

WWW.LIBROPOKERGRATIS.COM

COMO GANAR DINERO JUGANDO AL POKER POR INTERNET ?



WWW.LIBROPOKERGRATIS.COM



~~4.95 €~~

Cómo Ganar Dinero Jugando al Póker por Internet ?

- 1. Póker en Internet**
- 2. Redes de Salas**
- 3. Bonos de Bienvenida**
- 4. Juego y Ranking de Manos Ganadoras**
- 5. Tipos de juegos, Apuestas y Jugadores**
- 6. Reglas del Texas Holdem**
- 7. Cómo Jugar al Texas Holdem Límite en Mesa Larga ?**
- 8. Pasos a Seguir para Aprovechar los Bonos**
- 9. Consejos Generales**
- 10. Salas de Póker Recomendadas**

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker1.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker2.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker3.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker4.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker5.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker6.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker7.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker8.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker9.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker10.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker11.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker12.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker13.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker14.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker15.html>

- 11. Para Terminar**
- 12. Sitios Interesantes**

1. Póker en Internet

El juego en Internet es desde hace unos años toda una revolución en la red. Cada día cientos de jugadores se registran como nuevos usuarios desde diferentes puntos del planeta con el objetivo de ganar dinero tanto en las casas de apuestas, como en los casinos y cada vez en mayor número en las salas de póker, un juego que cada día cuenta con más seguidores y que está alcanzando una popularidad en la red inimaginable unos años atrás desbancando a las casas de apuestas y casinos como primera opción tanto en diversión como en fuente de ingresos.

Los premios que se reparten en algunas salas son mareantes, y a pesar de que muy pocos consiguen estos premios millonarios, algunos son los que viven de este juego y muchos más de los que usted se imagina los que ganan dinero cada mes.

El póker en la red, es una moda, una moda actual pero la cual parece va a quedarse muchos años entre nosotros, ¿El motivo?... Quizás sea el entretenimiento y la red social que genera un juego en línea... o la competitividad entre personas que tanto gusta al ser humano el cual de por si es competitivo... o quizás la más importante de todas, la posibilidad real de ganar buen dinero para quienes se toman el tiempo de entender las particularidades del juego por internet y saben jugar con inteligencia.

Cuando una persona descubre este juego va percatándose paulatina y gradualmente que en el encontrará una vía para desarrollar sus capacidades analíticas, intuitivas, entrenará su habilidad entre otras facultades, pero valorará por encima de todo que el póker puede representar una fuente de ingresos con la cual no podía soñar unos años atrás.

Cómo hacerlo ?

En este Ebook le explicaremos los pasos a seguir para jugar con éxito. Empezaremos por enseñarle las reglas básicas del juego y las estrategias a seguir. Luego le mostraremos cómo estudiar el juego de sus adversarios, cómo funcionan las salas de póker en internet, como identificar las mejores promociones que ofrecen dichos sitios a sus nuevos jugadores y sobre todo lo que usted tiene que hacer para sacar el rendimiento máximo a estas ofertas.

Si uno quiere ser actor no debe pensar en Hollywood, sino en sobrevivir cuando menos encima de un escenario. Si usted quiere jugar al póker, al principio, no piense en premios millonarios, piense en sobrevivir en las mesas de juego, y cuando lo consiga, sepa usted que Hollywood está al alcance de los que siguen vivos.

El último Campeón Mundial de Póker ha sido un veinteañero salido de una sala de Póker en Internet. Su cuenta bancaria tiene ahora más de 9 millones de dólares, y para conseguirlos no ha necesitado muchos años de práctica. Con un ordenador y

una conexión a internet cualquier persona puede aprender a jugar al póker en línea y luego ganar dinero cada mes.

2. Redes de Salas

Lo primero que necesita para ganar es entender cómo funcionan las salas de póker en internet. El póker en línea es una selva en la cual uno puede perderse con cierta facilidad. Existen más de 300 salas de póker en la red que quieren tenerle como jugador. Para lograrlo van a ofrecerle toda una serie de beneficios que vale la pena aprovechar. En este ebook, le enseñaremos cuales son las mejores salas de póker y cuales ofrecen las mejores condiciones para ganar un máximo de dinero.

Las salas de póker en internet son programas informáticos muy sofisticados desarrollados por empresas especializadas que los alquilan por varios millones de euros al año a compañías de juego por internet

Este alquiler normalmente no goza de exclusividad por lo cual el software suele ser usado al mismo tiempo por diferentes empresas de juego que juntan sus jugadores en el mismo software.

Cuando varias salas de póker usan el mismo sitio de juego, estamos hablando de una red de salas que utilizan el mismo software por lo cual usted no debe extrañarse si se encuentra con un amigo en la misma mesa aunque el juego en teoría en una sala de póker distinta a la suya. Existen a su vez las llamadas redes independientes, que cuentan con una sola sala de póker y su software ha sido desarrollado por la propia compañía que publicita la sala o le ha sido vendido por un proveedor pero de manera exclusiva.

La red más grande en internet puede alcanzar un número superior a 70 salas de póker y la más pequeña conocida sin ser independiente cuenta con solamente 2 salas. Sean grandes o pequeñas todas tienen algo en común, y esto es que comparten el mismo software entre las salas integrantes de la red, eso es algo que desconocen la inmensa mayoría de los jugadores en internet y su conocimiento por insignificante que parezca implica el poder beneficiarse de ello.

Todas las salas de póker ofrecen promociones a sus nuevos jugadores, muchos de estos jugadores se acostumbran a una sala determinada, a sus características y por ese motivo desprecian jugosas promociones de otras salas. Si usted conoce la red a la que pertenece su sala de póker esto deja de ser un impedimento ya que puede recibir atractivas promociones de otros sitios pero podrá seguir jugando exactamente en las mismas mesas, nada cambia, ni los jugadores, ni las mesas, ni los torneos, solamente cambian las condiciones, y dichas condiciones son aprovechadas por los usuarios al recibir lo que se llama “bono de bienvenida”.

3. Bonos de Bienvenida

El 90 % de las salas de póker ofrecen a sus nuevos jugadores lo que se conoce como “bono de bienvenida”. Esta promoción se aplica a todos los nuevos usuarios que hacen un primer depósito en la sala de póker. Estos bonos suelen ser como mínimo de un 100% del depósito y en ocasiones puede subir hasta un 500%.

Como en el caso de los casinos, los bonos no son iguales y si usted conoce los casinos online sabrá que algunas promociones parecen regalar al jugador una cantidad espectacular de dinero, pero las condiciones para conseguir ese dinero son tan restrictivas que antes de que usted lo reciba quizás haya perdido todo lo invertido anteriormente.

Las salas de póker no son diferentes a los casinos y las condiciones de los bonos pueden sufrir enormes variaciones de una sala a otra. Algunos bonos son claramente más atractivos que otros y queremos ayudarle a conseguir los mejores bonos de bienvenida que ofrecen las más de 300 salas de póker en internet.

A continuación, le vamos a explicar cuáles son las promociones realmente atractivas para los jugadores, cómo identificarlas, cómo funcionan y sobre todo como beneficiarse de ellas.

Bonos más recomendados :

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker1.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker2.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker3.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker4.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker5.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker6.html>

Cuando usted hace un ingreso en una sala de Póker, esta le aplicará un cierto % de “bono de bienvenida”. Como mínimo será del 100% de su depósito pero no se lo ingresarán en su cuenta directamente, sino que lo harán en lo que se llama la cuenta de bonos, o de saldo pendiente.

Usted podrá conseguir ese dinero pendiente a medida que vaya jugando manos en las mesas de juego. Por cada mano de juego que usted participe (cualquiera que sea el resultado) irá recibiendo unos puntos, y la suma de los mismos hará que ese dinero pendiente pase de la cuenta de bonos o saldo pendiente a su cuenta de jugador en la cual usted puede cobrar cuando lo desee.

Como usted podrá intuir, en algunas salas será más difícil que en otras acumular esos puntos para cobrar su “bono de bienvenida”. Si en el caso de los casinos los juegos más propicios para ganarse el dinero de los bonos son el blackjack y la ruleta, en el póker ocurre algo similar. Ciertas variantes del póker son mejores que otras para aprovechar el bono y ganar dinero.

A continuación le explicaremos las diferentes modalidades de juego con las que cuenta el póker, le enseñaremos como se juega, y una estrategia básica muy interesante para jugar los bonos de bienvenida.

4. Juego y Ranking de Manos Ganadoras

El póker es un juego que se juega normalmente con 52 cartas distribuidas en 4 palos de 13 cartas : Tréboles (**t**), Diamantes (**d**), Corazones (**c**) y Picas (**p**). El valor de las cartas de mayor a menor es el siguiente :

As, King, Queen, Jack, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2

Con la combinación de las cartas que le reparten a usted y otras que se colocan sobre la mesa usted formará lo que se conoce como una mano normalmente de 5 cartas y el valor de dicha mano vendrá determinado de la manera siguiente :

- **Ad,Kd,Qd,Jd,10d** del mismo palo (**Escalera de color real**). Es la mano con mayor valor del póker. Esta combinación es muy difícil de conseguir y es vencedora casi en el 100% de los casos, salvo que otro jugador tenga una mano del mismo valor, un empate que nunca hemos visto en una mesa y la cual dudamos que usted vea algún día. La escalera puede ser de Tréboles, Diamantes, Corazones o Picas.
- **Kd,Qd,Jd,10d,9d** o cinco cartas consecutivas del mismo palo (**Escalera de color**). Esta mano es conocida como escalera de color y asegura la victoria en la mayoría de los casos. En el supuesto que dos jugadores tengan la misma jugada el vencedor será el que tenga la escalera de color de mayor valor. La escalera puede ser de Tréboles, Diamantes, Corazones o Picas.
- **Ad,At,Ap,Ac** (**Póker**) Es la tercera mano de más valor en el póker y se necesitan cuatro cartas iguales. En el caso de que dos jugadores tengan las 4 cartas iguales el ganador será el que tenga las cartas de más alto valor.
- **AdAcAtKtKp** (**Full House**) Es la cuarta mano con más valor en el póker y se necesitan tres cartas iguales (**Trío**) + dos cartas iguales (**Par**). En el supuesto de que dos jugadores tengan la misma jugada el vencedor será el que tenga el trío de mayor valor.
- **Ad,Qd,7d,4d,3d** del mismo palo (**Color**). Es la quinta mano de más valor en el póker y se necesitan 5 cartas del mismo palo. En el supuesto de que dos jugadores tengan la misma jugada el vencedor será el que tenga la carta de mayor valor. Si las cartas de mayor valor son iguales gana el que tenga la segunda carta de mayor valor y así sucesivamente. En el caso de que todas las cartas sean de igual valor se produce un empate y se divide el bote.

- **Ad,Kt,Qc,Jp,10d** o cinco cartas consecutivas de palos diferentes (**Escalera**). Es la sexta mano de más valor en el póker y se necesitan cinco cartas consecutivas que formen una secuencia numérica. En el supuesto de que dos jugadores tengan la misma jugada, el vencedor será el que tenga la escalera de mayor valor.
- **At,Ad,Ac,8c,5p** (**Trío**) . Es la séptima mano de más valor en el póker y se necesitan tres cartas iguales para formarla. En el supuesto de que dos jugadores tengan la misma jugada, el vencedor será el que tenga el trío de mayor valor.
- **Ad,At,Kd,Kt,5p** (**Dobles parejas**) Es la octava mano de más valor en el póker y se necesitan dos pares de cartas iguales para formarlas. En el supuesto de que dos jugadores tengan la misma jugada el vencedor será el que tenga la pareja más alta, si ambos jugadores tienen la pareja más alta el vencedor será el que tenga la segunda pareja más alta. En el supuesto que ambos tengan dos parejas iguales, el vencedor será el que tenga la carta restante con mayor valor.
- **Ad,Ac,Kc,6d,3p** (**Pareja**) Es la novena mano con más valor en el póker y se necesitan dos cartas iguales para formarla. En el supuesto de que dos jugadores tengan la misma jugada el vencedor será el que tenga la pareja de mayor valor. Si ambos jugadores tienen la misma pareja, el vencedor será el que tenga la carta con mayor valor entre las tres restantes.
- **Ad,Kt,8p,4d,2c** (**carta más alta**) Es la décima mano con más valor en el póker y se da cuando no se produce ninguna de las nueve combinaciones anteriores. Es una mano normalmente perdedora y en el supuesto de que dos jugadores tengan la misma jugada, el vencedor será el que tenga la carta de mayor valor. Si las cartas de mayor valor son iguales gana el que tenga la segunda carta de mayor valor y así sucesivamente.

5. Tipos de Juegos, Apuestas y Jugadores

Si usted entra a un casino online encontrará posiblemente cientos de juegos en los cuales apostar su dinero; en el póker a pesar de conocerse como un solo juego, tiene muchas variantes, de las cuales 4 sobresalen y son ofrecidas por la inmensa mayoría de las salas de póker en línea. Estas variaciones son las siguientes :

- **Texas Holdem**
- **Omaha**
- **Stud Game**
- **Five Card Draw**

El **Texas Holdem** es el juego preferido por más del 80% de los jugadores tanto en la red como en casinos reales. Su popularidad ha crecido de tal manera que casi la totalidad de los torneos que se juegan en internet son de este tipo de juego. Las Series Mundiales de Póker, el European Póker Tour y los campeonatos nacionales de cada país se organizan bajo esta modalidad de póker. El Texas Holdem es sin duda también el mejor juego para ganar dinero con los bonos de bienvenida.

El **Omaha y el Omaha Hi/Low** a pesar de guardar ciertas similitudes con el Texas Holdem ha perdido demasiado terreno respecto a este en las mesas de juego en la red, y a pesar de ser el segundo juego más utilizado por los jugadores apenas concentra el 10% del número total de usuarios que se encuentran en una sala de póker. No es precisamente uno de los mejores juegos para jugarse el bono de bienvenida ya que muchos de los jugadores que puede encontrarse en las mesas son expertos en esta especialidad.

El **Stud Game** es el tercer juego en el escalafón si nos atenemos a la importancia de los tipos de juegos en una sala de póker. Apenas concentra un 5 % de los jugadores totales de una sala y a muchas horas del día es posible encontrar las mesas vacías sin jugadores, y cuando esto no sucede, lo más lógico al igual que en las mesas de Omaha, es encontrarse con especialistas en esta modalidad por lo cual tampoco es un tipo de juego recomendado para ganarse el bono de bienvenida.

El **Five Card Draw** es el juego de póker más simple y a su vez más conocido desde hace años en el mundo. Muchas películas del oeste americano se han servido de escenas en las cuales se apuesta en base a este juego. Es una variante simple, sencilla de aprender, y por lo fácil que resulta el mantener el saldo en positivo, es también uno de los juegos recomendados cuando uno quiere ganarse un bono de bienvenida.

Todos estos juegos suelen poder disfrutarse en tres tipos de mesas. Estas son :

- **Mesas Sin Límite** : Son mesas de apuesta libre y en las cuales se establece un mínimo y un máximo con el cual entrar a la mesa. Una vez dentro las apuestas son libres. Un jugador puede apostar lo que quiera, incluso todo su dinero si lo considera conveniente. Ya que son las mesas donde más dinero se puede ganar, es aquí donde se concentran los mejores jugadores del mundo. Por lo tanto es mejor evitarlas. No son las ideales, ni para los principiantes. ni para jugadores que estén ganándose dinero de un bono ya que a este tipo de jugadores lo que les interesa son otro tipo de mesas más conservadoras.
- **Mesas Pot Límite** : Son mesas de apuestas limitadas al dinero que se encuentra sobre la mesa. Se establece un mínimo y un máximo con el cual el jugador entra a la mesa. Una vez dentro este solo puede apostar como máximo la misma cantidad que haya en el centro de la mesa. Tampoco es una mesa recomendada para nuevos jugadores ni para los que están ganándose el dinero del bono, porque a pesar de ser mesas menos agresivas que las mesas sin límite, las cantidades que se apuestan pueden ser bastante altas.
- **Mesas Límite** : Son mesas de apuestas limitadas al valor de la mesa que usted ha elegido. Se establece un mínimo y un máximo con el cual el jugador entra a la mesa. Una vez dentro el jugador solo puede apostar una cantidad determinada. Si usted entra en una mesa de 1 - 2 \$ solo podrá apostar 1 o 2 \$ por turno. Este será su límite de apuesta. Son sin duda las mesas más recomendadas para los nuevos jugadores o para los jugadores que están disfrutando de un bono promocional.

Si usted entra a una mesa de juego en algún momento tendrá que iniciar las apuestas. Una vez que este llegue a usted podrá hacerlo de la siguiente manera :

- **Ciega Grande (Big Blind)** : Es una apuesta obligatoria para uno de los jugadores de la mesa en el inicio de cada mano. Esta obligación de apostar gira en el sentido de las agujas del reloj y se debe a que si en el caso de que todos los jugadores de la mesa se retiren, el ganador de esa mano se lleve alguna cantidad de dinero. En una mesa de 1 - 2 \$, la ciega grande sería de 1\$.
- **Ciega Pequeña (Small Blind)** : Es otra apuesta obligatoria para otro de los jugadores de la mesa en el inicio de cada mano. También gira en el sentido de las agujas del reloj y se encuentra siempre a la derecha del jugador que tiene que apostar la ciega grande. En una mesa de 1 - 2 \$, la ciega pequeña sería de 0.50 \$ y la suma de las dos ciegas en una mesa de 1 - 2 \$ es de 1.50 \$. Una vez iniciado el juego, las alternativas son las siguientes :

- **Retirarse (Fold)** : Es la opción de no apostar y tirar sus cartas. Los buenos jugadores tiran sus cartas más de un 70% de las veces en base a las cartas que se le han repartido antes de siquiera ver el tipo de juego que se produce.
- **Pasar (Check)** : Es la opción de no apostar pero tampoco retirarse. Simplemente el jugador se limita a dejar seguir el juego y esperar acontecimientos. Solo se puede hacer si ningún jugador ha apostado antes de que el turno llegue a usted. Una de las frases más conocidas en el mundo del póker desde hace años dice “Para en el Póker ganar, mucho has de pasar”
- **Igualar (Call)** : Es la opción de igualar la misma apuesta que algún jugador haya hecho antes que usted. Suele hacerse por tener dudas pero esperanzas de ganar la mano, así como para esperar una ronda más de apuestas y apostar con más dureza. En un lenguaje bélico sería algo así como una emboscada. Igualo ahora para subir después.
- **Apostar (Bet)** : Es la opción de apostar sobre la mesa. Suelen hacerla los jugadores que deciden llevar la iniciativa en una mano de juego donde posiblemente antes alguien haya decidido pasar o retirarse.
- **Subir (Raise)** : Es la opción de subir una apuesta que algún jugador haya hecho antes que usted. Suele hacerse por tener la completa seguridad que la mano que se posee es ganadora y en otros casos para solamente hacerlo creer sin ser cierto. Esta jugada suele ser típica en jugadores agresivos y poco conservadores.
- **Re-subir (Re-raise)** : Es la opción de subir a un jugador que ya haya subido anteriormente. Es la jugada más agresiva en el póker y cuando se hace da mucho que pensar a los jugadores que participan en la mano. Suelen hacerla los jugadores que están muy seguros de vencer en una mano o los jugadores que gustan mucho de intimidar y farolear.

En las mesas normalmente se encontrará con muchos jugadores los cuales se les suele clasificar en cuatro tipos :

- **Tight Pasivo** : Es un tipo de jugador al cual usted no debería enfrentarse ya que juegan poco y con manos ganadoras. Son jugadores que ganan poco dinero pero también es difícil quitárselo por su tendencia conservadora. Contra este tipo de jugadores es aconsejable ser muy agresivos sobre todo cuando los tenemos a la izquierda y tienen que apostar después nuestra. Si al ser agresivos con ellos igualan nuestras apuestas, usted debe saber que este tipo de jugador lleva algún tipo de jugada por lo que es aconsejable farolearles poco y en su justa medida.
- **Tight Agresivo** : Este tipo de jugador es sin duda el más difícil de batir dentro de todos los tipos que nos podemos encontrar en una mesa. Suele

ser un jugador muy disciplinado y que tiene en cuenta siempre todo lo que le explico en este ebook, la posición en la mesa, los jugadores contra los que juega, sus probabilidades de victoria (odds), la cantidad de cartas que faltan por salir y que le hacen ganador (outs). Cuanto más alto sea el límite de la mesa más jugadores de este tipo se encontrará. A este grupo es al que usted debe aspirar a pertenecer si realmente quiere ganar dinero.

- **Loose Pasivo** : Este tipo de jugador es uno de los cuales debemos buscar en las mesas de juego. Son perdedores natos y pocas veces tienen en cuenta sus probabilidades de victoria según sus cartas, además de que pocas veces intentan leer el juego del contrario. No son jugadores agresivos por naturaleza pero si “igualadores natos de apuestas”. Ellos con manos marginales igualarán sus apuestas hasta el final. No se desquicie si pierde manos incomprensibles con este tipo de jugadores por que si ellos solo tienen un 8% de posibilidades de ganar, una de cada doce manos la ganarán y quizás sea la suya por desgracia. En pocas manos su tipo de juego puede convertirlos en ganadores momentáneos pero a largo plazo usted se quedará con su dinero. Nunca farolee con este tipo de jugadores por que al ser “igualadores natos” posiblemente le igualen sus apuestas hasta el final de la mano.
- **Loose Agresivo** : Este tipo de jugador es otro de los que se deben buscar en las mesas aunque también habrá que tener cuidado con su juego. Es otro jugador que juega muchas manos pero mucho más agresivamente que el Loose Pasivo. Este tipo de jugador no solo iguala todo lo que le echen si no que muchas veces sube y re-sube faroleando intentándose hacer el dominador de la mano. Es el tipo de jugador al que debemos enfrentarnos jugando nosotros como Tight Agresivo e incluso Tight Pasivo. Lo ideal es jugar contra ellos solo con buenas manos, esperarlos y hacerles emboscadas ya que ellos piensan que todos los jugadores son como ellos y le igualarán eche lo que le eche ya que creen que todo ladrón es de su condición y pensarán que usted les está faroleando. Lo malo de este tipo de jugadores es que cuando enganchan una buena racha son terriblemente peligrosos ya que como siempre están jugando de manera agresiva e intimidatoria, en el momento de la buena racha sus ganancias se multiplican respecto a las de cualquier jugador. Su saldo suele variar mucho y de eso es lo que debemos aprovecharnos. Contra este tipo de jugadores se debe jugar con buenas manos, sin miedo, y si usted cree tener la mano ganadora subir lo más posible.

Tras haberle informado sobre los diferentes tipos de juegos, las mesas en las que se puede desarrollar, los tipos de apuestas y los tipos de jugadores que se puede encontrar en ellas, **podemos afirmarles que lo más recomendable para un jugador de póker que no es experimentado, es el Texas Holdem y el Five card Draw, ambos en mesas con límite**, tanto para iniciarse como para jugarse un bono de bienvenida. Las mesas con límite son la escuela perfecta para un jugador que quiere más adelante aventurarse en las mesas sin límite cuando haya

adquirido la experiencia suficiente.

Otra de las variantes para practicar si uno en un futuro quiere jugar en mesas sin límite, son los torneos con entradas de bajo coste, en ellos se juega la variante Holdem Sin Límite pero con fichas, lo que sirve para adquirir experiencia invirtiendo poco dinero.

6. Reglas del Texas Holdem Límite.

El objetivo del Texas Holdem Límite es formar una mano combinando las dos cartas que le reparten al jugador con tres cartas de las cinco que se reparten sobre la mesa.

Este sería el procedimiento a seguir en una mesa de 1 - 2 \$ de Texas Holdem Límite :

A. Para empezar, uno de los jugadores debe abrir el juego poniendo la primera apuesta llamada ciega grande y el jugador a su derecha debe apostar la mitad (ciega pequeña). Estos puestos se turnan en cada ronda. En el caso de una mesa 1 - 2 \$, la ciega grande será de 1 \$ y la ciega pequeña de 0.50 \$ formando un bote inicial sobre la mesa de 1.50 \$.

B. Se reparten primero una carta boca abajo a cada jugador e inmediatamente una segunda carta también boca abajo. Son cartas que solo el jugador puede ver.

C. Empieza la ronda de apuestas pre-flop en la cual el jugador situado a la izquierda del que ha colocado la ciega grande en la mesa puede retirarse, igualar, apostar, subir (fold, check, bet, raise) ante el valor de la ciega grande. Uno a uno todos los jugadores tienen diversas opciones de apuesta (fold, check, bet, raise, re-raise) sobre lo que haya apostado el último apostante hasta llegar al jugador que haya puesto la ciega grande sobre la mesa. En ese instante se cierra la ronda de apuestas pre-flop.

D. Se reparte el flop, es decir el reparto de tres cartas boca arriba sobre la mesa y que se denominan "cartas comunes", ya que pueden ser usadas por todos los jugadores de la mesa para formar una combinación entre las dos que tienen en su poder y las que se van colocando sobre la mesa y así poder formar una posible mano ganadora.

E. Empieza una ronda de apuestas de 1 \$. En ella los jugadores pueden pasar (check) o apostar 1 \$ (bet). En el momento que uno de los jugadores apueste 1 \$ (bet), los jugadores siguientes podrán retirarse (fold), igualar 1 \$ (call) o subir a 2 \$ (raise). En el caso de que alguien haya subido a 2 \$ (raise), los jugadores siguientes pueden retirarse (fold), igualar a 2 \$ (call) o re-subir a 3 \$ (re-raise) hasta que todos los jugadores de la mesa hayan elegido su opción y se termine la ronda de apuestas.

F. Se reparte el turn, que es la cuarta carta común que se coloca boca arriba sobre la mesa. Entonces el procedimiento a seguir es el mismo solo que las apuestas son dobles a las anteriores. En ella los jugadores pueden pasar (check) o apostar 2 \$ (bet), en el momento que uno de los jugadores apueste 2 \$ (bet) los demás podrán retirarse (fold), igualar 2 \$ (call) o subir 4 \$ (raise). En el caso de que alguien haya subido 4 \$ (raise), los jugadores siguientes pueden retirarse (fold), igualar 4 \$ (call) o re-subir 6 \$ (re-raise) hasta un máximo de tres subidas y que todos los jugadores de la mesa hayan elegido su opción.

G. Se reparte el river, que es la quinta carta común y muchas veces la más importante. Para esta carta, el procedimiento a seguir es exactamente igual al anterior. Los jugadores pueden pasar (check) o apostar 2 \$ (bet), en el momento que uno de los jugadores apueste 2 \$ (bet) los demás podrán retirarse (fold), igualar 2 \$ (call) o subir 4 \$ (raise). En el caso de que alguien haya subido 4 \$ (raise) los jugadores siguientes pueden retirarse (fold), igualar 4 \$ (call) o re-subir 6 \$ (re-raise) hasta que todos los jugadores de la mesa hayan elegido su opción.

H. Todos los jugadores que han llegado hasta el final levantan sus cartas y se decide quién es el ganador con la combinación entre las dos cartas que posee cada jugador y tres de las cinco comunes que existen sobre la mesa y con la cual se forma una mano ganadora según el ranking de manos expuesto en el punto 4 de este Ebook.

7. **Cómo Jugar en el Texas Holdem Límite en Mesa Larga ?**

El Texas Holdem Limite es sin duda el mejor juego para los iniciados ya que es la variante en la que más influyen las estadísticas, menos las habilidades del jugador y sobre todo es donde menos caros se pagan los errores al estar limitadas las apuestas a una cantidad determinada. Es también el juego ideal para ver el tipo de combinaciones que se produce sobre la mesa, las manos que el jugador va formando y el tipo de juego que se va produciendo con vistas a un futuro juego sin límite.

Las mesas de Texas Holdem Límite suelen ser largas de 10 jugadores o cortas de 5 jugadores aunque existen también mesas cortas de 6 jugadores. En ambas, la primera decisión a tomar es la más importante y a su vez será la que determine el resto de su juego : El jugador tiene que decidir si juega esa mano o tira sus cartas.

La experiencia le acaba enseñando que el número de manos que debe empezar a jugar es mucho menor del que uno se pensaba. En muchos casos es preferible abandonar la jugada temprano que tener que seguir apostando sobre una mano probablemente perdedora. No olvide que cuanto antes se retire, más barato le saldrá.

Imagínese que en una mesa de 1 - 2 \$. En 1000 manos usted tiene que apostar la ciega pequeña 100 veces, es decir $100 \times 0.50 \$ = 50 \$$. Ahora imagínese que en esas 100 manos usted decide igualar a 1 \$ que es lo que se necesita para jugar la mano a pesar de que usted tiene unas cartas pobres con las cuales debe retirarse. Si en esas 100 manos usted iguala a 1\$ estará tirando por la borda $100 \times 0.50 \$ = 50 \$$ los cuales muchas veces no serán sencillos de recuperar.

Las manos que un jugador debe jugar es el factor más importante a largo plazo en una mesa de Texas Holdem Limite. La mayoría de los jugadores juegan demasiadas manos y aunque a corto plazo puede resultar beneficioso dependiendo de las cartas que vayan saliendo en la mesa, a largo plazo jugar más manos de las que se deben es una auténtica ruina.

Porque los jugadores juegan mas manos de las que deben ? La respuesta está muy clara y se debe simplemente a la falta de paciencia del jugador. A nadie le gusta salirse del juego y mirar cómo juegan los demás sin poder participar. Sin embargo es una etapa indispensable para ganar dinero a largo plazo. El póker es un juego en el cual los más pacientes suelen quedarse con la mayoría del dinero. También es importante recordar que cada jugador debe escoger entre tener un máximo de diversión o ganar un máximo de dinero.

Existen muchas maneras de cultivar la paciencia cuando usted está jugando al Texas Holdem Límite. Una de ellas es jugar en varias mesas a la vez. Si con una no le llega, abra otra y juegue con dos a la vez. Es mucho más recomendable jugar las manos óptimas en varias mesas y luchar de esta manera contra su paciencia que jugar más de la cuenta en una sola mesa. Si ve que en una sola mesa el 75 %

de su tiempo se retira y se lo pasa viendo el juego de los demás, abra otra mesa y el tiempo en el que usted es un jugador pasivo se reducirá a la mitad. Lo ideal cuando se juega al Texas Holdem Límite es jugar con cuatro mesas a la vez, ya que se estima que el 100% de su tiempo lo pasará jugando pero esto requiere ya de una experiencia y un manejo del juego considerable.

A continuación, veremos las manos en las que usted debe poner dinero en la mesa antes del flop en base a nuestra experiencia en mesa larga de 10 jugadores teniendo en cuenta la posición que ocupe usted en la mesa.

La posición 1 será la que se encuentre a la izquierda de la ciega grande y así hasta la posición 9 que será la ciega pequeña y finalmente la posición 10 que será la ciega grande.

La posición que ocupe en la mesa será el factor más importante a tener en cuenta una vez que se hayan repartido las cartas a los jugadores, ya que cuanto más tarde tenga usted que apostar en el pre-flop, mas referencias tendrá sobre lo que han hecho los demás y qué tipo de cartas pueden tener antes que usted deba decidir qué hacer con sus cartas. Sin duda las mejores posiciones son las **7, y 8, así como 9 y 10**, que son los ciegos, por todo lo comentado anteriormente.

Si las dos cartas que recibe son :

- **AA / KK / QQ**

No solo deben jugarse, sino que se tiene que subir o re-subir siempre hasta que la mesa se lo permita en todas las posiciones de la 1 a la 10, jamás igualar antes del flop.

Tabla de probabilidad de victoria según sus cartas y contra los jugadores que participen					
CARTAS	1 JUGADOR	2 JUGADORES	3 JUGADORES	4 JUGADORES	5 JUGADORES
AA	85,1 %	73,4 %	63,7 %	55,8 %	49,1 %
KK	82,3 %	68,8 %	58,3 %	49,7 %	43,0 %
QQ	79,9 %	64,9 %	53,5 %	44,7 %	37,7 %

Nota Importante : Toma en cuenta que si bien la probabilidad de ganar baja cuando hay más jugadores, el dinero ganado aumento con el número de jugadores. La probabilidad ha sido calculada con cartas de palos diferentes. Si tiene cartas del mismo palo, la probabilidad de ganar es un poco superior.

- **J J / 10-10**

Deben jugarse siempre en todas las posiciones. Subir y re-subir en las posiciones de 1 a 10 si participan menos de dos jugadores (sin contar los ciegos). Si participan más de dos jugadores se debe subir o igualar una subida de la posición 6 a 10 y esperar el flop.

Tabla de probabilidad de victoria según sus cartas y contra los jugadores que participen					
CARTAS	1 JUGADOR	2 JUGADORES	3 JUGADORES	4 JUGADORES	5 JUGADORES
J J	77,4 %	61,2 %	49,2 %	40,2 %	33,6 %
10 10	75,0 %	57,5 %	45,1 %	36,3 %	29,9 %

- **9-9 / 8-8 / 7-7**

Debe subir o re-subir de la posición 1 a 4 para intentar que los restantes jugadores se retiren. De la posición 5 a la 10 subir si hay 2 o menos jugadores. Igualar una subida si hay más de 2 jugadores para esperar el flop. Retirarse si hay una re-subida.

Tabla de probabilidad de victoria según sus cartas y contra los jugadores que participen					
CARTAS	1 JUGADOR	2 JUGADORES	3 JUGADORES	4 JUGADORES	5 JUGADORES
9 9	72,1 %	53,5 %	41,1 %	32,6 %	26,6 %
8 8	69,1 %	49,9 %	37,6 %	29,4 %	24,1 %
7 7	66,2 %	46,4 %	34,3 %	26,7 %	21,8 %

- **6-6 / 5-5 / 4-4 / 3.3 / 2-2**

Debe igualar en todas las posiciones. En caso de subida, igualar si hay menos de dos jugadores. Si hay más de dos jugadores o una re-subida debe retirarse.

Tabla de probabilidad de victoria según sus cartas y contra los jugadores que participen					
CARTAS	1 JUGADOR	2 JUGADORES	3 JUGADORES	4 JUGADORES	5 JUGADORES
6 6	63,2 %	43,2 %	31,5 %	24,4 %	20,1 %
5 5	60,3 %	40,0 %	28,9 %	22,3 %	18,5 %
4 4	57,0 %	36,8 %	26,2 %	20,5 %	17,3 %

3 3	53,6 %	33,6 %	23,9 %	18,9 %	16,2 %
2 2	50,3 %	30,6 %	21,9 %	17,7 %	15,4 %

- **A K / A Q / A J**

Debe subir en todas las posiciones. En el caso de A K no solo debe subir sino re-subir a una subida si alguien lo ha hecho antes o le re-sube después de haberlo hecho usted.

Tabla de probabilidad de victoria según sus cartas y contra los jugadores que participen					
CARTAS	1 JUGADOR	2 JUGADORES	3 JUGADORES	4 JUGADORES	5 JUGADORES
AK	65,2 %	48,1 %	38,5 %	32,3 %	27,8 %
AQ	64,4 %	46,1 %	36,8 %	30,4 %	25,8 %
AJ	63,5 %	45,4 %	35,2 %	28,8 %	24,3 %

- **A 10**

Debe igualar de la posición 1 a la 5 así como aguantar una subida. Debe subir entre la posición 6 y la 10 o igualar si alguien lo ha hecho antes. En caso de re-subida debe igualar si usted ha sido el subidor, si la re-subida es antes de apostar debe retirarse. En las posiciones 9 y 10 que son los ciegos igualar hasta una subida.

Tabla de probabilidad de victoria según sus cartas y contra los jugadores que participen					
CARTAS	1 JUGADOR	2 JUGADORES	3 JUGADORES	4 JUGADORES	5 JUGADORES
A 10	62,7 %	44,2 %	34,0 %	27,4 %	31,0 %

- **A 9 / A 8 / A 7 / A 6**

Debe retirarse en las posiciones 1, 2, 3, 4, 5, 6. En las posiciones 7, 8, 9, 10 igualar si hay más de 2 jugadores y nadie ha subido antes. Si alguien ha subido antes solamente se iguala esa subida si las dos cartas son del mismo color, si sus cartas son de colores diferentes debe retirarse. Si hay 2 o menos jugadores y que nadie haya subido antes entonces usted debe subir.

Tabla de probabilidad de victoria según sus cartas y contra los jugadores que participen					
CARTAS	1 JUGADOR	2 JUGADORES	3 JUGADORES	4 JUGADORES	5 JUGADORES
A9	60,8 %	41,5 %	31,0 %	24,5 %	20,2 %
A8	59,8 %	40,5 %	29,8 %	23,5 %	19,2 %
A7	58,8 %	39,3 %	28,9 %	22,4 %	18,3 %
A6	57,6 %	37,9 %	27,5 %	21,3 %	17,4 %

- **A5/A4/A3/A2**

Debe retirarse en las posiciones 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Debe igualar en las posiciones 9 y 10 que son los ciegos. Si alguien ha subido antes debe retirarse salvo que tenga las dos cartas del mismo color.

Tabla de probabilidad de victoria según sus cartas y contra los jugadores que participen					
CARTAS	1 JUGADOR	2 JUGADORES	3 JUGADORES	4 JUGADORES	5 JUGADORES
A5	57,6 %	38,2 %	27,9 %	21,9 %	18,0 %
A4	56,6 %	37,1 %	27,1 %	21,2 %	17,5 %
A3	55,8 %	36,2 %	26,2 %	20,6 %	16,9 %
A2	54,8 %	35,2 %	25,3 %	19,8 %	16,2 %

- **KQ/KJ**

Debe igualar de la posición 1 a la 5 así como aguantar una subida. Debe subir de la posición 6 a la 10. En caso de que alguien haya subido antes debe igualar. En el caso de que haya una re-subida antes que usted participe en la mano debe retirarse.

Tabla de probabilidad de victoria según sus cartas y contra los jugadores que participen					
CARTAS	1 JUGADOR	2 JUGADORES	3 JUGADORES	4 JUGADORES	5 JUGADORES
KQ	61,5 %	44,4 %	35,1 %	29,2 %	25,0 %
KJ	60,6 %	43,0 %	33,6 %	27,7 %	23,5 %

- **K 10 / K9**

Debe retirarse en las posiciones 1, 2, 3, 4, 5, 6. En las posiciones 7, 8, 9 debe igualar si nadie ha subido antes. Si alguien ha subido antes debe igualar solo si tiene dos cartas del mismo color. En la posición 10 debe igualar siempre hasta una subida.

Tabla de probabilidad de victoria según sus cartas y contra los jugadores que participen					
CARTAS	1 JUGADOR	2 JUGADORES	3 JUGADORES	4 JUGADORES	5 JUGADORES
K 10	59,7 %	41,9 %	32,3 %	26,4 %	22,2 %
K 9	57,8 %	39,2 %	29,5 %	23,5 %	19,4 %

- **Q J**

Debe retirarse en la posición 1, 2, 3, 4, 5 y 6. Debe igualar en la posición 7, 8, 9 y 10 incluso si hay una subida anterior. Debe retirarse si se produce algún tipo de re-subida.

Tabla de probabilidad de victoria según sus cartas y contra los jugadores que participen					
CARTAS	1 JUGADOR	2 JUGADORES	3 JUGADORES	4 JUGADORES	5 JUGADORES
Q J	58,1 %	41,3 %	31,5 %	26,9 %	22,8 %

- **Q 10 / Q 9**

Debe retirarse en la posición 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8. Debe igualar en la posición 9 y 10 (los dos ciegos) incluso si hay una subida anterior. Debe retirarse si se produce algún tipo de re-subida.

Tabla de probabilidad de victoria según sus cartas y contra los jugadores que participen					
CARTAS	1 JUGADOR	2 JUGADORES	3 JUGADORES	4 JUGADORES	5 JUGADORES
Q 10	57,2 %	40,1 %	31,2 %	25,7 %	21,6 %
Q 9	55,2 %	37,5 %	28,3 %	22,7 %	18,8 %

- **10-9 / 9-8 / 8-7**

Debe retirarse en la posición 1, 2, 3, 4, 5 y 6. Igualar en la posición 7, 8 y 9 solamente si las dos cartas son del mismo color y no hay ninguna subida. Igualar en la posición 10 (ciega grande) si las dos cartas son del mismo color incluso si hay una subida. Si hay una re-subida retirarse.

Tabla de probabilidad de victoria según sus cartas y contra los jugadores que participen					
CARTAS	1 JUGADOR	2 JUGADORES	3 JUGADORES	4 JUGADORES	5 JUGADORES
10 - 9	51,5 %	35,6 %	27,6 %	22,5 %	18,8 %
9 - 8	48,1 %	32,7 %	24,9 %	20,0 %	16,6 %
8 - 7	44,9 %	30,3 %	23,0 %	18,4 %	15,2 %

Como usted puede ver solamente se utilizan 35 manos de cartas de entre todas las que se le pueden repartir al jugador. Si a esto añadimos que estas combinaciones de cartas que se le reparten al jugador solamente se juegan en algunas posiciones nos hace llegar a la conclusión que un buen jugador no debe participar en promedio en más del 25% de las manos. Eso puede parecer una locura pero cuando uno pasa muchas horas en una sala de póker se da cuenta de la gran cantidad de dinero que ha perdido por el hecho de haber participado en más manos con escasas probabilidades de victoria antes de repartirse el flop.

La elección de jugar o retirarse en el caso de la mesa de 10 jugadores es mucho más conservadora que en la mesa corta de 5 jugadores, así como el juego preflop que es lo que queremos que usted entienda a continuación.

Recuerde que cuando se reparten las tres primeras cartas comunes boca arriba se está viendo el 70% de una mano ganadora por lo cual debemos tener en cuenta algunos factores como estos :

A. El póker es una carrera y como en toda carrera muchas veces el que empieza con ventaja acaba ganando. Si usted ve que tiene ventaja, no lo dude, corra y apueste sin miedo.

B. Llevar la iniciativa es otro de los factores importantes que debemos tener en cuenta en una mano de Póker, si usted cree tener ventaja, siempre es importante tener la iniciativa y que los demás sigan su ritmo, aunque esto es mucho más importante en la mesa corta de 5 jugadores que en la mesa larga de 10 jugadores.

C. Desarrollar su juego según si es usted el que ha subido o no.

- **Si es usted que haya subido en el pre-flop**

Si es usted el que ha subido en el pre-flop debe volver a apostar haya conseguido formar una pareja o no. Los buenos jugadores siempre apuestan en el flop si ellos han sido los que han subido. En el caso de que no tenga ni siquiera una pareja hecha pero aposto en el flop y algun jugador iguala su apuesta debe decidir si seguir apostando en la cuarta carta (turn) .

Sus 2 cartas : **Ad Kd** Cartas en la mesa : **Jp 10c 3t**

Cartas que nos sirven (outs)	Jugada para formar	Posibilidades a 2 cartas(odds)	Posibilidades a 1 carta (odds)
At Ac Ap Kt Kp Kd	Pareja alta	24 %	13 %

En mesa de 10 jugadores debe contemplar estas posibilidades aunque el uso de esta estrategia es más adecuada para la mesa corta de 5 jugadores donde sus adversarios serán menos. Esta manera de jugar es recomendable solamente en mesas largas de 10 jugadores si han sido 2 o menos los jugadores que le hayan igualado la apuesta. Si hay más de dos jugadores que le hayan igualado lo dejamos a su elección y experiencia el utilizarla o no, ya que a veces depende su uso mucho de la cantidad y el juego de sus adversarios. Usted puede seguir apostando en base a este tipo de jugadas con la esperanza de formar jugada en base a las probabilidades o que sus adversarios se retiren por temer que usted tenga una mano ganadora.

- **Si tuviese un proyecto de escalera y de color a la vez de 15 cartas para formar jugada.**

Sus 2 cartas : **Kc Qc** Cartas en la mesa : **Jc 10c 3p**

Cartas que nos sirven (outs)	Jugada para formar	Posibilidades a 2 cartas(odds)	Posibilidades a 1 carta (odds)
AcAt Ad Ap9c 9t 9d 9p 8c 7c 6c 5c 4c 3c 2c	Escalera o color	54 %	32 %

Sirven 15 cartas, **Ac At Ad Ap 9c 9t 9d 9p** o **8c 7c 6c 5c 4c 3c 2c** para completar una escalera o un color por lo cual hay que seguir apostando con un 54 % de posibilidades de formarla con dos cartas por salir y con un 32% de posibilidades de formarla si solo le queda la última carta por salir, lo que sumado a la esperanza de que sus adversarios se retiren pensando que usted tiene una mano ganadora hace de esta opción la más aconsejable por seguir. En el caso de

que usted haya apostado en el flop y le suban o juegue contra más de dos jugadores NO HAY QUE APOSTAR EN LA CUARTA CARTA (TURN) ya que entre tantos jugadores siempre habrá alguno que tenga una mano formada y no por formar como usted. Lo mejor es pasar e igualar en la cuarta carta (turn) con la esperanza de que la 5ª carta le haga ganador, y este es el caso en el cual un proyecto de jugada tiene más posibilidades de ser formado en la quinta carta con un 32% de posibilidades.

- Si tuviese un proyecto de escalera de 8 cartas para formarla.

Sus 2 cartas : **Kd Qp** Cartas en la mesa : **Jt 10p 3c**

Cartas que nos sirven (outs)	Jugada para formar	Posibilidades a 2 cartas(odds)	Posibilidades a 1 carta (odds)
Ac At Ad Ap 9c 9t 9d 9p	Escalera	31 %	17 %

Sirven ocho cartas, **Ac At Ad Ap** y **9c 9t 9d 9p** para completar una escalera por lo cual debe apostar con un 31 % de posibilidades de formarla con dos cartas por salir y con un 17 % de posibilidades de formarla si solo le queda la última carta por salir, lo que sumado a la esperanza de que sus adversarios se retiren pensando que usted tiene una mano ganadora hace de esta opción la más aconsejable por seguir. En el caso de que usted haya apostado en el flop y le suban o juegue contra más de dos jugadores NO DEBE APOSTAR EN LA CUARTA CARTA (TURN) ya que entre tantos jugadores siempre habrá alguno que tenga una mano formada y no por formar como usted. Lo mejor es pasar e igualar en la cuarta carta (turn) con la esperanza de que la 5ª carta le haga ganador.

- Si tuviese un proyecto de color de 9 cartas para formarlo

Sus 2 cartas : **Kc Qc** Cartas en la mesa : **Ac 9c 7p**

Cartas que nos sirven (outs)	Jugada para formar	Posibilidades a 2 cartas(odds)	Posibilidades a 1 carta (odds)
Jc 10c 8c 7c 6c 5c 4c 3c 2c	Color	35 %	19 %

Sirven 9 cartas **Jc 10c 8c 6c 5c 4c 3c 2c** para completar un color por lo cual debe seguir apostando con un 35 % de posibilidades de formarla con dos cartas por salir y con un 19 % de posibilidades de formarla si solo le queda la última carta por salir lo que sumado a la esperanza de que sus adversarios se retiren pensando que tiene una mano ganadora hace de esta opción la más aconsejable por seguir. En el caso de que usted haya apostado en el flop y le suban o juegue contra más de dos jugadores NO HAY QUE APOSTAR EN LA CUARTA CARTA (TURN) ya que

entre tantos jugadores siempre habrá alguno que tenga una mano formada y no por formar como usted. Lo mejor es pasar e igualar en la cuarta carta (turn) con la esperanza de que la 5ª carta le haga ganador.

- **Si tuviese un proyecto de escalera con 4 cartas para formarla**

Sus 2 cartas : **Kd Qp** Cartas en la mesa : **Jt 9c 6d**

Cartas que nos sirven (outs)	Jugada para formar	Posibilidades a 2 cartas(odds)	Posibilidades a 1 carta (odds)
10c 10t 10p 10d	Escalera	16 %	9 %

Sirven 4 cartas **10c, 10t, 10p, 10d** para completar una escalera y entonces hay que decidir si seguir apostando o no con un 16% de posibilidades de formarla con dos cartas por salir y con un 9% de posibilidades de formarla si solo queda la última carta por salir lo que sumado a la esperanza de que sus adversarios se retiren pensando que usted tiene una mano ganadora hace de esta opción una gran contradicción. Hay jugadores que les gusta apostar solo con un 16% de posibilidades de formar una escalera... Sin embargo, consideramos que no vale la pena apostar con tan pocas posibilidades de éxito y dejarlo todo a la esperanza de que sus adversarios se retiren por pensar que puede tener una mano ganadora..... En este caso cada uno tendrá que decidir si apostar o no.

- **Si tuviese la pareja más alta en la mesa o incluso la segunda pareja más alta**

Sus 2 cartas: **Kc Qt** Cartas en la mesa : **Jd Kt 8p**

Cartas que nos sirven (outs)	Jugada para formar	Posibilidades a 2 cartas(odds)	Posibilidades a 1 carta (odds)
Kd Kp	Trio	8 %	4 %
Qd Qp Qc	Dobles parejas	12 %	6 %

Como usted ha sido el que ha subido, está obligado a apostar tras el flop y si tiene la pareja más alta en la mesa, no lo dude apueste hasta el final y solo dude cuando alguien le suba, si alguien lo hace, debe valorar si su adversario tiene una pareja (**K X**). Si la tiene igual que usted, lo normal es que usted gane la mano por tenerla mejor acompañada con su **Q**. Si tiene una doble pareja (**K J / K 8 / J 8**) o si tiene un proyecto de escalera o de color y le quiere intimidar (**Q 10**). Puede ser también que sus adversarios tengan (**6 6, 8 8, J J**) pero lo que harán, será prepararle una emboscada y no subirle tras el flop donde usted apuesta 0.50 \$ y le suben a 1 \$ si no que esperaran a la cuarta carta para que usted apueste 1 \$ y ellos poder subir a

2 \$ Aún así, con la pareja más alta en la mesa siempre se debe ir hasta el final.

Sus 2 cartas: **Kc Qt** Cartas en la mesa : **Qp Ad 8c**

Cartas que nos sirven (outs)	Jugada para formar	Posibilidades a 2 cartas(odds)	Posibilidades a 1 carta (odds)
Qd Qc	Trio	8 %	4 %
Kt Kd Kp	Dobles parejas	12 %	6 %

Como usted ha sido el que ha subido y está obligado a apostar tras el flop, debe decidir si apostar en el turn (tras la cuarta carta). En este caso y al haber un **A** en la mesa lo normal es que no sea ganador de esa mano por lo que en mesas de 10 jugadores no recomendamos apostar si se tiene la segunda pareja más alta en la mesa. Consideramos que se debe pasar, esperar la apuesta del contrario e igualar para ver la quinta carta y ver si puede formar una doble pareja o un trío. Si al haber apostado en el flop alguien le sube, lo normal es que tenga un **A** o una doble pareja (**A Q / A 8 / Q 8**) ya que en este caso las posibilidades que su oponente tenga una escalera solamente son con (**K J**). En el caso de haber una re-subida usted debe retirarse ya que sus posibilidades de ganar esa mano se reducen a que otra **Q** salga en la mesa y poder formar un trío y se reduce a un 4.3% de posibilidades de que en la quinta carta aparezca otra **Q**.

En el caso de tener la tercera pareja más alta en unas mesas de 10 jugadores recomendamos ser muy conservador, apostar tras el flop ya que es norma después de haber subido y dejar el mando de la mano a otros jugadores los cuales seguramente lleven ventaja. Recomendamos aún con la tercera pareja en la mesa tirarse salvo si hay un número de jugadores por encima de 5 que participen en esa mano ya que en el caso remoto de ganar la mano en el river (5ª carta) el poner dinero en la mesa estaría justificado por el bote que se puede llegar a juntar entre más de 5 jugadores. Si hay menos de 5 jugadores es recomendable retirarse tras el turn (4ª carta) ya que la inversión no justificaría la ganancia.

- **Si ha sido usted el que igualado en el pre-flop.**

Si usted no ha subido en el pre-flop y solamente ha igualado una apuesta o una subida su juego debe girar en intentar recuperar el dominio de la mano, igualar para esperar acontecimientos, intimidar con un proyecto de escalera y color o preparar una emboscada al jugador que ha subido. Tiene que pensar que muchos de los jugadores que han subido lo que harán es apostar tras el flop ya que es una regla que siguen muchos jugadores. En este caso muchas veces es mejor retirarse a tiempo para no invertir dinero en manos en las que parte con desventaja.

- **Intentar recuperar el dominio de la mano cuando tiene la pareja más alta en la mesa**

Sus 2 cartas: **Kc Qt** Cartas en la mesa : **Jd Kp 8c**

Cartas que nos sirven (outs)	Jugada para formar	Posibilidades a 2 cartas(odds)	Posibilidades a 1 carta (odds)
Kd Kt	Trio	8 %	4 %
Qd Qp Qc	Dobles parejas	12 %	6 %

En este caso si algún jugador ha subido lo normal es que vuelva apostar. Si usted tiene la pareja más alta en la mesa debe subir la apuesta para intentar llevar el control de la mano y evitar que jugadores con pocas posibilidades de victoria se retiren y no sigan adelante. Si alguien le re-sube debe valorar la posibilidad de que su adversario tenga una doble pareja (**K J**), una pareja más alta bien acompañada (**A K**), un trío (**J J J / 8 8 8 / 6 6 6**) o una posibilidad de escalera para intimidarle (**Q 10**), aunque difícilmente un buen jugador sube en el pre-flop con **Q 10**. Aún así la regla debe ser que si usted tiene la pareja más alta, debe ir hasta el final. Con el tiempo irá aprendiendo cuando debe y no hacerlo hasta el final dependiendo del tipo de jugadores a los que se está enfrentando.

- **Esperar acontecimientos cuando tenga la segunda o tercera pareja más alta de la mesa**

En el caso de que tengamos la segunda o la tercera pareja más alta en la mesa, el juego en mesas largas de 10 jugadores es un poco más conservador que en mesas cortas, debe limitarse a igualar y esperar a formar una doble pareja o un trío. Con una segunda o una tercera pareja más alta, muchas veces es recomendable retirarse si hay pocos jugadores en la mano o no tiene la posibilidad de formar una escalera o color además de la pareja que tiene formada. Todo dependerá en la mayoría de los casos si el juego es muy agresivo y hay alguna re-subida o el número de jugadores es abundante o no para que su inversión en una apuesta se vea justificada en con una buena ganancia potencial.

- **Intimidar con un proyecto de color o escalera**

Sus 2 cartas : **Kc Qd** Cartas en la mesa : **Jt 10c 8p**

Cartas que nos sirven (outs)	Jugada para formar	Posibilidades a 2 cartas(odds)	Posibilidades a 1 carta (odds)
AcAd At Ap 9c 9d 9t 9p	Escalera	31 %	17 %

Sirven ocho cartas, **A A A A** y **9 9 9 9** para completar una escalera por lo cual tiene un 31 % de posibilidades de formarla con dos cartas por salir y con un 17% de posibilidades de formarla si solo le queda la última carta por salir. Ahora puede elegir dos opciones : una es igualar la apuesta que suele hacer el jugador que ha subido y esperar a que salga una de esas ocho cartas en el turn , o bien intentar intimidarlo haciéndole pensar que tiene (**J J / 10 10 / 8 8 / 6 6 / J 10 / J 8 / A J / K J**) cuando lo que tiene es **K Q** y una posibilidad de escalera. Esta subida tras el flop a 1 \$ se hace para intimidar y que este jugador no le apueste 1 \$ en la cuarta carta (turn) y así poder esperar a la quinta carta sin tener que apostar 1 \$ en la cuarta, o para apostar hasta el final con la esperanza de que aparezca algún **9** o un **A** y así completar la escalera sin olvidar que el resto de jugadores pueden retirarse intimidados por la teórica fuerza en su mano. Esta jugada intimidatoria la utilizan muchísimos jugadores con excelentes resultados siempre y cuando sepan leer bien el juego del contrario.

Lo mismo ocurre con un ejemplo en el que usted tenga un proyecto de color y haya nueve cartas que le hagan ganador de esa mano, un 35 % de posibilidades de formarla con dos cartas por salir y con un 19 % de posibilidades de formarla si solo le queda la última carta por salir. Este tipo de jugada es recomendable hacerla cuando el número de jugadores es reducido ya que cuantos más jugadores haya, más difícil será que estos se retiren en su totalidad. Si la hace con muchos jugadores en la mesa, lo hará para que todos los jugadores igualen su apuesta y engordar el bote pero en la quinta carta (river) debe retirarse si no ha formado la jugada ya que alguno de los muchos jugadores habrá formado alguna combinación y no se retirará.

- **Preparar una emboscada al jugador que sube y al resto de jugadores**

Hay muchos jugadores de póker que no les gusta esperar ni dejar pasar las cartas para apostar y subir en el momento adecuado. Sin embargo, vale la pena recordar la frase de “Para en el póker ganar, mucho has de pasar“. Es algo que recomendamos aplicar luego de igualar una subida y tener que jugar tras el flop. Lo que hay que saber es cuando dejar pasar la jugada para después apostar más fuerte pero sin que esta manera de jugar se vuelva en su contra. Ocultar su mano para que se vaya engordando el bote solo debe hacerlo cuando sepa que esta es casi al 100% ganadora. Los casos más frecuentes de manos ganadoras las cuales se pueden ocultar son las siguientes :

Sus 2 cartas : **9c 9d** Cartas en la mesa : **Ac 9t 5p**

Cuando se tiene un trío y hay alguna carta alta sobre la mesa. Mi experiencia me dice que el jugador que tenga el A apostará hasta el final. Como usted tiene un trío debe igualar hasta que su mano no esté en peligro. **En el caso de que haya posibilidad de escalera o de color ese será el momento de subir su apuesta. Si no aparecen tales posibilidades de escalera o de color que pongan en peligro su mano debe ocultar su combinación tras el flop y subir en la cuarta carta si son pocos jugadores (turn) o en la quinta carta (river) si son muchos**

jugadores para que estos pongan dinero hasta el final.

Sus 2 cartas : **Kc J d** Cartas en la mesa : **Kd Jc 6t**

Cuando tenemos una doble pareja hecha tras el flop. En el caso de que nadie haya subido en el pre-flop debemos mandar desde el principio, pero si alguien ha subido en el pre-flop lo normal es que vuelva a apostar; lo que haremos es **ocultar nuestra mano mientras no haya peligro de color o escalera igualando tras el flop para subir en la cuarta carta (turn)**. A diferencia del trío anterior, una doble pareja no es una mano tan fuerte con lo que se recomienda subir su apuesta solo en la cuarta carta (turn) ya que existen posibilidades de perder nuestra mano en la quinta carta (river) si dejamos que muchos jugadores vean cartas hasta el final.

El resto de jugadas ya tienen que ver con una escalera, color o un full que usted ha formado, pero suelen ser jugadas más visibles para el resto de jugadores con lo cual es mucho más difícil ocultarlas para sacar rendimiento. Aún así es recomendable ocultarlas siempre que no corran peligro sobre todo la escalera que es menos visible que el resto de jugadas y así esperar al turn o el river para subir sus apuestas. **Si decide poner en práctica este tipo de jugadas que le recomendamos, no se olvide de que nunca debe ponerla en peligro. Si su jugada está amenazada por la posibilidad de una escalera o un color no lo dude, sea agresivo y si algún jugador quiere formar esa escalera o ese color que iguale todo lo que usted le apueste.**

En resumidas cuentas el Texas Holdem Límite de 10 jugadores es un juego en el que las manos que usted decide jugar marcarán a largo plazo sus resultados. El jugar las manos óptimas será su mejor comienzo. El resto ya dependerá de usted y el nivel de sus adversarios, pero a medida que vaya jugando más y más manos se irá dando cuenta de que es factible ganarse un buen dinero en el Texas Holdem Límite de 10 jugadores.

8. Pasos a Seguir para Aprovechar los Bonos

Como le hemos explicado al principio de este ebook, los bonos son uno de los principales atractivos que puede aprovechar un jugador de póker cuando inicia su aventura en una sala determinada. Los hay mejores y peores, pero lo más importantes siempre será saber identificarlos y jugarlos de manera que podamos sacarle el mejor provecho.

Los mejores bonos siempre serán los que permiten conseguir puntos aunque no participe en el juego. Muchas salas de póker dan puntos a sus jugadores solo por recibir las cartas y aunque se retire en el pre-flop su cuenta de bonos seguirá sumando puntos para poder ganar dinero.

Ejemplos de Bonos que dan puntos aún si se retira :

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker1.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker2.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker3.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker4.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker5.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker6.html>

Recomendamos jugar en mesas límite de 10 jugadores con una postura muy prudente para mantener como mínimo el saldo y a su vez ir sumando puntos para cobrar el bono. Debe pensar que si mantiene su saldo tendrá como ganancia el dinero de la bonificación.

El motivo por el cual recomendamos jugar en mesas de límite de 10 jugadores con una postura prudente es por el siguiente :

En las mesas de póker se suelen jugar unas 60 manos a la hora, una cada minuto en promedio. En una mesa de 10 jugadores, usted apostará cada hora de manera obligada tanto la ciega grande como la pequeña 6 veces cada una. En una mesa de 0.50 - 1 \$ estará obligado a apostar $6 \times 0.50 \$ = 3 \$$ con la ciega grande y $6 \times 0.25 \$ = 1.50 \$$ dando esto como suman total la cantidad de 4.50 \$ obligatorios para apostar en toda una hora. 4.50 \$ es aproximadamente la cantidad que se lleva un jugador en una sola mano..... Si juega de manera prudente para ganar puntos y así liberar la bonificación, llegará a la conclusión que solo necesita ganar 1 de las 60 manos que se juegan en una hora para mantener su saldo sin pérdidas ni ganancias e ir sumando puntos de juego.

Por eso la mejor manera para jugarse las bonificaciones siempre será haciéndolo

de manera prudente y mucho más conservadora que cuando juega en una mesa sin tener en cuenta el dinero del bono; recuerde que solo necesita una mano ganadora entre las 60 para mantener su caja intacta.

En el caso de las mesas pequeñas de 5 jugadores en las cuales se suelen jugar unas 80 manos a la hora usted estará obligado a apostar $0.50 \$ \times 16 = 8 \$$ y $0.25 \times 16 = 4 \$$ para un total de 12 \$, es decir casi el triple de lo que tiene que apostar obligatoriamente que en la mesa larga de 10 jugadores. Si usted es un jugador inexperto piense que las mesas de 10 jugadores usted entrará mucho menos en juego, podrá observar a sus adversarios y sobre todo, sumará puntos de juego en el 90 % de las manos sin apostar nada, y eso le ayudará a conseguir el dinero del bono.

Lo ideal siempre será el poder jugar en varias mesas a la vez solo con manos muy fuertes, ganar una de ellas y después salvo que le toquen cartas muy buenas para jugar, retirarse e ir sumando puntos para el dinero del bono.

9. Consejos Generales

Como nuevo jugador de póker usted debe dejarse guiar y aconsejar por gente que ya lleva tiempo jugando en las mesas de varias salas en Internet. Aunque muchos de estos consejos suenan a tópico usted debería tomárselos de manera estricta ya que los mismos están enunciados en base a la experiencia y en resultados comprobados.

Todos los jugadores de póker **tienen cuenta en más de una sala**. Esto se debe a que al jugar en más de un sitio siempre estará abierto a recibir promociones y ofertas de diferentes compañías de juego. Las empresas dedicadas al póker luchan de manera feroz por captar nuevos jugadores y para retenerlos por lo que es común que ofrezcan a sus usuarios promociones muy atractivas y si es posible, mejores que las ofrecidas por la competencia sobre todo si se encuentra en su misma red.

A. Elegir Su Sala

Para elegir sus salas debe tener en cuenta diversas condiciones tales como :

- Las promociones : Los bonos no son iguales y es muy importante escoger los que realmente son mejores y no lo que parecen serlo. A continuación, están las salas de póker que ofrecen los mejores bonos.

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker1.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker2.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker3.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker4.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker5.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker6.html>

Si ya está jugando en una sala, no se limite, porque siempre habrá otras que ofrezcan algo mejor de lo que usted recibe.

- La cantidad de jugadores que tiene cada sala, ya que cuantos más jugadores se encuentren en ella más fácil será encontrar adversarios débiles que sean fáciles de ganar.

- El idioma del software. Al principio es recomendable jugar con un programa que esté en español. Una vez acostumbrado al juego, podrá aventurarse en salas en inglés ya que muchas salas son en ese idioma y sería una lástima perderse estos bonos de bienvenida.
- Los juegos que ofrecen cada sala, ya que a pesar de que la mayoría de ellas ofrecen los juegos más comunes y populares, no todas tienen por ejemplo el Five Card Draw, el juego más sencillo de póker, y tampoco en todas le ofrecerán límites de apuestas bajas para jugar en sus inicios con pequeñas cantidades de dinero.
- Los métodos de ingreso, puesto que no todos los jugadores disponen de tarjeta de crédito y métodos de ingreso alternativos como Ukash o Paysafecard son altamente recomendados para los jugadores, a pesar de que no todas las salas disponen de estas opciones.
- El soporte en línea, lo mejor siempre será encontrar una sala que disponga de ayuda en vivo a cualquier hora del día durante todas las semanas del año. Cuando uno es nuevo jugador le asaltarán dudas respecto a las promociones, a los métodos de ingreso o cobro y otros inconvenientes que surgen a medida que uno se inicia en una sala por lo que usted necesita una eficaz y rápida respuesta.

B. Elegir Su Mesa

Una vez que haya decidido los sitios en los cuales desarrollar sus capacidades como jugador de póker debe elegir las mesas más acordes a su nivel. Como usted sabe, podrá encontrarse con jugadores mucho mejores, mejores, de su nivel, peores y mucho peores. Debe tener paciencia y buscar la mesa adecuada en sus inicios como jugador. La mejor manera de identificar una mesa buena para jugar es ver las manos hora que se juegan como media y el % de las manos que se ve el flop. Cuantas más veces se vea el flop, querrá indicar que en esa mesa hay jugadores que participan en más manos de la que deberían y como le he explicado en los puntos anteriores, jugar más manos de la cuenta es propio de un mal jugador.

Si ya ha elegido su mesa, lo que debe hacer a continuación es guardar un registro con los nombres de los jugadores que usted considera inferiores a usted, este registro lo puede usted llevar fácilmente con una hoja de excel, muchas veces en alguna opción del menú de la sala que le permite guardar anotaciones de jugadores en concreto, o usando algún programa informático que guarda todas las estadísticas de los jugadores a los cuales se ha enfrentado. Si lo hace con excel en unos meses puede tener una base de datos de cientos de jugadores débiles lo que le otorgará una información adicional de sus adversarios. La gran ventaja que nos da el póker online es

que entre tantos jugadores siempre podemos elegir contra quién jugar y el tipo de jugador al que deseamos para tener la ventaja. Simplemente debe abrir su sala de póker y en la pestaña de buscar jugador seguramente encontrará lo que busca ... jugadores asequibles. Loose-pasivos y Loose-agresivos.

C. Elegir el Juego Adecuado

Nuestro consejo es jugar en mesas de Texas Holdem Limit al poder ser de 10 jugadores y siguiendo por lo menos la estrategia pre-flop explicada en el punto 6 de este ebook. Siguiendo esa manera de jugar usted estará cuando menos participando en las manos optimas, después ya influirán otros factores como su juego post-flop, el juego de sus adversarios y su experiencia la cual según la vaya adquiriendo le irá dotando de mucha más rapidez y visión del juego en la mesa.

Otro de los juegos indicados puede ser el Five Card Draw, es el juego más sencillo de póker y en el que menos varía el saldo del los jugadores en cortos periodos de tiempo.

D. Otros consejos

Sea paciente con su juego, y como en la inmensa mayoría de los juegos, sea o no el póker, asimile sus pérdidas y jamás intente recuperar en diez minutos lo que haya perdido en dos horas. Administre bien su saldo ya que hasta los jugadores más experimentados saben que las rachas tanto positivas como negativas existen en el póker por lo que es común ver como su saldo sufre golpes duros y muchas veces incomprensibles a pesar de tener las mejores cartas y jugarlas como debería. Las probabilidades muchas veces estarán a su favor pero ellas por cuestiones de azar no le harán ganador, pero si juega de manera paciente, de por seguro que será únicamente su juego y las rachas positivas las que le harán ganador. Su impaciencia le convertirá en jugador mediocre y perdedor.

Analice el juego de sus rivales y actúe en consonancia con ello. Los buenos jugadores de póker piensan incluso más en las manos que podrán tener sus adversarios antes que prestar atención a la suya propia. Este tipo de análisis lo convertirá en un bueno jugador a ojos de sus adversarios.

Siga el proceso natural de un jugador de póker en internet; juegue en mesas limite, mesas bajas y no sobrepase al principio 0.25 - 0.50 \$, cuando domine el póker perfectamente podrá abrir varias mesas a la vez, cuatro simultaneas en mesas de diez jugadores o 3 a la vez en mesas cortas de 5 o 6 jugadores. Jugando en cuatro mesas a la vez de 0.25 - 0.50 \$ es como si estuviera haciéndolo en una mesa de 1 - 2 \$ pero con rivales mucho más asequibles. Al jugar en varias mesas de límites bajos a la vez, cuando

domine el juego no le será difícil ganar más de 1000 euros al mes. Cuando sea un ganador estable, entonces debe plantearse el jugar en Mesas Sin límite. Recomendamos jugar en varias mesas límite a la vez, puesto que esta experiencia ganadora jamás nos ha hecho pensar cambiar el límite por el no límite.

Parte de esta experiencia ganadora viene en parte del juego, pero también al manejo de dinero, el asimilar las pérdidas y sobre todo las ganancias. Si usted quiere aprovechar al máximo estas ganancias le recomendamos realizar el mayor número de pequeños cobros posibles en cuanto se lo permita la sala. Si esta le permite realizar un cobro mínimo de 20 euros, no lo dude, retire el dinero a su cuenta y vuelva a empezar como si nada hubiese ocurrido, al final de la semana verá como la suma de todos esos pequeños cobros forman una cantidad considerable.

Esta forma de retirar las ganancias en pequeñas cantidades le prevendrá sobre todo de hacer mal uso de las mismas invirtiéndolas mal en una racha negativa o en un nivel superior donde quizás pueda perderlas en la mitad de tiempo que le ha costado conseguirlas.

El ejemplo más claro de ello es cuando usted tiene un saldo de 100 \$ y en tres días minuciosa y pacientemente ha llegado a 280 \$. Mientras está ganando su mente le dirá que está ganando 180 \$ pero en el momento que llegue una racha negativa y su saldo descienda a 220\$ su mente no le dirá que está ganando 120\$ si no que le dirá que usted está perdiendo 60 \$ respecto a los 280 \$ que antes tenía, con lo cual su juego puede volverse impaciente y estará más cerca de llegar a 0 que a 280\$ se lo aseguramos.

Siempre recomendamos organizar su juego de la manera siguiente : una caja inicial de 50 \$ y un cobro cada vez que sus ganancias llegan a 25 \$, y así una y otra vez. Cuando llega una racha negativa las pérdidas no superarán los 50 \$ con lo que al final de la semana el número de cobros suelen cuando menos cuadruplicar al número de cajas perdidas dejándole siempre un saldo positivo entre los 200 y 300 \$, los cuales no hubiese conseguido, si no los hubiese retirado sus ganancias cada vez que alcanzaban los 25 \$.

Adquiera experiencia y nunca deje de formarse. El póker es un universo de aprendizaje en el cual los más pacientes y aplicados son los que se llevan las mayores ganancias. Ganar mucho dinero en internet con el póker no es sencillo, pero ganar un dinero extra al mesa si es posible. Lo dice nuestra experiencia y sobre todo nuestro análisis y paciencia.

10. Salas de Póker Recomendadas

Como ya le hemos mencionado en este ebook, es muy importante escoger bien donde jugar y aprovechar al máximo los bonos de bienvenida.

Aunque existen cientos de salas de póker, vale la pena jugar únicamente en las salas que le den el mejor tratamiento, los mejores bonos y que le permitan acumular puntos aún en manos que no juegue.

Por lo tanto, le recomendamos empezar por las salas de póker a continuación :

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker1.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker2.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker3.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker4.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker5.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker6.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker7.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker8.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker9.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker10.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker11.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker12.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker13.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker14.html>

<http://www.libropokergratis.com/saladepoker15.html>

Todas estas salas han sido probadas con éxito por nuestro equipo de asesores y por cientos de lectores, así que no dudamos en recomendárselas.

11. Para Terminar

En este ebook usted tiene resumido todo lo que necesita saber un nuevo jugador de póker. En el hemos intentado informarle de los pasos a seguir en base a nuestra experiencia online.

No tenga usted la más mínima duda que si sigue nuestros consejos y los aplica con inteligencia y paciencia, el póker en internet se volverá una nueva fuente de ingreso mensual. Sea paciente y asuma que como nuevo jugador cometerá errores que irán desapareciendo a medida que gane experiencia en las mesas de juego.

La mejor ventaja con la que cuenta usted, es que no jugará contra un software informático, sino contra personas que en muchos casos están totalmente desinformados y son carne de cañón para los jugadores aplicados, constantes y pacientes. Ahora, usted tiene que decidir si quiere hacer parte de los ganadores !

Volverse un ganador de póker, está al alcance de cualquiera y una vez que lo consiga será normal que usted pueda disponer de un ingreso extra de 1000 euros al mes si dedica el tiempo necesario.

De hecho muchas personas pasan cientos de horas delante de una Playstation jugando a algo que no le reporta beneficio económico alguno. Quizás usted sea uno de ellos o no, pero la gran diferencia entre un juego y otro es que a pesar de que ambos proporcionan diversión y entretenimiento solo uno de ellos le hará ganar dinero.

Nuestra experiencia online siempre ha sido en límites bajos de 0.25 - 0.50 \$ con tres o cuatro mesas a la vez. Esto nos ha reportado entre 200 y 300 \$ a la semana. Si usted no lo consigue queremos que sepa que solo es cuestión de tiempo.

Si lo consigue de manera estable, está en su mano el continuar así o plantearse ampliar sus horizontes. Si decide ampliarlos, le aconsejamos pasarse al sin límite en mesas micro-límites de 0.05 - 10\$ con toda la experiencia acumulada, en vez de subirse de nivel en mesas limite, ya que en mesas de 0.50 – 1 \$ o 1 – 2 \$, la habilidad de los jugadores aumenta de manera tan considerable, que usted puede pasar de ser un ganador estable en 0.25 - 0.50 \$ a luchar por mantener su saldo en positivo en 0.50 - 1\$ o 1 - 2 \$.

Si está capacitado para dar ese paso nos alegrara saber de que nuestros consejos hayan servido para hacerle ganar un buen dinero y que este ebook haya formado parte importante en los inicios de su carrera.

12. Sitios Interesantes

También, se puede ganar dinero fácil con las apuestas deportivas y con los casinos por internet con tal de contar con buenas estrategias. A continuación, le recomendamos varias web muy buenas para ganar dinero con apuestas y casinos :

- <http://www.estadisticas-y-pronosticos.com> : Pronósticos de Fútbol Europeo con Excelentes Resultados. Se puede registrar para recibir un mes de pronósticos gratis.
- <http://www.ganar-apuestas-deportivas.com> : Partidos en Tiempo Real y Pronósticos Gratis de todos los partidos de la Liga Española.
- <http://www.ganar-apuestas-seguras.com> : Ebook Gratis sobre Arbitraje de Apuestas + Alertas de Apuestas Seguras por email Gratis.
- <http://www.apuesta-para-ganar.com> : Estrategias para Ganar Dinero con Apuestas Deportivas.
- <http://www.comoganarcasino.com> : Ebook Gratis con un Sistema Profesional para ganar dinero a la Ruleta en Casinos Online.
- <http://www.estrategiasdecasino.com> : Estrategias, Trucos y Sistemas para Ganar Dinero al Casino jugando Ruleta y Blackjack.
- <http://www.ganar-a-la-ruleta.com> : Análisis de Todas las Estrategias y Sistemas para Ganar Dinero a la Ruleta

Si tiene preguntas sobre este ebook, o sobre las salas de póker recomendadas, no dude en enviarnos un email a info@libropokergratis.com. Le contestaremos cada pregunta en la mayor brevedad.

El Equipo Asesor de www.LibroPokerGratis.com

Derechos Reservados

Prohibida la reproducción total o parcial de este Ebook
www.LibroPokerGratis.com