

# Вход в игру первым – если перед вами все игроки сбросились, то вы повышаете с этими и более сильными руками

	UTG	UTG1	UTG2	MP1	MP2	MP3	CO	BU	SB
ПАРЫ	99	99	88	77	66	55	44	33	22
ОДНОМАС	AJs	ATs	ATs	A9s	A8s	A5s	A2s	A2s	A2s
ТНЫЕ	KQs	KQs	KJs	KJs	KTs	K9s	K8s	K5s	K2s
				QJs	QTs	Q9s	Q9s	Q7s	Q4s
					JTs	J9s	J9s	J8s	J5s
						T9s	T9s	T8s	T6s
							98s	98s	96s
								87s	86s
									76s
PA3HOMA	AQo	AQo	AJo	AJo	ATo	A90	A70	A20	A20
СТНЫЕ			KQo	KQ0	KJo	KJo	KTo	K90	K60
						QJo	QTo	QTo	Q8o
							JTo	JT0	J8o
									T80
									980

**Пример:** Вы сидите в позиции MP2. У вас одномастные туз дама (AQs). В колонке MP2 для тузов вы найдете запись A8s, т.е. вам нужно повышать с рукой A8s и выше. Все худшие руки вам нужно сбрасывать. Вы повышаете.

#### 3-Веt после повышения с этих позиций включая защиту малого блайнда

	UTG	UTG1	UTG2	MP1	MP2	MP3	CO	BU
ПАРЫ	IJ	JJ	TT	99	88	77	66	55
ОДНОМАС ТНЫЕ	AKs	AKs	AQs	AQs	AJs	ATs	A5s	A2s
					KQs	KQs	KJs	K9s
								QJs
PA3HOMA CTHЫE	AKo	AKo	AKo	AQ0	AQ0	AJo	A90	A70
CINDIE							KQo	KJo

**Пример:** У вас туз дама одномастные (AQs). С позиции MP2 следует повышение. Запись AJs в колонке MP2 говорит о том, что вам нужно делать Збет с руками AJs и лучше.

#### Против 3-Веt вы повышаете с этими руками

4-BET AA, KK, QQ, AKs, AKo

### Коллировать/Повышать при повышении и колле перед вами

	Число коллеров				
	1	2	3+		
ПАРЫ	55/TT	22/JJ	22/QQ		
ОДНОМАСТНЫЕ КОНЕКТОРЫ (32s-JTs)	T9s/-	87s/-	65s/-		
ОДНОМАСТНЫЕ	-/AJs	ATs/AQs	ATs/AQs		
	KQs/-	KTs/-	KTs/-		
	QJs/-	QTs/-	QTs/-		
	-/-	J9s/-	J8s/-		
РАЗНОМАСТНЫЕ	-/AQo	-/AQo	-/AQo		

Пример: Перед вами повышение и колл, в любой последовательности. У вас JTs. Поскольку рейзер не считается, вы выбираете запись в колонке "1". Это "Т9s/". Вы должны коллировать..

Важно: вы должны убедиться, что рука, с которой вы повышаете, также указана в чарте "Збет против повышения".

#### Защита большого блайнда - коллировать/повышать

Повышение из	UTG	UTG1	UTG2	MP1	MP2	MP3	CO	BU	SB
ПАРЫ	66/JJ	66/JJ	22/JJ	22/TT	22/TT	22/99	22/77	22/55	22/44
ОДНОМАС	ATs/AKs	ATs/AKs	A8s/AQs	A5s/AQs	A5s/AJs	A2s/ATs	A2s/A9s	A2s/A7s	-/A2s
ТНЫЕ	KJs	KJs	KTs	KTs	KTs	K7s	K5s	K4s/KJs	K2s/K8s
	QJs	QJs	QJs	QTs	QTs	Q9s	Q6s	Q5s	Q4s/QJs
	JTs	JTs	JTs	J9s	J9s	J9s	J7s	J6s	J5s
	T9s	T9s	T9s	T9s	T8s	T8s	T8s	T7s	T5s
			98s	98s	97s	97s	97s	96s	95s
				87s	87s	86s	86s	86s	86s
					76s	76s	75s	75s	75s
						65s	65s	65s	64s
								54s	54s
РАЗНОМА	AJo/AKo	AJo/AKo	ATo/AKo	ATo/AQo	A9o/AQo	A7o/AJo	A5o/ATo	A20/A90	A2o/A5o
СТНЫЕ			KQo	KQo	KJo	KTo	K90	K7o/KQo	K4o/KTo
					QJo	QTo	QTo	Q90	Q60
						JTo	JTo	J90	J70
							T90	T8o	T8o
								980	970
									860
									760
									650

Пример: Вы в большом блайнде с разномастными королем дамой (КQо). Игрок с баттона повышает, все другие сбрасываются. Поскольку повышение с баттона, то вы смотрите в колонке "ВU". Запись в чарте - "К7о/КQo", что значит, что с рукой К7о и лучше вы должны коллировать, с КQo или лучше - повышать.

# Коллирование в малом блайнде без повышения на префлопе

	Число коллеров				
	1	2	3	4+	
Пары	Любая пара				
ОДНОМАСТНЫЕ КОНЕКТОРЫ (32s-JTs)	54s	Все одно	мастные	Все руки	
ОДНОМАСТНЫЕ	A2s				
	K6s				
	Q7s	Все одно	Все руки		
	J8s				
	T8s				
РАЗНОМАСТНЫЕ КОННЕКТОРЫ (320-JTo)	T90	650	320	Все руки	
РАЗНОМАСТНЫЕ	A60	A20	A20		
	K8o	K60	K20		
	Q90	Q7o	Q2o	Все руки	
	J80	J70	J2o		
	÷	T8o	T70		

**Пример:** Вы в малом блайнде с 76s, перед вами один коллер. Вы также должны коллировать, т.к. в чарте есть запись "54s", что значит 54s или лучшие конекторы.

# Действия против коллеров перед вами – Коллировать/Повышать

	Число коллеров				
	1	2	3+		
Пары	-/66	55/99	22/JJ		
ОДНОМАСТНЫЕ КОНЕКТОРЫ (32s-JTs)	JTs/-	98s/-	32s/-		
ОДНОМАСТНЫЕ	-/A5s	A5s/ATs	A2s/ATs		
	-/KTs	KTs/KJs	K2s/KQs		
	QTs/QJs	QTs/-	Q8s/-		
<b>РАЗНОМАСТНЫЕ КОННЕКТОРЫ</b> (320-JTo)	-	JTo/-	T9o/-		
РАЗНОМАСТНЫЕ	-/A8o	-/ATo	-/ATo		
	-/KJo	KTo/KQo	KTo/KQo		
	-	QTo/-	QTo/-		

**Пример:** У вас КЈо, перед вами 2 коллера. Вам следует лишь коллировать, поскольку запись "КТо/КQо" значит, что вы с КТо и КЈо должны только коллировать, и лишь с КQо и лучше - повышать.

**Важно:** Руки, с которыми повышают, должны быть также перечислены в чарте входа в игру первым. В противном случае их нужно сбрасывать.