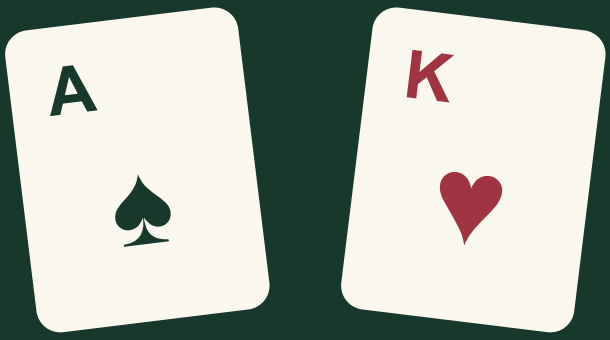
En Posición
PÓKER

GUÍA GRATUITA DE ESTUDIO

Póker desde cero

Fundamentos para entender
tus decisiones

Manos ganadoras · Posición · Precio de igualar
Ejercicios resueltos y cinco tablas de apertura



Edición de noviembre de 2026 · Texto y ejemplos propios

Continúa gratis en enposicionpoker.com/curso

Cómo usar esta guía

No necesitas memorizar todas las manos de golpe. El objetivo es aprender a describir una situación, entender la explicación y probar después con un ejemplo distinto.

Una rutina sencilla

Lee una sección, responde sin mirar la solución y explica tu decisión en una frase. Al día siguiente, repite solo lo que te haya costado.

Contenido	Página
La mejor mano y los desempates	3-4
Posición, tablas y subidas	5-6
Precio de igualar y proyectos	7-8
Lista de comprobación y ejercicios	9-10
Soluciones y recursos de estudio	11-12
Tablas de apertura: UTG, HJ, CO, BTN y SB	13-17

Los ejemplos usan fichas virtuales. Las tablas del apéndice reproducen el modelo didáctico del entrenador: cash, seis jugadores y 100 ciegas, cuando nadie ha entrado antes. No son soluciones GTO ni se trasladan automáticamente a torneos.

Ganan tus mejores cinco cartas

En Texas Hold’em tienes dos cartas privadas y hasta cinco comunitarias. La jugada final usa exactamente cinco: puedes utilizar dos, una o ninguna carta privada.

De mayor a menor	Qué la forma
Escalera de color	Cinco consecutivas del mismo palo
Póker	Cuatro cartas del mismo valor
Full	Un trío y una pareja
Color	Cinco del mismo palo
Escalera	Cinco valores consecutivos
Trío	Tres del mismo valor
Doble pareja	Dos parejas distintas
Pareja	Dos del mismo valor
Carta alta	Sin las combinaciones anteriores

La escalera real (10-J-Q-K-A del mismo palo) es la escalera de color más alta. El as también puede formar A-2-3-4-5; no sirve para enlazar Q-K-A-2-3.

Empates y cartas de desempate

Si la mesa ya es la mejor mano

Mesa: 10♣ J♦ Q♥ K♠ A♣
Tú: 2♣ 2♦ · **Rival:** 9♠ 9♥

Ambos formáis escalera al as con la mesa. Las parejas de la mano no mejoran la escalera. Se reparte el bote.

Cuando importa el kicker

Mesa: Q♥ 9♣ 6♦ 4♠ 2♥
Tú: A♠ Q♣ · **Rival:** K♠ Q♦

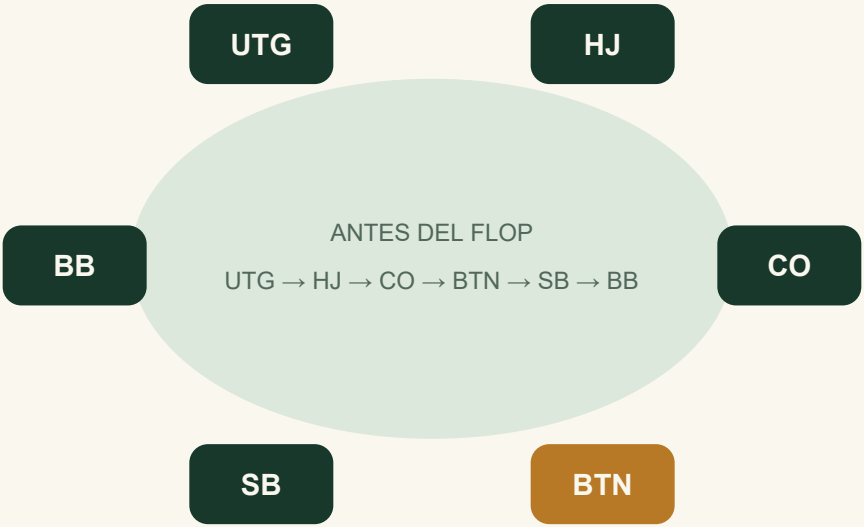
Ambos tenéis pareja de damas. Tus cinco cartas son Q-Q-A-9-6 y las del rival, Q-Q-K-9-6. Ganas por el as de desempate, que supera al rey.

La pregunta que evita errores

¿Cuáles son mis cinco cartas exactas? No hay una sexta carta de desempate. Los palos tampoco deciden quién gana.

Tu asiento cambia la información

En una mesa de seis, el orden preflop comienza en UTG. Después del flop, actúa primero el jugador activo más cercano a la izquierda del botón. El botón decide después de los demás que sigan en la mano.



UTG: primera posición. **HJ:** hijack. **CO:** cutoff. **BTN:** botón. **SB / BB:** ciegas pequeña y grande.

Actuar después aporta información, no mejores cartas. Antes de usar una tabla, comprueba el asiento propio y el del rival.

Abrir no es lo mismo que resubir

Nombre preflop	Ejemplo de secuencia
Apertura / raise	Ciega grande: 1. El botón abre a 2,5.
3-bet	Tras esa apertura, la ciega grande resube a 9.
4-bet	El botón vuelve a resubir a 22.

Son ejemplos de nomenclatura, no tamaños recomendados. Antes del flop, la ciega grande cuenta como primera apuesta: por eso la primera resubida se llama 3-bet.

Escoge la tabla por situación. Las matrices del apéndice sirven solo si todos han foldeado antes de ti. Ante una apertura o resubida, necesitas una referencia para tu posición, la del rival y esa acción concreta.

Qué mirar en una referencia

Formato, número de jugadores, profundidad efectiva, tamaños de apuesta, comisión y rangos rivales. En torneos también pueden importar premios e ICM.

Aquí no se publican matrices completas de 3-bet y 4-bet: siguen pendientes de una referencia documentada. En BB, si todos foldean, ganas las ciegas sin tener que abrir.

Calcula el precio de igualar

El umbral de equity compara lo que pagas con el bote que habrá después de pagar. Para aislar la cuenta, supondremos que no hay comisión ni apuestas posteriores y que realizas toda tu equity.

La fórmula

Umbral = coste de igualar / bote final tras igualar

Ejemplo: 90 en el bote, pagar cuesta 10

Las 90 fichas ya incluyen la apuesta rival. Pagas 10 y el bote final será de 100. Necesitas **10 / 100 = 10 %**. Sin empates: ganar una de cada diez veces compensa nueve derrotas de 10. Dividir entre 90 olvidaría tu pago.

Bote actual*	Coste	Bote final	Umbral
90	10	100	10 %
30	10	40	25 %
40	20	60	33,3 %

* El bote actual de esta tabla ya incluye la apuesta rival. La equity representa la parte esperada del bote, incluyendo los empates. En el umbral, el valor esperado del call es cero bajo estos supuestos.

Outs: completar no siempre es ganar

Un out es una carta que mejora tu mano de la forma que buscas. Un out limpio, además, te daría la mano ganadora en el escenario supuesto. No cuentes dos veces una carta que completa dos proyectos.

Un color a una sola carta

En el turn conoces dos cartas privadas y cuatro de la mesa: quedan 46 desconocidas. Si hay nueve outs limpios para completar el color en el river, la probabilidad es **9 / 46 = 19,6 %**, aproximadamente.

La cuenta con dos cartas por venir

En el flop quedan 47 cartas desconocidas. Con nueve outs que sigan siendo limpios, la probabilidad de encontrar al menos uno entre turn y river es: **1 - (38 / 47 × 37 / 46) ≈ 35,0 %.**

No mezcles horizontes

El 35 % supone ver turn y river. Si pagar ahora solo garantiza ver el turn, no puedes tratar ese porcentaje como si ya hubieras comprado las dos cartas.

Estas probabilidades de completar no incluyen, por sí solas, que el rival también mejore. La comisión, futuras apuestas y cartas que no sean limpias cambian el análisis.

Cinco preguntas antes de decidir

1 / ¿Qué situación estoy estudiando?

Cash o torneo, jugadores, profundidad y acción previa. Una tabla sin condiciones no basta.

2 / ¿Quién tendrá posición?

Identifica quién actuará primero después del flop. No confundas actuar tarde preflop con tener siempre posición.

3 / ¿Qué manos considero para el rival?

Piensa en un rango, no solo en una carta que temes o en la mano que te gustaría que tuviera.

4 / ¿Cuál es el precio y qué asumo?

Calcula el bote final. Distingue equity de probabilidad de completar y revisa si habrá más apuestas.

5 / ¿Qué quiero aprender del resultado?

Una buena decisión puede perder una mano. Revisa el razonamiento y sus supuestos, no solo quién recibió las fichas.

Ponte a prueba

Responde antes de mirar la siguiente página. Escribe también una frase que explique tu elección.

1. La jugada
¿Cuántas cartas se comparan al final de una mano de Texas Hold'em: dos, cinco o siete?

2. La mesa manda
Mesa: 10♣ J♦ Q♥ K♠ A♣. Tú: 2♣ 2♦. Rival: 9♠ 9♥. ¿Quién gana y con qué cinco cartas?

3. La categoría
¿Qué gana: color o full? ¿Y color o escalera sin color?

4. El asiento
¿La ventaja del botón postflop viene de sus cartas o del orden de actuación?

5. El bote
Hay 60 fichas tras la apuesta rival y pagar cuesta 20. Sin comisión ni más apuestas: ¿cuál será el bote final y qué umbral necesitas?

6. El proyecto
Turn, nueve outs limpios y 46 cartas desconocidas. Solo ganas al completar y no hay empates ni más apuestas. Si necesitas ganar un 25 %, ¿alcanza tu probabilidad de completar?

Soluciones razonadas

1 / Cinco
Se elige la mejor combinación de cinco entre las cartas disponibles. Las cartas sobrantes no rompen empates.

2 / Bote repartido
Ambos usan 10-J-Q-K-A de la mesa. La escalera al as supera a las parejas privadas; las mejores cinco cartas son iguales.

3 / El full supera al color
El color supera a la escalera sin color. Primero se compara la categoría y después los valores de las cartas.

4 / El orden de actuación
El botón observa antes las decisiones de los rivales activos. Eso aporta información; no mejora el reparto.

5 / 80 fichas y 25 %
Bote final: 60 + 20 = 80. Umbral: 20 / 80 = 25 %. Recuerda que el bote del enunciado ya contiene la apuesta rival.

6 / No, bajo estos supuestos
9 / 46 ≈ 19,6 %, por debajo del 25 %. Esto supone que solo ganas al completar y que los nueve outs son limpios.

Sigue aprendiendo con una ruta

Primera sesión: jugadas y desempates. **Segunda:** posición y lectura de tablas. **Tercera:** bote, outs y ejercicios. Vuelve sobre un error al día siguiente antes de añadir otro tema.

Curso gratuito Fundamentos

Tu ruta y repaso de errores

Laboratorio de ejercicios

Referencias para contrastar

PokerStars Learn: reglas de Texas Hold’em

PokerStars: comparación de manos

GTO Wizard: precio de igualar y sus límites

Texto, ejercicios, diagramas y cálculos elaborados para En Posición Póker. Las referencias sirven para contraste; no implican afiliación ni revisión por esas entidades.

Edición: 5 de noviembre de 2026. Material educativo para estudiar fuera de las mesas. No promete ganancias. El progreso del curso web se conserva en el navegador, no dentro de este PDF.

Apertura desde UTG

Cash · Seis jugadores · 100 ciegas · Todos foldean antes de ti. Modelo didáctico propio de apertura o fold; no es una solución GTO.

AA	**AKs**	**AQs**	**AJs**	**ATs**	**A9s**	**A8s**	**A7s**	**A6s**	**A5s**	**A4s**	**A3s**	**A2s**
AKo	**KK**	**KQs**	**KJs**	**KTs**	**K9s**	K8s	K7s	K6s	K5s	K4s	K3s	K2s
AQo	**KQo**	**QQ**	**QJs**	**QTs**	**Q9s**	Q8s	Q7s	Q6s	Q5s	Q4s	Q3s	Q2s
AJo	KJo	QJo	**JJ**	**JTs**	**J9s**	J8s	J7s	J6s	J5s	J4s	J3s	J2s
ATo	KTo	QTo	JTo	**TT**	**T9s**	**T8s**	T7s	T6s	T5s	T4s	T3s	T2s
A9o	K9o	Q9o	J9o	T9o	**99**	**98s**	97s	96s	95s	94s	93s	92s
A8o	K8o	Q8o	J8o	T8o	98o	**88**	**87s**	86s	85s	84s	83s	82s
A7o	K7o	Q7o	J7o	T7o	97o	87o	**77**	**76s**	75s	74s	73s	72s
A6o	K6o	Q6o	J6o	T6o	96o	86o	76o	**66**	65s	64s	63s	62s
A5o	K5o	Q5o	J5o	T5o	95o	85o	75o	65o	**55**	54s	53s	52s
A4o	K4o	Q4o	J4o	T4o	94o	84o	74o	64o	54o	44	43s	42s
A3o	K3o	Q3o	J3o	T3o	93o	83o	73o	63o	53o	43o	33	32s
A2o	K2o	Q2o	J2o	T2o	92o	82o	72o	62o	52o	42o	32o	22

Verde: abrir con subida. **Gris:** foldear. Diagonal: parejas. Arriba: mismo palo (s). Abajo: palos distintos (o). T representa el diez.

Para revisar ejercicios fuera de las mesas. No responde a aperturas previas, resubidas ni a condiciones distintas de las indicadas.

Apertura desde HJ

Cash · Seis jugadores · 100 ciegas · Todos foldean antes de ti. Modelo didáctico propio de apertura o fold; no es una solución GTO.

AA	**AKs**	**AQs**	**AJs**	**ATs**	**A9s**	**A8s**	**A7s**	**A6s**	**A5s**	**A4s**	**A3s**	**A2s**
AKo	**KK**	**KQs**	**KJs**	**KTs**	**K9s**	K8s	K7s	K6s	K5s	K4s	K3s	K2s
AQo	**KQo**	**QQ**	**QJs**	**QTs**	**Q9s**	Q8s	Q7s	Q6s	Q5s	Q4s	Q3s	Q2s
AJo	**KJo**	**QJo**	**JJ**	**JTs**	**J9s**	J8s	J7s	J6s	J5s	J4s	J3s	J2s
ATo	KTo	QTo	JTo	**TT**	**T9s**	**T8s**	T7s	T6s	T5s	T4s	T3s	T2s
A9o	K9o	Q9o	J9o	T9o	**99**	**98s**	**97s**	96s	95s	94s	93s	92s
A8o	K8o	Q8o	J8o	T8o	98o	**88**	**87s**	86s	85s	84s	83s	82s
A7o	K7o	Q7o	J7o	T7o	97o	87o	**77**	**76s**	75s	74s	73s	72s
A6o	K6o	Q6o	J6o	T6o	96o	86o	76o	**66**	**65s**	64s	63s	62s
A5o	K5o	Q5o	J5o	T5o	95o	85o	75o	65o	**55**	54s	53s	52s
A4o	K4o	Q4o	J4o	T4o	94o	84o	74o	64o	54o	**44**	43s	42s
A3o	K3o	Q3o	J3o	T3o	93o	83o	73o	63o	53o	43o	33	32s
A2o	K2o	Q2o	J2o	T2o	92o	82o	72o	62o	52o	42o	32o	22

Verde: abrir con subida. **Gris:** foldear. Diagonal: parejas. Arriba: mismo palo (s). Abajo: palos distintos (o). T representa el diez.

Para revisar ejercicios fuera de las mesas. No responde a aperturas previas, resubidas ni a condiciones distintas de las indicadas.

Apertura desde CO

Cash · Seis jugadores · 100 ciegas · Todos foldean antes de ti. Modelo didáctico propio de apertura o fold; no es una solución GTO.

AA	**AKs**	**AQs**	**AJs**	**ATs**	**A9s**	**A8s**	**A7s**	**A6s**	**A5s**	**A4s**	**A3s**	**A2s**
AKo	**KK**	**KQs**	**KJs**	**KTs**	**K9s**	**K8s**	K7s	K6s	K5s	K4s	K3s	K2s
AQo	**KQo**	**QQ**	**QJs**	**QTs**	**Q9s**	**Q8s**	Q7s	Q6s	Q5s	Q4s	Q3s	Q2s
AJo	**KJo**	**QJo**	**JJ**	**JTs**	**J9s**	**J8s**	J7s	J6s	J5s	J4s	J3s	J2s
ATo	**KTo**	**QTo**	**JTo**	**TT**	**T9s**	**T8s**	T7s	T6s	T5s	T4s	T3s	T2s
A9o	K9o	Q9o	J9o	T9o	**99**	**98s**	**97s**	96s	95s	94s	93s	92s
A8o	K8o	Q8o	J8o	T8o	98o	**88**	**87s**	**86s**	85s	84s	83s	82s
A7o	K7o	Q7o	J7o	T7o	97o	87o	**77**	**76s**	75s	74s	73s	72s
A6o	K6o	Q6o	J6o	T6o	96o	86o	76o	**66**	**65s**	64s	63s	62s
A5o	K5o	Q5o	J5o	T5o	95o	85o	75o	65o	**55**	**54s**	53s	52s
A4o	K4o	Q4o	J4o	T4o	94o	84o	74o	64o	54o	**44**	43s	42s
A3o	K3o	Q3o	J3o	T3o	93o	83o	73o	63o	53o	43o	**33**	32s
A2o	K2o	Q2o	J2o	T2o	92o	82o	72o	62o	52o	42o	32o	**22**

Verde: abrir con subida. **Gris:** foldear. Diagonal: parejas. Arriba: mismo palo (s). Abajo: palos distintos (o). T representa el diez.

Para revisar ejercicios fuera de las mesas. No responde a aperturas previas, resubidas ni a condiciones distintas de las indicadas.

Apertura desde BTN

Cash · Seis jugadores · 100 ciegas · Todos foldean antes de ti. Modelo didáctico propio de apertura o fold; no es una solución GTO.

AA	**AKs**	**AQs**	**AJs**	**ATs**	**A9s**	**A8s**	**A7s**	**A6s**	**A5s**	**A4s**	**A3s**	**A2s**
AKo	**KK**	**KQs**	**KJs**	**KTs**	**K9s**	**K8s**	**K7s**	**K6s**	**K5s**	**K4s**	**K3s**	K2s
AQo	**KQo**	**QQ**	**QJs**	**QTs**	**Q9s**	**Q8s**	**Q7s**	**Q6s**	**Q5s**	Q4s	Q3s	Q2s
AJo	**KJo**	**QJo**	**JJ**	**JTs**	**J9s**	**J8s**	**J7s**	**J6s**	J5s	J4s	J3s	J2s
ATo	**KTo**	**QTo**	**JTo**	**TT**	**T9s**	**T8s**	**T7s**	**T6s**	T5s	T4s	T3s	T2s
A9o	**K9o**	**Q9o**	**J9o**	**T9o**	**99**	**98s**	**97s**	**96s**	95s	94s	93s	92s
A8o	K8o	Q8o	J8o	T8o	98o	**88**	**87s**	**86s**	**85s**	84s	83s	82s
A7o	K7o	Q7o	J7o	T7o	97o	87o	**77**	**76s**	**75s**	74s	73s	72s
A6o	K6o	Q6o	J6o	T6o	96o	86o	76o	**66**	**65s**	**64s**	63s	62s
A5o	K5o	Q5o	J5o	T5o	95o	85o	75o	65o	**55**	**54s**	53s	52s
A4o	K4o	Q4o	J4o	T4o	94o	84o	74o	64o	54o	**44**	**43s**	42s
A3o	K3o	Q3o	J3o	T3o	93o	83o	73o	63o	53o	43o	**33**	32s
A2o	K2o	Q2o	J2o	T2o	92o	82o	72o	62o	52o	42o	32o	**22**

Verde: abrir con subida. **Gris:** foldear. Diagonal: parejas. Arriba: mismo palo (s). Abajo: palos distintos (o). T representa el diez.

Para revisar ejercicios fuera de las mesas. No responde a aperturas previas, resubidas ni a condiciones distintas de las indicadas.

Apertura desde SB

Cash · Seis jugadores · 100 ciegas · Todos foldean antes de ti. Modelo didáctico propio de apertura o fold; no es una solución GTO.

AA	**AKs**	**AQs**	**AJs**	**ATs**	**A9s**	**A8s**	**A7s**	**A6s**	**A5s**	**A4s**	**A3s**	**A2s**
AKo	**KK**	**KQs**	**KJs**	**KTs**	**K9s**	**K8s**	**K7s**	**K6s**	**K5s**	**K4s**	**K3s**	**K2s**
AQo	**KQo**	**QQ**	**QJs**	**QTs**	**Q9s**	**Q8s**	**Q7s**	**Q6s**	**Q5s**	**Q4s**	Q3s	Q2s
AJo	**KJo**	**QJo**	**JJ**	**JTs**	**J9s**	**J8s**	**J7s**	**J6s**	J5s	J4s	J3s	J2s
ATo	**KTo**	**QTo**	**JTo**	**TT**	**T9s**	**T8s**	**T7s**	**T6s**	T5s	T4s	T3s	T2s
A9o	**K9o**	**Q9o**	**J9o**	**T9o**	**99**	**98s**	**97s**	**96s**	**95s**	94s	93s	92s
A8o	**K8o**	**Q8o**	**J8o**	**T8o**	**98o**	**88**	**87s**	**86s**	**85s**	**84s**	83s	82s
A7o	K7o	Q7o	J7o	T7o	97o	87o	**77**	**76s**	**75s**	**74s**	73s	72s
A6o	K6o	Q6o	J6o	T6o	96o	86o	76o	**66**	**65s**	**64s**	**63s**	62s
A5o	K5o	Q5o	J5o	T5o	95o	85o	75o	65o	**55**	**54s**	**53s**	52s
A4o	K4o	Q4o	J4o	T4o	94o	84o	74o	64o	54o	**44**	**43s**	42s
A3o	K3o	Q3o	J3o	T3o	93o	83o	73o	63o	53o	43o	**33**	**32s**
A2o	K2o	Q2o	J2o	T2o	92o	82o	72o	62o	52o	42o	32o	**22**

Verde: abrir con subida. **Gris:** foldear. Diagonal: parejas. Arriba: mismo palo (s). Abajo: palos distintos (o). T representa el diez.

Para revisar ejercicios fuera de las mesas. No responde a aperturas previas, resubidas ni a condiciones distintas de las indicadas.