

IntelliPoker™



Por Leo Fernández
Team PokerStars Pro

Desde Pokerface nos empeñamos en formar a las futuras estrellas del Poker. Por eso tenemos al maestro ideal para nuestros lectores: Leo Fernández. A continuación, la segunda entrega de nuestra sección coleccionable.

En la edición número 0 de PokerFace les he hablado sobre el mecanismo de juego del "Texas Holdem Sin Límite". Ahora es tiempo de que empecemos a ver algunos conceptos estratégicos.

Al comenzar la mano recibimos dos cartas, que sólo nosotros vemos. Cuando llega nuestro turno debemos decidir qué hacer con nuestras cartas. Tenemos tres opciones:

Fold (tirarlas): Si son muy malas o mediocres y no queremos arriesgar fichas con ellas.

Call (pagar): Si queremos pagar la apuesta vigente y continuar en juego.

Raise (aumentar): Si nos gustan demasiado y creemos que tenemos posibilidades de formar un buen juego, o llevarnos el pozo inmediatamente.

Debemos tener en cuenta muchos factores para elegir una de las tres acciones. Los dos principales son:

- Calidad de las cartas.
- Posición en la mesa.

Se entiende fácil lo de la calidad de las cartas y no nadaremos por esas aguas. Ya todos sabemos que Q Q es una mano mucho más fuerte que 9 6. Pero lo que a muchos les cuesta entender es que la "posición" es también MUY IMPORTANTE, y muchas veces tan importante como las cartas. ¿Por qué? Porque debemos decidir qué hacer antes que el resto de los jugadores, y ellos sabrán qué hicieron antes de que les toque actuar.

En contrapartida, si fuésemos los últimos en hablar tendríamos mayor ventaja e información ya que todos los jugadores actuarán antes que nosotros.

En la ronda inicial de apuestas, la posición más desventajosa es el UTG (Under The Gun) que está a la izquierda del BB (Big Blind: Ciega Grande) y es el primero en actuar. Recomendamos que para entrar en juego, en posiciones tempranas UTG1 y UTG2 es conveniente tener cartas muy fuertes, manos "Premium" como A A / K K / Q Q / A K.

Los Pares grandes nos permiten empezar el juego cómodamente, ya sea pagando modestamente el BB (eso se llama limp) o aumentando 2, 3 o más veces el valor de la ciega.

Los Pares chicos como 6 6 o menos también son jugables si el stack nos lo permite, podemos entrar como limp o con un pequeño aumento, pero debemos estar siempre dispuestos a foldearlos si nos aumentan, a menos que tengamos un muy buen conocimiento y "lectura" del rival al que enfrentamos.

A K es la mejor combinación de cartas altas si conseguimos ver en el flop un A o una K (sucederá un tercio de las veces), tendremos par máximo con kicker (ladero) máximo, una mano muy fuerte y con mucha chance de ganar el pozo. A K es entonces una buena mano para entrar como UTG o en cualquier posición.

A Q también es buena mano, pero peligrosa cuando se enfrenta a un A K, cosa que sucederá muchas veces. Podemos jugarla, pero con cautela.

Suited todas las manos iniciales aumentan mucho su valor si son "suited", es decir del mismo palo. El color es un arma muy poderosa y gana muchos pozos. Con dos cartas altas "suited" también podemos entrar, pero siempre con prudencia. No conviene pagar re-raises (resubidas) muy altas, ya que corremos mucho riesgo. Recuerden que si paga-

mos rebotes antes del flop desde posiciones "tempranas", estaremos en desventaja en todo el resto de la mano, ya que deberemos hablar antes que los demás en cada ronda de apuestas.

Conectores son cartas consecutivas o con poca diferencia, que nos dan muchas chances de conseguir una escalera. Por ejemplo 9 8, 8 7 o 5 4 son conectores directos. 9 7 o 6 4 también son conectores, pero con un espacio intermedio, por ende con menor eficacia.

Curiosidad:

A A tiene sólo un 1,2% de terminar formando una escalera con las cinco cartas comunitarias. Pero 9 8, conectores centrales, tiene más de 9% de chance de conseguir formar una escalera. Por eso los conectores tienen gran valor de proyecto.

Les repito: Sean MUY CAUTELOSOS con estas manos en posiciones tempranas. Si deciden entrar, estén dispuestos a foldear si les rebotan.



Resumiéndoles lo visto, en posiciones tempranas sea consciente de estos dos puntos:

- En UTG1 y UTG2 sólo entre con manos "PREMIUM", rebotando o disimulando la fuerza con LIMP. Cuando tenga más experiencia, podrá jugar más manos desde estas posiciones iniciales. Pero por ahora juegue sólo A A, K K, Q Q, J J, A K, A Q.
- Si juega manos "razonables" como 8 8, esté dispuesto a FOLDEAR si se producen rebotes.

Manos problemáticas:

Recomendamos no entrar con cartas que muchos jugadores toman como buenas, pero que son muy peligrosas: A J, A 10, A x, K Q, K J, Q J, K 10 parecen buenas tenencias, de hecho muchas veces ganarán pozos, pero realmente son muy peligrosas si se las juega desde posiciones iniciales. ¡Evítelas!

Si usted entra con una de estas manos y se pone contento al ver en el Flop una de sus cartas, ¡puede que esté corriendo serio peligro!

Por ejemplo: A J en un flop A 8 2, tiene el mejor par, pero no el mejor kicker, y si nuestro rival lleva A K o A Q le puede costar muchas fichas.



Aquí hay que ver tres casos que se pueden dar:

- Usted es el primero en entrar, todos los jugadores que hablaron antes foldearon.
- Uno o más jugadores entraron en la mano pagando (limp).
- Un jugador resubió antes de que le tocara a usted.

(1) En este caso, puede entrar con un más amplio rango de manos, ya quedan menos enemigos por hablar después de usted.

(2) En este caso, hay uno o más jugadores que hicieron limp, ideal para entrar con manos de proyecto, como por ejemplo: 8 y 9 del mismo palo. Usted arriesga poco pero si conecta con el flop puede tener un buen monto de fichas por ganar, ya que al pozo entraron varios.

(3) En este caso, si tiene una mano "Premium" resuba la apuesta, caso contrario foldee sin pensar. Es muy difícil que resulte bueno sólo pagar un rebote previo.



Son las más ventajosas del juego. Tanto el botón, como el Cut-off (uno antes del botón) son las posiciones que mayor cantidad de manos ganan a lo largo de un juego.

Aquí también deberán jugar sus manos como les explique en el punto (2) y (3) de las "Posiciones Medias", pero para el punto (1) deberán ajustar su juego:

Si usted es el primero en hablar y le llegó la mano sin acción, puede entrar resubiendo con casi cualquier mano, y de esta manera intentar robarse las ciegas. Aquí las manos problemáticas como A J o Q K tienen mucho más valor, no sólo porque probablemente tenga mejor mano que sus víctimas, (las ciegas) sino también porque tendrá posición sobre ellas en el resto de las rondas de apuestas.

Un ejemplo de lo importante que es la posición:

"Tengo K Q y me encuentro en la ciega grande de \$2. Todos Fold menos el botón que rebota a \$5. Pago. El flop trae A 6 4 y paso. El Dealer, también con K Q, nos lleva bastante ventaja porque tiene más información (sabe que pasé) e iniciativa (porque rebotó pre-flop). Manda \$ 7. No debo pagar, no tengo par y el rebote inicial del botón, más la apuesta del flop, me hacen pensar que su mano tiene fuerza. Mi mano no tiene "futuro" porque aunque salga una K o una Q en el turn o river, ese A en la mesa es de temer!"

Fíjese cómo una misma mano domina a la otra, por el simple hecho de tener posición.

En los siguientes artículos analizaremos la defensa de las ciegas ante ataques según la posición.