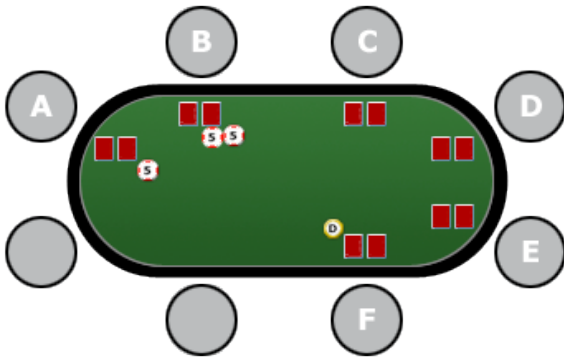


BREVE GUÍA DEL TEXAS HOLD'EM

PRINCIPIOS GENERALES

Texas Hold'em es un juego de póker descubierto con cartas comunes y por ello algunas cartas se reparten boca arriba en medio de la mesa y pueden ser utilizadas por todos los jugadores. A cada jugador se le reparten dos cartas boca abajo o cartas ocultas las cuales podrá combinar con las cinco cartas comunes descubiertas en la mesa para formar la mejor mano posible de cinco cartas.

A la última persona a la que se le reparte se le considera repartidor y se le marca con un botón de repartidor. Al final de la mano, el botón se pasa en dirección de las agujas del reloj al siguiente jugador.



COLOCANDO LOS BLINDS

La mayoría de las manos de póker comienzan con algún tipo de apuesta forzosa. Esto se hace con el fin de garantizar la acción en cada mano. El Hold'Em se juega con dos blinds (una apuesta que se realiza antes de recibir las cartas ocultas). Los dos jugadores a la izquierda del repartidor comienzan apostando los blinds. El primer jugador se encarga de poner el blind pequeño o small blind y el segundo jugador apuesta el blind grande o big blind. El big blind es siempre la apuesta mínima en la mesa y el small blind es la mitad.

Durante una ronda de apuestas, cada jugador realiza una de las siguientes acciones cuando le llega su turno:

Apostar:	Poner dinero en el bote
Ver:	Igualar la apuesta de otro jugador
Pasar:	Renunciar a las cartas y la posibilidad de ganar el bote
Reservarse:	No emprender ninguna acción (si no hay ninguna apuesta en juego)
Subir/Raise:	Subir la apuesta de otro jugador
Subir más/Re-raise:	Incrementar la subida de otro jugador

PRIMERA MANO: EL PRE-FLOP. REPARTO DE CARTAS.

Cuando se apuestan los blinds, el repartidor distribuye dos cartas a cada jugador en el sentido de las agujas del reloj. Las dos cartas se denominan "cartas ocultas" o "cartas de bolsillo" (pocket cards). Tras el reparto, los jugadores deciden si quieren apostar. Comienza la persona sentada después del big blind. En la primera ronda uno no puede "reservarse", pero si que puede

realizar las siguientes acciones: apostar, ver, subir o pasar. Todos los jugadores tienen que igualar la cantidad para continuar. Si un jugador sube la apuesta, los otros jugadores tienen la opción de ver o aumentar la subida. También pueden pasar (retirarse de la ronda).

SEGUNDA RONDA: EL "FLOP"

El repartidor coloca tres cartas descubiertas sobre la mesa. Esto se denomina "flop". Estas tres cartas son comunes y se pueden combinar con las dos cartas de bolsillo que tiene cada jugador en su mano.

A continuación, se da comienzo a la segunda ronda de apuestas. El primer jugador a la izquierda del repartidor es el que se encarga de abrir la ronda de apuestas. Puede realizar las siguientes acciones: reservarse, apostar/subir, ver o pasar.

Todos los jugadores deben poner la misma cantidad de dinero en el bote o pasar antes del final de la ronda.

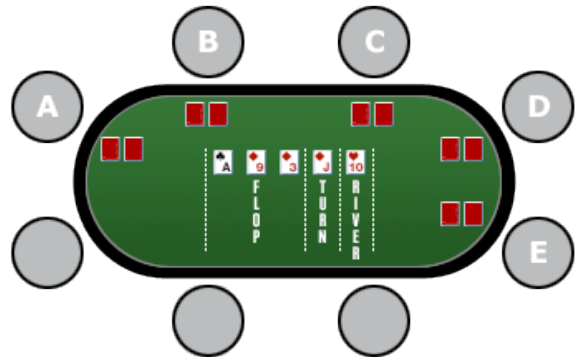
Se aplican las mismas reglas tanto para las apuestas como para las subidas en las rondas siguientes.

TERCERA RONDA: EL "TURN" (CUARTA CARTA)

El repartidor muestra la cuarta carta común en la mesa de tal manera, que todos los jugadores tengan seis cartas que combinar para formar la mejor mano de cinco cartas posible. A continuación comienza la ronda de apuestas.

CUARTA Y ÚLTIMA RONDA: EL "RIVER" (QUINTA CARTA)

Se muestra la quinta y última carta común descubierta en la mesa. A continuación comienza la ronda de apuestas



EL RECUENTO

Se pueden utilizar cinco de las siete cartas en total. Esto significa que cada jugador puede formar la mejor mano de cinco cartas posible a partir de sus dos cartas ocultas y las cinco cartas comunes que hay en la mesa. No es obligatorio utilizar las cartas ocultas si no se usa. Puede jugar "con la mesa" si la mejor mano posible está allí. Finalmente, los otros jugadores descubren sus cartas a continuación y se determina al ganador.

Si un jugador muestra sus cartas y usted no puede mejorarlas, puede elegir entre mostrar sus cartas o no.

BREVE GUÍA DEL TEXAS HOLD'EM

RÁNKING DE MANOS



1. **Escalera real:** es la mano más alta en el póker. Consiste en AKQJT (T=10) del mismo palo. Como todos los palos tienen el mismo valor, todas las escaleras reales son de igual valor.



2. **Escalera de color:** cinco cartas consecutivas del mismo palo. Un ejemplo sería: 76543 de corazones. El as puede hacer también de carta baja en la mano 5432A, que es la escalera de color más baja.



3. **Póker:** cuatro cartas del mismo valor acompañadas por un "kicker" o carta no emparejada. Por ejemplo: 44442. Según el rango de cuartetos, una mano de 44442 gana a una de 3333R.



4. **Full:** tres cartas del mismo valor, más una pareja de distinto valor, tales como 777JJ. Se valora según la fortaleza del trío, por lo que un 44422 gana a 333AA.



5. **Color:** cinco cartas del mismo palo como AJ942 de corazones. Se valora según la carta más alta, luego la siguiente, y así sucesivamente. Por consiguiente, un color de AJ942 gana a uno de AJ876. Los palos no sirven para deshacer empates.



6. **Escalera:** cinco cartas en orden consecutivo pero de diferentes palos, como por ejemplo 76543 de diferentes palos. El as puede funcionar tanto de carta alta como de carta baja en las combinaciones AKQJT y 5432A.



7. **Trío:** tres cartas del mismo valor más dos kicker no emparejados como KKK84. De acuerdo con lo explicado anteriormente, una mano de KKK84 gana a una de QQQAK, pero QQQAK gana a QQQA7.



8. **Dobles parejas:** dos parejas de diferentes palos más un kicker de un tercer palo, como por ejemplo KK449. Se valora según la pareja más alta, luego por la pareja más baja y se finaliza con el kicker, de tal manera que KK449 gana a QQJJA, KK22Q y KK445.



9. **Pareja:** dos cartas del mismo valor más tres cartas no emparejadas o kickers de distinto rango como por ejemplo, AAK53. Se valora según la pareja, seguido de los kickers de mayor a menor, de tal manera que AAK53 gana a AAK52.



10. **Carta alta:** cualquier mano que no pueda ser catalogada como una de las manos anteriormente explicadas. Por ejemplo, un KJ542 de diversos palos. Se valora según la carta más alta, seguida de la segunda carta más alta y así sucesivamente.

Los palos no se utilizan para deshacer empates, ni se utilizan cartas más allá de las cinco cartas permitidas. Sólo se comparan las mejores cinco cartas de cada mano en el recuento. En caso de empate, se reparte el bote a partes iguales entre las manos ganadoras.

ABREVIATURAS DE CHAT PARA PÓKER ONLINE

nh	Nice hand (buena mano)
vnh	Very nice hand (muy buena mano)
gg	Good going (que te vaya bien)
lol	Laugh out loud (reírse a carcajadas)
ty	Thank you (gracias)
wp	Well played (buena jugada)

ALGUNAS PROBABILIDADES

- **Color (todas las cartas del mismo palo):** si tiene cuatro cartas de un palo, la posibilidad de formar color en el turn o en el river es del 35,0%.
- **Escalera abierta (por ejemplo, un 5678 donde necesitaría un 4 o un 9):** la posibilidad de formar una escalera en el turn o en el river es del 31,5%.
- **Escalera interna (por ejemplo, un 4578 donde necesitaría un 6):** la posibilidad de formar una escalera en el turn o en el river es del 16,5%.
- **Trío (trips):** la posibilidad de obtener un trío en el turn o en el river si tiene una pareja en el flop es del 8,4%.

VALOR DE LA MANO INICIAL

Sus dos cartas de bolsillo, también llamadas cartas ocultas, son lo único que diferencia su mano de la de los demás jugadores. Por eso es fundamental aprender cómo jugarlas. Por ejemplo, una combinación AA (as-as) tendrá más opciones de ganar que una combinación 7-3. Juegue con las buenas manos iniciales, pase con las malas. Las combinaciones se pueden convertir en buenas o malas (y viceversa) dependiendo de la posición que ocupe en el juego. Véase "posición en la mano" más abajo.

A continuación podrá ver una lista con las 20 mejores manos iniciales (la "s" significa "suited" o "del mismo palo", dado que es mejor que ambas cartas ocultas sean del mismo palo que de diferentes palos).

01. AA	11. ATs
02. KK	12. KJs
03. QQ	13. AQ
04. JJ	14. 99
05. AKs	15. QJs
06. TT	16. KTs
07. AQs	17. 88
08. AJs	18. QTs
09. AK	19. A9s
10. KQs	20. AJ

POSICIÓN EN LA MANO

En una mano de póker, estar situado en una de las "últimas posiciones" es de gran ventaja. En estas posiciones, usted puede ver los movimientos de sus oponentes antes de realizar el suyo. Para ser un buen jugador, tendrá que aprender a sacar provecho de la ventaja de jugar en las últimas posiciones.

PASAR

No importa en qué ronda de apuestas se encuentre, si no tiene nada y no puede aspirar a formar ninguna mano, pase de inmediato, a no ser de que quiera echarse un buen farol, por supuesto.

¿Quiere usted aprender más?

¡Diríjase a www.pokerroom.com/es/pokerschool para más consejos de utilidad, estrategias y guías para otros juegos!