

**Guía  
increíblemente  
larga sobre la  
lectura de manos  
en NL**

*por Spainfull*

*Julio 2007*

## Índice

Guía increíblemente larga sobre la lectura de manos en NL .....	1
Índice .....	2
Introducción .....	3
Referencias .....	3
Primer mandamiento: conoce sus números .....	4
Segundo mandamiento: conoce a tu enemigo .....	5
Tercer mandamiento: conoce la mesa .....	7
Cuarto mandamiento: conoce su historial de manos .....	10
Quinto mandamiento: conoce tu imagen .....	12
Conclusiones .....	13

## Introducción

La lectura de manos es el aspecto más importante y, al mismo tiempo, más difícil al que un jugador de póquer se enfrenta. Algunos de los mejores jugadores del mundo desconocen muchos (o todos) de los otros principios del póquer, sin embargo, tienen habilidades sobrehumanas leyendo manos y hacen montañas de dinero a pesar de sus carencias. Otros jugadores son realmente buenos en todos los fundamentos pero fallan en la lectura de manos y, para su desdicha, tienen que conformarse con luchar para ser unos ganadores consistentes en NL50.

Por desgracia no hay una fórmula mágica para la lectura de manos; no es de extrañar, puesto que tus rivales trabajan duro para evitar que sepas las cartas que llevan. Sin embargo, aunque en su gran mayoría se trate de un arte, los principios básicos de la lectura de manos se pueden sistematizar. Tras reflexionar sobre ello, acabé escribiendo estos Cinco Mandamientos de la Lectura de Manos para que la gente se inicie en este arte (tenía diez, pero una de las tablas se rompió cuando monté en cólera al ver que antes que los conceptos y la belleza del juego, se idolatraba al vil metal en los foros, además de que solo se discuten chorradas y cada vez menos aspectos técnicos; lo siento, culpado al moderador)<sup>1</sup>.

## Referencias

Este artículo es la traducción de un mensaje de **Pokey** en los foros de 2+2. Su título original es "**An Unbelievably Long Guide to Hand-Reading**" y fue publicado el 2 de Enero de 2007.

La dirección web del artículo:

*"<http://forumserver.twoplustwo.com/showflat.php?Cat=0&Number=8629256&page=0&fpart=all&vc=1>"*

---

<sup>1</sup> En el texto original, la frase es: *"I had ten, but one of the tablets broke when EMC dropped it -- sorry, blame the mod"*. El título de los Cinco Mandamientos es una clara alusión a la Biblia y, como originalmente los mandamientos son diez, hizo un chiste sobre por qué su artículo solo tiene cinco. La traducción literal es "tenía diez, pero una de las tablas se rompió cuando se le cayó a EMC"; EMC no sé lo que significa, pero he encontrado por Internet que es una banda callejera peligrosa o también un grupo de artes marciales de entretenimiento [**Actualización: EMC hace referencia al moderador de 2+2 EMcWilliams**]. Como no estaba seguro, he usado la alusión que hace sobre la Biblia y la he adaptado como me ha pasado por el forro (de los huevos). Continúa posteriormente el guiño a la Biblia escribiendo los mandamientos en el inglés arcaico empleado en el libro sagrado (*thy* es la segunda persona del posesivo, actualmente se utiliza *you*).

## Primer mandamiento: conoce sus números

Imagina que un rival que solo ha visto tiene un VPIP del 30%; ¿Qué significa realmente ese 30%? Sabemos que es poco selectivo, ¿pero conoces exactamente qué rango de manos son el 30% de todas las posibles? A continuación listo las probabilidades de recibir un conjunto de manos antes del *flop*:

*Super-premiums*: AA, KK, QQ, AK. Probabilidad total: 2.6%.

*Premiums*: AA-TT, AK, AQ, KQ. Probabilidad total: 5.9%.

Cualquier pareja de mano: AA-22. Probabilidad total: 5.9%.

Dos *broadway* cualesquiera: dos cartas más altas que T, incluyendo parejas. Probabilidad total: 14.3%.

Un as con otra carta cualquiera del mismo palo: A2s-AKs. Probabilidad total: 3.6%.

Un as con otra carta cualquiera de distinto palo: A2o-AKo. Probabilidad total: 10.9%.

Conectores del mismo palo: JTs-54s. Probabilidad total: 2.1%.

Que contengan algún as: A2o+, A2s+, AA. Probabilidad total: 14.9%.

Dos cualesquiera del mismo palo: literalmente. Probabilidad total: 23.5%.

Dos conectores cualesquiera: 32s-AKs, 32o-AKo. Probabilidad total: 14.5%.

Para dar una referencia MUY aproximada sobre la que se pueden traducir los porcentajes anteriormente vistos, enumero unos posibles rangos de ejemplo:

5% = "parejas 77+, AK, AQs" o "parejas 99+, AK, AQ."

10% = "parejas 66+, AK, AQ, cualquier as con otra carta del mismo palo, KQs, QJs"

15% = "cualquier pareja, AK, AQ, KQ, conectores del mismo palo 54+, cualquier as con otra carta del mismo palo"

20% = "cualquier pareja, dos *broadway* cualesquiera, cualquier as con otra carta del mismo palo"

25% = "cualquier pareja, dos *broadway* cualesquiera del mismo palo, cualquier as, conectores del mismo palo 54s+, KQo"

30% = "cualquier pareja, cualquier as, cualquier rey con otra carta del mismo palo, dos *broadway* cualesquiera del mismo palo, conectores del mismo palo 54s+, KTo+, QJo" o

"cualquier pareja, cualquier as, cualquier rey con otra carta del mismo palo, dos *broadway* cualesquiera"

40% = "cualquier pareja, cualquier as, cualquier rey, dos *broadway* cualesquiera, cualesquiera conectores del mismo palo 32s+"

50% = "cualquier pareja, dos cartas cualesquiera del mismo palo, cualquier as, dos *broadway* cualesquiera, K5o+"

Como siempre, recuerda usar el rango que afecta al movimiento del jugador: un jugador que sea 65/10, será menos selectivo que el rango del 50% cuando vea una apuesta antes del *flop*, pero tendrá un rango bastante selectivo si sube. También es preciso señalar que algunos jugadores que son poco selectivos y pasivos, subirán con las segundas mejores manos como 88-JJ, AJ, KQ, y 54s-JTs, pero no con las mejores como QQ+, AK y AQ (aquellas que jugarán

despacio para ocultar sus manos). Vigila a estos jugadores en el *showdown* para ver cómo juegan sus manos grandes.

La agresividad después del *flop* también nos dice mucho acerca de un jugador. Cuando un rival con una AF media de 8 sube antes del *flop* y pasa hasta ti, sospecha una trampa: normalmente llevará una mano fuerte y tiene la intención de pasar en falso. Si se da la misma situación frente a un oponente con una AF de 1'3, es mucho más probable que no haya ligado y abandone la mano. Cuando la misma jugada la realiza un jugador como una AF de 0'4, no obtienes información de su movimiento (pasar es lo que hace casi siempre este tipo de rivales). Debes separar mentalmente a los jugadores en tres grupos principales: agresividad alta, agresividad media y agresividad baja. Es crucial aprender a adaptar tu juego a cada rival dependiendo en qué grupo lo clasifiques. Teme lo peor cuando un oponente actúa de manera distinta de la que se le supone: el jugador pasivo después del *flop* que apuesta y sube, casi siempre lleva una gran jugada, pudiendo abandonar sin pensártelo. El *ultramaniaco* que pasa y ve durante dos calles, también lleva una gran mano y está esperando sacarte todo lo que pueda. No caigas en su trampa. Todo esto nos conduce al segundo mandamiento:

## Segundo mandamiento: conoce a tu enemigo

“Un leopardo nunca cambia sus manchas”. Este refrán se puede aplicar perfectamente a *microlímites*. Combinada, la trinidad del HUD (VPIP, PFR y AF media) nos dice mucho acerca de un jugador. Los jugadores poco selectivos juegan seleccionando poco sus manos; los jugadores selectivos juegan seleccionando cuidadosamente sus manos. Los jugadores agresivos juegan agresivamente y los pasivos pasivamente. Clasifica a tus oponentes dependiendo de tres factores independientes:

**Selección de manos antes del *flop*:** un jugador poco selectivo antes del *flop* tiene un VPIP por encima del 40% (este porcentaje es una aproximación, pero se ve por dónde van los tiros). Estos rivales pueden llevar cualquier cosa antes del *flop* y, cualquier mano que estés dispuesto a jugar, va a superar a la de su rango. Sin embargo, estate atento después del *flop*, puesto que tu enemigo ha podido ligar en cualquier *flop* que aparezca. Prepárate para jugar con cuidado cuando no tengas una gran mano. Esto no quiere decir que debieras simplemente pasar y ver; por contra, espera ir por delante y apostar con tus manos hechas, pero mantén las apuestas pequeñas e intenta controlar el tamaño del bote. Alternativamente sube poco y mucho antes del *flop* mientras tu mano domine al rango de tu oponente. Su error es jugar demasiadas manos, explótalo castigándole antes del *flop* siempre que vayas por delante.

Por el contrario, un jugador selectivo tiene un VPIP por debajo del 20%. Estos rivales no participan en una mano a no ser que tengan algo que merezca la pena. No van a cometer grandes errores antes del *flop*, y la única forma de obtener ventaja de sus características es robando sus ciegas sin piedad (aunque tendrás que abandonar inmediatamente si te pillan robando y no llevas una mano aceptable).

**Agresividad antes del *flop*:** un jugador se considera pasivo antes del *flop* si tiene un PFR por debajo de una cuarta parte de su VPIP. Esto quiere decir que es una escala variable: mientras

un 10% es pasivo para un jugador de un VPIP del 55%, es agresivo para uno con un VPIP del 15%. Por contra, un jugador se considera agresivo antes del *flop* si tiene un PFR por encima de la mitad de su VPIP. Cuando intentes averiguar la mano que lleva un jugador antes del *flop*, deberías usar su VPIP y PFR para llegar a una conclusión. Imagina que un rival tiene un VPIP del 40% y un PFR del 20% y simplemente ve delante de ti. ¿Qué tipo de manos esperas que lleve? Bien, sabemos que está dispuesto a jugar el 40% de sus manos, el rango de los analizados anteriormente se corresponde con "cualquier pareja, cualquier as, cualquier rey, dos *broadway* cualesquiera, cualesquiera conectores del mismo palo 32s+". Pero, podemos afinar su rango algo más: sabemos que con el 20% de esas manos el villano hubiera subido, y no lo ha hecho. Si asumimos que sube con el 20% de sus mejores manos, el rango de este jugador para subir puede ser algo como "cualquier pareja, dos *broadway* cualesquiera, cualquier as con otra carta del mismo palo". Así que eliminamos esas manos de su rango actual (igual que descartas 72o cuando una roca está en la mano, descartas QQ cuando un maniaco ve). Un rango aproximado en esta situación va a ser la diferencia del rango original del 40% y las mejores 20% manos que hemos señalado, es decir, "cualquier as con otra carta de distinto palo, K9s o peor, K9o o peor, T9s o peor". Este es un rango mucho más sencillo contra el que jugar.

De todos modos, fíjate en las manos que muestra tu oponente en el *showdown*; debes comprobar que la suposición de que sube con el 20% de sus mejores manos es correcta. Si tuvieras un rival *tricky* que viera con el 10% de sus peores y mejores manos y subiera con el 20% restante, la asunción anterior de su rango sería incorrecta, y te encontrarías en problemas por una mala lectura.

Un aspecto importante a tener en cuenta: la gente a menudo ve el VPIP alto de un jugador y concluye que es un idiota poco selectivo. Después, ve su subida y se queda de piedra cuando descubre en el *showdown* que el idiota llevaba los cohetes. Recuerda, si te sube antes del *flop* un 65/5, tiene aproximadamente el mismo rango de manos que un 12/5. No confundas su laxa selección de manos antes del *flop* con un rango mayor del que realmente tiene cuando sube...

**Agresividad después del *flop*:** después del *flop* comienza un nuevo juego. La gente suele cometer el error de asumir que un jugador poco selectivo antes del *flop* lo es también después del mismo, o que uno agresivo antes del *flop* lo es también a partir de éste. Esto sólo se puede descubrir mediante la observación (y por sus estadísticas de AF). Cualquier combinación de estilos de juego antes y después del *flop* es posible, y ninguna especialmente infrecuente. Los verdaderos TA/TA (selectivo-agresivos antes y después del *flop*) y los LP/LP (*calling station* antes y después del *flop*) son solo una forma de oponente.

Otro tipo de jugador muy común es el TA/LA: siempre agresivo y bastante selectivo antes del *flop*, este rival juega tan pocas manos que cuando encuentra algo (CUALQUIER COSA) que esté dispuesto a jugar antes del *flop*, no puede abandonar. Se convierte en un maniaco después del *flop*, basando sus ganancias en el *fold equity* y en su mejor rango inicial de manos. Otro tipo de jugador frecuente es el TP/TA: se transforma de una roca pasiva antes del *flop* a un mono agresivo tras el mismo. Si no liga, están fuera de la mano, pero si lo hacen, van a pegar en cada calle e intentar llegar *all in* al *showdown*. Menos común en *microlímites*, pero más frecuentes conforme se sube de nivel (y mortalmente peligrosos cuando son buenos) son los LP/TA: este tipo de jugador es un completo idiota *calling station* antes del *flop*. Normalmente tendrán

números entre 75/11 y 68/6. ¡No te dejes engañar! Es un ardid. Estos oponentes se meten en tantos botes como puedan y lo más barato que puedan, y tras el flop juegan a PÓQUER. Abandonarán una gran parte de las veces en el flop, gastando 1BB, pero cuando ligen, serán astutos como el diablo y sólidos, sólidos, sólidos. Se transforman en modo agresivo, apostando increíblemente fuerte confiando en que jugadores TAG despistados les vean con poca cosa porque: "¡Oye! Este idiota es un 72/7, mi TP3K (*top pair 3rd kicker*) tiene superado su rango de manos". Ellos limpian más TAG que tú y yo podamos algún día soñar, porque su imagen lleva a los TAG a volverse locos con sus buenos movimientos después del *flop*.

Así que la regla de oro es ésta: después del *flop* se inicia un nuevo juego; espera que la gente juegue un estilo diferente antes y después del *flop*, e intenta averiguar rápido cuál de los dos estilos juegan en cada situación.

A partir de aquí, una vez que estamos en el *flop* y calles posteriores, necesitamos usar la AF media y la selección después del *flop* para decidir qué llevan los rivales, afinando nuestro rango original basado en su juego antes del *flop*. Esto nos lleva al tercer mandamiento (para el próximo día):

## Tercer mandamiento: conoce la mesa

Los *flops* tienen diferentes "texturas", provocando más o menos miedo dependiendo de las cartas que tú lleves y del rango de tus oponentes. Y lo que tiene mayor importancia: distintos jugadores actúan de manera diferente ante las posibles texturas que conforman las cartas sobre la mesa. En una mesa llena de proyectos, si un jugador agresivo y poco selectivo se limita a pasar y ver, es bastante probable que lleve la mejor jugada posible (o casi), pero si un jugador pasivo y poco selectivo actúa de la misma forma, es bastante probable que lleve... bueno, en realidad puede llevar cualquier cosa. ¿Qué influye en la textura de una mesa? Para responder, empecemos con el *flop*:

**Color:** los *flops* pueden ser "arco iris" (los tres palos de las cartas distintos), aquellos con dos cartas del mismo palo y la otra de uno diferente o monocromos (las tres cartas de distinto palo). Cuantas más cartas haya del mismo palo, mejor tendrá que ser la mano con la que la mayoría de rivales estarán dispuestos a ver. Sin embargo, hay que destacar que muchos jugadores *hiperagresivos* estarán más dispuestos a apostar, pasar en falso o "flotar" (ver simplemente en el *flop* con la intención de llevarse el bote en el *turn*) de farol o semifarol (con un proyecto) en este tipo de *flops*. Si eres el primero en actuar, puedes robar a menudo estos botes con una apuesta razonablemente pequeña (2/3 del bote); si te ven, ¡ten cuidado con el proyecto de color!

Ahora una de matemáticas: pongamos que el *flop* viene con 3 picas y no tienes ninguna en tu mano. La probabilidad de que tu único rival haya conseguido color es del 3'3% y de que tenga un proyecto de color son del 15'8%. Si tienes una mano sólida (por ejemplo, TPTK), ¡NO TE ASUSTES Y EMPIECES SIMPLEMENTE A VER! Apuesta de cara y protégete contra el proyecto que es 4'75 veces más probable que el color ya hecho que te superaría.

Además, si tu oponente tiene la segunda mejor mano, será más propenso a pagar una apuesta en un *flop* monocromo que en uno donde en el *turn* haya cuatro picas (asumiendo que no tiene ninguna). Apuesta mientras tu mano sea la mejor y haz que pague caro intentar y lograr superarte en las siguientes calles. Más matemáticas: si en la mesa hay tres picas y tienes una en la mano, la probabilidad de que tu rival tenga 2 picas en su mano baja hasta el 2'6%, y las de que tenga un proyecto hasta el 14'4%, así que la probabilidad de que tenga un proyecto es ahora 5'6 veces mayor que la que tenga el color hecho. ¡Apuesta y protégete!

**Conexión:** este término se refiere a cuántas cartas para completar una posible escalera hay sobre la mesa. Un *flop* monocromo JT9 es MUCHO más peligroso que uno J72 también monocromo. Estate siempre alerta ante posibles proyectos de escalera (son una mina de oro para los buenos jugadores de póquer porque mucha gente no se fija en ellos). Si por ejemplo el *flop* viene AKQ, es muy probable que el jugador que lleva JTs se lleve el *stack* del rival que tiene AK.

Cuando la mesa está conectada, debes vigilar dos opciones muy distintas pero muy posibles: tu oponente puede llevar doble pareja o un proyecto a dos puntas. A menudo, la doble pareja es la situación más preocupante, porque tu mano hecha pero débil tiene muy pocas posibilidades de mejorar y superarla. Un proyecto de escalera se puede convertir en un cañón insuperable, pero se tiene que conseguir AÚN ligando otra carta. La doble pareja, por el contrario, ya está hecha. En *microlímites*, muchos jugadores juegan los proyectos de manera pasiva, pasando y viendo con la esperanza de mejorar y, sin embargo, juegan de manera agresiva con doble pareja. Tus rivales más agresivos apostarán fuerte en ambas situaciones. Cuando un jugador te contraataca en una mesa fuertemente conectada, debes decidir si está persiguiendo un proyecto o ya ha ligado una gran mano. A partir de tu lectura, procederás en función a la fuerza de tu mano en relación al rango que creas más probable para tu oponente.

De forma parecida a en una mesa con posibilidad de color, una conectada se puede usar con frecuencia para realizar grandes faroles o *semifaroles*. Pongamos que un rival 30/11/3 sube antes del *flop* desde MP y tú ves con posición llevando 33. Solo estáis los dos en la mano; el *flop* sale 765. Éste es un *flop* REALMENTE bueno para atacar de manera agresiva: teniendo en cuenta las estadísticas de tu oponente, su subida significa cartas altas (*ovc*) un mayor porcentaje de lo normal, así que la probabilidad de que no haya ligado nada es también más alta de lo normal. Subir en el *flop* o flotar puede tener un gran valor para ti. En este análisis estoy ignorando completamente la escalera interna (no tiene prácticamente valor porque es bastante improbable que se complete y, asimismo, bastante improbable que pague mucho mientras tenga la mejor mano). No, lo que estoy diciendo, es que este *flop* es bueno para ti porque es bastante improbable que haya mejorado la mano de tu rival. Meter presión con fuerza debería hacerte ganar este bote bastante a menudo sin llegar al *showdown* (NT: Ojo en *microlímites* con los jugadores que suben parejas bajas y los que no se saben tirar parejas medias en este tipo de *flops* por mucho que subas).

**El valor de las cartas altas:** a tus rivales les encanta jugar cartas altas. Seguro que ya has dejado de ver subidas con KJo y A9o (porque, lo has hecho, ¿verdad?), pero ellos no. Jugar estas manos que están dominadas con facilidad le saldrá muy caro a tus rivales despistados, pero ten presente esta regla general: un *flop* lleno de cartas altas es mucho más probable que

haya mejorado a tus rivales que uno que apenas las tenga. Si un As cae en un bote con múltiples jugadores y no tengo al menos AQ, normalmente doy la mano por perdida. No hay cosa que les guste más a los rivales que jugar ases (un As con cualquier otra carta), y cuando uno caiga sobre la mesa, se quedarán enganchados a ellos como si los ases estuvieran hechos de oro macizo. Lo que es aún más grave, una pareja de ases con *kicker* J o peor va a encontrarse en serios problemas a no ser que empareje también el *kicker*. Fíjate en esta situación:

Pongamos que tienes AJ en una mesa con un As. La siguiente carta más alta es una T. Si algún otro jugador tiene un As, ¿Qué probabilidad tiene su mano de batirte? Bien, obviamente AK y AQ te tienen superado por el *kicker*, y el improbable AA te tiene machacado. Sin embargo, hay otros CUATRO ases que te superan (aquellos que han logrado doble pareja). Eso quiere decir que vas por delante casi con la misma frecuencia que la que vas por detrás, ¡y eso simplemente asumiendo que tu rival "solo" tiene un As! Añades las otras dobles parejas y tríos posibles, y tu mano ganará en el *showdown* menos de la mitad de las veces.

Lo que es aún peor, muchos oponentes comprenderán que están batidos y tirarán sus ases con *kickers* bajos, pero no abandonarán con ninguna mano que te tenga superado. Si de alguna forma logras crear un gran bote, es MUCHO más probable que vayas por detrás. En mesa corta, actúa con precaución en mesas con un As como carta más alta, incluso aunque lleves uno. Las mesas con Rey como carta más alta también son bastante peligrosas, porque los rivales menos selectivos jugarán muchos reyes, especialmente con otra carta del mismo palo. Reinas y Jotas son menos peligrosas como la carta alta de un jugador, pero MUY a temer como su carta baja. Alguien dispuesto a jugar KJo antes del *flop* no va a tirar prácticamente nunca una mano en un *flop* cuya carta más alta sea una J.

Resumiendo, la probabilidad de que a tu rival no le haya favorecido la mesa es muy alta si son cartas bajas, y mucho menor si son cartas altas. Esto es especialmente cierto si en la mesa hay más de UNA carta alta. Una excepción importante a esta regla: si has SUBIDO antes del *flop*, no abandones la mano si en el *flop* cae una carta alta, especialmente si es un As. Es una gran oportunidad de robar el bote. Estadísticamente hablando, cualquier rival al que te podrías enfrentar tiene menos del 50% de probabilidades de tener un As, pero si tú apuestas, asumiré que tú SÍ lo tienes. Una apuesta de continuación estándar te hará ganar el bote la mayor parte de las veces. Si te contraatacan, abandona y a por la siguiente mano.

**Mesa emparejada:** normalmente, una mesa con dos cartas iguales es un motivo de alegría. ¿Por qué? Porque en una mesa sin emparejar, hay 9 cartas distintas que podrían dar una pareja a un rival. Sin embargo, en una mesa EMPAREJADA, ese número baja hasta 5 cartas. Dicho de otra manera, es casi un 50% menos probable que un oponente tenga una mano suficientemente buena como para poder continuar. Deberías usar esto en su contra si es razonable hacerlo. Por ejemplo, ten presente que, si viste antes del *flop* y la mesa es AAK, puedes normalmente pasar tirar tus cartas porque tu rival no se va a creer que tengas algo decente. Sin embargo, si subiste antes del *flop* y en la mesa cae 884, una apuesta en un bote contra un solo jugador es prácticamente OBLIGATORIA: tu rival se dará cuenta de que no ha ligado, asumirá que llevas una pareja de mano, y se tirará más a menudo que frente a una apuesta de continuación típica.

Las mesas emparejadas son perfectas para continuar con la agresividad mostrada antes del *flop*. Por otro lado, ten en cuenta que los jugadores más agresivos saben todo esto, así que si por casualidad estás en un bote en el que otro subió, el *flop* viene emparejado y tienes una gran mano oculta, considera seriamente jugar despacio el *flop*, por ejemplo pasando en falso o incluso pasando y viendo en el *flop*, y pasando y subiendo en el *turn*. Tus rivales más agresivos harán una apuesta de continuación muy a menudo y, es entonces cuando puedes tirarte un farol y ganar así un bote mayor al que hubieras ganado de otra forma. Obviamente, esta jugada es depende específicamente de tu oponente, pero mantén tus ojos bien abiertos para detectar y aprovechar estas situaciones.

En el *turn* y en el *river*, también influyen aspectos relativos a los descritos en los puntos anteriores definiendo la "textura" de la mesa. Como regla general, un rival selectivo seguirá en una mesa *wet* (altamente coordinada) cuando lleve una mano o un proyecto fuerte, pero uno poco selectivo puede hacerlo con tan poco como TP. Un oponente agresivo puede apostar en mesas *wets* con un proyecto, un proyecto combinado (escalera y color), una pareja más proyecto, e incluso apostar de farol total. Si un rival pasivo apuesta en este tipo de mesas normalmente es porque tiene una gran mano (es raro que un jugador de este tipo apueste proyectos). Ahora, para empezar a juntar todo lo explicado, pasemos a la siguiente regla:

## Cuarto mandamiento: conoce su historial de manos

Lo que se estudia en este mandamiento es cómo se ha jugado una mano en concreto: ¿Quién ha apostado, en qué momento y cuánto? Empieza a buscar patrones de apuestas, puesto que diferentes jugadores tienen diferentes patrones. Unos conceptos generales:

**Pasar en falso:** cuando un rival pasa en falso, está diciendo que su mano es extraordinariamente fuerte. Sabe que estás apostando y no le importa. Es más, estaba lo suficientemente seguro de su mano como para arriesgarse a que pasaras detrás de él con el objetivo de conseguir que más dinero acabara en el bote. Este tipo de apuestas normalmente quieren decir una de estas tres cosas: o tu oponente tiene un cañón y lo ha jugado despacio en alguna calle anterior, o la última carta le ayudó de alguna manera, o está faroleando en una situación donde piensa que te puede asustar y sacar de la mano.

Como regla general, créete si un pasivo pasa en falso. Del todo. Si no tienes una GRAN mano (y digo GRAN con todas las letras mayúsculas) deberías abandonar ante su subida. La gente pregunta a menudo: ¿puedo escaparme alguna vez de la pareja ases repartida de mano? Ésta sería una situación donde no quedarse enganchado a ellos resultaría sencillo. Otra regla general es que cuanto más agresivo sea un jugador, más probable es que pasar en falso sea un farol. Me atrevería a afirmar que hasta que un rival no tenga un factor de agresividad de, al menos 2, no deberías preocuparte demasiado por que pase en falso de *semifarol*; y hasta que no tenga 4, de un farol (NT: quizás es un poco alta esta cifra, yo la bajaría un poco).

Muchos jugadores ponen enseguida a un rival en un farol cuando pasa en falso; creo que esta situación es bastante más infrecuente de lo que la gente piensa. Un apunte a este comentario: es mucho más probable que pasar en falso en el *flop* signifique un farol o una mano débil que

en CUALQUIER otra calle. En el *flop*, un jugador seguirá a menudo la estrategia de pasar en falso ante otro que realice una apuesta de continuación con frecuencia, incluso con manos como pareja más baja sin *kicker*, porque saben que ese rival muchas veces no tendrá nada de nada. Así que: pasar en falso en el *flop* normalmente significa: “Puedo ganar a carta alta As”, pero pasar en falso en una calle posterior normalmente significa: “Puedo GANARTE”.

**Pasar y ver:** esta jugada depende mucho del jugador al que te enfrentes. Contra un *calling station* pasivo significa: “tengo dos cartas. ¡Mira! Las picas son bonitas. Me gusta la tarta” (leerlo con voz de Forrest Gump). Contra un jugador selectivo y moderadamente agresivo, a menudo significa: “tengo un proyecto”. Contra un jugador muy agresivo suele significar: “tengo un cañón y voy a dejar que me apuestes hasta sangrarte como a un cerdo en una matacía”. Pasar y ver es un movimiento precursor de pasar en falso en calles posteriores de jugadores muy agresivos; si es realizado por jugadores muy pasivos, solo preceden a más pasar y ver.

**Apostar de cara:** una apuesta de cara se da cuando alguien que no ha llevado la iniciativa apostando en calles anteriores, realiza una apuesta inesperada. Por ejemplo, si un jugador ve tu subida antes del *flop* y te apuesta en el *flop*, eso es una apuesta de cara. Del mismo modo, si un jugador ve tu apuesta en el *flop* y te apuesta en el *turn*, eso también es una apuesta de cara. A estas alturas, una apuesta de cara debería interpretarse como si tu rival dijera: “esa carta me ha ayudado”. Cuanto más pasivo sea un oponente, más directa es esta interpretación. Cuando un jugador pasivo apuesta ante una carta que completa una posible escalera, o la cuarta carta del mismo palo, o se dobla la mesa, o cualquier carta que haya podido buscar, deberías pensar que esa carta le ha ayudado y que ahora está apostando por valor. Desde luego, la fuerza de su mano está aún por ver, pero esa carta ha mejorado su mano con seguridad. No esperes que eso signifique que sea la mejor jugada: he visto jugadores pasivos que apostaban el cuarto corazón... porque les daba una doble pareja.

Por el contrario, a los jugadores muy agresivos les encanta apostar de cara cuando aparecen cartas peligrosas. Es un farol más barato que pasar en falso pero funciona solo de vez en cuando en estos niveles, y muchos jugadores agresivos intentarán aprovechar un As en el *turn*, o la tercera o cuarta carta de un palo, o una mesa emparejada para intentar robar el bote. Estate alerta ante esa jugada.

**Pasar cuando no se espera:** un jugador que ha estado apostando continuamente durante la mano, de repente empieza a pasar. ¿Qué significa esto? Bueno, una interpretación obvia es que ha estado faroleando todo el tiempo y que ha decidido abandonar la mano. La mayoría de jugadores son los suficientemente directos como para pensar que éste es el caso. Contra un rival moderadamente agresivo, ésta será una buena oportunidad para apostar con dos cartas cualesquiera, porque tu *folding equity* estará por la nubes. Otra situación frecuente es cuando un jugador tiene una mano decente en el *flop* (por ejemplo TP en una mesa con carta alta T) y echa el freno ante una K en el *turn*. Está preocupado por el par superior y por eso ha dejado de apostar. No significa que vaya a abandonar; algunos jugadores pasan de apostar/subir a pasar/ver hasta el *showdown*. Sin embargo, cuando un jugador agresivo deja de serlo, suele ser una señal de que tu situación no es tan buena como pensabas que era. Cuídate de los oponentes *hiperagresivos* que pasan cuando no era lógico que lo hicieran, ESPECIALMENTE si

pasan/ven ante una carta peligrosa. Por algún motivo, estos jugadores se han grabado a fuego la filosofía "fuerte = débil, débil = fuerte", y apostarán a menudo con muy poco o sin nada pero jugarán despacio en el mismo momento en el que ligan una mano. Vigila con atención a tus rivales para comprobar si pasar en el *turn* significa normalmente que abandonan o que están intentando atraparte en una trampa.

**Apostar-ver-apostar:** una táctica para las tres calles aparentemente extraña pero bastante común es la de: "apostar en el *flop*, pasar con posición en el *turn*, apostar en el *river*" cuando el rival ha pasado/visto todo el tiempo. Contra un rival agresivo, esa apuesta en el *river* es, con frecuencia, lo que se conoce como "farol desesperado". La mano no tiene ningún valor en el *showdown*, así que el villano apuesta con la esperanza de que tires la mejor mano. Como no has mostrado ninguna fuerza a lo largo de la mano, piensan que tienen un gran *folding equity* (lo que es verdad), y que lanzan un ataque en un último esfuerzo para llevarse el bote. Sin embargo, hay que fijarse bien en la textura de la mesa.

Otro razonamiento frecuente ante esta táctica es que la apuesta del *flop* fue sin nada, el *turn* le dio al rival un proyecto, y el *river* lo completó o no. Si un proyecto obvio se completó al final, tendrías que tener una lectura definida de tu oponente para saber si puede ser un farol o no. Ver contra ciertos rivales tendrá una expectativa muy positiva incluso con la pareja más baja; contra otros tendrá una expectativa muy negativa sin una gran mano. Como siempre, observa a tus rivales y anota qué significan sus movimientos.

Nuestro quinto y último mandamiento recoge todo lo visto hasta ahora:

## Quinto mandamiento: conoce tu imagen

La "imagen" es cómo te perciben los otros jugadores de la mesa. Contra algunos oponentes, éste será el mandamiento más importante. Contra otros, no importará en absoluto. Depende por completo de lo observantes que sean tus rivales. ¿Cómo empezamos a descubrir nuestra imagen?

**Preocúpate solo de tu imagen con los pensadores del segundo nivel:** para algunos de vosotros ésta es la primera reflexión en el tercer nivel de pensamiento. El primer nivel de pensamiento es preguntarse: ¿Cuál es mi mano? El segundo nivel de pensamiento es preguntarse: ¿Cuál es la mano de mi oponente? El tercer nivel de pensamiento es preguntarse: ¿Qué mano piensa mi oponente que tengo? Obviamente, el tercer nivel de pensamiento es irrelevante ante un pensador del primer nivel. Sin embargo, la mayoría de rivales harán al menos algún mínimo esfuerzo para adivinar tu mano, así que contra tus mejores rivales entender tu imagen será muy importante. Si tienes un idiota integral que solo se fija en su mano mientras juega, no te preocupes por tu imagen (simplemente estarás perdiendo tu tiempo y malgastando tu esfuerzo en balde).

**Tus cartas solo influyen en tu imagen cuando las MUESTRAS:** en las últimas cinco manos has tenido AA, KQ (ligado set en el *flop*), QQ, JT (ligado escalera) y 55 (ligado trío). Has ganado las cinco manos antes de la *showdown* y nunca muestras tus manos a no ser que estés obligado a ello. Reconoce que tu imagen en la mesa es actualmente una puta mierda. Sí, tenías muy

buenas manos. Seguro que ibas por delante. Desde luego, eres selectivo en la elección de tus manos de inicio. Nada de eso importa. Todo lo que han visto tus rivales es a ti subiendo y apostando cada mano. Dudan de ti, y rápidamente van a hartarse de tu juego y empezar a buscarte. Ahora NO es el momento de hacer virguerías con QJs o 33 (es el momento de jugar póquer directo, selectivo y aseado cómo tú sabes hacerlo). Al contrario, si cada una de esas cinco manos llegó al *showdown* y mostraste tus potentes manos ganadoras, tu *folding equity* será mayor de lo normal, porque la gente empezará a creer que no te metes en una mano a no ser que tengas las de ganar. Ten presente esto.

**La historia reciente importa más que la antigua:** pocos rivales tienen Poker Tracker (NT: en NL50 la mayoría lo usan, y en NL25 seguro que unos cuantos). En consecuencia, la imagen que tienen de ti vendrá determinada por sus observaciones personales. La mayor parte de la gente tiene una memoria relativamente corta, así que céntrate principalmente en las últimas dos órbitas. Si la imagen que tienes en la mesa ha caído en picado y te han pillado varios faroles seguidos, sé más selectivo y no juegues durante las dos próximas órbitas (en tan poco tiempo habrás reconstruido la mayor parte de tu imagen en la mesa y podrás volver a hacer tus sucias gurrerías). Por el contrario, si has estado jugando durante 3 horas un estilo 12/8 pero has participado en 10 de las últimas 12 manos, tus rivales te verán como un maniaco, y jugarán contra ti con todo tipo de manos. Es la historia reciente la que cuenta, así que recuerda qué imagen has mostrado principalmente durante las dos últimas órbitas.

**La historia personal importa más que la de la mesa:** un jugador puede no recordar que faroleaste desde la posición 3 cinco veces seguidas cuando él no estaba en la mano, pero SÍ recordará que LE faroleaste hace una hora y media. La gente tiene mucha más memoria para las manos en las que participaron. Si le has robado la ciega grande a un jugador tres veces en las últimas cuatro órbitas, va a darse cuenta y contraatacarte con cualquier mano razonablemente fuerte. Tu *folding equity* de robo será particularmente baja contra ÉL, pero no lo será respecto al resto de jugadores en la mesa.

**Los rivales asumirán normalmente que tus tácticas significan siempre lo mismo:** si apuestas 3/4 del bote en una carta peligrosa en el *river* con el color más alto, entonces la siguiente vez que estés en una mano contra un rival y caiga en el *river* la tercera carta del mismo palo (pero no tienes el color), ¡apuesta 3/4 del bote! Tu *folding equity* será enorme. Si por el contrario, la tercera carta del palo SÍ te ayudó, apuesta una cantidad diferente (envidia, apuesta medio bote o cualquier otra cosa). Cuando quieres que te vean, no hagas lo que hiciste la última vez que te vio con la mejor mano. Cuando quieres que se tiren, haz exactamente lo mismo a lo que hiciste cuando te vio con la mejor mano. La gente recuerda estas cosas.

## Conclusiones

Soy consciente de que este artículo es incluso más largo que los que suelo escribir, pero la lectura de manos es un concepto esquivo, subjetivo, complicado y siempre cambiante. Espero que este material te ayude a hacer un mejor trabajo en cuanto a leer manos durante el juego se refiere. A pesar de lo largo y detallado que es el mensaje, solo te estoy mostrando aquí la punta del iceberg. Experimentar y estudiar te ayudarán a comprender el resto.

TODOS ESTOS ARTÍCULOS Y ALGUNO MÁS SE PUEDEN ENCONTRAR EN:

[NO LIMITS LOSER](http://NOLIMITSLOSER.BLOGSPOT.COM/) [HTTP://NOLIMITSLOSER.BLOGSPOT.COM/](http://NOLIMITSLOSER.BLOGSPOT.COM/)

[PÓQUER YO LO VALGO](http://SPAINFULL.BLOGSPOT.COM/) [HTTP://SPAINFULL.BLOGSPOT.COM/](http://SPAINFULL.BLOGSPOT.COM/)