JUEGO CONTRA RIVALES DEBILES

FISH PASIVOS

MANO DEBIL / NADA

1. MD vs Fishes siempre Bet en Turn
2. Con MD en River X/Behind
3. A x ; B – B – X/C EN MESA SECA Y NO SE COMPLETEN PROYECTOS
4. B –B – B mesa seca , sale blanca en Turn y Scary en River
5. En mesa seca coordinada o semicoordinada y ofensiva; Tollnazo de ¾ o pot en Flop, si pagan me olvido de la mano
6. En mesas coordinadas y defensivas, ½ pot en flop y si pagan me olvido de la mano

MANO MEDIA

1. TP en mesa coordinada en Flop, OverBet y acabar en el Turn si aun tenemos TP
2. Con regs por detrás y manos medias preflop haremos Rol mas pequeño por si nos 3 betean e intentar robar el bote en el flop.
3. Mesa coordinada TP contra fish 2/3 pot y acabar en el Turn si la mesa se pone muy fea, es decir, muy coordinada y tenemos MF
4. Con mid pair preflop muchas veces queremos hacer 1/3 – ½ de stack y pushear flop.
5. Con MM + GS tenemos que apostar y Pushear en Turn.
6. Mesas Secas b-b-b o b-b-x/c
7. Mesa coordinada o semicoordinada ½ pot en flop y push en Turn

MANO FUERTE

1. Con MF y salen Donkeando podemos inducir acción con miniRaise.
2. Importante apalancar con MF
3. Con MF preflop los Rols mas elevados, MPTK contra fish en FLOP apostamos y en Turn si se abre proyecto pushear.
4. Overbets o pot –pot –pot

FISH AGRESIVOS

1. Desequilibrar nuestro juego contra fishes agresivos y dejar que nos faroleen, dejar iniciativa y decidir.
2. Preflop con MF abrir contra Fishes Agresivos más fuerte , minimo a 5 bb
3. A fish maniacs inducir acción.
4. Contra Fish-Agro, mesa seca: medio pot, no se completa proyecto medio pot , no se completa proyecto y con Scary volvemos a Betear.
5. Con Kxx y sin casi succes contra un fish agresivo casi que no tiramos a nada
6. Les recortamos rangos

AFIRMACIONES CONTRA FISHES

1. Los sizzing de Rol dependerá mucho de nuestro stack
2. En mesas cargadas sulen pagar con cualquier cosa.
3. Mesa seca con Axx y Kxx, 1/2 pot en flop pero si no hay proyectos y tal no hacemos B-B-B, contra rangos de fish cerrados , cuidado.
4. Flop con OE y Overcards nos interesa meter mucho cuando nuestra mano vale mucho y acabar con 2 apuestas.
5. Botes multiway y en Flop toman iniciativa, nos olvidamos y mas con un reg en el lio.

6. Importante desequilibrar. Mano fuerte apostamos fuerte, mano débil apostamos debil
7. Con tipos de mano que no queremos ver flops 1/3 y push o allin en función de su stack
8. Simplificar
9. Con Limp-Raise, cuidadin, rangos polarizados.
10. >60/30 medio stack y push
11. Con varios limpres subir Rol para eliminar rivales y robar postflop.
12. Un reg que se apunta al limpeo con varios fishes , casi seguro que no lleva nada.
13. Mano con mucha equity pero nada, acabamos rápido.
14. Spots desfavorables hacer X, si boards impacta en el rango del fish, pues pasamos
15. Si hay Scary en turn y River si podemos barrelear y mas si se coordinada la mesa
16. S se coordinada la mesa y ademas es scary vale la pena barrelear
17. Cuanto mas amplio es el rango menos protección tenemos que tener.
18. Las Scary y con proyecto tenemos que apostar, siempre y cuando no tenemos nada si solo ganamos de farol.
19. Resubida de Fish pasivo en Turn, haremos fold, con mano media o inferior
20. Si hemos metido mas de 1/3 de stack vamos a ir allin en Flop siempre
21. A partir de VPIP > 50 pagan todo

Los overbets masivos siempre son manos hechas o premiums preflop, por tanto, como amablemente me deja abandonar con todo y que no esté siendo explotado, espero a tener manos fuertes o muy fuertes para pagarles.

Los R mínimos suelen ser atrapes, excepto en el flop, donde suele ver algunos draws.
Sus muestras de fuerza nunca suelen ser faroles, claro está que esto se aplica a rivales débiles pasivos.

Cuando muestran fuerza subiendo o simplemente donkean, casi nunca abandonarán el bote. Utilizad esto en su contra subiendo con manos buenas y evitando hacer faroles.

NUNCA FAROLEÉIS A UN RIVAL DÉBIL QUE MUESTRA FUERZA. JAMÁS.

Por último, la secuencia XC + XC + donk de un rival débil siempre es un cañón. Si se completa un draw en el river, lo tendrá, si no tendrá un set o más.

Los rivales débiles y agros son algo distintos, pero en general siempre hacen una cosa, juegan al revés.

Si dan caña tienen poco, si juegan pasivos te están atrapando.