Phil Gordon con Anders Taylor

El libro de oro del poker

Lecciones avanzadas para dominar el poker 2.0

Traducción del inglés *Fran Medina*

la esfera⊕de los libros

INTRODUCCIÓN

o me canso de repetirlo: el poker es un juego muy difícil. Hace seis años publiqué *El libro verde del poker** y, desde entonces, el juego ha cambiado considerablemente. El predominio y la importancia del poker *online* han sido el motor de la mayoría de estos cambios. El *Pot Limit Omaha (PLO)* se ha convertido en el juego favorito de los niveles más altos. Los jugadores son más agresivos, las partidas más imprevisibles y las decisiones más duras. Con todo eso en mente, creo que es hora de reexaminar el juego desde los cimientos con una actualización de *El libro verde del poker*. Para escribir este libro he tenido que hacer introspección y estudiar mi propio juego con ojo crítico. En muchos aspectos, el «nuevo poker» me ha pasado de largo como un destello. A mis cuarenta y tantos, soy un anciano en el mundo del poker. Los chavales son los que mandan ahora. Entre 2008 y 2010, treinta y seis jugadores llegaron a la mesa final del evento principal de las *World Series of Poker*. Veinticuatro de ellos tenían menos de treinta años, y

^{*} La Esfera de los Libros, Madrid, 2011.

doce de esos veinticuatro tenían veinticinco o menos. Estos chavales son buenos.

Para ofrecer a mis lectores el mejor conocimiento posible, sabía que tenía que volver a aprender el juego por completo. Y para ello necesitaba ayuda. Afortunadamente, fue relativamente fácil conseguirla. Estoy en deuda con mis amigos y mentores Anders Taylor, Phil Galfond, Annette Obrestad, Daniel Cates y Austin Schaff. Ellos son los que me han proporcionado el conocimiento y el ímpetu necesario para escribir este libro. Con su ayuda, mi objetivo es facilitar tu aprendizaje. Si no has leído o estudiado *El libro negro*, *El libro verde* o *El libro azul*,* te recomiendo que lo hagas antes de enfrentarte a este material más complejo, pues los fundamentos que se describen en esos libros te serán de gran ayuda en este nuevo ecosistema del poker.

Comenzaremos con los fundamentos del poker 2.0. Examinaremos algunos conceptos y principios matemáticos que sustentan la nueva teoría del poker: rango, combinatoria y valor esperado. Para las mentes matemáticas, la mayoría de este material será sencillo. Para otros, será un auténtico desafío, pero el esfuerzo valdrá la pena.

A continuación, te presentaré las herramientas básicas del jugador de poker moderno. Los *Heads Up Displays (HUD)* son el mayor avance. Saber utilizarlos apropiadamente hará que tu juego dé un salto de calidad casi inmediato. También te enseñaré a utilizar herramientas de simulación de rangos de forma efectiva. Estos nuevos modelos informáticos son esenciales en el poker de hoy en día.

Reexaminaremos el *No Limit Hold'em*, abordando tanto las partidas de *cash* como los torneos con rigor y detalle. Las estrategias de antaño han sido sustituidas por nuevos procesos mentales, líneas de juego y conocimientos. Hazte a la idea de que esta sección es *El libro verde del*

^{*} El único traducido al español es El libro verde, como hemos indicado.

poker versión 2.0. (Nota: cuando tengas dudas entre El libro verde del poker y El libro de oro del poker, utiliza este último).

En la siguiente sección, nos sumergiremos en el *Pot Limit Omaha*, el nuevo juego favorito para la mayoría de partidas de *cash* de niveles altos. El *PLO* va a todo trapo, con enormes vuelcos en la banca y una estrategia propia. Todavía estoy trabajando en mi juego de *PLO*, por lo que no me encuentro en la élite. Aun así, estoy seguro de que los fundamentos de esta sección, combinados con una buena selección de mesa, serán rentables siempre, exceptuando quizá las partidas más duras.

En la sección de metajuego hablaremos sobre el juego dentro del juego y algunos conceptos que es importante dominar y que van más allá de la estrategia. También estudiaremos al extraordinario Chris Ferguson y su reto de convertir cero dólares en un millón utilizando unas excelentes reglas de gestión de banca.

Por último, escucharemos a tres genios y aprenderemos de qué pie cojean, así como sus estrategias hacia el éxito, de forma que podamos aprender de los mejores jugadores. Gran parte del material de estas primeras secciones del libro es fruto del consejo de estos mentores. Hablaremos con Phil Galfond, Annette Obrestad y Daniel Cates. Phil es uno de los mejores jugadores de *PLO* del mundo. Annette es un genio de los torneos multimesa. Y a la corta edad de veintidós años, Daniel es considerado por muchos el mejor especialista de *No Limit Hold'em Heads Up* del mundo. Sus aportaciones y su deseo de compartir sus conocimientos tienen un valor incalculable para mí, y sé que este material también será muy útil para ti.

La edad de oro del poker ha llegado. A aquellos que estén dispuestos a sacrificar su tiempo y a trabajar duro, les aguarda un gran premio.

Vamos a por todas.

FUNDAMENTOS DEL POKER 2.0

l poker ha cambiado de forma rápida y drástica en los últimos años. Se ha vuelto un juego mucho más duro. La versión 2.0 del poker se caracteriza por un alto componente de agresividad, una varianza extrema y una presión incesante. No se parece mucho al juego al que yo solía jugar.

Antaño, con tener unas buenas nociones de juego *preflop*, ganar era pan comido. Por eso, la mayoría del material escrito sobre poker (incluyendo mis libros anteriores) se ha centrado en el juego *preflop*. Hoy en día, la mayoría de la gente juega bien *preflop*, pero la diferencia la marca el juego *postflop*, que, en definitiva, es el que diferencia a un profesional de un aficionado.

Las mesas también han cambiado radicalmente. En 2007 podía encontrar con facilidad una partida de nueve jugadores con tres, cuatro o incluso cinco rivales débiles. Estos peces mordían solos el anzuelo y ni siquiera tenías que ser un gran pescador para llenar el cubo. Había mucho dinero fácil. En la actualidad hemos esquilmado el océano, por lo que el pez ya no es tan abundante. Ahora, en una mesa de nueve jugadores, puede que haya un solo pez y que todos los pesca-

dores se estén peleando para que caiga en sus redes antes que en las del otro.

El motor de este cambio es un estudio riguroso y científico del juego a través de simulaciones y matemáticas. Ya no es suficiente con conocer mis «Reglas del 4 y del 2». Para entender el poker 2.0 de verdad, necesitas familiarizarte con las matemáticas que rigen este nuevo estilo de juego. No te asustes si no eres muy bueno con los números, he intentado que este material sea lo más accesible y sencillo posible.

Rango

El concepto «rango» se refiere al conjunto de manos posibles que un jugador puede tener, según tu conocimiento de su estilo de juego y todas las acciones que han tenido lugar durante una mano. Un rango *preflop* típico podría ser algo así: «Tiene, como mínimo, una pareja de mano, A-J de distinto palo* o mejor, K-Q del mismo palo o Q-J del mismo palo».

Los jugadores de poker usan habitualmente el concepto «rango» cuando piensan o debaten sobre una mano.

JUGADOR: Aquí tiene un rango muy amplio.

SIGNIFICADO: Puede tener cualquier par de cartas.

JUGADOR: Tengo la mejor parte de mi rango.

SIGNIFICADO: De las manos que mi oponente sospecha que puedo tener, esta es una de las mejores.

JUGADOR: Está jugando alrededor del 10 por ciento de manos *preflop* desde primeras posiciones.

^{*} Durante el resto del libro la notación será A-Jo, K-Qs, con la «o» refiriéndose a dos cartas de distinto palo y la «s» a dos cartas del mismo palo.

SIGNIFICADO: Su rango incluye pareja de sietes o, mejor, A-10 de distinto palo o, mejor, A-8 del mismo palo o, mejor, K-Q del mismo palo, Q-J del mismo palo y J-10 del mismo palo.

Es muy importante pensar en el rango de un oponente durante el desarrollo de una mano. También es de vital importancia entender cuál es el rango que el oponente piensa que tienes tú. El análisis de rangos, normalmente a través de simulaciones por ordenador (y más tarde gracias a la experiencia), se ha intensificado y convertido en una de las herramientas más importantes en el poker 2.0. Sin él, tendrás entre poca y ninguna probabilidad de tener éxito en el juego. Aprenderemos cómo analizar rangos más adelante.

Nomenclatura estándar de rangos

Al escribir sobre rangos es útil tener una nomenclatura estándar. Los genios de Internet han creado una nomenclatura muy útil. He aquí algunos ejemplos:

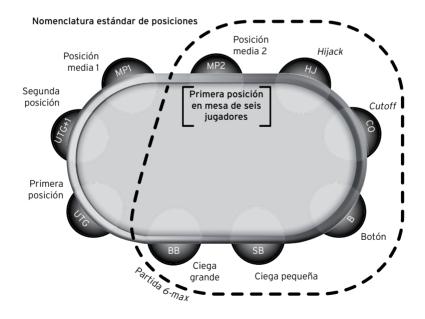
- ♦ Cualquier pareja de mano se escribiría «2-2+».
- ◆ Pareja de nueves o mejor, A-J o mejor (refiriéndose a A-K, A-Q y A-J) y K-J del mismo palo o mejor (K-Q, K-J) se escribiría «9-9+, K-Js+, A-Js+».
- ♦ El 20 por ciento de las mejores manos se escribiría «20%+».
- ◆ Un rango muy cerrado para *UTG* en una partida de *No Limit Hold'em* de *full ring* se escribiría «10-10+, A-Qs+, A-K».
- ♦ Un rango abierto en el botón se escribiría «2-2+, A-2+, K-2+, Q-2+, J-8+, J-5s+, 10-9s+, 8-5s+, 7-4s+, 6-3s+».

Nota: en todos los casos, un rango de «A-2+» engloba todas las combinaciones de distinto palo y del mismo palo de cada mano. Por

tanto, «A-2+» equivale a «A-2s+, A-2o+». Esta es la nomenclatura que utilizaré a lo largo de todo el libro.

Nomenclatura estándar de posiciones

La posición es extremadamente importante. Necesitamos terminología y abreviaciones para poder hablar de las posiciones de forma práctica. En la imagen de abajo se describen las posiciones tomando el botón como referencia. Además, hablaremos sobre las mesas 6-max* con frecuencia. Cuando pienso en una mesa de seis jugadores, visualizo una mesa de nueve jugadores en la que *UTG*, *UTG*+1 y *MP1* han abandonado su mano. En una mesa de seis jugadores, la primera posición es *MP2* en una mesa de nueve.



^{*} Una partida con seis jugadores como máximo.

Fundamentos matemáticos

El poker 2.0 está basado en las matemáticas. Sin las lecturas o los «*tells*» que suelen ir de la mano con el juego presencial, los genios del poker en Internet tenían que adaptarse y encontrar otros caminos para ganar, así que centraron sus esfuerzos en la parte matemática del juego.

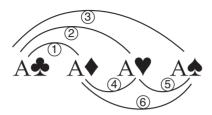
Para entender y poder tener éxito en el nuevo sistema del poker, vas a tener que ampliar tu repertorio de matemáticas más allá de los conceptos más básicos: las «Reglas del 4 y del 2» y las probabilidades básicas. Tus nuevas armas serán tres: la combinatoria, el valor esperado (EV) y la probabilidad combinada. Si todavía no dominas los cálculos simples de *pot odds* o te cuesta mucho saber tus probabilidades de ganar tras el *flop* o el *turn*, deberías echar un ojo a *El libro verde del poker*, donde podrás encontrar explicaciones más detalladas.

Combinatoria de rangos

La combinatoria consiste en hacer una lista de todas las combinaciones posibles de manos que te pueden repartir (dos cartas) y calcular la probabilidad de que te repartan una mano o un rango concreto de manos. Empecemos con lo más básico: hay 1.366 manos que te pueden repartir en el *Texas Hold'em*. ¿Que cómo lo sé? Bueno, hay 52 cartas en la baraja. Cuando tienes una de esas 52 cartas, en la baraja quedan 51 cartas. De esta forma, el número total de combinaciones es el resultado de multiplicar 52 por 51, o lo que es lo mismo, 2.652.

Sin embargo, da igual que nos repartan el as de tréboles primero y el siete de diamantes después o que sea primero el siete de diamantes y luego el as de tréboles: son la misma mano. Por tanto, cada combinación de dos cartas está repetida dos veces.

Por lo tanto, el número total de combinaciones de dos cartas en el *Texas Hold'em* es la mitad: 1.326.



De las 1.326 manos posibles, hay seis combinaciones de parejas de ases, así que las posibilidades son las siguientes: 6 / 1.326 = 0,0045 = 0,45%.

Ahora pasemos a una mano ligeramente peor: A-K, ya sea del mismo palo o de palos distintos.

	A -	A◆	A♥	A.	
K ♣	A 4 K 4	A♦ K♦	A♥ K♥	A	← del mismo palo
К◆	A ♣ K♦	A ♦ K ♣	A♥ K♣	A 🌲 K 🗫	← de palos distintos
K♥	A ♣ K♥	A♦ K♥	A♥ K♦	A♠K◆	← de palos distintos
K♠	A ♣ K ♠	A◆ K♠	A♥ K♠	A ♠ K♥	← de palos distintos

Existen dieciséis combinaciones de A-K: cuatro de ellas son del mismo palo mientras que doce son de palos diferentes. De hecho, hay dieciséis combinaciones de cada mano que es de distinto palo. Hay dieciséis combinaciones de 7-2, dieciséis combinaciones de Q-10 y dieciséis combinaciones de 9-5. La probabilidad de que te repartan cualquier mano de distinto palo, como A-K, es la siguiente:

$$16 / 1.326 = 0,012 = 1,2\%$$

Con 1.326 combinaciones posibles, cada 13 combinaciones representan aproximadamente el 1 por ciento del total de manos posibles, cada 66 combinaciones representan el 5 por ciento, cada 132 combinaciones el 10 por ciento, y así sucesivamente.

Con estas dos combinatorias básicas se construyen todos los cálculos avanzados del poker 2.0. Lo entenderás mejor con unos cuantos ejemplos.

Ejemplo 1

¿Cuál es la probabilidad de que te repartan una pareja de mano?

13 parejas diferentes y 6 combinaciones de cada pareja = 78 / 1.326 = 0,0588 = 5,88%

Ejemplo 2

¿Cuál es la probabilidad de que te repartan una mano de este rango: 7-7+, A-10s+, K-Qs, A-Qo+?

De 7-7 a A-A = 8 parejas diferentes y 6 combinaciones de cada pareja = 48

A-10s+ = 4 *kickers* (A-10s, A-Js, A-Qs, A-Ks) y 4 combinaciones de cada mano = 16

K-Qs = 4 combinaciones ($K \clubsuit Q \clubsuit$, $K \blacklozenge Q \spadesuit$, $K \blacktriangledown Q \spadesuit$, $K \clubsuit Q \spadesuit$)

A-Qo+ = 2 *kickers* (K, Q) y 12 combinaciones de cada mano = 24 combinaciones

$$48 + 16 + 4 + 24 = 92$$
 combinaciones

$$92 / 1.326 = 0,0694 = 6,94\%$$

Ejemplo 3

¿Cuál es la probabilidad de que te repartan una mano con dos cartas del mismo palo?

Rangos	Α	K	Q	J	10	9	8	7	6	5	4	3	
Kickers	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
× Suits	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
= Total	48	44	40	36	32	28	24	20	16	12	8	4	= 312

Un total de 312 combinaciones / 1.326 = 23.5%

Ejemplo 4

Si crees que tu oponente juega el 12 por ciento de las manos desde primera posición, ¿cuántas combinaciones de manos son?

 $1.326 \times 12\% = 159,12 = 159$ combinaciones aproximadamente

Ejemplo 5

Si un oponente juega todas las parejas de mano y está jugando el 12 por ciento de las manos desde primera posición, ¿cuántas manos que no son parejas tiene?

12% del rango = 159 combinaciones (véase ejemplo 4)

Del Ejemplo 1 ya sabemos que existen 78 combinaciones de parejas.

159 - 78 = 81 manos que no son parejas

81 manos que no son parejas / 159 combinaciones totales = 0.509 = 50,9%

Nuestro oponente tendrá una mano que no es una pareja aproximadamente la mitad de las veces.

Combinatoria de rangos tras la eliminación de cartas

A primera vista, 1.326 parece el número mágico para la combinatoria en el poker. Esto es correcto cuando estás evaluando tu mano o tu rango de manos. Pero, como ya sabes, la mayoría del tiempo lo que nos preocupa es la mano que puede tener nuestro oponente. Eso implica que hay que hacer algunos pequeños ajustes a nuestros cálculos.

Después de ver tus cartas de mano, tienes una información vital: tu oponente no puede tener las dos cartas que tú ya tienes en la mano. Quedan 50 cartas en la baraja. Eso significa que las combinaciones posibles que quedan en la baraja se han reducido de 1.326 a 1.225.

Obviamente, las posibles manos que puede tener tu oponente se ven afectadas al eliminar las cartas que tú tienes de la baraja. Intuitivamente, si tienes un as en la mano es mucho menos probable que otro oponente también tenga un as. Veamos algunos ejemplos.

Ejemplo 1

Te reparten A♥Q♠. ¿Cuál es la probabilidad de que tu oponente tenga pareja de ases?

3 combinaciones de pareja de ases / 1.225 = 0,0024 = 0,24%

(Piensa que cuando te reparten un as ya no está en la baraja, por lo que las posibles combinaciones de pareja de ases se reducen en un 50 por ciento, por lo que ya solo hay tres combinaciones de parejas de ases: AAA AAA YAAA.

Ejemplo 2

Te reparten A&K. ¿Cuál es la probabilidad de que tu oponente tenga pareja de ases o pareja de reyes?

Como ya hemos visto antes, como ya te han repartido el $A \spadesuit$ y el $K \spadesuit$, la probabilidad de que tu oponente tenga una pareja que incluya un as o un rey se reduce a la mitad.

A-A, K-K = 3 combinaciones de cada una = 6 combinaciones en total 6 / 1.225 = 0,0048 = 0,48% o una vez de cada 204 manos

Ejemplo 3

Te encuentras en la ciega pequeña con A♣2♣. ¿Cuál es la probabilidad de que tu oponente en la ciega grande tenga una mano mejor (2-2+, A-3 - A-K)?

Vas por delante de todas las manos que no tienen una pareja ni un as, que son fáciles de contar.

2-2 y A-A = 3 combinaciones de cada una = 6 combinaciones De 3-3 a K-K = 6 combinaciones de cada una x 11 parejas = 66 combinaciones De A-3 a A-K = 12 combinaciones de cada una x 11 cartas = 132 combinaciones (los 3 ases que quedan en la baraja combinados con todos los *kickers*)

6 + 66 + 132 = 204 combinaciones / 1.225 = 16,65%

Ejemplo 4

Tu oponente tiene una mano de este rango: 8-8+, A-10s+, A-Qo+, K-Qs+, Q-Js+ y J-10s.

Te reparten pareja de damas. ¿Cuál es la probabilidad de que tengas la mejor mano?

En primer lugar, contemos las combinaciones de manos en el rango de tu oponente que van por delante.

A-A y K-K = 6 combinaciones de cada una = 12 combinaciones que van por delante

Ahora, contemos el resto de combinaciones del rango.

8-8-J-J = 6 combinaciones de cada una y 4 parejas = 24 combinaciones

Q-Q = 1 combinación

A-Ts, A-Js, A-Ks = 12 combinaciones

A-Qs = 2 combinaciones (quitando tus dos damas)

A-Qo = 6 combinaciones (quitando tus dos damas)

A-Ko = 12 combinaciones

K-Qs = 2 combinaciones (quitando tus dos damas)

Q-Js = 2 combinaciones (quitando tus dos damas)

J-10s = 4 combinaciones

$$24 + 1 + 12 + 2 + 6 + 12 + 2 + 2 + 4 = 65$$

combinaciones a las que nos enfrentamos

Vencemos a 53 de las 65 combinaciones

Como tenemos pareja de damas, vamos a ir por delante el 81,5% de las veces.