

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

INDICE

Introducción	01
Consideraciones Sobre los Premios y el Rake	01
Premios	01
Rake	01
Bankroll	02
ROI	02
Beneficios	03
Bankroll Aconsejado	04
Contabilidad	05
1ª Marcha	06
S' & 'G: El juego	06
Manos Especificas	07
Cómo Jugarlas	08
Proyectos	08
Parejas	09
Parejas Menores/Medias	09
Big Cards (Premium)	09
AA.....	09
KK	11
QQ	11
AK	11
2ª Marcha	13
Blinds: Ataque y Defensa	14
Ataque	14
Defensa	16
Manos Especificas	17
La Burbuja	18
A partir del Nivel 75-150	18
Stack Pequeño	18
All-in Directo	18
All-in Indirecto	18
All-in en la Zona Roja.....	18
Stack Medio	19
Stack Grande	19
El Cheap Leader	20
Cheap Leader: Estrategia	21
Historia de un Cheap Leader	22
Sistemas de Referencia	23
M	23
Q	23
Las Zonas de Harrington	24
Zona Verde	24
Zona Amarilla	24
Zona Naranja	24
Zona Roja	24
La Burbuja	25
Neófitos	25
SPRO's	26
Los Premios	27

Indice

Tres son Multitud	27
Conclusión	28
Head-Up	29
El Small Blind	29
Sin Cartas	30
Con Cartas	31
El Big Blind	32
Manos Buenas	32
Agradecimientos	34

Introducción

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

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

Cabe reseñar que vamos a hablar de un S&G full ring de No limit Hold'em. Los S&G pueden jugarse en cualquier modalidad de póquer, lo que ocurre es que hay algunas modalidades en el que el S&G o MTT es más adecuado y/o tiene más sentido. Los S&G son la mejor manera de adentrarse en la modalidad de No Limit Hold'em teniendo nuestro bankroll controlado mientras aprendemos. Realmente lo que haces cuando pagas una inscripción es comprar fichas, y como son muchas fichas en relación al dinero que te han costado, pues te sale rentable a nivel de aprendizaje del juego.

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

Los premios se van a repartir de la siguiente manera: 50% de lo recaudado para el primer clasificado, 30 % de lo recaudado para el segundo clasificado y 20% de los recaudado para el tercer clasificado. En un S&G de buy-in de \$10+\$1(rake) los premios quedarían de la siguiente forma: 1º-50\$; 2º-30\$; 3º-20\$ de una recaudación total de 100\$.

Consideraciones Sobre los Premios y el Rake

Premios

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

Rake

Recordemos que el rake es la comisión que se lleva el casino por dejarnos jugar la partida en sus instalaciones. Mientras que el rake para fixed (limit hold'em) suele estar entre el 4 y el 5% del bote, el rake para los S&G suele oscilar entre el 10% de la inscripción a partir de mesas de 10\$ y el 20% de la inscripción en mesas menores de 10\$ (generalmente). Si nuestra intención es jugar S&G con intención de generar beneficios debe ser imperativo salir de las mesas con el 20% de rake, por que es un

lastre insalvable para nuestra economía. En otras palabras: Hay que salir PITANDO del micro-limite del S&G (mesas hasta 10\$) o encontrar salas donde el rake sea del 10%.

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

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

Micro-limites (rake de 20%)

\$0.50 + \$0.10

\$1 + \$0.20

\$2 + \$0.40

\$6 + \$1

Mesas Low Limit (rake de 10%)

\$10 + \$1

\$20 + \$2

...

\$90 + \$9

Mesas High Limit (rake menor de 10%)

\$100 + \$9

\$200 + \$15

\$300 + \$20

\$500 + \$30

Bankroll

ROI

ROI (return on investment): Término bursátil reconvertido a término poquerístico que nos indica nuestro porcentaje de beneficio en los torneos. El ROI es el tanto por ciento del dinero ganado en relación con el invertido.

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

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

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

Ej2: En un mes de juego de S&G en mesas de 10+1 he ganado 1400\$ y he pagado en buy-in 1100\$ (100 partidas).

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

NOTA: El ROI tiene sentido cuando hemos jugado un número significativo de partidas.

NOTA2: Es conveniente tener diferentes ROI's para los diferentes niveles en los que jugamos.

NOTA3: El ROI se utiliza *sólo* en torneos debido a que tiene una inscripción fija en relación con un premio.

NOTA4: El ROI no se utiliza en fixed.

NOTA5: ROI es el compañero de McCoy, que es el malo malo de la peli “Cabalgando con McCoy” lol!!! Allooooo Silverrrr Ou Weiiiiii !!! Pum, pum pum (disparos)

Beneficios

Tabla de benéficos esperados

Mesa	ROI
Micro-límites	No perder
Low Limit	25%-50%
High Limit	10%-15%

Hourly rate: Beneficios por hora.

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

a) Novato

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

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

b) SPRO (semi-pro)

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

Un sistema “cabal” es no hacer coincidir las mesas en las mismas fases del torneo. Ej: Abro una mesa, espero a que se eliminen la mitad de los jugadores y/o las ciegas se pongan a 100\$-150\$, entonces abro otra mesa. La primera fase del S&G es tight por lo que prácticamente no vamos a jugar y podemos prestar la atención a

la primera mesa que esta entrando en la fase decisiva. Para cuando se acabe la partida en la primera mesa, la segunda mesa esta entrando en la fase decisiva y puedo prestarle la atención. Abro otra mesa. Este es el sistema que recomiendo para empezar a jugar múltiples S&G.

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

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

Factores a tener en cuenta:

1.- La capacidad de nuestro monitor

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

2.- Nuestro nivel de juego

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

3.- Nuestra capacidad de análisis rápido

No todos somos iguales, o más bien, todos somos iguales porque todos somos diferentes. Cada persona de este bendito mundo tiene unas cualidades más desarrolladas que otras y entre ellas esta la percepción. Cuando juegas en muchas mesas debes ser capaz de percibir, analizar y tomar una decisión en segundos. Nuestra capacidad para realizar este proceso nos va a limitar la cantidad de mesas que podemos abrir.

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

Bankroll Aconsejado

Tabla de bankroll aconsejables

Mesa	ROI	Bankroll\$
Micro-limites	No perder	20 buy-in
Low Limit	25%-50%	30-50 buy-in
High Limit	10%-15%	50-?

El mínimo bankroll para jugar S&G es de 20 veces la cuota de inscripción de la mesa, es decir, el buy-in.

Ej: La mesa mínima que he encontrado es de 0.50\$+0.10\$, por lo que necesito 12\$ para poder empezar a jugar en esa mesa.

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

Bueno, bueno, buenooooo.... y donde está ese optimismo ☺. Antes o después nos haremos una máquina del nivel más miserable de S&G y querremos subir. Entonces surge la pregunta: ¿Cuándo?. La respuesta es cuando tengamos conocimientos y bankroll suficiente como para subir de nivel. Personalmente os digo que conocimiento tengo más bien poco por lo que me oriento por la segunda observación, el bankroll. Hay que subir cuando se tenga 20 veces el buy-in de la mesa superior.

Ej: Tengo 12\$ para jugar en 0.50\$+0.10\$, cuando tenga 24\$ (1.2\$ x 20, ya que el buy-in superior es de 1\$+0.20) subiré de nivel.

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

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

Contabilidad

Debemos evitar a toda costa el error de contabilizar las ganancias-perdidas en un bankroll común. La única excusa es la de ingresar 50\$ en un casino e ir probando aquí y allá para saber de que va el tema, PERO, en cuanto decidamos a que es lo que vamos a jugar hay que crearse un bankroll independiente para cada modalidad del juego.

Si contabilizamos todo en común no sabemos si perdemos o ganamos en cada modalidad. Nos es imposible llevar un control sobre nuestra evolución en el juego dado que no sabemos lo que hemos ganado/perdido y en cuanto tiempo.

1ª Marcha

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

- 1.- Torneo express: Duración de cada nivel: 6 minutos.
- 2.- Torneo normal: Duración de cada nivel: 10 minutos.

S&G: El Juego

Nivel 10/20
Nivel 15/30

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

Primer concepto importante:

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

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

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

Segundo concepto importante:

Hay que evitar a toda costa tomar decisiones difíciles en los primeros niveles. Nuestro objetivo en este juego es ganar, pero para ganar primero hay que llegar.

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

El dinero de los maniacos y de los novatos se considera “dead money” (dinero muerto) porque antes o después se lo va a llevar alguien de la mesa, pero claro aquí está el tema, ese dinero debes intentar llevártelo tú, porque si no lo haces y cae en malas manos, el amigo se convierte en “cheap leader” (el que tiene más fichas de la mesa) y a poco que sepa lo que se hace va a adquirir una ventaja considerable con el resto de los jugadores de la mesa. Si el S’n’G es “express” este hecho no es tan relevante porque como las ciegas van tan deprisa no va a tener tiempo de explotar su ventaja, no va a poder presionar a nadie porque en seguida la gente ira justa de fichas y comenzarán a jugar a la desesperada. De todas formas no os obsesionéis con cazar al maniaco, no sea que vayáis a por lana y salgáis trasquilados ☺. Lo que tenéis que hacer, eso sí, es tenerlo controlado y si el juego os viene de cara no desaprovechar la ocasión.

Manos Especificas

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

Las cartas han de ser del mismo palo (suited) y conectadas, ¡OJO! conectadas. No hace falta que sean consecutivas PERO que estén conectadas aunque tengan 4 intervalos (gap) Ej: (8♥-4♥). NUNCA jugar cartas sin conectar, la “expectative value” es negativa, es decir, que vamos a perder más dinero que el que vamos a ganar. Las cartas deben estar conectadas (con un máximo de 4 intervalos) y suitadas (del mismo palo). Fijaros que aunque estén suitadas, a no ser que juguemos con el As, NO tenemos la nut, porque la nut de un color es color al As, así que no os sepa mal tirar 9♣-2♣ desde fin de mesa (late position) aunque os cueste la mínima apuesta porque no tenéis garantizada la nut. Esto cuesta un poco, pero hay que habituarse a jugar de forma ganadora. Recordar que en NL cada vez que apuestas, potencialmente estas jugando todo tu stack. Si jugamos de forma correcta, eligiendo bien las manos con las que vamos a entrar en el juego nos evitaremos vernos envueltos en unos problemas que nos hemos buscados nosotros mismos, y en este caso sin ninguna necesidad.

La clave de estos niveles es jugar barato y evitar problemas

Un aspecto importante es que hay que jugarlas SIEMPRE con posición y con una mínima inversión. NUNCA jugarlas desde el principio de la mesa (early position) o media mesa (médium position) porque nos evitará problemas. Con estas cartas podemos intentar robar el bote si la situación es propicia, es decir, nadie a apostado antes y estoy jugando en el final de la mesa.

El límite para jugar estas cartas es la última posición de la media mesa, es decir, UTG+5. Esta posición se puede considerar fin de mesa (late position) a efectos de jugar este tipo de cartas.

Cómo Jugarlas

Proyectos

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

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

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

Opciones cuando conectamos nuestro proyecto con el flop:

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

Parejas

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

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

Parejas Menores/Medias

Opciones cuando conectamos nuestra pareja menor con el flop:

- Tenemos un trío (set). Tenemos una jugada importante, porque nuestro trío es menor, por lo que esta camuflado. OJO; he dicho jugada importante, NO he dicho que tenemos un monstruo de jugada (monster). La única excusa para hacer slowplay es un flop descoordinado y tricolor. Es decir, que no existe posibilidad de escaleras ni de color. Ej: Tenemos 2♣-2♦ en un flop de 2♥-9♣-A♦. Si aparece un flop peligroso NO DUDEIS en pegar fuerte. La probabilidad de que alguien tenga proyecto es muy alta. ¿Cuánto? 3 / 4 de bote, el bote o incluso sobrepasar el bote. No os extrañéis si el amigo te hace re-raise, entonces lo pones en all-in y pones la mano para recoger la tela(\$). Fijaros que con nuestra pareja de doses en un flop tipo 2♥-10♣-A♦ NO es una buena idea hacer slowplay, porque si en el turn cae una figura algún personaje puede ligar una escalera real. En general **si aparecen dos cartas superiores a 10 (inclusive) en el flop NO es una buena idea hacer slowplay.**

Opciones cuando NO conectamos nuestra pareja con el flop:

- Jugar con una pareja aunque sea menor nos ofrece una posibilidad más que el proyecto, porque aunque no hayamos conectado, podemos jugar como la primera opción del proyecto. Pegamos, y si no ganamos el bote inmediatamente, en el turn check (free card), a menos que hayamos conectado, en tal caso hay que hacer una apuesta de la cantidad del bote y en el river más de lo mismo. Si pegamos en el flop y nos raisean tiramos las cartas inmediatamente.

Big Cards (Premium)

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

AA

Pre-Flop

Desde early y desde médium position necesitamos adecuar la cantidad a apostar a la circunstancia del juego. No nos podemos guiar por el sistema de referencia del NL cash de x veces la cantidad del Big Blind, porque **los blinds son muy pequeños en relación al stack** de los jugadores en este momento del juego. Si nadie a apostado antes, sobre 150 fichas son suficientes para achicar espacios (narrow the field). PERO si

ya han apostado antes, la cantidad del raise dependerá proporcionalmente de los jugadores que hayan entrado en el bote, es decir, no es lo mismo “espantar” a dos, que tres, que 4 o más jugadores una vez que han entrado en el bote.

Una pareja de ases es la combinación de cartas tapadas más potente del Hold'em pero aun así, dos personajes que vean el flop y lleguen al showdown, tienen un 40% de batirte (entre los dos). ¿Qué quiere decir esto? Pues que aunque juegues con la máxima jugada no es motivo para que te relajes en tus apuestas. Hay que achicar espacios, en general menos de 250 fichas desde late con media mesa en el bote es un error, y conforme mi posición este más adelantada puedo ir pegando un poco menos, sin perder de vista a la gente que está dentro del bote. Recordar que acaba de comenzar el torneo, que la gente tiene muchas fichas y que seguramente tenemos un par de maniacos sentados en la mesa. Esta es nuestra oportunidad de quedarnos con sus fichas.

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

Flop

El 90% de las veces hay que apostar 3 / 4 de bote o el bote. ¿Y el 10% restante? El 10% restante no apostamos o apostamos considerablemente menos porque ha aparecido un flop peligroso.

Flops peligrosos:

- El flop incluye una parejas de 10 o superiores. Tipo: 10-10-2. A la gente le parece una buena idea ver un raise con A-10 suited, e incluso A-9 y A-8, ¡Que demonios! A la gente le parece buena idea ver un raise con A-x suited. Sea la “x” la carta que sea. PERO a efectos prácticos nos vamos a creer que no son suicidas y que por lo menos juegan con A-8. Si el personaje es looser podéis considerar el flop peligroso a partir de parejas de 8.
- El flop incluye 3 cartas coordinadas o semi-coordinadas mayores de 10 (inclusive). Tipo: 10-J-Q o 10-J-K
- El flop es monocolor. Tipo: 8♦-2♦-J♦ y no tenemos el As de diamantes.
- En general, la textura del flop trae cualquier combinación con las cartas que creemos tiene nuestro amigo.

Un flop peligroso contra dos jugadores se convierte en MUY peligroso, y contra más jugadores es un suicidio. Otra vez surge la importancia de achicar espacios en la apuesta pre-flop. Debemos haber aislado a uno o como máximo dos personas. Debemos pensar seriamente en tirar nuestra pareja de ases en un flop peligroso contra dos (o más) jugadores.

Turn

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

River

All-in

KK

Pre-Flop

Igual que pareja de ases.

Flop

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

Turn y River

Igual que AA.

QQ

Pre-Flop

Igual que pareja de ases.

Flop

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

Turn y River

Igual que AA.

AK

Pre-Flop

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

Flop

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

Turn

Si conectamos apostamos el bote y si seguimos sin conectar jugando contra más de 1 jugador check-fold sin posición. Lo hemos intentado y no ha podido ser. **Nuestra oportunidad real ha sido la apuesta del flop** y si nos han visto algo llevan. Si jugamos con posición haremos check conseguimos una carta gratis. Ahora bien si estamos en

head-up y consideramos que nuestro amigo hizo call en el flop porque tenia un proyecto y quería ver la siguiente carta podemos apostar fuerte, aunque no lo recomiendo (ahora). Estamos a tiempo de dejarlo y tenemos suficientes fichas para rehacernos.

River

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

2ª Marcha

Nivel 25/50

Nivel 50/100

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

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

¿Qué cartas son buenas para robar el bote? Cualquier tipo de cartas mientras seas ALGUN tipo de cartas: Parejas menores, cartas suited conectadas y big cards desde: J-7, Q-8, K-9 y A-x. ¡Ojo!, para robar los botes no debe haber apostado nadie antes que tú, si alguien lo hace puede tener una mano legítima y ponerte en posición de tomar decisiones difíciles en el flop. Estas manos son buenas para hacer raise pero NUNCA para aceptarlos. ¡Ojo! Vuestra jugada real al intentar robar las ciegas es un semi-bluff, pero muchas veces es más bluff que semi. Recordar que cada vez que entras en la partida te estas jugando TODAS tus fichas, **y ahora no es el momento**. Consejo: Si no lo tienes claro, deja la robación para la nocturnidad, es decir, para más tarde. NOTA: Pa mí que la palabra “robación” no existe, pero como me mola, pues la escribo, que ¿qué no?

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

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

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

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

La mejor mano es la que no se juega
--

Blinds: Ataque y Defensa

Ataque

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

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

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

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

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

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

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

Defensa

Mucha robación de blinds, mucha alevosía y mucha premeditación, PERO y si soy yo el agraviado, ¡y si intentan robarme A MI! Aaaaamigo, hay la cosa cambia. Una de las primeras cosas que debe entender un SPRO (semi- profesional) es que este no es un juego de egos. No hay nada personal en el asunto. Te tiene que dar igual jugar contra uno o contra otro, y sobretodo te tiene que dar igual que las veces que pierdes las hagas contra la misma persona. Es decir, si en un juego normal tu sabes que vas a perder 2 o tres manos fuertes, te tiene que dar igual hacerlo cada vez contra una persona distinta o contra la misma persona las tres veces. Esto que parece tan obvio y esta tan clarito, a la hora de la verdad, no lo está tanto. Tíos hechos y derechos han perdido la compostura por esta cuestión, incluidos los PRO's, así que no digas que a ti no te afecta porque te va a crecer la nariz.

Desde los blinds la gente juega más manos de las que debe y por consiguiente tiene más oportunidades de meter la pata. A esta idea viene una frase de Groucho M. Que decía algo así como... << No hable tan alto que se le entiende todo ☺ >> Aplícate el cuento y habla alto si tienes algo que decir, si no, te callas. NOT CALL. Deja el botón tranquilo y las manos a los bolsillos. Al menos por ahora.

Todo el mundo da por supuesto que desde los blinds no se tiene juego, y eso es cierto la mayoría de las veces, por eso lo vamos a explotar. Cuando tienes juego y hay alguien más en la mano además del otro blind no es conveniente hacer raise, a no ser claro, que tengamos muy buena mano. Nuestro juego aquí va a ser el call-check-raise.

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

Desde el SB (Small Blind) normalmente haremos call cuando hay más de una persona en el bote aparte del BB (Big Blind) y el bote esta sin raisear. Si nos llega raiseado necesitamos tener una mano que nos compense la mala posición. Si andamos justos de efectivos esta no es una buena idea. Jugaremos con cualquier par de cartas siempre que no haya habido ningún raise.

Si nuestro amigo del BB lleva una camiseta de las arriba mencionadas, lo mejor es no quedarnos a solas con él: FOLD. Con toda la cara del mundo. Necesitamos nuestras fichas. Lo que suele ocurrir si somos amigos de jugar más de lo debido desde los blinds, es que todo el esfuerzo que estoy haciendo seleccionando las cartas durante TODA la partida se ira al traste simplemente porque no me gusta que me roben. Bien mirado lo que le estas diciendo es: “Fíjate si voy “sobrao” que te doy mis fichas, que creo que te hacen más falta a ti que a mí ;-)”.

Desde el BB (Big Blind) a poca carta que tenga y en cuanto me dejen a solas con el SB le meto un raise, de solo 2BB, y le hago una apuesta simple salga el flop que salga. Si me ve, me doy una carta gratis en el turn y veo el river. Esta jugada se la hago un par de veces ahora que puedo por que las ciegas no están muy altas. Con esta jugada le estoy diciendo: “Cuidado que muerdo”. Esta jugada es efectiva aunque perdamos, porque cuando suban los blinds el amigo nos regalará unos cuantos sin presentar batalla, algo muy de agradecer.

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

Manos Especificas

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

La Burbuja

A partir del Nivel 75-150

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

Debo de saber ANTES de jugar, la cantidad de fichas que me voy a gastar en la mano

-“Hola, Paul; Esta si que es buena, primero me machacas diciendo que en cada mano te estas jugando todas tus fichas y ahora me dices que debo saber la cantidad de fichas que me voy a jugar”- Hombre, yo no he dicho que esto sea fácil, pero con la experiencia debemos ser capaces de prever los acontecimientos del juego en la medida que esto sea posible. Quizás esta sea la parte más compleja del tema, PERO con la práctica formará parte de vuestro instinto.

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

Stack Pequeño (short stack)

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

All-in Directo

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

All-in Indirecto

Jugada más sofisticada cuando no tengo más remedio que meterme en all-in enseguida, y cuando digo enseguida, quiero decir que para ayer es tarde. Con cualquier par de cartas, preferiblemente con alguna clase de cartas, apuesto medio stack pre-flop, en caso de que me vean ya he ganado un buen pellizco de momento, y cuando cae el flop apuesto mi otra mitad del stack. Estoy dando la impresión que juego con pareja alta, tipo J's o Q's y no me atrevía a jugar all-in sin ver el flop. Os puedo garantizar que ver una apuesta de este tipo (mi rival) sin haber conectado en el flop requiere una cantidad considerable de decisión, o inconsciencia... Esta jugada esta basada en una ley del poker que reza: La mayoría de veces nadie tiene nada. Ni que decir tiene que debemos hacerla contra alguien que sea sensible a nuestra apuesta, si nos vamos contra el cheap leader y conecta de alguna de las maneras con el flop, date por muerto. Realmente no deja de ser un all-in, por lo que hacerlo con cartas altas, especialmente A-x, o cualquier tipo de pareja (aunque sea de doses) es la mejor elección. Cierto que esta jugada requiere cierta dosis de valor, PERO tampoco hace falta ser un boina verde.

All-in en la Zona Roja

-“¿eh? ¿Me lo explique? ¿Estamos en alerta? ¿Han encontrado bombas en Irak?”. Qué bombas van encontrar... como no sean las que vendieron ellos. El tema de las zonas y los colores es cosa de Harrington, el título se podría cambiar por: All-in a la de ¡ya! He llegado a una situación a la que no debería haber llegado, por “a”, por “b” o por “c”, la cosa es que estoy prácticamente perdido. Según Harrington estamos en la zona roja cuando tenemos de 1 a 5 veces el bote y nuestra única opción es el recurso del all-in para doblar o robar los blinds. La secuencia de la historia, en condiciones teóricas perfectas, es robar el bote un par de veces y luego que me vean el all-in y ganarlo.

En esta circunstancia, casi cualquier mano es buena para jugar, porque **es mucho más importante el momento que las cartas**, en esta situación. Me explico, si puedo jugar con pareja de ases, mejor que mejor, pero va a ser que no, así que en cuanto se alineen los planetas y en este caso significa que tengo una buena posición *para abrir el bote* y unas cartas decentes... allaaaa voy. Lo que realmente es importante es abrir nosotros el bote con el all-in.

Stack Medio (average)

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

Stack Grande (big stack)

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

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

Nota: La probabilidad de victoria de dos cartas menores frente a dos cartas mayores es como mínimo del 40%, siempre que no sean estas cartas: 42s, 32s, 73, 63, 53, 43, 82, 72, 62, 52, 42, 32. La probabilidad de estas cartas frente a dos cartas mayores son del 32%-37%.

El Cheap Leader

Aunque tenga nombre de patata frita no es para tomárselo a broma o_0 Una de las primeras cosas que se aprende en el NL es a evitar a la gente con stacks mayores que el tuyo, y el amigo no es que tenga el stack mayor que el tuyo, es que ¡te puede echar! Así que hay que huir de él como de la peste.

El cheap leader ¿se hace o se nace? Pues aunque la pregunta parece absurda porque todos “nacemos” con las mismas fichas, no lo es tanto. Hay un dato escalofriante para el cheap leader del primer día del WSOP, y es que ¡nunca ha ganado! Debe ser la leche estar en Las Vegas haciendo entrevistas el primer día mientras piensas que una barra de salchichón tiene más posibilidades de vida que tú. En fin, no somos nadie. En S'n'G no suele ser usual pero en MTT (torneos multimesa) sí lo es

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

Al principio me limitaba a hacer mi juego, jugando las dos o tres artimañas que conocía y me iba bien, esperaba a tener las cartas buenas, tenia paciencia, robaba algún bote SIEMPRE con cartas, etc, PERO un buen día me vi con un montón de fichas en el

lugar donde solían estar mi montón standar de fichas (sobre la media) y me pregunte ¿Ahora cómo juego? Porque claro, yo solo sabia jugar de una forma, la mía. ¿Cómo se jugará con fichas? Me preguntaba yo mismo a mi mismo, y ni corto ni perezoso me lance a descubrirlo. Resultado: Me pasaba lo que al primo del WSOP, cada vez que era cheap leader me iba a la calle. ¡OjO! No te estoy diciendo que entraba en los premios, te estoy diciendo ¡qué me iba a la calle! Así que rezaba a Dios todas las noches (bueno realmente era a Dionisio) para que no me castigará con la maldición griega de ser cheap leader. Mira que esos griegos tenían mala leche. ¿Cómo lo veis?

Cheap Leader: Estrategia

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

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

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

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

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

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

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

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

4. No juegues big pots.

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

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

5. Cheap leader rules (tus reglas)

Tu mandas, y así debe verlo toda la mesa. Se agresivo (con conocimiento). La gente debe tener claro que cuando entra en un bote contra ti se esta jugando quedarse fuera del torneo. No dudes. Es hora de pegar y pegar fuerte. Debes intentar entrar en la mayoría de botes que puedas. Aprovecha que tienes fichas para ser menos selectivos en tus manos, **PERO con algún tipo de mano**. En general debes jugar con la **VARIEDAD** de cartas de todos los momentos del torneo: Pares menores y medios, cartas suited y conectadas, Big cards y médium cards.

Historia de un Cheap Leader

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

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

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

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

1. Para no entrar en la dinámica de jugar cada vez por más fichas, te puedes marcar objetivos a corto plazo y ceñirte a ellos. Por ejemplo: Voy a limitarme a robar un par de botes en esta ronda porque me conviene que los demás jugadores entren en juego los unos contra los otros.
2. Reflexiona después de cada mano que has jugado. ¿Has jugado correctamente? ¿Has tenido en cuenta la posición? ¿Tienes controlado tu ego en la toma de tus decisiones?

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

Sistemas de Referencia

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

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

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

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

M

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

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

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

$M = 1000 / 100 + 50 = 6.6$

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

Q

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

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

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

Las Zonas de Harrington

Zona Verde

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

Zona Amarilla

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

Zona Naranja

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

Zona Roja

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

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

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

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

A efectos de un S'n'G, antes de la burbuja el sistema de referencia es 10 x Bote y una vez en los premios es el "average", la media.
--

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

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

La Burbuja

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

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

Neófitos

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

SPRO's

Nuestro primer objetivo en un S'n'G sigue siendo entrar en los premios, seamos SPRO o no lo seamos, así que hay que medir el ataque. Podemos robar los blinds siempre y cuando tengamos un stack por encima de la media y nuestros amigos de los blinds no estén muy castigados. No es buena idea intentar robar al cheap leader. Si la mesa es tight, la pasividad de la mesa nos puede ayudar a robar desde early. Fijaros que debéis tener muy claro el concepto de que esto NO es un torneo multimesa (MTT). En un torneo MTT no nos vale entrar en los premios, porque nos vamos a llevar la inscripción y para una refrigerio. En un MTT hay que ser agresivos en la medida al premio que aspiremos a llegar, Y AHORA ES EL MOMENTO. Pero, pero, pero esto no es un MTT y yo no soy Abelardo el que te robo el ciclomotor. Así que lo que tenemos que hacer es entrar en los premios sea como sea. Del tercer clasificado al segundo apenas se va nada, así que tengo que meter la cabeza en los premios como sea. En el caso que tu talla de gorra sea XXL con entender la metáfora es suficiente, pero ten en cuenta que el día que te hagas un sombrero de paja, los burros comerán pan y nocilla :-)

Los Premios

Enhorabuena, ya has ganado dinerito.

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

1° Clasificado 50%

2° Clasificado 30%

3° Clasificado 20%

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

Tres son Multitud

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

Caso 1

Personaje	Stack
Cheap leader	6500
Average stack	4500
Yo	2500

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

Caso 2

Personaje	Stack
Cheap leader	6500
Yo	4500
Short stack	2500

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

Caso 3

Personaje	Stack
Yo	6500
Average stack	4500
Short stack	2500

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

Conclusiones

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

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

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

Head-Up

Face to face, cara a cara. La hora de la verdad. Aquí no hay trampa ni cartón. La buena noticia es que ya has quedado segundo GARANTIZADO, la mala es que el head-up NO SE PUEDE ENSEÑAR. ohhhhhhh... –“Esto merece un Oh más grande”-. No hay problema, ahora mismo me bloqueo las mayúsculas. OHHHHHHHHH¡¡¡
Y ahora ¿qué? ... vamos a ver. Lo que SI se puede explicar es como NO cometer errores básicos. Fijaros una cosa, hay autores que tienen TABLAS de head-up... F-L-I-P-A-N-T--E. ¡Tablas! Esto es el colmo. Pon una máquina a jugar por ti y acaba antes. El head-up se juega contra UNA PERSONA, sí amigos, detrás del interface, detrás de todos los números existe algo con vida. Estas jugando contra una persona. Una vez tenemos claro el concepto, vamos a ver que sacamos en claro. En un MTT después de varias horas (on-line) de juego la gente llega a este punto en muy diversos estados emocionales, si fuera un torneo presencial con sólo pegarle un vistazo al amigo lo ves claro. Claro es poco, lo ves DIÁFANO. Yo he llegado a finales de torneos y cuando he visto al personaje de enfrente me he dicho: “Uffffff, Madre de Dios. La que me espera” y también el caso contrario, en el que he pensado: “Como le pege un raise, este tío se me hecha a llorar”. Como comentario os diré que en el primer caso a veces lo arreglo con tratos del tipo “El padrino”, ya sabéis, “Le voy a hacer un trato que no podrá rechazar”. Cuando la posibilidad de victoria esta al 50%, a veces, el que esta cansado soy yo. Sí amigos, vuestro amigo bebedor de cerveza y fumador de puros es humano. Eso sí, hay que ver los tratos que hago ;-) jejejejeje. Uno de mis preferidos es: 60% para ti, 40% para mí, y un par de rondas para la mesa que pagas tú. ☺ Si en el mundo hay de todo y menos mal.

Al tema:

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

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

El Small Blind

En un head-up el SB (small Blind) es el button, el que juega en última posición, por consiguiente, es el que tiene la posición. Cuando juegas con la posición buena (button) el juego te viene de cara, tienes más información para decidir y SOBRETUDO cada apuesta que hagas vale prácticamente el doble a nivel emocional. Lo más normal es que ni SB ni BB tengan nada, así que si el BB hace check, que sería una jugada prudente y el SB apuesta, lo que le pasa al BB por la cabeza es: “¿Cómo lo voy a ver si no tengo nada?”. El BB sabe que es muy posible que el SB tampoco tenga nada, PERO ¿y si tiene alguna jugada? Y acaba diciendo: “Lo mejor será dejarlo y esperar a tener alguna mano”. Esta circunstancia hay que explotarla.

Prácticamente siempre vamos a apostar desde el SB

Sin Cartas

Cuando jugamos sin cartas, tipo 8-3, 9-2, etc.

Jugando sin cartas desde el SB al menos debemos hacer call SIEMPRE, por malas que sean las cartas tenemos odds (3-1) para ver el flop. Si el amigo del BB tiene pegado el dedo al botón del raise, la cosa cambia, entonces hay que hacer call con algún tipo de cartas. En general, parejas o cartas altas a partir de 7-J, 8-Q, 9-K o A-x. Las cartas conectadas y suited son una buena opción desde el SB, -“¿Por qué?”- Porque la posición nos permite darnos cartas gratis y nos plantamos en el river con un mínimo gasto, y encima estas son las cartas que te hacen ganar fulminantemente.

El desarrollo de una mano normal (yo sin cartas y el BB sin raisear) sería:

Pre-flop: SB call, BB check

Flop: BB check, SB bet (1BB), BB fold

PERO -“¿y si el amigo del BB nos hace call?”-, entonces explotamos la ventaja de la posición y nos damos una carta gratis si nos conviene. -“¿Y si en el river nos apuesta el BB?”- Pues te miras las cartas, son esas dos cosas rectangulares con dibujos y números, y decides. Como norma general con una segunda pareja mayor se puede ver esa apuesta simple. Llegados a este punto reflexionas: “Pues vaya manera de perder fichas”. El tema esta en que el amigo se va a acostumbrar a hacerte call, así que ahí tienes un **patrón de actuación**. La mano que tengas top pair la juegas igual y le raiseas en el river, verás que alegría le das al amigo ☺.

Hay que encontrar un patrón de actuación
--

Esto es LO MÁS IMPORTANTE. A un buen jugador le conviene cuantas más manos mejor. A un buen jugador no le interesa que head-up acabe en un all-in a la segunda mano. Voy a suponer, y me parece a mí que es mucho suponer, que somos un buen jugador. No me interesa entrar en una escalada gratuita de raises y re-raises sin ton ni son, cada acción, y lo voy a repetir, CADA ACCIÓN debe valer para sacar información del jugador que tenemos enfrente.

Ok. ¿Y cuando tenemos controlado el patrón de actuación del amigo?”-
Entonces, ajustas TÚ juego a SU juego. Por lo que el cuadrado de antes quedaría sí:

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

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

Con Cartas

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

Jugando con cartas debemos pegar CASI SIEMPRE y por casi siempre me refiero a dos de cada tres veces, y la vez que no pego es para despistar. Aquí aparece otro factor determinante en el head-up: La agresividad. Debemos ser más agresivos que lo habitual. No hace falta ser super agresivo, pero sí lo suficiente para frenarle los pies al amigo, porque si no, nos va a comer vivo.

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

Hay que apostar siempre en relación al bote

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

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

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

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

El Big Blind

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

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

<<...El alicuekano volador es un pajarito originario de Madagascar...>>
GrrrrrrrrJuuuuuuuuBrrrrrrrrrr... Interferencias en el canal, se me ha colao el Discovery, volvamos al canal de póquer.....

Si sois amigos del all-in esta es vuestra posición. No es mala estrategia ir de all-in en all-in cada vez que estemos en esta posición. Debes ir alternando la jugada con calls y algún fold ante un raise para dar la impresión que cuando haces all-in llevas cartas. Este sistema es recomendado para la gente que no tiene mucha soltura en los head-ups. En este momento es importante recordar la estadística del 60-40 para la gente que se este llevando las manos a la cabeza: Tenemos un 40% de posibilidades de victoria frente a dos cartas mayores que las nuestras. A estas alturas no hace falta que lo diga pero por si hay algún despitaio por ahí lo vuelvo a repetir: A mi no me van a dar ninguna medalla por ser el que mejor juega al poker, NI FALTA QUE HACE. Hay jugadas que puedo recomendar que no son muy ortodoxas, PERO para quien no se haya dado cuenta todavía, ahí fuera no están precisamente los amantes del buen poker. Así que si los amantes de buen juego no me dirigen la palabra lo podré soportar, entre otras cosas por la cervezas que me hacen ganar mi “mal juego”. Hacer buen poker no siempre significa no cometer errores, a veces, el buen poker es el que empleas para llevarte el dinero de la mesa. Pero claro, vete tu a saber...

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

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

Manos Buenas

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

Manos del tipo: J-10 suited, 8-9 suited en general son unas buenas manos para jugar desde el SB, PERO no para jugar super agresivo sin posición. Debemos jugar con manos que nos den garantías de victoria en el river. NADA de proyectos ni de jugadas imaginativas sin posición. Debemos emplear la técnica del martillo: Tengo un par de cartas altas y pego, y luego vuelvo a pegar. Si conecto en el flop pego todavía más, NI SE TE OCURRA dar cartas gratis (hacer check) para que el SB pueda conectar su proyecto. Como me digan, que vas por ahí jugando así, me quito el zapato y te persigo por el ciber-espacio para darte un ciber-zapatazo en tu cibernético culo.

AGRADECIMIENTOS

Juanda, boltrok, fikker, Jea, Max, Dormilon, Jotaele, canaya, ACEShunter
de www.poquer-red.com

Amatos, superkilian, astrobnd, mandel, tralaira, BanZaY, Visitro Q, sanberbar, Neo,
ACEShunter, Kovaliov, nepundo, DartMaul, moraito, fersaper, devilmfish, iACE,
de www.poquer.com.es

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