

Содержание

Благодарности	8
Предисловие	10
Введение	12

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Составляющие теории покера

01	Основы покера	16
	Основные понятия	16
	Главные показатели	32
02	Теория игр	60
	Основные понятия	60
	Стратегия максимальной эксплуатации (MES)	61
	Обратная эксплуатация	63
	Равновесие Нэша	65
	Принцип безразличия	68
	Симуляция «открытой» игры	68
	Эксплуатационная стратегия против GTO	83
	GTO на Мультибанке	91
03	Современные программы для покера	95
	Калькуляторы эквити	95
	Инструменты анализа диапазонов	96
	Древа решений EV	97
	Доступные программы на основе ИИ	100
	GTO-солверы	100
	PioSOLVER	102
	MonkeySolver	103
	Приложения для обучения GTO-покеру	104

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Пре-флоп: теория и практика

04	Теория игры на пре-флопе	108
	Блайнды и анте	108
	Сложные стратегии	113
	First In	118
	Лимп	126
	Открытый пуш	128
	Размер ставок на пре-флопе	129
	Главные правила игры на пре-флопе	130
05	Стратегии равновесия для 6-мак кэш-игр (100bb)	133
	Рекомендуемый размер ставки	134
	GTO-стратегии для первого рейза	134
	Основные правила игры против 3-бетов	145
	Стратегии игры против открытого рейза	150
	Диапазоны различных игроков против открытого рейза	153
06	Теория турнирной игры	166
	Дисперсия	166
	Показатели турнирной игры	171
	Уменьшение дисперсии и увеличение прибыльности	173
	Анализ турнирных показателей и результатов	176
	Управление банкроллом в МТТ-турнирах	179
	Выбор игры	180
	Психология турниров	183
	Жизнь турнира	184
07	Стратегии равновесия для МТТ-турниров: первая ставка	200
	Размер ставки	201
	Пуш-фолд на маленьком стеке	204
	SB — Первый рейз	206
	VN — Первый рейз	211
	CO — Первый рейз	216
	HJ — Первый рейз	218
	LJ — Первый рейз	220
	UTG+2 — Первый рейз	222
	UTG+1 — Первый рейз	224
	UTG — Первый рейз	225
08	Стратегии равновесия для МТТ-турниров: защита	228
	Теоретическая база	228
	Ответный колл	230
	Защита BB против игроков в позиции	238
	Защита SB	248
	Стратегии защиты VN	258

	Стратегии защиты CO	265
	Стратегии защиты NJ	271
	Стратегии защиты UTG+1	276
09	Стратегии равновесия для МТТ-турниров: защита от 3-бета	279
	Ключевые факторы	279
	Рейз 2х vs Реджем (10–25bb)	280
	Рейз 2х vs Реджем (25–40bb)	289
	Рейз 2х vs Реджем (60–80bb)	298

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Пост-флоп: теория и практика

10	Теория игры на пост-флопе	304
	Ставки	305
	Размер ставок на пост-флопе	312
	Современные солверы и размер ставки	329
11	Теория игры на флопе	331
	Изоморфизм мастей	331
	Динамичный и статичный стол	332
	Схема классификации флопов	332
	Донкбет на флопе (DK)	337
	Вэлью донкбета	351
	Позиция	352
12	Продолженная ставка на флопе (c-bet)	357
	Общие показатели на флопе	358
	Построение стратегии c-bet'a	372
	Стратегии продолженной ставки вне позиции	392
	Продолженная ставка на 3-бет банка	401
	Защита от продолженной ставки	408
13	ГТО-стратегии на терне	425
	Ключевые стратегические линии	426
	Игра на терне после двух чеков (x/x)	427
	Игра на терне после чека, ставки и колла (x/b/c)	431
	Категории тернов	435
14	ГТО-стратегии на ривере	451
	Как настроить модель абстракции на ривере?	452
	Абстрактные модели на ривере	455
	Линейное распределение	465
	Практическое применение	474
	ПОСЛЕСЛОВИЕ	478

Благодарности

За всю свою жизнь я встретил столько людей, которые помогли мне найти свой путь, что, к большому сожалению, поблагодарить их всех я не смогу.

В первую очередь я хотел бы сказать спасибо Алексу Карру и его компании *Pocarr*, которая занимается обучением и бэкингом игроков. Именно благодаря им я впервые получил возможность поучаствовать в МТТ-турнирах¹. До того, как *Pocarr* начали помогать мне, я не мог выиграть даже обычного 11-долларового турнира. С их помощью я начал побеждать в международных турнирах со вступительным взносом в 10 000 долларов. Алекс поверил в меня и сразу начал поддерживать: он спонсировал меня и нанимал тренеров мирового класса, хотя тогда я был никем. Это помощь, о которой я никогда не забуду.

В начале своей карьеры, когда я еще играл на 22-долларовых турнирах, мне удалось лично позаниматься с Джоном Ван Флитом. Мы нашли общий язык сразу, на первом занятии. В то время я только начал составлять свои первые GTO-диапазоны; Джону мои идеи понравились, и он предложил мне походить на его занятия по GTO. Вместе со мной их посещали такие топовые игроки, как Стивен Чидвик и Элио Фокс. Каждую неделю мы собирались и изучали «Экспертный Хедз-ап НЛ Холдем» Уилла Типтона, пытаясь освоить основные концепты GTO еще до того, как большинство МТТ-игроков узнало об их существовании. Разумеется, современных и разработанных до мельчайших подробностей солверов тогда просто не существовало. Благодаря Джону и своим товарищам я смог реализовать свой потенциал. Эти ребята приняли меня несмотря на то, что по сравнению с ними я был лишь новичком, и навсегда изменили мою карьеру в покере.

Даниэль Дворесс, Дилан Линде, Мартин Козлов — со временем множество других знаменитых игроков присоединились к нашим занятиям. Мартин, как и я, был одержим идеей раз и навсегда найти идеальную стратегию игры в покер, наши точки зрения во многом сходились, так что мы продолжали работать вместе еще долгое время после распада команды. Мартин, в свою очередь, познакомил меня со своими напарниками,

¹ МТТ-турниры — это покерные турниры с большим количеством участников, в которых игра проходит одновременно за несколькими столами. Поэтому их также называют «многостоловыми» турнирами.

с которыми я начал разъезжать по всему миру и участвовать в живых турнирах, каждый раз встречая новых интересных людей. Мартин и сегодня остается одним из моих лучших друзей. Спасибо тебе, Мартин, за то, что ты все это время мне помогал.

Первым солвером, который я использовал, был PioSOLVER. Петр Лопушевич и Куба Стражевски, разработчики этой системы, поддержали меня и даже внедрились некоторые из моих идей в PioSOLVER. Совместная работа с ними сильно облегчила мое изучение GTO.

Отдельную благодарность я хотел бы выразить Джонатану Литтлу, Байрону Джейкобсу и Дэну Адделману за то, что они поверили в меня и дали возможность поделиться своими идеями с миром. Именно благодаря им мои идеи получили доступную форму — они стали книгой. Без этих ребят я бы не справился.

Наконец, я хотел бы сказать спасибо своей маме, Ханнии Асеведо. Все, что у меня есть, и все, что у меня когда-либо будет, дала мне ты.

Майкл Асеведо, июль 2019

Предисловие

Когда я встретился с Майклом, он был обычным гриндером и играл на лу- и мид-стейках. Решив стать его тренером, я на первом же занятии был поражен уровнем теоретических знаний Майкла и его энтузиазмом. На меня произвел большое впечатление HUD, который он создал в Hold'em Manager. Честно говоря, я даже немного завидовал ему. Это был самый детальный и универсальный HUD из всех, которые я когда-либо видел, а видел я их, поверьте, немало. Самым интересным было то, насколько внимательно Майкл отнесся к мельчайшим деталям. Эта работа наверняка стоила ему многих бессонных ночей.

Именно этот HUD, а также фоновые знания Майкла и его рвение стали толчком к тому, чтобы я позвал его присоединиться к нашим занятиям по изучению ГТО. В нашу команду входили такие известные игроки, как Стивен Чидвик, Элио Фокс и Мартин Козлов. Но был подвох! Чтобы попасть к нам, Мартин должен был за два дня прочитать четыре из пяти глав книги Уилла Типтона под названием «Экспертный Хедз-ап НЛ Холдем». Дело в том, что мы уже изучали пятую главу и не могли позволить себе тратить время на то, чтобы объяснять что-то Майклу. Упомянутую книгу невозможно просто пролистать: вы ничего не поймете. Дело в том, что я создал наш семинар именно для того, чтобы заставить себя по-настоящему вникнуть в ее суть. Честно говоря, я не ожидал, что Майкл ее осилит. В назначенный день Майкл заявил, что все прочитал и понял. Я начал задавать ему вопросы по содержанию книги и принял его в группу, все еще опасаясь, что допускаю ошибку.

Должен признать, что позвал я Майкла еще и из корыстных побуждений. Мне казалось, что он с радостью займется созданием таблиц в Excel и прочими однообразными задачами, которые мы сами выполнять не хотели. В то время мы только начинали изучать PioSOLVER, и Майкл очень помог нам структурировать все полученные знания, тем самым сильно облегчая процесс работы. Мне хочется думать, что, именно занимаясь разгребанием этой разрозненной информации, Майкл открыл в себе любовь к изучению теории покера, благодаря которой он в итоге смог создать собственную систему и получить множество новых знаний.

Однако в большей степени я начал работать с Майклом потому, что выше всех остальных качеств я ценю постоянство, трудолюбие и энтузиазм. Осмелюсь сказать, что эти качества даже важнее интеллекта, которым, безусловно, обладал Майкл.

Есть множество крупных игроков в покер, которые стараются как можно меньше распространять теорию покера. Для них это — оружие, с помощью которого они хотят сохранить свое доминирование. Я придерживаюсь другой точки зрения.

Когда я начинал играть в покер, пожалуй, самыми успешными игроками были умные игроки. Дело в том, что тогда не было такого количества вспомогательной информации и инструментов (солверов, Nash- и ICM-калькуляторов). Поэтому, чтобы обменяться своими идеями и аккумулировать знание, игроки объединялись в команды. Мне повезло оказаться в нужное время в нужном месте: с самого начала я был в окружении выдающихся игроков. Сейчас любой игрок может получить ответ на любой вопрос благодаря появлению солверов. Именно поэтому больше выигрывать и больше зарабатывать стали не самые умные, а самые упорные игроки, которые готовы потратить тысячи часов на изучение программ, которые поставят в тупик любого.

Я знаю лично или опосредованно практически каждого значимого игрока в МТТ-сообществе. Я уверен, что из них всех больше всего игр смоделировал Майкл. В этой книге представлен итог его тяжелой работы, итог множества вычислений и структурирования тонн информации. Большинство (если не все) GTO-диапазонов, представленных здесь, согласуются с моими. Должен признаться, что я сам почти никогда не пользуюсь каким-то конкретным GTO: часто я адаптирую и меняю их в зависимости от поведения соперников. Покер — это все-таки игра, и ваша цель — обыграть конкретного человека. Тем не менее я всегда отталкиваюсь от теоретических моделей, перехожу от одной к другой и подстраиваюсь под действия других игроков. На самом деле, единственный способ по-настоящему вникнуть в покер — это GTO. К тому же, если вы знаете, как нужно играть, чтобы соперник не смог вас эксплуатировать, вы с легкостью опознаете соперника, которого эксплуатировать можно.

Эта книга очень объемная. В ней есть множество математических уравнений, которые могут вас испугать. Однако, даже если вы пролистаете эти вычисления, вы много чему научитесь: например, вы узнаете, что такое префлоп-рейз, 3-бет, пуш-фолд и т. д. Эта книга — настоящий глоссарий покерных терминов. Мне, как опытному игроку, самыми интересными показались главы, касающиеся флопов, — в мире нет ни одной книги, в которой их проанализировали так основательно. А расчет шансов с помощью визуализации — самый эффективный способ обнаружить закономерности игры соперников и не запутаться.

У меня есть совет для всех, кто решится прочитать эту книгу. Во-первых, вы будете одновременно правы и не правы, если скажете, что для хорошей игры в покер не нужно знать математику. Безусловно, вы можете побеждать без знания теории, на основе которой вы действуете. Однако, если вы хотите действительно овладеть покером, вам придется эту теорию освоить. Вы можете ненавидеть математику — но вы постоянно занимаетесь ей, играя в покер и считая вероятности. Дело в том, что, подкрепив свои вычисления теорией, вы сделаете их точнее и надежнее.

Во-вторых, вам может показаться глупым тратить время на вычисления: ведь мы практически не делаем их, когда ориентируемся по диаграммам. Однако чем больше времени вы потратите на вычисления, тем легче вам станет замечать закономерности. Немного терпения и экспериментов, и вы начнете рассчитывать вероятности неосознанно, инстинктивно, на подсознательном уровне.

И третье... Если вы сейчас читаете это, значит, вы откладываете более сложные части книги. Этого делать нельзя! За работу!

Джон Ван Флум (Apestyles), июль 2019

Введение

Горькая правда

На протяжении очень долгого времени доступ к личному программному обеспечению был только у элитных игроков в покер — благодаря ему этим игрокам удавалось еще сильнее оторваться от остальных. Недавно эта картина стала меняться. Покерные программы становятся одновременно и сложнее, и доступнее. Сегодня у каждого есть возможность воспользоваться калькулятором вероятностей, программами по анализу диапазонов, игровым деревом, ГТО-солверами, пуш-фолд-стратегиями. Когда я начал играть в онлайн-покер, мне показалось, что лучшими игроками были те, кто освоил все эти инструменты и изучил математическую теорию, стоящую за ними. Я очень сильно ошибался! Большинство игроков в покер просто не хочет тратить время на изучение всех доступных программ, и уж тем более не хочет платить за серверы и вести многодневные ГТО-вычисления.

Так каким же образом игрокам мирового уровня удастся освоить теорию покера и не потратить на это тысячи часов вычислений? Ответ — аутсорсинг. Зачем заниматься всем этим, если можно заплатить профессиональным математикам и экспертам в теории игр, а затем заняться своим любимым делом — играть и забирать деньги других игроков?

Откуда я все это знаю? Я и есть тот специалист, который разрабатывал ультрасовременное ПО для топовых игроков. Вот уже несколько лет я записываю видео по теории покера для своих виртуальных учеников и веду личные занятия. Иногда я продаю продвинутые программы игрокам с мировым именем. Все это время я считал себя профессиональным игроком в покер, и только сейчас, написав эти строчки, я понял, кем являюсь на самом деле. Проблема в том, что все это время я почти не играл ни онлайн, ни вживую. Всем своим ученикам я советую уделять 80 процентов времени игре и 20 — учебе, хотя сам, по сути, делаю наоборот. Даже несмотря на это, я достиг неплохого результата: я занял 117-е место в мире согласно рейтингу PocketFives. Хотя, пожалуй, сейчас я не могу считать себя профессиональным игроком, если так мало вкладываюсь в игру как таковую.

Тем не менее я считаю, что играть — очень важно. Если бы я совсем перестал играть в покер, я не смог бы дать своим ученикам то, что даю им сейчас. Каждый тренер должен оставаться в курсе того, что происходит в мире покера, разбираться в метаигре. Нельзя помочь человеку, не зная, с чем он имеет дело. Я всем сердцем люблю покер, и теперь, закончив эту книгу, единственное, что я хочу делать, — это играть, играть и играть.

Эта книга — результат долгих лет исследовательской работы и преподавания. Я вложил в нее свое сердце. Я постарался сделать ее непохожей на книги других авторов, которые загружают читателя тоннами теоретической работы и не уделяют никакого внимания практическому применению результатов своего труда. Моя цель — сделать теорию игр доступной для каждого. Если вы хотите играть в покер — играйте, всеми вычислениями займусь я!

В чем цель игры в покер?

Люди играют в покер по разным причинам. Кому-то хочется повеселиться и завести новых друзей; другим нравится блефовать, они все время стремятся перехитрить соперника; третьи хотят выиграть большой турнир, получить золотой браслет или просто заработать себе на жизнь. Какой бы ни была мотивация игроков, можно с уверенностью сказать, чего все они *не хотят*. Они *не хотят* проиграть. Таким образом, на деле всех игроков в покер объединяет желание максимизировать свой доход, даже если они сами этого не знают.

- ◆ Откуда берется доход?
- ◆ Доход — это ошибки соперника МИНУС ваши ошибки.

Если большинство людей, которые вас окружают, не умеют играть в покер и в то же время делают большие ставки (так было в золотой век онлайн-покера, который начался сразу после «Эффекта Манимейкера»¹ и закончился «Черной пятницей»²), вы можете заработать много денег, даже если играете не очень хорошо. Главное не в том, чтобы вы играли хорошо, а в том, чтобы ваши соперники играли хуже. Это работает и в обратную сторону: если вы находитесь на последнем месте в девятке лучших игроков в мире и решаете играть только с теми, кто выше, вас разнесут в клочья.

Современная экосистема покера все еще позволяет зарабатывать большие деньги без знания теории. Тем не менее игроки в среднем становятся все более и более опытными, и соотношение хороших игроков к плохим постоянно увеличивается. С каждым днем доход среднего игрока становится меньше: соперник пытается эксплуатировать нас в то же время, когда мы пытаемся эксплуатировать его. Мы больше не можем

¹ Эффект Манимейкера — внезапный рост интереса к покеру после победы Криса Манимейкера на главном событии World Series of Poker в 2003 году.

² Черная пятница — день, когда Министерство юстиции США заблокировало крупнейшие сайты по игре в покер. Это произошло в пятницу 15 апреля 2011 года.

не думать о своих действиях, иначе сопернику удастся их прочитать. Есть множество «топовых игроков», которые не смогли подстроиться под новые веяния покера и улучшить свое мастерство. Вся игра прошла мимо них, и им пришлось бросить ее или перейти на более низкий уровень. Они разучились побеждать.

Ваша власть над частями уравнения прибыли, то есть над вашими собственными ошибками и ошибками соперника, разная. Зачастую вы никак не можете повлиять на то, как играет соперник, и вам остается лишь выбирать соперников под себя. Но вы можете постараться минимизировать свои ошибки!

Так как же начать получать доход и как можно сильнее его увеличить? Для этого вы должны:

- ◆ Обнаружить свои слабые места и слабые места соперника.
- ◆ Устранить свои недостатки и сыграть на слабостях соперника.

Вот и все. В этом заключается основная идея GTO. Равновесие и баланс очень важны, но важны не только они. Ваша цель — понять, «расшифровать» покер, а затем использовать свои знания для получения совершенно определенной выгоды.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

**СОСТАВЛЯЮЩИЕ
ТЕОРИИ ПОКЕРА**

01

Основы покера

В этой главе нам придется заняться математикой, хотя, конечно, я постарался свести количество вычислений и уравнений к минимуму. Вы должны принять этот факт: чтобы научиться играть в покер и понять его основы, вам придется немного повозиться с формулами. Не пугайтесь и, пожалуйста, не бросайте эту книгу только потому, что вам придется немного подумать: результат будет стоить затраченных усилий.

Основные понятия

В этом разделе вы ознакомитесь с основными понятиями, необходимыми для того, чтобы понять более продвинутые стратегии, которые встретятся вам по ходу книги.

Позиции за столом

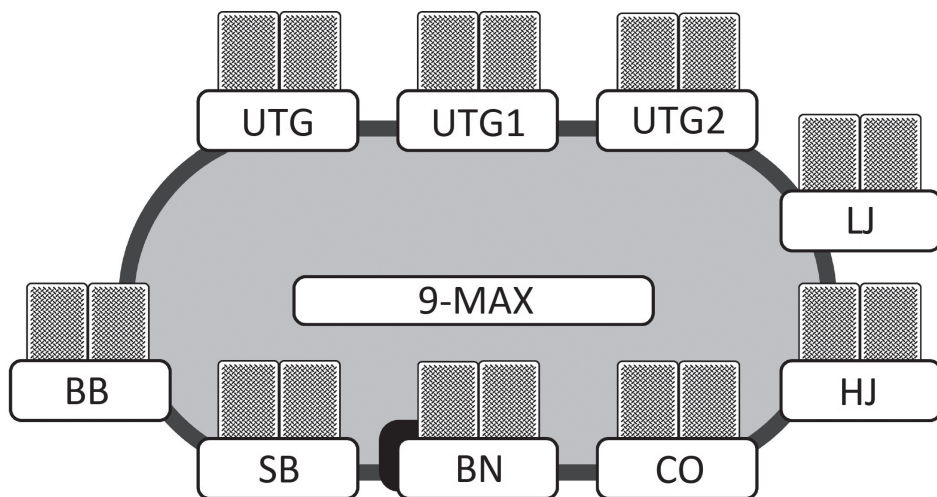
Ранняя позиция (EP, от англ. *early position*)

На столе для девяти игроков (изображение № 1) три игрока находятся в ранней позиции. Если за столом находится меньше игроков, их убирают в первую очередь.

- ♦ UTG («под пистолетом», от англ. *under the gun*) — первый игрок, который может делать ставку на пре-флопе.
- ♦ UTG1 — второй по счету игрок, который может делать ставку на пре-флопе.
- ♦ UTG2 — третий по счету игрок, который может делать ставку на пре-флопе.

Средняя позиция (MP, от англ. *middle position*)

- ♦ MP, или Лоу-Джек (L) — четвертый по счету игрок, который может делать ставку на пре-флопе.
- ♦ MP1, или Хай-Джек (H) — пятый по счету игрок, который может делать ставку на пре-флопе.



Поздняя позиция (LP, от англ. *late position*)

- ♦ Катофф (CO, от англ. *cutoff*) — предпоследний игрок, который может делать ставки на всех пост-флоп-раундах;
- ♦ Баттон (BN, от англ. *button*) — последний игрок, который может делать ставки на всех пост-флоп-раундах.

Блайнды (от англ. *blind* — «слепой»)

- ♦ Малый блайнд (SB, от англ. *small blind*) — предпоследний игрок, который может делать ставку на пре-флопе. Также первый игрок на пост-флопе.
- ♦ Большой блайнд (BB, от англ. *big blind*) — последний игрок на пре-флопе, вторым вступает в пост-флоп.

Глоссарий покерных терминов

Чтобы максимально сжато передать смысл определенных стратегий в покере, нам придется пользоваться терминами. Возможно, вы уже знаете некоторые из них. Если в какой-то момент вы обнаружите, что не понимаете какое-то слово, вернитесь сюда.

Активные игроки — игроки, участвующие в раздаче. Часто их называют Героями и Злодеями.

Герой — тот, с чьей точки зрения мы смотрим на игру. Если играете вы сами, то Герой — это вы.

Злодеи — все игроки, не являющиеся Героем.

Пре-флоп — все, что происходит до флопа (то есть до того, как дилер раскроет карты, находящиеся на столе).

Пост-флоп — все, что происходит после открытия флопа.

В позиции (IP, от англ. *in position*) — игрок, который действует последним из-за своей позиции по отношению к дилеру или баттону.

Вне позиции (OOP, от англ. *out of position*) — игрок (или игроки), которые действуют *не последними* из-за своей позиции по отношению к дилеру или баттону.

Относительная позиция: если игрок может принимать решения *после* других игроков, он обладает определенным позиционным преимуществом по отношению к ним. Для примера сравним BB и BN: так как BN на протяжении всей раздачи делает ход последним, он IP по отношению к BB, а BB — OOP по отношению к BN.

First in (дословно — «первый, делающий ставку»). Если ни один из игроков не сделал ставку по собственному желанию и настал ваш ход, вы можете сделать ставку первым. Например, если Герой находится в позиции BN и все игроки до него сбросили карты, он может первым принять ставку или сделать рейз.

Размер и глубина стека: глубина стека всегда определяется количеством больших блайндов. Например, если у игрока есть 1 000 000 фишек и большой блайнд — 100 000 фишек, у игрока есть возможность сделать 10 больших блайндов (BB).

Эффективный стек — это минимальный размер стека среди активных игроков. В хедз-ап-поте максимальная сумма фишек, которую человек может проиграть, определяется размером эффективного стека.

Размер ставки: размеры ставок считаются либо в больших блайндах (например, игрок может поставить 2bb, 5bb, 25bb и т. д.), либо в дробных частях пота ($\frac{1}{2}$ пота, $\frac{1}{3}$ пота).

Натс — это самая сильная рука в определенный момент игры. Например, комбинация AA (два туза) — самая сильная на пре-флопе. Комбинация J♣T♣ — это натс в паре с 9♥8♥7♦, однако она перестает быть натсом, если в следующем ходе появится еще одна червовая карта или любая девятка, восьмерка или семерка, так как с появлением этих карт увеличится вероятность, что у других игроков будут комбинации старше, чем стрит.

Эффективный натс — это рука, которая на самом деле не натс, но разыгрывается так, как будто она все-таки натс. 7♣7♥ — это эффективный натс в паре с 8♥7♦2♦.

Спекулятивная рука — это не сильная, но имеющая потенциал стать самой сильной в раунде рука.

Воздух (air) — это рука, не имеющая никакой ценности и никакого потенциала. С ней можно выиграть только при помощи блефа.

Блефкетчер — это рука, с которой можно победить только в том случае, если соперник блефует.

Чистый блеф — это ситуация, в которой игрок делает ставку или рейз, имея очень слабую руку, которая не может (или может, но с очень маленькой вероятностью) улучшиться в следующих раундах.

Полублеф — это ситуация, в которой игрок делает ставку или рейз, имея слабую руку, которая с большой вероятностью может улучшиться в следующих раундах.

Шоудаун вэлью (Showdown Value) употребляется в случае, когда рука одного из игроков имеет хорошие шансы победить во время раскрытия карт.

Нат-преимущество, или нат-порог (Nut Advantage и Nut Threshold): игрок обладает нат-преимуществом, если комбинации с эффективным натсом в его руке занимают больше ячеек диапазона, чем комбинации соперника.

Пассивный игрок — это игрок, который разыгрывает в пассивной манере даже сильные руки.

Агрессивный игрок — это игрок, который при возможности всегда берет инициативу в свои руки, делая ставки.

Регуляр — это человек, который регулярно участвует в играх и, предположительно, опытен.

Карманная пара (Pocket Pair) — это ситуация, при которой игрок уже на пре-флопе получает две карты одного ранга, например $A\clubsuit A\heartsuit$, $J\spadesuit J\diamondsuit$ или $5\clubsuit 5\heartsuit$.

Дро: если у игрока есть только часть комбинации и ему нужно подождать еще один раунд, чтобы, возможно, увеличить свой шоудаун вэлью, часто говорят, что у него дро-рука.

Гатшот — это дро-рука, которой недостает одной карты из середины стрита. Например, если карты игрока — это 9 и 7, а на флопе есть Q, 10 и 6, он находится в гатшоте: чтобы получить сильную комбинацию, ему нужно, чтобы на флопе открылась восьмерка.

Открытый стрит-дро — это дро с восемью аутами. Пример открытого стрит-дро — J9 + QT6. Он сильнее гатшота, так как вероятность того, что выпадет нужна карта, выше.

Бродвей — это название старшего стрита, то есть пяти карт подряд от десятки до туза. Король, дама, валет и десятка также называются Бродвейными картами.

Любые две карты (Any Two Cards) — это ситуация, в которой игрок не пасует вне зависимости от того, какая у него рука.

Коинфлип — это ситуация, в которой два игрока, которые пошли в олл-ин, имеют одинаковые шансы на победу (50%).

Кулер — это ситуация, в которой сталкиваются две сильные руки, и у игрока с более слабой рукой нет возможности пасовать.

Той-гейм (игрушечная игра) — это упрощенная версия игры, необходимая для моделирования определенных аспектов настоящей игры.

Абстракция игры — это игра, в которой выбор стратегий у игроков сильно ограничен. Она необходима для того, чтобы уменьшить сложность игры. Существует несколько видов абстракций:

Информационная абстракция — это абстракция, в которой несколько информационных состояний объединены в одно. Например, при флопе $A\clubsuit K\clubsuit Q\clubsuit$ руки $3\heartsuit 2\heartsuit$, $3\spadesuit 2\spadesuit$ и $3\diamondsuit 2\diamondsuit$ считаются одинаковыми в стратегических целях.

Абстракция действия — это абстракция, в которой запрещены определенные действия. Например, можно запретить игроку делать определенные ставки (1bb на 100bb пот или 100bb на 1bb пот).

Рейк — это комиссионный сбор, взимаемый организацией за проведение игры. Некоторые компании взимают сбор за время, проведенное в комнате (за каждый час, проведенный в игре, человек должен отдавать фиксированную сумму). Некоторые компании взимают сбор, равный определенной части банка (от 2,5 до 10% в зависимости от игры). Есть ограничение количества средств, которое организация может забрать себе. Например, если компания может забрать 2,5% банка, но не более пяти долларов,