

IntelliPoker™

x Leo Fernández



Ya hemos visto la fuerza relativa de las manos según la posición, temprana o tardía, que ocupemos, y cómo regular las apuestas en relación con el pozo. Hoy veremos qué podemos esperar de distintos tipos de manos iniciales, y algunos números sencillos que conviene conocer

PARES

Son mano "hechas". Significa que pueden ganar aún sin recibir ayuda de las cinco cartas de la mesa. Si tengo KK y la mesa termina mostrando Q8732, mi solitario "par" puede llegar a ganar la mano. Un par chico, por ejemplo 55, no tendría tanta fuerza, ya que otro jugador con una Q, un 8 o un 7, me ganaría. Aún así muchas veces los pares chicos ganan. Hay mucha chance de que dos cartas (que no sean un par) terminen sin poder formar absolutamente nada con las cinco cartas comunitarias. Es por esa razón que un modesto 22 es favorito a ganar enfrentando al poderoso A K.



Un par va a conseguir pierna o mejor en el flop un 11.8% de las veces. Es decir, 1 de cada 7.5 (al 7 y 1/2 pago!).

Ese sólo dato va a servirle para evaluar si vale la pena entrar en un pozo con un par chico, según lo que tenga que invertir. El saber que 1 de cada 7 veces puede llegar a cobrar grande, puede ser muy productivo. Por ejemplo, si en un juego de \$5/\$10 de ciegos alguien apuesta \$30, a usted le conviene pagar con 44 si además de esos \$30 tiene mucho más resto atrás, por ejemplo \$600. Muchas veces usted no conectará con el flop, y deberá foldear su 44 si aparecen tres cartas más grandes, por ejemplo KJ9.

Pero alguna vez caerá xxx4y... ¡bingo! Con su pierna podrá ganar muchas fichas. Recuerde que debe considerar también las fichas de su oponente; de nada le vale tener \$600 si su oponente sólo cuenta con \$100 después de la apuesta. En ese caso, sólo podrá ganar, si acierta, esa pequeña cifra.

En resumen: entre al pozo con un par chico, aún pagando un rebote, si la recompensa en caso de acertar puede ser 20 veces más que su inversión. Las tenencias que no son pares, son proyectos, cartas muy altas, o basura. Después de los pares, que también pueden considerarse como excelentes proyectos, las mejores perspectivas van para las cartas suited (ambas del mismo palo) y para los conectores (cartas contiguas o cercanas, como 98 o J9).

Recordar:
Los pares grandes son poderosos.

Los pares medios (JJ/1010/99/88/77) también son buenos, pero es difícil jugarlos si en el flop hay cartas más altas que ellos, lo que es muy probable.

Los pares chicos (66/55/44/33/22) son muy vulnerables. Muchas de las cartas comunitarias los superan, y uno no puede saber si está ganando o perdiendo.

Un par va a mejorar hasta pierna o, mejor, full o poker, un 20% de las veces al terminar las cinco cartas. Pero es más importante retener este dato:

Entonces, recuerde: "No set, no bet".
Si no hace pierna (set), no aposte.

SUITED

Cuando tiene dos cartas suited en la mano:

Conseguirá color al bajarse las cinco cartas un 6.5% de las veces (1 en 15).

Flopeará dos de su palo (lo que le da buenas razones para seguir en la mano) un 11% de las veces (1 en 8).

Teniendo cuatro cartas de color entre su mano y el flop, conseguirá meter color un 35% de las veces (más de 1 en 3).

¡Pero tenga cuidado! El color es un arma muy poderosa cuando tiene el color máximo. Pero si no es así, usted puede llegar a meter un juego estupendo, tan sólo para salir segundo y perdiendo muchas fichas al descubrirlo. No entre en una mano sólo por tener dos cartas del mismo palo. Veo ese error muchas, muchísimas veces. Hay personas que ven J♥3♥ y se creen "autorizadas" a pagar aumentos preflop para buscar el color. Esas dos cartas tienen poco futuro. Además, aunque lleguen a conseguir su color, pueden perder. Mi preferencia es entrar con A♥x♥, si puedo hacerlo barato, pero sólo si sospecho que nadie más va a subir. Trato la mano con cuidado, intentando no encandilarme sólo porque haya un A.



CONECTORES SUITED

Esta es una excelente tenencia de proyecto, capaz de ganar muchas fichas. Si conectamos con el flop, 9♥8♥ puede mejorar de varias maneras.

Con dos cartas de color en el flop, tiene un 35% de probabilidades de conseguir color. Pero con cuidado: no tendrá el color máximo.

Con dos cartas adecuadas puede tener escalera a dos puntas, que es muy buen proyecto.

Y, por último, pueden caer 88 o 99 o 98x, con halagüeñas perspectivas.

Uno de los mejores flops que nos puede caer sería este: 7♥6♥2♣.

Aquí tenemos varios proyectos: Escalera Real a dos puntas (10♥y5♥).

Las otras siete cartas de ♥ que quedan nos darían color. Seis cartas que nos dan escalera (5s y 10s que no sean de ♥). Y también pueden caer 99, 88 o 98 después. Estos proyectos, juntos y sumados, hacen que nuestra mano (con este flop) sea favorita ante un poderoso A A.



CONECTORES

Las cartas contiguas centrales (J10/109/98/87/76/65/y54) gozan de un 9% de chance de concretarse en escalera (1 vez de cada 11). Cuando los conectores son de los extremos (AK/KQ/QJ/43/32/A2) tienen bastante menos chance, disminuyendo hasta 3% en los extremos con A. Si los conectores no son contiguos (97 por ejemplo), con un hueco en el medio, también disminuyen mucho las chances de escalera. Cuanto más alejadas estén las cartas, menos chance: 98/97/96/95... la chance de escalera disminuye un 1% en cada escalón que se aleja.

La mejor pareja conectora es J10, porque cualquier escalera que consiga es la escalera máxima posible. Siempre que no se vean en la mesa otra J o 10. A K Q xx / K Q 9 xx / Q 9 8 xx / 9 8 7 xx = escalera máxima si tenemos J10.

Otro buen número a retener: no entre en un pozo con cartas de proyecto si el entrar le cuesta más del 7% de su capital.

Espero no haberlo cansado con estos números y porcentajes, pero considero que le serán de gran ayuda al momento de evaluar si vale o no la pena entrar a un pozo con las cartas que está viendo, según sus posibilidades y las fichas que tenga detrás. Esto es así porque usted sólo ganará si consigue su proyecto, lo que ya vimos que ocurre pocas veces. Entonces esas pocas veces tienen que compensarlo mucho por las muchas veces que invertirá sin conseguir nada.

Si usted paga \$30 con 9♥8♥ y emboca, sólo tiene \$60 detrás; su esfuerzo no será bien recompensado, y a la larga es una jugada perdedora. Mi recomendación es que sólo entre si tiene perspectivas de ver el flop invirtiendo muy pocas fichas en relación a su capital.



CARTAS ALTAS

El tratamiento de A K merece capítulo aparte; ya lo haremos. Con todas las demás tenencias de cartas altas, si bien son jugables en algunos casos en últimas posiciones, hay que tener mucho cuidado. A Q es una buena mano, pero sufre mucho cuando le toca enfrentarse a un A K. Lo mismo puede decirse de AJ/A10/A9/KQ/KJ/K10/QJ/Q10, etcétera: sólo deben jugarse en contadas ocasiones y con mucha cautela, ya que aún cuando conecten con el flop pueden llegar a perder.

Ejemplo: tengo AJ y el flop muestra A97, tengo par de ases, pero si enfrente mío hay un mejor AS (AK, A Q, A9 o A7), soy muy perdedor. Idem KQ; si el flop muestra Kxx o Qxx, yo puedo estar perdiendo con alguien que tenga AK o AQ.

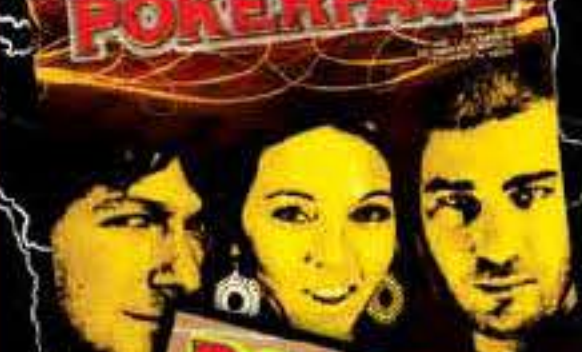
Por último, recuerde: estos son sólo consejos. Usted tome lo que le sea útil. No los siga sólo porque los lea escritos. Aplique su propio criterio en cada caso, en cada situación, en cada mano. Además de divertirse, podrá también ganar torneos, dinero o ambas cosas.

SUSCRIBITE
POKERFACE

suscripcion@pokerface.com.ar

212CLICIOU@GLOKGLUSCS@COBRSIL

POKERFACE



POKERFACE



POKERFACE



POKERFACE



POSCA

LAPT
+ 751
WSP
ESPERAN
MORA

16