

CON DUMMIES ES MÁS FÁCIL



Póquer

para
dummies[®]

Descubre
consejos, estrategias
y trucos para ganar

Domina las diferentes
variantes del juego

Aprende a administrar
el dinero



Richard D. Harroch

Jugador profesional

Lou Krieger

Columnista de la revista Card Player

Revisado y adaptado por Gerard Serra, director de torneos



Póquer

para

dummies[®]

Richard D. Harroch
Lou Krieger

para
dummies[®]

Edición publicada mediante acuerdo con Wiley Publishing, Inc.
...For Dummies, el señor Dummy y los logos de Wiley Publishing, Inc. son
marcas registradas utilizadas con licencia exclusiva de Wiley Publishing, Inc.

Título original: *Poker For Dummies*

© 2000 by Wiley Publishing, Inc.

© de la traducción: Parramon Ediciones, S.A.

© Centro Libros PAPP, SLU, 2016, 2019
Grupo Planeta
Avda. Diagonal, 662-664
08034 – Barcelona

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su
incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier
forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia,
por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor.
La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito
contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos)
si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.
Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com
o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

ISBN: 978-84-329-0555-1
Depósito legal: B. 15.813-2019

Primera edición: junio de 2010
Primera edición en esta presentación: septiembre de 2019
Preimpresión: gama, sl
Impresión: Artes Gráficas Huertas, S. A.

Impreso en España - Printed in Spain
www.dummies.es
www.planetadelibros.com

Sumario

Prólogo..... XXVII

Introducción 1

Por qué necesita este libro 3

Lo que suponemos acerca de usted 4

Cómo usar el libro..... 5

Cómo está organizado el libro..... 5

 Parte I: Cómo jugar..... 5

 Parte II: Estrategia avanzada..... 6

 Parte III: Ordenadores, casinos y
 salas de juego..... 6

 Parte IV: Más diversión con el póquer 6

 Parte V: Los decálogos..... 7

Iconos utilizados en este libro..... 7

A dónde dirigirse ahora..... 8

Parte I: Cómo jugar 9

Capítulo 1: Fundamentos del póquer 11

El póquer y el sueño americano..... 12

El póquer es bueno para usted 13

Antes de poner cara de póquer..... 14

 Planeamiento y disciplina..... 14

 El objetivo del juego 16

 Número de jugadores 17

Póquer para Dummies

La baraja.....	17
Fichas de póquer.....	17
Los fundamentos del juego.....	18
Valores de las manos	20
Escalera real de color y escalera de color	21
Póquer	21
<i>Full</i>	23
Color	23
Escalera	23
Trío.....	24
Doble pareja.....	24
Pareja.....	24
Carta mayor	24
Manos bajas	25
Apuestas.....	25
Reglas del juego.....	27
Apostar todo.....	27
No igualar y subir (<i>string raise</i>)	
en un movimiento doble	30
Cómo subir una apuesta	30
No salpicar	31
Proteger la mano; las cartas hablan	31
<i>Table stakes</i>	32
Tiempo.....	32
Barajas y crupiers	32
Aspectos sutiles: etiqueta.....	33
¿Cómo serán sus rivales?	34
Jugadores ocasionales.....	35
Jugadores habituales.....	35
Jugadores profesionales.....	36
Jugadores pagados	36
Jugar en un casino	37
Cómo entrar en una partida	39
Comprar fichas	41
Barajar y repartir	41

En qué se diferencia el póquer de casino de los juegos domésticos	42
Más selectivas que las partidas domésticas	43
Los jugadores son más precavidos.....	44
Las partidas son más ágiles.....	45
Capítulo 2: Consideraciones estratégicas esenciales	47
Qué es y qué no es el póquer	49
Todos fuimos principiantes alguna vez.....	50
Construir los cimientos primero.....	50
Conceptos básicos	51
Entender las apuestas ciegas y las apuestas obligatorias.....	52
Conocer a los rivales	52
Prepararse para ganar.....	54
¿Cuántos malos jugadores hacen falta para lograr una buena partida?	54
Algo de perspectiva en el póquer	56
Por qué algunas tácticas son importantes y otras no	56
Decisiones frecuentes.....	57
Decisiones costosas.....	58
Decisiones y acciones subsiguientes	59
La decisión individual más importante	59
Normas de inicio	60
Selección de la mano	61
Ser agresivo, pero selectivo.....	61
Paciencia	62
Posición.....	64
Afrontar las malas rachas	64
Si experimenta una racha perdedora... ..	66
Reducir el objetivo de ataque	67

Capítulo 3: 7 Card Stud	69
Si nunca ha jugado 7 Card Stud.....	70
Una mano de muestra.....	72
Las apuestas obligatorias, el reparto y la estructura de apuestas	74
Apostar	75
Subir.....	76
Doblar apuestas	76
Confrontación.....	77
Juegos con límite extendido	77
Saber cuándo continuar y cuándo retirarse.....	78
¿Qué tipos de manos tienen probabilidades de ganar?	78
La importancia de las cartas vivas	79
Las primeras tres cartas son cruciales	82
Posición.....	82
Rondas de apuestas subsiguientes.....	83
El 7 Card Stud en profundidad.....	83
Manos iniciales.....	84
Empezar con un trío	85
Parejas altas.....	87
Parejas bajas o medias	88
Jugar un proyecto de mano	89
Más allá de la tercera calle.....	90
Cuando ya se han repartido todas las cartas	91
Capítulo 4: Texas Hold'em	95
Reglas básicas.....	96
Apuestas ciegas	97
El Texas Hold'em en general.....	97
El Texas Hold'em sólo se parece al Stud. Se juega de manera diferente.....	98
Las primeras dos cartas son cruciales.....	99

Posición, posición y posición.....	99
El <i>flop</i> debe complementar su mano	100
Después del <i>flop</i>	101
El Texas Hold'em en profundidad	102
Las brechas pequeñas favorecen	
la escalera.....	103
Cartas con brechas	104
Actuar de último constituye una gran	
ventaja	104
Manos iniciales	105
El arte de subir	108
Alguien sube la apuesta hecha por usted	109
Alguien sube después de que usted iguala	109
¿Cuándo debe subir?	110
Jugar el <i>flop</i>	111
Complemento o retirada	112
<i>Flops</i> que le van a encantar, <i>flops</i> para	
retirarse	112
<i>Flops</i> adorables.....	113
<i>Flops</i> agradables	114
<i>Flops</i> buenos	114
<i>Flops</i> peligrosos	115
<i>Overcards</i>	115
Proyecto de mano con el <i>flop</i>	116
Posibilidades múltiples	118
Jugar el <i>turn</i>	118
¿Debe seguir si tiene un proyecto?	121
¿Debe pasar en falso o apostar?.....	121
Hacer farol en el <i>turn</i>	123
Jugar el <i>river</i>	125
Valor real frente a valor potencial.....	125
¿Qué debo hacer al definir mi proyecto?..	126
Pareja más alta en el <i>river</i>	127
Cuando el bote aumenta	129

Capítulo 5: Omaha	133
Jugar Omaha Hi/Lo por primera vez.....	134
Apuestas ciegas.....	135
La estructura de reparto y de apuestas	136
Una mano de muestra.....	138
Saber cuándo continuar y cuándo retirarse.....	140
Posición, posición y posición.....	141
El <i>flop</i> debe complementar la mano	142
El Omaha Hi/Lo en profundidad.....	142
Manos iniciales	143
Las mejores manos.....	143
Manos muy buenas	144
Otras manos factibles pero no óptimas	145
Aprender a escoger las manos	146
Actuar de último es una gran ventaja.....	148
Buscar un <i>flop</i>	148
La desagradable experiencia de una división por cuartos	150
Más allá del <i>flop</i>	151
Qué hacer si le suben la apuesta.....	153
Continuar con un proyecto luego del <i>flop</i>	154
Jugar el <i>turn</i>	155
¿Cómo juegan mis oponentes?	155
¿Qué cartas tendrá en la mano mi oponente?.....	156
¿Cómo estoy yo en relación con los demás?.....	156
¿Cuánto costará seguir hasta el final?	156
Jugar el <i>river</i>	158
Cuando usted completa la mejor mano alta.....	158
Cuando usted completa la mejor mano baja	159
Explorar el Omaha Hi.....	161

Parte II: Estrategia avanzada..... 165

Capítulo 6: El farol 167

¿Qué es exactamente hacer farol?	168
Diferentes tipos de farol	168
La importancia del farol	169
Que sigan adivinando	170
La amenaza del farol.....	171
La paradoja del farol.....	172
No todos los faroles son iguales.....	173
Hacer farol en posición tardía con una mano inútil	174
Hacer farol cuando todavía faltan cartas..	175
El farol y la posición.....	176
Hacer farol con más de un oponente.....	177
Estrategias para hacer farol.....	179

**Capítulo 7: Administración del dinero y
mantenimiento de registros 183**

¿Qué es la administración del dinero?	184
¿Tiene sentido la administración del dinero?	184
¿Debe retirarse cuando está ganando?	185
¿Debe retirarse cuando alcance su límite de pérdidas?	186
La verdad acerca de la administración del dinero	186
Tener una expectativa positiva	187
Selección de partidas y administración del dinero	187
La importancia de llevar cuentas.....	189
¿Qué tipo de cuentas debo llevar?.....	190
Cómo llevar cuentas	190
Mantener las cuentas al día	191

Cómo calcular la tasa de ganancias.....	192
No todos los promedios son iguales	192
La desviación estándar en términos sencillos	193
Cómo funciona la desviación estándar	194
Calcular la desviación estándar	195
Cálculos más fáciles	198
Usar la desviación estándar para analizar sus resultados en el póquer	199
Cómo reducir las fluctuaciones en una partida de póquer.....	200
¿A cuánto debe ascender su banca?.....	202

Parte III: Ordenadores, casinos y salas de juego 205

Capítulo 8: Torneos de póquer	207
¿Para qué participar en torneos?	208
La emoción de la victoria.....	208
Aprendizaje barato de nuevos juegos	209
El juego es “puro”	209
Se compite con campeones	210
Fundamentos de los torneos de póquer	211
Cuotas de inscripción.....	211
Estructuras de las apuestas.....	211
La bolsa de premios.....	212
Torneos satélite.....	214
Relación entre las apuestas ciegas y la estructura de las apuestas	216
Ciegas en aumento.....	216
La partida final	218

Sea extremadamente selectivo. Sea muy agresivo	219
Errores clave que se cometen en los torneos de póquer	219
Tratar de ganar demasiado pronto.....	220
Defender en exceso sus ciegas.....	220
Ser demasiado selectivo	220
Jugar una mano marginal después del <i>flop</i>	221
Ignorar las pilas de fichas de otros jugadores	221
Consejos para torneos de un campeón mundial	222
Negociar un trato en la mesa final	224
La manera más justa de negociar un trato	225
Cuando el recuento de fichas es idéntico.....	226
Capítulo 9: La Series Mundiales y el EPT (circuito europeo de póquer)	229
Cómo empezaron las Series Mundiales de Póquer	230
1970: las primeras Series Mundiales de Póquer	232
El circuito europeo de póquer.....	232
Capítulo 10: La informática: un buen atajo para dominar el póquer.....	235
Usar un ordenador para prácticas interactivas	236
Un curso autodidacta interactivo	238
Programas informáticos de póquer interactivo	240

Capítulo 11: Póquer en Internet 243

Partidas por Internet con dinero ficticio.....	243
Pero no es póquer de verdad, ¿o sí?.....	245
Cómo son las partidas.....	246
Cómo le ayudan estas partidas a mejorar	247
Los mejores sitios con dinero ficticio: casinos de póquer <i>online</i>	249
Empezar.....	250
Póquer virtual por dinero real.....	251
¿Pero es legal?	252
Nuestro consejo	253

Parte IV: Más diversión con el póquer ... 255

**Capítulo 12: Terminología y mitos
del póquer 257**

Terminología del póquer.....	257
Mitos del póquer	263

**Capítulo 13: Conocimientos adicionales
sobre el póquer 267**

El proceso de aprendizaje zen.....	268
Un plan de aprendizaje.....	269
Lea libros para principiantes.....	270
Lea revistas especializadas.....	270
Utilice su ordenador	270
Juegue al póquer	272
Reflexione sobre el juego	272
Otros recursos importantes	273

Parte V: Los decálogos 275

Capítulo 14: Diez maneras de interpretar las pistas de sus oponentes 277

Mano temblorosa	279
Nerviosismo	280
Encogimiento de hombros y tono quejumbroso	281
Cambios en la respiración.....	281
Apuestas desviadas	282
Énfasis excesivo	283
Mirar hacia otro lado	284
Mirar fijamente	284
Reacciones después de mirar las cartas.....	285
Estirar la mano hacia las fichas.....	286
Un último consejo	286

Capítulo 15: Diez claves para el triunfo 289

Conozca sus puntos fuertes y débiles.....	289
Actúe con responsabilidad	289
Piense.....	290
Diseñe un plan	290
Establezca cronogramas	291
Sea realista	291
Anticipe dificultades	292
Acumule logros pequeños.....	292
Persista.....	293
Diviértase	293

Capítulo 16: Diez leyendas del póquer 295

Stu Ungar.....	297
Johnny Moss	297

Póquer para Dummies _____

Jack "Treetop" Straus	298
Benny Binion.....	299
"Amarillo Slim" Preston.....	300
Doyle Brunson	301
Johnny Chan	302
Phil Hellmuth, Jr.	303
Chris Moneymaker	304
Juan Carlos "Matador" Mortensen.....	305

<i>Índice</i>	309
----------------------------	------------

Capítulo 1

Fundamentos del póquer

.....

En este capítulo

- ▶ Entender los fundamentos del póquer
 - ▶ Examinar los valores de las manos
 - ▶ Estructurar una buena base para ganar
 - ▶ Familiarizarse con las reglas generales y la etiqueta
 - ▶ Reconocer diferentes tipos de oponentes
 - ▶ Jugar en un casino
 - ▶ Participar en una partida
 - ▶ Diferenciar el póquer de casino y las partidas domésticas
-

Si están desamparados y no se pueden defender, usted está en la partida adecuada.

—Mike Caro, reconocida autoridad en el mundo del póquer

El póquer es el juego nacional de naipes en Estados Unidos, y su popularidad crece día a día. Desde Mississippi y Michigan hasta Nuevo México y Dakota del Norte se juegan incesantemente partidas. Si quiere familiarizarse con este mundo, descubrirá que se juega en réplicas de barcazas fluviales del si-

glo XIX y también en territorios tribales de los nativos norteamericanos. Se puede jugar al póquer en sencillas salas de juego o en elegantes megaclubes en el condado de Los Angeles, en donde es posible llegar a jugar simultáneamente ciento cincuenta partidas (con límites de apuestas que van desde un dólar hasta cifras inimaginables) las veinticuatro horas del día.

Pero también se juega al póquer en el mundo entero, en cientos de versiones que se practican en los hogares y casinos y las salas especializadas. Se juega en Inglaterra, Irlanda, Francia, Holanda, España, Alemania, Australia, Nueva Zelanda, Aruba, Costa Rica... La gente juega por unos centavos en la mesa de la cocina o profesionalmente por cientos de miles de dólares.

Este libro tiene está dirigido a lectores que no saben mucho de póquer. Si usted ha jugado en su casa o en las de sus amigos pero nunca en un casino, también le será de gran ayuda. Incluso si se considera un buen jugador, sin duda el libro mejorará sus manos.

El póquer y el sueño americano

El póquer siempre ha sido un microcosmos de todo lo que admiran los estadounidenses de la virtud de sus ciudadanos. Es parte del tejido social que han estado conformando como nación. Se le podría llamar el sueño americano: la convicción de que el trabajo duro y la virtud triunfarán, de que cualquier persona dispuesta a trabajar con ahínco tendrá éxito, de que el bien triunfa sobre el mal. Es el sueño del

inmigrante, un mantra de esperanza; es un himno generalizado.

El póquer parece un juego sencillo. Se diría que cualquiera lo puede jugar bien pero, desde luego, no hay nada más lejos de la realidad. Tal vez sea fácil aprenderse las reglas, pero convertirse en un buen jugador exige bastante más tiempo. Con todo, cualquier persona que esté dispuesta a hacer el esfuerzo puede llegar a jugar bastante bien. Se triunfa en el póquer como se triunfa en la vida: acometiéndolo de frente, levantándose antes que el vecino y trabajando con más empeño e inteligencia que los rivales.

El póquer es bueno para usted

El póquer es bueno para usted: enriquece el alma, agudiza el intelecto, calma el espíritu y, si se juega bien, le llenará la cartera.

Sobre todo, el póquer obliga al jugador a afrontar la realidad y acometerla de frente. Desde luego, la gente puede hacer caso omiso de esas realidades; muchos jugadores lo hacen. Son los que pierden sistemáticamente, y en vez de asumir las deficiencias de su juego insisten en culpar a la suerte, al crupier, la baraja o cualquier otra cosa, salvo a sí mismos.

Sin embargo, el póquer también puede ser malo para usted si no conoce las estrategias clave y sus propios fallos. Pero no se desanime. Aquí estamos nosotros para guiarlo por los caminos pedregosos e impulsar su educación en el póquer.

Quizás quien mejor lo ha dicho es el escritor y jugador británico de póquer, Anthony Holden. En *Big Deal: A Year As A Professional Poker Player* escribe: “Le guste o no, el carácter de un hombre se desnuda en la mesa de póquer; si los demás jugadores son capaces de interpretarlo mejor que él mismo, sólo él tendrá la culpa. A menos que pueda y quiera verse como lo ven los demás, con todo y sus defectos, perderá en las cartas, y también en la vida”.



Su reto mientras aspire a ganar al póquer es el siguiente: esté dispuesto a examinar su carácter y su juego. Si lo hace y tiene por lo menos un mínimo talento, podrá triunfar.

Antes de poner cara de póquer

Igual que una casa, el póquer requiere cimientos. Sólo cuando los cimientos estén firmes se podrá construir sobre ellos. Cuando todos los elementos estructurales estén en su lugar, podrá añadir ornamentaciones y toques decorativos. Pero no se puede empezar a embellecer la casa hasta que se hayan puesto los cimientos, se haya construido la estructura y los demás elementos esenciales estén ya en su sitio. Ése es nuestro propósito en este capítulo: empezar por el principio y darle las nociones básicas de lo que necesita antes de comenzar a jugar.

Planeamiento y disciplina

Algunos jugadores de póquer, apenas un puñado, son verdaderamente geniales para el juego: tienen un ta-

lento inexplicable, tipo Picasso, que no se puede definir con facilidad y que por lo general hay que ver para creerlo. Pero incluso en ausencia de tal genialidad —y la mayoría de los jugadores ganadores no son genios innatos—, el póquer es una habilidad que se puede aprender. La capacidad inherente ayuda, pero en realidad no se requiere una dosis excesiva de talento. Al fin y al cabo, no es preciso ser Van Cliburn para tocar piano, Picasso para pintar o Michael Jordan para jugar al baloncesto. Lo que sí se necesita para convertirse en un jugador de éxito es tener un plan sólido para aprender el juego y también disciplina.

- ✓ **Diseñar una estrategia:** Si aspira a ganar en el póquer, necesitará un plan para aprender el juego. Aunque el aprendizaje a base de palos podría haber sido suficiente hace veinte o treinta años, casi todos los grandes jugadores de la actualidad han complementado sus experiencias en la mesa de juego con sólidas bases teóricas. Existe una gran cantidad de información para aprender el juego. Consulte en el capítulo 15 nuestro plan de aprendizaje, así como los libros y los sitios web que sugerimos.
- ✓ **Disciplina:** Todo el conocimiento estratégico del mundo no le garantiza el éxito a ningún jugador de póquer. Las características personales son igualmente importantes. El éxito exige un cierto carácter, además de conocimientos estratégicos. A los jugadores indisciplinados, por ejemplo, les es difícil ganar sistemáticamente por mucho que sepan de estrategia. Si uno carece de la disciplina necesaria para renunciar a malas manos iniciales, ningún conocimiento remediará este defecto.



El conocimiento sin disciplina no pasa de ser un potencial no realizado. Jugar con disciplina es la clave para evitar perder la camisa... o la ropa interior.

Si puede aprender a jugar al póquer a un nivel semejante al de un buen músico o un artista comercial, sabrá lo suficiente para ganar sistemáticamente. No tiene que ser un campeón mundial como Doyle Brunson, Phil Hellmuth, Johnny Chan o Tom McEvoy. Las habilidades de un buen jugador de póquer le permitirán complementar sus ingresos o, mejor aún, le permitirán vivir del juego. Si luego se convierte en el mejor jugador que puede llegar a ser, eso debería ser suficiente para garantizar que jugará con éxito toda la vida.

El objetivo del juego

El objetivo del póquer es ganar dinero llevándose el bote (*pot*), que contiene las apuestas hechas durante la mano por diversos jugadores.

Un jugador apuesta con la esperanza de tener la mejor mano, o para dar la impresión de que tiene una buena mano y convencer así a sus oponentes de *retirarse* (abandonar sus manos). Como el dinero que se ahorra es tan valioso como el que se gana, saber cuándo renunciar a una mano que parece perdida es tan importante como saber cuándo apostar. En la mayoría de variantes del póquer, la mejor combinación de cinco cartas es la mejor mano.

Número de jugadores

Por lo general entre dos y diez jugadores pueden tomar parte del juego, aunque todo depende de la modalidad. En casi todos los juegos de casino se admiten ocho jugadores para un juego de siete cartas como el Stud, y nueve o diez para el Texas Hold'em.

La baraja

En casi todas las modalidades de póquer se emplea una baraja estándar de cincuenta y dos cartas. En el póquer de descarte, a veces se agrega a la baraja un *joker*. No se trata de un comodín, pero en el póquer de descarte se puede utilizar como un as adicional o para completar una escalera o un color.

Fichas de póquer

Aunque use monedas o garbanzos para apostar en casa, nada supera la sensación de jugar con fichas genuinas. Originalmente hechas de barro, las fichas de póquer ahora se fabrican con un plástico o amalgama duradera (las de plástico son un poco más resbaladizas que las de amalgama, por lo cual son más difíciles de manipular).

Hay fichas disponibles en una amplia variedad de colores y modelos. Los diseños y los bordes de las fichas de casino varían por motivos de seguridad,

Parte I: Cómo jugar

pero los colores por lo general se ajustan a una serie de valores tradicionales:

1	Blanca
5	Roja
25	Verde
100	Negra
500	Púrpura o lavanda

Si quiere darles un toque tipo Las Vegas a sus partidas domésticas, utilice fichas genuinas. La siguiente es una lista de la cantidad de fichas que requerirá:

3 a 4 jugadores	300 fichas
5 a 6 jugadores	400 fichas
7 a 8 jugadores	500 fichas
Partidas con más jugadores o partidas múltiples	1.000 fichas

Los fundamentos del juego

El póquer es un juego de fácil aprendizaje, aunque uno puede pasarse la vida entera tratando de dominarlo con maestría. Se gana dinero llevándose el *bote*, que es el dinero o las fichas que se apuestan al jugar cada *mano* (o ronda), desde las primeras cartas repartidas hasta cuando se descubren en el momento de mostrarlas (*showdown*). La mano también se refiere a las cinco cartas que posee un jugador.

Capítulo 1: Fundamentos del póquer

Se puede ganar una mano de cualquiera de las dos siguientes formas:

- ✓ **Usted descubre (revela) la mejor mano al concluir todas las rondas de apuestas.** Si dos o más jugadores todavía están activos cuando terminan las rondas de apuestas, muestran sus manos. El bote se lo lleva el jugador que tiene la mano superior en esta confrontación.
- ✓ **Todos los oponentes retiran sus manos.** Retirar una mano (o simplemente retirarse) significa que un jugador renuncia a reclamar el bote al no igualar la apuesta de un oponente. En este caso, es posible que tenga la mejor mano o que haga un farol: no importa. Cuando los rivales renuncian a reclamar el bote, éste es suyo. En juegos como el 7 Card Stud y el Texas Hold'em, la mejor mano es la más alta (para más detalles sobre manos altas, vea la sección "Valores de las manos" en este capítulo).

En *juegos de bote dividido*, dos jugadores comparten el bote. Por ejemplo, en el Omaha Hi/Lo (con bote dividido entre alta/baja, y también conocido como Omaha 8), la mejor mano alta y la mejor mano baja comparten el bote (siempre y cuando alguien tenga una mano baja compuesta por cinco cartas sin pareja con un valor de 8 o menos). La peor mano baja posible sería 8-7-6-5-4, mientras que la mejor mano baja es 5-4-3-2-A. Aunque en las variantes de bote dividido siempre habrá una mano alta, no necesariamente habrá una mano baja. Cuando no hay una mano baja, la mano alta se lleva la totalidad del bote.

Casi todos los juegos requieren apuestas iniciales (*ante*) o apuestas ciegas (*blind*); vea el recuadro “Terminología de las apuestas”, en este capítulo. Si se utilizan apuestas iniciales, cada jugador debe poner una cantidad determinada de dinero para que le repartan cartas. En cuanto a las apuestas ciegas, uno o dos jugadores tienen que hacer una apuesta o una fracción de una apuesta antes de que se reparta la mano. Este requerimiento rota por la mesa, siendo obligatorio que cada jugador (o jugadores, si son dos) cumpla el requisito cuando sea su turno para ello.

Cada vez que se reparte una ronda de cartas, los jugadores tienen la posibilidad de pasar, apostar, retirarse, igualar o subir. Cuando un jugador decide renunciar al bote, puede retirar su mano cuando le llegue el turno de *actuar* (hacer algo relacionado con la apuesta: subir, retirarse, pasar o igualar). Cuando un jugador retira su mano, no tiene que poner más dinero en el bote. Si un jugador apuesta o sube y nadie iguala, el bote se lo lleva ese jugador, se recogen y se barajan las cartas y se reparte la siguiente mano. Si al finalizar la mano hay dos o más jugadores todavía activos, la mejor mano se lleva el bote.

Aunque existen reglas diferentes para cada modalidad, el póquer en realidad es bastante simple. No obstante, en medio de su simplicidad tiene una estructura rica en matices que siempre resulta fascinante y, para algunos, es una fuente permanente de placer.

Valores de las manos

El Texas Hold'em y el 7 Card Stud son las dos variedades más populares de póquer, y en ambas gana

la mano de mayor valor. Ambos se juegan con una baraja de cincuenta y dos cartas —no interviene el joker— compuesta de cuatro *palos*: picas, corazones, diamantes y tréboles. Cada palo tiene el mismo valor, y hay trece cartas de distinto valor en cada palo. El as es la carta de mayor valor, seguido por el rey, la reina, la jota y el 10 hasta llegar al 2, en orden descendente. El as también se puede utilizar como la carta de menor valor en una escalera de cinco ascendente (5-4-3-2-A).

Aunque el Stud y el Texas Hold'em se juegan con siete cartas, la mejor mano se refiere a la mejor mano de cinco cartas. Los valores altos se definen en función de la probabilidad. Cuanto menos probable resulte la mano, más valiosa será. Vea en la figura 1-1 el valor de las manos, en orden descendente.

Escalera real de color y escalera de color

Una *escalera real de color* es simplemente una escalera de color con el as como carta de valor más alto, y es la mejor mano posible. Sólo hay cuatro: A♠K♠Q♠J♠10♠; A♥K♥Q♥J♥10♥; A♦K♦Q♦J♦10♦; A♣K♣Q♣J♣10♣.

Una *escalera de color* corresponde a cinco cartas del mismo palo en secuencia, como 9♥8♥7♥6♥5♥ o Q♦J♦10♦9♦8♦.

Póquer

El *póquer* es una mano de cinco cartas compuesta por las cuatro cartas del mismo valor más una carta

Parte I: Cómo jugar

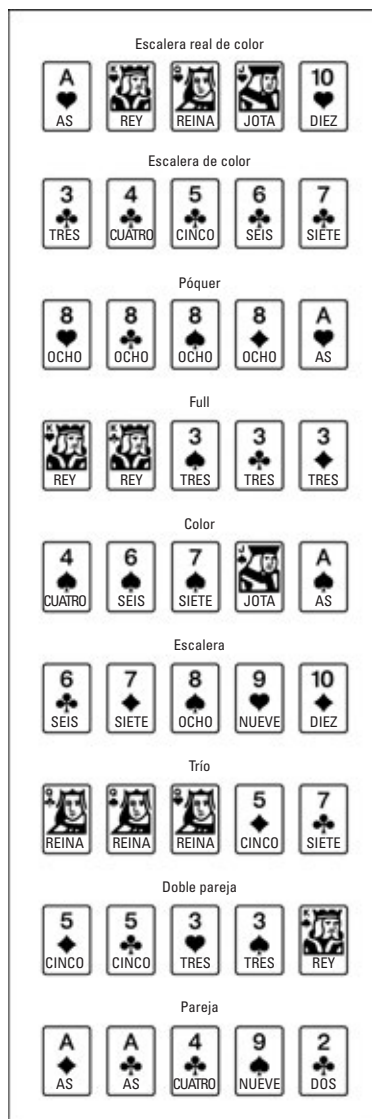


Figura 1-1:
Manos en
valor descen-
dente, con la
escalera real
de color como
la mejor mano

no relacionada, como $J♥J♠J♦J♣5♣$. Cuanto más alto sea el valor, mejor es la mano. Por ejemplo, una mano con cuatro reyes le gana a otra con cuatro jotas.

Full

Tres cartas de un mismo valor y una pareja de otro valor constituyen un *full* (*full house*, en la terminología inglesa). El valor de un *full* está determinado por el grupo de tres cartas, no por la pareja. Una mano como $9♥9♠9♦5♣5♣$ se llama “*full* de nueves con cincos”.

Color

Un *color* corresponde a cinco cartas cualquiera del mismo palo (las cartas no son secuenciales; si formarían una secuencia, se trataría de una escalera de color). Si hay más de un color, la mano ganadora es determinada por el orden de valor de la carta o cartas más altas. Por ejemplo, un color compuesto de $A♥Q♥J♥6♥5♥$ se considera más alto que $A♣Q♣J♣4♣3♣$.

Escalera

Cinco cartas consecutivas, no del mismo palo, conforman una *escalera*. Si en la confrontación se muestra más de una escalera, la carta más alta en la secuencia determina la mano ganadora. Por ejemplo, una escalera compuesta de $J♥10♠9♦8♦7♣$ superará a otra formada por $9♠8♠7♦6♠5♣$.

Trío

Tres cartas del mismo valor, junto con dos cartas no relacionadas, se denominan *trío*. Una mano de $8\clubsuit 8\heartsuit 8\spadesuit K\heartsuit 4\clubsuit$ sería un “trío de ochos”.

Doble pareja

Dos cartas de igual valor con otras dos cartas del mismo valor y una quinta carta no relacionada reciben el nombre de *doble pareja*. El valor más alto determina qué mano de doble pareja es superior. En el caso de que dos jugadores muestren doble pareja y ambos tengan la misma pareja, el valor de la segunda pareja determina el ganador. Si ambos jugadores tienen exactamente las mismas dobles parejas, entonces el valor de la carta secundaria (la no relacionada) determina la mano ganadora. Si la mano es idéntica, los jugadores se reparten el bote. Por ejemplo, $Q\clubsuit Q\heartsuit 8\spadesuit 8\heartsuit 4\clubsuit$ (“reinas y ochos”) es superior a $Q\clubsuit Q\heartsuit 5\spadesuit 5\heartsuit K\heartsuit$ (“reinas y cincos”).

Pareja

Se compone de dos cartas de un mismo valor y tres cartas no relacionadas. Si dos jugadores tienen la misma pareja, el valor de las cartas secundarias define el ganador.

Carta mayor

Corresponde a cinco cartas no relacionadas. Cuando ningún jugador tiene una pareja, el orden de valor de

las cartas no relacionadas establece la mano ganadora. Por ejemplo, si David tiene A-Q-9-6-3 y Adriana tiene A-J-10-3-2, gana David porque A-Q tiene un valor superior al de A-J.

Manos bajas

En juegos de bote dividido, como Omaha Hi/Lo, se lleva la mitad del bote la mejor mano baja compuesta de cinco cartas no relacionadas con valor de 8 o menos. Una mano como 7♣6♥4♠3♦A♣ le gana a 7♦6♣5♥3♠A♦, pero pierde frente a 7♠4♥3♥2♣A♠.



Para determinar la mejor mano baja se requiere un poco de práctica, pero si siempre empieza con la más alta de las cartas bajas y continúa en orden descendente, no se equivocará.

Apuestas

Sin las apuestas, el póquer sería simplemente un juego de azar determinado sólo por la suerte, y la mejor mano siempre ganaría. La apuesta es la esencia del póquer y el objetivo del juego es minimizar las pérdidas cuando se tiene una mano mediocre y elevar las ganancias al máximo cuando se tiene una mano buena.

En cada ronda de apuestas se requiere que el jugador que actúa primero pase o apueste. Cada jugador a la izquierda del jugador que actúa primero puede pasar o apostar si nadie más ha apostado. Quien apuesta primero hace la *apuesta de apertura*. Si se ha hecho

Parte I: Cómo jugar

una apuesta, los otros jugadores pueden retirarse, igualar o subir.

Cuando un jugador se retira, pierde las fichas que ha puesto en el bote y no participa más en la mano. Después de la ronda final de apuestas, la confrontación (*showdown*) entre los jugadores todavía activos define quién gana la mano.

Las distintas variantes del juego tienen tipos específicos de apuestas:

- ✓ En un juego de *límite fijo* (*fixed limit*), nadie puede apostar o elevar la apuesta más que un número predeterminado de fichas. Sin embargo, este límite por lo general varía según la ronda del juego. Así pues, un juego de 10 €-20 € significa que las primeras dos rondas de apuestas tienen un límite de 10 €, mientras que en las últimas dos se permiten incrementos de 20 €. En Texas Hold'em, con cuatro rondas de apuestas, los límites de las apuestas casi siempre se doblan en la tercera ronda.
- ✓ En un juego *con límite del bote* (*o pot limit*), las apuestas o las subidas sólo tienen como límite la cantidad de dinero que haya en el bote en el momento en que se realiza la apuesta. Un jugador que sube la apuesta puede contar su igualada como parte del bote. Por ejemplo, si hay 10 € en el bote y alguien apuesta 10 €, un jugador que sube puede igualar esa apuesta, con lo que el bote queda en 30 €, y luego subir por el importe del bote completo. Si hace esto, el bote tendrá 60 €.
- ✓ En un juego *sin límite* (*no limit*), un jugador puede apostar o subir en cualquier cantidad

de fichas que tenga en frente suyo en cualquier momento.

En la mayoría de los juegos con límite se permite una apuesta y tres subidas por ronda.

Reglas del juego

Llámense reglas, convenciones o etiqueta de póquer, las siguientes son algunas pautas comunes a todas las modalidades del juego, sobre todo cuando la partida tiene lugar en clubes o casinos. Aunque puede haber algunas variaciones menores según el lugar, en muchos casinos de cartas procuran seguir una serie uniforme de normas.

Apostar todo

Si un jugador no tiene suficiente dinero para cubrir las apuestas y las subidas, se dice que va *all-in* (apuesta todo), y sólo compite por la parte del bote que cubre su dinero. Otros jugadores activos en la mano pueden hacer apuestas, pero esas apuestas constituyen un bote al margen. Cuando finaliza la mano, se define primero el bote al margen, y luego el bote principal. El jugador que va *all-in* no puede ganar el bote al margen, pues no invirtió dinero en él, pero sí se puede llevar el bote principal. Puede comprar más fichas o poner en la mesa más dinero entre mano y mano.

Pocas de las cosas que se ven en las películas del Oeste suceden en los casinos o salones de póquer.

Terminología de las apuestas

A continuación presentamos algunos términos que describen la acción desarrollada durante una partida de póquer:

- ✓ **Apuesta:** La apuesta de una determinada cantidad de dinero que hace un jugador en una partida de póquer. Las apuestas se pueden hacer con *límites fijos (limit)*, como 3 € y 6 €. El *límite del bote (o pot limit)* es otra modalidad de apuesta, en la que un jugador puede apostar cualquier cantidad hasta el importe total que tiene el bote en ese momento. En el póquer sin límite se permite a los oponentes apostar cualquier cantidad de dinero que tengan frente a ellos (para mayor información sobre apuestas, vea la sección “Apuestas” en este capítulo).
- ✓ **Apuesta ciega (*blind*):** Una apuesta que obligatoriamente tiene que hacer

uno o más jugadores antes de que se repartan las cartas. La apuesta ciega cumple la función de la apuesta obligatoria. El requerimiento de hacer una apuesta ciega rota en la mesa de mano en mano, de modo que la obligación de efectuar esta apuesta vaya pasando de un jugador a otro. Las apuestas ciegas son usuales en el Texas Hold'em y en el Omaha. En casi todos los juegos de casino hay dos ciegas: una ciega grande y una ciega pequeña. Estas ciegas se consideran *vivas*, lo cual significa que los jugadores que realizan la apuesta ciega tienen la posibilidad de subirla cuando les vuelva a tocar el turno.

- ✓ **Apuesta obligatoria (*ante*):** La suma simbólica de dinero que aporta cada jugador antes de que se repartan las cartas. Estas apuestas iniciales se utili-

zan en el 7 Card Stud y en muchas otras variedades del juego.

- ✓ **Igualar:** Igualar la apuesta poniendo esa misma cantidad de dinero en el bote.
- ✓ **Pasar:** Es el equivalente de una apuesta de cero. Cuando pasa, el jugador conserva el derecho de igualar cualquier apuesta hecha por un oponente que actúe después de él, o incluso la puede subir. Pero si alguien ya ha apostado cuando le llega el turno de actuar, ya no puede pasar y sólo podrá retirarse, igualar o subir la apuesta.
- ✓ **Pasar en falso:** Pasar y luego subir si uno de sus oponentes apuesta. Esto generalmente se hace para atrapar a los jugadores en una o dos apuestas, cuando el que lo hace tiene una mano muy buena.
- ✓ **Retirarse:** Optar por no igualar o subir una apuesta. Al retirarse, el jugador renuncia a participar en el bote.
- ✓ **Subir:** Aumentar la apuesta con una suma igual a la de su oponente, o con una suma mayor si el juego es con límite del bote o sin límite.

Los jugadores no abandonan el juego en la mitad de una mano para ir a buscar el título de propiedad de su rancho con el fin de cubrir con él una apuesta. No se puede sacar a alguien de un bote simplemente apostando más dinero del que él tiene frente a sí. El jugador que tiene una provisión limitada de fichas va *all-in*, al igualar con lo que le queda de fichas. Si pierde el jugador que apuesta todo, entonces compra más fichas o abandona el juego.

No igualar y subir (string raise) en un movimiento doble



En las películas del Oeste, alguien siempre está diciendo “...ésa es una apuesta grande, vaquero. Igualo sus veinte”, al tiempo que toma otras fichas de su pila y, con la mirada fija para causar efecto, agrega arrastrando las palabras: “...¡y subo cuarenta!” Por dramática que parezca esa acción, no la verá nunca en una partida de póquer de verdad. Igualar una apuesta para enseguida tomar otras fichas y anunciar una subida se denomina *string raise*. No se permite. Con seguridad alguien gritaría: “¡String raise!” El crupier entonces le informaría a quien quiere subir la apuesta que se produjo un *string raise* y que por lo tanto debe retirar el aumento y limitarse a igualar. Ahora bien, si alguno grita “¡string raise!” y alguien dice “está bien, acepto el aumento”, tenga la seguridad de que su mano afronta problemas... ¡graves problemas!

La regla del *string raise* impide que un jugador analice las reacciones de sus oponentes mientras pone las fichas en el bote, para enseguida decidir que sube la apuesta si cree que tiene una mejor mano.

Cómo subir una apuesta

Si quiere subir una apuesta, simplemente diga “subo”. Enseguida, tome de su montón la cantidad requerida de fichas. Si quiere que sus actos anuncien su intención, por lo general se pone en el bote la cantidad correcta de fichas y se realiza todo en un solo movimiento. De lo contrario... es un *string raise*.

No salpicar

Evite *salpicar* el bote: no arroje las fichas al centro de la mesa para que se mezclen con las demás. Más bien, apile ordenadamente sus fichas sobre la mesa, a unos cuarenta y cinco centímetros frente a usted. El crupier las arrastrará hasta el bote cuando se haya completado la acción en esa ronda de apuestas.

Si es la primera vez que acude a una sala de juego pública, infórmeselo al crupier para que le ayude con la mecánica de la partida. Al cabo de unas cuantas sesiones ya estará familiarizado con la mayoría de los procedimientos. Muy pronto también usted se sentirá como un cliente habitual.

Proteger la mano; las cartas hablan



En un casino, a diferencia de muchas partidas domésticas, usted es siempre responsable de su mano. Si la arroja al *mazo de descartes*, su mano queda insertible y no podrá ganar. La regla en todas las salas de juego es que *las cartas hablan*: su mano vale lo que valen las cartas que tiene. Los crupiers, sin embargo, pueden cometer errores. Si cree que su mano es la mejor, descúbrala y anúnciela al resto de jugadores. Ponga sus cartas a mitad de camino entre sus fichas y el bote, sin soltarlas, mientras el crupier define el resultado.

Si no está seguro de que su mano es la mejor, descubra todas las cartas al finalizar la mano y permita que el crupier la lea. Si está en un club de póquer o

un casino y existe duda o debate, incluso si la mano ya finalizó, las cámaras de seguridad del local pueden revisar las manos que se descubrieron con el fin de determinar el ganador.

Table stakes

Casi todos los juegos, incluidos la mayoría de los juegos de casino, son *table stakes*. Esto significa que los jugadores no pueden agregar fichas o dinero a la cantidad que tienen delante mientras se está jugando la mano. Si un jugador se queda sin dinero durante la mano, sólo podrá competir por la fracción del bote que cubran sus apuestas. No puede sacar más dinero de la cartera, como sí es posible hacer en una partida casera. Desde luego, sí puede agregar más dinero a su banca entre una mano y otra.

Tiempo

Cuando no esté seguro de algo, lo mejor es pedir “¡tiempo!” Esto congela la acción. Así podrá pedir que le aclaren sus dudas antes de actuar. La etiqueta del póquer sugiere que no se debe abusar de este privilegio, sobre todo si se trata de una partida en la que se cobra una tarifa por sentarse a la mesa. Los jugadores por lo general quieren un juego rápido y eficiente, con el menor número posible de interrupciones.

Barajas y crupiers

Los crupiers (también conocidos como *dealers*) y las barajas por lo general se rotan cada media hora.

Además, los jugadores que no están contentos con sus cartas tienden a exclamar “¡cambio de baraja!” En casi todos los salones de juego permiten el cambio después de que una baraja se ha utilizado durante una ronda completa.

Aspectos sutiles: etiqueta

Las reglas y la etiqueta del póquer ayudan a mantener ágil y ordenado el juego. Estas convenciones forman parte del juego, tanto como las cartas mismas. De hecho, al jugar al póquer de casino por primera vez, es posible que le tome más tiempo acostumbrarse a la etiqueta que al juego en sí.



No olvide los siguientes aspectos del protocolo del póquer:

- ✓ **Actúe cuando sea su turno:** Se espera que cada jugador actúe cuando sea su turno a medida que el juego procede alrededor de la mesa, en el sentido de las agujas del reloj. Si alguien apuesta y usted decide descartar su mano, espere a que le llegue el turno de actuar. Actuar a destiempo no sólo es descortés, sino que le puede dar una importante ventaja a uno de sus rivales. Si esa persona sabe que usted se va a retirar, le será más fácil hacer un farol y eso sería injusto con los demás jugadores. En el póquer, como en casi todo, se considera cortés esperar el turno.
- ✓ **Mantenga sus cartas a la vista:** Con el fin de mantener la integridad del juego, es importante que los participantes mantengan sus cartas a

la vista cuando se juega una mano. La mejor manera de proteger una mano es mantenerla sobre la mesa y mirar las cartas ocultándolas con las manos y levantando una punta para mirarlas. En una variedad como el Texas Hold'em, en la que los jugadores sólo tienen dos cartas delante de sí, se acostumbra dejarlas sobre la mesa después de haberlas mirado, y poner una ficha encima de ellas. Eso le indica al crupier que su mano sigue activa.

- ✓ **No hable sobre su mano durante el juego:** Hablar sobre su mano con otros, incluso si se ha retirado y ya no compite por ese bote, podría revelar información que le podría dar una ventaja injusta a otro jugador. Si quiere conversar con un vecino sobre su mano, espere hasta que ésta haya terminado.
- ✓ **Dé propina:** Ésta es una práctica habitual: dar una propina al crupier cuando se gana el bote. En los casinos de póquer, las propinas constituyen una parte apreciable del ingreso de los crupiers. La cantidad a la que ascienda el bote y los límites de las apuestas del juego por lo general determinan el importe de la propina. Si usted es principiante en póquer de casino, observe cómo actúan los demás jugadores de la mesa.

¿Cómo serán sus rivales?

Los tipos de jugadores con quienes compartirá la mesa en una sala de póquer variarán según los límites del juego. Si está participando en juegos de límites bajos, no va a codearse con el más reciente cam-

peón de las Series Mundiales de Póquer, los mejores jugadores de cartas de la localidad o las leyendas del juego. Aunque hay muchas maneras de clasificar a los oponentes, la forma más fácil es agruparlos en cuatro tipos: jugadores ocasionales, jugadores habituales, jugadores profesionales y jugadores pagados.

Jugadores ocasionales

A los jugadores ocasionales les encanta el juego pero, hasta cierto punto, no les importa ganar o perder. Juegan por diversión. Hacerlo no pasa de ser una afición y, por mucho que pierdan, el póquer es menos costoso que criar caballos o restaurar automóviles clásicos, por mencionar algunos de los cientos de *hobbies* que devoran dinero.

Si usted no puede ganarle a una mesa llena de este tipo de rivales, más vale que busque algo mejor que hacer en su tiempo libre. Sin embargo, nadie reconocerá abiertamente que es un jugador esporádico. Si alguien lo admite, cuidado. Lo más probable es que no lo sea, y queda advertido: preste atención cuando le suba una apuesta.

Jugadores habituales

Los jugadores habituales pueden ser de muchos tipos. Se incluyen jubilados, amas de casa, estudiantes, gente sin horario laboral fijo, crupiers que juegan antes o después de su turno y casi cualquier otra persona que se imagine. Algunos participan a menudo en partidas grandes. Dé por hecho que todos los jugadores habituales con quienes juegue tienen más

experiencia que usted. Incluso si usted es un buen jugador pero apenas está haciendo el tránsito de las partidas caseras al póquer de casino, ellos seguramente le ganarán durante un tiempo. Al fin y al cabo, están en forma. Usted, en cambio, está en la etapa de entrenamiento y necesitará algo de tiempo para adaptarse a este entorno completamente nuevo.

Los jugadores habituales y los jugadores ocasionales constituyen el grueso de los devotos del póquer. Algunos son buenos, la mayoría no, pero juegan con regularidad.

Jugadores profesionales

En casi todas las partidas grandes encontrará jugadores profesionales y semiprofesionales. En términos generales, estos jugadores no participan en juegos con límites inferiores a 10 €-20 €. Aunque a un jugador profesional le sería más fácil ganar en partidas con límites de apuestas más bajos, no podría ganarse la vida con partidas de 2 €-4 €. En las mesas de límites más bajos usted estará compitiendo con jugadores habituales u ocasionales, no con profesionales. Pero cuando avance a límites más altos, posiblemente se topará con algunas personas que se ganan la vida total o parcialmente jugando al póquer.

Jugadores pagados

Los jugadores pagados (*props*) juegan con dinero propio pero el club les paga un salario para que ayuden a iniciar o a mantener partidas. Por lo general los encontrará bien avanzada la noche, en momentos

en que el club está intentando mantener a la gente jugando, y temprano por la mañana, cuando el club está procurando iniciar nuevas partidas.

La vida de un jugador pagado puede ser difícil. No siempre es un lecho de rosas participar en juegos sin suficientes personas o en partidas que pugnan por despegar. Si un cliente quiere su puesto, el jugador pagado tiene que cedérselo, a menudo cuando el juego apenas está empezando a rendir fruto. Los jugadores pagados por lo general juegan mejor que la mayoría de los jugadores habituales, pero no tan bien como los profesionales. Su rasgo característico es que tienden a ser conservadores.

Muchos recién llegados a los salones de póquer entran en pánico cuando hay en su mesa un jugador pagado. Como recibe del casino una remuneración, los demás suelen creer que tiene una gran ventaja. Eso no es cierto. Ellos apuestan su propio dinero, y siempre y cuando sean confiables y mantengan una banca activa, al club le importa muy poco si ganan o pierden. Sospecho que, si hubiera la posibilidad de escoger, en la sala de juegos preferirían emplear a un jugador débil en vez de uno fuerte, simplemente porque el débil apuesta más. De hecho, el jugador pagado ideal sería un jugador malo con una personalidad ganadora y una banca ilimitada.

Jugar en un casino

El póquer de casino es muy diferente de las partidas domésticas típicas. Aunque el póquer en casa se caracteriza por la camaradería y las variantes poco

habituales del juego, existen muchas razones por las cuales vale la pena jugar en una sala de juegos pública. El principal factor es que siempre hay una partida en curso; de hecho, con frecuencia hay muchas partidas activas las veinticuatro horas del día, siete días a la semana.

Otra ventaja importante de las salas de juego públicas, sobre todo en los clubes de póquer de gran tamaño ubicados en núcleos urbanos, es la seguridad que ofrecen. En estos lugares tienen crupiers profesionales, personal propio y vídeos de seguridad similares a los de cualquier casino de Las Vegas, con el fin de garantizar la buena marcha de las partidas. Como la gente circula por los salones con grandes sumas de dinero, allí hay más guardias de seguridad que en los bancos. Las zonas de aparcamiento están bien iluminadas y vigiladas, lo que evita crímenes y delitos. Como en la mayoría de los clubes grandes ofrecen cambio de cheques, cajas de seguridad y cajeros automáticos, no hay necesidad de llevar en el bolsillo sumas elevadas de dinero. También se pueden utilizar los *bancos de jugadores* disponibles en muchos de estos clubes. Aunque no manejan cheques, funcionan como cuentas bancarias convencionales salvo por el hecho de que se encuentran ubicados en un casino. Es posible depositar o sacar dinero cuando se requiera.

En una sala de cartas pública nunca se siente presión para quedarse. A nadie le importa si uno abandona el juego tras haber ganado. Por lo general, alguien más está esperando para ocupar la vacante. Sin embargo, hay que pagar para jugar. Cuesta más jugar en un casino que en casa, donde lo único que paga es el coste de los alimentos y las bebidas.