



*Presenta...*

# Como Ganar en No-Limit Hold ‘Em 6-max Cash Games

**Por: Bill “Billyjex” Vosti**

Traducción: Jennifer Vinas-Forcade

Copyright © 2008 Bill Vosti/Vladimir B. (versión español)

## Índice

<b>I Parte: Introducción .....</b>	<b>5</b>
1: El juego de la acción.....	6
2: Devoluciones y dónde puedes jugar.....	9
3: Manejo de fondos.....	11
4: Software para poker en internet.....	12
5: Estadísticas Definidas.....	14
6: ¿Cuánto dinero puedes esperar ganar?.....	17
7: Jugando partidas múltiples.....	19
Resumen de la I parte.....	22
<b>II Parte: El plan de juego .....</b>	<b>23</b>
8: Plan de juego TSA.....	24
9: Entendiendo la posición, parte 1.....	28
10: Entendiendo nuestras estadísticas.....	31
11: Juego pre-flop.....	34
12: La apuesta de continuación.....	38
13: Entendiendo la apuesta de valor, parte I.....	41
14: Probabilidades del bote.....	42
15: Botes en que se hizo limp.....	45
Resumen de la II parte.....	47
<b>III Parte: Tus Oponentes .....</b>	<b>49</b>
16: Estudiando las cartas en el showdown.....	51
17: El Fish.....	53
18: El TAG .....	59
19: El LAG .....	65
20: Otros oponentes .....	71
Resumen de la III parte.....	73
<b>IV Parte: Los niveles .....</b>	<b>74</b>
21: Estrategia para cada límite.....	75
Resumen de la IV parte.....	81
<b>V Parte: Conceptos .....</b>	<b>82</b>
22: Rango de manos y Equidad.....	83

23: Entendiendo la posición, Parte II .....	90
24: Entendiendo la apuesta de valor, Parte II.....	95
25: Probabilidades implícitas y probabilidades implícitas inversas.....	98
26: Control del bote.....	103
27: Igualar en el river.....	106
28: Semi-faroles .....	108
29: Textura de la mesa .....	114
30: Tamaño del stack .....	116
31: Niveles de pensamiento .....	126
32: Imagen .....	132
Resumen de la V parte.....	138
<b>VI Parte: Conceptos Avanzados .....</b>	<b>140</b>
33: Volviéndose astuto.....	141
34: Los Tells .....	157
35: Meta-juego .....	160
Resumen de la VI parte.....	164
<b>Outro .....</b>	<b>165</b>
<b>Appendix .....</b>	<b>166</b>
Glosario.....	167
Rangos de manos.....	175
Reglas del juego.....	177
Probabilidades.....	178
Gracias a .....	179

## Capítulo 15: Botes en que se hizo limp

Los botes en que se hizo limp (cuando nadie sube pre-flop pero al menos uno iguala) siempre son difíciles para un TAG. No estamos acostumbrados a hacer limp y lidiar con manos como par alto sin “kicker” en un bote pequeño. Creo que la solución es muy simple: no te preocupes demasiado por eso.

No hay mucho valor a obtener de ganar botes en que se hizo limp. En general estarás en la SB o BB en estos botes y realmente solo deberías involucrarte si obtienes una muy buena mano en el flop.

Ciertamente, no hagas farol en estos botes, especialmente si es multijugador (multiway). Un semi-farol está bien si tienes un proyecto de 8 o más outs. Ten cuidado con los pequeños proyectos de color, de todos modos; una mano como **5♠2♠** en una mesa **T♠9♠8♣** vale muy poco y debe pasarse o retirarse. Es un ejemplo clásico de probabilidades implícitas invertidas.

Un muy buen jugador una vez me dijo que si estás jugándolo todo en el flop con un bote en que se hizo limp y sin las nuts, probablemente estés haciendo algo mal. Y tiene razón. Mientras que no es una regla grabada en la piedra, jugarlo todo con dos pares del botón por 100 ciegas grandes cuando obtuviste los dos pares con 64o en la ciega grande será una jugada perdedora.

### Mis recomendaciones generales para botes en que se hizo limp son:

- Cuando obtienes en el flop un par alto sin “kicker”, solo vale la pena una apuesta a lo sumo. **K3** en un flop de **KQ8** es una mano muy mala. Si hay dos o más jugadores, no gastarías ni un centavo en ese bote.

- Cuando la SB completa su ciega y tu pasas la BB y él pasa a ti en el flop, está bien disparar una apuesta pequeña para tomar el bote. De otro modo, nunca apuestes en algo al que se hizo limp y no vale nada.
- Si apuestas a un proyecto para el que tienes 8 outs y otro jugador sube, nunca hagas “3- bet” como semi-farol. Solo intenta obtenerlo. Solo con un gran proyecto combinado como una escalera abierta con color haría un ”3-bet” en el flop como semi-farol en un bote al que se hizo limp.
- Ten mucho cuidado con dos pares. Si tienes dos pares y hay posibles escaleras o colores en la mesa, jugarlo todo es a menudo muy mala idea. Si tienes dos pares altos en una mesa seca, entonces está bien bombardear con apuestas.
- Ten cuidado con los tríos sin “kicker”. Una mano como **T3** en una mesa **TT2** no será muy buena cuando obtienes mucha acción. Procede con cautela.

[Haz clic aquí para comprar y descargar ahora.](#)