



GUIA DE POKER PARA PRINCIPIANTES



APRENDER

Tú y yo somos iguales: cada jugador exitoso de Poker comienza como principiante. Cuando comenzaba a jugar al poker aprendía el juego y mejoraba mis habilidades jugando torneos gratuitos y torneos de baja entrada todos los días, y continuaba mejorando estas habilidades viendo videos y leyendo artículos.

JUGAR

Al jugar torneos todos los días, podía probar estrategias, mejorar mi juego y aprender de mis errores. Jugar regularmente es una gran manera de mejorar tu juego y aumentar la confianza.

PRACTICAR

Cuanto más practiques y mejores tu juego, mayor será la oportunidad de ganar. Esto me llevó a un camino increíble, donde tuve la suerte de convertirme en el campeón del PSPC (\$25,000 PokerStars Players Championship). Mi objetivo para el torneo era sólo jugar bien y hacerlo en el dinero pero, una vez que lo había logrado, sabía que era el momento de soñar...

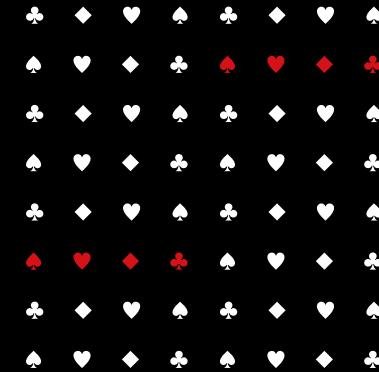
Cualquiera puede aprender el juego del Poker, pero si dedicas tiempo a mejorar tu juego y tienes una naturaleza competitiva, tú también podrías un día estar sentado en una mesa final de PokerStars.

Esperemos que este libro sea el comienzo de ese viaje.

RAMÓN COLILLAS

PokerStars Team Pro





CONTENIDOS

COMO USAR ESTE LIBRO:

Si eres nuevo en el poker o simplemente quieres mejorar tu juego, entonces descarga este libro, guárdalo en tu teléfono o tablet, estudia y Vuelve a estudiar el contenido siempre que pueas.

¿Empecemos!

CAPÍTULO

- 001 CONOCER EL JUEGO
- 002 REGLAS DEL TEXAS HOLD'EM
- 003 RANKING DE MANOS DE POKER
- 004 POSICIÓN EN LA MESA
- 005 INGRESANDO AL POZO
- 006 TAMAÑO DE APUESTAS
- 007 CALCULANDO OUTS
- 008 ADMINISTRACIÓN DE LA BANCA DE POKER
- 009 ¿CUAL ES EL MEJOR JUEGO PARA MI?
- 010 CONSEJOS FINALES



CONOCER EL POKER

En particular, deberías tener una idea de las numerosas variantes del juego, incluyendo las diferencias entre Sin-Límite y Límite Fijo, y entre "juegos de efectivo" y "torneos".

Lo que aprendas en estas primeras etapas se explicará con mayor profundidad a lo largo de muchos cursos. Puedes progresar a tu propio ritmo y debes adquirir el hábito de volver a leer artículos para refrescar tu memoria.

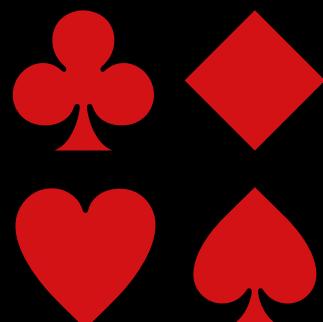
Antes de continuar con los Fundamentos del Poker, que te guiarán a través de todo lo que necesitas saber como nuevo jugador, hay algunos fundamentos sobre el juego que te ayudarán a entenderlo.

"UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DEL MUNDO."

VARIANTES DEL POKER

Hay muchas variantes diferentes del juego de Poker, algunas de las cuales parecen similares pero tienen peculiaridades específicas y diferentes estrategias. En las películas de gángsters de la vieja escuela, por ejemplo, podrían estar jugando five cards draw, o bien seven cards stud, mientras que algunos de los jugadores más avanzados de hoy en día podrían estar jugando Omaha Hi/Lo, incluso con cualquier número de reglas propias.

Pero olvidemos todo eso por un momento. Por mucho, la variante de poker más común es el Texas Holdem Sin Límite (NLHE). Específicamente, este es el juego donde cada jugador recibe dos cartas personales y puede apostar todas sus fichas en cualquier momento.



Todas las reglas y mecánicas del juego se explicarán a medida que este curso progrese, pero ten en cuenta que cuando estamos hablando de "poker" casi siempre estamos hablando de Texas Holdem Sin Límite, a menos que se indique lo contrario. Es la variante más fácil de aprender y es justificadamente la más popular.

La mayoría de los torneos televisados son competiciones NLHE, incluidos los principales eventos del European Poker Tour (EPT), y todos los demás tours regionales de PokerStars Live.

SIN LÍMITE O CON LÍMITE FIJO

Como se indicó anteriormente, los cursos para principiantes en PokerStars School se centran casi exclusivamente en Texas Holdem Sin Límite. Por lo tanto, es importante entender lo que significa "sin límite" en un contexto de poker.

En algunos juegos, conocidos como "límite fijo" o "límite de bote", los jugadores pueden apostar solo una cantidad muy específica, determinada por el nivel pre-arreglado del juego. Pero "sin límite" significa que no hay restricciones de apuestas: no importa cuántas fichas tengas delante de tí durante un juego sin límite, se te permite apostarlas todas cuando sea tu turno.

Lo más importante es que no se te permite apostar más de lo que tienes delante de ti. No puedes meterte la mano en el bolsillo ni visitar el cajero de PokerStars cuando estás en medio de una mano. Pero si tienes las fichas sobre la mesa, puedes apostarlas todas en cualquier momento en un juego sin límite.

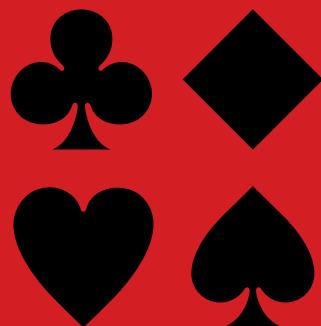
Como resultado de esta libertad de apuestas, los juegos sin límite pueden ser bastante volátiles. Los jugadores pueden perder todas sus fichas – o duplicar su pila de fichas – en una sola mano. Más Adelante en el curso, nos ocuparemos de los conceptos cruciales de la gestión de fondos, lo que garantizará que no vayas a la quiebra. Pero por el momento recuerda que un juego sin límite significa que todas tus fichas están en juego todo el tiempo. Ten cuidado y aprende en las mesas de dinero ficticio o de límite bajo antes de abordar juegos sin límite.

TORNEOS VS JUEGOS DE EFECTIVO

Incluso en esta etapa muy temprana de tu Carrera de poker, vale la pena entender la diferencia entre el poker de mesas de efectivo, y el poker de torneos. PokerStars School cubre en profundidad en cursos posteriores las modalidades, pero es importante saber qué separa a estas dos modalidades.

En resumen: un juego de dinero en efectivo se juega con fichas que tienen un valor real en efectivo y los jugadores se unen y abandonan el juego a su antojo. Esencialmente un juego de dinero en efectivo, es interminable, con los participantes cambiando continuamente a medida que Avanza el juego.

Los juegos de efectivo ("cash games") tienen lugar alrededor de una sola mesa. Juegas un juego de dinero contra los jugadores con los que te sientas, y si no te gustan los oponentes puedes levantarte y buscar otro juego.



(Note: no hay dinero real en la mesa. Todo el poker se juega usando fichas o en caso del juego online con el dinero que se muestra en la pantalla.)

Por el contrario, un torneo se juega de acuerdo con una estructura muy estricta y predefinida, lo que cuesta una cuota de entrada específica. Cualquier número de jugadores puede entrar, y los jugadores en un torneo se distribuyen en tantas mesas como sea necesarios para contenerlos.

Un torneo se completa cuando un jugador ha perdido todas sus fichas o ha ganado todas las fichas de los demás.

Al comienzo de un torneo, todos los participantes intercambian una cuota de inscripción por una serie de fichas del torneo. A todos se les cobra la misma cantidad para ingresar, y todos reciben el mismo número de fichas. A partir de entonces, estas fichas son la única moneda que importa. Las fichas del torneo no tienen valor en efectivo desde el momento en que comienza el torneo.

El campeón – es decir el jugador que nunca es noqueado y acumula todas las fichas de los demás – toma la mayor parte de un premio acumulado, con dinero que también va a los finalistas en las mejores posiciones. El jugador en segundo lugar ganará un premio acordado, el tercero un poco menos, y así sucesivamente.

Cuando ves a los campeones de poker agitando un enorme cheque al final de un torneo, su premio comprende la parte más importante del dinero total apostado por todos los jugadores que fueron noqueados en el camino.

Los torneos siguen un formato acordado, y el factor clave es la cuota de inscripción anunciada. Un torneo de \$3 podría seguir la misma estructura de un torneo de \$300: los participantes podrían obtener, digamos, 3.000 fichas de torneo por su inversión original y el juego procedería exactamente de la misma manera.

Las cosas son marcadamente diferentes en un juego de dinero en efectivo, donde no hay un momento fijo en el que debe terminar, ni una tarifa predeterminada. Por lo general, los jugadores pueden Volver a comprar en un juego de dinero en efectivo si pierden sus fichas, una práctica que solo se aplica en algunos torneos de recompra.

REGLAS DEL TEXAS HOLD'EM

Texas Hold'em se juega usando una baraja estándar de 52 cartas, y entre dos y diez jugadores en una mesa determinada. Los grandes torneos pueden incluir muchos cientos de jugadores, pero durante cualquier mano, el jugador solamente está compitiendo contra otros en su mesa.



CAPÍTULO 002

Antes de cada mano, un jugador es designado el “repartidor” e identificado por un marcador conocido como el “botón”. Esta persona en realidad no reparte las cartas – especialmente en el juego en línea que se hace de modo automático – pero la posición del croupier determina que dos jugadores tienen que aportar las apuestas obligadas o ciegas que consiguen que la acción se inicie.

Los dos jugadores a la izquierda del botón del croupier deben aportar estas apuestas obligadas o ciegas – así llamadas porque se colocan antes de que alguien vea sus cartas. El jugador a la izquierda inmediata del croupier coloca la ciega pequeña, y el siguiente jugador la ciega grande, que suele ser el doble de tamaño que la pequeña.

En la ilustración, el croupier está en el asiento cinco con el botón delante de él. Los dos asientos a su izquierda están “en las ciegas”.



CAPÍTULO 002

Una vez completada cada mano, el botón del croupier se mueve en el sentido de las agujas del reloj en una posición alrededor de la mesa, lo que significa que los jugadores se turnan para ser el croupier, la ciega pequeña y la ciega grande.

Después de que las ciegas se han aportado, todos los jugadores reciben dos cartas boca abajo. Estas son conocidas como sus "hole cards" y solo pueden ser vistas y utilizadas por ese jugador. Al final de la mano, es posible que se hayan repartido cinco cartas más "comunitarias", boca arriba en el centro de la mesa, que están disponibles para que todos los jugadores las usen.

Las tres primeras cartas comunitarias, se exponen juntas y son conocidas como "flop", luego una cuarta carta es conocida como "turn" y se reparte individualmente, y luego una quinta carta conocida como "river" que da expuesta. Una ronda de apuestas ocurre en cada oportunidad en que se reparten cartas.

El objetivo es hacer la mejor mano de cinco caras con las siete cartas disponibles, dos en la mano de un individuo y las cinco cartas comunitarias.



LAS CUATRO RONDAS DE APUESTAS

Si una mano de poker se juega hasta su conclusión, habrá cuatro rondas de apuestas o cuatro períodos durante los cuales los jugadores pueden comprometer sus fichas en el pozo. Un jugador también puede "tirar" sus cartas y dejar la mano en cualquier momento.

Una ronda de apuestas debe concluir satisfactoriamente antes de que los jugadores restantes vean más cartas y otra ronda de apuestas comience.

PRE-FLOP

LA PRIMERA RONDA DE APUESTAS

La primera ronda de apuestas tiene lugar antes de que se repartan las tres primeras cartas comunitarias (el "flop"). Esta acción se describe como "pre-flop" y en esta etapa los jugadores están apostando basado únicamente en la fuerza de sus dos cartas individuales.

El jugador sentado a la izquierda de la ciega grande es el primero en actuar – una posición conocida como "under the gun". Los jugadores actúan a su vez moviéndose en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa.

Tienes las siguientes opciones cuando te toca actuar:



- **FOLD (RETIRARSE):** Esto significa que ya no quieres jugar la mano y estás tirando tus cartas. Ya no tienes derecho al dinero en el pozo, incluso si pagaste una de las ciegas
- **CALL (PAGAR):** Esto significa que desea jugar la mano haciendo coincidir el tamaño de la apuesta actual. Pre-Flop esto será por lo menos el tamaño de la ciega grande, y puede ser mayor si cualquier jugador ha aumentado
- **RAISE (SUBIR O AUMENTAR):** Esto significa que desea aumentar el tamaño de la apuesta actual.
 - Si estás sentado en la ciega grande y ningún otro jugador ha aumentado antes, tienes la opción de pasar ("check"). Esto significa que no deseas comprometer más fichas en el pozo. Solamente puedes pasar si estás en la ciega grande y nadie más ha subido

La ronda de apuestas se completa cuando todos los jugadores se han retirado, lo que indica que ya no desean continuar en la mano, o han comprometido la misma cantidad de fichas en el pozo.

THE FLOP

LA SEGUNDA RONDA DE APUESTAS

Una vez completada la primera ronda de apuestas, las tres primeras cartas comunitarias se reparten boca arriba en el centro de la mesa. Esto se conoce como el "flop".

Otra ronda de apuestas comienza con el primer jugador a la izquierda del croupier.

Si nadie ha apostado, tienes la opción de hacer "check" (pasar), es decir mover la

acción al próximo jugador sin comprometer más fichas en el pozo. De lo contrario tienes las mismas opciones que antes del flop, retirarse, pagar o subir.

Nuevamente la ronda de apuestas se complete cuando todos los jugadores se han retirado, lo que indica que ya no desean continuar en la mano, o han comprometido la misma cantidad de fichas en el pozo.

EL TURN

LA TERCERA RONDA DE APUESTAS

Cuando todas las apuestas se han hecho en la Segunda ronda de apuestas, y al menos dos jugadores todavía tienen cartas, se reparte la cuarta carta comunitaria. Es se conoce como el "turn". Comienza otra ronda de apuestas comenzando con el primer jugador a la izquierda del croupier.

EL RIVER

LA CUARTA RONDA DE APUESTAS

Cuando todas las apuestas se han realizado en la tercera ronda de apuestas y al menos dos jugadores permanecen con cartas, se reparte la quinta carta comunitaria conocida como "river". Una ronda final de apuestas ocurre, de nuevo comenzando con el primer jugador a la izquierda del repartidor. Los jugadores que aún tengan cartas van al "showdown" o enfrentamiento final".



SHOWDOWN ENFRENTAMIENTO FINAL

Una vez completada la última ronda de apuestas, cada jugador debe formar la mejor mano de poker con cinco cartas, a partir de sus dos cartas iniciales y las cinco comunitarias.

En este punto, todos los jugadores que quedan deben mostrar sus manos, para que se determine la mejor mano. El jugador con la mejor mano, gana el pozo.

Por ejemplo, si las cartas comunitarias son KK376 y un jugador tiene QQ en la mano, sus 5 mejores cartas son doble pareja de reyes y reinas con 7 de kicker.

Si un Segundo jugador tiene en la Mano K5, tiene un trío de K. Ha combinado su rey con los dos de la mesa para lograr el trío. Su mejor mano sería KKK76.

Dado que un trío es una mejor mano que un doble par, el segundo jugador gana la mano.

Si hubiera otro jugador con K2 en la mano, también completaría el trío. Y en este caso repartiría el pozo porque también podría formar KKK76. En cambio, si tuviera AK, ganaría la mano porque puede formar KKKA7. Mismo trío y mejor kicker.

Cuando la mano se complete, el botón pasa de posición a la izquierda y se juega la siguiente mano.



RANKING MANOS DE POKER

En Texas Hold'em, los jugadores hacen la mejor mano usando sus dos cartas de mano y las cinco comunitarias. Una mano de poker debe consistir en cinco cartas, sin importar cuantas manos de la mano utilices. A veces usarás ambas, o solo una, o incluso puede que no uses ninguna.

Puedes ganar una mano de poker de dos formas: ya sea forzando a todos tus rivales a tirar sus cartas o teniendo la mejor mano en el enfrentamiento final. Por lo tanto, es necesario conocer la clasificación de las manos de poker, es decir, que mano es mejor que otra.

Si las cartas comunitarias fueran:



Entonces todos los jugadores restantes tendrían la mejor mano, royal flush. Todos los palos son equivalentes en poker, no vale más un diamante que un trébol. Si los jugadores remanentes hacen la misma mano con diferente palo, el pozo se divide.



RANKING DE MANOS

El valor de las manos de poker está determinado por qué tan raro o común es que la mano sea repartida, teniendo más valor las que son menos frecuentes y menos valor las más comunes. La lista completa de manos de poker es la siguiente:



CARTA ALTA

Cualquier mano que no esté clasificada en una de las categorías anteriores. En caso de empate, la carta más alta gana; por ejemplo "as alto".



PAR

Dos cartas del mismo valor y tres cartas desemparejadas. En caso de empate, el jugador con la carta no emparejada (o la segunda o tercera carta, de ser necesario) más alta gana.



DOBLE PAR

Dos cartas del mismo valor, dos cartas de diferente rango con el mismo valor, y un kicker. Si los jugadores tienen exactamente las mismas dobles parejas, el kicker más alto gana.



TRÍO

Tres cartas del mismo valor y dos cartas desemparejadas. En caso de empate, el jugador con la carta no emparejada (o la segunda carta, de ser necesario) más alta (kicker) gana.



ESCALERA

Cinco cartas consecutivas que no son del mismo palo. En caso de empate, gana la carta más alta.



COLOR

Cinco cartas del mismo palo, no consecutivas. En caso de empate, gana el jugador con las cartas más alta.



FULL HOUSE

Tres cartas del mismo valor y una pareja de un mismo valor diferente al anterior. En caso de empate, gana el trío más alto.



QUADS O POKER

Cuatro cartas del mismo valor y una carta no emparejada o kicker. En caso de empate, el jugador con la carta no emparejada (kicker) más alta gana.



ESCALERA DE COLOR

Cinco cartas consecutivas del mismo palo. En caso de empate, aquella que finalice en la carta más alta gana.



ESCALERA REAL

La mano más famosa del poker: una escalera real es invencible. Está compuesta por as, rey, dama, jota y diez de un mismo palo.

CAPITULO 003

CARTA ALTA



Si vous n'avez pas de paire, de brelan, de quinte, etc., alors la carte la plus forte est considérée comme votre atout. La main ci-dessus, où l'as est la carte la plus forte, est appelée "hauteur as".

Une hauteur as bat une hauteur roi, une hauteur roi bat une hauteur dame, etc. Si la carte la plus forte est la même pour deux joueurs, la deuxième carte la plus forte est là pour les départager. Si cette dernière est aussi la même, on regarde la troisième, etc. Ces cartes sont connues comme le kicker.

AS ALTO, REY COMO KICKER:

Jugador 1



Jugador 2



La mesa es



Ambos jugadores tienen un as, pero el jugador 1 gana porque tienen Rey como Segunda carta más alta (kicker). Su oponente tiene solo una reina

PAR



Si puedes formar una mano con dos cartas del mismo valor, tienes un par. La mano de arriba contiene un par de ases con rey como kicker. Un par de ases le gana a otro par (los Ases son la carta más alta en NLHE). El Rey puede ser decisivo si el oponente también tiene un par de ases.

DOBLE PAR



Si tienes dos pares diferentes en tu mano, tienes "dos pares" o "doble par". En la mano de arriba tenemos dos pares, reyes y reinas.

El rango de las cartas es importante. Dos pares de reyes y reinas, le gana a dos pares de reinas y Jacks, por ejemplo. Y el par mayor es siempre decisivo. Dos pares de Ases y tres le gana a reyes y reinas.



es mejor que



Si dos jugadores tienen los mismos pares, la quinta carta es decisiva.



gana a



Debido a que la quinta carta, el As es mayor que el diez.

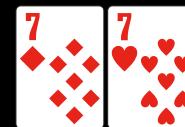
TRIO



Tres cartas del mismo rango es conocido como trío o "trips" o "set" dependiendo de la formación precisa de la mano.

Has conseguido un set cuando tus cartas de mano son una pareja y coordinan con otra comunitaria de igual rango.

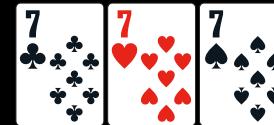
Si tienes



y la mesa es



entonces tiene un set



"Trips" es cuando hay un par en la mesa que combina con una de tus cartas de mano del mismo rango.

Un set es preferible a un trips, ya que con trips siempre tienes el problema que el rival podría tener otro con un mejor kicker que el tuyo, e incluso podría tener full house.

CAPÍTULO 003

ESCALERA



Una escalera consiste en 5 cartas de rango consecutivo de diferentes palos. En la mano de arriba tenemos una "escalera al rey" ya que la carta más alta es un rey. Si dos jugadores tienen escalera, el que tiene la carta más alta gana.

COLOR



Un color consiste en 5 cartas no consecutivas del mismo palo. No importa el palo que sea, y el rango de la carta más alta solo importa si enfrentas otro color.

Se llama "nut flush" al máximo color posible, generalmente color con as como carta alta. Si en mano tienes



Y el flop llega con



has "flopeado" el nut flush.

Si dos jugadores tienen color, el que tiene la carta más alta gana. Si es la misma, la segunda más alta, y así sucesivamente.

Jugador 1 tiene



Jugador 2 tiene



la mesa es



Entonces el jugador 2 gana, su color tiene



que va por delante del



FULL HOUSE



Un full house consiste en un trío y una pareja. La mano de arriba se llama "full de ases y sietes".

El rango del trío es decisivo para ver quien gana



gana a



En la jerga del poker, al full house también se lo conoce como "boat".

QUADS O POKER



Un carré est composé de quatre cartes de même valeur et d'une cinquième carte. Si deux joueurs ont un carré, ce qui est très rare, alors la cinquième carte (le kicker) est là pour les départager.

ESCALERA DE COLOR



Es una escalera y un color. Cinco cartas consecutivas del mismo palo. Si dos jugadores tienen escalera de color, la que tenga la carta más alta gana la mano.

La más alta escalera de color posible, y la mejor mano del poker es una escalera de color al as, también conocida como...

ROYAL FLUSH O ESCALERA REAL



Una escalera real consiste en una escalera de color desde el diez hasta el as, del mismo palo. Es excepcionalmente rara y la mano más fuerte del poker.

CAPÍTULO 003

POZO DIVIDIDO

Si dos o más jugadores alcanzan en el showdown con manos de igual valor, entonces el pozo se divide y cada jugador recibe la misma parte.

Por ejemplo, jugador 1 tiene



Y jugador 2 tiene



Y la mesa es



Luego, ambos tienen dos pares (aces y ochos) con reina de kicker.

El



es mayor al



pero no juegan, porque solo las mejores 5 cartas cuentan. Es un pozo dividido.

El pozo también puede ser dividido en el siguiente ejemplo:

Jugador 1 tiene



y jugador 2 tiene

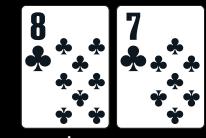


la mesa es

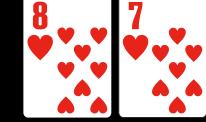


Ambos tienen la misma escalera. El par de ases no juega ya que no contribuye a crear la mejor mano de 5 cartas.

Los pozos divididos ocurren a menudo en Holdem porque 5 de las siete cartas disponibles son las mejores para todos los jugadores. Si las dos cartas son del mismo rango, o no son requeridas para formar la mejor mano. Entonces el pozo se divide casi siempre, ej.



contra



el resultado casi siempre es un pozo dividido.

EL KICKER

Como ya mencionamos en ejemplos previos, el "kicker" determina quien gana en el showdown si dos jugadores tienen la misma mano. No es un componente clave de la mano, pero decide quién gana si dos jugadores tienen la misma mano.

Una mano consiste en cinco cartas, pero solo la escalera, el color, el full house, y a escalera de color, usan todas las 5 cartas. En manos donde no todas las cartas son requeridas para armar la mano, como el trío o el doble par, la carta o cartas remanentes pueden ser las que decidan el ganador.

Por ejemplo. Si el jugador 1 tiene



y el jugador 2 tiene



el



en la mano del jugador 2 gana la mano.

Otro ejemplo, jugador 1 tiene



Y jugador 2 tiene



Con la mesa mostrando



entonces el jugador 1 gana. Aunque ambos tienen trío, el jugador 1 tiene



que es mejor que ell.



del rival.



POSICION EN LA MESA

Los buenos jugadores de poker están obsesionados con la “posición”. Específicamente su posición relativa al repartidor durante la mano. El botón del repartidor no solo determina los jugadores que deben aportar las apuestas obligadas o “ciegas”, que son los dos inmediatamente a la izquierda del repartidor, también determina el orden de acción de las subsecuentes rondas de apuestas.

La acción en poker se mueve en el sentido de las agujas del reloj, a partir del repartidor. El jugador a la izquierda inmediata del repartidor actúa primero y las apuestas progresan alrededor de la mesa hasta llegar al repartidor nuevamente.

De ello se deduce que siempre es mejor ser el repartidor. En la mayoría de las rondas de apuestas (y siempre en el pre flop) el repartidor es la última persona en actuar, lo que significa que ha podido obtener la mayor cantidad de información sobre la fuerza de las manos de los demás jugadores.

La estrategia de juego cambia dependiendo de la posición, con una mesa de nueve lugares, repartida entre las posiciones tempranas, medias, tardías y las ciegas.



“¡ASIENTOS ABIERTOS!”

POSICIONES TEMPRANAS (EARLY POSITION)

"Posición temprana" describe a los jugadores a la izquierda de la ciega grande. Inmediatamente a la izquierda se dice que está "under the gun" (UTG) porque el jugador es el primero en actuar en la ronda de apuestas pre-flop y no tiene ninguna información sobre lo que sus oponentes pretenden hacer. El jugador a su izquierda, también en posición inicial, es UTG + 1.

POSICIONES MEDIAS (MIDDLE POSITION)

Posición Media o "Middle position" (MP) se define como los asientos entre UTG+1 y el asiento inmediatamente a la derecha del repartidor. Los jugadores en posiciones medias tienen requerimientos marginalmente más relajados respecto de la fuerza de sus manos que los jugadores en posiciones tempranas, porque restan por actuar menos jugadores detrás de ellos. Sin embargo, aún es riesgoso ingresar al pozo, ya que los jugadores en posiciones tardías tendrán ventaja. (color violeta en la mesa de ejemplo)

POSICIONES TARDÍAS (LATE POSITION)

Las posiciones tardías o "Late position" (LP) son las más fuertes para estar. El asiento inmediatamente a la derecha del repartidor es conocido como corte, o "cutoff" (CO). El repartidor se dice que está sentado "en el botón" o "on the button" y se lo designa como (BTN) o (BU).

Estos son los dos mejores asientos para estar sentado en una mano, ya que puedes ver toda la acción previa y recopilar la mayor cantidad de información. Se desprende que puedes usar manos significativamente más débiles en estas posiciones porque tienes la mejor oportunidad de juzgar la fuerza de las manos que estás enfrentando. (color rojo en la mesa de ejemplo)

LAS CIEGAS

Los jugadores en los dos asientos de las ciegas, la ciega pequeña (SB) y la ciega grande (BB), están simultáneamente en la posición inicial y final. Esto se debe a que actuaron en último lugar antes del flop (ya que habían pagado el bote a ciegas) pero, si ven el flop, serán los primeros en actuar. Esto podría hacer que las posiciones ciegas jueguen un rango más amplio de manos, como lo haría un jugador en la última posición, pero tendrán que considerar cómo jugar en las siguientes rondas como uno de los primeros en actuar.

RESUMEN

La posición es importante porque actuar luego de otros jugadores aporta información significativa. Si muchos jugadores han entrado al pozo necesitas tener algo muy fuerte para jugar. Al contrario, si nadie ha ingresado, cualquier par de cartas puede ser suficiente para ganar las ciegas.

Generalmente deberías jugar más manos desde las posiciones tardías que desde las medias, y más desde las medias que desde las tempranas.

INGRESANDO AL POZO

“JUNTADO
FICHAS.”

Vimos en la sección del ranking de manos, como evaluar la fuerza de las manos. Una vez que hayas descubierto su fuerza resta decidir cómo quieras jugarlas.

Es muy poco lo sencillo en poker. Las reglas generales pueden variar mucho dependiendo de las circunstancias. Pero tus opciones antes del flop, son siempre las mismas: jugar (pagando o subiendo) o no jugar (retirando tu

mano).

Tu decisión aquí determina mucho del resto de la mano, y dependerá de tres factores cruciales:

- La fuerza de tu mano
- Tu posición en la mesa
- Las acciones previas de tus oponentes



CAPÍTULO 005

AGRUPANDO LAS MANOS INICIALES

Varios factores se combinan para hacer que una mano sea más fuerte que otra. Si la mano está emparejada, o si ambas cartas son del mismo palo, o el rango de las cartas, o bien si esos rangos son cercanos. Consecuentemente las manos con características comunes se pueden agrupar y pensar en estrategias comunes para todas esas manos.

Llamaremos "monstruos" a las manos más grandes, y "basura" a las más débiles, con algunas categorías intermedias.

GRUPO 1: MONSTRUOS



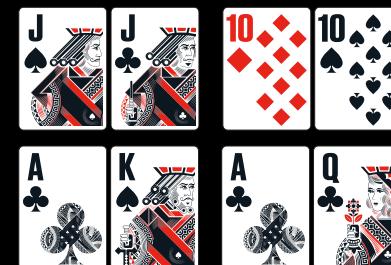
y a veces



Los grandes pares son las mejores manos iniciales en Texas Hold'em, con los ases en el tope de ellos. Estas son llamadas "monsters" y deberían ser jugadas siempre, incluso desde posiciones tempranas y medias, o contra la subida de un oponente. Es ventajoso jugar estas manos agresivamente, deberías subir cuando tengas un "Monster". Ve al monstruo, subes.

Muchos expertos consideran también la mano As - Rey del mismo palo como una mano "monstruo". Dos cartas de alto rango, conectadas, del mismo palo, son las dos mejores cartas que puedes tener sin tener un par de mano. Casi siempre se pueden jugar como una mano monstruo. Pero ten cuidado es apenas as alto, si no conectas el flop. Para algunos expertos debería considerarse a esta mano en el grupo que veremos aquí debajo.

GRUPO 2: MANOS MUY FUERTES



Estas son manos muy fuertes, pero considerablemente menos que las del Grupo 1. Este grupo contiene cartas emparejadas ligeramente menos que los monstruos, y cartas conectadas de alto rango. As-Rey que no sea del mismo palo, es marginalmente de menos valor que su versión del mismo palo. As-Reina es ligeramente peor por estar menos conectadas.

No obstante, deberías jugar y subir estas manos casi siempre. Sin embargo, si hay una subida y una resubida previa deberías pensar si el oponente no tiene un mejor mano, y considerar retirarte. Una subida y posterior resubida, puede ser muchas veces una mano del grupo 1, que te ganaría.

GRUPO 3: MANOS ESPECULATIVAS

Pares desde



a



cualquier as con kicker menor entre Jack y nueve, cualquier as con kicker del mismo palo, cualquier par de cartas del mismo palo con rango 10 o mejor.



Dos cartas del mismo palo con desfasaje de rango de dos como máximo.



Los factores más importantes para evaluar manos son si sus rangos son altos, si son del mismo palo, y si están conectadas. Las manos "especulativas" son típicamente un par, pero no alto, son del mismo palo pero no especialmente cerca en rango, etc.

Potencialmente todas estas manos tienen la capacidad de hacer alguna mano fuerte, pero no son particularmente fuertes por ellas mismas. En posiciones iniciales debamos tirarlas porque cualquiera en posiciones tardías podría hacer una subida y ponernos bajo presión.

En contraste, en posición tardía se puede considerar subir, especialmente cuando todos los rivales anteriores se han retirado. Si nos pagan, sabemos que tenemos potencial para hacer una mano significativamente fuerte.

La lección más importante a aprender sobre las manos especulativas, es que debemos retirarnos si alguien muestra demasiada fuerza o bien si su potencial no se realiza.

GRUPO 4: MANOS INICIALES DEBILES/BASURA

Todas las demás manos son consideradas como débiles. Son basura. No tienen rango alto, no están conectadas, Aún algo como



es débil, si bien potencialmente puede hacer un color o una escalera sin embargo sería la menor escalera o color, y aun así podría estar perdiendo.

No deberías jugar este tipo de manos sin una buena razón. Verás a jugadores más experimentados jugarla, cuando conocen bien a sus oponentes y conocen mejor sus posibilidades.

CONSIDERANDO LA POSICIÓN

Como siempre en el poker la posición es un factor fundamental a considerar. Esto aplica especialmente en nuestra decisión "pre flop". Si un gran número de jugadores ha mostrado acción antes, deber ser muy selectivo con las manos que quieras jugar.

SEGUIMIENTO DE LA ACCIÓN

Otro factor importante para considerar pre flop es la acción que enfrentas. Si un oponente ya ha entrado en el pozo, ya sabes que de algún modo le han gustado sus cartas. Es tu trabajo imaginar qué tipo de mano puede llegar a tener.

Debes adaptar tu selección de manos iniciales a esta nueva información. Es posible que debas apretar o aflojar el rango de manos que juegas. Nunca sabes exactamente qué mano tiene tu oponente pero puedes aproximarte a su rango de posibles manos, y tener una mejor idea de que estás enfrentand

CONCLUSIÓN

La primera decisión que debes tomar en una mano deberás hacerla cuando recibas tus cartas. Son estas cartas lo suficientemente fuertes para ingresar en el pozo. Buenas manos iniciales, hacen usualmente buenas manos en el showdown, entonces la decisión que hagas inmediatamente afectara a lo que sigue.

Como principiante, no deberías jugar más que manos que consideres fuertes, y retirarte con el resto. No hay vergüenza en retirarse frecuentemente, ya llegará otra mano pronto.

Pero una vez que has ingresado en a mano y decidido jugar, debes hacerlo de un modo consistentemente agresivo. Debes considerar la posición para medir la fuerza de tu mano, y debes prestar atención a los otros jugadores en la mesa. Te están dando información de la fuerza de su propia mano cuando apuestan o suben. Asegúrate de observarlo.

TAMAÑO DE APUESTAS

Si decides aportar es muy importante considerar el tamaño adecuado. Lo más importante que debes considerar es que las apuestas se miden en relación con el pozo. Todos los jugadores deben estar muy atentos a cuál es el tamaño del pozo para saber cuánto es lo que potencialmente pueden ganar en caso de continuar en la mano.

Si puestas \$10 en un pozo de \$5 estás arriesgando un montón para ganar muy poco. Es una apuesta enorme. En cambio si apuestas \$100 en un pozo que ya tiene \$1000, es una apuesta minúscula comparada con el pozo.

Aunque las modas sobre los tamaños de apuestas cambian, y los jugadores avanzados tienen razones para apostar de diferentes tamaños, las siguientes son definiciones ampliamente aceptadas:

Apuesta Pequeña: más o menos la mitad del pozo.

Apuesta Media: entre la mitad y $\frac{3}{4}$ del pozo.

Apuesta Grande más de la mitad del pozo.

Esto se aplica en juegos de efectivo o torneos. En el primero, el bote será dinero real, mientras que en el segundo comprenderá fichas de torneo. Pero las pautas generales se aplican en ambos casos.

**“EL TAMAÑO
DE LA
APUESTA,
IMPORTA”**

APUESTAS PEQUEÑAS

El tamaño que desea apostar siempre dependerá de la situación específica, pero generalmente los jugadores pueden querer hacer pequeñas apuestas en una mesa seca (es decir, donde hay pocas cartas conectadas), en el river (cuando todas las cartas comunitarias han sido expuestas) o como una apuesta de continuación (es decir, después de un aumento previo al flop).

Mesa seca - Si no hay proyectos posibles, por ejemplo en un flop:



Entonces, no es posible tener Proyecto de color, o de escalera abierta (a dos puntas), entonces no es importante proteger una gran mano porque las chances de que nos gane una mano de proyecto son pequeñas. Está bien hacer una apuesta pequeña en la esperanza de que nos paguen manos peores e incrementar el pozo. (recuerda que si sueles apostar pequeño con buenas manos también deberías en ocasiones aportar pequeño con faroles, los buenos oponentes ven los cambios en los patrones de apuestas).

En el river - Si todas las cartas comunitarias han salido, y nadie puede ganarle a tu mano. Ya no es necesario proteger una gran mano. Entonces la situación es similar a la de una mesa extremadamente seca.

Una apuesta de continuación significa una apuesta en el flop luego de haber subido pre flop. Estás continuando con la agresión, y de allí el nombre. Es una buena forma de tomar el pozo si tu oponente falló el flop. No es necesario hacer una gran apuesta, ya que tu oponente debería estar convencido de la fuerza de tu mano por el juego desarrollado pre flop.

APUESTAS GRANDES

En ciertas ocasiones aportar grande puede ser una gran arma. Pone presión en los oponentes y los fuerza a tomar decisiones que les pueden costar un montón de fichas.

Las apuestas grandes pueden ser usadas para farolear gente con manos decentes, para ganar en grande con manos fuertes, o para proteger contra proyectos.

Aquí hay algunas situaciones típicas donde hacer una gran apuesta:

En una mesa fuertemente cargada - en contraste con una mesa seca descrita antes, deberías apostar grande para proteger tu mano de los proyectos que pueden arruinarla. Supongamos que tienes



en la ciega grande. Varios jugadores pagan y nadie sube, de modo que vas a un flop



que te da doble par

Tu mano es fuerte, en este punto, pero hay un montón de cartas que son peligrosas. Tus oponentes pueden completar un color, una escalera, o dos pares mejores en el turn o en el river. Deberías hacer una gran apuesta aquí, lo suficiente para mantener a tu oponente en la mano, pero suficientemente grande como para castigarlo por perseguir su proyecto.

Dos pares es una mano que a menudo requiere grandes apuestas porque, aunque es lo suficientemente fuerte como para ganar la mayor parte del tiempo, es lo suficientemente débil como para poder perder en turn y river. (Esto solo es cierto si no hay un par en la mesa. De lo contrario, muchos jugadores podrían tener dos pares y su mano generalmente no es lo suficientemente fuerte como para hacer una gran apuesta).

PRE-FLOP

Antes de que se hayan repartido cartas comunitarias, incluso una mano muy fuerte puede ser vulnerable contra una mano significativamente más débil. Aún si tienes



Y tu oponente tiene



tú eres menos que dos a uno favorito. Si vas a subir pre flop casi siempre deberías hacer una subida grande para forzar a que se retiren manos malas pero que luego podrían ganarte.

Con the nuts - Si eres lo suficientemente afortunado para tener la mejor mano posible (las nuts) querrías apostar grande para construir un gran pozo. (A veces pretenderás tener las nuts, y harás un gran farol)

APUESTAS MEDIAS

Si has decidido que es necesario apostar, pero la situación no encaja en ninguna de las anteriores, entonces una apuesta media es probablemente lo correcto.

EJEMPLOS DE TAMAÑOS DE APUESTA

Un par decente pre-flop

Tienes en la mano



en el asiento del cut off. Dos jugadores antes pagan. Es importante hacer una gran subida, entre cinco y seis ciegas. Estás bastante confiado de tener la mejor mano aquí, y quieres que tus rivales paguen caro si quieren superarte en el flop.

Protegiendo tu mano en el flop

En el escenario de la mano anterior ambos limpers pagan y el flop llega con



La mesa es seca, pero tu mano aún es vulnerable a las cartas superiores. Podrían ganarte si un As, Rey o Reina llega en turn o river. Deberías definitivamente proteger tu mano apostando, un tamaño de apuesta medio debería hacer el trabajo

Un Monstruo en el river

Tienes



y la mesa llega



Tienes escalera, que es las "nuts" Estás contra un rival que ha pasado. Estás listo para una gran apuesta aquí. Tal vez coordino un As en el river y deseo ver el showdown.

Una mano decente en el river

En la misma mesa de la mano de arriba y contra el mismo oponente, pero en este caso tienes



Estabas intentando conseguir un color después del flop, pero has hecho doble par en el turn y en el river. Cuando tu rival pasa, deberías querer apostar chico. Si él tiene un Jack o reina, y o incluso



él podría querer pagarte.

Mano marginal en el river

Misma mesa nuevamente



Esta vez tienes en mano



para el tercer par. Esta es una mano con la que deberías querer pasar luego de que él pase. Recuerda que siempre debes tener un propósito para apostar. No deberías buscar una apuesta por valor porque tu mano no es suficientemente fuerte. No necesitas protección porque no quedan más cartas por repartir. Farolear no es necesario, si tu rival tiene manos peores ganaras en el showdown. No necesitas tampoco apostar por información. Si pasas las cartas se darán vuelta y tendrás toda la información que necesitas.

Una mano terrible en el river

Misma mesa contra un sólo oponente que antes, pero ahora tienes



Tenías un bonito Proyecto, pero fallaste (tienes los que llamamos un "busted" draw) y ahora no tienes más que 9 alto. Es una buena situación para farolear y representar un as. Ocasionalmente está bien hacer un gran farol, representando una escalera.

CALCULANDO OUTS

¿QUÉ SON LAS SALIDAS?

Ya hemos visto como la fuerza relativa de una mano puede subir o bajar cuando el flop, turn o river son repartidos.
Por ejemplo



es muy favorito frente a



pre-flop pero se vuelve muy perdedor en un flop del tipo



Si tienes una mano que probablemente sea perdedora, pero que tiene el potencial de mejorar y ser ganadora (por ejemplo, un Proyecto) necesitas decidir si vale la pena continuar con ella a través de las siguientes etapas del pozo.

Corto, necesitas identificar las cartas que mejorarán tu mano, lo que se conoce como "outs".

La mejor definición es simple: "outs" son las cartas que restan en el pozo que mejoran tu mano, idealmente la hacen suficientemente fuerte para ganar en el showdown.



**"SIEMPRE
DÉJATE
SALIDAS"**

CAPÍTULO 007

EJEMPLO CON UN PROYECTO DE COLOR (FLUSH DRAW)

Tienes en mano



y llega el flop:



A pesar de que en algunas circunstancias tu mano As alto, puedes ser ganadora, no tienes una buena mano. Al menos no todavía.

Sin embargo, si otro corazón aparece en el turn o en el river, harás un color, y a menos que otro jugador tenga un Full House o mejor, ganarás la mano. (la mesa no está emparejada, entonces nadie puede tener un full house aún).

Hay trece cartas de cada palo en el mazo. Tienes dos de ellas, y hay otras dos en la mesa. Cuatro de los trece corazones ya han sido repartidos, lo que significa que aún quedan nueve corazones en el mazo.

Esto implica que hay nueve cartas que aún pueden ser repartidas y que mejoran tu mano al punto de hacerla (probablemente) ganadora. Tienes nueve outs.

EJEMPLO CON UNA ESCALERA (STRAIGHT DRAW)

Tienes



y el flop llega



Ahora cualquier As o nueve te da una escalera. Hay cuatro ases y cuatro nueves en el mazo, entonces tienes ocho outs. Si una carta falta para la escalera, entonces tienes cuatro outs.

Por ejemplo si en tu mano hay



y el flop llega



estos son tus outs



EJEMPLO CON PROYECTO DE ESCALERA Y CARTAS ALTAS

Tú tienes



y en la mesa hay



Una de las cuatro reinas te completaría la escalera. Pero si tu oponente tuviera una mano como



entonces tú tendrías outs adicionales, ya que los reyes y los jacks te dan la mejor mano.

En este ejemplo el número de outs, se incrementa a diez (cuatro reinas, tres reyes y tres jacks).

EJEMPLO CON SET CONTRA COLOR

Si tienes



y haces un set en esta mesa



Tienes una mano muy fuerte. Pero definitivamente no eres ganador y podrías estar por detrás de cualquier rival con dos picas en su mano.

Sin embargo, tienes aún la chance de mejorar tu mano. Hay siete cartas que te mejoran la mano a full house o mejor (un siete, tres Jacks y tres dos), además el turn y el river podrían ambas ser del mismo rango y completar el full house.

EJEMPLO CON PROYECTO DE ESCALERA Y DE COLOR

Tienes



y la mesa llega



Tienes ambos proyectos una escalera abierta (open-ended straight draw) y un proyecto de color (flush draw). Tienes los nueve outs del color y los ocho outs de la escalera, pero debes considerar que hay dos cartas que han sido consideradas dos veces.

(en este caso el y el).

Los cuales deben ser detraídos de la cuenta. Entonces tienes un total de quince outs para completar tus proyectos.

RESUMEN

Aprender a calcular tus outs te da una idea mucho más firme de cómo las manos de póker pueden jugar, y de como la mano se balancea de un lado a otro a medida que se revelan las cartas.

"NO PERMITAS
QUE LA BANCA
TE MANEJE A TI"

ADMINISTRACIÓN DE LA BANCA DE POKER

Administrar tu banca con cuidado es una habilidad vital para que un jugador exitoso aprenda, sin importar en qué nivel juegues. Aquí hay algunos consejos sobre la gestión de fondos, que ayudarán a garantizar que el poker sea un pasatiempo agradable y rentable.

¿QUÉ ES LA BANCA (BANKROLL)?

El término "bankroll" se refiere a la cantidad de dinero que reserva exclusivamente para jugar al poker.- por ejemplo, el dinero que tienes en línea en PokerStars. Está separado de todas las demás finanzas de tu vida.

No importa cuán grande sea su bankroll, siempre existe el riesgo de que lo pierda todo y esto no debería ser un riesgo para ninguna de sus otras obligaciones financieras cotidianas. Para mantener este riesgo lo más bajo posible, se requiere una buena gestión de fondos.



REGLAS BÁSICAS DE ADMINISTRACIÓN DE BANKROLL

1. Nunca juegues por más dinero del que puedes permitirte perder

Esta es la regla más importante. Siempre es posible perder dinero jugando al poker, incluso si juega cada mano perfectamente. Por lo tanto, NUNCA debes arriesgar una cantidad de dinero que pueda meterte en problemas financieros fuera de la mesa de poker, especialmente si estás experimentando una mala racha.

Del mismo modo, nunca deberías ponerte en una posición en la que tu bankroll completo esté sobre la mesa en un solo torneo o mano. Solo siéntate con una pequeña fracción de tu bankroll en cualquier momento.

2. Ten claros tus objetivos

En términos generales, los jugadores de poker se dividen en tres grupos, cada uno con diferentes expectativas y objetivos en el juego. Es muy importante que decidas qué quieras del poker y que selecciones el nivel adecuado para lograr tus objetivos.

- **Jugadores Recreacionales** están jugando principalmente por diversión y tienen otras fuentes de ingresos además del poker. Si pierden sus fondos, pueden financiarlos con dinero fresco de su fuente regular de ingresos

- **Jugadores Serios** son buenos y rentables jugadores pero no dependen solo del póker para sus ingresos.

No es el fin del mundo si pierden su bankroll de póker, pero dolerá

- **Jugadores Profesionales** dependen del poker como su única fuente de ingresos. No pueden permitirse perder todos sus fondos, ya que esto significa que perderían su trabajo. Por lo tanto, deben emplear las técnicas más estrictas de gestión de fondos

3. No juegues más de lo que te permiten tus fondos

Si eres un jugador recreativo que solo juega por diversión, no necesitas una gran cantidad de fondos para disfrutar del póker. Si está buscando jugar al póker en serio, debe ser estricto con las apuestas que juega, asegurándose de tener suficientes buy-ins para resistir una mala racha de resultados.

Aquí hay algunas pautas sugeridas:

En **torneos de póker**, debería buscar tener alrededor de 100 entradas. Esto puede parecer mucho, pero hay muchas ocasiones durante un torneo en las que tienes que arriesgar toda la supervivencia del torneo antes de que comiencen los pagos, ¡y no puedes esperar ganar cada vez que avanzas en un torneo!

Para torneos más grandes, intente ingresar por satélite; si no lo logras, tal vez no estaba destinado a jugarlo.

Para los torneos **Sit & Go** y **Spin & Go**, los expertos recomiendan 50 entradas para juegos de una sola mesa. Esto le da suficiente oportunidad de luchar contra la varianza. Los torneos Sit & Go pueden tener lugar en dos o tres, o incluso hasta en veinte mesas: cuanto más grandes sean los campos de jugadores en los que te guste jugar, más buy-ins querrás reservar.

Para los juegos de dinero en efectivo, debe presupuestar un mínimo de 25 entradas completas (por ejemplo, \$ 2 en las apuestas de \$ 0.01 / 0.02), y más de 40 para estar realmente cómodo. Si cae por debajo de los 25 buy-ins, baje un nivel.

La verdad es que la gestión de fondos no es única para todos y los jugadores de póker no estarán de acuerdo con el número exacto que debes tener en mente. Lo que está ampliamente aceptado es que debe tener una red de seguridad considerable si las cartas no caen de su lado del camino.

¿CUAL ES EL MEJOR JUEGO PARA MI?

En primer lugar, es mejor encontrar un juego de poker que disfrutes jugando / estudiando. En segundo lugar, es importante encontrar un juego que se ajuste a tu tiempo libre.

¿CÓMO SABER QUE JUEGO DE POKER DISFRUTARÉ MÁS?

Esta es la parte simple, intenta jugar todos. Puedes jugarlos con Play Money (GRATIS) para probar los juegos o probarlos en sus apuestas más bajas. Pronto sabrá qué juego disfruta más y qué juego se adapta a su tiempo libre.

“¿QUÉ
DEBERÍA
JUGAR?”



¿CUÁNTO TIEMPO LIBRE TENGO?

TIEMPO LIBRE	RECOMENDACIONES DE JUEGO / PROBAR
30 MINUTOS AL DÍA	1x 6 or 9-max Sit & Go // 5 x Spin & Go's
1 HORA AL DÍA	1x Sit & Go de 18 jugadores // 2x 6 or 9-jugadores Sit & Go // 10 x Spin & Go's // 100 manos de cash 6-Max // 200 manos de cash ZOOM
4 HORAS AL DÍA	1x Torneo Turbo // 2x Sit & Go de 45 jugadores // 40x Spin & Go's // 400 manos de Cash 6-Max // 800 manos de cash Zoom
8 HORAS AL DÍA	1x Torneo Regular // 2x Torneo Turbo // 80x Spin & Go's // 800 manos de cash 6-Max // 1,600 manos de Zoom
ILIMITADO	Elije el juego que más te guste

¿CUÁNTO TIEMPO DEBO USAR PARA JUGAR VS ESTUDIAR POKER?

Nuevamente, esto es diferente para todos. Algunos jugadores prefieren aprender jugando en las mesas, cuantas más manos juegan, más situaciones surgen y más experimentados se vuelven. Otros prefieren aprender leyendo, libros, artículos, tomando cursos. Luego, por supuesto, tienes discord, hablando de manos con amigos y otros jugadores de poker, o incluso viendo Twitch y revisando videos.

Para un principiante, es importante dividir su juego de póquer vs estudio de póker al menos 60/40. El aspecto del estudio también debe dividirse, permitiéndole revisar sus manos, aprender nuevas estrategias y discutirlas con amigos/ otros jugadores.

AQUÍ HAY UNA GUÍA PARA JUGAR VS ESTUDIAR:

60%	10%	15%	15%
Jugando poker.	Revisando las manos jugadas	Tomando cursos, leyendo libros, o artículos.	Mirando Twitch o videos, posteando manos para compartirlas con amigos.

¿CÓMO PUEDO MEJORAR MI JUEGO?

PokerStars School ofrece diferentes recursos para mejorar tu juego:

CURSOS

Tenemos una amplia gama de cursos gratuitos disponibles, que incluye:

- LAS BASES DEL POKER
- CURSO DE MESAS DE EFECTIVO (CASH GAMES)
- CURSO DE TORNEOS MULTIMESA (MTTS)
- CURSO DE SPIN & GO
- CURSO DE OMAHA

TWITCH	DISCORD	ARTICULOS DE ESTRATEGIA
PokerStars y sus embajadores están regularmente en Twitch transmitiendo poker. Puedes ver a los jugadores jugar a su manera en un torneo y, ocasionalmente, hay momentos en los que puedes ver las cartas en la cobertura de los eventos de PokerStars para saber como los jugadores consumados toman decisiones en las últimas etapas de los torneos.	Hay un servidor PokerStars Discord donde puedes hablar sobre tus juegos, discutir estrategias y revisar mano con otros fanáticos de póker con ideas afines	Encontrarás nuevos artículos estratégicos y videos agregados a PokerStars School cada semana

Encontrarás nuevos artículos de estrategia y videos agregados a PokerStars School cada semana.

DIVIÉRTETE Y MANTÉN EL POKER EMOCIONANTE

Ponte retos divertidos. Esto no solo mantendrá el juego emocionante mientras mejora su juego, sino que también lo mantendrá encaminado para alcanzar sus objetivos.

DESAFÍO DE TORNEOS

¿Decidiste que quieres jugar torneos de poker? Si tienes hasta seis horas por día para jugar (y un bankroll de \$ 200) un desafío divertido podría ser jugar una mezcla de satélites de \$ 1.10 del Sunday Million, así como torneos Turbo estándar de \$ 1.10.

De esta manera, podría pasar su tiempo de estudio mejorando su poker de torneos, y tendrá la emoción de intentar ganar un asiento para el Sunday Million, o un torneo mayor de similares características.

DESAFÍO DE SPIN & GO

Fíjese un objetivo, como "jugar 50 x 0.25 Spin & Go" en una semana". Tal vez incluso pregunte a un amigo si quiere llevar el desafío con usted: ¡el perdedor paga el almuerzo! Cuando llegue ese almuerzo, ambos pueden sentarse y discutir estrategias, aprender y mejorar los juegos de los demás.

Una vez que hayas dominado lo básico, asegúrate de practicar mucho. PokerStars ofrece muchas formas de probar tus nuevas habilidades sin arriesgar un centavo.

"HAS
LLEGADO AL
FINAL"

CONSEJOS FINALES

Una vez que hayas dominado lo básico, asegúrate de practicar mucho. PokerStars ofrece muchas formas de probar tus nuevas habilidades sin arriesgar un centavo.

JUEGOS DE DINERO FICTICIO

Juega gratis usando fichas de dinero ficticio para practicar las bases del juego.

TORNEOS GRATUITOS DE POKERSTARS (FREEROLLS)

Busca por torneos 'Freeroll' en el lobby de PokerStars.

POKERSTARS VR

Únase a los juegos de realidad virtual gratuitos para una experiencia verdaderamente notable.

CONVERSA Y APRENDE CON OTROS JUGADORES

Hay muchos lugares para conocer a otros jugadores de póker, aprender consejos, charlar sobre estrategias y descubrir qué está pasando en el mundo del poker.

Aquí hay algunos para ver.

[PokerStars School](#)

[PokerStars España en Twitter](#)

[PokerStars LATAM en Twitter](#)

[PokerStars School en YouTube](#)

[PokerStars España Blog](#)

[PokerStars España Twitch](#)

[PokerStars Discord](#)

[PokerStars on Facebook](#)

[PokerStars Live](#)

[PokerStars Podcast](#)



ESPERAMOS QUE ESTE LIBRO TE HAYA SIDO ÚTIL.

SI TIENE ALGUNA PREGUNTA, NO DUDE EN ENVIARNOS UN MENSAJE EN DISCORD O DIRIGIRSE A TWITCH Y PREGUNTAR A UNO DE NUESTROS ENTRENADORES EN VIVO. MUCHA SUERTE EN LAS MESAS.



POKERSTARS