

# TEXAS HOLD'EM



*Punto & Banca*  
Exclusividades

[www.puntoybanca.info](http://www.puntoybanca.info)

## Breve Introducción al Póker

Existen muchas variantes de poker, pero todas ellas comparten unas reglas básicas. Todos los juegos de poker incluyen o implican apuestas y en todos los juegos de poker se forma un pozo, donde van a parar dichas apuestas. El jugador con la mejor mano, o el único jugador que queda cuando el resto se han retirado, gana el pozo.

En todos los juegos de poker hay también apuestas obligatorias de algún tipo. En las partidas de Texas Hold`em, habitualmente se llama ciega (o "blind") y sólo la deben realizar aquellos jugadores que les corresponda en ese turno en concreto.

Todos los juegos de poker incluyen una o más rondas de apuestas en las que el jugador puede realizar una de las siguientes acciones:

**\*Pasar (Check)**

**\*Apostar (Bet)**

**\*Retirarse (Fold)**

**\*Igualar (Call)**

**\*Subir la apuesta (Raise)**

Cuando nadie ha apostado antes de que sea el turno de un jugador, éste puede pasar. Pasar (Check) significa continuar en la mano sin apostar. La acción se desplaza a la persona situada a la izquierda de la persona que ha pasado. Si todo el mundo pasa en una ronda determinada, ésta finaliza y no se añade dinero al pozo.

Otra opción que tiene un jugador cuando nadie ha apostado antes que él, es la de apostar. Todos los jugadores después del apostador pueden retirarse, igualar o subir la apuesta. Un jugador no puede pasar una vez alguien ya haya apostado en la mesa.

Retirarse implica perder toda oportunidad de ganar el pozo, pero también implica que el jugador no añadirá más dinero al pozo. Un jugador que se retira está fuera de la acción hasta que se reparte la siguiente mano.

Igualar una apuesta consiste en poner suficiente dinero en el pozo para igualar la apuesta que un jugador ha realizado anteriormente. Si es la última ronda de apuestas, la persona que apostó en primer lugar debe enseñar su mano al jugador que igualó.

Subir una apuesta consiste en poner más dinero en el pozo para que el jugador que apostó inicialmente tenga que añadir más dinero para permanecer en la mano. Si un jugador apuesta y posteriormente, en la misma ronda de apuestas, otro jugador sube dicha apuesta, el primer jugador tiene la posibilidad de retirarse.

Si cuando finalizan las rondas de apuestas aún hay varios jugadores activos en el pozo, se procede con el "showdown" (o confrontación final). En el "showdown" los jugadores muestran sus manos y el jugador con la mejor mano gana el pozo. Si sólo hay una persona activa en el pozo al final de una ronda de apuestas (en el caso de que el resto de jugadores se retiren), esa persona no está obligada a enseñar su mano, y automáticamente gana el pozo.

### Clasificación de las manos de poker

**Escalera real:** la mejor mano de poker posible, una escalera real combina una escalera al as y un color. Está formada por un As, un Rey, una Dama, una Jota y un Diez, todos del mismo palo. Si dos jugadores tienen una escalera real, se parten el pozo.



**Escalera de color:** una escalera de color está formada, como una escalera real, por cinco cartas consecutivas formando una escalera y un color. Un ejemplo de escalera de color es: Nueve, Ocho, Siete, Seis y Cinco, todas del mismo palo. Cuando dos jugadores tienen una escalera de color, el jugador con la escalera más alta gana el pozo. Cuando los dos jugadores tienen una escalera del mismo valor, se parten el pozo.



**Poker:** una mano que contiene cuatro cartas del mismo valor, como por ejemplo, cuatro Ases o cuatro Jotas. Cuando dos jugadores tienen un poker, gana aquel que tenga el poker de un valor mayor. En el caso de que ambos jugadores tengan el mismo, el jugador cuya quinta carta, con frecuencia llamada "kicker", sea mayor, gana el pozo.



**Full house:** un full está formado por tres cartas del mismo valor, y otras dos cartas de un valor distinto, pero coincidente entre ellas. Algunos ejemplos de full son: tres Reyes y dos Diez, tres Cuatros y dos Ases, etc. Cuando dos jugadores tienen un full, el jugador con el trío más alto gana el pozo. En el caso de los dos ejemplos anteriores, la mano de los tres Reyes es la mejor.



**Color:** un color es una mano formada por cinco cartas del mismo palo, ya sea Corazones, Tréboles, Picas o Diamantes. Cuando dos o más jugadores tienen un color, la mano con la carta más alta gana. Si dos manos tienen la misma carta alta, se compara la siguiente mayor carta, y así hasta que una carta sea mayor que la otra.



**Escalera:** cinco cartas con valores consecutivos forman una escalera como por ejemplo: Seis, Cinco, Cuatro, Tres y Dos. Cuando dos o más jugadores tienen una escalera, el que tenga la carta más alta gana. Si dos jugadores tienen escaleras con la mayor carta alta se parten el pozo. Los palos no tienen importancia a la hora de determinar el valor de una escalera. El As puede usarse como carta alta en la escalera formada por As, Rey, Dama, Jota y Diez, o como carta baja en la escalera formada por Cinco, Cuatro, Tres, Dos y As. El As es la única carta que puede usarse de este modo.



**Trío:** tres cartas del mismo valor, como por ejemplo tres Jotas o tres Ochos. Cuando dos jugadores tienen un trío, el formado por cartas de un mayor valor gana el pozo. Si dos jugadores tienen el mismo trío, el jugador con la cuarta carta más alta gana.



**Dobles parejas:** una mano formada por dos cartas del mismo valor, combinadas con otras dos cartas del mismo valor, como por ejemplo, dos Diez o dos Seis. Cuando dos jugadores tienen dobles parejas, el que tiene la pareja más alta gana. Si dos jugadores tienen la misma pareja alta, la segunda pareja más alta gana, y en caso de ser igual, el jugador con la quinta carta más alta gana.



**Pareja:** las manos que contienen solamente dos cartas del mismo valor, como dos Ases o dos Jotas, junto con tres cartas que no forman ninguna combinación, tienen una pareja. Cuando dos o más jugadores tienen una pareja, la pareja más alta gana. Si dos jugadores tienen la misma pareja, la mano con la tercera carta más alta gana.



**Carta alta:** una mano que no contiene ninguna de las manos detalladas arriba. En estos casos, la carta más alta gana, seguida por la segunda carta más alta, la tercera carta más alta y así sucesivamente. En caso de empates, el valor de la mano más alta se establece desde el As al Dos.



## Reglas Generales Poker Texas Hold´em

En una mesa de Texas Hold´em poker hay siempre un jugador en la posición **Dealer**. Esta posición va rotando en el sentido de las agujas del reloj, es decir, si estas en la posición **Dealer** en la siguiente ronda de juego, el jugador que se encuentra a tu izquierda pasará a ser el **Dealer**

¿Que significa esto de **Dealer**?

La posición **Dealer** sirve únicamente como referencia para conocer el orden en el que los jugadores apuestan y también para determinar que jugadores colocan las apuestas ciegas antes del inicio de cada ronda de juego.

¿Que son las apuestas **ciegas**?

En una mesa de poker hay dos apuestas ciegas denominadas **Big Blind** (ciega grande) y **Small Blind** (ciega pequeña). El jugador que se encuentra a la izquierda del **Dealer** coloca la **Small Blind** (ciega pequeña) y el jugador a la izquierda de este coloca la **Big Blind** (ciega grande).

Estas apuestas ciegas se colocan en la mesa antes de cada ronda de juego, es decir, antes de repartir las cartas a los jugadores. Una vez colocadas las apuestas ciegas se reparten dos cartas tapadas a cada jugador, cartas que solo ellos pueden mirar. Cuando todos los jugadores disponen de sus dos cartas privadas llega el primer turno de apuestas y el primero en hablar es el jugador que esta a la izquierda de la **Big Blind** (ciega grande).

### Modo de Juego (Texas Texas Hold´em)

Pre-Flop

El juego comienza repartiendo dos cartas (cubiertas) a cada jugador. Estas cartas se denominan pocket cards o hole cards. Son las únicas cartas que cada jugador recibirá privativa e individualmente, y serán sólo descubiertas (posiblemente) al mostrar las cartas al final de la mano. La mano comienza con una ronda de apuestas "pre-flop", comenzando por el jugador a la izquierda del "big blind" y se continúa en la dirección de las agujas del reloj.

Después de la ronda de apuestas "pre-flop", si aún continúan al menos 2 jugadores en la mano, se comienzan a poner sobre la mesa las 5 cartas comunitarias descubiertas (de esta forma Texas Hold'em es un juego de poker "descubierto" en tres fases:

### Post-Flop

1ª Fase, (Flop): Tres cartas descubiertas

El repartidor reparte el flop, tres cartas descubiertas simultáneamente (community cards). El "flop" va seguido de otra ronda de apuestas. Esta y las demás rondas de apuestas comienzan por el jugador a la izquierda del repartidor y continúan en el sentido de las agujas del reloj.

2ª Fase, (Turn): Una carta descubierta

Después de la ronda de apuestas en el "flop", una nueva carta descubierta (turn) se pone sobre la mesa, seguido de otra ronda de apuestas. A esta carta también se la denomina 4ª calle ("fourth street")

3ª Fase, (River): Una carta descubierta

Después del "Turn", otra carta descubierta (river) se coloca sobre la mesa (formando las 5 "community cards" o cartas comunes), y es seguido de otra ronda de apuestas. A esta carta también se la denomina 5ª calle ("fifth street").

Show Down

Finalmente, la muestra de cartas si fuera necesario para dirimir al ganador entre los jugadores que todavía estén en la mano.

Si un jugador apuesta y todos los demás se retiran, el jugador se lleva todo el dinero del pozo, y no tendrá que mostrar sus cartas. Si dos o más jugadores continúan después de la última ronda de apuestas, se muestran las cartas. En la muestra, cada jugador utiliza las cinco mejores cartas posibles de entre las siete que forman sus dos cartas privadas ("pocket cards" y las cinco cartas comunes de la mesa ("community cards").

Si dos jugadores o más comparten la mejor mano, entonces el pozo se divide por igual entre los jugadores. De todas formas es común que los jugadores tengan manos muy parecidas pero no idénticas. A menudo se utiliza la carta kicker para desempatar.

### **Consejos y tácticas de poker**

Se suele decir que el poker es fácil de aprender pero complicado de dominar. Dominar cualquier juego de poker es un objetivo divertido y exigente. Los elementos básicos de una estrategia sólida en el poker implican muchos conceptos que debes combinar para llegar a ser un jugador ganador y consistente. Los siguientes conceptos son cruciales para aprender la estrategia del poker:

Ser cauto

Ser agresivo

No ser previsible

Aprovecharse de los errores de los oponentes

### **Las matemáticas del poker**

El poker es un juego matemático y un juego de información incompleta. Puede sonar complicado, pero en realidad no lo es. En un nivel muy básico, el poker comienza con la selección de manos que vas a jugar. Si entras en el bote con la mejor mano más a menudo que tus oponentes, ganarás más veces que tus oponentes.

## Más allá de las manos de inicio

La selección de manos es muy importante, pero es sólo una pieza del puzzle de la estrategia del poker. Una vez hayas dominado las directrices de las manos de inicio y entendido cómo cambian dependiendo de tu posición en la mesa, la siguiente área en la que deberías trabajar es tu juego durante el resto de la mano. Lo que diferencia a los jugadores profesionales de los principiantes es que los jugadores profesionales suelen jugar mucho mejor que sus oponentes durante el resto de la mano, una vez tomadas las decisiones de la mano de inicio.

Esto es especialmente cierto con las decisiones tomadas al final de cada mano. Estas habilidades implican calcular probabilidades de bote (pot odds), reconocer patrones de apuestas, faroles (bluffs) y hacer buen uso de la posición. Los años de práctica necesarios para dominar el juego medio y final merecen la pena, porque incluso las pequeñas mejoras de las habilidades de un jugador pueden tener un gran impacto en las ganancias a lo largo de la vida del jugador.

Evitar el tilt (perder el control debido a las emociones)

Otra gran habilidad que debe formar parte de la estrategia de un jugador de poker ganador es evitar el tilt. Tus oponentes usarán tus emociones contra ti, pero sólo si tú se lo permites. El juego emocional desemboca en malas decisiones y pérdida de dinero. Estar en tilt y enfadarse puede pasarle a cualquiera y, a veces, la única manera de solucionarlo es tomándose un descanso. Puedes hacerlo tranquilamente: la partida seguirá ahí dentro de diez minutos. De hecho, también seguirá ahí mañana.

*Punto & Banca*  
Exclusividades

[www.puntoybanca.info](http://www.puntoybanca.info)