

Póquer y ajedrez: un matrimonio concertado

Pablo Glavina (Maestro Internacional de ajedrez)

Aunque no está del todo claro, parece ser que entre los múltiples legados franceses a la cultura estadounidense por los colonos de Nueva Orleans, destacaba un juego de cartas llamado *poque*. Las primeras noticias de este juego datan de comienzos del siglo XIX y pronto se puso de moda a lo largo del Mississippi, y terminó derivando en el póquer actual.

En sus comienzos sólo se jugaba el póquer cubierto o *five cards draw* (cinco cartas cubiertas a cada jugador con un descarte y dos rondas de apuestas), pero el tener tan poca información sobre los naipes que poseía el rival, hacía de este un juego más de picardía y de psicología que de técnica. Pronto surgieron diferentes variedades y una de ellas, el *Stud poker* tomó preponderancia. En la forma más común del *Stud* se reparten siete cartas a cada jugador, cuatro de ellas descubiertas y tres cubiertas. Hay que formar la mejor jugada de cinco cartas con cinco rondas de apuestas. Pero sucedió que entonces, los jugadores tenían demasiada información sobre el juego rival, al conocer cuatro de sus siete cartas. Con esto, en la mayor parte de las manos estaba claro quién iba por delante, y también pasó de moda.

A lo largo del estado de T́exas, se jugaba una variante del póquer que fue el que tomó el relevo al *Stud*, al dar la información necesaria (ni mucha ni poca) a cada jugador para hacerlo atractivo a los técnicos y a los pícaros estudiosos del comportamiento humano. Nos referimos claro está al *Texas Hold'em* por todos conocido.

Hasta hace pocos años el mundo del póquer se asociaba (y no sin razón) a un ambiente sórdido, con peleas continuas, ases en la manga, tiros y muertes, pérdida del patrimonio familiar, etc., etc., etc.

Paralelamente a este mundo en la sombra, existimos los ajedrecistas. ¡Ay, los ajedrecistas! ¡Cuántos mitos y t́picos se han dicho sobre nosotros! ¡Cuántas personas nos han considerado más inteligentes de lo normal, o grandes artistas!

Lo cierto es, que en el mundo del ajedrez, como en el del póquer, y como en casi todo; nada es del todo blanco o del todo negro (ni siquiera las casillas del tablero). Un vez escuché una curiosa división del mundo en tres partes: un pequeñísimo porcentaje de gente capaz de crear arte, otro pequeño porcentaje (pero bastante más grande que el anterior), capaz de apreciar ese arte; y la gran mayoría: *amebas*. A pesar de lo cruel e injusto de esa división (es evidente que muchísima gente no ha tenido la oportunidad de acceder a la educación necesaria para disfrutar del arte), los ajedrecistas no escapamos a ella. Es por todos conocido que a comienzos del siglo XX, el ajedrez se jugaba en cafés llenos de humo y con apuestas por medio antes de cada partida. Cualquiera que haya frecuentado torneos y conoce algo del ambiente, seguro que ha visto, incluso a grandes maestros, jugar partidas rápidas luego de la del torneo por dinero. Gran cantidad de ajedrecistas, hemos sido o somos, bohemios, amantes de la noche y muchos también de cualquier clase de juego.

Con todo esto y, sobre todo, con la aparición de Internet, estos dos ambientes (ajedrez y póquer) estaban condenados a entenderse.

Ya hace varios años que muchos ajedrecistas se estaban pasando al *backgammon* y ahora lo están haciendo con el póquer. La existencia del factor suerte como un gran factor de peso en ambos juegos hace que la gente esté dispuesta a arriesgar su dinero. Nadie en su sano juicio arriesgaría ni un mísero euro contra un Gran Maestro. La gente en el ajedrez acepta su inferioridad, él que es mucho mejor le gana al peor prácticamente el 100% de las veces, y no es divertido jugar dinero sabiendo que lo tenemos perdido.

Tanto en el *backgammon* como en el póquer, también el mejor gana al peor, pero a largo plazo. Cualquier principiante puede ganar fácilmente una partida contra un experto, si salen los dados o las cartas favorables. Dos grandes defectos posee el *backgammon* y por ello no es tan común como el póquer: no se puede jugar por internet ya que el ordenador hace siempre la mejor jugada y además es necesario estudiar para comenzar a jugar. El póquer es mucho más simple y por ello es que lo juega tanta gente.

¿Quién puede pensar en tantas cosas?

En uno de sus excelentes libros, el ganador de las *World Series of Poker* de 1985, Dan Harrington (Quien por cierto comenzó con el ajedrez, para luego pasar al *backgammon* y terminar en el poker); recrea una conversación ficticia entre un novato y un profesional en el descanso de un torneo:

Novato: ¿Le puedo consultar sobre una mano?

Profesional: Claro, adelante

Novato: Gracias. Yo tenía Rey-Dama del mismo palo y alguien antes que yo pagó...

Profesional: ¿En qué posición estabas?

Novato: No lo sé, creo que el quinto...

Profesional: ¿En qué posición estaba el que pagó?

Novato: Yo creo que el segundo... no espere, era el primero... si eso... o ¿era el segundo?
Bueno más o menos eso.

Profesional: ¿Cuántas fichas tenías?

Novato: Muchas, \$4.000 o \$5.000, algo así.

Profesional: ¿Y cómo eran las ciegas?

Novato: No mucho, tal vez \$50/\$100, \$100/\$200 o algo así. Bueno sigamos, yo también pagué, y entonces este tipo va y sube! Y todo el mundo *foldeó* (tiró las cartas) hasta que llegó mi turno, y yo no sabía que hacer...

Profesional: ¿Cuántas fichas tenía él?

Novato: ¿Quieres decir el que subió? No lo sé, quién puede recordar todas estas cosas. ¡Quiero hablarle de la mano!

(Harrington on Hold'em Volume 1, pág 16-17)

Más allá de que Harrington usó este ejemplo para explicar el concepto de lo que es una "mano". Nosotros lo podemos usar para ver la cantidad de factores a tener en cuenta en el póquer. Y, sobre todo, en un torneo de póquer.

En el ajedrez sucede lo mismo, no sólo cuando uno calcula jugadas o posibilidades debe tener en cuenta muchos factores, sino también al referirnos sólo a la parte deportiva del ajedrez hay que tener en cuenta: situación en el torneo, nivel del rival, tiempo restante en el reloj, estado físico del rival, etc., etc., etc.

Como ejemplo podría poner a dos amigos míos. Los dos juegan al ajedrez, pero sólo uno al póquer. Mi primer amigo es un amante fanático del ajedrez, tiene dos normas de Maestro Internacional y un ELO actual de más o menos 2300. Sin embargo sus nulas capacidades deportivas le impiden llegar a un nivel que por conocimientos y dedicación merecería.

El jamás repite jugadas para ganar tiempo en el reloj, odia los momentos de máxima tensión, donde normalmente echa por tierra las ventajas conseguidas en fases más tempranas de la partida, y nunca usa la psicología. Él piensa que existe una mejor jugada y trata de conseguirla.

En un torneo abierto disputado en diciembre de 2007, mi amigo jugaba la primera ronda contra una adversaria muchísimo más floja que él. Todos sabemos que en un abierto es muy importante ganar las partidas contra los rivales más débiles, y esto fue lo que sucedió:

Cristina-Mi amigo

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.Dc2 d5 5.cxd5 Dxd5 6.e3 c5 7.dxc5 Dxc5 8.Ad2 Cc6 9.a3 Axc3 10.Axc3 Cd5 11.Tc1 Cxc3 12.Dxc3 Dxc3+ 13.Txc3 y la partida acabó pronto en tablas.

Luego de la partida mi amigo estaba contento ya que había igualado fácil con negras. Casi con seguridad de haber escogido otra apertura más aguda o incluso otra variante más compleja dentro de la Defensa Nimzoindia, mi amigo hubiera ganado sin dificultad. Pero él es demasiado purista para ello.

El gran Lasker fue el primero en afirmar que no existía "una" mejor jugada, sino que lo que había era "una" mejor jugada para cada rival.

Obviamente jamás recomendaría a mi amigo que intentara algo en el póquer.

Por otra parte tengo otro amigo que es todo lo contrario, juega al ajedrez de forma bastante superficial y agresiva, y lo podríamos denominar como "jugador de café avanzado". Tiene un ELO de más o menos 2200 y en partidas a 1 minuto en Internet me gana la mayoría. Hace cuatro años comenzamos juntos a jugar al póquer, y él pronto destacó. Se ha especializado en "Sits & gos" (torneos de una mesa) y veremos dos ejemplos de lo dicho anteriormente.

Los mejores jugadores de *Sits* evitan jugar manos en los primeros niveles de ciegas, está estudiado matemáticamente que no es rentable entrar en guerras tempranas, ni aún con manos razonables.

En la primera situación mi amigo recibió una pareja de reyes en la segunda mano del *sit*. Un jugador *loose* (perdedor) subió antes que él y el obviamente resubió, sorpresivamente un tercer jugador volvió a subir y el jugador *loose* pago esa re subida. Mi amigo sabía que ese tercer jugador era de los que más ganaba en esa modalidad de póquer y no tenía ninguna duda que llevaba AA o KK, pero cómo el ya tenía una pareja de reyes, lo más probable era AA, así que decidió tirar sus reyes. La mano terminó en un *all-in* (apostar todas las fichas) entre el jugador *loose* y el bueno, y mi amigo pudo comprobar con satisfacción que el jugador bueno tenía, de hecho, reyes y no ases, pero su decisión fue acertada.

En el segundo ejemplo, mi amigo tenía una pareja de seises y un jugador flojo sube antes que él, mi amigo sabía que este jugador tenía un ROI (retorno de dinero sobre la inversión) del menos 70%. O sea que de cada cien euros que invertía este señor, recuperaba treinta. Semejante disparate sólo puede obtenerse siendo un kamikaze, y por ello, a pesar de que también era durante los primeros niveles mi amigo decidió pagar la subida del otro.

Flop (3 primeras cartas): Q 8 3 el jugador flojo apuesta y mi amigo paga

Turn (4 carta): 3 vuelve a apostar y vuelta a pagar

River (5 carta): 7 el jugador flojo se pone *allin* y mi amigo paga, el jugador flojo llevaba AJ.

Como vemos mi amigo no se basa en las cartas sino que toma en cuenta muchos factores más al tomar una decisión.

Como vemos, la mayoría de los ajedrecistas ya tienen formada la forma de pensar para enfrentarse a este nuevo mundo de las cartas.

Consejos finales: haz lo que yo digo y no lo que yo hago

Aquí van una serie de consejos para el que quiera comenzar a jugar al póquer. No me creo que tenga gran nivel como para aconsejar, pero sí me he golpeado infinidad de veces en la misma piedra y sobre ello si puedo hablar.

Dos directrices: Disciplina y manejo del *bankroll* (*capital total*). Yo incluso me he hecho un cartel con estas dos órdenes y lo he pegado en la habitación del ordenador)

Disciplina: No entrar en *tilt*, o sea cuando recibimos una derrota inesperada, si vemos que afectará nuestro juego posterior, huir rápidamente hacia otra actividad. Internet está disponible las 24 horas del día y 7 días por semana, por lo que podemos volver a jugar cuando hayamos recuperado la compostura (se los dice alguien que ha perdido siete *all-ins* consecutivos con AA).

Manejo del *bankroll*: Si nosotros apostamos todo lo que tenemos cada vez, aunque llevemos ventaja terminaremos perdiendo todo. Esta sencilla frase tan fácil de entender y tan difícil de

respetar. Hace unos meses el gran Chris Ferguson intentó llegar de 0\$ a 10.000\$ como desafío, y se puso unas reglas a seguir para cuidar sus fondos que no viene mal reproducir aquí:

- No ingresar en una mesa de cash o Sit & Go con más del 5% de mi bankroll (con una excepción para los límites más bajos: podía entrar en un juego con un buy-in de \$2,50 o menos).
- No participar de torneos multimesa con entradas que supongan más del 2% de mi bankroll; pero sí en cualquiera que costara \$1.
- Si en cualquier momento de una sesión de No Limit o Pot Limit el dinero en la mesa representaba más del 10% del total de mi bankroll, dejaba la mesa cuando las ciegas llegaban a mí.

Con lo cual si comenzamos con un capital de 100 euros, no deberíamos jugar Sits&Go de más de 5 euros de inscripción ni torneos multitable de más de 2 euros de inscripción. Si seguimos estas reglas, estudiamos y tenemos disciplina, las ganancias están casi aseguradas.