

# Glosario de Kraakken.

Ten en cuenta que este glosario se refiere a la terminología específica de Kraakken. Está pensado para que puedas entender cómo el programa usa o aplica estos términos. Así que, en algunos casos habrá ligeras diferencias con la terminología habitual del Poker.

## 0-9

2-Bet	<b>R, Raise</b>	Es una apuesta de segundo nivel, o sea, precedida por una apuesta inicial (Bet o Ciega Grande).
3-Bet	<b>3B</b>	Es una apuesta de tercer nivel, o sea, precedida por una apuesta (Bet o Ciega Grande) y una subida (Raise o 2B).
4-Bet	<b>4B</b>	Es una apuesta de cuarto nivel, o sea, precedida por un 3B.
5-Bet	<b>5B</b>	Es una apuesta de quinto nivel, o sea, precedida por un 4B.
6-max		Mesa con un máximo de 6 jugadores. También conocida como mesa Short Handed.
9-max		Mesa con un máximo de 9 jugadores. También conocida como mesa Full Ring.

## A

Ace High		Carta alta As. Cuando un simple As es la combinación de jugada más alta que se tiene con todas las cartas usables por el jugador.
Aggressive	<b>a</b>	Agresivo. Se aplica al jugador que tiene un alto porcentaje de acciones agresivas, como Bet, Raise...
Aggressor		Agresor. El jugador que ha hecho la última acción agresiva en la jugada hasta el momento.
All in	<b>A</b>	Acción de apostar el resto (todas las fichas o puntos que le quedan).
Ante		Apuesta obligatoria para todos los jugadores de la mesa, adicional a las ciegas.
Any two		Con cualquier combinación de las dos cartas iniciales.
Average Stack		Stack medio. Es el cálculo de la media de todos los Stacks presentes en la mesa o el torneo.

## B

Backdoor Draw		Proyecto de jugada que necesita de dos cartas (un Turn y un River favorables).
Bad Beat		Perder una jugada que era muy favorable estadísticamente.
Bankroll		Cantidad de dinero total del que se dispone para jugar al Poker. Para partidas de cash, se suele cuantificar en número de cajas (compras y/o recompras).
Barrel		Andanada. Forma genérica de referirse a una apuesta (siendo el agresor inicial en esa calle). Se suele usar para indicar la sucesión realizada o truncada de apuestas en varias calles.
Bet	<b>B</b>	Apuesta. Suele referirse a una apuesta de primer nivel (la primera apuesta hecha en esa calle).
Bet Sizing		Acto de medir el tamaño de apuesta a efectuar.
Bet vs missed cB		Apuesta hecha ante una falta de Apuesta de Continuación por parte del jugador que tenía la iniciativa. Casi siempre se efectúa hablando después de quien tenía la iniciativa y no ha apostado.
Blank		Carta blanca. Carta comunitaria que se considera inofensiva porque no ha ayudado a nadie.
Blind (Big)		Ciega Grande. Apuesta obligatoria del segundo jugador en hablar a partir del Flop (será el último en el Preflop).
Blind (Small)		Ciega Pequeña. Apuesta obligatoria del primer jugador en hablar a partir del Flop (será el penúltimo en el Preflop).
Blocker		Carta que bloquea. Carta que está en posesión de alguien y que, por lo tanto no puede salir en la mesa para completar un proyecto.
Blocking Bet		Apuesta de bloqueo. Apuesta, por lo general de tamaño reducido, cuya finalidad es intentar evitar que alguien con posición haga una apuesta de mayor tamaño.
Bluff		Farol.
Bluff catcher		Mano caza-faroles. Mano con un valor válido solamente para ganar a un farol.
Board		Cartas comunitarias presentes en la mesa.

Bottom Pair		Pareja inferior. La pareja de valor más bajo posible dadas las cartas comunitarias.
Break even		Acabar empatado. Punto de ruptura o de ganancia cero.
Brick		Ladrillo. Carta blanca. Carta comunitaria que se considera inofensiva porque no ha ayudado a nadie.
Broadway		Carta alta comprendida entre el 10 y la K incluídas.
Bubble		Burbuja. Momento del torneo en el que falta eliminar a un solo jugador más para que los demás entren en premios. Se puede extender el término a cuando falten pocos jugadores en vez de uno solo.
Burbuja		Momento del torneo en el que falta eliminar a un solo jugador más para que los demás entren en premios. Se puede extender el término a cuando falten pocos jugadores en vez de uno solo.
Button		Última posición en la línea de tiempo de una mano. Al ser el último en actuar, ese jugador tiene la ventaja de saber lo que han hecho los demás.
Buy in		Precio de la entrada de un torneo o cantidad con la que se entra en una partida de cash.
<b>C</b>		
Caja		Cantidad con la que se entra o se recompra en una partida de cash. Se suele usar la cantidad máxima con la que se puede entrar.
Calle		Ronda de apuesta de una mano. Las calles son: Preflop, Flop, Turn y River.
Calling Station		Jugador muy dado a igualar apuestas y poco propenso a subirlas. No suele abandonar una mano aunque sea débil.
Carta alta		Es la carta más alta de la mano cuando no hay una jugada de combinación, ni pareja.
Cash Game		Partida de dinero real.
Check	<b>X</b>	Pasar.
Check-Raise	<b>XR</b>	Pasar para luego re-subir la apuesta de otro jugador.
Chipleader		Jugador con más puntos del torneo.
Chop		División del bote en partes iguales cuando hay un empate en la mano.
Ciega Grande		Apuesta obligatoria del segundo jugador en hablar a partir del Flop (será el último en el Preflop).
Ciega Pequeña		Apuesta obligatoria del primer jugador en hablar a partir del Flop (será el penúltimo en el Preflop).
Coinflip		Jugada en la que hay un 50% de probabilidades de ganar (o % muy parecido) para ambos jugadores.
Cold Call	<b>cC</b>	Jugada de preflop que consiste en pagar un Raise, siendo esta la primera acción que se hace en esa mano.
Color		Combinación de cartas que consiste en tener 5 cartas del mismo palo, no consecutivas.
Connectors		Cartas de mano que pueden participar al mismo tiempo en una escalera.
Continuation Bet		Apuesta de continuación. Es la apuesta de primer nivel (Bet) que hace el jugador que hizo la última subida en el preflop. Si la ejerce en el Flop, también podrá hacerla en el Turn. Si la ejerce también en el Turn, podrá hacerla en el River.
Cooler		Mano fuerte que ha tenido la mala suerte de enfrentarse a una mano aún más fuerte. Indica una situación en la que se está abocado a perder muchas fichas.
Crying Call		Pagar una apuesta en el River sabiendo que muy probablemente vas a perder la mano.
Cutoff	<b>co</b>	Posición de la mesa anterior al Button. El Cutoff es el penúltimo en hablar (exceptuando a las ciegas en el preflop).

<b>D</b>		
Data mining		Recoger información de manos en las que no se está jugando, para tener mejores estadísticas de los rivales. Esta práctica está prohibida en la mayoría de los casinos online.
Dead money		Dinero muerto. Es el dinero que hay en el bote y que ha sido puesto por jugadores que ya no están en la mano.
Dealer		Croupier. También equivale a la posición de Button.
Deep Stack		Cantidad de fichas o puntos de torneo elevada en comparación a la media de la mesa o el torneo. En Cash Games también se refiere al jugador que entra con al menos 100 Ciegas Grandes.
Delayed Continuation		Apuesta de continuación hecha en el Turn, habiendo saltado la apuesta de Continuación en el Flop sin que nadie más hubiera apostado entonces.
Donk Bet	<b>D</b>	Apuesta de Flop, efectuada fuera de posición antes de que el jugador con iniciativa haga su apuesta de Continuación.
Dominated, mano		Es la mano que coincide con la de otro jugador en su carta más alta, pero que tiene una carta más baja inferior.
Double Barrel		Combinación de apuestas de Continuación, tanto en el flop como en el Turn.
Double Gutshot		Proyecto de escalera de dos cartas (multiplicadas por los 4 palos) que implica cartas comunitarias diferentes en función de la carta que salga. Ej 86 en un Board 47T.
Draw		Proyecto de mano combinada (escalera, color...).
Drawing Dead		Jugador que ya no tiene ninguna posibilidad de ganar la mano aunque queden cartas por salir.
<b>E</b>		
Early Position	<b>ep</b>	Posición de mesa desfavorable porque implica hablar antes que los demás.
Equity		% de probabilidades de ganar la mano, dadas las manos de los demás. También se refiere a la cantidad del bote que correspondería ganar en función de esa probabilidad.
Escalera		Combinación de cinco cartas consecutivas sin que sean todas del mismo palo.
Escalera de color		Combinación de cinco cartas consecutivas que además son del mismo palo.
Escalera real		Combinación de cinco cartas consecutivas (10, J, Q, K, A) que además son del mismo palo.
EV		Expected Value. Cálculo matemático que indica la cantidad de fichas o puntos que debería ganar o perder nuestra mano, estadísticamente, dada la acción que planeamos.
<b>F</b>		
Family Pot		Mano en la que todos los jugadores presentes han llegado al Flop.
Farol		Fingir mediante una apuesta que se tiene mano ganadora.
Fish		Jugador de juego débil y de escasa habilidad. Se supone que es el que perdera su dinero o sus puntos antes que los demás.
Float		Flotar. Pagar en posición para ver si más tarde se abre una posibilidad de farol.
Flop	<b>f</b>	Segunda calle de cada mano. En ella aparecen las primeras 3 cartas comunitarias. Hay ronda de apuestas.
Flop mojado		Segunda calle de la mano, con cartas comunitarias que permiten proyectos de color y/o escalera o manos ya completadas.
Flop seco		Segunda calle de la mano, con cartas comunitarias que no permiten proyectos de color y/o escalera o manos ya completadas.
Flush		Combinación de cartas que consiste en tener 5 cartas del mismo palo, no consecutivas.
Fold		Tirar las cartas. Abandonar la mano ante una apuesta.
Fold Equity		% de posibilidades de conseguir que los demás abandonen la mano si apostamos. Corresponde a un % del Bote que se ganaría gracias a conseguir así la mano.
Free card		Se dice de la carta comunitaria que se ve gratis, pasando de calle sin que haya habido apuestas en la calle previa.

<b>G</b>		
Gap		Hueco entre el número de una carta y otra. Una mano one-gapper es una mano tipo 7-5 de tréboles.
GTO		Game Theory Optimal. Es el juego teóricamente óptimo y, por lo tanto, imbatible. Aún no ha sido matemáticamente descifrado para el Texas no-limit.
Gutshot		Proyecto de escalera panzona, con solo una carta posible (multiplicada por los 4 palos) en la restante baraja para ser completado.
<b>H</b>		
Heads-up		Mano a mano. Cuando solo quedan dos jugadores en la mesa.
Hero		El protagonista de la mano cuando es relatada. En Kraakken es por defecto el jugador al que el casino online le ha entregado los datos de la mano jugada.
Hero Call		Cuando se paga una apuesta de forma heroica, normalmente en el river. Para ello debe ser un Call difícil con una mano muy débil.
Hijack, High jack	<b>hj</b>	Posición de la mesa anterior al Cutoff.
HUD		Heads Up Display. Proyección de datos sobre una pantalla o superficie reflectante. En Kraakken es la superposición de estadísticas sobre la mesa de juego de un casino online.
<b>I</b>		
ICM		Independent Chip Model. Sistema de cálculo matemático que asigna un valor más objetivo al stack de fichas que se tiene en un torneo en un determinado momento.
Implied Odds		Odds implícitas. Forma matemática de expresar unas probables ganancias extra por las apuestas de futuras calles.
In position	<b>ip</b>	Estar en una posición de la mesa que permite hablar como último en esa calle.
Iniciativa	<b>+in, -in</b>	Tener o no tener la iniciativa de la mano. La iniciativa de una mano se obtiene siendo el último jugador que ha subido en el preflop.
Isolate		Aislar. Acción de subir una apuesta hecha por otro jugador con el objetivo de echar a los demás jugadores y quedarse solo con él en el Postflop.
ITM		In The Money. Estar en premios en un torneo.
<b>K</b>		
Kicker		La segunda carta de mano, cuando se tiene una jugada que combina solo con la primera carta. Es muy importante porque desempata cuando dos jugadores tienen la misma combinación.
<b>L</b>		
LAG		Loose Aggressive. Jugador con rango de manos amplio y gran agresividad en el estilo de juego.
Late Position		Una de las posiciones más retrasadas en el turno de juego de una mano. Normalmente Botón, Cutoff y hijack, aunque depende de cuantos jugadores haya sentados.
Leak		Defecto en la estrategia de juego que provoca pérdida excesiva de fichas o puntos.
Limp	<b>L</b>	Jugada que consiste en entrar en una mano en preflop igualando la Ciega Grande.
Limper		Jugador que hace un Limp.
Limp-Raise	<b>LR</b>	Hacer un Limp para luego hacer un Raise ante una o más subidas.
Loose		Jugador que juega muchas manos. Estrategia de juego con un rango inicial de cartas muy amplio.
<b>M</b>		
Main Pot		Bote principal. Es la cantidad de fichas o puntos que se han acumulado en una mano y que se disputan todos los jugadores que aún no han Foldeado.
Maniac		Jugador que juega demasiadas manos y de forma muy agresiva.
Mapa de Rangos		Matriz que representa gráficamente todas las 169 posibles combinaciones de manos del Texas. Muy útil para visualizar fácilmente el Rango de manos de un jugador.

Metagame		Estrategia o estilo de juego medio de un determinado nivel de ciegas, variante de juego, país...
Middle position		Posición intermedia en el turno de una mano.
MTT		Torneo de múltiples mesas.
Muck		Foldear una mano sin enseñarla a pesar de estar activo en ella y tener derecho a disputar el bote.
Multiway		Mano que se están disputando varios jugadores en el Flop.
<b>N</b>		
Nit		Jugador de rango de manos muy compacto y predecible.
Nuts		Nueces. La jugada más alta posible en la mesa en ese momento.
<b>O</b>		
Odds		% de probabilidad de ganar una mano. En Poker, suelen expresarse con el sistema anglosajón (o sea 1:4 en vez de 20%).
OESD, Open ended		Proyecto de escalera abierto o de dos puntas. Valen 2 cartas de la restante baraja (multiplicadas por los 4 palos) para completarlo.
Offsuit		Cartas iniciales de palo diferente.
Open Raise		Entrar en una mano con un Raise (2B) o superior. En Kraakken no implica ser el primero en entrar en la mano.
Open Shove		Entrar en una mano con un All in. En Kraakken no implica ser el primero en entrar en la mano.
Out of position	<b>oop</b>	Estar fuera de posición durante el juego y, por lo tanto, hablar antes que los rivales.
Outs		Número de combinaciones carta-palo que completarían el proyecto o la jugada deseada.
Overbet		Apuesta de tamaño superior a lo que hay ya en el bote.
Overcard		Carta de mano que es de número superior a las que hay en la mesa.
Overpair		Pareja de mano que es de número superior a las cartas comunitarias.
<b>P</b>		
Pair		Pareja.
Passive	<b>p</b>	Acción pasiva o jugador pasivo. Todo lo que no sea subir una apuesta es una acción pasiva y un jugador pasivo es el que tiene una marcada predominancia a ese tipo de acciones.
PFR	<b>prR</b>	Preflop Raise. Acción de subir(subida de cualquier nivel) en el Preflop.
Pocket Pair		Pareja de mano en el preflop.
Polarizar, Polarizado.		Que, de todas las posibilidades, tiende solo a los dos extremos. Se utiliza tanto para especificar rangos de manos, como combinaciones de jugadas.
Postflop	<b>ps</b>	Perteneciente a cualquier calle posterior al Preflop.
Pot		Bote.
Pot committed		Que, dada la escasa cantidad de fichas o puntos remenentes en el Stack (en función del tamaño del bote y/o las ciegas), está abocado a seguir jugando de todas formas.
Pot Control		Estrategia de juego en una mano, basada en apostar cantidades pensadas para mantener el bote detro de un tamaño controladamente reducido.
Pot Odds		Cálculo de la ventaja económica que nos da el tamaño del bote para contraponer a la desventaja en probabilidades que tenemos por nuestro proyecto.
Preflop	<b>pr</b>	La primera calle o turno de apuestas de una mano.
Protection Bet		Apuesta de protección. Apostar para proteger nuestra mano ganadora pero débil o expuesta a proyectos.
Push		All in. - Acción de apostar el resto (todas las fichas o puntos que le quedan).

<b>Q</b>		
Quads		Poker. 4 cartas del mismo número.
<b>R</b>		
Rag		Carta comunitaria que probablemente no encaja con el rango de nadie.
Rainbow		Cartas del Flop de tres palos diferentes.
Raise	<b>R</b>	Subir la apuesta actual.
Rango		% de combinaciones de manos que el jugador puede estar jugando. Indica cuantas de las 169 combinaciones de cartas iniciales posibles, está jugando.
Regular		Jugador muy habitual en las mesas y que, probablemente, se gana la vida jugando al poker, al menos parcialmente.
Re-Raise		Subir una subida de apuesta.
River	<b>r</b>	Última calle, con ronda de apuestas.
Roca		Jugador de rango de manos muy corto. Juega pocas manos y solo muestra agresividad con buena jugada.
Rol		Raise Over Limper. Subir en el preflop a uno a más jugadores que han entrado en la mano con un Limp.
Royal Flush		Escalera real. Combinación de cinco cartas consecutivas (10, J, Q, K, A) que además son del mismo palo.
Runner runner		Proyecto que se ha materializado con la ayuda del Turn y del River.
<b>S</b>		
Satélite		Torneo cuya finalidad es la de dar como premio entradas a torneos más grandes. Torneo clasificatorio.
Second Barrel		Apuesta en el Turn, que sigue a una apuesta previa en el Flop.
Semibluff		Apuesta sin tener mano hecha, pero con alguna posibilidad de ligar una buena mano en la siguiente calle. Es un Farol en esta calle, pero podría ser una buena mano en la siguiente.
Set		Trío con una carta comunitaria y una pareja de mano.
Shark		Tiburón. Término que suele aplicarse a los jugadores más peligrosos y profesionales de la mesa.
Short Stack		Caja corta. Se aplica al jugador que está jugando con una caja de 20-30 Ciegas grandes o menos.
Shove		All in. - Acción de apostar el resto (todas las fichas o puntos que le quedan).
Showdown		Momento en el que se enseñan las cartas para ver quien ha ganado la mano.
Showdown Value		Valor de mano. Se aplica a la mano que no es muy buena, pero tiene posibilidades de ganar en el showdown ante manos débiles o faroles.
Side Pot		Bote fraccionado. Es el nombre de los botes secundarios que se crean cuando hay jugadores que están all in y no disputan el monto de esas apuestas extra.
Sit Out		Jugador temporalmente ausente de la mesa. En torneos se le siguen quitando las Ciegas y Antes cuando le corresponda.
Slowplay		Estrategia de juego que consiste en no apostar con mano muy buena para fingir debilidad.
Split Pot		Bote dividido. En caso de empate final entre dos o más jugadores, se divide el bote.
SPR		Stack to Pot Ratio. Fórmula matemática que calcula la relación entre el Stack del jugador y el tamaño del bote. Ayuda a determinar la conveniencia de seguir en una mano.
Squeeze	<b>Sqz</b>	Jugada que consite en hacer un 3B ante un openRaise y un coldCall. Es una jugada muy habitual en las situaciones de robo de Ciegas.
Stack		Cantidad de fichas o puntos del jugador.
Stack Efectivo		Es el Stack que realmente está en juego, independientemente del Stack real del momento. En un Heads-up equivale al Stack más pequeño de los dos.
Stat		Estadística. Son la base del Kraakken. Ayudan a identificar los patrones de juego de los adversarios.
Steal	<b>St</b>	Robar las Ciegas. Se considera como Steal una subida de segundo nivel (2B, oR, R1in) en el preflop, desde las posiciones Cutoff, Button y Small Blind.

Straight		Escalera. Combinación de cinco cartas consecutivas sin que sean todas del mismo palo.
Straight Flush		Escalera de Color. Combinación de cinco cartas consecutivas que además son del mismo palo.
Street		Calle. Ronda de apuesta de una mano. Las calles son: Preflop, Flop, Turn y River.
Suited		Del mismo palo.
<b>T</b>		
TAG		Tight Aggressive. Jugador con rango de manos reducido y gran agresividad en el estilo de juego.
Textura		Término que se refiere a las implicaciones tácticas de las cartas comunitarias y cómo afectan a las cartas de mano.
Tight		Cerrado. Jugador de rango de manos reducido.
Tilt		Estar un estado alterado que provoca un juego incoherente y fuera del estilo habitual del jugador. Se suele dar después de un Bad Beat.
Top Kicker		La segunda carta de mano más alta posible que acompaña a la otra carta que hace pareja.
Top Pair		La pareja más alta posible usando una de las cartas de la mesa.
Top Pair Top Kicker		Jugada que consiste en tener la pareja más alta posible (con una carta comunitaria) y el Kicker más alto posible (con la segunda carta de mano).
Tracker		Programa de seguimiento estadístico para el análisis posterior del juego y/o la superposición de HUDs en pantalla durante el juego.
Turn		Tercera calle del orden de juego en la que también hay ronda de apuestas. Está después del Flop y antes del River.
<b>U</b>		
Underdog		Tener menos probabilidades de éxito en una jugada, dadas las cartas que hay en ese momento. También se utiliza para definir las posibilidades de un jugador en general.
Underpair		Pareja de mano que es inferior a cualquiera que se pudiera formar con una carta comunitaria.
Unopened		Mano que aún no ha sido abierta por nadie con una apuesta o un Limp.
UTG	<b>ep</b>	Under The Gun. Posición de mesa que implica hablar primero en el Preflop y de los primeros en el Postflop.
<b>V</b>		
Value Bet		Apuesta por valor. Apuesta que se hace dando por hecho que se tiene la mano ganadora en ese momento (estadísticamente hablando)
Varianza		Diferencia entre la estadística teórica y la real. En términos más coloquiales, "suerte".
Villain		Villano, adversario. Son todos los jugadores que hay en la mano y que se enfrentan al Hero.