

GUÍA DE INICIACIÓN · NIVEL BÁSICO

Valor esperado (EV) cómo saber si una jugada gana dinero

La idea que hay detrás de cada decisión en poker: qué es el EV, de dónde sale el beneficio y cómo calcularlo con un método sencillo.

Cash | Torneos | Lectura de 8 min

toys4poker.com

Cada vez que pagas, apuestas o foldeas estás eligiendo entre opciones que ganan o pierden dinero a la larga. El **valor esperado** es la forma de medirlo. No hace falta calcularlo en la mesa, pero entenderlo cambia cómo piensas cada mano. Lo explicamos en **siete ideas**.

BLOQUE 1 · QUÉ ES EL EV

1 Lo que ganas de media con una decisión

El EV (del inglés *expected value*) es **lo que ganas o pierdes de media con una jugada si la repitieras muchísimas veces**. Se calcula sumando todos los resultados posibles, cada uno multiplicado por la probabilidad de que ocurra.

Una jugada con EV positivo gana dinero a la larga aunque hoy te salga mal. Una con EV negativo pierde dinero a la larga aunque hoy te salga bien.

EN LA MESA

Ante cualquier decisión, la pregunta correcta no es "¿voy a ganar esta mano?", sino "¿qué opción gana más dinero si la repito mil veces?".

2 De dónde sale el beneficio

Si todos los jugadores pasaran siempre hasta el final, nadie ganaría a la larga: cada uno se llevaría justo lo que le corresponde por sus cartas. El beneficio aparece cuando **usas tus manos mejor que el rival**: apuestas con las adecuadas, pasas con las adecuadas y sabes cuándo seguir y cuándo tirar.

Solo hay dos maneras de ganar fichas:

EN EL SHOWDOWN

Llegas al final con la mejor mano y te llevas el bote. Cuanto más hayan puesto los rivales con manos peores, más ganas.

CUANDO EL RIVAL FOLDEA

Apuestas y el rival tira su mano, así que te llevas el bote sin enseñar la tuya.

EN LA MESA

Antes de apostar, piensa cuál de las dos buscas: que te paguen manos peores o que se retiren manos mejores. Si no buscas ninguna, probablemente sea mejor pasar.

3 Que foldee una mano que ya te ganabas no aporta nada

Hacer que el rival tire su mano solo te beneficia si esa mano **podía ganarte**. Si tienes la mejor mano posible en el river y apuestas, que el rival foldee una mano peor no te da nada: esa mano ya estaba perdida. Lo que quieres es que te pague.

La excepción son las manos peores que todavía pueden mejorar, como un proyecto de color. Si quedan cartas por salir, que se retiren sí vale algo, porque les quitas la posibilidad de superarte.

EJEMPLO

Tienes trío en el turn y la mesa tiene dos cartas de corazones. Que el rival foldee un proyecto de color es bueno: tenía unas cuantas cartas para ganarte. Que foldee una mano sin opciones no cambia nada: de todas formas ibas a ganar.

BLOQUE 2 · CÓMO CALCULARLO

4 El método de las cajas

Cualquier EV se calcula en tres pasos:

1 · HAZ LAS CAJAS
Apunta todo lo que puede pasar.

2 · LLÉNALAS
Pon a cada caja su probabilidad y lo que ganas o pierdes.

3 · SUMA
Multiplica cada probabilidad por su resultado y súmalo todo.

EJEMPLO

Hay 50 en el bote y el rival va all-in por 25. Si pagas, ganas lo que hay en el bote más su apuesta (75) o pierdes tu pago (25). Tienes un 30% de ganar.

CAJA	PROBABILIDAD	RESULTADO	APORTA
Pagas y ganas	30%	+75	+22,5
Pagas y pierdes	70%	−25	−17,5
EV de pagar			**+5**

Pagar gana 5 fichas de media frente a foldear. Si solo ganaras un 20% de las veces, el resultado sería −5 y lo correcto sería foldear.

5 Que una jugada gane no basta: compárala

Un EV positivo solo dice que la jugada gana dinero. No dice que sea **la que más gana**. Siempre hay que comparar las opciones entre sí.

EJEMPLO EN EL RIVER

Hay 20 en el bote y tienes una mano media. Si pasas, ganas el bote el 60% de las veces: **EV de pasar = 12**. Si apuestas 10, el rival foldea el 40% de las veces, paga el 40% (y entonces ganas la mitad) y sube el 20% (y tú foldeas).

SI APUESTAS 10	PROBABILIDAD	RESULTADO	APORTA
El rival foldea	40%	+20	+8
Paga (ganas la mitad de las veces)	40%	+10 de media	+4
Sube y tú foldeas	20%	−10	−2
EV de apostar			**+10**

Apostar gana dinero (+10), pero pasar gana más (+12). Al apostar, echas manos peores, te pagan las mejores y a veces te obligan a tirar la tuya.

EN LA MESA

Con manos medias, antes de apostar pregúntate si pasar no ganaría más. A menudo sí.

6 El EV siempre se mide respecto a algo

Se suele decir que foldear vale 0, pero solo es así si cuentas desde el momento de la decisión. Si cuentas desde el principio de la mano, **lo que ya has puesto en el bote se pierde al foldear**.

EJEMPLO (NÚMEROS ORIENTATIVOS)

Abres a 3 ciegas y te hacen 3-bet. Desde ese momento, foldear vale 0, pagar +1,5 y hacer 4-bet +0,5. Desde el principio de la mano, foldear vale −3, pagar −1,5 y 4-bet −2,5. La mejor opción es la misma (pagar), pero ves que **las tres pierden**: solo eliges la que pierde menos.

EN LA MESA

Es normal estar en spots donde todas las opciones pierden. No te frustres: tu trabajo es escoger la que menos pierde.

7 Pot odds, alpha y MDF salen del EV

Las cifras que verás en cualquier curso son el mismo cálculo de EV visto desde distintos lados: buscan el punto en que una jugada **ni gana ni pierde**.

Pot odds	Cuántas veces necesitas ganar para que pagar una apuesta no pierda dinero.
Alpha	Cuántas veces tiene que foldear el rival para que tu farol no pierda dinero.
MDF	Cuántas de tus manos tienes que seguir defendiendo para que el rival no gane faroleando con cualquier cosa. Es lo que le falta a alpha para llegar al 100%.

TAMAÑO DE LA APUESTA	PARA PAGAR NECESITAS GANAR	EL FAROL NECESITA QUE FOLDEE	DEBES DEFENDER (MDF)
1/3 del bote	20%	25%	75%
1/2 del bote	25%	33%	67%
2/3 del bote	29%	40%	60%
Bote entero	33%	50%	50%

EN LA MESA

Quédate con la tendencia: cuanto más grande es la apuesta, más veces necesitas ganar para pagar y más veces tiene que foldear el rival para que el farol funcione.

Resumen para llevar a la mesa

1. El EV es lo que gana una decisión de media, repetida muchas veces.
2. Se gana en el showdown o cuando el rival foldea.
3. Que foldee una mano que ya te ganabas no aporta nada.
4. Para calcularlo: cajas, probabilidades y suma.
5. Compara siempre las opciones: positivo no es suficiente.
6. A veces todas las opciones pierden: elige la que menos.
7. Pot odds, alpha y MDF son el EV visto desde distintos lados.

PARA PRACTICARLO

Flopzilla Pro

Calcula tu equity contra el rango del rival, que es el dato que necesitas para llenar las cajas (ideas 4 y 5).

GTO Wizard

Muestra el EV de cada acción en cada situación, así puedes comparar pasar, apostar o pagar sin hacer cuentas (ideas 5 y 6).

EJERCICIO

Hay 40 en el bote y el rival va all-in por 20. ¿Cuánta equity necesitas para pagar? Haz las cajas con un 30% de equity y comprueba si pagar gana dinero.

Solución: necesitas un 25% (20 de 80). Con un 30%: 0,3 × 60 − 0,7 × 20 = +4. Pagar gana.

¿Te ha quedado alguna duda?

Pregunta en la comunidad: tienes vídeos gratis sobre cada herramienta y gente con la que comentar manos.

Únete al Discord

Contenido redactado por Toys4Poker a partir de las ideas del artículo "What Is Expected Value in Poker?" del blog de GTO Wizard.