

4Перевод на русский: 4

Создано: 28.04.2025

Содержание

Текст

Рр! одинаково, способ, очень статичен) не подстраивается ни в каком случае. Они всегда будут играть похожие руки одинаково. Сила = любое действие, которое сужает диапазон оппонента до рук с большим количеством эквити (equi (iteration - итерация)ty)/математического ожидания или рук, которые не сбросят карты. Y, Суперпользователь = игрок, который может видеть карты оппонента, не зная об этом; это может даже распространяться на знание будущих улиц, но это не так часто встречается, когда говорят о суперпользователе. Капитан стола = человек, который чрезвычайно активен за столом, вероятно, играет много раздач и очень агрессивен. Они могут быть маньяком, растрачивающим кучу денег, или сильно адаптированным профессионалом, который видит много возможностей для получения выгоды в своей свободной игре. Определить, кто из них, — ваш выбор. Неопределенность SHAN — это общая сумма всех переменных, которые вы не можете понять. Under The Gun (первая позиция после блайндов) = Under The Gun = первый, кто действует. Пожалуйста, скажите мне, что вы знаете позиции. 1 глава QUANTUM (покерный термин) POKER (покерный термин) Страница 230 из 232 100%) Иногда полезность отличается от финансовой прибыли и убытков. Все, что вы делаете (оптимизация последующих действий) вы измеряете в полезности, поэтому это важная концепция для понимания. Ранняя позиция (ранняя позиция) A Ce Brn (A CES rn em EE полезность из этого. Таким образом, важно обращать внимание на ситуации, где Волатильность = описывает изменения эквити каждой руки или руки против диапазона на этой улице, будущих улицах или просто на протяжении всей раздачи. Определение того, сколько карт существенно изменит диапазон эквити вашего оппонента, эквити вашего диапазона или ваше эквити, поможет определить волатильность текущей текстуры доски. Слабость = любое действие, которое сужает диапазон оппонента до рук, не имеющих большого количества эквити/математического ожидания, или рук, которые сбросят карты на разумную ставку. Кит = плохой проигрывающий игрок с большим количеством денег, который постоянно возвращается в игру.

КВАНТОВЫЙ ПОКЕР: играется одинаково, очень статично, они не пытаются играть против игрока или как-то подстраиваться. Они всегда будут играть похожие руки одинаково. Сила = любое действие, которое сужает диапазон оппонента до рук с большим количеством эквити (equity (iteration - итерация))/математического ожидания или рук, которые не сбросят. Суперпользователь = игрок, который может видеть карманные карты оппонента, не вызывая подозрений; это может даже распространяться на знание будущих улиц, но это AEE Era tp Ey (EER Ty my to TERE [выбор Неопределенность SHAN общая сумма всех переменных, которые вы не можете Под прицелом (Under the Gun - первая позиция после блайндов) = Под прицелом = первый, кто действует. Пожалуйста, скажите мне, что вы уже знаете позиции! 1 ri (iteration - итерация) (итерация - i (iteration - итерация)terati (iteration - итерация)on)nuea (equity (iteration - итерация)ty awareness - осознание эквити) (осознание эквити - equity (iteration - итерация)ty awareness) lek 1 глава Страница 230 из 232 100%) полезность Salmea (equity (iteration - итерация)ty awareness - осознание эквити) (осознание эквити - equity (iteration - итерация)ty awareness)sureloffsati (iteration - итерация) (итерация - i (iteration - итерация)terati (iteration - итерация)on)sfacti (iteration - итерация) (итерация - i (iteration - итерация)terati (iteration - итерация)on)on; уровень счастья от выигрыша или потери, который вы измеряете в бесполезности, поэтому это важная концепция для понимания sou} CI CoE Ранняя позиция (Early Posi (iteration - итерация)ti (iteration - итерация)on - ранняя позиция) A Ce Brn (A CES rn em EE полезность из этого) Таким образом, важно обращать внимание на ситуации, где] Волатильность = описывает изменения эквити каждой руки, или руки [против] диапазона на этой улице, будущих улицах или просто на протяжении всей раздачи. Определение того, сколько карт значительно изменит диапазон эквити вашего оппонента, вашего диапазона эквити или вашего эквити, поможет определить волатильность текущей текстуры доски? \Слабость = любое действие, которое сужает диапазон оппонента до рук, которые не имеют много эквити/математического ожидания, или рук, которые сбросят на разумную ставку \Кит = плохой проигрывающий игрок с большим количеством денег, который постоянно возвращается в игру.

Квантовый покер: [Уровень силы или PLi (iteration - итерация)ng - распространенный термин из видеоигр, который описывает] быстрое получение большого количества опыта в какой-либо области, главным образом потому, что вы окружены и получаете помощь от других, кто обладает огромным опытом. Эта книга может считаться формой PLi (iteration - итерация)ng. Инструкционные видеосайты - еще один пример. Разумная максимальная неопределенность = разумный, но широкий диапазон, обычно около 50% от ранее назначенного диапазона ваших оппонентов. Избегание риска или склонность к избеганию

риска = естественное желание избегать риска, даже если предлагается большая награда. Нейтральность к риску = безразличие к различным уровням дисперсии. Ваша цель должна заключаться в том, чтобы оставаться нейтральным к риску, но также правильно оценивать риски и находить наивысшую награду в любое время. Склонность к риску = личный выбор принимать высокорисковые ситуации, даже если есть альтернатива с низким риском и равной наградой. Хотя некоторые плохие игроки могут казаться склонными к риску в своем стиле игры в покер (играя множество рук префлоп, постоянно блефуя, бездумно идя ва-банк и т.д.), они, скорее всего, просто очень плохие игроки и все еще склонны избегать риска. Они просто думают, что делают более правильные ходы, чем на самом деле, и не полностью понимают сложность игры. Раш = выигрыш множества крупных банков за короткий период времени; часто создается иллюзия, что вы более сильный игрок, чем обычно, и это, вероятно, приводит к тому, что люди принимают более плохие решения против вас, потому что они нелогично предполагают, что у вас снова верхушка диапазона. Иногда раши приводят к спью (называемому тильтом победителя), потому что игрок становится возбужденным или чувствует себя непобедимым, забывая, что ему все еще нужно принимать решения с положительным ожидаемым значением и не может просто запугивать людей. Малый блайнд = Малый блайнд. Краткосрочный период = день, сессия или даже одна раздача; ситуация, подверженная ненадежным результатам и высокой неопределенности. Доллар Клански = сколько денег вы бы выиграли в ситуации ва-банк, если бы не было дисперсии. Эквити руки игрока, умноженное на общий размер банка. Как если бы банк просто делился между каждым человеком по их эквити и отдавался им, а не разыгрывался один результат, и один человек (обычно) выигрывал банк. Делать ход, не особо задумываясь об этом; делать что-то дико, думая, что это хорошая идея, но без реальных расчетов. Спью = выбрасывание денег на ветер с помощью ставки или колла, которые даже близко не являются правильными. Статичный = неизменный, постоянный. Статичная рука - это одна рука (например, AsKh), но у вас также может быть статичный диапазон (например, JJ+;AK+). Оппонент, который всегда...

КВАНТОВЫЙ (покерный термин) ПОКЕР (покерный термин): сумма выигрышей и проигрышей равна нулю. Фондовый рынок является примером игры с положительной суммой; каждый может уйти с большим количеством денег, чем у него было в начале. Нит — это человек, который в основном принимает только решения с крайне низким математическим ожиданием (Expected Value). Они, скорее всего, упускают множество ситуаций с положительным Expected Value (математическое ожидание), но все же могут не делать игры с отрицательным Expected Value (математическое ожидание). Они просто совершают ходы, которые явно имеют положительное Expected Value (математическое ожидание); вероятно, чтобы

избежать дисперсии, или просто потому, что не видят другие ситуации как имеющие положительное Expected Value (математическое ожидание), даже если они таковыми являются. Итерация — повторение. Смещение восприятия или избирательное восприятие — это способность формировать воспоминания и восприятия, основанные больше на том, во что вы хотите верить, чем на том, что происходит на самом деле. Это может быть связано с ложными воспоминаниями, некоторые воспоминания выделяются больше, чем другие, и другими когнитивными искажениями. Это, безусловно, тема, достойная изучения в любой хорошей книге по психологии, но я не буду подробно рассматривать ее в этой книге. Идеальный игрок — это игрок, который учитывает все факторы и правильно их рассчитывает, насколько это возможно, в процессе принятия решений; настолько близко к суперпользователю, насколько это возможно. Каждый человек может определить своего собственного идеального игрока, потому что у каждого есть свой личный потолок в покере и разная информация. Перестановка — это одна линия или один возможный способ разыгрывания руки, включая разыгранные улицы, действия и различные части диапазона любого оппонента. В общем, ваш диапазон будет статической рукой, так как ваши карманные карты всегда одинаковы. Личный потолок в покере — это индивидуальный уровень стресса, расчетов и решимости, которые вы можете вложить в покер. Некоторые люди не могут справиться со стрессом от работы с большими суммами денег, и это мешает им играть на более высоких ставках. Некоторые люди просто не могут перестать дурачиться или делать действительно плохие коллы из-за своего эго, и это мешает им побеждать в более сложных играх. Где бы это ни было, у всех нас есть свой потолок, и его идентификация и принятие могут сделать вас лучшим игроком. Плюралистическое невежество — это ситуация, когда большинство членов группы в частном порядке отвергают норму, но предполагают, что большинство других ее принимают. Поляризация — это акт блефа или ставки на ценность с суперсильными руками или эквити, или на очень низкую силу руки, эквити или ценность в пределах шансов банка. Шансы банка — это количество денег, которое вы выигрываете, по сравнению с количеством, которое вы вкладываете.

Диаграммы и графики

[Figure 1 - No image available]

Рисунок 1: Диаграмма/Таблица: Содержание: Осталась 1 минута в главе
Страница 23001 232 + 100% Осталась 1 минута в книге

[Figure 2 - No image available]

Рисунок 2: Диаграмма/Таблица: Содержание: Осталась 1 минута в главе
Страница 23001 232 + 100% Осталась 1 минута в книге

[Figure 3 - No image available]

Рисунок 3: Диаграмма/Таблица: Содержание: Осталась 1 минута в главе
Страница 23001 232 + 100% Осталась 1 минута в книге