos a la carta más alta ganaremos seguro (o como mínimo empataremos).

Rough

Una jugada hecha "rough" significa que las cartas que acompañan a la carta más alta son también altas.

Ej: (A-2) 7-8-9

En 5ª calle un proyecto "smooth" es favorito contra una jugada hecha "al 9" "rough"

Ej01: (A-2) 3-4-K es favorita contra (A-2) 7-8-9

Ej02: (A-3) 5-7-J es favorita contra (A-3) 4-8-9

En ambas manos "al 9" su kicker (carta inmediatamente inferior) es un 8. La peor carta posible. ¿Cuál es la mejor carta posible? El 4. Por lo que colegimos que:

Si el kicker es alto es "rough" y si el kicker es bajo es "smooth"

Ej03: (A-2) 7-8-9 -> Jugada hecha "al 9" rough

Ej04: (A-2) 3-5-9 -> Jugada hecha "al 9" smooth

PERO

En 5ª calle un proyecto "smooth" NO es favorito contra una jugada hecha "al 9" "smooth"

Ej05: (A-3) 5-7-J NO es favorita contra (A-3) 4-6-9

Estrategia para Razz

Con Cartas Buenas de Inicio

Mi estrategia apropiada es el juego rápido (bet/raise) en las primeras rondas para echar a los jugadores y construir un bote grande. Es mejor jugar rápido las primeras calles y lento después que al revés porque las matemáticas están a tu favor.

El slowplay NO es una opción en Razz

Con buenas cartas hay que jugar rápido las primeras rondas para echar a la gente y construir un bote y a partir de la 5ª calle hay que apostar por valor para incrementar los beneficios. NO tiene sentido el juego lento (salvo para variar el juego).

Con Cartas Medias de Inicio

Me quedo hasta la 5ª calle si no me enfrento a una apuesta doble y sigo teniendo opciones a la mejor jugada. REPITO: Sigo teniendo opciones a la mejor jugada. Este es el fallo más grave del Razz, quedarse en el bote estando batido.

Para ver una apuesta en la 5ª calle debemos tener la mejor jugada a falta de 1 carta para completar, SOLO 1 carta, y verificar que los todos outs que necesitamos están vivos. Hay que asegurarse que somos favoritos porque cuando llegamos a esta calle y apostamos, estamos (generalmente) comprometidos con el bote por lo que hay que llegar hasta el final.

Resumiendo la 5ª calle

Un proyecto "smooth" es favorito contra una jugada hecha "al 9" "rough"

Un proyecto "smooth" NO es favorito contra una jugada hecha "al 9" "smooth"

Un proyecto "smooth" NO es favorito contra una jugada hecha "al 8" (sea "smooth" o "rough")

7 Card Stud Hi-lo (Eight or Better)

Reglas del 7 Card Stud Hi-Lo

La variante “high-low” o también conocida “eight or better” del 7 card stud se rige por las mismas reglas que el 7 card stud (high) con la excepción de que no se puede apostar una apuesta grande cuando hay una pareja descubierta en la 4ª calle. La gran diferencia del 7 Card Stud Hi-Lo es que es un juego repartido (Split), es decir, que gana la mitad del bote la mayor mano y la otra mitad del bote la gana la menor mano. La menor mano debe ser 5 cartas inferiores al 8 (inclusive) no emparejadas.

Ej: A-5-6-7-8 es una combinación válida para Low PERO no A-5-5-6-7.

Puedes utilizar 5 cartas (la mejor combinación de tus 7 cartas) para low y otras 5 cartas (la mejor combinación de tus 7 cartas) diferentes para High.

Ej: (A-A) 8-2-3-7-2

Mejor combinación para Low: A-2-3-7-8

Mejor combinación para High: A-A-2-2-8

El As es una carta muy fuerte en 7stud8b
--

El As es la carta más baja y más alta a la vez. Podemos utilizarla como creamos más conveniente para nuestra jugada.

La mejor jugada para low es: A-2-3-4-5 (wheel) y a su vez la podemos jugar para high porque es una escalera al 5.

Sin Mano Menor Posible

Si ningún jugador tiene una mano menor de 8 el bote entero lo gana el jugador que gane la mayor mano.

Medio Bote Empatado (Quartered)

Si dos jugadores empatan se reparten la mitad del bote total.

En Omaha hi-low suele ser habitual el bote repartido (quartered) entre 2 jugadores con la menor mano posible (low) PERO en 7stud high-low es muy raro que esto suceda.

Cartas de Inicio

El objetivo en este juego es ganar el bote entero (scooping)
--

Teniendo esta premisa siempre en mente hay que seleccionar unas manos de inicio que nos permitan hacerlo. Vamos a ello.

Cartas de Inicio "Premium"

La mejor mano inicial en 7stud8b es

(A-A) A No hay posible discusión

La segunda mejor mano puede ser:

(K-K) K, (8-8) 8 o (5-5) 5

(K-K) K es la segunda mejor mano para high pero no tiene opción para low.

(8-8) 8 es un jugada con trío de inicio (rolled up) con posibilidad de Low. A esto hay que añadir la capacidad de engaño de su carta descubierta (door card), porque al ver aumentar la apuesta con un 8 de door card se supone que tienes un fuerte juego para low, por lo que te quitas de en medio a los jugadores con manos mediocres de low y juegas con un trío en high.

(5-5) 5 es un jugada con trío de inicio (rolled up) con posibilidad de Low. Al igual que (8-8) 8 posee capacidad de engaño pero además tiene otra virtud: dado que es imposible realizar ninguna escalera sin cincos ni dieces, además de tu juego con trío estas dejando sólo un 5 para que alguien te gane con una escalera baja yendo a por low.

Tríos de inicio (rolled up)

Trios superiores a 8 tienen una alta capacidad para ganar high y los trios inferiores a 8 (inclusive) además tienen posibilidad de ganar low (remota posibilidad pero existente)

(A-A) x<5 (inclusive)

Capacidad para jugar low conectando la mejor jugada (bicicleta) y capacidad para acabar con dobles parejas para high. Por supuesto si un as y el 5 son del mismo palo incrementamos las posibilidades de victoria para high.

(A-A) x<8 (inclusive)

Capacidad para jugar low y capacidad para acabar con dobles parejas para high. Por supuesto si un as y el 8 son del mismo palo incrementamos las posibilidades de victoria para high.

(A-2) x (x = desde 3 hasta 8) siendo las tres cartas del mismo palo

Una mano inicial fuerte para low con buenas perspectivas de proyecto para high.

Manual de 7 Card Stud

Conectores bajos del mismo palo hasta 8: (2-3) 4 ... (6-7) 8

Buena mano inicial para low y potencial para ganar high con proyectos

Cartas de Inicio Medias

Conectores bajos del distinto palo hasta 8: (2-3) 4 ... (6-7) 8

3 cartas menores de 5 incluyendo un As

3 cartas menores de 5 sin incluir un As

3 cartas menores de 8 incluyendo un As

3 cartas menores de 8 sin incluir un As

(A-A) x (x>9)

No tenemos opción a low pero una pareja de ases ocultas de inicio sigue siendo una buena mano, especialmente si uno de ellos es del mismo palo que la door card.

Agradecimientos

César y marianoboni (Foreros de poquer-red.com)