

## TEXAS HOLD'EM





El **Texas Hold'em** es la variante de **poker** más practicada en todo el mundo. Se juega en la mayoría de casinos presenciales --sí, sí, incluso en España-- y en todas las salas de poker online. Es, además, la variante en la que se disputan las World Series of Poker, el torneo de poker más importante del mundo, que se celebra cada año en Las Vegas. Y por supuesto, a través de la Red es posible encontrar una partida de Texas Hold'em en la que jugar a cualquier hora del día o de la noche. El Hold'em es una variante que todo jugador recreativo debería **aprender y se debe aprender también un poco de probabilidad y de estadística** para no depender solamente del azar, sin olvidar que este es el protagonista **,TENIENDO EN CUENTA QUE COMO CASI TODOS LOS JUEGOS PUEDE CREAR ADICCIÓN.**

Aunque la estrategia de juego es compleja, las **reglas** del Texas Hold'em poker son muy sencillas.

Puedes consultar a continuación la clasificación de las jugadas en póquer:

### RANKING DE MANOS

© *Poquer.com.es*

Al póquer se juega con las 52 cartas de la baraja inglesa. Las cartas tienen los valores, de menor a mayor, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K y A, y hay cuatro palos: trébol , corazones , picas , y diamantes , ninguno de los cuales tiene más valor que el otro. En algunas partidas caseras y en casinos cutres a veces le extraen a la baraja las cartas bajas, normalmente del 2 al 7, y a eso le ponen nombres fardones como por ejemplo "sintético", y hay gente por ahí que incluso juega con comodines...

En el póquer las **jugadas** se forman siempre con cinco cartas, independientemente de que la modalidad de póquer a que se juegue sea comunitaria o no.

A continuación, se muestra la clasificación de jugadas de póquer de mayor a menor. Las jugadas de una categoría superior vencen a las de una categoría inferior.

## ESCALERA REAL DE COLOR



La mejor jugada del póquer. Comprende las cartas 10, J, Q, K y A del mismo palo. Todo jugador tiene derecho a una de éstas a lo largo de su vida.

## ESCALERA DE COLOR



Cinco cartas de orden consecutivo del mismo palo. Cuanto más alta sea la carta más alta de la escalera, mejor es el ranking de la mano. En este ejemplo la carta más alta es el 10; vencería a una escalera de color con un 9 de carta más alta.

## POKER



Cuatro cartas del mismo valor. Cuanto más alto es el valor de estas cuatro cartas, más alto es el ranking de la mano. En caso de empate, posible en las variantes de póquer que usan cartas comunitarias, gana la mano cuya quinta carta sea más alta.

## FULL



Esta jugada reúne 3 cartas de un valor y 2 de otro. Cuando se comparan dos fulls, gana el que tiene el valor de las tres cartas más alto. Así pues, un full 7-7-7-2-2 supera a un full 5-5-5-A-A. En caso de que los tríos sean del mismo valor en dos manos, gana la mano que tenga la pareja de cartas restante más alta, con lo que por ejemplo 7-7-7-A-A superaría a 7-7-7-K-K.

## COLOR



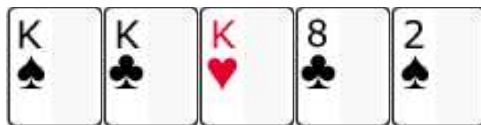
El color lo forman cinco cartas no consecutivas del mismo palo. Gana el desempate entre dos colores aquel que tenga la carta más alta.

## ESCALERA



Para la escalera se precisan cinco cartas de valor consecutivo. Entre dos escaleras gana la que sea más alta. Por otra parte, el As puede usarse para formar la escalera A-K-Q-J-10, que sería una Escalera Real, y también la escalera 5-4-3-2-A.

## TRÍO



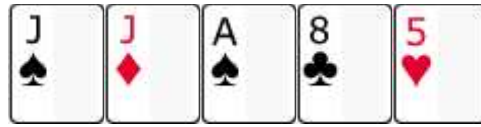
Lo componen tres cartas del mismo valor. Entre dos tríos gana el que está formado por cartas más altas. Si ambos tríos están formados por cartas del mismo valor, decide el desempate la carta más alta de las dos restantes de que consta la mano, y si esas dos cartas fueran iguales, se compararían las quintas cartas de cada mano.

## DOBLE PAREJA



Una doble pareja está formada por dos cartas del mismo valor en combinación con otras dos cartas también de un mismo valor, pero diferente al valor de las dos primeras. Cuando dos manos muestran doble pareja, gana la mano cuya pareja es más alta. Como siempre, en caso de empate decide la carta más alta.

## PAREJA



Dos cartas del mismo valor. Cuanto más alto es el valor de la pareja, más alto es su ranking. En caso de igualdad, se recurre a la carta más alta.

## CARTA MÁS ALTA

Cuando ningún jugador consigue formar una de las jugadas arriba expuestas, gana la mano aquel que tiene la carta más alta. Y en caso de empate, se usa la siguiente carta más alta.

Si ya conoces las reglas del Hold'em con límite, puedes aprender en esta dirección <http://www.poquer.com.es/reglas-holdem-sin-limite.html> las reglas del Texas Hold'em sin límite.

## REGLAS DEL TEXAS HOLD'EM CON LÍMITE

Primero de todo **no apuestes dinero, juega para pasártelo bien**, pero los que optan por jugar con dinero dependiendo de los recursos económicos y de la experiencia que se tenga en el juego, pueden elegir entre distintos límites, teniendo en cuenta que te puedes arruinar. En las salas de poker online hay mesas que van desde 1 céntimo de dólar para la apuesta inicial, hasta \$200 o más.

En el juego hay cuatro rondas de apuestas, la cantidad que se juega en las dos primeras rondas es la mitad que la de las dos siguientes. Así, en una mesa de \$1/\$2, se apuesta \$1 en las dos primeras rondas y \$2 en las dos siguientes. En cada una de estas rondas de apuestas el máximo número de subidas es de cuatro. Es decir, una vez un jugador abre con una apuesta inicial, sus oponentes pueden subir hasta tres veces más, siempre en las cantidades que marca la mesa. Por lo tanto, siguiendo con nuestro ejemplo de una mesa de \$1/\$2, cada jugador puede llegar a arriesgar un máximo de \$4 en cada una de las dos primeras rodas, y de \$8 en cada una de las dos siguientes.

## EMPIEZA LA MANO

En primer lugar, están las ciegas. Las ciegas son dos apuestas obligatorias, la ciega pequeña y la ciega grande, que en cada ronda del juego deben emplazar los dos jugadores que quedan a la izquierda del repartidor (dealer). El primer jugador a su izquierda debe poner la ciega pequeña, y el jugador a la izquierda

de éste, la ciega grande. El coste de la ciega pequeña es la mitad de la apuesta pequeña; medio dólar en una mesa de \$1/\$2. La ciega grande cuesta el equivalente de la apuesta pequeña; en nuestro ejemplo, \$1.

Tras emplazar las ciegas, el repartidor da a cada jugador 2 cartas boca abajo. A lo largo de la mano, se colocarán cinco cartas más boca arriba en el centro de la mesa, las llamadas "cartas comunitarias", compartidas por todos los jugadores. Al término, cada jugador formará su jugada usando la mejor combinación entre sus dos cartas y las cinco comunitarias; así, para crear la mejor jugada, el jugador podrá usar una de sus dos cartas de mano, las dos, o ninguna.

Repartidas las dos cartas de mano, hay la primera ronda de apuestas. Empieza "hablando" el jugador que está sentado a la izquierda del que ha puesto la ciega grande. Las opciones que tiene son retirarse (fold), ir (call) o apostar (bet). Si decide ir, tiene que igualar el importe de la ciega grande. Si apuesta, debe subir una apuesta pequeña (\$1 en una mesa de \$1/\$2). El turno de apuestas continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta finalizar en el jugador que ha puesto la ciega grande.

Si el primer jugador ha apostado, el siguiente jugador en hablar puede retirarse (fold), ir (call) o subir (raise). El turno pasa a su izquierda y concluye cuando todos los jugadores han contribuido al bote la misma cantidad de dinero, habiéndose retirado aquellos que así lo han decidido. En caso de que un jugador suba y ningún otro iguale su apuesta, gana la mano automáticamente y se lleva el dinero del bote.

### **EL FLOP**

Los jugadores que continúan en el juego, ven entonces el "Flop", que son las primeras tres cartas comunitarias de las cinco de que va a constar la mano.

A continuación, hay otra ronda de apuestas. Esta vez empieza hablando el jugador que está sentado inmediatamente a la izquierda del repartidor. Puede escoger entre pasar (check) o apostar (bet). Si el jugador pasa, se reserva el derecho a igualar o superar cualquier apuesta que se haga detrás de él cuando le vuelva a tocar el turno. Si apuesta, debe aportar una apuesta pequeña al bote. El turno de apuestas continúa de la misma forma que en la ronda anterior, finalizando ahora en el jugador que hace de repartidor.

### **LA CUARTA CARTA**

Los jugadores que siguen en la mano ven la cuarta carta, que en inglés se llama "The Turn" o "Fourth Street". El turno de apuestas que se sigue funciona de la misma forma que el Flop, con la diferencia de que ahora las apuestas son del doble de valor. En una mesa de \$1/\$2, las apuestas después de ver la cuarta carta son de \$2.

