

PENDIENTE DE PUBLICACIÓN

CONTRAPORTADA

Esta obra se dirige a todos los aficionados a los juegos y degustadores del póquer "Texas Hold'em" de alto nivel, presentado por primera vez desde un punto de vista esencialmente científico, pero no exento de amenidad y actualidad.

El autor, psicólogo e informático, especialista en el estudio profundo de juegos, nos presenta en primicia la primera Inteligencia Artificial interactiva del mundo, modificable y personalizable por el usuario, dando con ello un paso de gigante en la consecución de la simulación del pensamiento humano y dejándonos entrever el futuro de las inteligencias mecánicas.

Esta inteligencia nos acompañará por todo tipo de entornos, ya sean foto-realísticos o de estudio, guiándonos dentro de lo más profundo de sus laboratorios de análisis del juego y mostrándonos sus creaciones, entornos inteligentes, autómatas celulares, etc., a partir de las cuales podremos experimentar la maravilla del póquer.

Un libro imprescindible, una obra irrepetible!

* * * * *
* * * * *

LA CIENCIA DEL PÓQUER

Autor: José Luis González Sanz

ÍNDICE

1-Sobre el póquer

2-Convenios

3-Origen e historia

4-Vocabulario

5-Modalidades del póquer

5.1- Seven Card Stud

5.2- Razz

5.3- Omaha

5.4- HORSE

5.5- Texas Hold'em

5.6-Dos clases de póquer:

5.6.1-Presencial

5.6.2-En línea

6-Póquer y matemáticas

7-El programa Triturator

7.1-¿Qué es Triturator?

7.2-El porqué de su creación

7.3-Su interfaz y componentes

7.3.1-Presentación: vista Triturator

7.3.2-Presentación: vista Estándar

- 7.3.3-Elección de cámara
- 7.3.4-Elección de personalidad
- 7.3.5-Elección parámetros de partida
- 7.3.6-Visualización de opciones: menú principal
- 7.3.7-Elección de Idioma
- 7.3.8- Visualización histórico
- 7.3.9-Visualización de Estado
- 7.3.10-Opciones diversas: Varios
- 7.3.11-Opciones referidas a eventos en 3 dimensiones
- 7.3.12-Base de históricos
- 7.3.13-Ir a...
- 7.3.14-Acerca de...
- 7.3.15-Visualización estudio de probabilidades
- 7.3.16-Estudio estadístico:
 - 7.3.16.1-Laboratorio principal
 - 7.3.16.2-Estudio profundo de resultados
- 7.3.17-Laboratorio II
 - 7.3.17.1-Azar
 - 7.3.17.2-Autómatas
 - 7.3.17.3-Torneo
 - 7.3.17.4-Valor
 - 7.3.17.5-Pre-Flop

7.4-Cómo se juega y estudia con Triturator

- 7.4.1-Cómo se estudia y modifica la personalidad de la IA
- 7.4.2-Cómo se estudia la capacidad probabilística del usuario en juego real
- 7.4.3-Estudiando la probabilidad
- 7.4.4-Entrenándose al límite
- 7.4.5-Evaluación de las cartas comunes

- 7.4.6-¿Debemos tirarnos alguna vez de dos ases?
- 7.4.7-Estudiando científicamente el azar en el póquer I
- 7.4.8- Estudiando científicamente el azar en el póquer II
- 7.4.9- Estudiando científicamente el azar en el póquer III
- 7.4.10-La jugada ganadora en Texas Hold'em
- 7.4.11-El valor de las manos iniciales
- 7.4.12-Construcción de tablas pre-flop
- 7.4.13-Outs y Odds

8-Póquer y psicología:

8.1-Introducción

8.2-Factores individuales:

8.2.1-Inestabilidad

8.2.2-Estrechez

8.2.3-Dispersión

8.2.4-Motivación

8.2.5-Memoria:

8.2.5.1-Amplitud

8.2.5.2-Persistencia

8.2.5.3-Consistencia

8.2.5.4-Especificidad

8.2.6-Intuición:

8.2.6.1-Conocimientos previos

8.2.6.2.-Experiencia

8.2.7-Errores en el aprendizaje:

8.2.7.1-Basados en condicionamientos

8.2.7.2-Basados en la inferencia selectiva

8.2.7.3-Basados en la generalización excesiva

8.2.7.4-Basados en la creencia en los dogmas

8.2.7.5-Indefensión aprendida

8.2.7.6-Conflicto aproximación-evitación

8.2.8-Aspectos negativos e influyentes relacionados con la personalidad:

8.2.8.1-Exceso de motivación

8.2.8.2-Exceso de confianza

8.2.8.3-Confusion ilusión-realidad

8.2.8.4-Rigidez mental

8.2.8.5-Miedo escénico y estrés

8.2.8.6- Falta de equilibrio: autocrítica

8.2.9-El estilo: tipos y evolución

8.2.9.1-Concepto

8.2.9.2-Estilos básicos

8.2.10-Preparándose para jugar:

8.2.10.1-El conocimiento de los adversarios

8.2.10.2-El lenguaje del cuerpo:

8.2.10.2.1- la kinesia

8.2.10.2.2-la paralingüística

8.2.10.2.3-la proxémica

8.2.10.2.4-Pistas (Tells)

8.2.11-Caminando hacia la élite

8.2.11.1-Introducción

8.2.11.2-Aprendiendo de las derrotas

8.2.11.3-Análisis de las propias partidas

8.2.11.4-Puntos débiles:

8.2.11.4.1-Descubrimiento

8.2.11.4.2-Examen

8.2.11.4.3-Entrenamiento

8.2.11.4.4-Superación

8.2.11.5-Puntos fuertes:

8.2.11.5.1-Descubrimiento

8.2.11.5.2-No sobrevaloración

8.2.11.5.3-Afianzamiento

8.2.11.5.4-Reforzamiento

8.2.11.6-Estudio del contrario:

8.2.11.6.1-Puntos fuertes y débiles

8.2.11.6.2-Juego deseado y no deseado

8.2.11.6.3-Preparación teórica

8.2.11.6.4-Enfrentamientos anteriores

8.2.11.7-Entrenamiento físico

9-Póquer y juegos-ciencia

9.1-¿Qué se entiende por juego-ciencia?

9.2-¿Es el póquer un juego ciencia?

9.3-Conocimientos previos

9.4-Entrenamiento

9.5-Explosión combinatoria

9.6-Experiencia

9.7-La profundidad

9.8-Aspectos psicológicos

9.9-La paradoja matemática “póquer versus juegos-ciencia”

9.9.1-Introducción

9.9.2-Falacias y martingalas

9.9.3- La vuelta de tuerca definitiva

9.10-Conclusiones

//*****//

//*****//

1-SOBRE EL PÓQUER

El **póquer** es un juego de cartas de los llamados de "apuestas", que se disputa mediante la utilización de la llamada baraja inglesa de 52 cartas y en el que los jugadores, con todas o parte de sus cartas ocultas, hacen apuestas sobre una puja inicial, tras lo cual y dependiendo de las normas aplicables a la modalidad de póquer que se dispute, las cartas se descubren y vence el jugador o jugadores con la mejor combinación de cartas.

Para disputar partidas o torneos en este juego se deben conocer las reglas básicas, modos, usos y convenios de la modalidad elegida, de las cuales las más importantes se verán posteriormente; también se debe tener en cuenta que el juego lleva consigo la utilización de otros objetos como botones de repartidos, ciegas, fichas, etc. con las que debemos tomar contacto y familiarizarnos, pues son parte importante de la mecánica del juego.

2-CONVENIOS

A fin de evitar las continuas repeticiones de frases y conceptos debemos especificar algunas siglas y convenciones que serán utilizadas en este libro y que harán más sencilla su lectura y comprensión.

Siempre que me refiera a sistemas automáticos de razonamiento o Inteligencia Artificial lo hare mediante las siglas "IA".

Para referirme a cartas concretas se las denomina con su numeración desde el "2" hasta el "10", y con su inicial en las cartas reales para las demás: As(A), Jota(J), Dama(Q) y Rey(K).

Encerrare entre paréntesis la descripción de la jugada completa o mejor opción de un determinado jugador, por ejemplo (4,5,Q,Q,J), sin estar necesariamente ordenadas por valor dichas cartas.

Si me refiero a cartas del mismo palo puedo significarlas por "p" o por "d" si son distinto palo; por ejemplo "(A,K)p" para as y rey del mismo palo o "(5,Q)d" para un cinco y una dama de distinto palo. En esto no sigo el convenio de "suited(s)" para la denominación del mismo palo.

En muchos casos cuando me refiera a las ciegas o puestas iniciales las indicaré por CG o CP (ciega grande y pequeña) o por sus siglas inglesas BB y SB, muy aceptadas en el entorno mundial del juego. Asimismo el "dealer" o repartidor puede ser representado por "D".

La denominación de "ciegas" a los dos siguientes jugadores a partir del repartidor viene dada porque apuestan obligatoriamente sean cuales sean sus cartas, o sea sin necesidad de verlas, por lo que van "a ciegas".

Los jugadores disponibles en las mesas del simulador se reconocerán por su número, del 1 al 10, según convenio que se especifica en la explicación del simulador.

También por aceptación bastante generalizada me referiré como jugadores en posiciones iniciales o tempranas a los tres siguientes a la CG, como posiciones intermedias a los tres siguientes a estos y como finales a los dos últimos, entre los que se encuentra el repartidor(D).

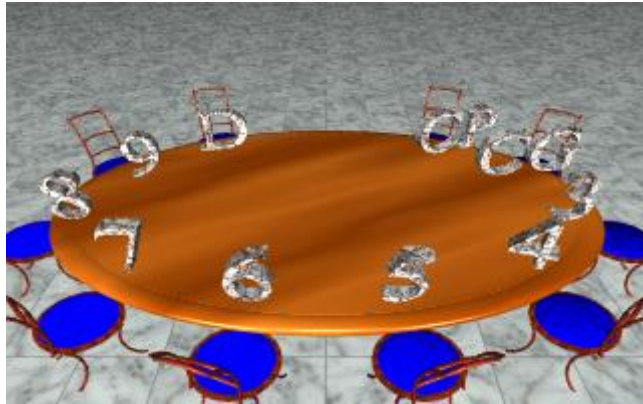


Figura 1: Convenios

Como vemos en la figura anterior, para una mesa de 10 jugadores hemos situado al repartidor en la decima posición, por lo que la CP es el primer jugador y la CG el segundo. Por tanto y para esta ronda las posiciones iniciales serían los jugadores 3, 4 y 5, las intermedias 6, 7 y 8 y las finales el 9 y 10.

Como curiosidad comentar que, debido a la manía anglosajona de poner acrónimos de iniciales inglesas a todo, el primer jugador en hablar, en este caso y ronda, el tercero, lo denominan "UTG" de la frase inglesa "Under the gun" (bajo el fuego) con el argumento de que es el primero en hablar y por tanto con peor posición y estará bajo el posible ataque del resto. En principio esto de la posición ya lo trataré posteriormente pero ciñéndonos al tema que nos ocupa hay que decir que esto es una falacia más de las que por desgracia existen en todos los campos, con el fin de hacerlos más oscuros a los no iniciados.

Aparte de que dejaría de ser el primer jugador en hablar en la siguiente ronda, ya que serían las ciegas de seguir en juego, el hacer críptico cualquier tema no le da calidad ni importancia por ello, sólo más esnobismo y complacencia consigo mismo.

Siguiendo con estas presunciones, la cuestión va más lejos; algunos siguen llamando a los siguientes jugadores "UTG-2", etc. y ya para el final dejamos al "button" que es el repartidor y a su inmediatamente anterior, el "CutOff". Todas estas manías son continuas en el juego; incluso la denominación de las cartas comunes se encuentra inmersa en ello, por el nombre con que se conocen y que en líneas posteriores se comentará.

Y es que la gente debe quedarse muy satisfecha consigo misma si dice "..estaba en un free roll con una hand en la big blind y el UTG-1 hizo raise y el CutOff y el Button hicieron call y pensé que con un buen flop podría armar un draw, e hice raise pensando en free card hasta el turn y a ver qué odds tenía para el river y tener nuts ... "

En fin, confundir la calidad y la profundidad de conocimientos con la simple parafernalia artificial para impresionar a principiantes e incautos; mucho mejor se dedicasen esos esfuerzos a hacer progresar la teoría y los estudios verdaderos sobre el juego en vez de repetir continuamente lo banal y las perogrulladas, una y otra vez.

En todos estos casos sólo tendría algún sentido denominar las posiciones que en realidad son claves en cada mano, como quienes son las ciegas, que sí indica el sentido y comienzo de la mano, señalando además quién ha apostado forzosamente, etc.

Como colofón a este pequeño comentario decir que, desde el punto de vista hispano, en gran parte no es nada más que una rendición incondicional y un sometimiento cultural, creyendo con una estulticia sin límites, que por decir acrónimos o frases anglosajonas se es más importante o el tema en cuestión aumenta su calidad y valor que por decirlas en cualquier otro idioma.

Asumiendo que en origen este tema concreto tiene ascendencia anglosajona y por tanto sus denominaciones inundan el campo, es de esperar que en el futuro se vaya adaptando a la idiosincrasia y denominaciones propias, evitando también lo superfluo y banal de los conceptos que poco aporten a la comprensión de este campo.

En las siguientes consideraciones se tiene en cuenta más el Texas Hold'em que el resto de modalidades, puesto que es el juego principal al que va dirigido este libro.

Para la denominación de las cartas comunes se adopta la internacional, denominando "flop" a las tres primeras, "turn" a la cuarta y "river" a la quinta.

Los nombres de las decisiones o acciones en el juego serán identificados mayormente por su nombre español, aunque en ocasiones se utilizan términos aceptados dentro del mundo del póquer, como "chequear" para pasar o similares.

He modificado la denominación de las fases del juego y me refiero a éstas:

- a) PRE-FLOP: fase que se dilucida antes de levantar las tres primeras comunes. Esta denominación es estándar dentro del juego.
- b) PRE-TURN: fase que se juega desde la vista del flop (tres primeras cartas comunes) y antes de ver la cuarta carta (turn). Comúnmente se denomina "flop" a esta fase, pero por continuidad lógica he adaptado estas nuevas denominaciones.
- c) PRE-RIVER: fase desde el descubrimiento de la cuarta carta (turn) y antes de ver la quinta (river).
- d) POST-RIVER: fase final de juego o ronda de apuestas que se dilucida después de ver la quinta carta.

Otras posibles indicaciones se pueden dar en el texto cuando su conveniencia así lo precise.

3-ORIGEN E HISTORIA

Como la de tantos otros juegos la historia del póquer y sobre todo de su origen está sujeta a debates y controversias. Lo cierto es que la primera referencia escrita de que se tiene noticia sobre este juego se sitúa en el año 1843, en un libro cuyo autor es Jonathan H. Green y en el que explica sus reglas.

Este libro, titulado "An Exposure of the Arts and Miseries of Gambling" describe también la influencia del transporte por el río Mississippi para el conocimiento, a lo largo del país, de este juego.

Anterior a este libro sabemos de ciertas descripciones, como la del actor inglés J. Crowell que proporciona información sobre el juego en Nueva Orleans en la década de los años veinte del siglo XIX: se jugaba con baraja de 20 cartas y varios jugadores apostaban sobre qué mano de cartas era la de mayor valor.

Pero por supuesto su origen es bastante anterior; es creencia bastante generalizada que el nombre del juego procede de la palabra francesa "poque" que tiene su origen en un término alemán, "pochen" pero realmente no está nada claro que estas palabras se refieran al juego del póquer y por tanto a su origen, pudiendo tratarse de otra más de las continuas luchas entre países e incluso civilizaciones por apropiarse de cualquier cosa y ser sus "inventores", casi independientemente de lo que sea ésta.

En realidad su origen puede ser muy variado, con muchas influencias que han conformado finalmente el juego; hay quien asegura que es parecido a un juego denominado "nas" de origen persa y que éste fuese enseñado a los franceses. Otras influencias parecen ser el "primero", antiguo juego del Renacimiento y el "brelan" de origen francés.

Posteriormente surgió en Inglaterra el "brag" con influencias del "brelan" y donde se añadieron nuevos conceptos, como el engaño, conocido en España como "farol" pero estos conceptos también existían en otros juegos.

A este compendio de influencias se vino a sumar la época más reciente, que perfiló definitivamente el juego, utilizando ya la baraja inglesa de 52 cartas e introduciendo conceptos y jugadas que han conformado e incluso dado señas de identidad al juego, como el "color" o cartas del mismo palo.

Durante la Guerra Civil americana se produjeron también muchas novedades en la evolución del póquer, dando lugar a modalidades como el descarte, el descubierto, etc.

Posteriormente prosigue su popularización, dando lugar a las leyendas sobre el juego en el Oeste americano o sobre la mafia y su relación con el juego y los casinos en general, incluso con la creación de la leyenda que actualmente rodea a ciudades como

Las Vegas. Existe un buen documental que trata todos estos temas titulado "Historia del póquer" que es recomendable para todos los aficionados.

Pero es recientemente cuando llega la verdadera popularización del juego, que culmina con la creación de las Series Mundiales en la década de los setenta y la aparición de obras americanas de entidad dentro del mundo del póquer.

Actualmente y con el advenimiento de los grandes medios de comunicación entre los que destaca Internet, el reconocimiento mundial al juego y su aceptación sin paliativos por los mejores casinos del mundo, con la creación de torneos multitudinarios y de importantes premios, el póquer se ha convertido en el juego más famoso y practicado del mundo y los indicios son claramente a crecer, por lo que sin duda el póquer ha entrado definitivamente en su era dorada.

.....

.....

.....

...

.