

TELLS

**Por
J.Carreño**

Tells

“El póquer NO es un juego de cartas jugado por personas,
es un juego de personas jugado con cartas”

INDICE

Introducción	05
Observación en una Mesa de Poquer	06
Fundamentos Biológicos	07
Sistema Límbico Vs Neocortex	07
La Intuición	08
Estrés Vs Relajación	09
Realidad Límbica: Quieto, Corre o Pelea	10
Respuesta Pasiva: Quieto parao	10
Respuesta Activa: A correr que para mañana es tarde	10
Respuesta Hiper-Activa: De perdidos al lío	11
Ocultar nuestros tells	11
Guía para el Modo Robot	11
Descubriendo Nuestros Propios tells	12
Gafas de Sol y Demás Accesorios	13
Tells por Partes del Cuerpo	13
Los Pies	14
Pies Felices	14
Observaciones	16
Las Manos	16
La Boca	17
Los Ojos	18
Bloqueos	19
Gestos Pacificadores	19
Gestos Pacificadores del Cuello	20
Gestos Pacificadores de la Cara	20
Gestos Pacificadores con Sonidos	20
Otros Gestos Pacificadores	20
Tells de Intención	20
Tells Clásicos	21
Signos Emocionales de Exclamación	21
Últimos Comentarios	23
TELLS	25
Tell 01	25
Tell 02	25
Tell 03	25
Tell 04	26
Tell 05	26
Tell 06	26
Tell 07	27
Tell 08	27
Tell 09	27
Tell 10	28
Tell 11	28
Tell 12	29
Tell 13	29
Tell 14	29
Tell 15	30
Tell 16	30
Tell 17	30

Tells

Tell 18	31
Tell 19	31
Tell 20	32
Tell 21	32
Tell 22	32
Tell 23	33
Tell 24	33
Tell 25	34
Tell 26	34
Las Leyes de Caro	35
Bibliografía	37

Introducción

¿Qué es la regla del 70-30?

Es una regla no escrita que reza lo siguiente: “Para ganar un torneo necesitamos un 30% de lectura del juego (aspectos técnicos) y ¡un 70% de lectura del rival!

¿Y tú que piensas?

Acerca de estas reflexiones sólo decir que son opiniones y que cualquier opinión es válida (por el mero hecho de ser personal) PERO siempre es más conveniente escuchar con más atención a quien está más cualificado. Teniendo en cuenta esto, ¿Por qué los PRO's hablan de un 70% de lectura directa del rival? ¿¿Qué clase de barbaridad están diciendo!/? Si no me entran cartas NO PUEDO jugar... ¿o sí?

Corrían los tiempos en que empleaba mi tiempo discerniendo entre el vicio y el ocio, lo que me llevo a jugar una final de un campeonato de truc junto con mi colega Sadoreño. El truc es un juego muy parecido al mus para que os hagáis una idea. El amigo Sadoreño y yo somos máquinas jugando a ese juego (al menos eso era lo que creíamos). ¿Qué ocurrió? Nos sentamos en nuestra mesa y a ella se sentaron nuestros contrincantes. En cuanto los vimos nos las prometimos felices. ¿Por qué? Porque nuestros, a priori, temibles contrincantes no eran más que dos pobres campesinos que no habían hecho más que trabajar en el campo toda su vida y apenas sabían leer ni escribir. Entonces procedí a mi habitual *modus operandis* de pedirme una cerveza y comenzar a echarme unas risas. Aquello no tenía color. Let's go the show; Y aquello comenzó... Comenzó y acabo. Mi cara de inicial satisfacción y mi cerveza acabaron en una cara de gilipollas y en una cerveza sin tocar. No sabía que había pasado allí pero los dos buenos hombres no nos habían ganado, ¡nos habían barrido! Acabo aquello y yo no hacía otra cosa que preguntar por la matrícula del camión que nos había arroyado. Tarde un tiempo en descubrir lo que había pasado, simplemente apostaban a la jugada que NOSOTROS no teníamos, es decir, que NO jugaban con sus cartas, sino con NUESTRAS CARTAS. Aquellos hombres no sabían nada de probabilidades, odds, outs, ni nada parecido. Por no saber apenas sabían leer ni escribir, lo que no fue ápice para d-e-s-t-r-o-z-a-r-n-o-s. ¿Por qué ocurrió esto? Porque esa parejas de hombres tenían la cualidad de leer al contrario PERFECTAMENTE.

Tras esta experiencia desarrolle un RESPETO enorme hacía la gente que sin haber tenido la oportunidad de estudiar lo más básico han podido echar para delante en la vida supliendo esta carencia con una **OBSERVACIÓN CONSCIENTE del mundo que los rodea**. De hecho, aquello me hizo reflexionar tanto que hubo un tiempo en que salía de casa los fines de semana a las 5 de la mañana ¡o_0! ¿Para qué? Más bien la pregunta sería ¿Por qué? Porque a esa hora abren los bares de trabajadores. Gente de campo y pescadores que se toman un café (y opcionalmente una copa) antes de irse a trabajar. ¿Y qué hacía yo allí? Callar, pagar, dar tabaco y responder si me preguntaban.

Observación en una Mesa de Póquer

Cuando nos sentamos en una mesa de póquer el último sitio donde debemos mirar es a nuestras cartas

Como lo oyes (lo lees). Debes fijarte en casi todo lo que te rodea: como se sienta la gente, como están vestidos, donde ponen sus manos, la posición de sus pies, su postura, su expresión facial, la carencia de respiración, personalidad, etc. Todo ello para crearnos unas **pautas de conductas** de cada jugador allí sentado, para posteriormente poder comparar sus comportamientos en una determinada situación. Todas estas conductas previsibles y a menudo inconscientes se llaman “tells”.

Podríamos definir los *tells* como conductas comunicativas no verbales

Debemos tratar a los *tells* como piezas de un puzzle, cuantos más tengamos, más fácil será *ver* de que se trata. Si un personaje en cuanto ve sus cartas mira su stack, mira el tuyo y tiene cogidas sus cartas tapadas como si le fuera la vida en ello... blanco y en botella.

Hay que estar atentos a falsos *tells* (voluntarios o no), una pista importante para esto es estar atentos a la **INTENSIDAD** y **RAPIDEZ** de los *tells*. El significado de una media sonrisa y de una risa genuina cambia dramáticamente.

Hay que estar atentos al **CONTEXTO** donde ocurren los *tells*. Si un jugador comienza a temblar en cuanto ha visto sus cartas tapadas es indicio de que lleva una jugada fuerte, PERO si comienza a temblar después de hacer un all-in es indicio de bluff (farol).

Es muy buena idea anotar los *tells* que vayamos descubriendo de los otros jugadores. Hay que crearse una base de datos específica para este fin. Recordar, más vale un lápiz corto que una memoria larga ;-)

Para tener en cuenta todo lo anteriormente mencionado y poder estar atentos a posibles *tells* de los demás jugadores junto a los nuestros propios primero hay que tener controlado el primer nivel del juego, el aspecto técnico, y después estar familiarizado con el entorno para poder emplear nuestra atención a este fin. Lo que quiero decir, es que nos va a llevar tiempo y muchos flops vistos llegar a adquirir la **predisposición mental** necesaria para poder ir fijándonos en todo estas circunstancias. No podemos pretender llegar a un casino de Las Vegas, sentarnos y esperar que estemos en disposición de **controlar el juego** a este nivel. Nuestro cerebro primero debe absorber todos los nuevos estímulos y percepciones que estamos recibiendo, familiarizarse con nuestro entorno.

Nuestro objetivo final será descubrir los *tells* de los demás jugadores y que ellos no descubran ninguno de los nuestros. Para ello es imprescindible fijarse en cada mano que se juega, y sobretodo, las manos en las que NO estamos involucrados, porque ellas nos da la posibilidad de ver sin ser vistos

Fundamentos Biológicos

El cerebro se divide en múltiples partes, generalmente dependiendo de la fuerza con que te golpees contra la pared, PERO a efectos prácticos nos vamos a fijar en 2 partes: El sistema límbico y el neocortex.

El sistema límbico es la parte emocional del cerebro, la que nos ha permitido sobrevivir como especie. Su función es reaccionar INMEDIATAMENTE frente a los estímulos exteriores que recibimos a través de los sentidos.

El neocortex es la parte del cerebro responsable de la comprensión y de la memoria, la que nos permite computar datos, recordar, analizar, comprender las reglas de un juego, calcular las probabilidades de una jugada, etc. En definitiva es la parte del cerebro que nos distingue como especie y nos ha permitido ir a la luna.

Imaginaros que estamos en la sabana y nos parece distinguir unas rayas negras en un fondo amarillo detrás de la maleza, nuestro sistema límbico se pone en marcha y te dice ¡corre! ¡Es un tigre que viene a comerte!. Este es el mecanismo que nos ha mantenido vivos hasta nuestros días. Cuando llevamos corriendo 1232 metros en dirección a ningún sitio y la adrenalina deja de rebosar por nuestras orejas podemos escuchar lo que nos dice el neocortex, que sería algo así como: “¿Adónde vas machote? En la sabana NO HAY TIGRES. Los tigres están en la selva”.

El neocortex nos ofrece una explicación racional ante un hecho determinado, Mientras que el sistema límbico nos ofrece una reacción instintiva

Por ello podemos decir que

El sistema límbico es la parte del cerebro que ofrece la información más honesta porque NO SE PUEDE MANIPULAR
--

Sistema Límbico Vs Neocortex

Un primer experimento se llevo a cabo en Alemania en 1976 por H.H.Kornhuber. Cierta número de sujetos humanos se prestaron voluntarios para que se registrasen las señales eléctricas en un punto de sus cabezas (electroencefalogramas), y se les pedía que flexionaran varias veces, y repetidamente, el dedo índice de sus manos derechas totalmente a su propia elección.

Hay un aumento gradual del potencial eléctrico registrado durante un segundo entero, o quizá incluso hasta un segundo y medio, antes de que el dedo sea flexionado. **Esto parece indicar que el proceso de decisión consciente necesita un segundo para actuar.** Esto puede ser contrastado con el tiempo mucho más corto que lleva responder a una señal externa si el modo de respuesta ha sido establecido por adelantado. Por ejemplo, la flexión del dedo podría ser la respuesta al destello de una señal luminosa en lugar de ser <<libremente voluntaria>>. En tal caso es normal un tiempo de reacción de aproximadamente un quinto de segundo, que es unas cinco veces más rápido que la acción <<voluntaria>> que se ponía a prueba en los datos de Kornhuber.

En un segundo experimento, Benjamin Libet en 1979, ponían a prueba sujetos que tenían que sufrir una intervención quirúrgica en el cerebro. Y que consistieron en tener electrodos colocados en puntos del cortex somatosensorial del cerebro. El

Tells

resultado del experimento de Libet fue que, cuando se le aplicaba un estímulo en la piel de estos pacientes, transcurría aproximadamente medio segundo antes de que fueran conscientes de dicho estímulo, pese al hecho de que su cerebro había recibido la señal del estímulo en sólo una centésima de segundo y podía lograrse una respuesta pre-programada <<refleja>> del cerebro a dicho estímulo en aproximadamente una décima de segundo. Además, a pesar del retardo de medio segundo antes de que el estímulo alcanzase la consciencia, existía la impresión subjetiva de los propios pacientes de que **no había habido ningún retraso en su toma de conciencia del estímulo**

A partir del primero de los experimentos anteriores parece deducirse que la acción consciente necesita algo así como un segundo o un segundo y medio antes de poder llevarse a cabo, mientras que, según el segundo experimento, la consciencia de un suceso externo no parece ocurrir hasta medio segundo después de que haya tenido lugar el suceso. **El proceso total, desde el input sensorial hasta el output motor, parecería necesitar un tiempo del orden de dos segundos.** La implicación aparente de estos dos experimentos considerados juntos es que

La consciencia no puede siquiera entrar en juego en absoluto en respuesta a un suceso externo si dicha respuesta tiene que tener lugar en menos de un par de segundos aproximadamente

Aquí tenemos la clave para diferenciar los *tells* verdaderos de los simulados, la velocidad de reacción. **Un tell verdadero tiene lugar en menos de 2 segundos.** De ahí la importancia de estar atentos en el momento en que se produce la acción a analizar, sea el momento en que el jugador ve sus cartas tapadas por primera vez o bien en el momento en que el jugador empuja sus fichas al centro de la mesa.

La Intuición

Se ha calculado que el cerebro humano realiza alrededor de 100.000 operaciones por segundo y puede recoger cerca de 100 trillones de bits de información. Sólo algunos cientos llegan a los sistemas de control del cerebro, y solo unos pocos de esos producen algún tipo de respuesta. Nos asombramos de la capacidad de las computadoras, aunque dentro de nuestro cerebro poseemos diez veces la capacidad de intercomunicación de la mayor compañía de telefonía del mundo.

El ojo humano, por ejemplo, es capaz de captar y generar alrededor de cinco millones de bits de información por segundo, mientras que el cerebro humano tan sólo puede procesar quinientos bits por segundo.

Piensa en todos estos números y veras la gran cantidad de información que recibimos en un momento. Es del todo imposible procesar de forma consciente toda la información que tus ojos te proporcionan en tan solo un segundo; por tanto, piensa en la cantidad de datos no procesados que recibes en un minuto, una hora, un día, un año... una vida.

En cualquier segundo de nuestra vida, si sumamos todos los estímulos que pasan por nuestro cerebro procedentes de nuestros cinco sentidos, veremos que son de once millones de bits de información los que se generan.

Tells

Las vías a la intuición pueden provenir de una especie de **suma interior de las percepciones**, de las sensaciones captadas de manera subliminal por nuestro inconsciente a través de nuestros sentidos

Esta puede ser la explicación de la famosa campanilla que les suena a los PRO's cuando están en una situación comprometida. Esa campanilla que les suena les está indicando que ya han pasado por una situación parecida y nos le fue bien. Precaución amigo conductor, que la senda es peligrosa.

Estrés Vs Relajación

Fases del sueño en el electroencefalograma (EEG):

- a) 15 / 22 ciclos por segundo: Estado de vigilia con los ojos abiertos.
- b) 08 / 12 ciclos por segundo: ondas **alfa 1**, vigilia con los ojos cerrados.
- c) 06 / 08 ciclos por segundo: ondas **alfa 2**
- d) 04 / 06 ciclos por segundo: ondas **theta**, primera fase del sueño.
- e) 13 / 15 ciclos por segundo: segunda fase del sueño
- f) 0,5 / 2,5 ciclos por segundo: ondas **delta**, tercera fase del sueño.
- g) Ondas oscilantes entre las ondas delta y ondas theta. En esta fase se producen los sueños y ocupa aproximadamente el 20% del ciclo completo.

Las ondas alfa estabilizadas y las theta se vuelven a encontrar en los estados de meditación y relajación; Estas ondas llevan asociadas un estado de bienestar y calma.

La meditación parece producir esencialmente un estado fisiológico de profunda relajación, junto a un estado de estimulación psíquica. El estado fisiológico procurado por la meditación aparece como el opuesto al provocado por la cólera o el miedo. Técnicamente, parece que la meditación suscita un estado hipermetabólico que es completamente el opuesto al de "defensa alerta" descrito por W.B. Cannon cuando analiza el estado fisiológico correspondiente a la reacción "huir o combatir". **Doctor Lawrence Le Shan**

El porcentaje de lactosa en la sangre disminuye sensiblemente durante la meditación, casi cuatro veces más aprisa que en los sujetos que reposan apaciblemente, tendidos, en calma y seguridad. La presencia de lactosa en la sangre esta en relación con la ansiedad y tensión. Cuanta más tensión y ansiedad hay, más débil es la resistencia de la piel. Durante la meditación, la resistencia de la piel aumenta, a veces hasta un 400%.

La concentración sobre **una sola cosa a la vez** parece ser el aspecto fundamental de la meditación

Una de las características del funcionamiento de nuestro cerebro es que a menor tensión, cuando las ondas cerebrales son más bajas, **mejor funciona**

Quiero que comprendáis que no tenemos control sobre la carta del river, PERO sí podemos tener control sobre nosotros mismos. Debemos optimizar nuestro sistema para poder rendir al máximo posible, y para ello, debemos permanecer tranquilos en

todo momento dando la oportunidad a nuestro cerebro que haga su trabajo de la mejor manera posible.

Realidad Limbica: Quieto, corre o pelea

El sistema Limbico reacciona sin pensar. Ej: Destapamos nuestras cartas tapadas y vemos dos ases en la mesa final del WSOP. En menos de 2 segundos se encadenan una serie de comportamientos incontrolables en nuestros pies, torso, brazos, manos y cara que son luces de neón para quien *sepa verlas*.

El sistema limbico es la piedra roseta de los jugadores de póquer, porque allí esta la clave para descifrar el juego

Las tres reacciones básicas con las que cualquier organismo vivo responde ante una amenaza son: Quedarse quieto, correr o pelear.

Nota: Querido lector te informo que tú eres un organismo vivo.

Respuesta Pasiva: Quieto parao

Permanecer inmóvil es una respuesta pasiva ante un peligro, y es la primera que el cerebro tiene en cuenta (el sistema limbico). Es una actitud básica de protección frente a predadores que actúan ante el movimiento. Esta es una reacción que se da también en una mesa de póquer, y **principalmente cuando alguien esta apostando de farol**.

Una característica que suele ocurrir cuando se da este tipo de respuesta es **la falta de respiración**. Pensar en alguna ocasión en que os habéis sentido amenazados y habéis optado por estaros quietos intentando NO LLAMAR LA ATENCIÓN. Todo el mundo a escuchado la expresión “Ya puedes respirar tranquilo”. Esta expresión se utiliza cuando se quiere dar a entender que el peligro ha pasado. Esa expresión esta basada en este tipo de reacción frente a un peligro, y no es nada metafórica, es REAL.

Respuesta Activa: A correr que para mañana es tarde

Si la respuesta pasiva ante una amenaza no es efectiva para eliminar el peligro, la segunda respuesta elegida por nuestro superviviente sistema límbico es huir. ¿Y esto como se traduce en una mesa de póquer? Pues cuando te sientas amenazado te levantas y corres como un desesperado hacia la salida moviendo frenéticamente los brazos y chillando como una loca. Jua, jua, jua... Pues va ser que no. La reacción es mucho más sutil.

Cuando tenemos una mano buena tenemos tendencia a quedarnos cerca de las cartas y cuando tenemos una mano mala (o una mano buena que se convierte en mala) tenemos tendencia a alejarnos de las cartas

Como te lo digo. Una de las cosas que debes hacer al sentarte en una mesa de póquer es fijarte en la posición normal de los brazos y las manos de los jugadores sentados. ¿Cuál es su posición estándar? Una vez determinado esto, debemos fijarnos como modifican esa posición inicial a medida que van ocurriendo los acontecimientos.

Tells

El acercamiento-distanciamiento de la mesa suelen ir acompañado por **comportamientos de bloqueo**. Ante una amenaza tendemos a protegernos, y esto

traducido al póquer pueden ser movimientos como cerrar los ojos, protegerse los ojos, ponerse la mano en la cara e incluso alejarse de la mesa dirigiendo sus pies a la salida más cercana. –“¿Oye Carreño te estas cachondeando de mi?”- NO.

Respuesta Hiper-Activa: De perdidos al lío

Cuando no se puede evitar el peligro estándose quieto o huyendo, la única respuesta posible es enfrentarse a él. Esta es la última respuesta ante una amenaza. Traducido al póquer significa que el jugador ya no sabe que hacer para evitar ser agredido (por medio del juego) y se defiende atacando: Por medio del juego, convirtiéndose en un maniaco; o por medio de su actitud ante los demás rivales agrediéndoles verbalmente o de cualquier otra forma de agresión pseudo-física. Esta actitud suele ocurrir cuando un jugador se da cuenta que por medio del juego no le va a ser posible ganar y frecuentemente después de un bad beat. Solución para enfrentarse a estos personajes: No hay peor desprecio que el NO aprecio. Ignóralos.

Ocultar nuestros *tells*

Igual de importante es descubrir los *tells* de los demás como esconder los nuestros propios. De nada nos va a servir descubrir la fuerza de la mano del rival si le estamos diciendo nosotros a él nuestra propia fuerza.

Básicamente hay dos formas de ocultar nuestros *tells*: El robot o el maniaco. Si optamos por el modo robot lo que vamos a hacer es comportarnos como un robot, **intentando no demostrar reacción alguna ante cualquier circunstancia del juego**. No haremos muchos amigos PERO salvaremos un montón de pasta.

La otra opción es mucho más divertida PERO también es mucho mas difícil. Si conectamos el modo maniaco al contrario del modo robot, **demostraremos una reacción ANTE TODO**, es decir, que pase lo que pase harás algún gesto, dirás alguna cosa, etc. De esta forma estas **camuflando** tus *tells* mas que ocultarlos.

Elegir una opción u otra esta directamente relacionado con tu personalidad, para elegir el modo maniaco debes de ser necesariamente una persona extrovertida. Para elegir el modo robot vale cualquier personalidad. La recomendación para el personal en general es que opten por el modo robot y se dejen los shows para las partidas entre amigos.

Guía para el Modo Robot

1. Debes tomar una postura en la mesa los más cómoda posible y mantenerla invariable siempre que estemos involucrados en una mano. Mucho ojo con mover las piernas y los pies.
2. Ordenar el stack de fichas enfrente de ti de manera que sepas en todo momento la cantidad que tienes y sea fácil coger las fichas para apostar.
3. Cuando recibas las cartas tapas debes reaccionar de la misma manera SIEMPRE. Tapa las cartas con una mano mientras con la otra las levantas lo mínimo posible para poder verlas. Mantén la cabeza baja y no la levantes. Deja pasar como mínimo 2 segundos, tiempo suficiente para que nuestro sistema limbico haya reaccionado y no nos delate al levantar la cabeza.

Tells

4. OJO: El momento adecuado para ver nuestras cartas es DESPUES de ver las reacciones de los demás jugadores. Recordar tenemos apenas 2 segundos para que se delaten. Dependiendo de nuestra posición en la mesa podremos ver la reacción de más o menos jugadores. La mejor posición para este fin es jugar en una posición esquinada. También dependerá de nuestra capacidad de retentiva, la cual se ira incrementando a medida que aumente nuestra experiencia. Lo mejor es relajar la vista y no mirar a ningún jugador en concreto, más bien mirar una zona de la mesa. Dependiendo de nuestra posición puede que no podamos controlar más que a la mitad de la mesa, en ese caso, ¿A qué mitad controlo? A la mitad de la mesa que juega DETRAS DE TI, por eso recomiendo mirar nuestras cartas con la cabeza inclinada hacia la derecha de manera que podamos ver a la gente que juega detrás de nosotros de reajo. Esa es la gente que te interesa controlar, porque los que juegan antes de ti se delatan con su juego PERO los que tienes detrás de ti, al jugar después de ti, es imposible controlarlos. Si los controlamos a la hora de ver las cartas tapas nos pueden indicar con sus *tells* si tienen intención de jugar esa mano o no, y adaptarnos a esa circunstancia.
5. Cuando hayas acabado de ver tus cartas y esperados los preceptivos 2 segundos intenta poner SIEMPRE la misma cara mientras pones una mano sobre otra y las levantas a la altura de tu boca. Mantén la cabeza baja. Con esta posición estas bloqueando los *tells* que puedas tener en los ojos, la boca y la nariz. También ocultas parte del cuello. Como tienes inmobilizadas las manos y bloqueadas los brazos evitas cualquier desplazamiento del cuerpo o movimiento involuntario.
6. Mantén la postura invariable durante TODA la mano. Mucho cuidado al movimiento de los hombros. Estos tienes tendencia a ir hacia delante o hacia atrás dependiendo de cómo nos vayan las cosas. Recordar, respuesta de huida.
7. Cuando decidas apostar debes saber exactamente cuanto vas a apostar, sin prisas pero sin pausa debes coger las fichas, moverlas a la mitad de la mesa y con un tono corto y neutro exclamar la apuesta a realizar. Debes practicar el tono y la forma de decir: Call, raise, re-raise o All-in. SIEMPRE igual. Una vez depositadas las fichas en mitad de la mesa debes volver a la posición original. Mucho ojo con la velocidad con la que empujas las fichas y con la que retornas a la posición original
8. No hagas ningún movimiento mientras se esta jugando la mano e intenta mantener la misma carencia de respiración (ritmo de respiración). Especialmente después de un farol.
9. Evita cualquier conversación o contacto visual con otro jugador a no ser que sea absolutamente necesario. El tono de la voz es una luz de neón. Si te preguntan por la cantidad de fichas que tienes, se la dices en un tono neutro de una forma concisa, clara y corta. Siempre sin tocar las fichas ni mirar al jugador. Si quiere saber el tiempo que mire el telediario.
10. Repite este mismo patrón de comportamiento una vez tras otra y al final conseguirás 2 cosas. La primera es minimizar el riesgo de mostrar algún tell, y la segunda cosa que conseguirás es aburrir al personal.

Descubriendo Nuestros Propios *tells*

Debemos conocernos primero a nosotros mismos (que profundo...), para ello lo mejor es vernos en acción. A no ser que seamos PRO's y salgamos en la tele, no nos queda más remedio que grabarnos con una cámara de video y un trípode en una partida

Tells

casera, para después revisar nuestras actuaciones con el fin de descubrir nuestros *tells*. Es buena idea que un amigo te ayude a descubrirlos. El encuadre de la cámara debe ser

de cuerpo entero. También podemos filmar partes determinadas de nuestro cuerpo para incrementar nuestro nivel de análisis con una cámara mientras que con otra grabamos el juego completo. Después podemos editarlo y mostrar las imagen de las dos cámaras en una pantalla partida. En fin, imaginación.

Gafas de sol y demás accesorios

Las gafas de sol bloquean *tells* como la dilatación de pupila, variación de la orbita del ojo y movimientos de las cejas PERO más importante que tapar tus ojos a la mirada indiscreta de los demás es **camuflar tu mirada hacia los demás**.

El uso de gafas de sol nos da apariencia agresiva con lo que conseguimos disminuir las opciones de que otro jugador quiera entablar una conversación. También disminuimos las opciones de un comportamiento agresivo de otro jugador al evitar una confrontación visual.

Si decidimos usar gafas lo mejor es comprarnos unas gafas graduadas para interior.
No nos podemos permitir el lujo de perder visión

Para tapar el movimiento de las cejas hay que usar unas gafas de sol grandes o un gorra que tape esa parte de la cara. La gorra también tapa cualquier tensión que podamos sufrir en la frente. En los momentos de tensión tendemos a apretar los dientes, lo que queda reflejada en nuestra expresión facial, generalmente en la sien.

Se pueden usar jerséis de cuello alto o bufandas para taparnos el cuello. En momentos de tensión el corazón bombea más fuerte y por el cuello pasa una de las principales arterias.

En fin, utilizar o no cualquier accesorio omitiendo consideraciones estéticas se remite a la respuesta de la siguiente pregunta: ¿Lo necesito?

-“Oye Carreño mira una cosa... ¿Te estas tomando la medicación contra la paranoia?”-
- Sí, un quinto cada 8 horas.

Tells por partes del cuerpo

Lista de partes del cuerpo ordenadas por nivel de *honestidad*

1. Los pies
2. Las piernas
3. El pecho
4. Los brazos
5. Las manos
6. Los ojos
7. La cara

Los pies son la parte del cuerpo más honesta

Tells

¡Sorpresa! ¡Sorpresa! Esta si que no te la esperabas. Así que se podría decir que los pies son el espejo del alma...

Reflexión sobre los espejos:

Me opongo firmemente a los espejos, al sexo con fines pro creativos y a la clonación, porque todo ello hace que seamos más personas. (**Adaptación libre de una cita de Borges**)

PD: Borges no es el de las nueces.

Los Pies

Durante millones de años nuestros pies y nuestras piernas han sido nuestro principal medio de locomoción y nuestro principal medio de supervivencia. Y eso no se olvida de un día para otro. Nuestro sistema límbico se encarga de hacer reaccionar de la manera más adecuada nuestros pies y nuestras piernas para procurar una respuesta pasiva (quedándose quietos), activa (corriendo) o agresiva (agrediendo) ante una amenaza.

Nuestros pies son la parte más honesta de nuestro cuerpo porque NO tenemos control alguno sobre ellos cuando interactúan con nuestro sistema límbico. Fijaros que la acción cotidiana de caminar es una acción inconsciente, y os voy a decir más, cuando queremos caminar conscientemente nos resulta literalmente imposible. ¿Qué no te fías de lo que te estoy diciendo? Bien hecho. Compruébalo.

Solo cuando nuestros pies se mueven hacia una nueva persona, nuestra aceptación (hacia ella) es genuina
--

-“Esto que significa”- Pues significa que realmente nos alegramos de ver a una persona cuando dirigimos nuestros pies hacia ella. Así de simple.

Como ejemplo voy a exponer el primer mandamiento del Tao del triunfador nocturno: “Cuando te presentan a una (o un grupo de chicas) tienes *verdaderas opciones* cuando la implicada dirige sus pies hacia ti, quedando de tal manera que sus hombros y sus pies queden en una posición enfrentada a la tuya. Este gesto implica que se *alegra* verdaderamente de verte. Por el contrario, cuando hablas con alguna chica y ésta no reajusta su postura corporal... es que la cosa esta malita”.

Nota: Si después de leer esto, tu juego no mejora en absoluto pero tu vida social mejora considerablemente, el autor, osease yo, reivindica un pago en refrigerios espumosos a base de lúpulo de cebada gasificado.

Pies Felices

“Me siento como un pie con calcetines nuevos.” **Jhonny Cien Pies**

Tells

La expresión “pies felices” se refiere al movimiento descontrolado hacia arriba y hacia abajo de nuestras piernas al tener una buena noticia, como por ejemplo, conectar un set en el flop. Así que podemos decir que:

Cuando un jugador muestra pies felices, es porque tiene una gran mano

-“Muy bien, muy bien ... Oye Carreño te das cuenta que en una mesa de póquer NO PODEMOS VER LOS PIES”- Me doy cuenta amigo. No podemos ver el movimiento de los pies directamente PERO si podemos hacerlo indirectamente. -“¿Cómo?”- Fijándonos en el movimiento de los hombros y de la camisa. Esto es muy importante así que os lo meto en un bonito recuadro.

Fijándonos en el movimiento de los hombros y de la camisa
podemos averiguar si el jugador esta moviendo los pies

Nota: Este, como todos los demás *tells*, deben ser analizados en su contexto. Esto quiere decir que si un jugador tiene siempre *pies felices*, entonces debemos fijarnos en una variación de su conducta, principalmente en su INTENSIDAD. ¡Ups!... Esto es importante. Al recuadro.

Tells

Todos los *tells*, deben ser analizados en su contexto. Esto quiere decir que si un jugador tiene siempre *pies felices* (o cualquier otro tell) entonces, debemos fijarnos en una variación de su conducta, principalmente en su INTENSIDAD

Observaciones

1. Si un jugador decrece en la intensidad de los *pies felices* a medida que se va desarrollando la mano es señal que NO le gusta lo que esta ocurriendo.
2. Si un jugador con *pies felices* siempre para bruscamente de hacer el movimiento es señal de farol (respuesta pasiva ante una amenaza. Recordar que no le interesa llamar la atención).
3. Si un jugador pasa de una posición pasiva a una posición activa (talón elevado y puntera hacia delante. Imaginaros la posición de salida de los 100 metros lisos) es que se esta preparando para entrar en acción.
4. Cuando un jugador retrae el talón o entre cruza sus pies es señal de una mano marginal. Si hace este gesto después de una apuesta grande es señal de que esta faroleando.
5. Si un jugador se separa de la mesa y pone una pierna sobre la otra (a la altura de la rodilla) es señal de una buena mano.
6. Cuando un jugador enrosca sus tobillos entre las patas de la silla es señal de que esta jugando de farol (reacción pasiva), sobretodo si ese gesto va acompañado de un *gesto pacificador* como mover las manos sobre la pernera del pantalón.
7. Mover los pies hacia atrás es signo de debilidad.

Las Manos

Con las manos manipulamos dos partes importantes del juego: Las cartas y las fichas.

Las manos juntas hacia arriba con las yemas de los dedos tocándose en una posición de similar a la posición de rezar pero sin los dedos entrelazados significa buenas cartas

Por cierto, está muy bien juntar las manos para rezar PERO mejor esta que las abras para dar ;-). Dedicado a los profetas de todo a cien.

En cambio

Si juntamos las manos entrelazando los dedos es señal de debilidad

Por otra parte

Los movimientos erráticos y temblorosos son señal de muy buenas cartas

OjO: Hay que diferenciar los movimientos temblorosos de las manos por buenas cartas del movimiento tembloroso por el estrés (lo que ocurre cuando estamos faroleando). Para ello volvemos a lo de siempre:

Para leer correctamente un *tell* hay que tener en cuenta el contexto

Tells

Cuando un jugador ve sus cartas tapadas y sus manos están estáticas PERO en cuanto ve el flop comienzan a convulsionar es señal de buenas cartas.

Pero

Cuando las manos de un jugador comienzan a temblar después de realizar una apuesta grande es señal de farol. Esto es especialmente cierto si va **acompañados de tells secundarios** que señalan en la misma dirección (como algún gesto pacificador asociado. Ej: Tocarse el cuello o presionar los labios)

Cuanto más rápido se cogen las fichas después de ver la(s) carta(s) más probable es que sea una mano fuerte

El personal amateur es muy propenso a hacer este tell porque no están acostumbrados a ver buenas cartas en circunstancia de presión. La gente SPRO aprende a controlar este *tell* rápidamente porque es MUY OBVIO.

Pulgares hacia arriba significan una mano fuerte

Por lo que pulgares hacia abajo significan lo contrario. Meter el pulgar en el bolsillo del pantalón y el resto de los dedos por fuera del bolsillo hacia abajo es señal de debilidad.

La Boca

“Por la boca muere el pez... y mi bolsillo tiembla cada vez que voy al dentista”.

Paco Pesca Botas

Mientras que los pies son la parte más *honest*a de nuestro cuerpo, **nuestra cara (expresión facial) es la parte más *deshonest*a**

No confundir gimnasia con magnesias. No caigas en el error de creer que cuanto más expresiva sea una parte una parte de nuestra anatomía, más sincera es. Meccccccc !!! Error. Recordar que la expresión facial es territorio del neocortex, y si el neocortex fuera una persona, sería un abogado cuyo lema fuera “todo por la pasta”.

La sonrisa falsa la utilizamos por compromiso mientras que la sonrisa franca la reservamos para los acontecimientos de verdadera alegría

“Podemos emplear toda una vida en buscar la sonrisa verdadera, pero al igual que el silencio, cuanto más se le llama, más se aleja de nosotros.” **W. Matt**

¿Cómo diferenciar una sonrisa de otra?

La sonrisa de compromiso se realiza con los músculos de la cara en tensión traccionando las mejillas, mientras que la sonrisa verdadera se realiza con los músculos de la cara relajados traccionando la parte superior de los labios.

Una pista visual es que esta la verdadera sonrisa, aparte de *iluminar* la cara, muestra las encías superiores. Mientras que la sonrisa de compromiso sólo enseña los dientes.

Tells

¿Y esto que tiene que ver con el póquer?

Es prácticamente imposible sonreír de una forma verdadera cuando NO se es feliz, y cuando las cartas no te acompañan y apuestas de farol... NO LO ESTAS

Y todo esto nos lleva a la famosa cara de póquer

Cuando alguien te pregunte por la fuerza de tus cartas, NO digas nada y NO hagas nada. Simplemente mantén la *posición de robot* e ignora al jugador

“Aprieta los labios y sigue adelante...” **Jimmy Aki NoMekedo**

La compresión de los labios es indicativo de que el jugador desapruueba alguna acción en el transcurso de una mano

Mucho cuidado cuando un jugador involucrado en una mano cambia su compresión de labios por labios relajados, es señal de que le gusta lo que ve. Estar atentos a los *tells* secundarios.

Morderse los labios, tocarse la boca o la nariz, lamerse los labios, morder un objeto son indicadores una mano mediocre

“Dime quien eres y te diré tu supermercado“ **BorjaMari Riquili**

La comunicación (verbal) fluida es signo de seguridad mientras que la comunicación incoherente y lenta es señal de inseguridad

¡Yo de aquí no me voy sin nada! **El alcalde de cualquier población mediterránea**

Sacar la lengua de manera sibilina (entre los dientes) es señal de querer llevarse algo

¿o_0?

Ejemplo al canto: Negociaciones en la mesa final y te ofrecen un trato.

- ¿Qué? Hacemos un trato
- No, vamos a seguir jugando

En ese preciso momento nuestro amigo saca la lengua entre los dientes... ¡Lo tenemos! Inmediatamente añadimos – “No me gusta las forma de repartir el premio...” y seguimos apretando ;-)

Los Ojos

Los ojos no mienten por la sencilla razón que tenemos poco control sobre ellos.

Los gestos para bloquear los ojos están asociados con cosas que no queremos ver, por lo que podemos colegir que es un signo de debilidad de una mano en una mesa de póquer

Tells

Bloqueos

- Cerrar los ojos
- Protegérseles con la mano
- Desviar la mirada
- Etc

El tiempo desde que se ven las cartas hasta que vemos el stack nos indica la fuerza de la mano

Cuando un jugador ve sus cartas y sus ojos se fijan en su stack es señal que planea apostar. Cuanto menos tiempo pase entre ver sus cartas y fijarse en su stack más fuerte es su mano.

Cuando nos gusta lo que vemos nuestras pupilas se dilatan, de lo contrario se contraen

La dilatación-contracción de las pupilas en personas con los ojos claros (verdes o azules) es más visible que en las personas con los ojos oscuros (negros o marrones)

Cuando las contracción de la pupila no es suficiente, la gente suele bizquear (inconscientemente)

Cuando un jugador bizquea tras ver su mano es señal de que NO le gusta lo que ve, señal de mano débil.

Cuando un jugado arquea las cejas (y pone los ojos como platos) es señal de mano fuerte

Por la simple razón de que cuando vemos algo que nos gusta intentamos verlo mejor.

NOTA: Ojito (nunca mejor dicho) con el personal que tiene problemas de vista y debe reajustar sus pupilas para ver las cartas. Lo de siempre, fijaros cual es su forma estándar de fijarse en las cartas y controlar sus variaciones.

Gestos Pacificadores

Un *gesto pacificador* son acciones que hacemos consciente o inconscientemente para tranquilizarnos. Ej: Una madre **acaricia** la cabeza del bebe mientras lo **mece** para tranquilizarlo.

Lo primero que debemos hacer es fijarnos en el patrón estándar de un gesto pacificador, de la misma manera que hacemos con los *tells*. Con el fin de descubrir **las variaciones de la intensidad** del gesto en el transcurso del juego.

Cuanto mayor es el estrés al que estamos sometidos, mayor es la intensidad de nuestro gesto pacificador

No es lo mismo estar jugando en la mesa final del WSOP que en casa con tus amigos.

Gestos Pacificadores del Cuello

Acariciarse el cuello es uno de los gestos pacificadores más significativos

¿Por qué?

Porque este es una parte del cuerpo con muchas terminaciones nerviosas y masajeándola disminuye la presión arterial.

Nota: Las mujeres suelen acariciarse el collar más que el cuello.

Gestos Pacificadores de la Cara

- Tocarse la cara
- Masajearse la frente
- Morderse los labios
- Rascarse la nariz
- Mesarse la barba o el pelo, etc.

Gestos Pacificadores con Sonidos

- Exhalar aire entre los labios lentamente
- Hablar de repente cuando se suele estar callado
- Hablar incoherentemente, etc.

Otros Gestos Pacificadores

- Alisarse el pantalón
- Girar compulsivamente un collar o anillo
- Abrazarse uno mismo. Ojo: Si un jugador cruza sus brazos delante de él es un gesto agresivo, no pacificador.

Tells de Intención

Expandir las orificios nasales es un indicador de que una persona va a realizar un esfuerzo físico

La preparación de un esfuerzo físico requiere de una hiperventilación, por lo que aumentamos el volumen de oxígeno al organismo abriendo la boca y expandiendo los orificios nasales. **En póquer esto significa que la persona se está preparando para entrar en acción.**

Ej: NO es buena idea intentar robar los blinds si el BB está hiperventilando.

Cuando una persona pasa de una posición relajada a una posición en tensión se está preparando para entrar en acción

Esta adoptando la tercera respuesta ante una amenaza, luchar.

Tells

Cuando una persona esta preparada para entrar en acción tiende a desplazar sus manos hacia el centro de la mesa

En general se puede decir que nos desplazamos hacia el centro de la mesa cuando estamos incriminados en el juego y nos alejamos de la mesa cuando no.

El acercamiento a las cartas tapas, fichas o a la mesa, es señal de que la persona se esta preparando para jugar. En cambio, el distanciamiento de las cartas tapadas, las fichas o de la mesa es señal de no querer jugar esa mano.

Muy, muy importante fijarse en las posiciones estándar de lo jugadores al iniciar el juego para ver sus variaciones en el transcurso de este.

Si un jugador suele tener las palmas de las manos **hacia arriba** y después de ver sus cartas las coloca **hacia abajo** es señal de que se esta preparando para jugar

Colocarse con las palmas hacia arriba también se llama la posición *del que reza*. Es una actitud pasiva y concentrada PERO no agresiva. Cualquier cambio de esta actitud nos está indicando que ha cambiado sus actitud ante el juego. El jugador pasa de una actitud de “A Dios rogando” a una de “y con el mazo dando”.

La gente que se esta preparado para entrar en juego suele adoptar una posición de corredor

Esto es la puntera del pie hacia delante y el talón arriba (como un corredor que se prepara para salir)

Tells Clásicos

Si un jugador ve sus dos cartas tapadas e inmediatamente mira sus fichas y/o coge sus fichas es señal que se prepara para jugar

Sobreproteger las cartas (o las fichas) es señal de llevar una buena mano

Signos Emocionales de Exclamación

Los *tells* a continuación detallados son como los signos de exclamación (!) en una frase. Cuando ocurre algún tell de este tipo se esta **RECALCANDO** la dirección hacia la que apunta.

Movimiento compulsivo de las piernas hacia arriba y hacia abajo

Son los llamados *pies felices* y ocurre cuando estamos muy contentos por lo que vemos.

Tells

Mirar con el mentón levantado

Cuando un jugador te mira con *aire de superioridad* levantando el mentón y mirando hacia abajo es signo de una mano fuerte.

Un postura alicaída es signo de infelicidad y/o inseguridad, mientras que mirar a la gente *a la cara* es signo de seguridad

La cara levantada es signo de fuerza (y viceversa)

Las cejas arriba y ojos como platos es signo de que nos gusta lo que vemos

Es un indicio de que el jugador ha cazado un *monstruo* de mano.

Corregir la postura sentándonos más rectos, una vez se han visto las cartas, es signo de fuerza en la mano repartida

Si tuviera que sugerir que os fijarais sólo en un tell, os recomendaría que lo hicierais en este. Es MUY IMPORTANTE fijarse en la variación de la postura corporal de un jugador cuando ve las cartas. Repito: MUY IMPORTANTE.

Cuando alguien lanza las fichas a la hora de apostar significa fuerza

Si vemos a alguien lanzar las fichas sobre el tapete y es coherente con el resto de *tells* que nos indican fuerza, el amigo tiene un monstruo.

Acercarse a las cartas comunitarias es signo de que las cosas van bien

Este tell se ve muy claro cuando un jugador esta intentando completar un proyecto secundario (re-draw).

Últimos Comentarios

El problema de los *tells* es que hay que calibrar previamente al jugador. No se puede tomar al pie de la letra lo que se dice sobre los *tells* porque la fuerza de una mano es una opinión, por lo que es totalmente subjetiva. Esto quiere decir que

Si crees que tienes una buena mano, vas a reaccionar como si la tuvieras

Este es el principal problema cuando un SPRO o PRO se enfrenta a jugadores amateurs.

Por eso

Es muy importante calificar el nivel técnico de los jugadores

No hay que olvidar que

NO todos los *tells* están relacionados con lo que ocurre en la mesa

Si el jugador tiene la cabeza en *otra parte*, es esa *otra parte* la que le va a hacer reaccionar y NO lo que esta ocurriendo en la partida. Ej: Un jugador recibe un llamada de teléfono y queda visiblemente afectado. A partir de ese momento hay que recalibrar sus acciones.

Hay que establecer un comportamientos estándar para cada jugador

Es MUY IMPORTANTE establecer unas líneas generales, unos comportamientos “tipo” para cada jugador con el fin de poder observar variaciones en su comportamiento en el transcurso de la partida. Esas variaciones suelen ser en LA INTENSIDAD de sus *tells*.

Hay que fijarse en

- Su forma de sentarse
- Su postura estándar
- Donde apoya las manos
- Su comportamiento a la hora de hablar (locuaz o callado junto a su tono)
- Etc

Hay que fijarse en los *tells* durante TODA la mano

Las variaciones de un tell que muestre fuerza en una mano a otro que demuestre debilidad (y viceversa) son MUY SIGNIFICATIVOS. El momento de fijarse es **inmediatamente** después que haya una nueva carta en la mesa. Recordar que el tiempo estimado de reacción del sistema límbico suele estar entorno a 2 segundos.

En caso de conflicto a la hora de interpretar un tell (*tells* enfrentamos), la primera reacción suele ser la mas honesta

Tells

Cuando un jugador realiza más de un tell y estos no apuntan al mismo camino, el primer tell que ha realizado el jugador suele ser el más honesto porque esta producido por su sistema límbico, mientras que el resto esta producido por el neocortex.

Los *tells* simulados suelen ser antinaturales y exagerados

Tells

TELLS

Tell 01

Descripción

Tener las fichas ordenadas.

Comentario

El jugador es organizado y disciplinado, le da seguridad.

¿Qué significa?

Carácter tight del jugador.

Tell 02

Descripción

Tener las fichas desordenadas.

Comentario

El jugador es un gambler.

¿Qué significa?

Carácter loose del jugador.

Tell 03

Descripción

El jugador esta en actitud relajada (con las manos enfrente del pecho, reclinado en la silla, etc.).

Comentario

Vamos que el amigo está allí porque ha venido.

¿Qué significa?

No tiene prisa ninguna en jugar y está esperando a big cards. Esta actitud denota un carácter de jugador *roca*.

Tells

Tell 04

Descripción

Un jugador todavía no ha recogido el bote que ha ganado cuando vuelve a apostar.

Comentario

Por lo general después de ganar un bote importante, un jugador se da por satisfecho y prefiere no jugar la siguiente mano para organizar las fichas.

¿Qué significa?

Si un jugador de estas características VUELVE a jugar la siguiente mano, la fuerza de su mano es de medio-fuerte a fuerte.

Tell 05

Descripción

Un jugador enseña sus cartas a otra persona.

Comentario

Cuando un jugador enseña las cartas a otra persona cuando ha entrado en juego, quiere demostrar a la otra persona que él juega bien pero que no tiene suerte, o bien, que con esas cartas es necesario que juegue.

¿Qué significa?

Fuerza de la mano medio fuerte a fuerte.

Tell 06

Descripción

Un jugador hace su apuesta y espera a la veas golpeando rítmicamente sus dedos contra la mesa.

Comentario

Denota impaciencia.

¿Qué significa?

Que tiene una buena mano.

Tells

Tell 07

Descripción

Un jugador hace su apuesta, te mira, esboza una media sonrisa y aparta la vista.

Comentario

La media sonrisa es de compromiso y apartar la vista es causa de la presión.

¿Qué significa?

Que va de farol (Bluff).

Nota: No confundir Bluff (farol) con Duff (cerveza televisiva: causa y solución de casi todos los problemas).

Tell 08

Descripción

Después de apostar o apostando el jugador se pone la mano en la boca.

Comentario

Esta inseguro.

¿Qué significa?

Es señal de que se ha equivocado al apostar, de farol o de pensar “¡Madre mía, donde me he metido!”.

Tell 09

Descripción

Volver a mirar las cartas tapadas cuando ha habido una nueva carta comunitaria.

Comentario

Suele ocurrir a los jugadores amateurs por no memorizar sus cartas. Es muy usual verlo cuando el flop está conectado o las 3 cartas son del mismo palo.

¿Qué significa?

No se acuerda del kicker (carta secundaria) o de los palos de sus cartas.

Tells

Tell 10

Descripción

Un jugador amistoso (extrovertido) apuesta, tú le preguntas ¿Qué llevas? Y el amigo te responde de forma *brusca* “Paga y lo verás”.

Comentario

Hay que estar muy atentos a los cambios de humor de los jugadores.

¿Qué significa?

Que tiene una buena mano.

En general, un jugador que va de farol es reacio a entrar en contiendas, por lo que suele responder con una sonrisa forzada algo corto y poco convincente como “Sí”.

Tell 11

Descripción

Un jugador realiza la apuesta y da una calada larga a su cigarro exhalando el humo con la cabeza levantada y suavemente.

Comentario

Un clásico.

¿Qué significa?

Lleva buena mano.

En general los jugadores que van de farol tratan de *hacerse invisibles*.

Cualquier acción física anima a un jugador a ver una mano porque está atrayendo la atención sobre él
--

Tells

Tell 12

Descripción

Un jugador hace una apuesta y *recita un discurso* aparentando inseguridad.

Comentario

Un clásico. Cuando alguien comienza *a contarte su vida* y después se mete en all-in. Esto se llama “Beware of the speech”.

¿Qué significa?

Un monstruo.

Mostrar debilidad significa fuerza y mostrar fuerza significa debilidad

Tell 13

Descripción

Un jugador demuestra desinterés por la mano.

Comentario

Este *tell* es peliagudo. Hay que buscar *tells* secundarios. Hay que fijarse en la **intensidad** del desinterés.

¿Qué significa?

En un principio, siguiendo la máxima de que debilidad significa fuerza, este *tell* se puede interpretar como que el jugador tiene una buena mano y va a entrar en acción.

Tell 14

Descripción

El jugador ve el flop e **inmediatamente** mira hacia otro sitio.

Comentario

Es un clásico.

¿Qué significa?

Ha conectado su jugada.

Tells

Tell 15

Descripción

Un jugador de detrás de ti muestra un *desinterés moderado* por tu apuesta.

Comentario

Este *tell* es más común entre SPRO's.

¿Qué significa?

Tiene una buena mano y no quiere hacer nada para llamar la atención.

Tell 16

Descripción

Un jugador no aparta la vista del flop.

Comentario

Aparentar estar interesado en el flop es una maniobra para disuadir la apuesta de lo demás jugadores.

Pensemos un poco (el que no este acostumbrado que lo intente por lo menos). Si tuviésemos una buena mano, ¿Nos interesaría llamar la atención de esta forma, o nos interesaría no llamar la atención y engatillar al personal?

¿Qué significa?

Farol.

Tell 17

Descripción

Un jugador toca sus fichas simulando prepararse para apostar cuando aun no es su turno.

Comentario

Está simulando fuerza.

Esto no está penalizado pero se considera de mal gusto entre los demás jugadores.

Tells

¿Qué significa?

No le interesa que nadie apueste delante de él.

Tell 18

Descripción

Un jugador te mira mientras realizas la apuesta.

Comentario

Generalmente los jugadores que miran como realizas la apuesta suponen una amenaza menor que los jugadores que no lo hacen.

¿Qué significa?

Mano débil.

Un truco de los PRO's es toquetear las fichas mientras están pensando si van a apostar o no mientras se fijan en la reacción del contrario. Si el otro jugador extiende su mano prematuramente es señal de debilidad.

Tell 19

Descripción

Un jugador mantiene la mirada fija en sus cartas.

Comentario

Un clásico.

¿Qué significa?

Debilidad.

-“Oye Carreño, esto es siempre así?”- Pues no. Ya os he dicho que

Debéis fijaros en el modo de juego estándar del jugador para tener en cuenta sus **variaciones** y cambios en su **intensidad**

-“¡Pues menuda ayuda!”- Ya te digo.

Tells

Tell 20

Descripción

El jugador intenta recoger el bote sin haber dicho tú “fold”.

Comentario

Este gesto denota inseguridad.

¿Qué significa?

Debilidad.

Tell 21

Descripción

Un jugador vuelve a mirar sus cartas tapadas mientras tú te preparas para apostar.

Comentario

Denota inseguridad.

¿Qué significa?

Farol.

Tell 22

Descripción

Un jugador realiza su apuesta mediante movimientos exagerados (inusual énfasis).

Y/O

Un jugador acompaña su apuesta con un tono optimista o autoritativo.

Y/O

Un jugador apuesta rápidamente (aparentando seguridad).

Comentario

Su intención es intimidar al resto de los jugadores.

Tells

OJO: Cuando un jugador ha realizado un farol es cuando intenta hacerse invisible y no llamar la atención, pero esto ocurre DESPUÉS de haber apostado. En el transcurso de la apuesta simulará fuerza.

¿Qué significa?

Debilidad.

Tell 23

Descripción

Un jugador realiza su apuesta **deslizándose sigilosamente** las fichas.

Y/O

Un jugador acompaña su apuesta con un tono negativo, lloriqueos y demás martingalas.

Y/O

Un jugador apuesta lentamente (aparentando inseguridad)

Comentario

Su intención es NO llamar la atención, y en el caso de hacerlo intenta dar lastima.

¿Qué significa?

Fuerza.

A nivel SPRO's una apuesta moderadamente más agresiva que las demás, realizada sin fijarse en ningún jugador concreto (o a uno que no supone una amenaza), suele indicar un farol. En cambio, si la actitud del jugador mientras apuesta es más desafiante y dirigida específicamente a un jugador que aparenta tener buenas cartas, suele indicar una buena mano

Tell 24

Descripción

Un jugador realiza un chasquido en el transcurso de la mano.

Comentario

Este *tell* se llama "Pokerclack".

Tells

¿Qué significa?

Fuerza. El jugador tiene un monstruo.

Tell 25

Descripción

Un jugador alterna las fichas con las que hace las apuestas.

Comentario

Cuando tienes que apostar 100\$ en fichas, lo puedes hacer usando 1 sola ficha de 100\$ o 10 fichas de 10\$.

¿Qué significa?

Si el jugador alterna las fichas puede ser casual y puede que no lo sea (casi siempre me inclino por esta opción). Aplicando la máxima de **debilidad significa fuerza y viceversa** podemos colegir que usar sólo una ficha para apostar impresiona bastante menos que si usamos 10 fichas, por lo que hay que tender a pensar que si el jugador apuesta sólo una ficha esta aparentando debilidad, lo que significa que quiere que le veamos la apuesta. Si por el contrario apuesta 10 fichas esta aparentando fuerza, lo que significa que no le gustaría que le viésemos la apuesta.

Tell 26

Descripción

Un jugador te ve la apuesta *inmediatamente* después del flop.

Comentario

Si el jugador tiene una gran mano, lo más normal es que aumente la apuesta (raise) después de pensar un poco, si no tiene juego lo más normal es que tire las cartas (fold) después de maldecir su mala suerte, lo que conlleva algo de tiempo.

¿Qué significa?

Proyectos. Sobretudo si le das las odds que necesita.

Las leyes de Caro

Los jugadores simulan lo contrario de lo que tienen, por lo que tú tienes que hacer lo contrario de lo que ellos quieren que hagas

Ley #1

La organización o desorganización del stack (pila de fichas) es un indicativo de su carácter. Si lo tienen ordenado, significa que son organizados y de carácter conservador (tight), si por el contrario, lo tienen desorganizado, denota un carácter loose.

Ley #2

Los jugadores suelen comprar las fichas de un modo indicativo de su estilo de juego. Si las compran exhibiéndose, tienen un estilo agresivo; si las compran ocultándose, tienen un estilo conservador.

Ley #3

Un jugador que enseña sus cartas a otra persona es improbable que este faroleando.

Ley #4

Una apuesta temblorosa debe imponer respeto.

Ley #5

Sin *tells* contradictorios, hay que ver una apuesta que ha hecho un jugador que se tapa con la mano la boca.

Ley #6

Una sonrisa genuina significa una buena mano, mientras que una sonrisa forzada significa una mano mediocre.

Ley #7

Cuanto más amigable sea un jugador, más apto es para farolearle.

Ley #8

Un jugador mira discretamente sus fichas cuando esta considerando apostar, y casi siempre es porque la última carta le ha ayudado.

Ley #9

Si un jugador mira las cartas y pasa automáticamente, es improbable que su mano haya mejorado.

Tells

Ley #10

Su un jugador mira la cartas y apuesta automáticamente, es improbable que este faroleando.

Ley #11

Haz lo contrario de un jugador que fingiendo debilidad quiera que le veas la apuesta.

Ley #12

Haz lo contrario de un jugador que fingiendo fuerza quiera que NO le veas la apuesta.

Ley #13

Los jugadores que te miran fijamente suponen una menor amenaza que un jugador que evita tu mirada.

Ley #14

Los jugadores que miran fijamente a sus cartas tienen generalmente una mano débil.

Ley #15

Los jugadores que manipulan sus fichas cuando no es su turno de apostar tienen generalmente una mano débil.

Ley #16

Un jugador weak (débil) que intenta recoger el bote prematuramente probablemente este faroleando.

Ley #17

Un jugador que muestra sus cartas prematuramente es generalmente porque tiene una mano débil.

Ley #18

Un jugador que después de apostar vuelve a mirar sus cartas mientras tú te estas preparando para apostar esta probablemente faroleando.

Ley #19

Una forma de apostar exagerada suele significar debilidad.

Ley #20

Una forma de apostar educada suele significar fuerza.

Tells

Ley #21

Cuando dudes donde sentarte, siéntate detrás del dinero.

Ley #22

Cuando existen *tells* contradictorios, el jugador está actuando. Determina cuál es el *tell* que quiere mostrarte y haz lo contrario.

Ley #23

Una apuesta sin mirar a nadie suele ser un farol.

Ley #24

Cuidado con las apuestas acompañadas de sonidos lastimeros.

Ley #25

No veas un *Pokerclack*.

Nota: La traducción no es literal.

Nota2: Este artículo no es de un medicamento.

Bibliografía

“Caro’s book of poker tells” por **Mike Caro**

“Read‘em and reap” por **Joe Navarro**