

Botes de una apuesta postflop

	Flop / Turn		River	
	Seca	Coor	Seca	
MD+	XC	B	B MM+	C MD
Nada	B	B	-	

Vs donk
Subir MD+ 6+

Tamaño de las apuestas

	Mesa seca	Mesa coor
Apuestas	Depende del SPR	
Subidas		

Botes de dos apuestas postflop

	Flop		Turn		River	
	Seca	Coor	Seca	Coor	Seca	Coor
MM+	B	B	XC	B	B ó C	-
MD / Nada	B	B	XF	B MD+4 / 7+	Perejil asesino	

Vs donk	Vs raise
C seca R coor	
R MD+4 ó 7+	R MD+4 ó 7+
*+2 outs T	

Botes de tres apuestas postflop

	Flop				Turn				River				vs Raise	vs Donk	
	IP		OOP		IP		OOP		IP		OOP				
	Seca	Coor	Seca	Coor	Seca	Coor	Seca	Coor	Seca	Coor	Seca	Coor			
MMF / MF / MD 7+	B												Subir siempre		
MM / MD 4-6	B				X	B				C ó B	B	XF	XC	Subir MM+6	C 2 apuestas (tot)
MD / Nada	1+	5+	1+	5+	3+	5+	3+	5+	Perejil asesino				Subir F 8+ T 10+	Subir 6+	
Debilidades	Siempre				+4	+4	+2	+2	B MD y faroles, NO MM				+2		
	+4	+4	+2	+2	Siempre				B MM, NO MD y faroles				-2		

MW Pots	+1 out por cada rival para requisitos de faroles
---------	--------------------------------------------------

Secuencias de debilidad	Vs 2 X apostamos con nada, si estamos IP y apostamos turn, en river apostaremos en función del perejil asesino
-------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tamaños de apuesta extraños	Vs apuestas grandes, pagar menos Vs apuestas pequeñas, pagar pagar más
-----------------------------	---------------------------------------------------------------------------

*Asumimos como mesa "Seca" la seca y la extremadamente coordinada

*Asumimos como mesa "Coor" la coordinada y la semicoordinada

Debilidades

- Abandona mucho en el flop** Siempre B en el flop. Si paga, +4 outs IP y +2 outs OOP en turn, también +2 outs vs R
- Abandona poco en el flop** Incrementamos requisitos faroles +4 outs IP y +2 outs OOP. Si paga, B siempre turn y -2 outs vs R
- Abandona mucho en el river** Siempre apostaremos MD y faroles en el river y nunca MM
- Abandona poco en el river** Siempre apostaremos MM en el river y nunca MD o faroles

Botes de cuatro apuestas postflop (Ajustes Deepstack)

Jugaremos igual que las secuencias de tres apuestas, excepto que los requisitos contra las acciones del rival cambian

Equivalencia outs - fuerza		Flop	Turn
		MMF	15+ outs
MF	10+ outs	12+ outs	
MM	7+ outs	10+ outs	
MD	4+ outs	6+ outs	

* Si MD -3 outs al requisito. Si MM -6 outs al requisito

	Flop	Turn	River
Vs R	C MM+	C MF+	C MMF+ / R nuts
Vs donk	C MD+	C MM+	C MF+ / R MMF+

*Si el rival pasa, B MF+ y faroles totales

*Si el rival pasa, B MF+ y faroles totales, si pasa 2 veces MM+

Si el rival sube nuestra apuesta, trataremos los faroles como...