Toys4Poker

GUÍA RÁPIDA · PARA EMPEZAR O REFRESCAR

HRC sin perder tiempo: configura, calcula y ajusta como un pro

Para quien empieza a usar HoldemResources Calculator o hace tiempo que no lo abre y se le han olvidado cosas. Con capturas de dónde está cada botón.

HERRAMIENTA
HoldemResources Calculator (HRC)

Guía de toys4poker.com

- Modos de cálculo
- Importar manos desde PT4
- Tirar bien la mano
- Premios con HRC Ninja
- Precisión del “play”
- Editar rangos y nodelock
- Truquitos para que tarde menos
- Ventajas de la comunidad

1 En 30 segundos

HRC es un solver preflop para torneos. Le das stacks, ciegas, antes y premios, y calcula la estrategia de equilibrio de cada jugador: qué abrir, qué empujar y qué pagar, y con qué frecuencia. Su punto fuerte es el **ICM**: te enseña cómo cambian tus decisiones cuando cada ficha que pierdes vale más que la que ganas.

¿Aún no lo tienes? Con el enlace de la comunidad tienes un **10% de descuento** (pág. 5).

2 Para qué sirve en tu estudio

Revisar tus manos de sesión
Importa el spot desde PT4 y compáralo con la solución.

Construir tus rangos base
Push/fold, aperturas y defensas por stack y posición.

Medir la presión de premios
Burbuja, mesa final, satélites y PKO.

Ajustarte a rivales reales
Fija cómo juega un rival y mira tu mejor respuesta.

3 Modos: ¿cuál elijo?

Solo all-in o fold

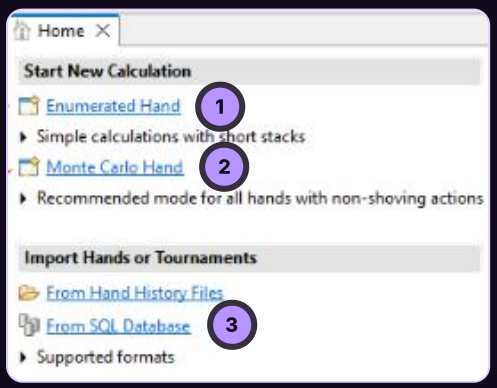
Enumerated Hand (antes "Basic Hand")

- **Exacto** y **rapidísimo** para push/fold.
- Hasta **3 jugadores activos** en el bote.

Todo lo demás

Monte Carlo Hand

- Aperturas con tamaño, **3bets, limps y calls**; de **2 a 10 jugadores**.
- Calcula **por muestreo**: se deja "rodar" (pág. 4).



Pestaña **Home**: 1 Enumerated Hand · 2 Monte Carlo Hand · 3 importar desde la base de datos (pág. 3).

Modelo de equity: lo que valen las fichas

ChipEV	Solo fichas. Lejos de premios.
ICM	Mesa final, SNG y pocos jugadores restantes.
MTT ICM	Torneos grandes con muchos jugadores aún en juego.
FGS	ICM que simula las manos siguientes. Más lento.
Bounties	PKO: suma el valor de las recompensas.

Classic vs Pro: Classic, stacks cortos y medios; Pro, cualquier profundidad y postflop completo. **Ver límites y precios actuales →**

4 Paso a paso

Capturas de la documentación oficial de HoldemResources. ¿Dudas con algún paso? **Escríbenos por Discord** y te ayudamos.

1 Importa la mano desde PokerTracker 4

a) Ve a `Window → Preferences → Tracker Database`. Elige tu base de datos de PT4 y pon la contraseña de PostgreSQL. Si no la cambiaste, suele ser `dbpass` o `postgrespass`.

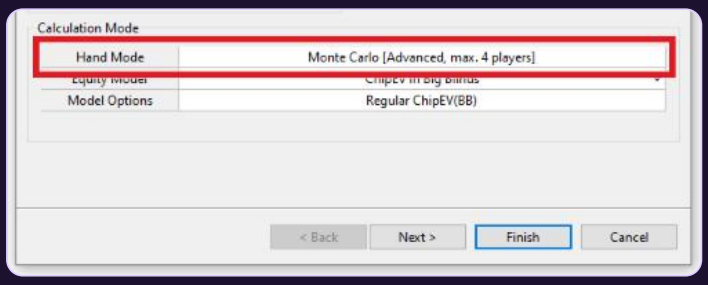
b) Pulsa `Test Config` para comprobar la conexión.

c) En la pestaña **Home** → `From SQL Database` (punto 3 de la captura de la pág. 2) y elige la mano.

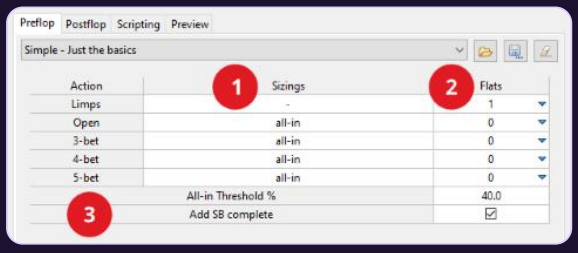
d) Sin conexión a PT4: `From Hand History Files` y seleccionas el archivo del torneo.

2 Tírala bien: checklist antes de calcular

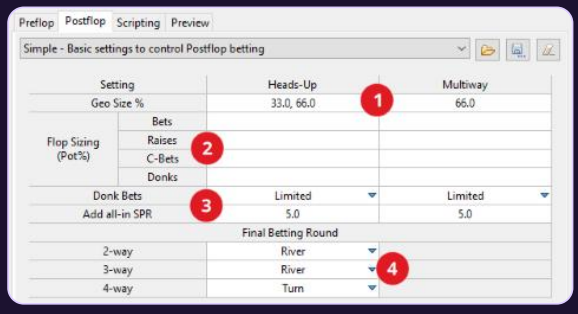
- ☐ **Stacks, ciegas y ante** (BB ante si aplica).
- ☐ **Premios:** en MTT ICM basta con los saltos de premio; HRC rellena los huecos.
- ☐ **Tamaños:** `2.5bb` · `3.0x` · `75%` · `all-in`, separados por comas.
- ☐ **Preflop:** `Simple` con stacks cortos; `Advanced` con más profundidad.
- ☐ **Hand Mode y Equity Model** correctos (captura de abajo).
- ☐ **Fichas totales** = stack inicial × entradas (reentradas incluidas).
- ☐ **Postflop:** `Simple` con `Geo Size %` (p. ej. 66%). No uses `Off` si hay limps o calls.
- ☐ **Max active players:** mínimo 2 + calls permitidos; 4–5 suele bastar.



Calculation Mode (asistente de la mano): **Hand Mode** fija el modo y el máximo de jugadores activos; justo debajo, **Equity Model**.



Pestaña Preflop: 1 Sizings · 2 Flats (calls permitidos) · 3 All-in Threshold y Add SB complete.



Pestaña Postflop: 1 Geo Size % · 2 tamaños de flop (opcional) · 3 Donk Bets · 4 Final Betting Round.

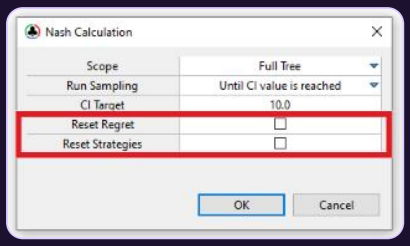
3 Premios en un clic con HRC Ninja

Olvídate de meter premios a mano: **HRC Ninja** genera la estructura real del torneo y la deja lista para HRC: **eliges el torneo → descargas la estructura → la importas**.

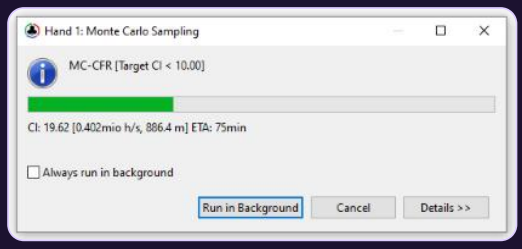
> **Gratis en la comunidad:** en nuestro Discord te regalamos las estructuras de premios. Solo tienes que seguir las instrucciones que encontrarás allí.

4 Dale al “play” y elige la precisión

En Monte Carlo, el botón verde `Run Nash Calculation` (el ▶ verde de la barra; lo ves marcado con un círculo más abajo) abre este diálogo. Fija el **CI Target**: cuanto más bajo, más preciso y más lento. Puedes cancelar y retomar sin perder el progreso. En Enumerated no hace falta: ya es exacto.



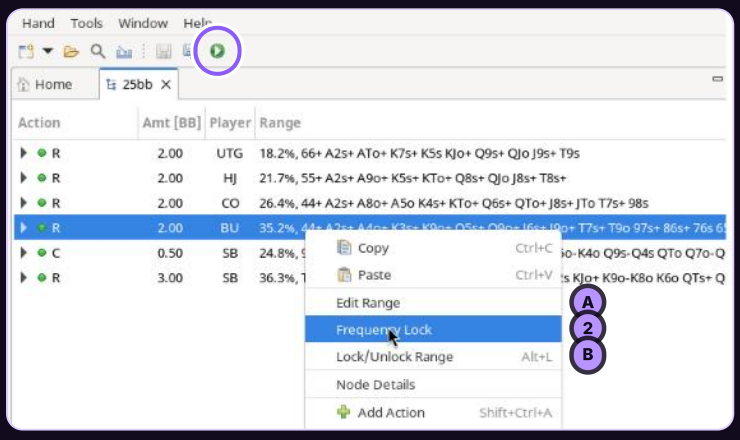
Nash Calculation: Scope, CI Target y, en rojo, **Reset Regret** / Reset Strategies.



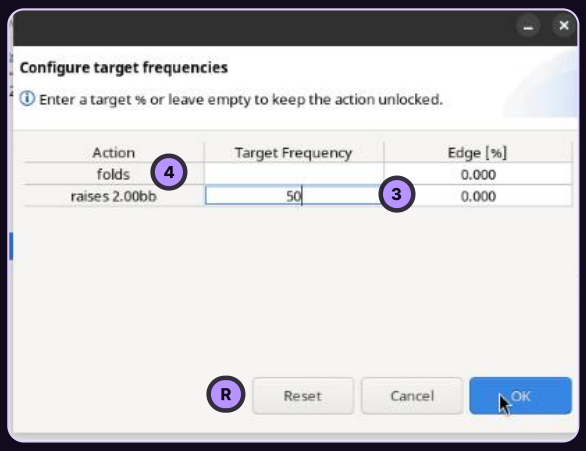
Progreso: CI actual frente al objetivo y tiempo estimado. Puedes mandarlo a segundo plano.

CI < 10 `por defecto`	CI < 5	CI 2–3
Aperturas y primeras respuestas estables. Día a día.	Buena convergencia en casi todo. Para revisar en serio.	Tablas de referencia donde importan las mezclas. Lento.

5 Editar rangos y nodelock



Clic derecho en un nodo: 2 Frequency Lock · A **Edit Range** (editar combos a mano) · B **Lock/Unlock Range**. Círculo: botón ▶ Run Nash Calculation.



3 frecuencia objetivo · 4 acción sin bloquear · R Reset para quitar el lock.

1. Selecciona el **nodo** (la decisión) que quieres fijar.
2. **Clic derecho →** `Frequency Lock`.
3. Fija la **frecuencia objetivo** (p. ej. 50%) o un **edge**: positivo = menos probable; negativo = más.
4. Deja **al menos una acción sin bloquear**.
5. Recalcula con `Reset Regret` marcado. Sin esto, el lock no se aplica.

! No encadenes varios locks en acciones seguidas del mismo jugador.

6 Errores comunes

- **ChipEV cerca de premios:** ahí manda el ICM.
- **Olvidar** `Reset Regret` tras cambiar el árbol o poner un lock.
- **Premios o fichas totales mal metidos.**
- **Postflop en** `Off` con limps o calls.
- **Fiarse de líneas raras con CI alto:** pocas muestras.
- **Muchos tamaños “por si acaso”:** horas de cálculo.

7 Truquitos para que tarde menos

- **¿Estudias desde BTN?** Selecciona las posiciones anteriores (UTG–CO), clic derecho → **Prune Action**. Esas ramas desaparecen y el cálculo va mucho más rápido.
- **Calcula solo lo que estudias:** en Scope elige **Selected Subtree**; hasta ~20 veces más rápido.
- **Un solo tamaño** por acción y **menos calls** permitidos.
- **Max active players en 4–5**; tamaños postflop grandes.
- **Todo a CI < 10** y afina a CI < 5 solo esa línea.
- **Push/fold puro → Enumerated:** segundos.
- **Si se arrastra:** sube el límite de memoria (4 GB por defecto).



P Posiciones anteriores (UTG, HJ...): clic derecho → **Prune Action**. S Nodo desde el que estudias: selecciónalo y lanza el cálculo con Scope **Selected Subtree** (diálogo de la pág. 4).

8 Ejercicio práctico 30 min

1. **Importa desde PT4** una mano reciente de burbuja o mesa final y **carga los premios** (HRC Ninja o Discord).
2. Configura **Monte Carlo** con **un solo tamaño** de apertura y **Max active players = 4**.
3. Calcula hasta **CI < 10**, haz captura de tu rango y sigue hasta **CI < 5**: ¿ha cambiado algo?
4. Pon un **frequency lock** para que la ciega grande pague más, recalcula con Reset Regret y anota **3 manos** que cambian.

Sigue con la comunidad

¿Tienes alguna duda con HRC? **Contáctanos por Discord** y te ayudamos. Allí también puedes compartir tus spots y pedir tus estructuras de premios.

→ Únete al Discord

discord.gg/sZmvTnACgd

DESCUENTO

HoldemResources Calculator -10%

Consigue HRC con un 10% de descuento con el enlace de la comunidad.

holdemresources.net/?via=toys4poker

GRATIS

Estructuras de premios

Pídelas en el Discord siguiendo las instrucciones del canal y te las regalamos.