

MANUAL  
DE  
Shorthanded  
Limit  
Hold'em

Por  
JCarreño



## INDICE

<b>Shorthanded: Introducción</b> .....	01
<b>Pre-Flop Play</b> .....	04
Conceptos .....	04
UTG .....	09
Cartas de Inicio .....	09
UTG+1 .....	09
UTG+2 .....	09
Cartas de Inicio .....	10
BUTTON .....	10
Cartas de Inicio .....	11
SB .....	11
Defendiendo el Small Blind .....	11
SB Vs BB .....	12
BB .....	13
Defendiendo el Big Blind .....	13
¿Cómo? .....	13
¿Con qué Cartas Vamos a Defender? .....	14
¿Con qué Cartas Vamos a Atacar? .....	15
Últimas Conclusiones Pre-Flop .....	15
<b>Flop Play</b> .....	16
Factores a Tener en Cuenta a la Hora de Hacer una Apuesta de Continuación .....	17
Raise Vs Call .....	18
Valor de las Manos .....	18
FLOP PLAY EARLY POSITION .....	19
Monstruos .....	19
Mano Muy Fuerte – Fuerte .....	19
Mano Medio Fuerte .....	19
Proyectos .....	20
FLOP PLAY MIDDLE POSITION .....	21
Monstruos .....	21
Mano Muy Fuerte – Fuerte .....	21
Mano Medio Fuerte .....	21
Proyectos .....	21
FLOP PLAY LATE POSITION .....	21
Monstruos .....	21
Mano Muy Fuerte – Fuerte .....	21
Mano Medio Fuerte .....	21
Proyectos .....	22
Gutshots y Overcards .....	22
FLOP PLAY IN THE BLINDS .....	22
Monstruos, Mano Muy Fuerte o Fuerte .....	22
Mano Medio Fuerte .....	23
Overcards .....	23
Últimos Comentarios .....	23
<b>Turn Play</b> .....	24

*Indice*

---

EARLY POSITION & MIDDLE POSITION .....	24
LATE POSITION .....	25
TURN RAISE .....	25
<b>River Play</b> .....	27
Agradecimientos .....	28

## SHORTHANDED: INTRODUCCIÓN

El boom del poker en internet a traído más variedad de juegos y formas de jugarlos, y entre ellas, están los juegos con menos jugadores de los habituales. A nivel general se considera “full ring” a un juego de 9 o 10 jugadores y los juegos “shorthanded” a uno con menos de 6 jugadores. Los juegos shorthanded han sido y están siendo todo un acontecimiento, -“¿Por qué?”- Porque reúnen una serie de características que los hacen muy apetecibles, tanto para el jugador ocasional, como para el SPRO o PRO.

Son juegos con mucha <b>más acción</b> que los juego fullring (a mesa completa) por que al jugar menos jugadores <b>se juegan más manos</b>
---

Al jugar mas manos por hora que en full ring, hay que tomar mas decisiones, con lo que un buen jugador tendrá mas posibilidades de ganar porque se equivocara menos. A la ya de por si “velocidad” de las manos en internet, hay que añadirle las mesas “turbo”, que son mesas TODAVÍA más rápidas que las mesas convencionales de shorthanded, con lo que se consigue que la adrenalina del jugador se dispare cuando ve que en 5 minutos ha ganado 2 o 3 manos con las que casi ha duplicado su stack inicial. Una vez que han probado “el subidón” se les hace difícil volver a jugar en las mesas convencionales de full ring. Para un jugador amateur es justo lo que esta buscando, acción, y cuanta más mejor (para mí que esta gente se cayeron de pequeñitos viendo una película de Chuck Norris). Claro esta, que ante esta situación las mesas de short son peceras vivientes, PERO el problema es que al ser tan reciente la modalidad de mesas cortas NO HAY bibliografía de calidad que sirvan a los SPRO de orientación en estas mesas. Yo probé con los documentales de J. Cousteau, porque ese sabia mucho de peces, pero no me valió de mucho para el poker, pero eso sí, ¡pregúntame lo que quieras de la manta raya hawaiana! ;-)

Los juegos shorthanded castigan a los jugadores tight (muy selectivos) y premian a los jugadores agresivos
--

¿Por qué no se puede jugar tight? Mejor dicho, ¿Por qué no se puede jugar tan tight como en full ring? Pues porque si esperas a tener cartas premium no te va a salir rentable jugar, amen, de que el personal te enfilará y nadie te verá los raises. Hay que jugar MÁS manos que en full ring porque: a) tus oponentes juegan peores manos de promedio que en full ring, y b ) Los blinds van el doble de rápido que en fullring.

El shorthanded es territorio de los jugadores que están cómodos jugando en mesas agresivas y se desenvuelven bien con casi cualquier mano, pero claro, la potencia sin control no sirve de nada, como decía el anuncio, así que vamos a cambiarnos los neumáticos y prestar atención a la carretera, que la senda es peligrosa, y digo peligrosa porque la varianza en este tipo de juegos es MUY GRANDE, perfectamente podemos acabar la sesión con el triple de nuestro stack inicial, y por supuesto, podemos perderlo TODO en unas cuantas malas manos.

Necesitamos MÁS BANKROLL que si jugásemos en una mesa de full ring
--

Los aconsejados 500 BB de full ring NO son suficientes, ni de lejos. Aconsejo 700 BB como mínimo y 1000 BB como MUY ACONSEJABLES. –“Vale Carreño, ya te estas pasando. ¿Me quieres decir que necesito 2000\$ para jugar en una mesa de \$1-\$2 de shorthanded?”- Sí. Se necesita más bankroll porque tenemos que jugar MÁS manos y MÁS agresivamente que en fullring, con lo que **augmentamos nuestra desviación estándar**.

-“Venga ya Carreño, ¿ahora te vas a poner hablar de horarios de vuelo regulares?”- o\_0 (¿?) -“Hombre, ¿no me estás diciendo que nuestro bankroll aconsejado en mesas shorthanded (6 max.) depende de la Aviación Estándar?”- De la aviación estándar... ¡de la DESVIACIÓN ESTANDAR!, de la d-e-s-v-i-a-c-i-ó-n estándar. Así no vamos bien... así no vamos bien.

La desviación estándar es simplemente la **variación esperada** en relación a un valor determinado.-“Pues mira tú que bien, y los buzos saltan hacia atrás para entrar en el agua, porque si se saltarán hacia delante se caerían en mitad de la lancha. No te digo.”-

Vamos a ver...

Conociendo al valor de nuestros beneficios (xBBets/100 manos), la desviación estándar nos indica **el riesgo** de subidas y bajadas en nuestro bankroll. La desviación estándar varia con tu estilo de juego: Un jugador ultratight con un indice de agresividad nulo tiene una Desviación Estandar MÍNIMA, en cambio, un jugador looser hiperagresivo tiene una Desviación Estandar MÁXIMA, por lo que si en shorthanded (6 máx.) hemos dicho que hay que jugar MÁS MANOS y MÁS AGRESIVAMENTE que en fullring, necesitamos MÁS BANKROLL (porque nuestra desviación estándar AUMENTA).

Volvemos a lo de siempre cuando hablamos del bankroll adecuado para un nivel, que yo sepa, NO existe nada especificado en las tablas de Moisés, PERO eso sí, algo pone de “no robarás”, así que con la afición a la sustracción de blinds que tenemos, nos vemos montando MTT en el infierno lol!!! El primero que llegué que me pida una cerveza ;-)

Un fallo MUY COMUN a la hora de especificar el bankroll adecuado para este o aquel nivel, es NO tener en cuenta nuestro juego específico. **Debemos corregir los bankrolls aconsejados con nuestro “índice de agresividad”**, si somos hiperagresivos el bankroll se nos queda corto, si somos “rocas” nos va a sobrar bankroll.

En shorthanded es VITAL el conocimiento del adversario

Debemos saber como juegan todos y cada uno de nuestros adversarios, repito, debemos conocer casi e-x-a-c-t-a-m-e-n-t-e el juego de cada adversario. El full ring de limites bajos es un juego muy sistemático donde no importa tanto el juego de los rivales como las cartas que tenemos, en shorthanded esto cambia, es MÁS importante conocer el juego de los rivales que las cartas que tenemos. Nuestro programa de control estadístico preferido nos va a venir muy bien para este fin.

En shorthanded es muy importante NO hacer de la partida un juego personal contra otro/s jugador/es

Jugando contra pocos jugadores y muchas manos, es muy fácil caer en el error de creer que están jugando “personalmente” contra ti. Muy posiblemente un jugador agresivo te gane un par de manos seguidas y te dejará “caliente”, PERO recuerda que el poker NO es un juego de egos. Estas allí para ganar dinero y NO para demostrar que eres mejor jugador.

Hay que evitar entrar “on tilt”

Esto que parece obvio, no lo es tanto. Es MUCHO MÁS DIFÍCIL mantenerse frío en shorthanded que en full ring. Si entras “on tilt” ocurre además otra cosa en shorthanded, es que si pataleas entre 10 no molestas a nadie PERO si pataleas entre 5 lo más seguro es que le des una patada a alguien (?). Esto quiere decir que, si juegas “wild” (a lo bruto) estas molestando (eufemismo) a TODA la mesa y te estas convirtiendo en el objetivo de todo el mundo. Así que ten en cuenta que si por una de aquellas, jugando de esta forma ganas un par de botes, la gente no va a parar hasta echarte de la mesa por “motivos personales”.

Última idea

Antes de dar el paso a shorthanded debemos tener clarísimos los conceptos en full ring. No hay que caer en el ERROR de pensar que es más fácil. Os lo voy a meter en un cuadro que esto me parece a mí que la gente no lo tiene muy claro.

Jugar en mesas shorthanded es MÁS DIFÍCIL que hacerlo en full ring

## PRE-FLOP PLAY

### CONCEPTOS

#### Error GORDO

El 6max es igual que el full ring cuando los 4 primeros han tirado sus cartas

Mal vamos si pensamos esto. El 6 max es una ESPECIALIDAD, y como todas las especialidades tienen sus propias reglas y estilo de juego. Siguiendo con el ejemplo: “El fútbol sala es lo mismo que el fútbol sólo que con menos jugadores y un campo mas pequeño” Pues va ser que no.

NO juegues loose y agresivo

El shorthanded es loose y agresivo PERO nosotros vamos a jugar tight agresivo. Un error MUY COMUN es jugar loose porque piensas que de lo contrario los blinds te desangrarán. Meccc... ERROR. Los blinds no te desangraran más de lo que te pueda hacer alguna vampiresa nocturna... El matiz para comprender esto es hay que jugar más manos PERO eso no implica que no las seleccionemos. Podemos/debemos jugar más manos porque las cartas contra las que vas a jugar NO son tan fuertes como las que te vas a encontrar en full ring.

Debemos tener un VPIP del 20%-25%

VPIP es un acrónimo de “Voluntary Put In Pot” que nos indica el porcentaje del flops vistos voluntariamente, es decir, porcentaje del flops vistos sin contar las apuestas obligadas desde los blinds. El VPIP nos da la cantidad de veces que pagamos para ver el flop, por lo que es un indicador del perfil de nuestro juego: Un VPIP bajo significa que somos muy selectivos, que somos tight, un VPIP alto significa que jugamos con cualquier cosa, que somos looser.

-“¿Un VPIP del 20%-25% es tight?”- En shorthanded SÍ. Debemos jugar esa cantidad de manos como mínimo porque de lo contrario estamos dejando pasar buenas ocasiones. A medida que vayamos jugando cómodos y vayamos SOBRETUDO conociendo el juego de los rivales, el porcentaje de flops vistos ira creciendo (pero no mucho más). Todo dependerá del juego de nuestros rivales y del nivel de agresividad. Un buen jugador debe de andar entre 25%-30% de VPIP. -“¿Cómo voy a jugar tantas manos?”- Apoyándonos en la posición.



La posición es el factor MÁS importante en shorthanded

Jugar con la posición nos ayuda a jugar con manos mediocres basándonos en el TAO del maniaco: “Si tú no la tienes, YO LA TENGO”. La posición influirá de forma decisiva en nuestros requerimientos de las cartas de inicio. Hay que evitar, a toda costa, empezar a jugar la mano “batidos”. Debo empezar a jugar con cartas que me den garantías de que, aún no siendo las mejores, sí sean lo suficientemente buenas como para poder enfrentarme a cualquier par de cartas que “intuyo” están jugando la mano. La intuición en poker (a falta de bola de cristal) nos viene dada por: La posición desde la que juegan los adversarios, sus estilos de juego y las cantidades que apuestan. Estas son las principales características en las que nos debemos fijar para “intuir” la fuerza de la mano de nuestros adversarios. Por supuesto existen otros factores que influyen, como por ejemplo el momento psicológico, la cantidad del stack, últimas actuaciones, etc. Ej01: Si un amigo “roca” me mete un raise desde UTG, intuyo que lo mejor que puedo hacer en esa mano es irme a por café, porque el amigo va cargadito. Ej02: El mismo amigo “roca” mete un raise desde UTG quedándole apenas unos dólares, después de que le hayan crujido casi todo su stack en las 2 manos anteriores... Entonces intuyo que nuestro amigo está “on tilt” y que de “roca” sólo le queda el baño.

Las parejas medias-altas de inicio (pocket pairs) en shorthanded tienen MUCHO valor

Las parejas siempre tienen más valor cuanto menos gente haya en la mesa. La clave del éxito de las parejas depende de que seamos capaces de aislar al personaje contra el cual vayamos a jugar y presumiblemente sepamos las cartas que lleva. A ver, una pareja de 8's contra 5 jugadores es un suicidio PERO si consigo achicar espacios (narrow the field) y AISLAR a un solo jugador que presuntamente no lleva una pareja mayor que la mía, tengo ganada más de la mitad de la batalla, y en este caso es literal, una pareja gana el 55% de las veces a unas cartas superiores sin emparejar.-“Vale Carreño, todo eso ya nos lo sabemos”- Ok, Ok... lo que quiero decir, es que las parejas SON IDÓNEAS para el shorthanded. Eso sí, siempre que las juguemos MUY AGRESIVAMENTE siempre y cuando no sospechemos que el paisano al que he aislado tiene una pareja MAYOR que la nuestra.-“¿Cómo se yo si lleva una pareja el amigo aislado?”- La clave para entender esto es la rapidez con que re-raisea en el pre-flop, junto con la posición. Si su juego no es lógico, algo lleva y gordo. Llegamos al flop y el amigo pega sin apenas ver las cartas que han caído, yo le meto un raise y el tío me re-raisea al vuelo... Aquí debéis analizar la textura del flop y la fuerza de vuestra pareja... irme, yo no voy a irme, PERO por si acaso voy a jugar con cuidado. Este es el tipo de juego de alguien que lleva AK, AQ o pareja y decide de antemano jugarlas al rollito all-in. Como norma general las parejas se juegan hasta el final en el shorthanded, siempre y cuando hayamos achicado los espacios correctamente, de lo contrario aplicamos la fórmula “NO set, No bet”, o conectamos con el flop o nos tiramos.

Los suited connectors tienen POCO valor en shorthanded
--

Las cartas para jugar proyectos necesitan de unas odds MÍNIMAS, y estas no se suelen dar en el shorthanded. Jugamos lotería (conectar el proyecto con el flop) sobre lotería (realizar el proyecto) para luego ganar y que nos paguen una miseria. Este tipo de juego en shorthanded es un ERROR. Las cartas suitadas (mismo palo) y conectadas (con un máximo intervalo de 4) en shorthanded son jugadas auxiliares de cartas altas. La forma de jugar este tipo de cartas es mediante el famoso recurso del semi-bluff que conocemos del full ring. El verdadero juego del semi-bluff, es jugar nuestras manos conectadas en el flop COMO SI TUVIÉRAMOS ASES. Si juego los proyectos de forma pasiva, de semibluff no tiene nada. En shorthanded es adecuado jugar este tipo de manos de esta manera, agresivamente. Siempre controlando la posición, el número de contrincantes en la mesa, etc. Recordar que cada mano en shorthanded es diferente.

-“¿Significa que NUNCA debemos jugar draws a palo seco en shorthanded?”-  
No, significa que en un principio no es buena idea jugar draws a palo seco porque vamos en contra de nuestras odds. Debéis tomar mis sugerencias de forma RELATIVA, sois vosotros con vuestro juego los que vais a ir adaptando las sugerencias al juego REAL de vuestra mesa. En este caso y hablando de los draws, si juegas en una mesa loose y pasiva, llena de limpers, por mucho que te diga tu amigo Carreño que jugar draws no es una buena idea, TÚ estas viendo que en esas circunstancias SÍ son provechosas y DEBES jugarlas. Las sugerencias son sólo eso, sugerencias. Os hablo siempre a nivel general, y a nivel general en shorthanded, es difícil que 3 o 4 personas lleguen al showdown. Además debéis tener en cuenta que en cuanto os coléis en una mesa de gente buena os van a controlar y DEBERÉIS variar vuestro juego, y las manos conectadas y suited son una buena opción, ¡incluso desde UTG!. -“¿Me estas diciendo que tengo que jugar cartas conectadas y suitadas desde UTG?”- Yo es que flipo... flipo conmigo mismo, claro, ¡si soy yo el que está escribiendo! lol!!! jua,jua,jua. A estas alturas ya os habréis percatado que vuestro amigo Carreño no esta muy bien... PERO digo yo, en un mundo sin sentido, ¿no es mejor es estar un poco loco...? ;-). Retomando el tema... -“¿Me estas diciendo que tengo que jugar cartas conectadas y suitadas desde UTG?”- Nooo, te estoy diciendo que es un buen recurso para VARIAR tu juego, en mesas donde creas que te están controlando. No se como voy a acabar conmigo mismo porque cada vez me hago preguntas más estúpidas, ¿o no?, o yo qué sé...

Las cartas altas en shorthanded tienen MUCHO valor

Las manos tipo K-10 que son flojas en full ring se convierten en monstruos en shorthanded, y no tanto por tener un kicker aceptable si no porque en shorthanded podemos ganar con las 2 cartas. No es necesario que salga una K, me es igual de válido el 10 para tener serias opciones de victoria. Una mano muy interesante es A-x contra alguien que tiene toda la pinta de querer robar, esta mano aparentemente no muy fuerte, en realidad sí lo es cuando llegamos al showdown, porque nuestro amigo roba-candaos posiblemente no haya conectado y nuestro As ganará la mano como la carta más alta (card high), es lo que se conoce como “Big cards win small pots” (Las cartas altas ganan pequeños botes). Este concepto se puede extrapolar a cualquier situación de head-up, especialmente si jugamos en los blinds. Muy, muy interesante este concepto. Tenemos que comprender que jugar shorthanded a veces es como jugar una mano all-in de NL, y las manos “poderosas” para jugarlos un all-in nos valen para el shorthanded.

En shorthanded el concepto de kicker es secundario

En full ring casi siempre hay alguien con tu misma pareja PERO en shorthanded NO. La probabilidad que haya alguien con tu misma pareja es del 50%, es decir, que una de cada dos partidas no vamos a necesitar el kicker para ganar. A esto hay que añadirle que si hacemos una buena selección de manos es MUY PROBABLE que nuestro kicker, al uso del full ring, sea suficiente para ganar, porque la característica principal del shorthanded es que es un juego loose, y en un juego loose un 8 de kicker es mucho kicker.

Dicho esto ya no os quiero ni contar que clase de cartas tenemos cuando jugamos con AK, AQ, AJ... Jugamos con SUPER CARTAS, jejejeje, me ha “molao” el concepto de super cartas... Con super cartas te pones la capa de Super Lopez y ha pegar super raises... NOT FEAR. No cometes el error con super cartas de apostar lo mínimo esperando a conectar en el flop, con supercartas puedes hacer cap (re-re-raise) si la mano es propicia a ello, porque, si no raisesas con AK, ¿con qué quieres raisear?

NUNCA hacer cold calls

Esto es un ERROR grave en full ring y en shorthanded. Debemos tener en cuenta la posición del raiser, suponer con que cartas está raiseando el amigo teniendo en cuenta su estilo de juego y decidir... RE-RAISE or DIE. La excepción a la regla es cuando jugamos con unas odds implícitas favorables, es decir, llevamos una mano con posibilidad de proyectos o pareja y hay MAS de 2 jugadores en el bote a falta de los blinds.

El shorthanded es un juego de odds implícitas
---

Las odds implícitas en 6 max son brutales porque jugamos contra una panda de nihilistas (¿?) Es decir, que jugamos contra unos personajes que NO SE CREEN NADA DE NADA. Por mucho que le peguemos en el cogote “diciéndoles” que llevamos top pair, ellos siempre “contestando” lo mismo... “No me lo creo, no me lo creo” por lo que las odds implícitas se disparan. La otra cara de la moneda, es que claro, es muy difícil proteger las manos en este tipo de mesas, cuando apostamos para “proteger”, lo que en la mayoría de veces estamos haciendo, realmente, es aumentar el bote (bet value). Atención al dato: **Una de cada tres veces que lleguemos al showdown contra 2 adversarios, uno de los personajes tendrá dobles parejas.** Esto quiere decir que de vez en cuando nos crujiará el amigo de las dobles PERO debemos seguir jugando protegiendo las manos porque es la forma CORRECTA de jugar. Aparentemente no estoy diciendo nada nuevo, pero en contra de lo que se podría pensar, en shorthanded de límites bajos se llega muchas veces contra 2 o más jugadores al showdown, -“¿Por qué?”- Porque como te he dicho antes, los personajes que habitan estos niveles están un paso del nihilismo como Leowski ;-). ¡Qué gran película! Mira que me he puesto veces “morao” a rusos blancos... y os voy a evitar el comentario de mi posterior juego en la bolera. Imagina que “el notas” se sienta a jugar unas manitas al 6max, conecta top pair y juega protegiendo la mano, entonces los amigos del hurón (¿¿Que coño es un hurón?!) le dirían: “NO ME CRRREO NADA LEBOWSKI”, y le verían la puesta, volvería a apostar en el turn y en el river, y ellos seguirían sin creerse nada de nada y le volverían a ver. Es lo que tienen los nihilistas :-)

El 6 max es un juego loose y agresivo en niveles bajos por que los jugadores NO TIENEN NI IDEA de cómo jugar. Ellos ven que se ganan manos con la mejor tercera pareja o incluso con carta alta y dicen: “¡Esto es jauja! ¡A apostar con cualquier cosa!” Y allá van ellos pegando y pegando, pensando y pensando que es la forma correcta de jugar y que en cuanto conecten “algo” en el flop tienen serias probabilidades de victoria... el resto es historia.

- ¡Yo quiero mi tranca!
- ¿Para qué quieres eso “notas”?
- Donny cállate que no estás en tu elemento.

## **UTG**

Raise or die
--------------

Desde aquí se juega a muerte o no se juega. Y punto. Debemos abrir con un raise desde UTG para limpiar la mesa o inducir al error de un “cold call” (ver más de una apuesta de golpe) Es la primera posición de la mesa desde donde se puede “elegir” las cartas con las que juegas, con lo que la elección de esas cartas debe compensar tu mala posición en la mesa. La única excepción es que salgamos de pesca con AA, KK en una mesa muy agresiva donde sabemos casi seguro que algún personaje que la habita le va a dar al botón del raise, entonces lo aislamos y nos lo comemos vivo. Otra excepción son las parejas menores... no son una mano para raisear PERO las podemos jugar de vez en cuando limpeando para variar nuestro juego, igual que los cartas conectadas y suitadas.

Desde esta posición “limpear” (hacer call) nos va a salir muy caro a la larga porque: a) Seguramente alguien nos va a raisear; b) Estamos dando odds a la mesa para que hagan “call”, con lo que estamos “dejando jugar” a mucha gente DETRÁS de mi; y c) La mayoría de veces no vamos a conectar NADA de garantías en el flop, por lo que las puestas simples desde UTG son un agujero en tu bolsillo.

### **Cartas de Inicio**

Pares altos, A-10 y superior, K-9 y superior.

### **UTG+1**

Vamos a actuar de igual manera que desde UTG.

### **UTG+2**

Es la primera silla con posición en shorthanded, también se llama CO. Tenemos a 4 jugadores que actúan antes que nosotros y sólo tenemos a uno, el button, que actúa detrás de nosotros. Si la mesa fuera de 5 jugadores, esta posición sería la inmediata anterior a la posición del button. Desde esta posición, SÍ que tenemos suficiente información de cómo se está desarrollando la mano y la clase de fuerza que tienen las cartas tapadas de nuestros contrincantes.-“¿Cómo extraigo esa información?”- Posición, estilo y cantidad. La posición desde la que juegan los adversarios, sus estilos de juego y las cantidades que apuestan. Me parece que esto os lo voy a poner en negrita porque son de las cosas que son tan obvias que no se tienen en cuenta...

La información en una mano se extrae de la posición desde la que juegan los adversarios, sus estilos de juego y las cantidades que apuestan
---

Desde esta posición generalmente vamos a limpear con cartas “normales” y vamos a raisear si el bote no esta abierto o tenemos cartas buenas. El objeto de raisear desde esta posición es: 1º quitarnos al button de encima y quedarnos nosotros con la mejor posición de la mesa y 2º “decirle” a los blinds que llevamos juego. Por supuesto sin olvidar la razón más simple para raisear, llevar la mejor jugada y querer que el bote se haga grande para ganar más dinerito... mira que como somos, siempre pensando en lo mismo.

### **Cartas de Inicio**

Pares medios y altos, A-8 y superior, K-9 y superior, cartas conectadas y suitadas a partir de 8 (Ej: 8-9s, 9-Ts, etc). OJO: conectadas Y (ese “y” es obligatorio) suitadas. No voy a jugar 8-9offsuit a no ser que la mesa este plagada de limperts o en circunstancias especiales.

### **BUTTON**

Jugaremos de la misma forma que UTG+2. Con cartas normales haremos “call” si alguien ha abierto el bote antes que nosotros y “raise” si tenemos buenas cartas y/o el bote no esta abierto. Vamos a explicarnos un poco.

La diferencia entre cartas “normales” y “buenas” cartas es como la difusa línea que separa el bien del mal... (?) No esta muy clara
---

No nos debemos obsesionar con las cartas porque el juego REAL en shorthanded está en el postflop. Yo me inclinaría más por aconsejaros que penséis que

Un “raise” es una buena opción en mesas “tight” y un simple “call” es más que suficiente para una mesa agresiva
---

Os iréis dando cuenta que a veces soy un poco... abstracto ¿? No se bien como deciros, pero el tema es que el problema de explicar el shorthanded es que CADA mesa es un mundo. Debemos jugar contra el jugador, y el jugador, aunque a veces no lo parezca, es una personita.

Debemos saber como actuará esa persona en determinadas circunstancias para “proponer” un escenario en el cual partamos con ventaja
--

NOTA: Yo mismo estoy flipando con lo que acabo de escribir... No se puede ser mucho más concreto porque: Con las mismas cartas y en la misma posición JUEGO DIFERENTE contra cada jugador.

Si sabemos que los blinds son muy tight, debemos ampliar el abanico de jugadas

No podemos desaprovechar la ocasión de robar botes si nos lo ponen fácil, PERO para eso no puedo jugar cualquier cosa, DEBO tener algún tipo de jugada. No puedo intentar robar con 10-6 porque cuando llegue el showdown y tenga que enseñarlas el amigo de los blinds se dará cuenta con que clase de cartas juego, e inmediatamente corregirá su juego.

### **Cartas de Inicio**

Cualquier Pareja , A-8 y superior, K-9 y superior, Q-8 y superior, J-7 y superior, cualquier A-x suited, cualquier K-x suited, cartas conectadas y suitadas a partir de 4-5.

### **SB**

Hay que jugar con casi “cualquier cosa” si NO nos viene un raise y nuestro amigo del BB no es un raiser. Recordad que tenemos odds para ver el flop con casi cualquier carta PERO una vez visto el flop, si no hemos conectado, nos volvemos para casa. Por “cualquier cosa” se puede entender cartas conectadas por lo menos. Si la mesa casi al completo ve la apuesta, nosotros jugaremos con cualquier par de cartas, en este caso, literalmente. Las odds implícitas en 6 max son brutales y como liguemos una doble pareja nos la van a pagar y bien pagada.

### **Defendiendo el Small Blind**

Tema conflictivo... o no. Vamos a ver. (yo después de leer esta introducción dejaba de leer el resto del artículo a-u-t-o-m-á-t-i-c-a-m-e-n-t-e jua,jua,jua lol;))

Por defender se entiende que vamos a defendernos de un robo, es decir, que el amigo del CO o del button abre el bote con un raise. Problema: Tenemos un jugador detrás de nosotros, el BB. Una cosa es hacer especulaciones sobre un head-up y otra bien distintas es hacerlas para un bote con 3 personas implicadas. Hay que volver a aplicar el TAO del triunfador nocturno: “2 son compañía y 3 multitud”. Mi recomendación es que evitemos situaciones conflictivas (como esta) y que hagamos el juego fácil. Para los cabezones y amantes de las situaciones conflictivas proseguiremos con el tema. Hay que tener en cuenta CÓMO actúa nuestro amigo del BB frente a un intento de robo del button (o del CO), si al amigo no le hace ninguna gracia, como hagamos “call”, nos vamos a meter en un bote lo suficientemente grande como para que no tiren las cartas fácilmente, y a esto hay que añadirle, por si hay algún “despitao”, que estamos jugando EN LA PEOR POSICIÓN DE LA MESA. Resumiendo, esta es una de las situaciones realmente complicadas, teóricamente hablando Y vuestro amigo Carreño, hasta aquí llega. ¿Qué hago yo? Pues no complicarme la vida, si tengo buenas cartas (parejas altas o A-10 y superior) pego un re-raise intentando aislar al button y me la juego con el button. El BB tiene que hacer frente a 3 apuestas, y aunque el amigo tenga tendencia a jugar fuerte, no

tiene porque tener necesariamente tendencias suicidas. –“Pero, ¿Y si no tienes buenas cartas?”- Pues, hasta luego Lucas. Que se apañen entre ellos. Hay que defender el SB dentro de lo razonable, pero no más.

### **SB Vs BB**

–“¿Qué ocurre si nadie abre el bote y nos quedamos frente al BB?”- Me alegro que me hagas esa pregunta (lol;) Para explicar esto vamos a echar mano del “*Hold'Em Poker for Advanced Players*” de Sklansky and Malmuth. Aquí voy a hacer un inciso y decir que vuestro amigo Carreño no es ningún “Guru” del poker, lo que ha hecho y hace vuestro amigo bebedor de cerveza es leerse TODO lo que hay escrito y contrastarlo con mi propia inexperiencia. Todas las lecciones magistrales de los jugadores PRO no nos valen “exactamente” para los jugadores de Low Limit, por eso hay que ir “corrigiéndolas”, más que “corrigiéndolas” hay que ADAPTARLAS a la clase de fauna que nos encontramos en las mesas, porque a veces, más que fauna, es flora o alguna especie todavía por descubrir... Lo dicho, las clases magistrales de los PRO's son generales, PERO esa “generalidad” esta representada por jugadores de un nivel medio-alto, que es precisamente contra quien NO jugamos nosotros. Lo único que intento con mi más que discutible juego algunas veces, es orientar a quien comienza en este bendito juego y esta completamente perdido, para esa gente es para quien escribo, aunque yo sepa poco, ese poco, es mucho para quien no sabe nada... Gracias por la atención prestada, a la salida tienen refrescos y bocadillos...

A ver, por donde íbamos...

La poca bibliografía sobre shorthanded esta en “*Hold'Em Poker for Advanced Players*” de Sklansky and Malmuth, así que recomiendo su lectura encarecidamente. Vamos a aprovechar el concepto las estructuras de los blinds del libro.

En un juego con limite de \$10-\$20 el SB pone 5\$ sí o sí en el bote, y el BB pone 10\$ sí o sí. Si el SB raisea, esta apostando 15\$ para ganar 15\$, por lo que si esta maniobra surge efecto la mitad de las veces, compensaremos perdidas. Si nuestro amigo del BB abandona usualmente, raisear desde SB es una buena opción. Todo esto, junto con que la defensa del BB no siempre acabará en buen puerto, tenemos un resultado global que nos dice que: “La robación al BB es rentable”

–“¿Esto significa que tenemos que raisear siempre?”- No, esto significa que no hay que tener miedo a raisear desde el Small Blind CUANDO SE TIENEN CARTAS. Volvemos a lo de siempre en shorthanded, el jugador. Debemos conocer el tipo de jugador contra el que vamos a jugar y como reacciona ante tal o cual situación. Puede que nos sea rentable en una mesa raisear siempre y en otra casi NUNCA, ¿por qué? Porque si el amigo del BB es un folder, nos saldrá rentable raisear, y si el amigo del BB es un raiser y encima es un buen jugador, no nos saldrá rentable jugar contra él.



## **BB**

Jugaremos con las mismas cartas que desde el button ante un raise con MÁS de una persona en el bote y que esta no sea el SB, es decir, que jugaremos esas cartas si no es un intento de robo.

### **Defendiendo el Big Blind**

La primera cosa que hay que comprender es

El Big Blind NO es dinero muerto
----------------------------------

El concepto de dinero muerto (dead money) identifica al dinero que hay en la mesa que no corresponde con la fuerza real de su mano. Un ejemplo de esto ocurre cuando en una mesa hay limpers y el button raisea. La gente que ha visto una apuesta simple se queda “atrapada”, porque su mano es buena para ver una apuesta simple PERO no lo suficientemente buena para ver una apuesta doble, entonces, ¿Qué hacen? Si no ven esa segunda apuesta pierden el dinero de la primera, y si la ven, van a jugar con una mano que no les ofrece garantías para hacerlo, son dinero muerto (dead money).

El Big Blind ¡esta vivo! Rollito Frankenstein lol!!! Esto significa que el BB juega, o debe jugar, con suficientes garantías para ganar la mano. El impuesto de los blinds son impuesto que podemos “recurrir”, no debemos pagarlo religiosamente y callarnos (not call). Un buen jugador, jugando desde el BB, debe “defenderlo” con garantías de manera que ese “tasa” por jugar sea la menor posible.

No podemos pretender ganar dinero desde los blinds, nuestro objetivo desde los blinds es perder lo menos posible
---

### **¿Cómo?**

Debemos ampliar nuestro abanico de posibilidad frente a un robo, porque la principal característica del intento de robo, es que se hace sin cartas legítimas, es decir, que generalmente aprovecha su posición en la mesa, que el bote no está abierto (ausencia de jugadores en la mano) y la “a priori” debilidad de los blinds, para “robar” el bote sin jugarlo. Por supuesto esto no siempre es así, hay jugadores que roban con cartas, pero aunque jueguen con cartas, estas NO TIENEN la fuerza que deberían y son mucho más vulnerables de lo que en un principio pudiera parecer.

Debemos conocer el juego del button, del CO y del SB perfectamente

La regla general del poker dice que los 2 jugadores de detrás de mí son los que se van a quedar con mi dinero, y que yo me quedare con el dinero de los 2 jugadores de delante de mí. En shorthanded, jugando desde el BB, debemos ampliar el numero de jugadores a 3, a saber: CO, button y SB. Entre estos personajes esta la “pomada”, termino ciclista que indica que es donde se cuece el tomate... ¡hepp! ¡voy a hacerme unos tortellini!

En shorthanded debemos conocer el juego de TODA la mesa pero especialmente el del CO (anterior al button), del button y del SB (jugando nosotros desde el BB). ¿Por qué? Pues porque son la gente que están “obligadas” a jugar , y como lo van a hacer, debemos ser capaces de intuir con que clase de cartas van a hacerlo.

UTG y UTG+1 son posiciones desde las que no se “obliga” a jugar y si lo hacemos, debemos jugar con unas cartas que nos ofrezcan garantías para compensar nuestras mala posición en la mesa.

### **¿Con qué Cartas Vamos a Defender?**

Podemos/debemos defender con las cartas normales con las que vamos a jugar desde el BB y ADEMÁS con cualquier par de cartas mayores de 8 y A-x.

La mejor defensa, ¡un buen ataque!

¡Toma castaña pilonga! ¿Cómo lo ves? A ver si va a resultar que Big Blind va estar vivo (alive) de verdad. Ante un raise, ¡un RE-RAISE! Le estas diciendo al amigo: “Tío, no sólo estoy vivo, es que estoy MUY VIVO y ¡encima muerdo!”. Con esta estrategia conseguimos que nuestro amigo roba-candaos sepa que el raise le va a costar más de lo que piensa y le obligamos a que tenga una mano legitima para volver a hacerlo, claro esta, que en cuanto veamos ese cambio de conducta del amigo, SABREMOS que tiene cartas cuando nos vuelva a intentar robar y debemos adecuar nuestro juego a esta circunstancia.

El jugador debe comprender que cada vez que raisee intentando robar el bote se esta exponiendo a que nosotros le re-raiseemos y que en una mano aparentemente inocente se le puede complicar la cosa y va a tener que jugarse parte de su stack contra nosotros.

Cuando jugamos de esta manera debemos estar preparados par llegar al showdown, aquí no hay vuelta atrás, así que en cuanto caiga el flop, a no ser que sea un flop peligroso, apostamos sin vacilar. Que te mete un raise, pues nada, lo ves, y le dejas que lleve la iniciativa. Llegamos al showdown, enseñamos las cartas y perdemos, NO PASA NADA. El amigo ya se ha quedado con la copla, y la próxima vez que haga lo mismo, cuando caiga el flop se lo pensará dos veces antes de vernos la apuesta o meter un raise porque “sabe” que vamos a llegar hasta el final, y más vale que tenga buenas cartas, porque nosotros SEGURO las tenemos.

Por enésima vez os lo vuelvo a decir, cada personita es mundo y debemos adecuar nuestro juego al carácter del “ladrón”, si el amigo es un buen jugador, cuanto menos juguemos contra él, mejor. No nos vamos a complicar la vida, si vemos que el amigo sabe jugar, que aprovecha su posición y tiene una buena lectura de nuestras manos... pues nada chico, que le vamos a hacer. No os obsesionéis con la defensa del BB porque sólo es una parte del juego, y además de las más difíciles. Vuelvo a recordar que esto no es un juego de egos, y que no es una partida personal contra ti. Si ves que el amigo controla, juega mucho mas prudentemente y espera a tener algo sólido con el que hacerle frente.

Un aspecto importante del ataque es que NO es sólo una cuestión de diferencia de ganancias, aunque la mano tenga la misma EV+ (valor esperado positivo), raiseemos o hagamos call. Estamos hablando de un factor psicológico del juego, frente a ese jugador en concreto y frente a TODA la mesa. No se puede cuantificar lo que gano o pierdo jugando de esta manera o de aquella otra, porque la “sensación” que transmites a la mesa es que eres un jugador agresivo y te van a respetar más. El respeto que yo sepa no se cuantifica en porcentajes ni formulas... de momento. Las matemáticas son el bastón sobre el que nos debemos apoyar, pero no debemos dejar que nos interrumpa el paso.

### **¿Con qué Cartas Vamos a Atacar?**

Para este tipo de “movimientos” os recomiendo el juego con A-x y parejas. Con A-x podemos ganar el showdown con As high, y con respecto a la pareja, lo de siempre, tenemos el 55% de victoria frente a dos cartas superiores. Como referencia general hay que atacar una de 4 veces, más o menos, o menos o más, según lo veas ;-)

### **Ultimas Conclusiones Pre-Flop**

No os obsesionéis con la selección de cartas pre-flop, a no ser que aislemos a un contrincante y tengamos que jugar hasta el showdown, el verdadero juego está en el post-flop y en el conocimiento del juego de nuestros rivales.

## FLOP PLAY

Un jugador sin pareja en sus cartas tapadas conectara una pareja en el flop una vez de cada tres. Si las cartas están conectadas tiene una opción adicional sobre el 7%-10% de conectar un proyecto de escalera. Si las cartas están suitadas (mismo palo) estas conectarán con el flop en un proyecto de color en un 12% de las ocasiones.

Conclusión:

Un jugador conectará una pareja o un proyecto en el flop Menos de la mitad de veces que lo intente
---

Por lo que

Debemos llevar la iniciativa
------------------------------

Si venimos de raisear en el pre-flop, SALGA el flop que SALGA nosotros pegamos. Si sale por Antequera, PEGAMOS y si sale por la puerta, PEGAMOS. Ante la duda, PEGAMOS. Vamos, que lo tenemos claro. Siempre con la excepción de un flop peligroso y más de un jugador en la mano. En el tema de las excepciones, decir que a veces se me escapan o las doy por consabidas. Cada mano es diferente y mis sugerencias son GENERALES. Debéis decidir vosotros mismos cual es lo mejor opción en cada momento.

Ej01: Raiseo desde el button a dos limpers, sale un flop con 3 cartas del mismo palo. Jugador1: Check y Jugador2: Ckeck ¿Qué hago? Bet. –“Claro, así yo también... si tienes color pájaro ;-)”- Mecccc, NO TENGO NADA. Esto es un farol (bluff) como una casa. Cuando aparece un flop peligroso (scary) el que pega primero pega dos veces. Aquí se junta el hambre con las ganas de comer, me explico, los dos limpers NO tienen color (el hambre) y encima piensan que nosotros tenemos mejor juego que ellos porque hemos raiseado en el pre-flop (las ganas de comer). En este tipo de jugadas podríamos decir que jugamos un bluff a lo bruto si apostamos sin ninguna carta del mismo palo que hay sobre la mesa, si tenemos una carta del mismo palo, y si hemos hecho una buena selección como deberíamos haber hecho, nuestra carta será alta, en ese caso estaríamos jugando un semi-bluff, NOT FEAR. Pero, pero, pero... y si apuesto y me vuelve un raise (check-raise) AAAAmigo, aquí viene el tema del conocimiento del rival. Puede que sea legitimo o puede que sea un contra-farol... y hasta aquí puedo leer... –“¡Pues menuda ayuda amigo!”- No puedo comentar más porque lo haría a ciegas, y las decisiones hay que tomarlas teniendo MUY EN CUENTA el perfil del contrario. En este caso en concreto, en circunstancias normales, re-raise si tengo el AS del palo de las cartas del flop, de lo contrario FOLD.

Ej02: Raiseo desde CO (posición anterior al button) y me ve el button y los blinds. Sale el mismo flop que en el ejemplo anterior, ¿Qué hago? Check. –“¿Pero qué pasa con lo de Antequera?”- Esta es UNA EXCEPCION, –“¿Por qué?”- Porque hay un flop peligroso, más de un jugador involucrado y ENCIMA juego sin posición.

## **Factores a Tener en Cuenta a la Hora de Hacer una Apuesta de Continuación**

### 1.- Textura del Flop

#### Peligrosos:

Ocurre cuando hay una pareja en el flop, cartas conectadas y/o cartas suitadas. Cuando aparece un flop de este tipo la gente se hace “caquita” y esa circunstancia la podemos aprovechar si tenemos POSICIÓN. Si te ven hay que tener en cuenta un posible slow-play, pero como tenemos la posición nos podemos dar una carta gratis. En flops peligrosos es MUY PELIGROSO apostar sin posición y contra más de un jugador. Le estás poniendo en bandeja el slow-play y tu vas a ciegas. Excepcion: Si los personajes (2 como mucho) son de carácter tight, puedes apostar sin posición, siempre preparado para echar las cartas.

#### Favorables:

Es un flop peligroso donde hemos conectado la jugada. Somos nosotros los que tenemos el color, la escalera o el trío. Aquí todo el mundo piensa en el slow-play... Primera observación: Los cementerios están llenos de tumbas por el slow-play. Debemos asegurarnos que tenemos la nut antes de jugar así, si jugamos un color, debemos tener el As, si jugamos una escalera debemos tener nuestras dos cartas conectadas por encima y si jugamos el trío, el flop no debe estar conectado y/o suitado. Segunda observación: Los jugadores de 6máx. en límites bajos son una panda de nihilistas, no se creen nada de nada, así que tenemos una situación inmejorable para que paguen caro su escepticismo.

#### Neutros (como el jabón):

Ocurre cuando no son peligrosos, ni son favorables, mas bien están a medio camino. -“Oye Carreño tu tienes estudios ¿verdad machote?”- A decir verdad tengo una etiqueta de “Anís el mono”, pero lo importante del caso es que no favorece ni desfavorece a NADIE y en ese caso el jugador que lleva la iniciativa lleva la ventaja, y la iniciativa la llevamos nosotros porque venimos de raisear en el pre-flop.

### 2.- Número de jugadores

Este es un factor crítico. Como regla general contra un jugador de debe apostar siempre si venimos de raisear en el pre-flop. Contra dos jugadores con un nivel de agresividad medio-bajo también se puede apostar PERO contra más de 2 jugadores sean del perfil que sean NO vamos a apostar si no hemos conectado con el flop y/o no tenemos la posición. Estas son reglas muy generales que se deben de “corregir” con el conocimiento de los adversarios involucrados en la mano. Es un suicidio apostar contra dos jugadores hiper-agresivos pero podemos apostar contra 3 jugadores tight y un flop peligroso.

### 3.- Posición.

Factor clave. Recordar el TAO del maniaco: “Si tú no la tienes, YO LA TENGO”, este factor junto con el recurso de la bola extra (carta gratis) confieren a la posición una **IMPORTANCIA CRITICA. La posición nos hará ganar más dinero cuando ganemos y perder menos cuando perdamos.** Es igual de importante ganar dinero que perder lo mínimo posible. **ES IGUAL DE IMPORTANTE.** No sé a que jugador le preguntaron cuando jugaba mejor, y el amigo le contesto que cuando perdía (¿) porque en su mismo caso y con sus mismas cartas otra gente perdía **MUCHO MÁS.** Ahí esta el detalle. La posición nos lo va a permitir.

### **Raise Vs Call**

¿Qué ocurre si algún jugador apuesta antes que nosotros?

En general limpear (ver la apuesta) es una opción de carácter DÉBIL, y no lo vamos a hacer a no ser que tengamos: Odds y/o odds implícitas favorables, juguemos un proyecto o hagamos slow-play. Como regla general se puede aplicar la máxima RAISE or DIE, debemos proteger nuestra mano.

Cuanto más VPIP tenga un jugador, menor es la fuerza de sus manos
---

No estoy diciendo nada nuevo, ante un jugador que selecciona poco sus manos, no es necesario tener un monstruo para hacerle frente. -¿Esto a que viene ?”- Esto viene a que **AHORA** estamos hablando de 6max., y es el momento de ser agresivos, **PERO** agresivos con cartas o con garantías de ganar la mano. Hay que analizar muy mucho a los personajes de la mesa y comprender su juego, porque ante un *maniaco*, una máxima pareja se puede tratar como si tuviéramos un monstruo, **PERO** ante una *roca*, la misma jugada hay que jugarla de modo mucha más prudente.

En hold'em nunca sabemos exactamente si tenemos la mejor jugada, pero este juego se rige por la máxima de : “Si tenemos la mejor jugada al principio, seguramente la tendremos al final”. Este dicho es especialmente cierto en 6max, donde la gente no es muy selectiva con sus manos y suele ir hasta el final con ellas.

### **Valor de las Manos**

Monstruos = set, dobles máximas parejas.

Muy fuerte = pareja máxima con un buen kicker.

Fuerte = pareja máxima sin kicker.

Medio fuerte = segunda mejor pareja con buen kicker; proyectos.

## **FLOP PLAY EARLY POSITION**

### **Monstruos**

Un error muy común es jugar slow-play cuando conectamos un monstruo en el flop (recordar las advertencias del slow-play que hemos hablado antes). La característica del 6max es que es loose y agresivo, así que es un juego idóneo para “ir de cara” con nuestra buena jugada y esperar a que alguien nos meta un raise para intimidarnos. Recordar que otra característica es que son una panda de nihilistas, que no se creen nada de nada por mucho que “se lo digas”, así que esa es otra característica a explotar con este tipo de jugadas. No es conveniente jugar slow-play si nuestro juego “habitual” es apostar si somos nosotros el raiser pre-flop, porque al variar nuestro juego haremos sospechar al personal que algo está pasando. Por otra parte, debemos aprovechar estas ocasiones para jugar de forma legítima y reforzar la idea a nuestros adversarios que: “Cuando apuesto, llevo juego”. De esta forma estoy fomentando la idea de que soy un jugador sólido, y aunque ahora deje de ganar dinero, en posteriores ocasiones lo compensaré porque NO me verán la puesta, lleve o no lleve una mano legítima. Por supuesto podemos variar nuestro juego, pero aun así debemos elegir bien la ocasión. Idóneamente sería cuando la mano fuera multijugador y los jugadores de late position fueran raiser por naturaleza. Al apostar nosotros pescaríamos limpers que luego no se podrían ir, y tendrían que ver el raise del amigo de late position. Con esto aumentaríamos el bote y desviaríamos la atención de nuestra jugada.

### **Mano Muy Fuerte – Fuerte**

Con una buena mano tenemos que apostar. Si alguien nos mete un raise, le veremos y esperaremos al turn para un check-raise. Por supuesto si en el flop hay dos o tres cartas conectadas y/o 2 cartas suitadas le pegamos un re-raise al vuelo, debemos PROTEGER nuestra mano.

### **Mano Medio Fuerte**

La segunda mejor pareja suele ganar en 6max.
--

En full ring jugar con la segunda mejor pareja es de auténtico loser, PERO en 6 máx., es una jugada con muchas garantías de ser la mejor en el showdown. A no ser que juguemos un head-up, nuestra jugada usual será el check, a ver como respira el personal. Si nadie apuesta y el button intenta “robar” es nuestra ocasión, hay que raisear, de esta forma estamos protegiendo nuestra mano y muy posiblemente tengamos la mejor jugada de momento.

## Proyectos

Jugando un proyecto de color pelado o una escalera abierta desde early, lo deberemos hacer pasivamente, es decir, dejando que otros lleven la iniciativa. Si el amigo de detrás de ti apuesta y la mesa al completo le ve la apuesta, entonces el bote se convierte en multijugador y debemos optimizar el juego con proyectos, raise. Otra cosa es que juguemos un proyecto de color con overcards, ahí la cosa cambia, entonces hay que jugar agresivamente. Estamos camuflando nuestro proyecto apostando y tenemos posibilidades de acabar con la primera o segunda mejor pareja, no hay que desaprovechar esta ocasión y hay que optimizar las apuestas para hacer el bote lo mayor posible.

-“¿Qué pasa con las escaleras internas (gutshots)?”- Pues pasa lo de siempre, para jugarlas debemos tener odds para hacerlo, y si jugar un proyecto a palo seco ya estas viendo que es discutible, jugar una escalera interna ni te cuento, pero como aquí estoy precisamente para eso, para contar, te cuento...

Érase una vez, no hace tanto, tanto tiempo, vivía en el reino de Castilla un carpintero que hacia escaleras llamado Gutshot. Perteneía a una familia con muchas odds (la moneda del reino), pero Gutshot era muy pobre, sólo tenia la mitad de odds que su familia. A Gutshot le gustaba mucho el fútbol y quería ponerse el canal de pago para ver la liga los Domingos. ¿El problema? El de siempre, el dinero. Gutshot tenia un amiga que se llama Tercera de nombre y Mejor Pareja de apellidos, pero los amigos la llamaban “parejilla”. Parejilla era la más pequeña de 3 hermanas y nunca la dejaban salir sola, y encima era la que más fea de las tres. Un día estaban hablando Gutshot y parejilla, -“Oye, parejilla, he estado echando números y la única forma de comprarnos el aparato y la parabólica es que nos toque la lotería, pero YO no tengo todo el dinero para comprar el boleto, ahora bien, si tú y yo juntamos todo nuestro dinero, es decir, que JUGAMOS JUNTOS, podremos comprar el boleto.”- A lo que parejilla contesto -“Me parece muy razonable”-. Y así guthshot y parejilla compartieron el esfuerzo para comprar el boleto del “Turn”, que así se llamaba la lotería...

Ni que decir que no les tocó nunca, y los tengo a los dos cada Domingo en mi casa bebiéndose mis cervezas y blasfemando en Aremeo cuando pierde el Madrid...



## **FLOP PLAY MIDDLE POSITION**

### **Monstruos**

La misma historia que desde early position.

### **Mano Muy Fuerte – Fuerte**

Misma historia que desde early position

### **Mano Medio Fuerte**

Aquí esta el tema. Si apuesto para proteger mi mano, los jugadores de detrás de mi pueden raisearme y me obligarían a verles la apuesta, porque no puedo mostrar debilidad (weak tight). Llega el turn y hago check. Él o los jugadores de detrás de mi pueden apostar, con lo que me obligarían a tirar mi mano, o bien, pueden darse una carta gratis, la cual se la he dado yo realmente al no apostar.

La situación ideal es que alguien desde early position apueste, dándome la posibilidad de proteger mi mano con un raise. -“¿Entonces qué hago, apuesto o no apuesto?”- Aquí entra otra vez el conocimiento de los jugadores de detrás de ti. Debes decidir basándote en las cartas que crees que pueden llevar y en la textura del flop.

### **Proyectos**

Misma historia que desde early position.

## **FLOP PLAY LATE POSITION**

### **Monstruos**

Hay que apostar si el bote no esta abierto y raisear si alguien lo ha abierto. Tener en cuenta el rollo del slow-play. Si no lo veis claro, fast play.

### **Mano Muy Fuerte – Fuerte**

Fast play.

### **Mano Medio Fuerte**

Hay que apostar si el bote no esta abierto y raisear si alguien a apostado antes. Jugando de esta forma en el turn todo el juego ira hacia ti, es decir, que nadie apostara, y entonces tu decidirás si te conviene darte una carta gratis o volver a apostar. Si apuestas en el turn, estas dando la oportunidad a la gente de irse, esta opción es conveniente si predomina el caracter tight, si alguien te ve, evita apostar en el river (por un posible check-raise). Por supuesto si tienes la mejor jugada, apuesta.

### Proyectos

La misma historia de antes.

### Gutshots y Overcards

Si nadie ha abierto el bote, hay que apostar.

### **FLOP PLAY IN THE BLINDS**

Desde los blinds “defender” es muchas veces atacar, así que si venimos de raisear pre-flop hay que apostar. La situación ideal jugando en BB es habernos quedado jugando un heads-up, con lo que jugando al rollo “all-in” vamos a ver las 5 cartas de la mesa y vamos a compensar la mala posición en la mesa.

### **Monstruo, Mano Muy Fuerte o Fuerte**

En short-handed una de las principales diferencias entre ganadores y perdedores es el uso de la carta gratis. La carta gratis requiere una lectura perfecta del flop y del rival, cualidad más que dudosa en los jugadores de shorthanded en low limit. Perder porque no tienes cartas y tienes que hacer malabarismos no está mal, PERO perder teniendo la mejor jugada... “es-pa-ke-te-maten” (esto se lee rollito alemán)

El 6max. Low limit son una panda de nihilistas por lo que la mejor jugada suele ser no hacer slow-play. Generalmente la jugada correcta desde esta posición con buenas cartas es el check-raise desde el flop, y apostar en el turn. Evitando la carta gratis que se pudiera conceder nuestro amigo en el turn. Ahora bien, el recurso del check-raise debemos explotarlo más a menudo e incorporarlo a nuestro arsenal, sin que necesariamente tengamos la mejor jugada. Si cada vez que jugamos desde los blinds haces check-fold y check-raise estamos telegrafando nuestro juego. Check-fold: N-O 1-1-e-v-o c-a-r-t-a-s PUNTO Check-raise: 1-1-e-v-o c-a-r-t-a-s STOP t-e e-s-p-e-r-a-m-o-s p-a-r-a n-a-v-i-d-a-d STOP t-r-a-e t-u-r-r-o-n STOP

### **Mano Medio Fuerte**

Podemos utilizar el check-raise con la segunda mejor pareja y los proyectos: Escalera abierta, proyecto de color, proyecto de escalera y color, escalera interna con overcards.

El check-raise es la mejor opción contra un pre-flop raiser que suele apostar en el flop automáticamente, PERO el juego correcto es mezclar recursos para variar nuestro juego, así que debemos apostar nosotros primero (a veces), jugar slow-play (a veces), e incluso hacer check-call (a veces).

## Overcards

El juego con overcard no es rentable en 6max. A medida que el bote se convierte en multijugador, se incrementa el “hipotético” beneficio de esta jugada, pero claro, también se incrementan las posibilidades de pérdidas. El juego con overcards se recomienda a gente que sepa lo que se hace, por lo que, a lo que nosotros nos afecta, el juego con overcards debe ser un juego excepcional en nuestro estilo de juego.

Ver apuestas con overcards tiene una expectative value negativa. La definición de un looser sería algo así como un jugador que juega malas cartas y va con ellas demasiado lejos, DEMASIADO LEJOS. Las overcards son malas cartas en 6max. El juego correcto con overcards sería desde late con la ventaja de la posición y la posibilidad del recurso de la carta gratis. Otra opción es jugar overcards apoyadas en otra jugada secundaria como “backdoors”.

## Últimos Comentarios

Es importante jugar de forma “correcta” nuestras cartas en el flop, porque estamos preparando el camino hacia el showdown. Un juego correcto en el flop, es la manera para ganar más dinero si llevamos la mejor mano o para que nos salga lo más barato posible llegar, si no estamos seguros de llevarla. Debemos jugar agresivamente, PERO con buenas cartas y con posibilidades reales de ganar la mano. El motivo de nuestro juego agresivo es : a ) Castigar el mal juego de nuestros adversarios si se quedan en la mano; b ) Darles la opción de abandonar y c ) Extraer información.

Entre los comentarios que he hecho, a veces habrán algunos que “parecerán” que se contradigan, cuando en realidad lo que está ocurriendo, es que una situación esta corrigiendo otra, o simplemente es que he metido la pata. Esperemos que la primera opción predomine : )

## TURN PLAY

Showdown or die
-----------------

Si esto fuera el flim o pilicula entitulada “Karate kid”, sonaría la banda sonora a todo volumen porque ha llegado el momento de la verdad: O llegamos hasta el final o echamos las cartas en este momento. No hay ninguna otra opción. Hay que tenerlo todo clarito a estas alturas, nada de “voy a ver una carta a ver qué pasa”. Ya te digo yo lo que pasa, pasa que vas a perder la apuesta. Esa la precisamente la mentalidad de un auténtico looser. “A ver que pasa” lo vamos a borrar de nuestro vocabulario. La traducción de “a ver que pasa” en el diccionario poker-castellano se traduciría como “Obtener información”, y la información se obtiene en el pre-flop o en el flop donde las apuestas son más baratas. Os lo vuelvo a repetir NADA de “a ver qué pasa”, porque la segunda parte de “a ver qué pasa” es “creo que no tiene nada”, y Meccccc¡¡¡ él amigo SÍ que tenia algo y tú has perdido.

Si queréis derrochar vuestro bankroll os recomendaría que os fuerais de misioneros a la India, porque debido a vuestro instinto filantrópico creo que es lo más adecuado, ahora eso si, de poker, nada de nada.

NOTA: Ya no hacen películas como los grandes clásicos: Karate kid, Indiana Jones, Los Blues Brothers, Los Goonies, etc. Lo estamos perdiendo todo.

Aclaración del autor, mi edad actual según mi carnet de identidad es de 33 años, pero mi psiquiatra dice que tengo 11 de edad mental (¿?) ¡Mentira cochina! Yo no soy tan viejo, sólo tengo 8. jua, jua, jua :-)

### EARLY POSITION & MIDDLE POSITION

Si llevamos monstruos, manos muy fuertes o fuertes hay que pegar, ahí no esta el problema, el problema está en conseguir aparcamiento en la playa, pero aaamigo, si tuvieras una bici como yo no te preocuparía eso y estarías más interesado en saber que hacer con una mano medio fuerte en el turn. Mientras los del coche siguen dando vueltas, nosotros vamos a ver que pasa con esta clase de manos. ¿Qué ha pasado en los episodios anteriores? ¿Qué no lo sabes? Pues a ver los especiales de la Fox los fines de semana para ponerte al día: a ) Hemos pegado en el flop y nadie nos ha dicho esta boca es mía (raise) entonces ASUMO que mi mano es la mejor. De nuevo estamos con que la abuela fuma (conocimiento del rival), ¿Estoy jugando contra un tio que no sabe donde está el botón del raise? ¿Estoy jugando contra un amante de los proyectos? ¿Me la están jugando...? Todo esto y más en vuestro programa favorito de estadística en tiempo real. b ) Hemos pegado en el flop y nos han raiseado, hemos visto el raise y la carta del turn no nos ayuda... a cantar todo el mundo: “Adios amigoo, good bye my frieeeeeend, que con la banda, que con la banda, todo va bien...”

El juego con manos medio fuertes es un juego muy peligroso y debemos tenerlo muy controlado. Cada vez que le pegamos al botón del raise debemos preguntarnos con qué intención lo hemos hecho.

## **LATE POSITION**

Si hemos hecho los deberes todo el mundo ha hecho check hacia nosotros. Que tenemos jugada o es un bote multijugador y yo llevo proyecto... hay que pegar. ¿Y si aún habiendo hecho los deberes (juego agresivo desde late) alguien apuesta? Call si tienes odds o fold. PERO la verdadera cuestión es: ¿Y si la cosa no está clara? Entonces...

¿Free card o free showdown?
-----------------------------

El recurso del free card es apropiado para “calling stations”, porque está gente no se va en el turn PERO echa sus cartas en el river si no ha conectado la jugada que estaban persiguiendo. En cambio el Free showdown es más adecuado para “weak tight”, porque estos personajes juegan manual en mano y siempre a favor de odds, y desde luego NO te van a ver una big bet si no tienen la mejor jugada.

Por si alguien no lo tiene claro el tema del free showdown es apostar en el turn, dando la oportunidad al personal de retirarse, y NO apostar en el showdown. ¿Esto tiene sentido? ¿Dónde se va la luz cuando se apaga? Tiene sentido, siempre y cuando tengamos una jugada pero no estemos seguro de que sea la mejor. -“¡No entiendo nada, Carreño!”- Mira que te dije que acabarás la escuela... Ej: Jugamos con la segunda mejor pareja. Si apostamos con la segunda mejor pareja estamos dando la oportunidad de que un amigo del raise en el river (que los hay a patadas) nos la juegue, por lo que lo mejor es ver el showdown gratis.

## **TURN RAISE**

Es una vuelta de tuerca al free showdown. El recurso nos va a llevar al mismo lado, a ver el showdown gratis y también es una forma de evita tomar decisiones conflictivas en el river porque:

### **1.- Podemos hacer que manos mejores que las nuestras abandonen, especialmente si en la mesa hay una combinación peligrosa.**

Si raiseamos con segunda mejor pareja y un turn de 3 cartas suitadas, a menos que el amigo tenga un As o una K del mismo palo, seguramente hará fold.

### **2.- Con parejas hay que jugar hasta el final**

Si tenemos la segunda mejor pareja y hemos decidido ir hasta el final, el momento de jugar es ahora, porque raiseando le estamos tendiendo un puente de plata al enemigo para que huya (la excusa para irse).

**3.- Con proyectos hay que apostar lo máximo en el turn, porque es cuando son más rentables.**

Si llevamos un proyecto además de la segunda mejor pareja hay que jugar el semi-bluff, y el semi-bluff se juega agresivamente. Si cazamos la carta que nos falta en el river, ganamos una apuesta extra, de lo contrario, no la perdemos y seguimos teniendo opciones a ganar con la segunda mejor pareja.

**4.- Estamos protegiendo la mano**

En full ring está técnica se utiliza para acortar el numero de jugadores en la mano (narrow the field), aumentando nuestras opciones de victoria. En shorthanded se utiliza igual PERO con un detalle:

Protegiendo la mano podemos hacer que manos mejores que la nuestras se retiren o que al menos las jueguen indebidamente
---

Los jugadores que vienen de full ring pueden echar las cartas si conectan la máxima pareja pero con un kicker bajo (ante el miedo de estar dominados). Vosotros ya sabéis que el tema de kicker en shorthanded es secundario, PERO ellos NO. Esta posibilidad se puede dar en high limit, donde los jugadores se fijan en nuestro juego y los jugadores saben con que clase de cartas jugamos. En low limit lo realmente importante es la otra característica: Hacer que nuestro rival juegue su mano indebidamente. En low limit es extraordinariamente raro que alguien tire sus cartas con la máxima pareja, pero al raisearle le ponemos la mosca detrás de la oreja, y va a jugar el resto de la mano “mosqueado”. Recordar el teorema de Sklansky: “Cuando nuestros rivales juegan las cartas “poniéndonos” cartas equivocadas a nosotros, ellos juegan mal y nosotros bien”

## RIVER PLAY

Hemos sobrepasado el punto de no retorno, ahora es cuando la montaña rusa va hacía abajo... No podemos hacer fofoOOOOOold (rollo montaña rusa). El bote a estas alturas es lo suficientemente grande como para ver casi cualquier apuesta. La única excepción para echar las cartas es que el juego haya sido pasivo, por lo que el tamaño del bote es pequeño.

Si venimos pegando y en el river cae una carta blank (intranscendente), debemos apostar. Si completamos nuestro proyecto, **DEBEMOS APOSTAR**. Si la carta que cae “puede” completar el proyecto del otro jugador, debemos apostar (una vez más el conocimiento del contrario es importante en este caso) Si dejamos de apostar porque tenemos miedo, estamos dejando pasar muchas buenas oportunidades de ganar 1 BB, total ¿si te raisea que pierdes? 1 BB. A la larga lo que dice la probabilidad es que vas a ganar más BB jugando de esta forma, por supuesto, si combinamos este tipo de juego con el conocimiento del juego del contrario, optimizaremos los resultados.

Si mantenemos nuestra velocidad de juego, independientemente de las manos que juguemos, desorientaremos a nuestros rivales. Desde early o médium position unas veces pensarás: “Si hubiese hecho check-raise podría haber ganado 1BB más”, **PERO** lo que también debes pensar es que jugando de este modo tus rivales respetarán tus manos y no te van a raisear alegremente, por lo que perderás 1 BB menos. Por último, y aunque sobra decirlo, si nuestro rival ha demostrado mucha fuerza en el turn, debemos jugar con precaución.

## **AGRADECIMIENTOS**

Juanda, boltrok, fikker, Jea, Max, Dormilon, Jotaele, canaya, ACEShunter  
de [www.poquer-red.com](http://www.poquer-red.com)

Amatos, superkilian, Max, javimp, Aagambler  
de [www.poquer.com.es](http://www.poquer.com.es)

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