



Por Leo Fernández

# 3 AÑOS DE TIPS

Esta sección se encargó de aclarar las dudas y de profundizar en las variantes de juego. De la mano de Leo Fernández, nuestro Team PokerStars pro, aprendimos las reglas y herramientas básicas para enfrentarse a los mejores. En esta edición aniversario entregamos un resumen de 3 años de los consejos más importantes.

## PARES:

Son manos "hechas". Significa que pueden ganar aún sin recibir ayuda de las 5 cartas de la mesa. Si tengo KK y la mesa termina mostrando Q 8 7 3 2 mi solitario "par" puede ganar la mano. Un par chico, por ejemplo 5 5 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 5 cartas comunitarias. Es por esa razón que un modesto 2 2 es favorito a ganar enfrentando al poderoso A K.

★ Supongamos que nos reparten alguna de las siguientes manos de proyecto: 9♠ 8♠ o 3♠ 3♠. Estas manos son muy fáciles de jugar, porque si conectamos en el flop, podemos llegar a tener un gran juego: set (pierna formada con dos cartas de la mano y una de la mesa), escalera, color, proyectos fuertes a esos juegos, doble par o trío (pierna formada con una carta de la mano y dos de la mesa). Pero si no conectamos en el flop, nos podemos desprender de ellas sin cargo de conciencia, ya que seguramente estaremos vencidos.

## LA "REGLA DEL 4 Y 2"

"Si hay mas de 8 OUTS la fórmula es  $OUTS \times 3 + 8$ " de aplicar  $OUTS \times 4$  se producen importantes diferencias cuando hay muchos OUTS.

- ✓ Regla del 4: En el "Flop" (3 cartas en la mesa, faltan 2 por venir), multiplicamos por 4 los "Outs" y el resultado equivale al porcentaje que tenemos de concretar nuestra mano. Fórmula:  $Outs \times 4 = \%$
- ✓ Regla del 2: En el "Turn" (4 cartas en la mesa, falta 1 por venir), multiplicamos por 2 los "Outs" y el resultado equivale al porcentaje que tenemos de concretar nuestra mano. Fórmula:  $Outs \times 2 = \%$

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

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

## Hay dos formas de "jugar con cuatro cartas":

- "Leer" la mano de nuestro oponente es el arma más poderosa del poker. Esto requiere mucha práctica, concentración, experiencia, conocimientos, deducción y psicología, entre otras cosas.
- Aparentando, nosotros, tener una fuerza que no tenemos, rebotando antes del flop o en otra calle con cartas débiles. Entonces jugamos con cuatro cartas: las dos que tenemos y las dos que "aparentamos" tener.

Ser agresivo es una de las características más distintivas de los grandes jugadores de poker.



## ¿Es bueno jugarse con proyecto a color?

He visto a muchos jugadores que con dos cartas suited (del mismo palo) al ver que aparecen dos más de ese palo en el flop se ponen muy nerviosos y se juegan en cuanto les llega el turno. Es una jugada que no hay que tomarse a la ligera, hay que pesar muchos factores antes de poder tomar una buena decisión:

- Tamaño del pozo en relación a nuestro stack y el de nuestros oponentes.
- Textura del flop.
- Movimientos preflop.
- Nuestra imagen en la mesa.
- La imagen que tenemos de nuestros rivales.
- Valor de nuestro proyecto: ¿Tendremos color máximo si conectamos?.
- Proyectos laterales: ¿Podemos ganar con otro juego? (Escalera, pareo, pierna, etc).

Para que el jugarse en el flop con proyecto a color tenga buenas chances de éxito, idealmente deberían cumplirse las siguientes condiciones:

- ✓ Si meto color que sea el máximo. Es muy doloroso arriesgar buscando algo que puede llegar a ser la segunda mejor mano.
- ✓ Debe de haber una razonable probabilidad de que mi rival foldee su mano ("Fold equity") la equidad que tengo por hacer Foldear al villano.
- ✓ Debo tener algunos "laterales": otras cartas que me den la victoria, por ejemplo proyecto a escalera o sobrecartas que si vienen pueden hacerme ganar el pozo
- ✓ NO debe haber un par en el flop. Sería muy negativo meter color para descubrir que nuestro rival lleva o consiguió un full.

## SLOWPLAY

salvo que tengamos una mano invencible, nunca debemos hacer "slowplay" frente a más de un rival. Cuantos más oponentes tengamos en parada, más se incrementan las chances de que nuestro juego deje de ser el máximo.

"No miren sus cartas hasta que les toque hacerlo. En vez de eso, observen detenidamente a cada uno de sus rivales. Cuando les llegue el turno, echen un vistazo a su izquierda (a los que actúan después), para ver si parecen ansiosos por rebotar o foldear, y recién ahí vean sus cartas con su mejor Pokerface".

Los jugadores principiantes suelen actuar así: Si ven una buena mano: aumentan. Si ven una mano jugable: pagan. Si ven una mano mala: foldean.

**Atención:** este orden de preferencias no es para nada correcto. Es mejor el siguiente orden: "aumento, fold y (rara vez) call". Es decir, si creo que la mano debe jugarse: "aumento"; si pienso que no: "foldeo"; y, salvo raras excepciones, nunca: "pago".

- El Texas Hold'em es un juego de \_\_\_\_\_
- Quien tiene más o mejor \_\_\_\_\_ tiene más chances de ganar.

## Respuestas sugeridas:

Suerte - Fichas - Posición - Cartas - Conocimientos de probabilidades -- Psicología - Coraje - Lectura de los rivales - Imagen en la mesa.

Seguro que con las respuestas que pusieron están conformes y creen estar en lo correcto. Ahora débatelo con sus amigos, o con sus compañeros de mesa, y van a ver las diferentes respuestas que cada uno escoge. ¿Por qué sucede esto? ¿Quién es el dueño de la verdad? Es muy simple, "todos", porque en mayor o menor medida todas las respuestas son correctas.

## Los chances de ganar cuando las dos manos están All-in preflop:

Posibilidades *pre-flop*. En todos los casos, las chances dependen de si las cartas que NO SON PAR son suited (suman un 3% de chance) o conectadas (suman otro 3%) Aquí ponemos PROMEDIOS... AREGAR UN 3% MAS ARRIBA O ABAJO según los casos

PAR grande vs par chico = 80%	KK vs 88
PAR grande vs una de ese par y otra mas chica 90%	KK vs KQ
PAR grande vs dos cartas chicas = 83%	KK vs 87
PAR grande vs una carta alta y otra = al par 70%	KK vs AK
PAR vs una carta - alta y otra mas chica: 68%	99 vs J8
PAR vs dos cartas mas altas de 57 a 50% según el par (FLIP)	QQ vs AK 22 vs AK
Dos cartas altas vs dos cartas chicas 66%	QJ vs 98
Dos cartas vs dos cartas intercaladas 69%	K8 vs J6
Dos cartas vs dos en el medio 57%	A9 vs QJ
Dos cartas vs una menor y otra = 74% (DOMINACION)	KQ vs QJ

## EXTREMOS:

- ✓ MAXIMA VENTAJA: PAR vs una del par y otra chica no suited ni conect  $K\heartsuit K\spadesuit$  vs  $K\clubsuit 2\spadesuit = 95\%$
- ✓ MINIMO (Flip total!)  $A\heartsuit K\spadesuit$  vs  $2\clubsuit 2\spadesuit = 50.00\%$  vs  $49.92\%$
- $5\heartsuit 2\spadesuit$  vs  $4\clubsuit 3\spadesuit = 49.2\%$  vs  $50.8\%$

★  $9\heartsuit 8\spadesuit 2\clubsuit 6\spadesuit 7\heartsuit 6\clubsuit, K\heartsuit 8\spadesuit 4\heartsuit A\heartsuit J\heartsuit$  Flop  $K\heartsuit 9\heartsuit 2\spadesuit$

## ¿Qué debemos hacer?

No hay una sola forma correcta de actuar aquí. El poker NO ES una ciencia exacta. Lo que yo haría en este caso depende de muchos factores, difíciles de describir aquí, pero que tengo muy presentes cada vez que juego:
 

- El conocimiento que tengo de mi rival: si es tímido, agresivo, o paga con cualquier cosa.
- Mi imagen en la mesa: si he mostrado cartas muy buenas cuando me tocó hacerlo. Si he jugado agresivamente o sólo entrado pocas veces. Si pienso que ellos creen que si apuesto es porque tengo muy buena mano. Etc.
- Si es un torneo: la necesidad de fichas que ambos tenemos, los tamaños de los stacks, la cercanía de la burbuja o de la mesa final.

El rebote en el flop nos permite averiguar mucho sobre la mano de nuestro rival.