

**Эд
Миллер**

**Дэвид
Склански**

**Мейсон
Мальмут**

ИГРА В ХОЛДЕМ НА НИЗКИХ ЛИМИТАХ

Выигрывай много, играя, как эксперт



**Подробное руководство по обыгрыванию оппонентов
в лузовых играх, а также игроков-любителей**

Игра в Холдем на низких лимитах

Выигрывай много, играя, как эксперт

**Авторы: Эд Миллер (Ed Miller),
Дэвид Склански (David Sklansky),
Мейсон Мальмут (Mason Malmuth)**



Продукция Two plus Two Publishing
Первое издание
Второй тираж Январь 2005

Содержание

Эд Миллер	8
Дэвид Склански	9
Мейсон Мальмут	11
Почему эта книга ... Дэвид Склански	13
Введение	16
Как пользоваться этой книгой	18
Часть первая: Теория игр	20
Предисловие	21
Откуда берутся деньги	22
Фундаментальные основы теории игр	25
Ожидаемая прибыль	25
Принятие решений в азартных играх	27
Принятие решений в покере	28
Заключение	29
Специфические термины покера	31
Шансы на банк (Pot odds)	32
Потенциальные шансы (Implied Odds)	34
Обратные потенциальные шансы (Reverse Implied Odds)	36
Ценность банка (Pot Equity)	38
Определение размера банка (Counting the Pot)	39
Случайные и независимые события	41
Послесловие к разделу «Теория игр»	43
Часть вторая: Игра на префлопе	44
Предисловие	45
Теория игры на префлопе	46
Тайтовая игра – правильная игра	46
Плохие руки и потерянные деньги	48
Три типа рук	49
Руки старшей пары	49
Спекулятивные руки	50
Мощные руки	51
Сила доминирования	52
Значение позиции	52
Свойства непарных рук	53
Важность одномастных карт	55
Уход от дорогостоящих ошибок	56
Розыгрыш слабых рук без позиции	56
Холодный колл со средними руками	57
Заключение	59
Категории рук на префлопе	60
Карманные пары	60
Монстры (AA и KK)	60
Большие пары (QQ , JJ и TT)	60
Средние пары (99 , 88 и 77)	60

Мелкие пары (66–22)	61
Одномастные карты	62
Большой одномастный Бродвей (AKs–ATs, KQs, и KJs)	62
Малый одномастный Бродвей (QJs, KTs, QTs, и JTs)	62
Одномастные тузы (A9s–A2s)	63
Одномастные короли (K9s–K2s)	64
Одномастные связки (T9s–54s, J9s–64s, Q9s–96s, Q8s и J7s)	64
Мусорные одномастные руки (любая одномастная рука, не упомянутая в предыдущих группах)	65
Разномастные карты	66
Большой разномастный Бродвей (AK, AQ, AJ и KQ)	66
Малый разномастный Бродвей (AT, KJ, QJ, KT, QT и JT)	66
Мусорные разномастные руки (любая разномастная рука, не упомянутая ранее)	67
Заключение	67
Рекомендации по игре на префлопе	68
Тайтовый стол (Флоп смотрят в среднем 3–5 игроков)	71
Лузовый стол (флоп смотрят в среднем 6–8 игроков)	72
Несколько коротких замечаний к рекомендациям	73
Заключение	78
Послесловие к разделу «Игра на префлопе»	80
Часть третья: Игра после флопа	81
Предисловие	82
Подсчет аутов	83
Неполные ауты (Partial Outs)	84
Обратный прикуп (Backdoor Draws)	85
Обратный перекуп (Redraws)	87
Относительная позиция	88
Заключение	88
Обнаружение скрытых аутов	90
Упражнения со скрытыми аутами	91
Заключение	93
Оценка флопа: готовые руки	94
Старшая пара и оверпара	95
Не перекупные руки	95
Прикупные и обратно прикупные руки	97
Пары, которые меньше старшей пары	99
Две пары	102
Сет	103
Трипс	103
Заключение	104
Оценка флопа: прикупные руки	106
Прикупной флеш	107
Прикупной стрит	110
Большие прикупные руки	113

Закключение	115
Большой банк против маленького банка	116
Оценка размера банка	116
Особенности игры при маленьких банках	117
Особенности игры при больших банках	118
Агрессивная игра с пограничными руками	118
Продолжение игры с мертвыми прикупными руками	119
Закключение	121
Защита вашей руки	122
Ошибочный колл	124
Защита прикупных рук и покупка аутов	125
Когда рейз не защищает вашу руку	127
Когда на флопе первый игрок слева от вас делает бет	128
Когда банк очень большой	129
Закключение	131
Делаем рейз, для получения бесплатной карты	132
Когда проводить прием по получению бесплатной карты	133
Чтение рук и получение бесплатной карты	135
Исключения при проведении приема по получению бесплатной карты	137
Дешевое вскрытие	138
Закключение	141
Замедленная игра (Slowplaying)	142
Закключение	143
Руки с двумя оверпарами	145
Закключение	148
Послесловие к разделу «Игра после флопа»	149
Часть четвертая: Игра на ривере	150
Предисловие	151
Делаем бет на ривере для увеличения размера банка	152
Делаем бет для увеличения размера банка, когда приходит опасная карта	155
Закключение	157
Игра на ривере при большом банке	159
Закключение	161
Поход за оверколлами	162
Две типичные ситуации для колла	164
Закключение	165
Когда вы не хотите оверколлов	166
Закключение	169
Послесловие к разделу «Игра на ривере»	171
Часть пятая: Разные темы	172
Предисловие	173
Розыгрыш оверкарт	174
Оценка оверкарт	174
Оверкарты предпочитают нескоординированный стол	175

Обратный прикуп усиливает оверкарты	176
Оверкарты предпочитают мало противников	176
Делаем на флопе бет	177
Делаем на флопе колл или рейз	180
Игра на терне	182
Заключение	183
Формирование на префлопе больших банков	185
Туз–король не только прикупная рука	186
Заключение	187
Делаем на флопе «лузовый» колл	188
Интерпретация телодвижений	190
Слабая атака	190
Осторожная интерпретация телодвижений при больших банках	191
Заключение	192
Имидж	194
Послесловие к разделу «Разные темы»	197
Часть шестая: Контрольные вопросы по игре	198
Предисловие	199
Контрольные вопросы: Игра на префлопе	200
Контрольные вопросы: Игра на флопе	206
Контрольные вопросы: Игра на терне	220
Контрольные вопросы: Игра на ривере	230
Послесловие к разделу «Контрольные вопросы по игре»	238
Часть седьмая: Вопросы и ответы	239
Предисловие	240
Игра на префлопе	241
Категории рук на префлопе	244
Рекомендации по игре на префлопе	246
Большой банк против маленького банка	248
Защита вашей руки	250
Делаем рейз, для получения бесплатной карты	252
Руки с двумя оверпарами	253
Делаем бет на ривере для увеличения размера банка	254
Игра на ривере при большом банке	256
Поход за оверколлами	257
Когда вы не хотите оверколлов	258
Розыгрыш оверкарт	259
Формирование на префлопе больших банков	261
Делаем на флопе «лузовый» колл	262
Послесловие к разделу «Вопросы и ответы»	263
Заключение	264
Словарь – Глоссарий	265



Эд Миллер



Дэвид Склански



Мейсон Мальмут

Для сегодняшнего поколения игроков в покер Техасский Холдем является всего лишь игрой. Каждый день десятки тысяч партий в Холдем на низких лимитах играют по всему миру дома, в игровых комнатах и в Интернете. Эти игры могут приносить вам хорошую прибыль, если вы хорошо играете. Но большинство игроков играет слабо и как следствие, оставляют свои деньги за игровыми столами.

Книга **«Игра в Холдем на низких лимитах: выигрывай много, играя как эксперт»** подробно объясняет все, что необходимо знать для того, чтобы выигрывать в таких играх. В отличие от большинства книг об игре на низких лимитах, эта книга научит вас агрессивному и атакующему стилю, в котором играют все профессиональные игроки. К тому же, в этой книге не просто рассказывается о том, как вам играть агрессивно, ну и показывается, как принимать профессиональные решения на многочисленных и детально разобранных примерах.

«Игра в Холдем на низких лимитах» научит вас думать так, как думают профессиональные игроки. В книгу включены следующие темы: потенциальные шансы, ценность банка, спекулятивные руки, позиция, значимость одномастных рук, классификация рук, подсчет аутов, оценка флопа, большие банки против маленьких банков, защита рук, как собрать максимум денег на ривере и розыгрыш оверкарт. В дополнение, после изучения выигрышных идей, вы сможете проверить свои навыки на более чем пятидесяти контрольных руках, которые познакомят вас с общими и специфическими решениями при игре в Холдем. Выберите свое решение, а затем сравните его с рассуждениями авторов и их игрой.

В книге представлены самые современные идеи, изложенные простым и понятным языком. Это самое полное и подробное общедоступное обсуждение специфики игры в Холдем на низких лимитах. Ваши противники прочитают эту книгу, надеемся, что вы тоже.

Посвящается
Раймонду и Мими Миллер

Эд Миллер

Эд Миллер вырос в Новом Орлеане, штат Луизиана. Он получил степень бакалавра по физике, и вторую по информатике и электротехнике в Массачусетском Технологическом Институте в 2000 году. После года преподавания он переехал в Редмонд, штат вашингтон и устроился на работу разработчиком программного обеспечения в Микрософт.

В ноябре 2001 он увлекся новым хобби и внес пару сотен долларов для игры в Холдем в Интернете на лимитах **\$1-\$2** и **\$2-\$4**. После того, как он проиграл свой первый стек, он решил улучшить свои знания о покере и начал изучать книги и статьи на сайте **Two Plus Two Publishing LLC**.

Он участвовал в обсуждениях на форумах сайта www.twoplustwo.com и через несколько месяцев с лихвой вернул свой проигрыш, играя на лимитах **\$4-\$8** в местной игровой комнате.

К январю 2003 он перешел на лимиты **\$10-\$20** и **\$20-\$40**, а в марте ушел с работы, сделав покер своей основной работой. К тому времени он уже сменил на форумах свою роль начинающего игрока, ищущего совета эксперта, на роль опытного игрока, дающего советы. После более чем шести месяцев успешной игры в окрестностях Сиэтла, он перебрался в Лас-Вегас, где и проживает в настоящее время. В 2003 году Доктор Алан Шонмейкер (Alan Schoonmaker), автор «**Психология покера**», познакомил Эда с Дэвидом Склански и Мейсоном Мальмутом. Результатом этого партнерства стало рождение данной книги.

Сегодня Эд обычно играет на лимитах от **\$10-\$20** и до **\$30-\$60**. Но иногда может позволить себе покататься по окрестностям Лас-Вегаса и поиграть на лимитах **\$2-\$4** и **\$6-\$12**.

Дэвид Склански

На сегодняшний день, Дэвид Склански автор номер один, пишущий книги о покере.

Кроме девяти книг о покере, Дэвид снял два видеофильма и издал большое количество статей об игре. Его семинары-экспромты по покеру всегда получают восторженный прием, включая семинары, читаемые им в Тадж Махал (Атлантик Сити) и на Чемпионате Мира по Покеру в Лас Вегасе.

Позже Дэвид организовал консультационную работу для казино, игорных сайтов в Интернете и компаний, производящих игровые устройства. Он недавно изобрел новую игру **Poker Challenge**, которая скоро появится в казино.

Свое положение в игорном сообществе Дэвид описывает тремя вещами:

1. Фактом является то, что он излагает свои идеи настолько просто, насколько это возможно (иногда в соавторстве с Мейсоном Мальмутом), несмотря на то, что эти идеи часто содержат глубокие, тонкие и не всегда очевидные понятия.
2. Фактом является то, что вещи, о которых он говорит и пишет верны.
3. Фактом является то, что в настоящее время большая часть его дохода складывается из доходов от азартных игр (обычно покер, но иногда блэкджек, ставки на спорт, лошадей, видеоигры, продвижение казино или турниров в казино).

Поэтому те, кто полагается на советы Дэвида, знают, что он сам ими пользуется.

Другие книги Дэвида Склански

Холдем Покер (Hold'em Poker)

Теория Покера (The Theory of Poker)

*Получение ставки с положительной ожидаемой прибылью
(Getting The Best of It)*

Склански о Покере (Sklansky on Poker)

Покер, игры и жизнь (Poker, Gaming, and Life)

Склански рассказывает о Блэкджеке (Sklansky Talks Blackjack)

*Турнирный Покер для опытных игроков
(Tournament Poker for Advanced Players)*

*Азартная игра и жизнь (Gambling for a Living)
В соавторстве с Мейсоном Мальмутом*

*Холдем Покер для опытных игроков
(Hold'em Poker for Advanced Players). В соавторстве с Мейсоном*

Мальмутом

Семи-карточный Стад Покер для опытных игроков

(Seven-Card Stud for Advanced Players)

В соавторстве с Мейсеном Мальмутом и Рэем Зии.

Мейсон Мальмут

Мейсон Мальмут родился и вырос в Корал Гейблс (Coral Gables), штат Флорида. В 1973 году он получил степень бакалавра наук по математике Технического Университета Вирджинии, а в 1975 закончил докторскую программу. Работая в Бюро по Переписи (United States Census Bureau) в 1979 году, добираясь до нового места назначения в Калифорнии, он остановился переночевать в Лас-Вегасе. Там он был мгновенно очарован азартными играми, которые стали его главным хобби.

По прибытии в Калифорнию он обнаружил, что покер является легальной игрой. Он начал играть в некоторых общественных игровых комнатах, а также иногда выезжать в Лас-Вегас, где играл в покер и блэкджек. В 1981 году он перешел на работу математиком в Northrop Corporation и переехал в Лос Анджелес. Там он смог удовлетворить свой интерес к покеру в больших игровых комнатах Gardena, Bell Gardens и Commerce.

В 1983 году в журнале Gambling Times выходит его первая статья **«Доминирование карт, основное оружие в Блэкджеке»**. В 1987 году он оставил работу в Northrop Corporation для того, чтобы начать карьеру профессионального игрока и автора книг и статей об азартных играх. Он опубликовал более 500 статей в различных журналах и является автором и соавтором 14 книг. В одной из них, **«Теория азартных игр и другие темы» (Gambling Theory and Other Topics)**, он пытается продемонстрировать, почему только малое количество людей являются очень успешными игроками. В этой книге он знакомит читателя с концепцией **«неоднородные смешанные стратегии»** (non-self weighting strategies) и объясняет, почему успешная игра является фактически балансом между удачей и мастерством. Другие книги, где он выступает соавтором это **«Холдем Покер для опытных игроков»** (написана совместно с Дэвидом Склански) и **«Семи-карточный Стад Покер для опытных игроков»** (написана совместно с Дэвидом Склански и Рэем Зии). Все книги серии «для опытных игроков» считаются основополагающими работами по этим играм.

Его компания **«Two Plus Two Publishing»** продала более **800.000** экземпляров книг и сейчас насчитывает **28** изданных книг. Эти книги признаны лучшими в своей тематике и детально изучены теми людьми, которые относятся к азартной игре серьезно.

Другие книги Мейсона Мальмута

Теория азартных игр и другие темы
(*Gambling Theory and Other Topics*)

Эссе о покере (*Poker Essays*)

Эссе о покере. Том 2 (*Poker Essays. Volume II*)

Эссе о покере. Том 3 (*Poker Essays. Volume III*)

Эссе о Блэкджеке (*Blackjack Essays*)

Выигрышные концепции в Прикупном покере и Лоуболле
(*Winning Concepts in Draw and Lowball*)

Азартная игра и жизнь (*Gambling for a Living*)
В соавторстве с Дэвидом Склански

Холдем Покер для опытных игроков
(*Hold'em Poker for Advanced Players*) В соавторстве с Дэвидом Склански

Семи-карточный Стад Покер для опытных игроков
(*Seven-Card Stud for Advanced Players*)
В соавторстве с Дэвидом Склански и Рэем Зии

Брошюры Мейсона Мальмута

Теория игры в кости (*Fundamentals of Craps*)
В соавторстве с Ленни Лумисом

Теория игры в покер (*Fundamentals of Poker*)
В соавторстве с Ленни Лумисом

Теория игры в «21» (*Fundamentals of «21»*)
В соавторстве с Ленни Лумисом

Теория игры в видеопокер (*Loomis Fundamentals of Video Poker*)
В соавторстве с Ленни Лумисом

Почему эта книга...

Дэвид Склански

Вы думаете легко написать хорошую книгу об игре в Холдем на низких лимитах? Ничего подобного. Если противники, с которыми вы сталкиваетесь в таких играх, имеют очень низкий уровень мастерства, то это вовсе не значит, что объяснение того, как их побеждать, может быть написано на таком же низком уровне.

К тому же, основные концепции, необходимые для победы над такими игроками, существенно отличаются от тех, которые необходимы для победы над опытными игроками в играх на большие ставки. Проблема еще и в том, что самые великие игроки имеют мало опыта в таких играх. Даже те, кто занимается теорией покера, имеют проблемы при написании хорошей книги об игре в Холдем на низких лимитах, из-за отсутствия практического опыта игры на этих лимитах. Они знают основы, но не знают, как их эффективно применить на практике.

Это основные причины, по которым никто (по крайней мере, до настоящего времени) не написал превосходную книгу об игре в Холдем на низких лимитах.

Для того чтобы проделать такую работу, вы должны быть хорошим рассказчиком, иметь опыт в таких играх и быть превосходным игроком в покер. При этом одного умения играть на этих лимитах в плюс, не достаточно. Любой, кто хорошо играет на низких лимитах и не может играть на средних и высоких лимитах, наверняка имеет запутанное представление об основах игр в покер. Следовательно, такая путаница обязательно отразится в любой статье, написанной таким человеком об игре на низких лимитах. Можно сделать вывод, что любая книга об игре в покер на низких лимитах будет содержать ошибки, если она будет написана человеком, который не выигрывает на более высоких лимитах.

Как я отметил ранее, большинство опытных игроков в покер либо имеют очень маленький опыт игры на низких лимитах, либо не имеют его вообще. По различным причинам, многие не начинали свое восхождение к славе с низких лимитов (Мейсон Мальмут и я два таких примера). Большинство великих игроков в покер имеют проблемы с тем, чтобы связать объяснить, каким образом они прибыльно играют на высоких лимитах. По этой же причине они не смогут объяснить, как играть на низких лимитах, к тому же если они в них даже не играли.

Мейсон и я действительно знаем, как объяснить, как и почему мы побеждаем, в игре с лузовыми игроками, с которыми мы иногда сталкивались, играя на высоких лимитах. Об этом есть целая глава в нашей книге **«Холдем покер для опытных игроков»**. Но термин «лузовый» не является синонимом термина «плохой».¹ Игры с большим количеством противников, играющих ужасно на лимитах выше **\$5-\$10**

¹ Лузовые игроки, играющие на высоких лимитах, зачастую играют удивительно хорошо на поздних кругах торговли.

почти не встречаются и мы редко их видели.

Фактически, мы поставили перед собой задачу написать эту книгу не так, как мы обычно писали. Раньше мы считали важным быстрее научить наших читателей играть прибыльно в Холдем на высоких лимитах. Мы хотели, чтобы они либо вообще пропускали игры на низких лимитах, либо, поиграв на них немного и получив прибыль, переходили на более дорогие лимиты.

Было две главных причины, по которым мы избегали обучать игре на низких лимитах. Первая причина это рейк и предполагаемые чаевые, делающие такие игры, вопреки ожиданиям, более жесткими, несмотря на слабость противников. Второй причиной являлось, то, что мы не хотели преподавать «плохие привычки».

Методы, которыми зарабатывается самая высокая прибыль на низких лимитах, не работают на лимитах выше. Еще более верно и обратное утверждение. Таким образом, мы даже не хотели об этом упоминать. Мы хотели, чтобы наши читатели играли и выигрывали на лимитах от **\$10-\$20** и выше. Что они конечно и делают. Это причина, по которой наши книги настолько популярны.

Так что же произошло, что заставило нас пересмотреть свои взгляды? Просто покер пришел на телевидение и в интернет. Так как любой, читающий эту книгу, прекрасно понимает, о чем я говорю, то я не буду останавливаться на подробном объяснении этого вопроса. Все что необходимо сказать, так это то, что информационный взрыв в покере сделал игры на низких лимитах более жизнеспособным способом зарабатывать хорошие деньги. Интернет дает вам возможность играть больше рук в час, потому что вы можете одновременно играть две или три игры. Вы можете играть в пять раз больше рук, чем при игре в живую. Плюс, вы не должны давать чаевые. Сделать сейчас около **\$50,000** в год, играя на лимитах **\$3-\$6**, не так уж и сложно. Что касается игровых комнат «клинкера и мертеля», то сейчас в них играет гораздо больше плохих игроков, чем когда-либо прежде. К тому же, плохие игроки теперь появляются и на более высоких лимитах. К примеру, на лимитах **\$6-\$12** и **\$10-\$20** они не такие уж и редкие гости. Это еще одна причина, по которой мы больше не можем обходить молчанием эту тему.

Единственная проблема заключается в том, что и Мейсон, и я имеем небольшой опыт игры на столах, полностью заполненных плохими игроками. Но это не большая проблема. Только на одном чисто теоретическом понимании игры мы бы могли объяснить особенности игры и приемы, чтобы играть на этих лимитах намного лучше, чем многие авторы, которые к настоящему времени пробовали выполнить эту задачу. Но, не имея полной информации о том, как люди играют на этих лимитах, мы бы, не смогли полноценно передать атмосферу этих игр.

Это как раз та область, где еще один наш соавтор Эд Миллер, чувствует себя как рыба в воде. Эд Миллер является человеком, который не только играет в покер на уровне эксперта на лимитах **\$15-\$30** и **\$30-\$60**. Он еще и очень быстро повысил свой уровень, собирая свой

банкролл именно на низких лимитах (**\$2-\$4** и **\$3-\$6**). Он также прекрасный писатель и замечательный парень. Выпускник Массачусетского Технологического Института. И главный автор нашего сайта www.twoplustwo.com. Если вы решите изучить, как лучше всего обыгрывать плохих игроков, которых вы встретите на низких лимитах, то такое обучение надо начинать именно с этой книги, и вы можете даже не сомневаться в нашем соавторе.

Введение

Эта книга не для новичков. Мы не будем объяснять вам правила Техасского Холдема, показывать, как читать карты на столе или учить вас идентифицировать натсовые комбинации карт.² Мы не обсуждаем, как выбирать стол, не рассказываем, как собрать большой банкролл, и не учим этикету за столом.

Эта книга также не является и стратегией для новичков. Мы специально не подчеркиваем важность тайтовой игры на префлопе. Мы не напоминаем вам о необходимости избегать неприятностей или не предупреждаем об опасности бесцельного постоянного уравнивания ставок слабыми руками.

Мы не говорим об этих вещах не, потому что они не важны, а потому что предполагаем, что вы уже знаете о них. Уже написано много книг, обучающих основным принципам выигрышных стратегий при игре в холдем на низких лимитах. Они подчеркивают необходимость начинать игру только с лучшими руками и продолжать торговлю после флопа только с сильными руками. Они обращают и фиксируют внимание новичков на самых дорогих ошибках: естественное желание играть много рук и очень частое желание проверить руку противника.

Эти книги для новичков в основном делают хорошую работу для старта новоиспеченных студентов на пути к победам. Они закрепляют понимание больших ошибок и большинство игроков, читающих эти книги, будут совершенствоваться и переходить из разряда постоянно проигрывающих в разряд безубыточных и даже немного прибыльных игроков, если будут играть только в простых играх.

Эта книга начинается там, где заканчиваются книги для новичков. Наша цель научить вас как из хорошего игрока сделать себя экспертом, из скромного победителя – чемпионом. Мы хотим научить вас выжимать из противников все до последнего пенни.

Чтобы помочь вам сделать это, мы вводим некоторые новые термины и понятия, которые вы вероятно никогда ранее не рассматривали. Фактически, некоторые из них еще никогда не публиковались.

Книги для новичков обычно защищают стиль, который мы бы охарактеризовали как тайтовый, осторожный, оборонительный. В них обсуждается важность предупреждения и ухода от дорогих ловушек. Они убеждают вас воздерживаться от потенциально прибыльных ситуаций, если попытка использовать их может поставить вас в сомнительное положение. Их приоритет научить вас защищать себя.

Мы защищаем тайтовый, но агрессивный и атакующий стиль. Мы сосредотачиваемся на атаке противников, имеющих слабые руки больше, чем на защите собственных слабых рук. Конечно, любой атакующий план должен быть подкреплён солидной защитой, и уроки,

² Обо всем этом вы можете прочитать в книге Дэвида Склански «Холдем покер»

выученные в книгах для новичков все также ценны. Но, если вы можете победить, играя оборонительно, и если вы хотите быть лучшим, то вы должны атаковать!

Даже притом, что эта книга не для новичков, начинающий игрок может начать с нее. Мы описываем важные фундаментальные идеи (тайтовая игра на префлопе, расчет шансов, обсуждаем, когда пасовать с безнадёжной рукой и т.д.). Просто новичок должен будет изучить эту книгу более тщательно, чем кто-то играющий достаточно хорошо, чтобы достичь подобных результатов.

Кроме того, несмотря на название «**Игра в холде на низких лимитах**», идеи, изложенные в этой книге, ценны при игре на любых лимитах. Мы научим вас, как выигрывать максимум денег в любых играх с игроками, играющими много рук и увлекающихся торговлей с ними. Игры, подобные играм на низких лимитах стали обычным явлением на средних лимитах и уже встречаются даже на высоких лимитах. Мы действительно, иногда обсуждаем понятия, присущие исключительно низким лимитам, типа влияния рейка, но только не все учитывают советы по специфике этого лимита. Некоторые игроки, даже профессионалы средних лимитов, могут прочитать эту книгу без изучения многих ценных уроков.

Популярность Холдема сейчас растет, привлекая волнами новых игроков, большинство из которых играют слабо. Эти новые игроки сделали большинство игр намного более лузовыми и намного более прибыльными, чем когда-либо раньше.

Несмотря на то, что выигрышная стратегия, разработанная для тайтовых, трудных игр прошлого будет продолжать приносить прибыль и в новых условиях, она уже не будет давать максимальную прибыль. Чтобы исправить эту ситуацию, вы должны приспособить свою стратегию к новым условиям, а особенно использовать ошибки, совершаемые вашими лузовыми противниками. Мы написали эту книгу для того, чтобы научить вас делать это.

Авторы также хотят поблагодарить доктора Алана Шонмейкера за помощь в редактировании этой рукописи. Благодаря доктору Алану наши слова, идеи и теории выражены ясно, кратко и должны быть понятны всем.

Кроме того, мы должны поблагодарить Дейва Кларка, Джефа Галиана, и доктора Мими Миллера за их вклад и понимание. Мы благодарим Криса Эванса и Гэри Олстатта из **Creel Printing** за дизайн обложки и другие иллюстрации для этой книги, также мы благодарим весь персонал **Creel Printing**, помогавшем нам в этом проекте. Мы благодарим Кэтрин из **Portraits Today** за фотографии. Мы также хотим поблагодарить всех участников форума www.twoplustwo.com за их комментарии, участие в дебатах и поддержку.

Как пользоваться этой книгой

Так как многие теории, которые вы встретите в этой книге, могут оказаться трудными для понимания при первом прочтении, мы рекомендуем сначала прочитать книгу целиком, перед тем как возвращаться к прочтению отдельных глав. Вы можете обнаружить, что тема раскрытая позже может помочь вам понять информацию, прочитанную ранее. Чтение книги целиком поможет вам охватить «всю картину сразу» и позволит увидеть целостность нашей стратегии.

Как только вы почувствуете, что представленный материал усвоен хорошо, идите в раздел «Контрольные вопросы». Понимать множество абстрактных теорий и знать, когда какую из них применить это очень разные вещи. Мы разработали контрольные вопросы для того, чтобы проверить вашу способность применять соответствующие теории в стандартных и важных ситуациях. Многие сочтут этот раздел самым ценным для себя.

Игра, которую мы рассматриваем, является лимитным холдемом (если не указано иначе). В ней присутствуют два блайнда, оба слева от дилера. Первый (малый) блайнд стоит половину или одну треть второго (большого) блайнда. Размер всех ставок на префлопе и флопе равен размеру большого блайнда. А размер всех ставок на четвертой и пятой улице (называемых еще, как «терн» и «ривер») равен удвоенному размеру большого блайнда. Например, для лимита **\$4–\$8**, малый блайнд равен **\$2**, большой блайнд равен **\$4**, ставки на префлопе и флопе равны **\$4**, а ставки на терне и ривере равны **\$8**. Для игр с другой структурой (пот лимит и т.д.) некоторые идеи и теории не подходят, поэтому вам нужно будет внести в них изменения.

В важных местах книги и в примерах рук мы в круглых скобках указываем размер банка. На префлопе и флопе мы указываем его в малых ставках (**МС**), на терне и ривере в больших ставках (**БС**). Так как структура рейка в разных играх значительно меняется, то мы сообщаем размер банка, перед тем как рейк будет взят. Когда мы переходим с малых ставок на большие, то мы округляем значения в сторону меньшей ближайшей половины. Если размер банка после окончания торгов на флопе равен **9.5 МС**, то размер банка на терне будет равен **4.5 БС**, а не **4.75 БС**. При желании, вы можете эту потерю при округлении списать на эффект от рейка.

Обращаем ваше внимание на систему представления стартовых рук (особенно в главе о префлопе).

1. **KK** обозначает любую карманную пару королей.
2. Например, **K♥K♦** или **K♠K♣**
3. **A8s** (с маленькой английской буквой «s»), обозначает любую комбинацию одномастного туза и восьмерки. Например, **A♠8♠** или **A♦8♦**.
4. **KJ** обозначает любую комбинацию короля и валета разных мастей,

например, **K♣J♦** или **K♥J♠**

5. Буква «Т» обозначает карту десятка (от английского ten).

Также иногда мы используем термин «**туз пустышка**». Этот термин обозначает любую руку, содержащую туза и любую мелкую карту типа тройки или шестерки.

Мы думаем, что некоторые люди сравнят советы, данные в этой книге с советами, которые мы давали в книге «**Холдем покер для опытных игроков**». Некоторые ситуации мы рекомендуем рассматривать из обеих книг. Эта рекомендация ни в коей мере не отрицает предыдущий совет и не противоречит ему. В книге «**Холдем покер для опытных игроков**» мы предполагаем, что ваши противники играют достаточно хорошо. В этой книге, мы предполагаем, что большинство ваших противников играют определенно плохо, так как играют много рук и увлекаются торговлей себе в убыток. Различные условия задачи могут привести вас к двум различным выводам в ситуациях, которые кажутся почти идентичными! Таким образом, если вы находите два противоречащих друг другу совета, то анализируйте поведение противников, для того, чтобы найти правильное решение.

Еще мы думаем, что некоторые читатели будут в большой степени концентрировать свое внимание на главе, посвященной стратегии игры на префлопе, особенно на двух таблицах, предложенных нами. Безусловно, найдутся и такие, кто сравнит наши рекомендации с рекомендациями из других книг, и будет пытаться решить какие рекомендации лучше. Мы не рекомендуем вам этого делать. Вы просто потратите время. До тех пор пока игра идет очень тайтово и противники не отвечают на рейзы с разномастными руками, просто нет смысла выбирать между одним набором правил и другим. Понимание теории игры после флопа может существенно увеличить вашу прибыль. Прочитайте быстро материал по префлопу и сосредоточьтесь на том, что является более важным.

Часть первая

Теория игр

Теория игр

Предисловие

Общеизвестно, что игра в холдем на низких лимитах, как правило, лузовая. Некоторые люди думают, что они слишком лузовые: «Никто не пасует. Это превращает игру в лотерею. Это похоже на бинго». Это означает, что ультра лузовая игра ваших противников может каким-то образом препятствовать вам, получать прибыль на длинной дистанции, как например, при игре в кости или бинго.

Такое утверждение, конечно же, абсурдно. Лузовые игры на низких лимитах являются потенциально наиболее прибыльными и доступными (в оценке выигранных ставок в час). Мастерство настолько важный фактор на низких лимитах, впрочем, как и на высоких. Люди, сравнивающие эти игры с игрой в кости, проигрывают не потому, что в них нельзя выиграть, а потому что они совершают много ошибок.

Часть их проблемы заключается в том, что они не рассматривают покер, как игру на деньги. Они видят успех в выигрыше раздачи, а не в сумме выигранных денег. Проигрыш с карманными тузами они воспринимают как банкротство, даже если они играли теоретически правильно. Если вы хотите стать успешным игроком в холдем, избегайте придерживаться такой точки зрения.³

Вместо этого, воспринимайте покер тем, чем он есть на самом деле игрой на деньги. Владельцы казино не расстраиваются, когда клиент выигрывает руку в блэкджеке или партию в кости, или выигрывает джек-пот у однорукого бандита. Они знают, что пока они продолжают торговать фишками, прибыль неизбежна. Они установили правило для каждой игры, которое дает им преимущество. Пока люди продолжают играть, владельцы казино будут, в конечном счете, выигрывать в соответствии с нормой, соответствующей этому преимуществу.

В холдеме на низких лимитах используется тот же принцип. Это игра на деньги. Если вы хороший игрок, то не имеет значения, что вы проиграли один большой банк сегодня или пять маленьких завтра. Мы понимаем, как тяжело наблюдать, как один за другим большие банки уходят к игрокам, которые выиграли на крайне рискованной комбинации карт у вас. Но иногда возникающие трудности, не должны выводить вас из равновесия. До тех пор, пока вы понимаете основные принципы игры на деньги и принимаете правильные решения, победа будет неизбежна. Эта глава объясняет все важные аспекты игры на деньги, которые вы должны знать, чтобы быть успешным в игре в холдем на низких лимитах.

³ Больше об этой важной теме можно почитать на странице 171 «Психологии покера» Алана Шонмейкера.

Откуда берутся деньги

Если бы все ваши противники превосходно играли в покер то, скорее всего вы не смогли бы выиграть на длинной дистанции. Ночами, когда вам будет идти карта лучше, чем обычно, вы будете выигрывать. Когда вам будет идти карта хуже, чем обычно, вы будете проигрывать. В итоге, независимо от того, как вы играли, вы не сможете выиграть на длинной дистанции. Фактически, если бы вы играли в казино или еще в каком-нибудь месте, которое берет рейк, то вы были бы обречены на проигрыш так, как если бы вы играли в рулетку, кости или кено.

Каждый цент вашей прибыли от игры в покер на длинной дистанции поступает от ошибок и предсказуемых действий противников. Чем многочисленней и грубее их ошибки, тем больше денег вы сможете выиграть. Некоторые игроки на низких лимитах, которые изо всех сил пытаются победить в игре, думают, что на высших лимитах они бы добились больших успехов. «Если бы я только попал в игру, где все бы уважали мои рейзы, я бы стал великим игроком». Это размышление, придуманное многими проигрывающими игроками абсурдно.

Деньги выигрываются при использовании ошибок. Когда ваши противники совершают ошибки, вы можете зарабатывать деньги. Если ваши противники не совершают ошибок, то вы не зарабатываете деньги. Большой потенциал для получения прибыли всегда присутствует в играх, где противники делают частые и дорогостоящие ошибки.

Люди учатся лучше всего, используя практику и обратную связь. Если бы вы хотели улучшить свое мастерство игры в теннис, то пошли бы на теннисный корт и начали бы отрабатывать подачи. Вначале вы бы не попадали по мячу. Затем, вы бы немного откорректировали свои движения: начинали бы движение ракетки немного раньше или немного позже, выбирали бы другую траекторию движения руки. Научившись попадать по мячу, вы обнаруживаете, что все ваши подачи идут в сетку. Вы бы начали работать над тем, чтобы мяч перелетал через сетку. Этот повторяющийся процесс: корректировка, наблюдение результатов, выбор следующей корректировки, основанный на ваших предыдущих результатах, в конечном счете, улучшает вашу игру. Вы начинаете выполнять подачи, так как вам хочется и куда хочется.

Это нормальный процесс обучения человека. К сожалению, в покере этот процесс вообще не работает. Немедленные результаты в покере часто расходятся с вашими действиями. Иногда вам на флоп приходит сильная комбинация карт, вы делаете ставки, строите огромный банк, но на ривере противнику вдруг приходит счастливая карта. Вы действовали правильно, но результат вам не нравится. В следующий раз вы играете как новичок, но на ривере именно к вам приходит чудо. Вы действовали неправильно, но результат вам очень нравится. Эти «противоположные» результаты запутывают ваш мозг и ломают естественный процесс обучения. Случайная природа покера оказывает существенное воздействие на большинство людей желающих научиться хорошо, играть в покер, процессы обучения становятся

настолько перепутанными, что большинство бросает учиться. С этого момента они перестают совершенствоваться, они играют в своем собственном стиле, полном ужасных ошибок. И это уже навсегда. Собственно говоря, это одна из причин, почему так много людей плохо играют.

Правильный способ обучения покеру заключается в понимании теории и проверке правильности розыгрыша руки, независимо от результата конкретной раздачи. Не начинайте играть сомнительные комбинации карт, потому что вы выиграете только один раз. Не прекращайте защищать хорошие руки рейзами, только из-за того, что кто-то постоянно принимал ваши ставки и собрал, совершенно невероятную комбинацию. Это типичные проблемы игроков на низких лимитах. Они получают такое расстройство от игроков, делающих холодные коллы (на длинной дистанции деньги, вложенные в холодные коллы, превышают полученный от них доход в игре, в постоянный убыток) и забирающих банк, что перестают играть агрессивно. «Я только делаю колл. Они всегда вытягивают счастливую карту. По крайней мере, я меньше потеряю при такой игре». *Отдельные проигрыши не ведут к проигрышу на длинной дистанции. К нему ведет пассивная игра.* Изучите теории, изложенные в этой книге, и примените их, не обращая внимания на единичные результаты.

Странное предположение о том, что ваша прибыль могла бы быть больше, играй вы против более опытных игроков, также проявляется в ловушке, которую покер поставил для вашего мозга. Самый ужасный результат в покере это бэдбит, когда вы теряете огромный банк, который выигрывали наверняка. Когда вы сталкиваетесь с ужасным результатом, ваш мозг говорит вам, избегайте поражения. Например, если вы обожглись, то ваш мозг говорит вам – не дотрагивайся до печки. Эта реакция мозга пытается помочь вам, но в покере она только запутывает и ведет к заблуждениям! Бэдбиты чаще всего встречаются в лучших играх. Попытка избежать бэдбиты, играя только с хорошими игроками это самое худшее, что вы можете сделать.

Другая часть проблемы это то, что многие игроки, даже хорошо играющие на лимитах повыше, не понимают, как приспособить свою стратегию для игры на низких лимитах. Они изо всех сил стараются выигрывать легкие игры, но соглашаются с тем, что бэдбиты съедают весь доход. Ошибки ваших противников создают потенциал для получения большой прибыли, но если вы играете неправильно, то не сможете это использовать в своих интересах. *Если вы не побеждаете на длинной дистанции, то это не значит, что ваши противники совершают очень много ошибок. Ищите причину в себе.* К счастью, после того как вы прочитаете эту книгу, вы расстанетесь с этой проблемой.

Мы написали эту книгу, потому что холдем на низких лимитах дает хороший прирост доходов на вложенные инвестиции. Опытный игрок может выигрывать тысячи долларов в месяц, имея банкролл в несколько тысяч. Эта возможность существует только потому, что ваши противники играют ужасно плохо. Если бы вы переключились на игру, где противники «уважают ваши рейзы» и вы могли бы «подвинуть кого-то от

руки», то ваша норма прибыли резко упала бы. А значительный в этих играх рейк, съел бы оставшуюся прибыль, и вы бы остались ни с чем. *Радуйтесь, что ваши противники не пасуют, если они перестанут это делать, то вы разоритесь.*

Фундаментальные основы теории игр

«**Покер не является азартной игрой**». Вы, конечно же, слышали эту фразу от других игроков. Возможно, вы и сами так говорите. Кто бы ни говорил эту фразу, в действительности подразумевается следующее: «На длинной дистанции каждый получает равное соотношение плохих и хороших комбинаций карт. Победителем на длинной дистанции вас делает не удача, а ваше умение играть лучше противников. В конечном итоге все плохие игроки проигрывают, а хорошие остаются с прибылью». Это несколько многословно, но, тем не менее, наиболее полно отражает смысл фразы «**Покер не является азартной игрой**», вкладываемый в нее большинством игроков. Однако вам такое сокращение ни к чему, так как первое утверждение не верно. Верным является второе утверждение. **Покер – азартная игра.**

Фактически, это безопасное клише, утверждающее, что покер не является азартной игрой, может спровоцировать вас совершать систематические ошибки. Опытные игроки в покер делают свои деньги в основном так же, как их делают казино, букмекеры, игровые комнаты и любые другие люди и организации, зарабатывающие на азартных играх на длинной дистанции. С каждым решением они стараются увеличить норму своей прибыли.

Ожидаемая прибыль

Ожидаемая прибыль – это сумма денег, которую вы выиграете или проиграете в среднем, делая ставки. Предложите своему другу сыграть в игру «орел – решка». Если монета упадет решкой вверх, он заплатит вам **\$1**. Если монета упадет орлом вверх, то вы заплатите ему **\$1**. Ваша ожидаемая прибыль от этой ставки равна нулю. В половине случаев вы будите выигрывать **\$1**, а в другой половине случаев проигрывать по **\$1**. В среднем эта ставка – безубыточна. Для того чтобы вычислить ожидаемую прибыль, вам необходимо вычислить среднее значение всех возможных результатов с учетом вероятности выпадения каждого из них. В данном случае мы имеем только два возможных результата: **(+\$1)** и **(-\$1)**. Каждый результат имеет вероятность выпадения равную $\frac{1}{2}$. Таким образом, ваша ожидаемая прибыль (обозначим ее «**EV**» от сокращения английских слов «expected value») будет равна **0**.

$$0 = \left(\frac{1}{2}\right)(1) + \left(\frac{1}{2}\right)(-1)$$

Предположим, что ваш друг решил вам платить по **\$2** за выпавшую решку, а вы продолжаете ему платить по **\$1** за выпавшего орла. В этом случае ваша **EV** будет равна **\$0,5**

$$0.5 = \left(\frac{1}{2}\right)(2) + \left(\frac{1}{2}\right)(-1)$$

При любом броске монеты вы или выигрываете **\$2** или проигрываете **\$1**, но в среднем вы будете выигрывать пятьдесят центов за один бросок монеты. Точно также можно рассчитать и **EV** вашего друга, которая будет равна: **-\$0.5**.

$$-0.5 = \left(\frac{1}{2}\right)(-2) + \left(\frac{1}{2}\right)(1)$$

Если вы выигрываете пятьдесят центов за бросок, то он должен проигрывать пятьдесят центов за бросок. Деньги не появляются ниоткуда и не исчезают никуда. Если один человек имеет положительную ожидаемую прибыль, то второй должен иметь отрицательную, а сумма всех ожидаемых прибылей должна равняться нулю.

Вот более сложный пример, который приближенно иллюстрирует, как ожидаемая прибыль работает в покере. Вы с двумя друзьями, Аланом и Бетти, решили сыграть на деньги, бросая кубик. Если кубик выпадает сторонами от **1** до **5**, то вы платите Алану **\$1**. Если выпадет **6**, то Алан заплатит вам **\$6**. Если выпадет **1** или **2**, то Бетти заплатит вам **\$5**. Если кубик останавливается в диапазоне от **3** до **6**, то вы заплатите Бетти **\$2**. Алан и Бетти не делают ставки по отношению друг к другу. Обобщим эти договоренности в таблице.

Выпавшее число	Победа над Аланом	Победа над Бетти	Чистый выигрыш
1	-\$1	+\$5	+\$4
2	-11	+\$5	+\$4
3	-\$1	-\$2	-\$3
4	-11	-\$2	-\$3
5	-\$1	-\$2	-\$3
6	+\$6	-\$2	+\$4

Каждый из этих бросков кубика будет давать нам один из шести результатов. Производим вычисление и получаем **EV** равное **\$0.50**.

$$0.50 = \left(\frac{1}{6}\right)(4) + \left(\frac{1}{6}\right)(4) + \left(\frac{1}{6}\right)(-3) + \left(\frac{1}{6}\right)(-3) + \left(\frac{1}{6}\right)(-3) + \left(\frac{1}{6}\right)(4)$$

Вы ожидаете выигрывать в среднем по пятьдесят центом при каждом броске кубика. Если вы зарабатываете по пятьдесят центов за каждый бросок, то Алан и Бетти вместе должны проигрывать эти пятьдесят центов. Давайте, вычислим их ожидаемую прибыль:

$$EV_{\text{Алан}} = \left(\frac{5}{6}\right)(1) + \left(\frac{1}{6}\right)(-6) = -\frac{1}{6} = -0.17$$

$$EV_{\text{Бетти}} = \left(\frac{2}{6}\right)(-5) + \left(\frac{4}{6}\right)(2) = -\frac{2}{6} = -0.33$$

В среднем за бросок Алан теряет **17** центов, а Бетти **33** цента. Вместе они теряют именно те пятьдесят центов, которые вы выигрываете.

Принятие решений в азартных играх

Чтобы на длинной дистанции выигрывать деньги в азартных играх, вы должны делать ставки, выбирая варианты с положительной ожидаемой прибылью и избегать делать ставки с отрицательной ожидаемой прибылью. Именно таким образом казино делает деньги. Казино предлагает заключать разнообразные пари, но почти все они дают заведению положительную ожидаемую прибыль казино, а игроку, следовательно, отрицательную.⁴

В некоторых азартных играх вы можете принимать только одно решение определять размер своей ставки. Например, при игре в подбрасывании монеты или бросания кубика, вы только подбрасываете монетку или бросаете кубик и потом, в зависимости от результата либо делаете, либо получаете соответствующие выплаты. Аналогично вы делаете в рулетке, сначала делаете ставку на одно или несколько чисел, а потом бросаете шарик. Ваша ожидаемая прибыль определена исключительно структурой выплаты и размером ставки. Но в других играх, таких как блэкджек и покер, у вас есть возможность принимать дополнительные решения. Во всех этих играх правильным решением является то, которое увеличивает вашу ожидаемую прибыль.

Допустим, вы играете в блэкджек, и вам приходят на руки шестерка и пятерка, которые дают в сумме **11** очков, дилер показывает **6** очков.⁵ У вас есть на выбор три действия: остановиться, запросить еще одну карту, удвоить ставку. Чтобы решить, как лучше сыграть, вы должны посчитать ожидаемую прибыль каждого выбора.

Остановливаясь, вы надеетесь на то, что у дилера будет перебор. Он должен набрать семнадцать очков или больше, он или наберет их или переберет. Если он наберет, то он обыграет ваши одиннадцать очков. Вы выиграете, только в том случае если он переберет. Даже с шестью очками (дилер чаще перебирает с шестью очками, чем с какой-либо другой картой) он не переберет меньше чем в половине случаев. Так как дилер будет побеждать вас больше, чем в половине случаев то, останавливаясь, вы будете иметь отрицательную ожидаемую прибыль.

Если запрашиваете еще одну карту, то вы можете выиграть двумя способами. Если вам приходит плохая карта (от туза до пятерки), то вы можете остановиться и опять надеяться на его перебор. Если вам приходит хорошая карта (от шестерки до короля), то вы можете остановиться и выиграть, если он переберет или соберет руку меньше вашей. С этой стратегией вы всегда побеждаете, если дилер перебирает, и иногда побеждаете, если вы собираете руку больше, чем у дилера.

⁴ Иногда преднамеренно, но чаще неумышленно, казино предлагает игроку несколько ставок с положительной ожидаемой прибылью для игрока. Природа этих ставок находится вне тематики этой книги. Больше узнать об этом можно в книге Дэвида Склански и Мейсона Мальмута «Азартная игра и жизнь» (*Gambling for a Living*)

⁵ Вы можете удивиться, что пример из блэкджека делает в книге о покере. Блэкджек лучше иллюстрирует этот момент, так как блэкджек намного проще, чем покер. В блэкджеке вы можете точно вычислить ожидаемую прибыль для каждой раздачи. В покере вы этого сделать не можете.

Это действие позволяет вам выигрывать более чем в половине случаев, таким образом, решение запросить карту имеет положительную ожидаемую прибыль.

Если вы удваиваете, то вы берете еще одну карту (точно так же, как если бы вы запрашивали еще одну карту), а также удваиваете ставку. Если вы принимаете решение удвоиться, то вы удваиваете ожидаемую прибыль варианта с запрашиванием карты.

Остановка имеет отрицательную ожидаемую прибыль, запрос карты имеет положительную ожидаемую прибыль. В этом случае удваивание ведет к удваиванию ожидаемой прибыли при запросе карты, поэтому играть нужно вариант удваивания, так как он увеличивает вашу положительную ожидаемую прибыль.

Принятие решений в покере

Аналогичным образом обстоят дела и в покере. Для того чтобы выигрывать вы должны играть максимум игр с положительной ожидаемой прибылью и избегать играть с отрицательной ожидаемой прибылью. Каждый раз, когда торговля доходит до вас, вы имеете возможность выбрать одно из трех возможных действий: пас, колл или рейз.⁶ У каждого этого действия есть своя ожидаемая прибыль. Ваша цель проста, необходимо выбрать единственное решение с максимально положительной ожидаемой прибылью.

Определить значение ожидаемой прибыли для колла или рейза зачастую бывает очень сложно, а для паса легко. Это всегда ноль. Когда вы пасуете, вы гарантируете, что больше ничего не выиграете и не проиграете. Если только колл или только рейз имеет положительную ожидаемую прибыль, то вы не пасуете. Если колл и рейз (вместе) имеют отрицательную ожидаемую прибыль, то вы пасуете. Вам остается только сравнить колл с рейзом и сделать лучший выбор.⁷

Как мы отмечали ранее, некоторые люди отрицают, что покер является азартной игрой. Пребывая в этом заблуждении, они даже не задумываются о возможности увеличения положительной ожидаемой прибыли, что приводит их к систематическим ошибкам.

На их взгляд раскрепощенные игроки «азартны», в то время как выигрывающие игроки «избегают азартных игр». Для них азартная игра означает рисковать деньгами на маловероятной комбинации карт имеющей небольшую надежду на победу. Они делают ставку, только тогда, когда уверены в победе и пасуют всякий раз со слабой рукой.

Например, многие игроки «покер не азартная игра» не любят

⁶ Бет можно рассматривать как рейз, если текущая ставка равна нулю. Аналогично можно рассматривать и чек как колл при нулевой текущей ставке.

⁷ Для ясности, пас не делает вашу ожидаемую прибыль равную нулю, он только позволяет вам в любой момент игры свести ожидаемая прибыль к нулю. Скажем по-другому, многие решения о пасе в покере являются правильными, потому что они делают ожидаемую прибыль игры в целом не такой отрицательной, как при других вариантах игры.

делать рейз на префлопе. Они не хотят рисковать дополнительными деньгами, если флоп не придут нужные им карты. Они никогда не делают рейз с **АК**. «Мне нужно убедиться, что я соберу пару, перед тем как я рискну дополнительными деньгами. В конце концов, **АК** всего лишь прикупная рука». Они рассматривают рейз, как опрометчивую азартную игру, как выбор «раскрепощенных игроков».

Эксперты думают по-другому! Они считают ожидаемую прибыль колла и рейза отдельно, а потом выбирают вариант с самой высокой доходностью. Предположим, что вы играете с пятью противниками, и вы считаете, что ваши **АК** выигрывают в среднем один раз из четырех.

$$0.5 = \left(\frac{3}{4}\right)(-1) + \left(\frac{1}{4}\right)(5)$$

Для упрощения расчетов, предположим, что вы поставили все оставшиеся у вас деньги (пошли ва-банк). Поэтому, делая рейз, вы рискуете одной ставкой для того, чтобы выиграть пять (так как вы играете с пятью противниками, которые должны ответить коллом на ваш рейз), и выигрываете один раз из четырех, следовательно, ваша **EV** (ожидаемая прибыль) от ставки будет равна **0.5** ставки.

Даже если вы проиграете эту игру, то вы, сделав, рейз заработаете больше, чем на просто сделаете колл. Это пример игры с максимальной ожидаемой прибылью.

Мы предположили, что вы поставили все ваши деньги в банк (пошли ва-банк), потому что последующие ставки ухудшили бы вашу ожидаемую прибыль. Покер сложная игра. Этот пример должен был убедить вас в том, что «банальная игра» является ошибочной. «Уход от азартных игр» не является нормальной стратегией. Эксперты не мыслят упрощенными категориями, «Собирать ли прикупной стрит», «Делать ли рейз с хорошей комбинацией карт», «Играть или пасовать».⁸ Опытные игроки знают, что покер азартная игра. И от этого никуда не денешься. Чтобы увеличить ваш доход на длинной дистанции вы должны последовательно, шаг за шагом, выбирать ходы, увеличивающие вашу ожидаемую прибыль.

Заключение

В некоторые дни вы будете делать все, как обычно, играть с максимально возможной ожидаемой прибылью, но вам не будет приходить нужная карта, или будет приходить хуже, чем обычно. В такие дни вы будете проигрывать. В другие дни вы будете делать ошибки, выбирать варианты игры не с самой высокой ожидаемой прибылью, но, несмотря на это вы будете выигрывать, потому что вам будет приходить карта намного лучше, чем обычно. Но, в конечном итоге, полученные результаты покажут вам ожидаемую прибыль ваших

⁸ Позже в книге мы покажем, каким образом «Играть или пасовать», будучи броским выражением и обращением к нашей интуиции, бледно выглядит с точки зрения ожидаемой прибыли. Поэтому это ужасный совет.

решений. Если вы последовательно будете выбирать игры с самой максимальной ожидаемой прибылью, то вы заработаете много денег, играя в покер. Если вы последовательно будете совершать ошибки, то будете в проигрыше. Игнорируйте результаты и сосредоточьтесь на принятии решений, увеличивающих вашу ожидаемую прибыль. Эта книга научит вас делать это, а деньги позаботятся сами о себе.

Специфические термины покера

В покере, как и в любой другой азартной игре, ваша долгосрочная прибыль или потери зависят от вашей ожидаемой прибыли. Каждый раз, когда вы решаете сделать пас, колл или рейз, вы должны рассчитать вашу ожидаемую прибыль. Чтобы увеличить свой выигрыш, вы должны последовательно выбирать решения с самой высокой ожидаемой прибылью. Это было бы легко сделать, если бы вы могли точно рассчитать ожидаемую прибыль каждого варианта.

Во многих азартных играх точное определение ожидаемой прибыли каждой вашей ставки является элементарным делом. Например, в американской рулетке есть **38** чисел: **18** красных, **18** черных и **2** зеленых zero. Когда вы делаете ставку на единственное число, вам платят **35-к-1**. Существует **1** шанс из **38**, что шарик остановится в ячейке с числом, которое выбрали Вы. Если вы ставите **\$100** на число **16**, то в среднем вы проиграете **37** раз из **38**, и выиграете **\$3500** один раз из **38**. Таким образом, ваша **EV** для этой ставки равна **-\$5.26**.

$$-\$5.26 = \left(\frac{1}{38}\right)(3,500) + \left(\frac{37}{38}\right)(-100)$$

В среднем вы на ставке в **\$100** теряете **\$5.26**. Для такой простой игры как рулетка вы можете вычислить ожидаемую прибыль любой своей ставки вплоть до пенни.

К сожалению, покер не простая игра.⁹ Более того; у вас нет всей нужной информации. Существует два важных вида информации, которой у вас нет:

1. Карты ваших противников.
2. Что сделают противники в ответ на ваши действия. (Вы также не знаете, какие карты придут на стол, но вы точно можете вычислить вероятность их появления, также как мы только что вычислили вероятность попадания шарика в ячейку с вашим числом).

Если у вас на руках **АК**, а у вашего противника пара дам, то ваша ожидаемая прибыль, будет коренным образом отличаться от ситуации, когда у вашего противника будет пара тузов. Вы бы могли попросить его показать вам карты, чтобы облегчить ваши вычисления, но он, вероятно, скорей всего откажется. Таким образом, большинство вычислений ожидаемой прибыли в покере базируется на логических предположениях о картах ваших противников.¹⁰

Кроме того, ваша ожидаемая прибыль зависит оттого, как игроки будут реагировать на ваши действия. Если вы сделаете рейз то, что

⁹ Нам повезло, что покер не простая игра. Если бы было иначе, то каждый играл бы хорошо, и вы никогда не смогли бы получить преимущество и выиграть в конечном итоге деньги.

¹⁰ Эти логические предположения основываются на психологии (знании привычек ваших противников) и математике (знание вероятностной частоты, играемых рук).

будут делать ваши противники, пасовать или уравнивать?

Поэтому ваша ожидаемая прибыль обычно будет изменяться в зависимости от их ответных действий.

Несмотря на все эти переменные, это помогает рассчитать ожидаемую прибыль ваших действий и последовательно принимать правильные решения. В этом разделе мы введем несколько основных терминов, которые помогут вам проводить такие расчеты.

Шансы на банк (Pot odds)

Шансы на банк – это отношение текущего размера банка к размеру ставки, которую вы должны уравнивать. Например, если вы должны уравнивать ставку в **\$4** и в банке в настоящее время находится **\$40** (вместе с вашей ставкой **\$4**), то тогда ваши шансы на банк **40-к-4** или **10-к-1**. Шансы на банк самый важный фактор, определяющий ожидаемую прибыль игры. Например, ожидаемая прибыль в рулетке существенно изменится, если бы вам решили заплатить за выигрыш **20-к-1** или **50-к-1** вместо **35-к-1**, точно также и в покере ваша ожидаемая прибыль существенно изменится, если шансы на банк изменятся с **8-к-1** на **4-к-1** или **14-к-1**.

Когда вы пытаетесь собрать прикупную руку, то шансы на банк могут помочь вам решить, что лучше делать колл или пас. Допустим, у вас на руках



и на терн приходит еще одна карта, образующая прикупной стрит:



Вы играете один на один. Ваш противник сделал бет. У вас есть основания полагать, что у него на руках, по крайней мере, пара валетов. Что вы должны сделать, пас или колл?

Это зависит от шансов на банк. В колоде находится **4** карты (**4** тройки), которые дадут вам натсовый стрит. Никакие другие карты не помогут вам выиграть. В колоде **46** неоткрытых карт, вы видите **6** из **52**, таким образом, на ривере вам придет тройка **4** раза из **46**. Если мы не учитываем последний круг торговли, то у вас должны быть шансы на банк **42-к-4** или **10.5-к-1** для того, чтобы ваш колл стал безубыточным.

$$0 = (4)(10.5) + (42)(-1) = 42 - 42$$

Если ваши шансы на банк меньше **10.5-к-1**, то даже если вы получите удачную карту, это не оплатит вашу инвестицию в единственную ставку. Если шансы больше **10.5-к-1**, то тогда колл выгоден, и вы должны играть до конца.¹¹

Для того чтобы вычислить нулевую точку (точка в которой доходы равны расходам) шансов на банк на четвертой улице выполните следующие быстрые шаги:

1. Разделите **46** (количество неоткрытых карт), на количество аутов, которые вы имеете.
2. Вычтите единицу. Это преобразует ваши результаты в форму шансов.

Например, **10** аутов фактически равны **3.6-к-1**. (**46** делим на **10**, получаем **4.6**, и, вычитая единицу, получаем **3.6**).

Таким образом, с нашими четырьмя аутами на дырявом стрите мы выполняем следующие действия **46/4 = 11.5** и вычитаем **1**. Получаем **10.5-к-1**. Для прикупных рук с двумя аутами вам нужно произвести следующий расчет, **46/2 - 1 = 23 - 1** получаем **22-к-1**, это нулевая точка окупаемости нашей ставки. Внизу находится таблица, в которой показаны нулевые точки шансов на банк на четвертой улице (терне) для прикупных рук со значениями от одного до восемнадцати аутов. Вы должны запомнить эти числа, поскольку вы будете пользоваться ими довольно часто. К тому же это избавит вас от необходимости повторения одних и тех же арифметических действий за столом.^{12,13}

Количество аутов	Нулевая точка шансов на банк	Количество аутов	Нулевая точка шансов на банк
1	45-к-1	10	3.6-к-1
2	22-к-1	11	3.2-к-1
3	14.3-к-1	12	2.8-к-1
4	10.5-к-1	13	2.5-к-1
5	8.2-к-1	14	2.2-к-1
6	6.7-к-1	15	2.1-к-1
7	5.6-к-1	16	1.9-к-1
8	4.75-к-1	17	1.7-к-1
9	4.1-к-1	18	1.6-к-1

Обратите внимание, что приблизительно после восьми аутов, нулевая точка шансов на банк становится настолько маленькой, что

¹¹ В нашем примере шансы **10.5-к-1** приблизительно оценены как безубыточные. Позже мы объясним, что истинная нулевая точка шансов к банку находится еще ниже.

¹² Эти числа предполагают, что вы вероятно выиграете, если получите один из ваших аутов. Далее по тексту мы обсудим, как вести себя в подобных ситуациях.

¹³ Эти числа касаются только следующей карты. Если вы хотите посчитать шансы для комбинации карт, к которой вы ждете две карты, загляните на страницу 107 книги «Холдем покер» от Дэвида Склански.

фактически любой банк на четвертой улице предложит вам прибыльные шансы на прикупных руках. Таким образом, вы почти никогда не будете пасовать при восьми аутах, так что потрудитесь запомнить эти значения для прикупных рук. Самые важные значения – это прикупные значения для маловероятных комбинаций.

Неочевидность данного наблюдения является ценным фактором для правильной стратегии. Известно, что в играх на низких лимитах большинство игроков делают колл со слабой рукой вплоть до ривера. Такие игроки не будут запоминать эту таблицу, они не будут оценивать свою ожидаемую прибыль. Они только будут делать колл. Они не могут дожидаться того момента, когда увидят, что же принес им ривер, и они, конечно же, не будут упускать свои зачастую мизерные шансы из-за каких-то одной или двух мелочных ставок.

Когда к ним приходит сильная прикупная рука (восемь или более аутов), их инстинкт делать колл совпадает с правильной стратегией. Они будут смотреть ривер, не спрашивая зачем, а потому что должны. Но когда ваши противники имеют слабые прикупные руки (менее восьми аутов), могут ли они, делая колл учитывать прибыльность в зависимости от размеров ставки и банка, т.е. свои шансы на банк.

Предположим, что вы играете на лимите **\$2-\$4** и на терне банк равен **\$44**. Вы имеете старшую пару, а ваш единственный лузовый противник **4** аута, чтобы обыграть вас. Если вы сделаете бет в **\$4**, то в банке будет уже **\$48** (фактический размер банка плюс ваша ставка) и шансы на банк у вашего противника будут равны **48-к-4** или **12-к-1**. Так как это больше нулевой точки для его прикупной руки (**10.5-к-1** для **4** аутов), то он делает свой колл с прибылью.

Теперь предположим, что вы имеете двух противников, один сделал бет, а второй все еще держит прикупную руку с **4** аутами. В начале этого круга торговли в банке было **\$44**, ставка вашего первого противника подняла размер банка до **\$48**. Если вы сделаете рейз, то банк увеличится до **\$56**, то сумма колла для вашего противника с **4** аутами увеличится до **\$8**. Его шансы на банк будут равны **56-к-8** или **7-к-1**. Его колл не стал прибыльным. Если он будет делать колл дальше, то теоретически он потеряет деньги, а соответственно вы и ваш второй противник получите деньги.¹⁴ Львиная доля вашей прибыли в играх на низких лимитах создается игроками, делающих колл вместо паса. Холдем на низких лимитах это зачастую игры с противниками, которые атакуют со слабыми прикупными руками.

Потенциальные шансы (Implied Odds)

Однако только шансы на банк не могут точно определить вашу ожидаемую прибыль. Вы знаете, что торговля продолжится (например, на ривере) если вы или ваши противники собрали свою руку. Эти

¹⁴ В редких случаях только один из вас извлечет выгоду.

дополнительные ставки влияют на величину ожидаемой прибыли вашей руки. Используем наш предыдущий пример. У вас на руках



на столе:



и у вашего противника как минимум пара валетов. Используя только шансы на банк, мы вычислили, что они должны быть равны **10.5-к-1** для того, чтобы ваш колл был прибыльным.

Но мы не учитывали торговлю на ривере. Если вы не получите нужную карту, то вы сделаете пас на ставку противника, таким образом вы все равно потеряете только одну ставку (с учетом терна). Но если вы соберете свою руку, то вам наверняка будут выгодны дополнительные ставки на, пятой улице. Если ваш противник имеет только пару валетов, то вы можете выиграть одну дополнительную ставку. Но если он имеет сильную руку типа сета валетов, то он может ответить рейзом на ваш бет, и вы потеряете три и более ставок.

С такой прикупной рукой этот ривер будет для вас безубыточным. Вы ничего не теряете, если не покупаете нужную карту, но можете заработать одну или более ставок, если соберете стрит. Мы не принимали это во внимание, когда определяли нулевую точку. **«Потенциальные шансы»** – это шансы на банк, учитывающие будущие ставки. Колл даст прибыль, если ваши потенциальные шансы выше нулевой точки, даже если шансов на банк недостаточно.

Предположим, вы пытаетесь решить делать колл при дырявом стрите или нет. В банке перед терном **\$36** и ваш противник делает бет **\$4**. Таким образом, ваши шансы на банк равны **40-к-4** или **10-к-1**, что немного ниже нулевой точки **10.5-к-1** для вашей прикупной руки с четырьмя аутами. Шансы на банк говорят пас. А что же говорят потенциальные шансы?

Для того чтобы рассчитать потенциальные шансы, вы должны подсчитать, как много ставок вам удастся собрать на ривере, если вы соберете руку. Иногда у вашего противника будет слабая рука и он своим коллом всего лишь проверит вашу ставку. Но иногда у него будет сильная рука, и он будет делать рейз несколько раз подряд, теряя в общей сложности от двух до пяти ставок. Поэтому, вы предполагаете, что в среднем вы будете выигрывать **1.5** ставки. Так как вы получите натсовую комбинацию, если соберете свою руку (т.е. вероятность того, что кто-то уведет у вас эти ставки, отсутствует), вы должны прибавить эти **1.5** ставки к размеру банка, чтобы вычислить потенциальные шансы. Так что прибавьте **\$6** (**1.5** ставки) к **\$40** в банке, и вы получите

потенциальные шансы **46-к-4** или **11.5-к-1**. В то время как ваши шансы на банк равны всего лишь **10-к-1**, ваши потенциальные шансы дали вам солидную надбавку. Значит, вы должны делать колл со своим дырявым стритом.

Обратные потенциальные шансы (Reverse Implied Odds)

Пока мы обсудили связь банка и потенциальных шансов только в привязке к прикупной руке на терне. Эта ситуация является самой простой при расчете ваших шансов на победу. Если вы собираете руку, вы выигрываете, если нет проигрываете. Но банк и потенциальные шансы важны для каждой руки: для готовой руки, для прикупной руки и даже когда вы не знаете впереди вы или надо пытаться собирать прикупную руку.

Когда вы пытаетесь собрать натсовую комбинацию, ваши потенциальные шансы, как правило, лучше шансов на банк. Вы часто будите иметь безубыточную ситуацию, подобную той, что мы показали в примере с дырявым стритом. Вы ничего не теряете, если не получаете нужную карту, и делаете деньги, когда соберете свою руку. Совершенно противоположная ситуация происходит, когда вы имеете слабую готовую руку, а будущая торговля потребует ваших денег. В этом случае вам предстоит иметь дело с обратными потенциальными шансами. Иногда обратные потенциальные шансы могут превратить руку, выглядящую выгодно (по шансам на банк) в убыточную.

Это случается при следующих обстоятельствах:

1. Маленький размер банка.
2. Вы все еще ведете торговлю на префлопе или флопе. Это значит, что все большие ставки будут делаться перед вскрытием.
3. У вас слабая готовая рука, которая может быть сейчас и лучшая, но она может проиграть более сильной руке.

Предположим на большом блайнде к вам на руки пришли



Еще два игрока вошли в игру, малый блайнд уравнил ставку (в банке теперь **4** малых ставки), вы делаете чек. Смотрим флоп



Он дал вам старшую пару. Малый блайнд делает бет (в банке **5** малых ставок). Вы должны пасовать.

Полученные шансы на банк **5-к-1** выглядят привлекательно.

Такие шансы предполагают, что вам достаточно выигрывать в **17%** случаев, для того чтобы ваш колл был прибыльным. Но ваши истинные шансы намного хуже, чем **5-к-1**.

Если ваша рука сейчас является лучшей за столом, то вряд ли игроки с плохой рукой примут участие в торговле. Вы можете получить одного лузового игрока, который заплатит вам со своей меньшей парой, но не ожидайте получить много ставок на терне и ривере.

С другой стороны участие большого количества карт в игре может дать вашим противникам: пару старше вашей, стрит или флеш. Если противник соберет свою руку, то вы не будете знать об этом, и тогда уже вы будете переплачивать.

И в завершение, вы уже можете быть позади, если у кого-то из противников есть оверпара или девятка с лучшим кикером. Если это так, то вы опять будете переплачивать на терне и ривере.

Существует очень большой шанс, что вы будете тем единственным игроком, который оплатит большие ставки на поздних улицах тому, у кого вы собирались выиграть. Вы можете делать прибыльный колл только в том случае, если все ваши деньги уйдут в ваш колл, и образуется ситуация, когда вы идете ва-банк (в этом случае вы дойдете до вскрытия бесплатно). Но так как вы не можете этого сделать, то мы говорим, что вы получаете обратные потенциальные шансы. И в этом случае обратные потенциальные шансы не настолько высоки, чтобы продолжать играть вашу руку. Подведем итог, потенциальные шансы показывают полную ожидаемую прибыль вашей руки, включая все ставки ваших противников. Подсчет будущих ставок может переместить оценку ожидаемой прибыли вашей руки в любое направление:

1. С прикупной рукой, особенно, если речь идет о прикупном флеше или прикупном натсовом стрите, потенциальные шансы позволяют сделать прибыльный колл, даже если шансы на банк не оправдывают его. Особенно это верно на флопе, когда впереди еще два раунда торговли на больших ставках и есть противники с готовыми руками, желающие проверить ваши карты и хорошо вам заплатить. Подсчитайте, сколько вы сможете собрать будущих ставок и прибавьте результат к размеру банка для того, чтобы рассчитать потенциальные шансы.
2. Со слабой готовой рукой, особенно при маленьком банке, обратные потенциальные шансы иногда вынуждают вас пасовать, в то время как шансы на банк достаточны для продолжения игры. Вы будете оплачивать лучшие чужие руки гораздо чаще, чем кто-то будет платить вам. Когда банк маленький и есть высокий шанс, что ваши карты уже проиграли или на следующих кругах торговли кто-то соберет руку лучше вашей, то руку с парой, образованную картами не высокого достоинства, надо сбрасывать.

Ценность банка (Pot Equity)

Банк и потенциальные шансы, полезные инструменты для того, чтобы оценить вашу ожидаемую прибыль при выборе решения, что лучше сделать: колл или пас (не чаще чем, когда вы решаете что лучше сделать бет или рейз). Размышления о термине «**ценность банка**» могут помочь вам при выборе решения, как играть: колл/пас или колл/рейз.

Ваша «ценность банка» является долларовым (или измеряемым в ставках) эквивалентом процента от банка, который вы ожидаете выиграть. Таким образом, если банк содержит десять ставок, а у вас есть прикупная натсовая комбинация карт, выигрывающая в **20%** случаев, то для вас ценность банка равна двум ставкам (**20%** от десяти ставок). Размышления о ценности банка очень полезны, когда в игре присутствует много активных игроков. Это полезно в трех типовых ситуациях:

1. Когда вы рассматриваете возможность паса, то ценность банка позволяет вам измерить, как много вы проиграете или от чего вы откажетесь, если сделаете пас. Сравнивая долю ваших вложений в банк до паса с ценностью банка, вы определяете, насколько эта доля ценна. Представим, что у вас есть прикупная рука, которая будет собираться в десяти процентах случаев. Если размер банка равен **5** ставкам, то ваша ценность банка равна **0.5** ставки. Не стоит защищать такую маленькую ценность банка, если вам придется заплатить за это, целую ставку. Не тратьте целую ставку для того, чтобы защитить полставки.
2. Когда вы рассматриваете возможность предоставления противникам бесплатной или дешевой карты (например, при замедленной игре), объединенная ценность банка ваших противников позволит вам измерить, чем вы рискуете, если вы проиграете. Например, вы играете один на один, и банк содержит шесть ставок. У вашего противника прикупная рука, с которой он будет выигрывать у вас в десяти процентах случаев. Ценность банка противника составляет **0.6** ставки. Если вы дадите ему бесплатную карту (как при замедленной игре), вы подарите ему долю банка, равную **0.6** ставки. Это было бы целесообразным, если бы вы чувствовали, что в результате можете выиграть у него в среднем больше **0.6** дополнительной ставки (возможно, потому что вы предполагаете, что он будет делать колл сейчас или блефовать в конце, даже если он не прикупит ничего к своей комбинации).
3. Когда вы имеете сильную прикупную руку (как правило, на флопе или префлопе), ваша ценность банка показывает, что вам выгодней сделать для увеличения прибыли: бет или рейз. Например, на флопе вам пришел прикупной натсовый флеш против четырех противников. Вы имеете **35%** шанс собрать вашу руку на

ривере и приблизительно **35%** ценность банка. Если все четыре ваших противника ответят коллом, для того, чтобы посмотреть терн, то вы внесете **20%** денег, но ценность банка для вас будет равна **35%**. Это показывает преимущество ценности банка, так как вы получите по **15%** со всех ставок на флопе. Чем больше рейзов на флопе, тем больше денег вы получите. ^{15,16}

Это последнее заявление о ценности банка особенно полезно при обдумывании решений в играх на низких лимитах. Только в азартной игре вы можете увеличить свою ожидаемую прибыль. В покере, для увеличения ожидаемой прибыли обычно делается рейз, когда вы имеете преимущество в ценности банка, вместо того, чтобы делать колл. Вам не обязательно иметь лучшую руку для того, чтобы делать рейз для увеличения прибыли, вам достаточно ждать, когда вы соберете лучшую руку на ривере. Следовательно, вы должны чаще делать бет или рейз на флопе с сильной прикупной рукой (например, прикупной двухсторонний стрит или прикупной флеш) и вообще вы должны делать рейз с картами типа



на префлопе, если до вас никто не сделал рейз. В обеих ситуациях, ожидаемый выигрыш будет больше, чем ваша прибыль на ривере.

Определение размера банка (Counting the Pot)

Эти три термина – шансы на банк, потенциальные шансы и ценность банка помогают вам определить ожидаемую прибыль ваших игр. Банк и потенциальные шансы, помогают вам решить, какая ожидаемая прибыль будет у колла: положительная или отрицательная (и, следовательно, должны ли вы игру предпочесть пасу, который вы делаете всегда, когда ожидаемая прибыль равно нулю). Ценность банка помогает определить какое действие, рейз или кол, принесет вам больше ожидаемой прибыли.

Для того чтобы воспользоваться любым из этих инструментов, вы сначала должны определить размер банка. Размер банка влияет на вашу ожидаемую прибыль и на каждое решение, которое вы принимаете. «Я должен сделать колл или пас? Я должен сделать рейз или только колл?». Для ответа на эти вопросы, вы должны почти всегда сначала спросить:

¹⁵ Иногда, собрав флеш вы все равно будете проигрывать. Но иногда вы будете выигрывать и, не собрав флеша, а собрав либо старшую пару, либо в другой раздаче две пары. Для упрощения, мы предполагаем, что эти две вероятности уравнивают друг друга.

¹⁶ Это не совсем верно. Много рейзов могут указывать на то, что у одного из ваших противников сильная рука, например сет. Если это так, то вы можете собрать свой флеш, но в итоге проигрываете, если на стол придет пара карт одного номинала.

«Насколько велик банк?».

Во всех примерах игр в этой книге, мы даем текущий размер банка на каждый важный момент игры. Мы делаем это по двум причинам:

1. Это удобно для вас, когда вы читаете пример. Вы не будете пересчитывать ставки в торговле, чтобы определить размер банка. Мы сделали это для вас.
2. Это напоминает вам, что вы должны учитывать размер банка при каждом решении, которое вы принимаете. Мы указываем размер банка в нескольких точках описания розыгрыша комбинаций карт. Когда вы играете, вы должны быть в состоянии сделать то же самое (обычно легче считать ставки, а не деньги), и вы должны использовать эту информацию каждый раз, когда вы принимаете решение.

В любой момент времени вы всегда должны знать, сколько денег находится в банке.

Случайные и независимые события

Человеческий мозг потрясающ при идентификации образов. Мы рисуем загогулины на листах, чтобы представить абстрактные идеи, и каждый грамотный человек понимает их как слова. Мы можем мгновенно идентифицировать людей, только посмотрев на их лица, даже если их внешность сильно изменилась, и мы не видели их много лет. Каждый узнает эти сложные образы легко и гарантированно.

Иногда наши чрезмерно фанатичные мозги находят образы там, где они фактически отсутствуют. Некоторые из нас видят лица на Луне или формы животных среди звезд. Конечно, никто не верит, что на Луне есть специально выложенное лицо человека и что звезды специально расположены так, чтобы быть похожими на быка или льва, однако эти ложные образы развлекают нас.

Но иногда люди видят ложные образы и считают, что они реальные. Например, люди принимая таблетки плацебо, чувствуют себя лучше и делают вывод, что эти таблетки вылечили все их болезни. В этом случае можно утверждать, что такая ошибка в работе нашей системы распознавания образов полезна.

Однако когда это происходит в азартной игре, перепутывание ложных образов с реальными, приводило многих к краху. Многие игроки имеют тенденцию наделять смыслом совершенно случайные и независимые события. Они ошибаются, делая это. *Карты, сданные в любой покерной сессии, абсолютно случайны и независимы от карт, сданных в предыдущих сессиях.*¹⁷

Большинство людей играющих в покер, ожидают что-то, что недавно происходило, вернется. Например, если они на протяжении всей сессии имели пять прикупных флешей и собрали их все, то они ожидают собрать и следующий прикупной флеш, пришедшей им на флопе. Аналогично происходит и в ситуации, когда люди не могут собрать флеш пять раз подряд, они ожидают, что не соберут его и в шестой раз.

Каждая игровая сессия является независимым событием. Карты это кусочки пластмассы. Они не имеют никаких знаний, никакой памяти, никакого космического плана. Они зашифрованы и перетасованы для каждой игровой сессии. Кусочки пластмассы наверняка не могут сговориться против вас и давать вам по четыре пики, не давая пятую. Даже если вам пришли карты на флопе, и не собралось на ривере двадцать прикупных флешей подряд, то следующий прикупной флеш все равно имеет такой же, как и всегда, **35%** шанс собраться на ривере.

¹⁷ «Случайность» фактически имеет строгое математическое определение, и процесс перетасовки карт не производит случайное распределение технически. Однако для всех практических целей вы можете рассматривать хорошо-перетасованную колоду, как случайную. Больше об этой теме вы сможете прочитать на странице 169 в книге Мейсона Мальмута «Теория азартных игр и другие темы».

Нет такой вещи как «задержка флопа». Если вам «везет» или «пришла хорошая полоса», то это не значит, что вы удачливее других за этим столом и получите хорошую руку в будущем. Неверно выражение «Кто-то всегда собирает две пары, когда у меня тузы» или «Каждый собирает свои флеша, а я не могу собрать свой». Пара королей не является «магнитом туза» и не каждый, у кого два аута побеждает вас. Прошлые результаты не влияют на карты, с которыми вы будете иметь дело в следующих раздачах.

Наши мозги изобрели всю эту ерунду для того, чтобы объяснить то, что мы себе ясно не представляем – абсолютно случайные события с образами, не имеющими никакого смысла. Естественно, что когда вы проигрываете, то начинаете думать, что карта не идет, а когда выигрываете, то это действие удачи. Но быть естественным не означает, что это полезно. Остановите ваше устройство для распознавания образов, перед тем как оно начнет говорить вам: «Нет никакого образа! Нет никакого образа!».

Послесловие к разделу

«Теория игр»

Как было замечено ранее, покер азартная игра. Любой, кто говорит, что это не так, или утверждает, что когда он играет, то не испытывает азарта, не понимает покер настолько хорошо, как должен. Покер – азартная игра, потому что по большей части ваши результаты неопределенны. Это означает, что иногда вы будете играть намного лучше, чем обычно, а иногда намного хуже. Вы можете даже проиграть игрокам, которым еще учиться и учиться, чтобы достичь вашего уровня мастерства.

Но что отличает покер от множества других азартных игр, так это ваша ожидаемая прибыль, в которой вы можете быть уверены. Вы достигаете чего-то, используя в основном ошибки, которые делают ваши противники, потому что деньги приходят от них. Именно поэтому такие идеи как ожидаемая прибыль, шансы на банк, потенциальные шансы, ценность банка настолько важны. С другой стороны это только некоторые из инструментов, в которых вы нуждаетесь для того, чтобы быть успешным.

Но есть также другой инструмент, являющийся очень важным. Это полное понимание Холдема и как нужно играть на низких лимитах. Так что продолжайте читать.

Часть вторая

Игра на префлопе

Игра на префлопе

Предисловие

Скажите, как часто, вы совершаете такую вопиющую ошибку, как, делаете чек или пас в игре с рояль флешом на руках. Хорошо, согласен, что это очень дорогая ошибка, так как вы теряете весь банк, который могли гарантированно выиграть. И все же, вы можете совершать эту вопиющую ошибку постоянно и, тем не менее, оставаться при этом успешным покерным игроком. Это потому что вы получаете возможность сделать эту ошибку только один или два раза в год. Даже если такая ошибка обходится вам в среднем в **\$100** за раз, то в год вы потеряете всего лишь от **\$100** до **\$200**. Хороший игрок легко восполнит потери от такой ошибки своей блестящей игрой.

Рассматриваемые отдельно взятые ошибки на префлопе обойдутся вам не очень дорого. Если вы делаете колл с рукой, с которой надо пасовать, то, очевидно, что такая ошибка будет стоить вам не больше стоимости колла. Например, вы играете на лимите **\$2-\$4**, и ответили коллом на чей-то рейз с



(это чистая ошибка) ваша ошибка будет стоить вам не больше **\$4**, которые вы потратили на то, чтобы сделать колл рейза.¹⁸ Она не стоит даже столько, потому что иногда вы будете продолжать игру для того, чтобы выиграть с этой комбинацией карт. Таким образом, теоретическая цена части **\$4**, которые вы потратили на колл, возможно (в нашем примере) составляет чуть больше **\$1** или **\$2**. Мы все-таки надеемся, что вы не будете отвечать коллом на рейзы с королем и десяткой (и другими похожими руками), потому что тогда вы не сможете побеждать на длинной дистанции. Каждая отдельная ошибка на префлопе недорога, но на префлопе вы принимаете решение каждый раз, когда вам сдают карты. И если в ситуации с рояль флешом вы можете сделать ошибку несколько раз в год, то ошибок типа колла со слабыми картами на префлопе вы можете сделать на протяжении года десятки тысяч. Если предположить, что ошибка с лузовым коллом стоит в среднем **\$1**, то постоянное повторение такой ошибки на протяжении года обойдется вам более чем в **\$10.000**! Таким образом, солидная, безошибочная игра на префлопе, является серьезным фактором для достижения успеха на длинной дистанции в играх на низких лимитах. Эта глава научит вас избегать высасывающих банкролл ошибок на префлопе и заложит солидный фундамент для победной игры в холдеме.

¹⁸ Если первая ошибка может заставить вас делать дополнительные ошибки в процессе дальнейшей игры, то о такой ситуации можно говорить, что цена ошибки больше цены колла. Но в действительности, в этом случае, вы сделали несколько различных ошибок, первая из которых может стоить не больше чем стоимость ставки.

Теория игры на префлопе

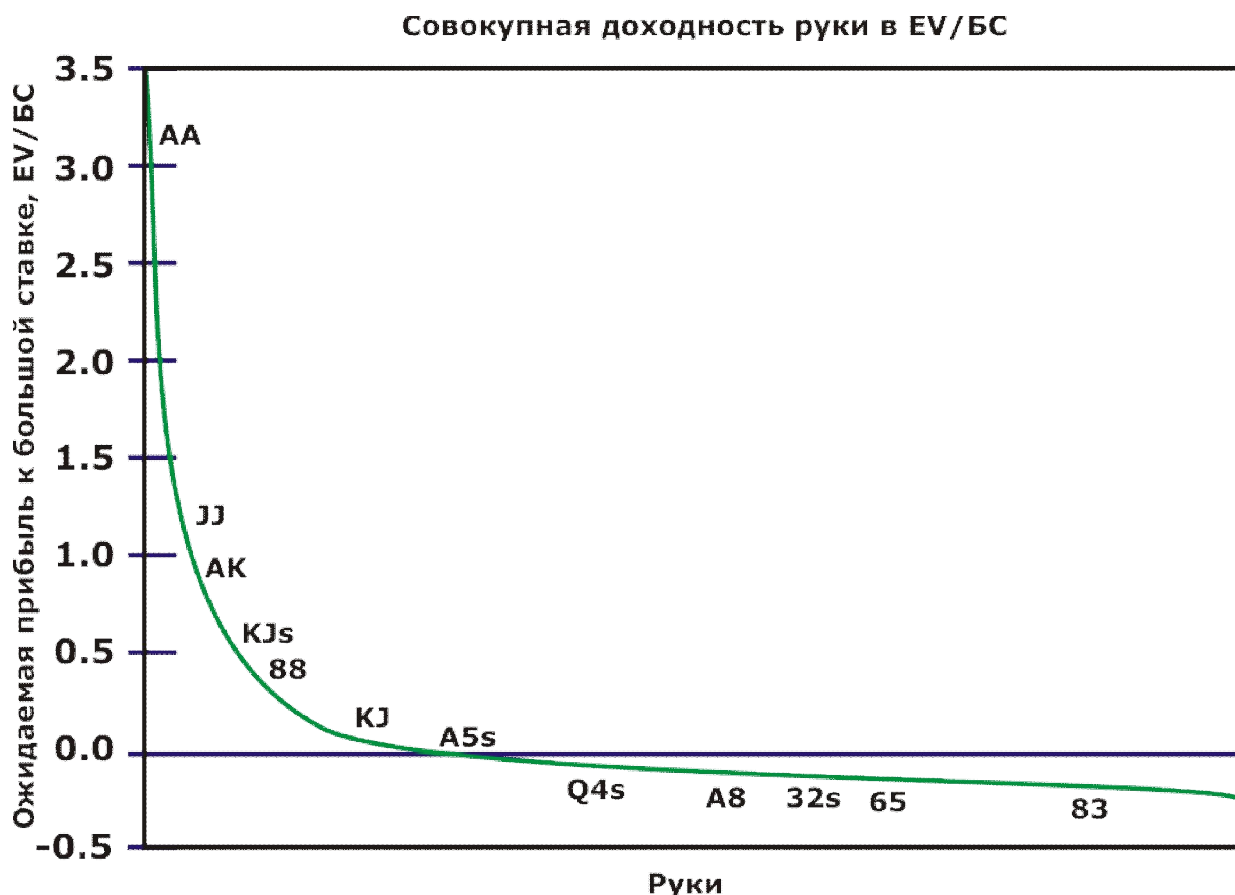
Правильный выбор рук – это фундамент побед в холдеме. Не имеет значения, насколько хорошо вы играете на последующих кругах торговли, если вы часто входите в игру со слабыми руками, что приводит вас к проигрышу на длинной дистанции. К счастью, изучение того, с какими руками нужно делать пас, колл или рейз, является самым простым шагом для того, чтобы начать выигрывать много и стать чемпионом.

Эта глава разделена на три части. В этой (первой) части обсуждаются базовые приемы игры на префлопе. В ней мы обращаем ваше внимание на несколько стандартных ошибок и показываем, как их избежать. В двух последующих частях (они более подробны), мы даем рекомендации, когда и как играть различные руки. После прочтения определенного совета в последующих частях, возвращайтесь к этой части. Постарайтесь понять, как общие принципы приводят к частным рекомендациям. Особенно важно осмыслить основные термины. Если вы только запомните «правила» розыгрыша рук, но не сможете приспособиваться к изменяющимся условиям игры, и вместо того, чтобы понемногу выигрывать вы будете все еще далеки от качественной игры приносящей стабильную прибыль.

Тайтовая игра – правильная игра

Единственные руки, побеждающие в покере – это сильные руки. Если у вас вторая или третья по силе рука, то при вскрытии может обнаружиться, что вы ничего не выиграли. Быть чуть лучше среднего это не ваш выбор, потому что такое положение ничего вам не дает. Это значит, что стартовые руки чуть выше среднего уровня, имеют тенденцию терять деньги на длинной дистанции. Выбирая стартовые руки, остановите свой выбор на нескольких, которые дают положительную ожидаемую прибыль. Если рука не показывает, что она может принести прибыль, то ее нет смысла играть.

Сильные стартовые руки приносят много денег. Еще несколько рук приносят скромную прибыль. Большинство рук проигрывает на длинной дистанции. Это руки чуть выше среднего, чуть ниже среднего и среднего уровня. На следующей странице мы приводим график средней доходности каждой из 169 стартовых рук. Руки расположены в следующем порядке: от самых прибыльных – слева, до самых убыточных – справа. Обратите внимание, как более слабые руки быстро теряют доходность.



Это реальные данные опытного игрока, который имеет базу данных на **60.000** сыгранных рук.¹⁹ Конечно же графики двух разных игроков не будут точно повторять друг друга, а график постоянно проигрывающего игрока будет существенно отличаться от приведенного примера. Но из этого графика мы увидели, что сильные стартовые руки наиболее прибыльны и есть еще не много рук, которые могут давать небольшую прибыль.

Доходность рук сильно меняется в зависимости от обстоятельств. Если вы находитесь на второй позиции, а игрок с первой позиции сделал рейз, то только пять или шесть рук могут быть прибыльными. Если вы на баттоне после трех лимперов, то целых **50** рук из **169** могут быть прибыльными. Но, тем не менее, даже при самых благоприятных обстоятельствах вы должны выбрасывать большинство рук. Просто средние стартовые руки не настолько часто становятся сильнейшими руками, чтобы компенсировать стоимость игры на них.

¹⁹ В приведенном примере количество рук недостаточно, чтобы определить норму прибыли конкретной руки, но достаточно для того, чтобы показать общую тенденцию. Увеличение нисходящего эффекта в графике в правом нижнем углу не соответствует действительности. Это результат ограничения размера изображения в примере.

Плохие руки и потерянные деньги

Одна особенность, которая отличает игры на низких лимитах от игр на средних и высоких лимитах это то, что игры на низких лимитах имеют тенденцию показывать игроков, которые играют много рук и почти автоматически продолжают их играть на поздних улицах.²⁰ Если бы ваши противники ограничили себя только прибыльными руками, то в большинстве раздач оставалось бы двое или трое активных игроков. Частота, с которой разыгрываются раздачи, в которых принимает участие много активных игроков, указывает на то, что ваши противники играют много нерентабельных рук.

По определению, нерентабельная рука возвращает назад меньше денег, чем в нее инвестируется для того, чтобы она вошла в игру.²¹ Разница между инвестициями и возвратами, для таких рук, называют «потерянные» деньги. Скажем так это дополнительные деньги, которые игрок дарит каждому игроку, выигрывающему банк. Это похоже на то, что он играл или сильную руку, или руку с нулевым ожиданием прибыли, но бросил дополнительные деньги в банк, как бонус победителю. Если вы до сих пор не видите, насколько эти деньги потеряны, то представьте себя человеком, проходящим мимо покерного стола и бросающим деньги в банк вместо одного из игроков. Вам важно понять, что банк увеличивается, если за столом есть кто-то, кто платит больше за возможность посмотреть флоп, чем стоит его текущая рука.

В большинстве игр на низких лимитах несколько ваших противников часто будут играть нерентабельные руки. Каждый из этих игроков субсидирует банк дополнительными деньгами. Эти дополнительные деньги и составляют большую часть вашей прибыли и добавляют доходность многим рукам. Даже такая слабая рука, как эта:



будет доходной, если в банке участвует много лузовых игроков. Однако,

²⁰ Некоторые игры на средних и высоких лимитах тоже соответствуют этому описанию.

²¹ Ожидаемая прибыль – среднее значение отношения всех возможных результатов к вероятности этих результатов. Рассмотрим упрощенный пример. Предположим, что ваша рука имеет следующие возможные результаты: пас на флопе, пас на терне после колла в одну ставку на флопе, и выигрыш банка размером в пять ставок. Пасовать на флопе вы будете в **60%** случаев, пасовать на терне в **20%** случаев и в остальных **20%** случаев вы будете выигрывать банк. Не считая ваших инвестиций на префлопе (мы посчитаем их в конце), при пасе на флопе вы ничего не теряете, пасуя на терне, вы проигрываете одну ставку, выигрывая банк, вы выигрываете пять ставок. Ваш средний ожидаемый доход от инвестиций составит **0.8** ставки:

$$0.8 = (0.6)(0) + (0.2)(-1) + (0.2)(5)$$

Так как на префлопе вы планируете инвестировать **1** ставку, а в дальнейшем процессе игры вернуть только **0.8** ставки, то данную руку можно считать нерентабельной. Более подробно о расчете ожидаемой прибыли и ее влиянии в покере и других азартных играх можно прочитать в книге Дэвида Склански «Получение ставки с положительной ожидаемой прибылью» (Getting the Best of it).

ее доходность не достаточна для того, чтобы рука считалась прибыльной.²²

Делая рейз на префлопе, особенно когда все ваши противники сделали уже по одной ставке в банк, вы удваиваете общую инвестицию в банк на префлопе от каждого игрока. Так как некоторые из ваших противников играют нерентабельные руки, то это увеличивает количество денег, которые вы ожидаете выиграть в среднем.²³ С лучшими руками чаще делайте рейз, не ограничивайте, а увеличивайте свое полную ожидаемую прибыль.

Три типа рук

Есть три типа прибыльных рук на префлопе: руки старшей пары (top pair hands), спекулятивные руки (speculative hands), мощные руки (powerhouse hands). Некоторые хорошие руки сочетают в себе характеристики всех трех видов.

Руки старшей пары

Наиболее значимые руки старшей пары состоят из двух больших разномастных карт, например:



Ваши противники добавляют ценность большинству таких рук, хотя некоторые из них, скорее всего, нерентабельны, чем рентабельны.

Такие руки выигрывают много маленьких и средних банков, собирая старшую пару и удерживая ее до конца раздачи (а иногда удерживаются вплоть до ривера, даже не собрав старшую пару). Иногда, собрав старшую пару на флопе, вам придется «защититься», возьмите на заметку этот пункт. Довольно часто они не улучшаются, поэтому вы надеетесь выжить на терне и ривере на фоне противников с прикупной рукой. Как только противник прикупит свою руку, он будет использовать большие ставки терна и ривера, чтобы мгновенно наказать руку со второй старшей парой (старшая пара со слабым кикером). Таким образом, эти руки делают много денег на ранних кругах торговли (префлопе и флопе), когда они имеют больше шансов на победу. На поздних раундах торговли, противники, ожидающие своей карты, пасуют, если ничего не прикупили, и делают рейз, если прикупили. Прикупные руки обычно имеют преимущество на терне и ривере.²⁴

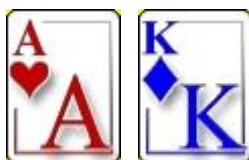
²² Быть доходной и быть рентабельной это два различных понятия. Если стоимость руки равна $-\$4$, а ее доходность равна $\$3$, то она не может быть рентабельной.

²³ Двойное впечатление от этого утверждения. Деньги выигрываются и проигрываются после флопа точно также как и перед ним. Когда банк большой, многие игроки будут иметь возможность играть дальше, и ваша рука будет выигрывать не так часто по сравнению с ситуацией, в которой вы не делали рейз.

²⁴ Но это не всегда так. Смотри раздел «Руки с двумя оверпарами»

При прочих равных условиях, руки старшей пары играют лучше против малого количества противников. Старшая пара карт будет лучшей, вероятней всего, против двух или трех игроков, но не против шести или семи. Как мы говорили ранее, большой и многочисленный банк обычно выявляет игроков, играющих слабые и нерентабельные руки (эти игроки вносят дополнительные деньги в банк). В то время как торговля с большим количеством противников в банке обесценивает вашу руку, относительно некоторых других рук, ваша полная ожидаемая прибыль может продолжать увеличиваться за счет дополнительных денег. *Лучшие руки старшей пары (АТ, КJ и другие) имеют тенденцию извлекать больше прибыли из дополнительных денег, чем теряют при торговле с большим количеством противников.* Они, реально, делают больше денег против многих слабых рук. Более слабые руки старшей пары, например **К9** и **А6**, чаще проигрывают в большинстве многочисленных и больших банках, чем собирают прибыли от дополнительных ставок. Поэтому, когда в игре много противников, то нужно как можно скорее избавиться от их слабых рук.

С сильной рукой старшей пары, Вы, как правило, должны делать рейз. Рука типа



побеждает гораздо чаще большинства других рук. Многие ее победы случаются тогда, когда так никто и не собрал хорошую руку (лучше, чем пара тузов или королей). Если большинство ваших противников играют плохо, получите с них дополнительные деньги в банк на префлопе, до того, как они узнают, что на флопе им ничего не пришло.

Спекулятивные руки

Спекулятивные руки состоят из мелких, связанных карт. Маленьких пар типа этой:



и маленьких однамастных связок (двух карт, образующих стритовую связку), типа этой:



Спекулятивные руки зачастую не имеют преимущества, но они умеют собирать сильные руки и большие банки. Маленькая пара превращается в сильную руку, когда на флопе собирает сет. Однамастные связки превращаются в сильные руки, когда на флопе

собирают флеш, стрит или прикупили карту. После флопа, спекулятивные руки часто разыгрывают «не по правилам», если они собрали на флопе очень сильную или прикупную руку. На терне многие игроки могут тянуть мертвые руки против спекулятивной руки (против старшей пары они, как правило, мертвую прикупную руку тянут редко). Спекулятивные руки могут сделать много денег на больших ставках терна и ривера.

Спекулятивные руки лучше всего играть против большого количества противников. Они создают сильные руки, которые собирают большие банки. Игра с большим количеством игроков, усиливает эту мощь, многочисленные противники создают большой банк. Против единичных противников слабые спекулятивные руки типа **6♥5♥** и **J♦8♦** не могут собрать достаточного количества денег, чтобы оплатить все свои потерянные на флопе и префлопе инвестиции, поэтому, в таких случаях, они являются нерентабельными.

Эти руки, особенно, самые слабые из них, имеют право смотреть флоп при самых минимальных вложениях. Так как они часто не собирают сильную руку, то они теряют деньги с каждой дополнительной ставкой на префлопе. Более сильные спекулятивные руки, маленькие карманные пары и большие одномастные связки типа **T♥9♥** и выше, могут позволить себе оплатить две ставки, чтобы посмотреть флоп (но чаще они прибыльны только при одной ставке). Более слабые руки вида **7♦5♦**, как правило, не могут позволить себе оплачивать две ставки, и, почти во всех ситуациях, ни одна из этих рук, не может позволить себе платить три, а тем более четыре ставки, за возможность посмотреть флоп.

Мощные руки

Некоторые очень сильные руки – мощные руки, берут лучшие качества из каждого вида рук, и ни у одного из видов они не берут худшие качества. Большие карманные пары типа



и большие одномастные карты типа



часто образуют старшую пару, но также они образуют такие мощные руки как сет или флеш, соответственно. В то время как разномастная рука старшей пары должна защищаться на четвертой и пятой улице, эти сильные руки имеют потенциал, чтобы делать деньги на всех кругах торговли. Они прекрасно играют как против большого количества противников, так и против единичных противников. С ними вы должны

делать рейз, чтобы использовать это преимущество.

Сила доминирования

Иногда в холдеме на префлопе, общие карты стола могут создавать уникальные объединенные руки, которые называются «доминированными». Это происходит, когда два игрока получили одинаковую старшую карту, но у одного из них, вторая карта старше, чем у другого. Например, если первому игроку пришли на руки



а второму



то говорят, что игрок с **AQ** доминированный. Если придет туз, то **AQ** сделает вторую старшую руку. В то время как сама по себе рука **A♥Q♣** является очень хорошей, она станет плохой, если у кого-то из противников окажется **AK**.

Еще более опасная форма доминирования происходит, когда один игрок держит карманную пару того же достоинства, что и старшая карта противника. Например, **K♥K♠** и **K♣J♦**. Игрок с **K♣J♦** в огромной опасности. Для того чтобы победить, он должен собрать либо два валета, либо стрит, либо маловероятный флеш.

Разыгрывать доминированную руку перед флопом дорогое удовольствие, особенно если в банке мало игроков. Против двух или трех противников, игрок с лучшей парой побеждает намного чаще. Когда вы играете руку, над которой доминируют, то ваши шансы собрать лучшую пару уменьшаются.

В большом и многочисленном банке доминирование не столь опасно. Когда в игре шесть или семь игроков, старшая пара выигрывает реже, а возможность собрать стрит или флеш, становится более ценным качеством. В игре с большим количеством игроков, рука **Q♠J♠** обычно прибыльна, даже если один из ваших противников сделал рейз, указывая на сильную руку.

Но, тем не менее, даже в игре с большим количеством игроков, для рук типа **K♦J♠**, доминирование является серьезной неприятностью. Без сильных перспектив на стрит или флеш, они имеют слабую компенсацию за вред, причиняемый доминированием.

Значение позиции

Позиция является вторым по важности компонентом ценности руки

(самым важным компонентом являются ваши собственные карты и карты вашего противника). В последней позиции (на баттоне) у вас есть два преимущества на всех кругах торговли:

1. Вы можете наблюдать за действиями противников, пока очередь хода дойдет до вас. Если они делают колл или рейз, то у вас есть возможность сбросить руку, которая в обычной ситуации выглядела бы нормальной и хорошей рукой. Если они сделали чек, то за маленькие деньги вы можете позволить себе войти в игру и со слабой рукой.
2. Ваши противники перед своим ходом не знают, какие действия вы предпримите. Если они сделают чек, то, что вы будете делать бет или чек? Если они сделают ставки, то, что вы будете делать колл или рейз? Они должны будут делать выводы о том, какие карты у вас на руках, в зависимости от ваших действий. Иногда их выводы будут ошибочны, тогда вы будете зарабатывать на их ошибках деньги.

Видеть действия ваших противников на префлопе очень важно. Со спекулятивной рукой Вы, конечно же, хотите войти в игру с минимальными денежными вложениями. Вам не нужен завышенный рейзами и ререйзами банк. Находясь в поздней позиции, вы уже знаете о том, что банк завышен, до того, как очередь хода дойдет до вас. Вы получаете возможность принять правильное решение. Если же вы находитесь в ранней позиции, то вам приходится только догадываться о действиях своих противников; поэтому, иногда, вы будете ошибаться и проигрывать деньги. Кроме того, если ваши противники делают рейз, то это сигнализирует о том, что кто-то из них имеет сильную руку, доминирующую над вашей рукой. Рука типа **K♥J♣** может быть прибыльна против слабых рук, но, играя ее против сильных рук, вы будете проигрывать деньги. Если у вас выгодная позиция, то вы можете вступить в игру, зная, что руки ваших противников слабы.

На флопе очень важно видеть количество противников и их действия за столом, а также то, что они предпримут в ответ на ваши будущие действия. Ценность стартовой руки в значительной степени базируется на том, сколько денег вы ожидаете на ней заработать; большая часть этого заработка образовывается на ставках, которые вы делаете на флопе и последующих кругах торговли. Находясь в хорошей позиции на флопе и после, вы можете заработать больше денег, почти со всеми руками.²⁵ Таким образом, очень много рук являются прибыльными, а следовательно и играющими, если вы находитесь в поздней позиции, а не в ранней.

Свойства непарных рук

В игре с большим количеством игроков, лучшая рука вообще будет находиться между парой и фулл-хаусом. Все непарные руки имеют

²⁵ Исключением являются руки, которые вы могли бы разыгрывать блефом. Возможность поставить свои деньги первым, наиболее важно для блефа.

одинаковый шанс собрать две пары, сет или фулл-хаус. По силе они отличаются, в основном, своей способностью собрать старшую пару, стрит или флеш. Есть три важных свойства (в порядке важности):

1. Сила старшей карты (вероятность старшей пары)
2. Одномастные карты (вероятность флеша).
3. Связанные карты (вероятность стрита).

Все непарные руки могут быть оценены по этим свойствам.²⁶ Например, рука **A♥Q♥** имеет большую силу старшей карты, одномастна, но имеет небольшую связанность (она может собрать только один стрит с обеими картами). Рука **8♣7♥** связана, но не имеет силы старшей карты и не одномастна. Рука **A♠7♠** имеет небольшую силу старшей карты, одномастна и не связана.

Как правило, непарная рука должна быть сильной, по крайней мере, должны соблюдаться два свойства из трех, чтобы ее стоило играть. Руки типа **T♥4♥** и **7♠6♣** стоят очень мало. Рука **T♥4♥** – одномастна, но не имеет силы старшей карты и никакой связанности. Рука **7♠6♣** – связанная, но не имеет силы старшей карты и не одномастна. Быть одномастной или связанной это ценное свойство, но только одно свойство не делает руку лучше, чем руки средней силы.²⁷

Сила старшей карты вообще самое важное свойство. Такие руки как **A♠K♥** и **A♦Q♣** очень сильны, несмотря на то, что они разномастные и могут собрать только один стрит. Эти руки являются теми редкими исключениями из правила «**двух свойств**», с которым мы вас познакомили чуть выше. Руки с небольшой силой старшей карты, такие как **K♥9♠** не являются исключением из правила «**двух свойств**». Руки с двумя большими картами намного сильнее рук с одной большой картой, тому есть две причины:

1. Они могут образовать старшую пару с любой из двух карт.
2. Когда они образуют старшую пару, то они всегда собирают комбинацию с хорошим кикером.

Сравните, **K♥Q♠** с **A♣7♦**. Рука **K♥Q♠** – образует старшую пару, как с королем, так и с дамой. Рука **A♣7♦** – образует старшую пару, только с тузом, в то время как семерки образуют старшую пару очень редко. Кроме того, когда туз соберет старшую пару с тузом, то такая пара будет очень уязвима, так как у противника может оказаться туз с лучшим кикером (например, **AT**). Рука **KQ** редко проигрывает кому-то с такой же парой, но лучшим кикером.^{28, 29}

²⁶ Гари Карсон, в своей книге «**Полная книга о холдеме покере**» (*The Complete Book of Hold'em Poker*) на странице 145 приводит похожую систему свойств.

²⁷ Руки типа **8♥7♥**, которые являются одновременно и одномастными и связанными, значительно сильнее среднего уровня.

²⁸ Это утверждение становится гораздо менее верным, если противник делает рейз. Игроки сделавшие рейз, зачастую имеют на руках **AK** или **AQ**.

²⁹ Больше об этой теме можно прочитать на странице 138 книги «**Полная книга о холдеме покере**» (*The Complete Book of Hold'em Poker*), автор Гари Карсон.

Руки типа **A♠J♠**, имеющие сильную ценность старшей карты, да к тому же, еще и одномастные, считаются одними из лучших.

Важность одномастных карт

В большом и многочисленном банке, одномастная рука гораздо лучше, чем ее разномастная копия. Если вам пришло две одномастных карты, то у вас есть чуть меньше **6%**, на то, что до ривера вы точно соберете еще три карты, нужной вам масти. Это провоцирует некоторых людей делать умозаключение, что одномастные и разномастные руки приблизительно равны в своей ценности.

Эти люди ошибаются. Не смотря на то, что в большинстве случаев вы не соберете флеш, но когда вы его соберете, ваша прибыль будет огромна и возместит все предыдущие потери. Большинство одномастных рук превращает убытки в прибыль. Флеш обычно настолько силен, что обыграет всех ваших противников, даже если вы начали игру в раздаче с шестью или семью противниками. Некоторые банки, собираемые флешами, огромны до неприличия. Выигрыш нескольких очень больших банков показывает, как сильно различаются по силе одномастные и разномастные руки.³⁰

Одномастные карты также предоставляют и другие преимущества. Одномастные карты на флопе имеют большую ценность, чем разномастные. Пара карт всегда уязвима, но эта же пара, плюс прикупной флеш составляет гремучую смесь. Также, на флопе вы можете собрать обратно прикупной флеш, который добавляет ценности слабой руке со средней парой или дырявым стритом.

Чем сильнее ваша рука, тем сильнее и агрессивней вы должны играть после флопа. Если ваша рука содержит прикупной флеш, то вы можете делать бет и рейз, вместо чека и колла (или паса). Вы будете выигрывать некоторые руки, которые начинали разыгрывать как прикупной флеш, но в итоге, собирали другую комбинацию. Вы будете забирать банки, когда ни у кого из противников не будет хорошей руки, просто, делая бет, даже притом, что вы сами не собрали руку. Когда ваша рука разномастная (нет потенциала для флеша), у вас отсутствуют такие возможности.

Наличие одномастной руки дает вам преимущество в банке с большим количеством игроков, в то время как разномастная рука, чаще всего, приносит вам проигрыш. Если против вас играет шесть противников, то знайте, что у некоторых из них есть одномастные карты. Когда вы играете разномастные руки, подобные этим **Q♥9♣** и **A♠4♦**, вы в начале игры предоставляете вашим противникам сильное преимущество. Даже опытные игроки, обычно не могут преодолеть это начальное преимущество, потому, что слабые разномастные руки достаточно часто проигрывают. Чтобы играть разномастные руки они должны быть очень

³⁰ С другой стороны, если одномастные карты увеличивают ваши шансы на выигрыш, скажем, с **16** до **20** процентов, то это не **4-х** процентное, а скорее **25** процентное увеличение!

мощными, подобно этой



для того чтобы преодолеть внутренние сомнения. Если вы сомневаетесь, играть или не играть руку, то играйте с одномастными картами и пасуйте с разномастными.³¹

Уход от дорогостоящих ошибок

Большинство игроков совершают на префлопе две основные ошибки. Они настолько дорогостоящи, и возможность их сделать, настолько легка, что игроки, склонные совершать эти ошибки раз за разом, не будут получать прибыль на длинной дистанции. Перечислим их:

1. Розыгрыш слабых рук без позиции, особенно слабых разномастных рук.
2. Холодный колл (ответ на рейзы) со средними руками, над которыми потенциально доминируют.

Розыгрыш слабых рук без позиции

Многие руки требуют особых условий игры, чтобы быть прибыльными. Некоторым рукам нужен не завышенный банк, некоторым нужен банк с большим количеством игроков. Для других нужен банк с единичными противниками. Ранняя позиция требует от вас действий до того, как вы узнаете размер банка. Например, если вы входите лимпом одним из первых с руками типа **J♠9♠** или **Q♥J♣**, то вы рассчитываете на то, что в игре не будет рейзов после вас. Если рейз все-таки сделают, то ваш колл становится нерентабельным. Вы будите должны отвечать на рейз (банк будет слишком большим, для того чтобы пасовать), но потом вы будете сожалеть о том, что не сделали пас на первой ставке. Входя в банк одним из первых с пограничными руками, вы невольно можете оказаться в опасной ситуации.

Вы должны избегать играть слабые руки с ранних позиций еще и потому, что они имеют тенденцию образовывать пограничные руки на флопе (все, равно оставаясь слабыми). Большую часть дохода пограничные руки теряют, если разыгрываются без позиции. Рука **J♠9♠** часто будет на флопе образовывать среднюю пару, прикупной дырявый стрит, обратно прикупной флеш. Вы хотели бы увидеть четвертую улицу с такими слабыми шансами на победу. Если вы на флопе получите дырявый стрит, то он зачастую будет прибыльным, но при колле в одну ставку. Но когда вы не в позиции, вы можете ответить коллом на бет, перед вами, но потом вы можете получить рейз и ререйз за собой. Если

³¹ Несмотря на это утверждение, большинство одномастных рук все-таки сбрасывается. Помните, что средние одномастные руки типа **J♥6♥** и **8♦4♦** стоят мало.

это произойдет, вы опять будете жалеть, что ответили на первый бет и будете вынуждены делать пас, чтобы не платить две дополнительные ставки.³² Слабые разномастные руки существенно проигрывают без позиции. Руки типа **K♠T♥** чрезвычайно уязвимы при доминировании. Такая рука, конечно, может собрать немного стритов и флешей, но королю и десятке проблематично будет собрать хорошую старшую пару. Стоимость руки **KT** существенно падает, когда она оказывается лицом к лицу с такими руками как **K♣Q♥**, **A♦T♦**, или **J♠J♣**.

Против каждой из этих рук **KT** может собрать пару, но она будет слабой из-за кикера. В последней позиции вы можете понизить вашу уязвимость от сильных рук противников, играя только раздачи без рейзов. В ранней позиции, без дополнительной информации, высока вероятность, что после вас в игру может войти противник с доминирующей рукой. Находясь на ранних позициях избегайте играть с пограничными руками, особенно с разномастными картами.

Холодный колл со средними руками

Это вторая главная ошибка. **Холодный колл** (Cold Call) – это колл двух или более ставок, когда вы еще не вносили денег в банк (Ответ коллом на рейз с блайнда или одной вернувшейся ставки, когда вы вошли лимпом не является холодным коллом).

Когда кто-то делает рейз, то обычно это указывает на сильную руку.³³ Если вы находитесь на большом блайнде, то вы можете оставаться в игре только с достаточно сильными руками, которые позволяют вам ответить на рейз ререйзом (против тайтового игрока, который сделал рейз это карманная пара от тузов до валетов и **AK**). Если есть вероятность, что банк будет большим и многочисленным, то вы можете сделать колл и с несколькими другими руками, несколькими меньшими карманными парами и некоторыми сильными одномастными руками (например, **Q♥J♥**). Две или три других руки (**AQs**, **AJs**, **KQs**) находятся на границе прибыльности (являются пограничными руками в данной ситуации). Все остальные руки нужно сбрасывать. Это означает, что вы должны играть чрезвычайно тайтово, если кто-то зашел перед вами рейзом.³⁴

Многие из ваших противников не имеют ни знаний, ни дисциплины, чтобы в таких ситуациях пасовать с большинством рук. Они будут отвечать на рейзы на широком диапазоне рук типа **K♥T♦** и **J♠5♠**. Эти коллы ужасны и стоят вашим противникам приличных денег на длинной дистанции. Фактически, эта ошибка является самой дорогостоящей,

³² Даже если после вас был только один рейз, вам все равно будет жаль своего первого кола, и в данном случае вам придется отвечать коллом на рейз.

³³ Вы, конечно же, будете сталкиваться и с такими противниками, которые делают рейз на широком диапазоне рук. Позже мы расскажем, как играть с такими противниками.

³⁴ С более тщательным обсуждением этой идеи можно познакомиться на странице 20 книги Дэвида Склански и Мейсона Мальмута «Холдем покер для опытных игроков» (Hold'em Poker for Advanced Players).

поскольку возможность ее совершать появляется раз за разом. Игроки, склонные совершать эту ошибку, будут ее совершать довольно часто, от **20** раз и больше за одну сессию.

Например, вы в средней позиции и вам на руки пришли



Игрок в позиции **UTG**, являющийся тайтовым и лишенным воображения, делает рейз. Перед вами все сделали пас. Вы должны пасовать. Как правило, **A♥T♥** – сильная рука. Если бы перед вами никто не сделал рейз, то рейзом, возможно, заходили бы Вы. Но, к сожалению, вы увидели рейз от такого противника, и понимаете, что ваш противник имеет руку посильнее. Скорее всего, он имеет старшую карманную пару, от тузов до десятков, или сильного туза (например, **AK**, **AQ**). Если в игре остается всего два или три человека, то вы попадете в большую неприятность. Вероятно, вы будете играть против значительно лучшей руки, с дополнительными деньгами в банке от одного из двух игроков. Если вам «посчастливилось» оказаться в такой ситуации с тайтовым игроком, то запомните, в данном случае он находится в хорошей позиции, чтобы выиграть у Вас максимум денег, в то время как Вы, находитесь в плохой позиции и выиграете у него минимум денег. Посмотрите, что будет, если на флопе приходит туз. Скорее всего, вы заплатите ему на всех кругах торговли до ривера, если у него старший кикер, в то время как он, скорее всего, сделает пас раньше, если окажется с меньшей карманной парой.

Даже если он делает рейз с худшими руками, например как **KQ**, то вам все равно придется пасовать. Если бы вы ответили на его рейз, предполагая, что у него на руках **KQ**, то, скорее всего вы попали бы в плохую ситуацию, так как у него на руках могут оказаться другие карты, способные повредить вашей руке. Иногда, когда у него на руках будет пара тузов, то ваш колл приведет вас к ужасным результатам. Для того, чтобы гарантированно ответить на рейз, ваша рука должна выглядеть лучше по сравнению с диапазоном рук, на которых он может сделать рейз (не только в сравнении с его плохими руками).

Если у вас на руках будут разномастные **AT**, то вы попадете в еще худшую ситуацию. Когда ваша рука одномастна, то вас иногда может выручить флеш. С разномастной рукой у вас нет запасного варианта, чтобы им воспользоваться, когда игрок, сделавший рейз, будет крушить вас. Фактически, единственная разномастная рука, которую вы можете себе позволить при ответе на рейз это **AK** (ну может еще и **AQ**, если игрок сделавший рейз играет лузово). Угроза доминирования довольно серьезно обесценивает вашу разномастную руку, даже **AQ** (если игрок тайтовый). Однако, многие из ваших противников в таком положении, будут отвечать коллом на рейз со своими одномастными и разномастными **AT**. Это главная ошибка, которую вы должны усердно избегать. Никогда на префлопе не отвечайте холодным коллом на рейзы,

если у вас разномастная, легко доминированная рука.

Заключение

Многие из понятий, изложенных в этом разделе, являются весьма трудными, особенно глава о потерянных деньгах и старшей паре против спекулятивных рук. Вероятно, вы не поймете их в полном объеме сразу после прочтения. Но вы поймете их со временем. А пока удостоверьтесь, что вы стали избегать двух дорогостоящих ошибок: розыгрыша большого количества рук из ранней позиции и холодного колла с разномастными руками (исключая **AK** и **AQ**, с которыми вы можете сделать ререйз). Если вы будете следовать этим правилам и выучите материалы об игре после флопа, то вы начнете систематически обыгрывать низкие лимиты.

После того, как вы наберете немного опыта, вернитесь к этому разделу. Перечитайте главы, которые вы не понимали. Абстрактные понятия трудны для восприятия при отсутствии практического опыта. Только ваш личный опыт поможет лучше понять то, о чем говорилось в этой главе. Если ваша цель научиться играть очень прибыльно, то вам придется разобраться и хорошо усвоить все идеи и теории, изложенные выше.

Категории рук на префлопе

В этом разделе мы распределим руки по группам с общими игровыми характеристиками. В пределах группы руки могут по силе существенно отличаться друг от друга, но техника их розыгрыша после флопа и общий рисунок игры, одинаковы. Для каждой группы мы описываем оптимальные игровые условия и обсуждаем, что можно ожидать после флопа. Затем мы даем грубые рекомендации, когда и как играть эти руки.

Карманные пары

Монстры (AA и KK)

Это две самые сильные руки в холдеме и их сила не зависит от позиции. Они хорошо играют как в маленьком и немногочисленном банке, так и в большом и многочисленном банке. Они хорошо играют в пассивных и агрессивных играх. Против единичных противников они будут выигрывать не улучшаясь. Против большого количества активных игроков, они, не улучшившись, выигрывают уже не так часто (хотя достаточно часто), но зато значительно возрастает их потенциал большой руки. Когда на флопе вам будет приходиться сет, то иногда вы будете выигрывать большой банк собрав фулл-хаус или сет. С такими руками вы должны почти всегда делать рейз и ререйз, не зависимо от хода предыдущей торговли.

Большие пары (QQ, JJ и TT)

Это хорошие руки. Они хорошо играют в любых игровых ситуациях. В основном они отличаются от монстров тем, что, не улучшившись, выигрывают, не так часто. Они достаточно сильны и будут выигрывать даже при появлении оверкарт на столе. Не играйте робко этими руками на префлопе, хотя бы из-за того, чтобы оверкарта не могла обыграть их.

Вы должны делать с этими картами стандартный рейз, если до вас еще никто не сделал рейз. Также, правильным будет ответить ререйзом, если до вас был единственный рейз.

Средние пары (99,88 и 77)

Эти пары блистают в двух ситуациях. Первая, это когда в игре два – три активных игрока и похоже, что у ваших противников слабые руки. В такой ситуации они достаточно сильны, чтобы выиграть рентабельное количество банков, даже не улучшившись. Они особенно хороши, когда на руках ваших противников находятся карты меньшего достоинства, чем ваша пара.

Эти пары весьма выгодны против пяти и более игроков. Когда вы собираете сет, некоторые из ваших противников, скорее всего, будут иметь одну пару. Любой игрок с одной парой на флопе будет играть

против вашего сета. Если эти игроки будут платить вам коллами и рейзами, то ваша средняя пара станет очень прибыльной. Когда вы собираете сет, вы предпочитаете, чтобы игра велась лузово и агрессивно. Лузовость гарантирует, что многие игроки будут играть против вас себе во вред. Агрессивность увеличивает вероятность того, что вы получите больше ставок с каждой улицы торговли. Многие из самых больших банков в холдеме, выигрывались в лузовых и агрессивных играх средними парами, собиравшими на флопе сет.

В ранней позиции вам лучше заходить лимпом. Если хотя бы один лузовый игрок зайдет лимпом перед вами, вы можете сделать рейз из поздней позиции. Старайтесь играть с очень ограниченным количеством противников и против слабых рук. Если два или более противника вошли перед вами лимпом, то вам тоже имеет смысл входить лимпом, чтобы попытаться организовать торговлю с большим количеством игроков. Если кто-то вошел рейзом, то вы будете пасовать, если не уверены, что в банк войдут еще несколько игроков. Вы же не хотите играть один на один против большой пары. Однако если в игре уже находится три игрока и больше, смело отвечайте коллом на рейз. Вы надеетесь выиграть большой банк, собрав сет.

Мелкие пары (66–22)

Не улучшившись, эти пары не часто побеждают даже у одного или двух противников. Вы надеетесь выиграть большой банк сетом или фулл-хаусом. Лучше всего они играют, когда игра лузовая и в меру агрессивная. Лузовая и пассивная игра тоже приемлема, но в этом случае вы не соберете много денег в банк, если соберете сет.³⁵ При тайтовой игре, когда до флопа доходят **2-4** игрока, эти руки приносят мало прибыли.

Вы должны смотреть флоп, за одну, максимум две ставки. Вы будете собирать сет на флопе приблизительно в **12%** случаев. Так как вы часто будете пасовать после флопа (если не соберете сет или случайный прикупной стрит), но когда вы соберете сет, вам нужно будет собрать как можно больше денег в банк.

К счастью, игры на низких лимитах, почти всегда лузовые. В большинстве игр вы можете играть эти руки с прибылью из любой позиции, если до вас не было рейза. Лучше всего входить, когда в игре уже три игрока и больше, в ранних позициях лучше пасовать. Если перед вами кто-то сделал рейз, то вы должны быть уверены, что в банке будет, пять игроков и больше. Вам нужен большой банк, для того, чтобы компенсировать дополнительные деньги, которые вы собираетесь вложить на префлопе. Против особых игроков, которые всегда гарантируют внесение большого количества ставок на флопе (а иногда и на терне), вы можете, при случае, обойтись и меньше чем пятью противниками.

³⁵ С другой стороны, вы чаще сможете собрать сет, так как имеете возможность получить бесплатную карту.

Одномастные карты

Большой одномастный Бродвей (AKs–ATs, KQs и KJs)

Это очень сильные руки. Они часто собирают старшую пару с сильным кикером. Этого обычно достаточно для выигрыша. Будучи одномастными, они также иногда собирают старший флеш, способный выиграть большой банк с большим количеством игроков. Они одинаково хорошо играют как против многих, так и против единичных противников. Они блистают и в пассивных, и в агрессивных играх.

Если рейзов не было, то обычно вы должны делать рейз с любой из этих рук. Если игра тайтовая, то с ранней позиции может оказаться полезным зайти лимпом. Чтобы соблазнить противников с более слабыми руками войти в игру. Если перед вами был рейз, то нужно быть осторожным с **AJs, ATs, KQs, и KJs**. Вы можете быть доминированными, игроком сделавшим рейз. Делайте колл только в том случае, если игрок заходит рейзом с большим количеством рук, или если в банке уже есть несколько активных игроков. С **AKs** и **AQs** вы можете играть против тайтового рейзера. С **AKs** вы обычно отвечаете ререйзом.

Примечание, касающееся тайтовых игроков делающих рейз: любой тайтовый игрок, делающий рейз, ждет высококачественную руку для того, чтобы зайти в игру рейзом. Некоторые из них знают о важности позиции. Такой игрок понижает требования к руке для рейза в зависимости от позиции, особенно, если он первый входит в банк. Если у вас на руках **AJs**, а знающий о важности позиции тайтовый игрок делает рейз с **UTG**, смело пасуйте (если у вас нет уверенности, что в банк войдет еще несколько игроков). Но, если этот игрок, первым входит в банк с поздней позиции, то с **AJs** вы должны отвечать ререйзом. Диапазон рук, с которыми он может войти рейзом с поздней позиции, очень широк.

Существуют тайтовые игроки, которые не регулируют диапазон своих рук в привязке к позиции. Такие игроки имеют тенденцию быть слабыми и пассивными. Рейз делают только с очень сильными руками (от карманных тузов до дам). Против такого игрока вам придется выбрасывать **AJs**, не обращая внимания на позицию такого противника. Его рейз всегда показывает руку монстра, так избегайте нее.

Малый одномастный Бродвей (QJs, KTs, QTs и JTs)

Эти руки сильны против игроков со слабыми руками. Эти руки собирают старшую пару с приличным кикером (хорошая рука, если она не доминированная). Старшая пара образованная этими руками и рядом не стоит по силе со старшими парами, образованными руками из диапазона большого одномастного Бродвея. Например, если на флопе самой старшей картой приходит десятка, а у вас **KTs**, то еще могут прийти три оверкарты, которые обыграют вашу пару. Чтобы хоть как-то

компенсировать эту слабость, они собирают стриты немного чаще, чем руки большого одномастного Бродвея. Кроме того, они могут собрать старший флеш и выиграть большой банк.

Исходя из того, что их потенциал на получение стрита усилился, а потенциал старшей пары ослабился, эти руки любят большой банк. Если ваши противники будут играть слабые руки очень часто, то руки малого одномастного Бродвея становятся достаточно прибыльными, даже вне привязки к позиции.

Если банк не «испорчен» рейзом, то с ранней или средней позиции вам лучше зайти лимпом. Вам же нравится собирать лузовых лимперов за собой?! Из поздней позиции вы можете зайти и рейзом, независимо от того, сколько лимперов оказалось в банке. Из-за флешевого потенциала, ваша рука хорошо играет в большом банке. Однако чтобы играть против рейза, вы должны убедиться, что в банке будет много активных игроков.

Одномастные тузы (**A9s–A2s**)

Одномастные тузы – хорошие руки в лузовых играх. Они имеют приличную силу старшей карты (туз) и могут собрать натсовый флеш. Они, а особенно **A7s** и ниже, лучше всего играют в лузовой и пассивной игре. В лузовой игре, они больше всего делают денег, когда собирают натсовый флеш. Несмотря на силу старшей карты, одномастные тузы с мелкой картой являются классическими спекулятивными руками. Поэтому, большая часть их доходности основана на способности, собрать флеш.

Чтобы там не думали многие игроки, но старшинство кикера очень важно. Рука **A9s** намного лучше руки **A2s**. Во-первых, пара девяток скорее выиграет при вскрытии, чем пара двоек. Во-вторых, девятки зачастую достаточно, чтобы выиграть войну кикеров, двойка такую войну не выиграет никогда. Большинство лузовых игр показывает игроков, которые играют любого туза, независимо от того, одномастный он или разномастный. Когда на флопе приходит туз, то игроки зачастую имеют что-то похожее на **A6** разномастные. В таких обстоятельствах, старший кикер – это граница между выигрышем и проигрышем (убытком).

Некоторые игроки ошибочно думают, что руки **A5s–A2s** лучше, чем руки **A9s–A6s**, потому что с ними можно собрать колесо (стрит, образованный картами **A–2–3–4–5**). Вообще-то, возможность колеса полезна, но она не преодолевает силу старшей карты у **A9s–A6s**.

Рука **A6s** и **A5s**, самые слабые руки этой группы (потенциал колеса стоит немного больше, чем одна ступенька в силе старшей карты).³⁶ Если игра пассивная, то вы можете играть любую из этих рук из любой позиции в банке без рейзов. В немного агрессивной игре играйте только **A9s** и **A8s**, даже если вы в ранних позициях, но пасуйте,

³⁶ Больше об этой теме вы можете прочитать в книге Гарри Карсона «Полная книга о холде покере» (*The Complete Book of Hold'em Poker*) на странице 151.

как только увидите ререйзы. Если не было рейза, то входите с этими руками лимпом со средних и поздних позиций. В поздней позиции, после нескольких лимпов от лузовых игроков, вы можете с руками **A9s** и **A8s** войти рейзом. Старайтесь выкидывать эти руки, если перед вами сделали рейз. Холодный колл рейзов с этими руками, когда в игре остается один два игрока, являются общей и дорогостоящей ошибкой.

Одномастные короли (**K9s-K2s**)

Это слабые, спекулятивные руки. Они имеют незначительную силу старшей карты. Пока над вами не доминируют (общая проблема этих рук), пара королей будет выигрывать много банков.

Они значительно слабее одномастных тузов, главным образом, из-за того, что пара тузов старше пары королей.³⁷ Они требуют лузовых и пассивных условий игры, для того, чтобы быть прибыльными. Так же, как и с одномастными тузами, старший кикер делает эти руки более ценными. Рука **K9s** довольно сильна, в то время как **K2s** в большинстве случаев нерентабельна.

В лузовой и пассивной игре, вы можете зайти лимпом с **K9s** из ранней позиции (но не с **K8s** и меньше). Сбрасывайте все эти руки в ранних позициях. На баттоне вы можете входить лимпом с большинством этих рук, если до вас в банк вошли лимпом двое или трое слабых лузовых игроков. С этими руками никогда не отвечайте на рейз холодным колом.

Одномастные связанные карты (**T9s-54s, J9s-64s, Q9s-96s, Q8s** и **J7s**)

Это все спекулятивные руки с малой силой старшей карты. Их ценность в способности собирать флеш и множество стритов.³⁸ Эти руки предназначены для лузовых и пассивных игр. Пассивная игра ваших противников после флопа, является наиболее критичной для самых слабых из этих рук (**87s-54s, T8s-64s, J8s-96s, Q8s** и **J7s**). На флопе вам часто будут приходиться слабые прикупные комбинации: прикупной дырявый стрит, средняя или младшая пара, или наоборот прикупной флеш. С этими руками вы не сможете противостоять агрессивным противникам, которые, зачастую, будут вышибать вас из банка своими бетами и рейзами.

В то же самое время, пассивные противники, будут давать вам возможность получить бесплатные или дешевые карты, предоставляя

³⁷ Несмотря ни на что, некоторые игроки думают, что эти руки слабы, потому что флеш с тузом намного сильнее флеша с королем. Но это не так. Несомненно, флеш с тузом несколько лучше, но самое важное различие между **A9s** и **K9s**, заключается в силе старшей карты. Это особенно проявляется, если вы собираете пару на терне или ривере, притом, что на флопе вам пришел прикупной флеш. Еще короли проигрывают тогда, когда на столе появляется туз.

³⁸ Имейте в виду, что чем больше дырка в связке, тем меньше стритов вы сможете собрать. Например, **9♠8♠** могут собрать четыре стрита, в то время как **J♠8♠** может собрать только два стрита (используя обе карты).

больше шансов для получения нужной карты. Вам, также, нужна возможность, увидеть флоп за одну ставку. За редкими исключениями, вы не сможете преодолеть дороговизну двух или более ставок, чтобы посмотреть флоп.

Сбрасывайте все эти руки, если игра очень пассивна. Когда есть возможность (рейзы на префлопе сопровождают не более **10%** раздач), заходите лимпом только сильнейшими из этих рук (**T9s** и **J9s**) из ранних позиций. Со средней позиции, входите лимпом с **50%** лучшими из этих рук, если вы уверены, что в банке будет много активных игроков и после вас не будет рейза. На баттоне вы можете играть любую из этих рук за одну ставку. Делайте пас даже с самой сильной рукой из этой группы, если на префлопе перед вами будет рейз, или в банке будет мало игроков.

Мусорные одномастные руки

(любая одномастная рука, не упомянутая ранее)

Любая одномастная рука, не упомянутая выше, является слишком слабой, чтобы за нее было рентабельно платить одну ставку. Если вы не на блайндах, то пасуйте с ними, в любой ситуации, не раздумывая. Вхождение в игру с мусорными руками, очень распространенная общая ошибка в играх на низких лимитах. Эти руки не выигрывают. Избегайте играть с ними.³⁹

³⁹ На баттоне, картам **Q7s–Q2s** в некоторых раздачах можно сделать исключение.

Разномастные карты

Большой разномастный Бродвей (АК, АQ, АJ и KQ)

Это лучшие из разномастных рук. Обычно они собирают сильную старшую пару. Все разномастные руки имеют врожденную аллергию на раздачу с большим количеством активных игроков, но эти руки выигрывают достаточно часто в играх против многочисленных слабых игроков. Они сильны и в пассивной и в агрессивной игре. Руки старшей пары выигрывают большое количество банков, поэтому, вы должны приветствовать вхождение в торговлю на префлопе большого количества слабых игроков.

Вы можете войти в игру любой из этих рук из любой позиции. Делайте рейз любой из этих рук, если до этого не было рейзов.⁴⁰ Остерегайтесь, если кто-то делает рейз перед вами, если у вас не **АК**, то есть угроза оказаться доминированным. Так что, приготовьтесь сбросить любые разномастные руки в ответ на рейз, кроме **АК**. С **АК** делайте ререйз. Если вы заметили, что игрок часто делает рейзы с более слабыми руками (**АТ**, **KJ**, и **77**), не выкидывайте **АQ**. Отвечайте ререйзом. Если игрок маньяк, и делает рейзы с такими руками, как **K6s** и **33**, отвечайте ререйзом с **AJ** и **KQ**.

Малый разномастный Бродвей (АТ, KJ, QJ, KТ, QТ и JT)

Это пограничные руки, которые играют только при определенных обстоятельствах. Они предоставляют возможность собрать руки со слабой старшей парой, точно так же, как в ситуации с малым одномастным Бродвеем. Тем не менее, без преимущества одномастных карт, эти руки не очень прибыльны. Лучше всего их играть в раздачах с малым количеством лузовых противников. Тайтовые игроки имеют тенденцию заходить лимпом с такими руками, как **АQ**, **AJ** и **KQ**, и доминировать над малыми разномастными руками. Поэтому, перед тем, как сделать колл, обратите внимание на тех противников, которые вошли лимпом перед вами. В основном, руки малого разномастного Бродвея слабы. Но они собирают много стритов, что дает возможность извлекать высокую прибыль при многочисленном банке.

Сбрасывайте все эти руки в ранних позициях, за исключением **АТ** и **KJ** в лузовых играх. В средних позициях вы можете играть **АТ** и **KJ**, если перед вами уже зашли в банк несколько лузовых игроков.

На баттоне, если не было рейза, вы можете играть любую из этих рук. Если в банк зашло мало игроков, то делайте рейз (особенно с **АТ** и

⁴⁰ Если в банке уже много игроков, возможно пять или шесть лимперов, входите только лимпом с **AJ** и **KQ**. ваше преимущество на префлопе является незначительным, относительно многочисленных игроков. Ваш колл дает вам стратегические преимущества, которые помогут восполнить небольшую теоретическую потерю (из-за того, что вы не делали рейз), разрешая обыграть противников после флопа.

KJ), чтобы попытаться сбросить блайнды. Против нескольких лимперов входите только лимпом. Холодный колл с такими руками на префлопе, является наиболее общей и наиболее дорогой ошибкой. По существу, с этими руками будет неправильным входить в игру, даже против лузового рейзера. Так что не делайте этого!

Мусорные разномастные руки

(любая разномастная рука, не упомянутая ранее)

Наша рекомендация для этих рук не играйте их! Обратите внимание, что эта категория содержит разномастные тузы (**A9–A2**) и разномастные связки (**T9–54**). Вы часто будете видеть, как противники играют их, но эти руки нерентабельны. Игры на низких лимитах обычно лузовые, соответственно слабые разномастные руки становятся в таких играх еще слабее. До тех пор, пока вы не станете мастером игры на префлопе, вам лучше избегать играть с этими руками вообще.

На баттоне, возможно исключение для рук **A9**, **T9**, и **98**, и то только за одну ставку. Но даже в этом случае, такие руки имеют пограничную рентабельность.

Заключение

Зная, к какой группе принадлежит рука, вы будете знать ее преимущества и недостатки. В следующем разделе мы даем особые рекомендации для розыгрыша ваших рук. Для этих рекомендаций мы предполагаем, что вы играете в типичные игры на низких лимитах лузовые или пассивные, либо чуть-чуть агрессивные. Если игры, в которых вы участвуете, будут значительно отличаться от принятого предположения, то вам придется модифицировать наши рекомендации. Изученные в этом разделе понятия, помогут вам сделать правильные изменения.

Рекомендации по игре на префлопе

В этом разделе мы даем рекомендации по игре на префлопе с каждой характерной рукой в стандартной ситуации. Мы перечислим руки, с которыми следует играть в определенных позициях, и даем рекомендации о возможности сделать рейз с некоторыми из них. Эти рекомендации не являются жесткими правилами для игры на префлопе. Рассматривайте их как тренажер для совершенствования игры на префлопе. Когда вы чувствуете себя в игре неуверенно, обращайтесь к этому руководству для игры на префлопе по умолчанию. Опытный игрок, который полностью понимает особенности игры на флопе и префлопе, будет часто отклоняться (в правильную сторону) от этих рекомендаций.

Необходимо сказать, что мы серьезно анализировали эти рекомендации, и мы полагаем, что они обеспечат лучшую игру по умолчанию, для каждой руки в стандартной ситуации. Отклонение от этих рекомендаций возможно только тогда, когда вы обнаружите что-то нестандартное в своей игре или ситуации. Например, вы можете играть руку, которую мы рекомендуем сбросить, если до этого вы играли чрезвычайно пассивно. С другой стороны, вы можете зайти в игру рейзом с рукой которой делали лимп, если на большом блайнде сидит чрезвычайно тайтовый игрок, или вы можете сделать пас, если очень тайтовый игрок вошел в банк.

Вы не должны отклоняться от этих рекомендаций, применяя свою собственную расширенную стратегию игры на префлопе. В противном случае, Вы, как правило, будете не правы. Например, не заходите очень часто лимпом с руками, с которыми мы рекомендуем делать рейз, из-за своих размышлений: «Я не люблю вкладывать деньги, пока не увижу флоп» или «Я думаю, что рука **ATs**, ни при каких условиях не может быть рейзовой рукой». Мы рекомендуем делать рейз по определенной, хорошо обдуманной причине. После рассмотрения всех важных принципов, мы пришли к выводу, что это лучшая схема игры. Если вы поверите высказываниям: «Эти рекомендации слишком тайтовые. Я могу играть намного больше рук», то будете неправы, и на длинной дистанции потеряете много денег.

Еще хочется сказать, что многие из этих приемов игры близки по существу. Различие в ожидаемой прибыли, скажем, рейза или лимпа с **ATs** в позиции **UTG**, очень мало. Обстоятельства игры могут заставить вас предпочесть один прием игры, другому. Наиболее горячие дебаты по игре на префлопе, в основном, происходят при обсуждении вариантов решений с маленьким различием в ожидаемой прибыли. Например, были приведены бесчисленные аргументы на тему, как играть разномастные **KQ** из позиции **UTG**. Тысячи часов, потрачены, на обсуждение этой темы были потрачены впустую. При стандартных условиях, различие в ожидаемой прибыли между рейзом и коллом, чрезвычайно мало. Пока вы играете не очень хорошо, выберите один вариант решения и играйте только его.

И вообще, не тратьте слишком много времени на рассмотрение определенных действий на префлопе. Если вы потратите огромное количество времени на анализ, то все равно придете к выводу, что варианты предложенных нами действий, очень близки по своей доходности. Лучше используйте это время для улучшения вашей игры после флопа. После того, как вы прилично научитесь играть на префлопе, большинство вашего дополнительного выигрыша будет формироваться от использования ошибок противников при игре после флопа.

От новичка вы часто можете услышать жалобу: «Я не понимаю! Я разыгрываю все карты правильно, но я до сих пор не выигрываю». Он может быть прав. Он, вероятно, достаточно хорошо играет на префлопе, но его навыки в игре после флопа минимальны. Сосредоточьтесь на важных вещах. Выучите солидную, простую систему игры на префлопе, и затем переходите к совершенствованию своих способностей в игре после флопа. Как только вы научитесь хорошо играть после флопа, возвращайтесь к главе об игре на префлопе и оттачивайте свое мастерство. Этот способ увеличит ваши выигрыши еще на этапе обучения.

В завершение, когда мы разрабатывали эти рекомендации, мы стремились сделать их простыми и короткими. Правильная игра является целым комплексом решений, но мы постарались упростить везде, где это представлялось возможным. Если два решения равны по доходности, но одно из них позволяло нам упростить систему, чтобы облегчить ее изучение, то мы делали выбор в пользу простого решения (иногда, за счет маленькой доли в ожидаемой прибыли). Новички могут испытывать некоторые трудности в восприятии, из-за чрезмерной простоты, но мы решили не усложнять.

Эти рекомендации разработаны для полного стола (стол, за которым одновременно играет **10** человек) в играх на низких лимитах.⁴¹ Эти рекомендации обеспечивают пассивную игру при некоторой агрессивности на префлопе (от **15%** до **35%** банков играют с рейзами), и большинство игроков передерживают свои руки в торговле. Если игра, в которую вы вошли, будет отличаться от этого шаблона, то эти рекомендации не будут точны. Модифицируйте рекомендации, продвигайте руки, которые вы играете хорошо и убирайте руки, которые вы играете плохо. Например, если стиль вашей игры очень пассивен, то играйте больше слабых одномастных карт из ранней и средней позиции. Основные разделы должны дать вам твердый фундамент, чтобы сделать эти изменения.

Мы разделили эти рекомендации на две части: для умеренно тайтовой игры, в которой флоп смотрят в среднем **3–5** активных игроков, и для лузовой игры, в которой флоп смотрят в среднем **6–8** игроков.⁴²

⁴¹ Для игры на коротком столе (стол, за которым одновременно играет 6 человек) предположите, что первые четыре игрока сделали пас.

⁴² Определения, «тайтовый» и «лузовый», относительны. Игра, которую мы называем тайтовой на низких лимитах, на высоких лимитах называлась бы несколько лузовой.

Если игра, в которой вы оказались, находится между этими двумя архетипами, то играйте больше рук, чем рекомендовано для тайтовой игры и меньше, чем для лузовой.⁴³ Кроме того, если игра за столом полностью соответствует одному из вариантов, но розыгрыш какой-то определенной раздачи идет по другому варианту, то в этой раздаче используйте рекомендации для второго варианта. Например, за столом идет нормальная лузовая игра, в которой флоп смотрят в среднем **6–8** человек. Но в данной конкретной раздаче, вы находитесь на баттоне и кроме вас есть еще только два игрока: коллер и рейзер. Используйте рекомендации для тайтовой игры. Вам нет необходимости запоминать определенные рекомендации. Самые важные разделы об игре на префлопе это теоритические разделы. Эти рекомендации разработаны, только для того, чтобы вы с чего-то начали.

И, наконец, если вы ничего не запомнили об игре на префлопе, то тогда запомните эти четыре основных принципа:

1. В ранней позиции играйте тайтово и несколько свободно в поздней позиции.
2. С лучшими руками делайте рейз.
3. Играйте только самые сильные разномастные руки.
4. Играйте очень тайтово, если перед вами кто-то сделал рейз.

⁴³ Заметьте, что мы не соглашались с общепринятым высказыванием: «Играйте тайтово, когда все играют лузово и наоборот». Действительно, есть несколько определенных ситуаций, в которых это утверждение верно. Но оно не работает в играх со слабыми игроками.

Тайтовый стол

(Флоп смотрят в среднем 3–5 игроков)

Ранняя позиция Первые три места слева от блайндов	Средняя позиция Следующие три места за ранней позицией	Поздняя позиция Одно место перед баттоном и баттон
<p>Если не было рейза Играем: AA–77, две любые одномастные карты от десятки и выше (например, AKs, QTs и т.д.), AK–AJ и KQ Играем с рейзом: AA–TT, AKs–AJs и AK–AQ</p>	<p>Если не было рейза Играем: Любые пары, AKs–A2s, KQs–K9s, QJs–Q9s, JTs–J9s, T9s–98s, AK–AT и KQ–KJ Играем с рейзом: AA–99, AKs–ATs, KQs–KJs, AK–AJ и KQ</p>	<p>Если не было рейза Играем: все руки, которые вы будете играть из средней позиции плюс 87s–54s и любые две разномастные карты от десятки и выше (например, KT, JT и т.д.) Играем с рейзом: AA–99, AKs–A8s, KQs–KTs, QJs, AK–AT и KQ</p>
<p>Если был рейз Играем: AA–TT, AKs–AJs, KQs и AK Играем ререйзом: AA–TT, AKs и AK</p>	<p>Если был рейз Применяем те же принципы, которые вы использовали бы в ранней позиции, отвечая на рейз.</p>	<p>Если был рейз Применяем те же принципы, которые вы использовали бы в ранней и средней позиции, отвечая на рейз, за исключением того, что если 3 игрока вошли в банк (рейзер и 2 коллера), то делайте колл с любой карманной парой и QJs–T9s.</p>
<p>Если были рейз и ререйз Играем: AA–QQ и AKs Играем ререйзом: AA–QQ и AKs</p>	<p>Если были рейз и ререйз Играем: AA–QQ и AKs Играем ререйзом: AA–QQ и AKs</p>	<p>Если были рейз и ререйз Играем: AA–QQ и AKs Играем ререйзом: AA–QQ и AKs</p>
Малый блайнд		Большой блайнд
<p>Если рейза не было Играем: Все руки, которые вы будете играть из поздней позиции плюс две любые одномастные карты Играем с рейзом: AA–99, AKs–ATs, KQs–KJs и AK–AQ</p>		<p>Если рейза не было Играем с рейзом: Все руки, которые вы будете играть рейзом с малого блайнда</p>
<p>Если был рейз Те же основные принципы, которые вы использовали для игры в ранней позиции, отвечая на рейз, кроме всех карманных пар, которые можно будет играть если еще хоть один игрок кроме рейзера войдет в банк.</p>		<p>Если был рейз Играем: Все руки, которые вы будете играть из поздней позиции за одну ставку, исключая слабые разномастные руки AT, KJ–KT, QJ–QT, и JT. Оставляете в игре все карманные пары и много одномастных рук, AK–AJ, и KQ * Играем ререйзом: AA–TT, AKs и AK * Многие руки играют против кражи блайндов, даже на высоких лимитах, где воздействие рейка незначительно.</p>

Лузовый стол

(флоп смотрят в среднем 6–8 игроков)

Ранняя позиция Первые три места слева от блайндов	Средняя позиция Следующие три места за ранней позицией	Поздняя позиция Одно место перед баттоном и баттон
<p>Если не было рейза <i>Играем:</i> Любые пары, AKs–A2s, KQs–K9s, QJs–Q9s, JTs–J9s, T9s–98s, AK–AT и KQ–KJ <i>Играем с рейзом:</i> AA–99, AKs–ATs, KQs–KJs, AK–AJ и KQ (Это все те же руки, которые играют в средней позиции, в тайтовой игре.)</p>	<p>Если не было рейза <i>Играем:</i> Все руки, которые играют в ранней позиции <i>Играем с рейзом:</i> Все руки, которые вы будете играть в ранней позиции</p>	<p>Если не было рейза <i>Играем:</i> Все руки, которые вы будете играть в средней позиции плюс K8s–K2s, Q8s, J8s, J7s, 87s–43s, T8s–53s и две любые разномастные карты от десятки и выше <i>Играем с рейзом:</i> AA–88, любые две одномастные карты от десятки и выше, A9s–A8s, K9s, AK–AJ и KQ</p>
<p>Если был рейз <i>Играем:</i> Любые пары, AKs–ATs, KQs–KTs, QJs, JTs, и AK–AQ <i>Играем с рейзом:</i> AA–99, AKs–AQs и AK–AQ</p>	<p>Если был рейз Применять те же принципы, которые вы использовали бы в ранней позиции, отвечая на рейз.</p>	<p>Минимум четыре игрока вошли в банк перед вами: И, если был рейз <i>Играем:</i> Любые пары, любые две одномастные карты от десятки и выше, любой одномастный туз (A9s–A2s) и T9s–76s. Также AK и AQ. <i>Играем с рейзом:</i> AA–TT, AKs–AJs, KQs и AK</p>
<p>Если были рейз и ререйз <i>Играем:</i> AA–TT, AKs–AJs, KQs и AK <i>Играем ререйзом:</i> AA–QQ и AKs</p>	<p>Если были рейз и ререйз <i>Играем:</i> AA–TT, AKs–AJs, KQs и AK <i>Играем ререйзом:</i> AA–QQ и AKs</p>	<p>Если были рейз и ререйз <i>Играем:</i> AA–TT, AKs–AJs, KQs и AK <i>Играем ререйзом:</i> AA–QQ и AKs Если меньше четырех игроков вошли в банк, то смотрите рекомендации для тайтового стола</p>
Малый блайнд		Большой блайнд
<p>Если рейза не было <i>Играем:</i> Все руки, которые вы будете играть из поздней позиции плюс две любые одномастные карты <i>Играть Рейзом:</i> AA–99, AKs–ATs, KQs–KJs и AK–AQ</p>		<p>Если рейза не было <i>Играем с рейзом:</i> Все руки, которые вы будете играть рейзом с малого блайнда</p>
<p>Если был рейз <i>Играем:</i> Все руки, которые вы будете играть в ранней позиции против рейза <i>Играем с рейзом:</i> AA–TT, AKs–AJs, KQs и AK</p>		<p>Если был рейз <i>Играем:</i> Все руки, которые вы будете играть из поздней позиции за одну ставку, исключая слабые разномастные руки AT, KJ–KT, QJ–QT и JT* <i>Играть Рейзом:</i> Все руки, которые вы будете играть рейзом с малого блайнда <i>* Многие руки играют против кражи блайндов, даже на высоких лимитах, где воздействие рейка незначительно.</i></p>

Несколько коротких замечаний к рекомендациям

Многие игроки могут быть удивлены тем, что мы рекомендуем часто играть мелкие карманные пары с ранних позиций и после рейза. Стандартная игра на низких лимитах предоставляет идеальные условия для этих рук. Пары расцветают, когда выигрывают много денег из банка, после того, как на флопе собирают сет. Так как многие из ваших противников играют слишком много рук и передерживают их, то ваши сеты будут иметь тенденцию собирать большие банки. Когда вы достаточно уверены, что, по крайней мере, один, или еще лучше, когда несколько, игроков, будут сопровождать вас вплоть до ривера, то можете входить любой парой за одну две ставки. Но если ваш стол тайтовый, то лучше ограничьте свой выбор в ранней позиции семерками или высшей парой. Если вхождение в игру будет стоить три и более ставок, то лучше поднять уровень еще выше (от девяток и выше). Но в стандартной лузовой игре на низких лимитах, вы должны играть подавляющее большинство ваших карманных пар.



Делать холодный колл в игре вы должны очень редко, особенно если вы оказались первым, после рейзера. Например, мы рекомендуем делать холодный колл в тайтовой игре только со следующими руками: **AQs**, **AJs** и **KQs**. Когда в игре участвуют трое или более активных игроков, то иногда, холодный колл можно делать со средними и мелкими карманными парами, а также, с одномастными связками. Со всеми другими руками, которыми вы можете играть при чужом рейзе, вы делаете ререйз.

Чтобы вы ориентировались в том, с какой периодичностью вам предстоит делать холодный колл, напомним, что каждая из этих одномастных рук сдается один раз в **110** раздач. Для того чтобы отвечать холодным коллом, вы не должны быть на блайнде, в **UTG** и кто-то перед вами должен сделать рейз. Все эти условия соблюдаются в **20%** раздач. Таким образом, делать холодный колл вам предстоит один раз на **550** раздач. Если вы играете вживую, то вы играете приблизительно **35** рук в час. Таким образом, ситуация с холодным коллом у вас будет возникать один раз в **15** часов чистого игрового времени.

Даже если вы добавите коллы с мелкими карманными парами, одномастными связками и дополнительными коллами при лузовой игре, то вы все равно не должны будете делать холодные коллы чаще, чем один раз в три часа. Если вы обнаружите, что делаете холодный колл три четыре раза за сессию (в среднем), это значит, что вы делаете его необоснованно часто. Значит, вы играете слишком много рук против рейза – это грубейшая ошибка, или вы играете очень пассивно с сильнейшими руками это не такая грубейшая, но все-таки ошибка.

Одна из первых вещей, за которой вы должны наблюдать в первые дни своей игры, это частота холодных коллов. Во время игры, вы увидите много игроков, которые делают холодный колл по десять, двадцать, а то и пятьдесят раз за сессию. Нет стратегии, которая даже косвенно, требует такой частоты холодных коллов. Эти игроки просто обильно сливают свои деньги. Ищите их, но не подражайте им.



Если в банке перед вами были рейзы и ререйзы, вы должны играть чрезвычайно тайтово, даже если вы не уважаете рейзеров. Против стандартных противников играют только **AA-QQ** и **AKs**. Против лузовых рейзеров вы можете добавить еще **JJ-TT** и **AK**. Если на префлопе более **30%** рук играется с рейзами и ререйзами (указывает на то, что рейзы и ререйзы являются очень лузовыми), вы можете играть еще **99**, **AQs-ATs**, **KQs-KJs**, и **AQ**. Если вы очень хорошо играете в больших банках, то вы можете расслабиться еще больше, но придерживайтесь одномастных рук с большей силой старшей карты. Даже если ваши противники являются чрезвычайно лузовыми или маньяками, то вы все равно не можете позволить себе платить по три или более ставок за то, чтобы посмотреть флоп.

Кроме того, для того, чтобы играть руки **ATs** и **KJs** прибыльно на трех ставках, вы должны быть очень уверены в повторяемости ваших противников. Если у вас нет такой уверенности, то лучше сделать пас.



До сих пор, мы обсуждали руководящие принципы для ситуаций, где рейз делался до того, как очередь хода доходила до вас. Если рейз будет делать кто-то после вас, то делайте колл с любой рукой (если к вам вернулась одна ставка). Например, если вы входите лимпом с



игрок за вами тоже делает лимп, а следующий делает рейз, то если к вам вернулась только одна ставка, всегда колируйте ее.

Если к вам вернулись две ставки (рейз и ререйз), то надо играть также тайтово, как и при холодном колле. Банк будет больше, поэтому вы можете играть, немного лузово, но избегайте рук, которые легко могут оказаться доминированными. Скажем, вы зашли лимпом из **UTG**, следующий за вами игрок тоже зашел лимпом. Игрок в средней позиции делает рейз, баттон делает ререйз. Большой блайнд колл (в банке **10.5 MC**). Вы должны делать колл, если у вас на руках



и пасовать, если у вас на руках



С карманными восьмерками (или любой другой карманной парой), дополнительные деньги в банке обеспечивают достаточную доходность, чтобы попробовать на флопе собрать сет против четырех противников. Однако, несмотря на большой банк, **AJ** скорее всего, окажется доминированной рукой. Поэтому делать колл не выгодно.



Мы рекомендуем делать рейзы на большинстве больших одномастных рук следующего типа



и



Эти руки сильны в любой игре, но лузовые условия в играх на низких лимитах, делают эти руки более ценными. Если в банке еще не делался рейз, то с этими руками вы должны делать рейз почти всегда и из любой позиции.⁴⁴

Вы часто совершаете важную сделку, когда делаете рейз на префлопе. Когда у вас есть преимущество ценности банка, ваш рейз имеет положительную ожидаемую прибыль, потому что вы будете выигрывать больше, чем ваша доля в банке. Но этот рейз, обычно, одновременно уменьшает вашу ожидаемую прибыль в игре после флопа. Есть несколько причин, по которым это происходит, но самой важной является та, что вы привязываете себя к банку.

Скажем, вы играете против противника, который всегда будет идти до ривера, независимо от того, какая у него рука. В зависимости от флопа, для простоты предположим, что или вы или он будете выигрывать в одном случае из четырех. Также, предположим, что вы можете мгновенно определить, кто находится в лучшей ситуации, лишь взглянув на флоп. Если вы не делаете рейз на префлопе (в этом случае банк на флопе составит две ставки) когда у вас лучшая рука, то на ваш бет на флопе он сделает колл, и вы заработаете деньги. Если у вас плохая рука, то на его бет вы сделаете пас (потому что ваши шансы к банку недостаточны). Таким образом, вы получаете ставку с

⁴⁴ В тайтовой игре с этими руками мы рекомендуем входить лимпом с ранней позиции. Но даже в этом случае, рейз как минимум равен бету по потенциалу доходности, а иногда и немного лучше.

положительной ожидаемой прибылью, после флопа. Вы получаете прибыль, когда он делает колл, а он не получает прибыль, когда вы пасуете.

Теперь рассмотрим эту ситуацию, но при условии, что вы на префлопе сделали рейз. Банк на флопе составляет четыре ставки. Когда у вас лучшая рука, вы будете делать бет, он будет делать колл, и вы будете получать деньги снова. Но сейчас, если он делает бет, то вам придется делать колл, учитывая размера банка. Теперь у вас больше нет положительной ожидаемой прибыли, так как вы оба играете одинаково.

Единственная причина, по которой мы рьяно предлагаем делать рейз с большими одномастными картами, заключается в том, что они никак не страдают от этого. Они прикупаются на флопе настолько часто, что вы будете хотеть играть с ними вне зависимости оттого, был в банке рейз или нет. Например, с рукой **K♠J♠**, вы будете зачастую получать на флопе, по крайней мере, две оверкарты и обратный прикупной флеш. Еще за одну ставку, вам часто придется смотреть терн, вне зависимости оттого, был рейз в банке или нет. Ваш рейз на префлопе имеет положительную ожидаемую прибыль, потому что эта сильная рука выигрывает больше, чем ее доля. И она не жертвует большой ожидаемой прибылью после флопа, потому что вы зачастую будете должны продолжать играть, независимо оттого, как мало в банке денег.



Для лузовых игр мы рекомендуем играть в средней позиции, те же самые руки, что и в ранней. Вы можете быть удивлены, что мы не добавляем руки, хотя ваша позиция улучшилась. Разница между вашей рентабельностью в ранней и средней позиции в очень лузовых играх нивелируется. На это есть две веских причины:

1. В тайтово агрессивной игре, в ранней позиции, вы должны играть меньше рук, потому что кто-нибудь после вас может зайти рейзом. Зачастую, это будет ограничивать банк тремя или четырьмя игроками, и заставлять вас делать двойную ставку за то, чтобы посмотреть флоп. Усугубляется это еще и тем, что вы без позиции. Пограничная рука, типа



не сильно выгодна, да и то, в банке без рейза. Если кто-то после вас сделает рейз, то такая рука становится убыточной. В таком сценарии, вы проигрываете деньги. А вот в средней позиции, после вас, остается меньше игроков, и вероятность рейза поэтому, уменьшается. Таким образом, вы можете играть большие количество рук.

Однако, в лузовой игре, такой кошмарный сценарий маловероятен, потому что, если кто-то после вас сделает рейз, пять или больше игроков будут отвечать коллом почти всегда. Вы

будете прекрасно разыгрывать **Q♠9♠** за две ставки до тех пор, пока будете иметь много противников. В лузовой игре, вам нет смысла, бояться кошмарных сценариев, поэтому вы можете играть больше рук с ранних позиций.

2. В лузовых играх, ранняя позиция фактически предоставляет преимущество, которое не может предложить средняя позиция. После флопа, вы зачастую захотите сделать чек-рейз, либо для защиты своей руки, либо для построения банка, если вы собрали монстра на флопе. Чек-рейз в средней позиции в двойне трудней (меньше потенциальных игроков сделавших бет после Вас) и менее эффективен, так как игроки, которых вы хотите выбить, уже сделали чек и будут чаще получать возможность ответить коллом на одну ставку перед тем, как очередь хода дойдет до вас. Если они ответили коллом на одну ставку, то обычно они автоматически ответят коллом и на ваш рейз.

Возможно, существует несколько пограничных рук, которые становятся немного прибыльней в средней позиции. Но, с целью сохранения простоты наших рекомендаций, мы игнорировали их.



Когда Вы, первым входите в банк, из средней позиции то, скорее всего вы будете играть против одного или двух противников. В результате, некоторые руки, которые предпочитают большие и многочисленные банки, особенно мелкие пары и мелкие одномастные связки, становятся невыгодными. Например, обычно мы рекомендуем играть **2♥2♣** в средней позиции. Но если вы третий от батона и до вас еще никто не вошел в банк, то вам лучше спасовать.

Кроме того, вам придется делать рейз с руками, с которыми вы бы хотели зайти в игру лимпом. Например, со средними парами и одномастными тузами, вам лучше было бы играть или в большом и многочисленном банке, или против одного двух блайндов. Против большого количества противников вы надеетесь построить сильную руку. Против блайндов, вы будете часто побеждать не улучшившись. С этими руками, когда большой и многочисленный банк маловероятен, и если ваш рейз заставит большинство противников сделать пас, делайте открытый рейз (вхождение в игру первым, но не бетом, а рейзом). Когда вы делаете рейз, кроме сокращения количества противников, вы получаете еще и шанс выиграть блайнды без борьбы.



Из поздней позиции, если вы первый игрок, входящий в банк, вы должны почти всегда делать рейз. Ради шанса, без борьбы украсть блайнды, стоит рисковать дополнительной ставкой. Однако, тем из вас, кто знаком со стратегией игры на префлопе для игр на средних лимитах, придется существенно напрячься, для того чтобы украсть блайнды на низких лимитах. В играх на больших лимитах, вы должны чаще брать блайнды со слабыми руками типа **7♠5♠** или **Q♣9♥**, с одного хода. В играх на низких лимитах выбрасывайте эти руки. Есть два важных различия,

которые вынуждают вас регулировать вашу стратегию:

1. В играх на низких лимитах, игроки, находящиеся на блайндах, обычно играют более свободно. И скорее всего они будут отвечать коллом с пограничными руками, значит, кража блайндов становится невыгодна.
2. В играх на низких лимитах, рейк выше. Например, на лимите **\$15–\$30**, рейк обычно приблизительно равен **\$4**. Если вы делаете рейз с баттона, и большие блайнды отвечают коллом, то банк будет равен **\$70**. Рейк от банка в игре на лимитах **\$15–\$30** один на один составляет **\$4** и равен всего **5%** или меньше. На лимитах **\$3–\$6**, та же самая торговля собирает в банк **\$13**. В данном случае, рейк составит полных **10%**. Так как банк, который вы выигрываете, из-за рейка становится пропорционально меньше, то вам нужно большее преимущество для того, чтобы играть.



Большинство игр использует малый блайнд, который является половиной размера большого блайнда. Например, в играх на лимите **\$4–\$8**, малый блайнд обычно равен **\$2**, а большой **\$4**. В этой структуре блайндов вы можете играть достаточно свободно за **\$2**. Мы рекомендуем вам играть любую карманную пару, любые две одномастных карты и любые две разномастных карты от десятки и выше. Отношение потенциального размера собранного банка к вашим непосредственным инвестициям (ваши потенциальные шансы) увеличивается вдвое, по сравнению с позициями, когда вы не на блайндах. Удвоение ваших потенциальных шансов превращает множество нерентабельных рук в рентабельные (предполагается, что вы хорошо играете после флопа).

Некоторые лимиты используют малые блайнды различных пропорциональных размеров. Например, для лимита **\$3–\$6** используется малый блайнд в **\$1**, что составляет **1/3** часть большого блайнда. Для лимита **\$5–\$10** малый блайнд обычно равен **\$2**, это **2/5** размера большого блайнда. При таких размерах блайндов вы должны играть более тайтово, чем мы рекомендовали Выше. Мы предполагаем, что на малом блайнде вы будете играть только те руки, которые позволяете себе играть с батона.

Заключение

Используйте рекомендации из этой главы как основу для вашей префлоп стратегии. Приспособьте их к вашему уровню игры. Даже если некоторые руки вы будете играть по другому, чем мы предполагаем, не отклоняйтесь от четырех общих принципов, о которых мы рассказали вам в начале этого раздела:

1. В ранней позиции играйте тайтово и несколько свободно в поздней позиции.
2. С лучшими руками делайте рейз.
3. Играйте только самые сильные разномастные руки.

4. Играйте очень тайтово, если перед вами кто-то сделал рейз.

Если вы начнете нарушать наши рекомендации (играть руки не с тех позиций, которые рекомендованы нами), то это приведет к очень дорогостоящим ошибкам. Нарушение наших рекомендаций, в конечном счете, приведет вас к проигрышу.

Послесловие к разделу

Игра на префлопе

Предположим, что вы садитесь за стол, где играют на низких лимитах, и вы не знакомы с вашими противниками. Таким образом, вы не уверены, какую стратегию выбрать. Для игры за тайтовым столом, или для игры за лузовым столом?

Совершенно очевидно, что если вы будете использовать стратегию для тайтового стола, то вы победите и в тайтовой и в лузовой игре. Кроме того, если игра тайтовая, а вы будете на ранних позициях играть такие руки, как мелкие пары или одномастные тузы (которые за тайтовым столом играть не должны), то это будет вам стоить немного денег на длинной дистанции. Из этого следует вывод, что в такой ситуации лучше быть консервативным. Но мы не согласимся с этим советом.

Наш совет, вы должны следовать лузовым рекомендациям до тех пор, пока не будет доказано обратное. Дело в том, что в играх на низких лимитах, много скованных и неопытных игроков. Их неумение играть принесет вам дополнительные деньги в те моменты, когда вы должны играть дополнительные руки, и сохранит ваши деньги в те моменты, когда вы эти руки должны будете сбрасывать.

Возьмите за основу следующее правило, игра лузовая до тех пор, пока не доказано обратное. Помните, цель этой книги максимизировать вашу прибыль. Мы хотим, чтобы вы зарабатывали больше, чем минимальная заработная плата.

Часть третья

Игра после флопа

Игра после флопа

Предисловие

В холдеме на низких лимитах реальные деньги выигрываются и проигрываются в игре после флопа. Играя только лучшие карты, вы много не заработаете. Эксперты свой основной заработок делают на превосходящей игре после флопа.

Кроме того, если игру на префлопе легко оценить как хорошую или плохую, то оценку игры на постфлопе (игра после флопа) сделать куда тяжелее. Посмотрите на эту руку с точки зрения плохого игрока. Первый игрок входит лимпом, следующий делает рейз. Очередь хода дошла до нашего героя. У него



и он делает колл. Все после вас спасовали. Очередь хода дошла до блайндов, и они сделали колл. Лимпер сделал колл (В банке **10 MC**). На флоп пришло



давая ему среднюю пару и обратно прикупной флеш, все до префлоп рейзера сделали чек. Префлоп рейзер сделал бет. Наш герой ответил коллом.

Наш герой имел два пути для правильной игры. Но он выбрал третий ошибочный. Большинство людей легко определяют, что на префлопе он совершил ошибку. Совершенно очевидно, что с **Q7**, делать холодный колл это ошибка. И, намного меньший процент игроков найдет его ошибку на флопе. Да. Из двух ошибок, его ошибка на флопе, самая худшая! Правильной игрой является рейз! Колл или пас являются грубыми ошибками! Несмотря на то, что большинство игроков пытаются играть хорошо, играя тайтово на префлопе, делают очень дорогие ошибки после флопа, потому, что не знают, как сыграть лучше. Если вы попали в эту категорию и не смогли найти ошибку, не огорчайтесь. Эта глава научит вас всему необходимому для игры на постфлопе, чтобы вы стали выигрывать в играх на низких лимитах.

Подсчет аутов

Очень часто вы будете делать вывод, что вы имеете сейчас не самую сильную руку. Иногда вам будет приходиться прикуп на малый флеш или стрит, и тогда, фактически любая пара может вас обыграть. В другой раз, вам придет оверпара, но вы подозреваете, что вас уже обогнал противник с двумя парами. Всякий раз, когда вы позади, решающее значение приобретает точный подсчет аутов.

Подсчет аутов определяет, какое количество карт даст вам лучшую руку. Иногда, подсчет аутов элементарен. Например, у Вас



а на столе



Вы, конечно, понимаете, что ваша рука не самая лучшая. Ни одна из рук противников не может быть младше вашей. Но, в тоже время, восемь карт (четыре туза и четыре шестерки) могут прийти на ривере, что даст вам натсовый стрит. Никакие другие карты вашу руку не улучшат. Помимо стритовых карт, только четверки и пятерки могут улучшить вашу руку. Но Вы-то понимаете, что пара четверок или пятерок очень редко будет лучшей, против большого количества противников. Таким образом, ваша рука имеет восемь аутов.

Редко бывает, когда подсчет аутов является таким простым делом. В большинстве случаев это будут карты, которые улучшат вашу руку, но не дадут вам натс. Когда это происходит, ваша рука может улучшиться, но она все равно останется второй. Например, предположим, что у вас **Q♠J♠**, а на столе **9♠8♥4♥2♣**. Четыре десятки соберут вам стрит, но только три из них соберут вам натсовую комбинацию. Карта **Т♥** даст вам стрит. Но она дает третью черву на стол, которая может кому-то помочь собрать флеш.

В дополнение к десяткам, любая дама или валет дадут вам старшую пару. Старшая пара будет выигрывать много банков, но и много рук могут обыграть вашу старшую пару. Если приходит дама, то кто-то, имея **JT**, может собрать стрит, а кто-то, имея **Q9**, собрать вторую пару. Если пришедшая дама окажется червовой, то кто-то может собрать и флеш. Фактически, кто-нибудь, уже может иметь пару, которую вы только надеетесь собрать.

В этом примере, вы имеете три аута, которые делают вас непобедимым (три десятки), один аут к довольно сильной руке (**Т♥**), и еще шесть аутов для «возможной» победы (три дамы и три валета).

Ваша следующая задача состоит в том, чтобы перевести эти ауты с различной ценностью в одно число, которое вы сможете использовать для оценки вероятности вашей победы.

Неполные ауты (Partial Outs)

Карты, которые улучшают вашу руку, но не собирают вам натсовой комбинации, называют неполными аутами. В некоторых ситуациях они будут собирать вам лучшую руку. Скажем, вам на руки пришел



на столе



У вас один противник, и судя по его предыдущей игре, вы можете предположить, что у него на руках или пара королей, или пара дам. Если у него карманные дамы, то вы тянете мертвую прикупную руку, но если у него короли, то у вас есть три аута (оставшиеся тузы). Есть, правда, еще одна вероятность, что он имеет другую руку.⁴⁵ Поэтому, уменьшим ауты тузов, в половину. Это потому что, в половине случаев туз сделает вас победителем, а в половине нет. Вы должны играть эту руку так, как будто она имеет **1.5** аута.⁴⁶

Рассмотрим следующий пример, у вас на руках **Q♠J♠**, и следующие карты **9♠8♥4♥2♣** лежат на столе. Карта, **T♥** не поможет вам собрать натсовую комбинацию, но она дает ценный аут, так как довольно часто ваш противник не будет собирать флеш, то ваш стрит будет лучшей рукой.⁴⁷ Ауты к старшей паре стоят значительно меньше, потому что обыграть старшую пару значительно легче, чем стрит. Карты **Q♥** и **J♥** стоят еще меньше, так как предоставляют дополнительные возможности для победы в игре.

Таким образом, вы можете в полный аут оценить только **T♥**, а дам и валетов меньше, чем по половине аута за каждый.

Этот расчет дает вам три уверенных аута, одну ценную карту

⁴⁵ Есть три короля (**K♥**, **K♦** и **K♣**) о которых ничего не известно. Еще есть три дамы (**Q♠**, **Q♦** и **Q♣**), о которых тоже ничего не известно. Таким образом, если у вас нет никакой другой информации о руке противника, то, вполне логично предположить, что у него или карманные короли, или карманные дамы.

⁴⁶ Следовательно, ваши шансы на банк должны быть как минимум **30-к-1**, чтобы сделать колл, в данной ситуации это невозможно.

⁴⁷ Иногда, базируясь на количестве противников и ходе розыгрыша руки, вы можете достаточно достоверно предположить, что **T♥** соберет кому-то флеш, в этом случае, ваш стрит не является сильной рукой.

стоимостью почти в один аут и шесть карт общей стоимостью в два или три аута. Ваша рука стоит приблизительно семь аутов.

Даже если карта помогает собрать вам натсовую комбинацию, вы должны считать ее только как неполный аут, если кто-то еще имеет такую же руку как у вас, то вы поделите банк. Такая ситуация часто возникает с однокартным прикупным стритом. Если у вас **A♠6♠**, а на столе **K♠Q♥J♦4♣**, то каждая десятка дает вам натсовую комбинацию. Но, если вы имеете несколько противников, то у одного из них может запросто оказаться туз. Вы можете собрать свою руку, но выиграете только половину банка (или даже одну треть). Если бы вы знали, что кто-то тянет такую же руку, то посчитали бы каждую десятку за половину аута. Но Вы, можете выиграть и весь банк, если придет десятка, поэтому, четыре десятки оцениваются в два три аута.

Вы должны учитывать частичные ауты, когда подсчитываете ауты. Если вы будете их считать за полную стоимость, то вы будете переоценивать свою руку, и часто делать ошибочный колл. Если вы вообще не будете их учитывать, то вы обесцените свою руку и будете часто пасовать.

Обратный прикуп (Backdoor Draws)

Пока, во всех примерах, приведенных в этой части, действие происходило на терне. Когда вы ожидаете прихода двух карт, вместо одной, значит, у вас есть возможность получить на руки обратный прикуп. Обратный прикуп требует прихода нужных карт на терне и ривере. Например, у вас обратно прикупной флеш, если у вас на руках две одномастные карты, и одна карта, нужной вам масти, приходит на флопе. На четвертой и пятой улице должны прийти две карты нужной Вам масти, для того, чтобы Вы собрали флеш.

Обратный прикуп собирается довольно редко, поэтому и ценность его довольно низка. Например, если вам при большом и многочисленном банке на руки пришли



а на флоп пришли



то в этом случае ценность вашей руки очень мала. Ваш единственный, разумный шанс собрать лучшую руку это собрать обратно прикупной флеш (червовый). Из сорока семи неоткрытых карт на терне, десять карт червовой масти находится в колоде. Если черва приходит на терне, то в колоде остаются девять карт червовой масти из сорока шести

неоткрытых карт. Поэтому, шанс, что на терне и ривере придет червовая карта, равен $(10/47)(9/46) = 1/24$. Поэтому, для того, чтобы вам собрать, обратно прикупной флеш, ваш шанс на банк должен быть равен **23-к-1**. Если это ваш единственный шанс выиграть, то банк должен быть огромным, чтобы можно было сделать колл. По большому счету, шансов на банк **23-к-1** обычно не достаточно (только, если вы не пошли ва-банк), так как вам иногда придется отвечать на одну ставку на терне. Обратный прикуп наиболее важен, когда он добавляют ценность руки, которая имеет другие шансы на победу.

Например, **A♥4♥** имеет большую ценность, если на флоп пришли **K♠8♥4♣**, а не **K♠8♦4♠**. Червовая восьмерка дает вам обратно прикупной флеш, но у вас есть и другие пути для победы. Следующий шаг должен определить количество добавленной ценности, которую дает обратный прикуп.

Ранее мы посчитали, что обратно прикупной флеш дает нам шанс на выигрыш банка **23-к-1**. Рука с одним аутом имеет шанс, улучшится на ривере **2/47**, в шансах на банк это составляет **22.5-к-1**. Поэтому, обратно прикупной флеш стоит приблизительно один аут. Фактически, обратно прикупной флеш стоит немного больше, так как если на четвертой улице нужная вам карта не приходит, то вы можете сделать пас (сохраните одну ставку). Кроме того, если вы все-таки соберете флеш, то зачастую ваши противники даже не будут подозревать об этом (так как флоп не предполагал этого), и вы сможете выиграть дополнительные ставки на ривере. Реальная ценность обратно прикупного флеша равна **1.5** аутам.

Обратно прикупной стрит, немного сложнее, так как его ценность зависит от количества дыр. Без дыр (например, **QJT**) он стоит столько же, сколько и обратно прикупной флеш. Обратно прикупной стрит без дыр собирается приблизительно в **4.5%** случаев

$$0.045 \approx \left(\frac{8}{47}\right)\left(\frac{8}{46}\right) + \left(\frac{8}{47}\right)\left(\frac{4}{46}\right)$$

или в шансах на банк **21.5-к-1**.⁴⁸ С одной дыркой, обратно прикупной стрит, стоит около одного аута. Вероятность его прикупить, равна **3%** или в шансах на банк **33-к-1**. Обратно прикупной стрит с двумя дырками (например, **QT8**), оценивается в пол аута. Вероятность его прикупить, приблизительно равна **1.5%** и в шансах на банк составляет **66-к-1**. Иногда Ваша рука имеет несколько слабых обратных прикупов. Предположим, Вам на руки пришли следующие карты



⁴⁸ Первая формула $(8/47)(8/46)$, представляет случаи, когда Вы прикупаете короля или девятку на терне (8 карт), чтобы дать Вам двухсторонний прикупной стрит (8 аутов). Вторая формула $(8/47)(4/46)$, представляют случаи, когда Вы прикупаете туза или восьмерку на терне, что дает Вам прикупной дырявый стрит (4 аута).

на флоп приходят



У Вас на руках две оверкарты, обратно прикупной флеш и обратно прикупной стрит без дыр. Ни один из Ваших обратных прикупов, по отдельности, не имеет большой силы, но на терне Вы можете ожидать прихода **22** карт, которые могут значительно улучшить Вашу руку (десять червовой масти, и три – короля, дамы, валета и девятки не червовой). Подсчитаем ауты. Две Ваши оверкарты оценим вместе в три аута (приблизительно по пол аута за каждую из шести оверкарт), Вы не должны считать их за полные ауты, потому, что старшую пару часто обыгрывают. Обратно прикупной флеш и обратно прикупной стрит, оцениваем в **1.5** аута каждый. Ваша рука оценивается приблизительно в шесть аутов.

Обратный перекуп (Redraws)

Когда на столе есть две карты для улучшения рук ваших проивников, то вас может обойти обратный перекуп. Если у вас есть возможность улучшиться на терне, то и ваши противники редко будут тянуть мертвые прикупные руки. Обычно, существует определенный шанс, что вас перетянут на ривере. В целом, присутствие обратного перекупа на флопе, уменьшает ценность любого прикупа. Но, некоторые прикупные руки, более чувствительны к обратно перекупленным рукам, чем другие.

Если вам на руки пришли следующие карты



на флоп приходят



то в такой ситуации ваш прикуп не очень чувствителен к обратному перекупу. Предположим, что вы сейчас позади. У вас есть пять аутов, чтобы улучшиться. Независимо оттого, какая карта придет на четвертой улице, вашим противникам будет относительно трудно тянуть свой прикуп на пятой улице.

Посмотрите, как контрастирует с предыдущим примером этот. Вам пришли **8♦7♦**, на флопе приходят **9♥7♣2♥**. Вашу руку улучшают те же самые карты, но теперь вы стали намного уязвимей со стороны обратного перекупа. Например, если вы улучшитесь, получив на терне

8♥, то любой противник, у которого на руках есть десятка, шестерка или черва, будет иметь прикупную руку, чтобы выиграть у вас. Даже если вам придет третья семерка, то любой, кто на флопе получил прикупной стрит или флеш, будет иногда перетягивать (перекупать) вас. С двумя или тремя противниками, существует большой шанс, что даже если вы и улучшитесь, то, скорее всего, все равно, проиграете.

Обратно перекупные руки оказывают серьезные последствия даже на ценность прикупного стрита или флеша с оверкартами. Сравните: у вас **K♠Q♠**, на флопе **T♥9♣2♦** или у вас **9♠8♠**, на флопе **6♥5♣2♠**. В обоих случаях, у вас прикуп к натсовому дырявому стриту и двум оверкартам. Однако, рука с **KQ**, значительно сильнее. Если вы соберете пару с королем или дамой, то только туз может сделать противника сильнее на ривере. В случае с девяткой и восьмеркой, противники имеют возможность улучшиться с помощью пяти оверкарт.

Кроме того, четверка или тройка, помогут собрать кому-то стрит. Вы должны осторожно играть руки, которые являются очень уязвимыми к обратному перекупу.

Относительная позиция

Ваша позиция относительно игрока делающего бет, также затрагивает ценность слабых прикупных рук. Эти руки, в основном, прибыльны при одной ставке, и становятся нерентабельными при двух и более ставках. Если игрок, делающий бет, находится сразу за вами, то вы будете игроком, завершающим торговлю. В этом случае, вы гарантированно сможете посмотреть четвертую улицу всего за одну ставку. Если между вами и игроком, делающим бет, есть еще активные игроки, то, после того, как вы сделаете колл, есть шанс, что кто-то из них сделает рейз. Чем выше этот шанс, тем меньшую ценность имеет ваша прикупная рука. Например, текущий прикуп может быть прибыльным, если есть всего **10%** вероятности, что после вас будет рейз, и становится убыточным, если есть **50%** вероятность рейза. Чем лучше ваша относительная позиция, тем меньше вероятность рейза, а, следовательно, ценность ваших слабых прикупных рук выше.

Практически, играя с очень слабыми прикупными руками (мелкая карманная пара **2** аута, или единственный обратно прикупной флеш **1.5** аута), вы должны быть абсолютно уверены, что после вас не будет рейза. Даже, если шансы на банк равны **25-к-1**, чтобы прикупить свою руку за одну ставку (такая рука немного прибыльна), то угрозы рейза достаточно для того, чтобы принять решение о пасе. Если вы имеете прикупную руку посильнее (**4** аута и больше), то возможный рейз, не должен пугать вас.

Заключение

Многие игроки на низких лимитах постоянно играют свои прикупные руки с ошибками. Они делают колл со слабыми прикупными руками, которые нужно выбрасывать. А сильные прикупные руки они

играют пассивно, могут даже выбросить их, вместо того чтобы делать рейз или колл. Многие из этих игроков даже не представляют, как можно определить ценность своей прикупной руки. Они полагаются только на везение и надеются на случай.

Этот раздел систематизирует подход к определению ценности прикупных рук. Когда на флопе вам приходит прикупная рука, вы должны:

1. Определите каждую карту, которая может дать вам лучшую руку. Вы должны быть внимательны, потому что иногда нужную карту можно и не заметить.
2. Решите, какова вероятность для каждой карты, сделать вас победителем. Одни карты дают вам натсы и полные ауты. Другие карты, например, оверкарты, не всегда делают вас победителем, поэтому любые карты, которые могут привести к разделению банка, должны быть подсчитаны, как неполные ауты.
3. Обратите внимание на обратный прикуп. Если у вас есть обратно прикупной стрит или флеш, добавьте соответствующее количество аутов к ценности вашей руки.
4. Решите, как велико влияние обратного перекупа, если вы соберете свою руку на терне. Возможные обратные перекупы уменьшают в цене вашу руку.
5. Оцените вашу позицию. С большим количеством активных игроков после вас, слабые прикупные руки теряют ценность, так как вам, возможно, придется отвечать коллом на рейз.

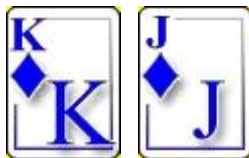
В начале, когда вы все эти правила начнете применять на практике, вам будет тяжело. Но со временем, это станет вашей второй натурой, потому что одни и те же расклады вы будете видеть снова и снова, и у вас отпадет потребность в проведении одинаковых вычислений каждый раз.

Многие игроки рассматривают прикупные руки с иррациональной точки зрения. «Другие игроки ловят свою прикупную руку каждый раз, а я не могу прикупить бубну, которая мне так нужна». В результате, они начинают играть свои руки неправильно. Используя логический подход к определению ценности ваших прикупных рук, представленный в этом разделе, вы начнете принимать надежные и экономически выгодные решения для продолжения своей игры.

Обнаружение скрытых аутов

Когда у вашего противника на руках карты, которые могут быть «подделкой», то у вас часто может быть больше аутов, чем это, кажется на первый взгляд.⁴⁹ вы должны научиться находить эти скрытые ауты.

Предположим, вы на баттоне и у вас на руках



Два лузовых пассивных игрока сделали лимп, и вы сделали рейз. Блайнды и лимперы делают колл (банк **10 МС**). На флоп приходит



Все делают чек до игрока, находящегося справа от вас, который делает бет. Вы делаете рейз. Большой блайнд делает холодный колл на две ставки и игрок, сделавший бет, тоже делает колл (банк **8 БС**). На терне приходит **3♦**. Все до вас делают чек, а вы делаете бет. Большой блайнд делает колл, а вот игрок, сделавший бет на флопе, делает рейз (**12 БС**). Что вы должны сделать?

Похоже на то, что противник собрал руку, сильнее, чем у вас, но шансы на банк **12-к-1**. Ваш пассивный противник вряд ли бы делал чек-рейз на терне меньше, чем с двумя парами. Для того чтобы решить, как играть дальше (колл или пас), вы должны подсчитать свои ауты. Есть три очевидных карты (валеты), которые могут быть аутами. Но это, наверняка, не единственные ваши ауты.

Позвольте нам предположить, что ваш противник играет настолько раскованно, что мог начать игру с любыми двумя картами. Его возможные руки для того, чтобы он собрал две пары: **K9**, **K5**, **K3** или **95** (**93** и **53** маловероятны, потому что он делал бет на флопе). Он также мог иметь на руках пару королей, девяток или пятерок и собрал на флопе сет. Но это маловероятно, так как он ответил коллом на ваш рейз.

В неоткрытых картах есть еще два короля, по три девятки, пятерки и тройки. Таким образом, у него может быть на руках **K9**, **K5** и **K3** в каждом шестом случае; **95** в девяти случаях; сет из девяток или пятерок в трех случаях каждый и сет из королей в одном случае.

У вас есть три аута, чтобы обыграть **K9** (три валета). Против **K5** вы

⁴⁹ Карта на терне или ривере может «подделать руку» (сделать улучшение бессмысленным, из-за того что, даже улучшившись, рука проиграет), если одна или обе ваши закрытые карты, перестают играть. Например, если у вас **K♥4♥**, на столе **K♣7♦4♠** (у вас две пары: короли и четверки), **7♥** на терне подделывает вашу руку. Ваша рука теперь улучшилась до двух пар: короли и семерки. Но четверка перестала играть. Относительная сила вашей руки уменьшилась, так как теперь любой король с кикером старше семерки будет обыгрывать ваши карты.

имеете **6** аутов (три валета и три девятки). Девятка соберет его руку. Если придет девятка, то вы будете иметь две пары: короли и девятки с валетом. У вашего противника тоже будут короли и девятки, но с пятеркой. У вас есть девять аутов, чтобы обыграть **K3** (по три валета, девятки и пятерки). У вас есть восемь аутов, чтобы обыграть **95** (два короля, три валета, три тройки). Против сета у вас ноль аутов.

Чтобы приблизительно определить, сколько эффективных аутов у вас есть, вы можете рассчитать средневзвешенное значение всех возможных рук противника и ваших аутов против каждой из этих рук. Это значение приблизительно составит **5** аутов.

$$5 \approx \frac{[(6)(3) + (6)(6) + (6)(9) + (9)(8) + (3)(0) + (1)(0)]}{6 + 6 + 6 + 9 + 3 + 3 + 1}$$

Так как ваши шансы на банк **12-к-1**, а количество аутов **5**, то правильное решение делать колл.⁵⁰

Вы не сможете быстро вычислить это значение, когда будете находиться за игровым столом. Однако вы должны знать о таких возможных руках противника, как **K3**, против которых у вас есть **9** аутов. Если бы вы не посчитали эти ауты, то решили бы пасовать. То, что мы учли эти скрытые ауты, изменило ваше ошибочное решение на правильное.

Упражнения со скрытыми аутами

В нижеприведенной таблице даны десять стандартных ситуаций, в которых присутствуют важные скрытые ауты. Для каждой руки определяем, сколько у вас есть аутов для победы и сколько для ничьей. Под таблицей находятся решения. Попробуйте найти самостоятельно решения для каждой руки и потом сравните их с нашими решениями.

№	Ваша рука	Рука вашего противника	Карты на терне
1.	A♥2♥	A♦8♦	A♣K♣7♠4♥
2.	A♥2♥	A♦8♦	A♣K♣9♠4♥
3.	A♥K♥	K♣3♣	K♦T♥7♣3♠
4.	K♥9♥	K♣3♣	K♦T♥7♣3♠
5.	A♦Q♣	3♠3♥	J♣J♥8♦4♠
6.	A♠2♠	A♦T♣	A♥A♣Q♥6♦
7.	A♣2♣	A♥T♦	A♠8♦8♥3♣
8.	A♦2♦	A♠3♠	A♣8♦8♥2♥
9.	Q♠Q♣	3♠3♣	A♦A♥7♥3♦
10.	A♣K♣	3♠3♣	8♣2♠2♦2♥

⁵⁰ Формула **(6)(3)** в вышеупомянутом уравнении обозначает, **6** способов, которыми ваш противник мог получить **K9**, умноженные на **3** ваших аутов против этой руки. Формула **(6)(6)** обозначает **6** способов, которыми ваш противник мог получить **K5**, умноженные на **6** ваших аутов к этой руке, и т.д.

1. **A♥2♥** против **A♦8♦**, на столе **A♣K♣7♠4♥**. У вас **3** аута для выигрыша (три двойки) и **6** аутов для ничьей (по три семерки и четверки). Когда на столе есть один кикер, больше чем кикер вашего противника, то образование на столе еще одной пары с любой из двух младших карт (на столе), приведет к тому, что кикер вашего противника станет подделанным. Обращаем внимание, что приход на стол пары королей, не подделывает его кикера.
2. **A♥2♥** против **A♦8♦**, на столе **A♣K♣9♠4♥**. У вас **3** аута для выигрыша (три двойки) и **22** аута для ничьей (один туз, три короля, по четыре дамы, валета, десятки, по три девятки и четверки). Когда на столе есть два кикера, старше кикера вашего противника, то образование пары с любой из карт на столе, подделывает кикера противника. Кроме того, любая карта, которая придет на стол и будет старше кикера противника, создаст ситуацию, при которой все три кикера на столе, будут старше кикера вашего противника.
3. **A♥K♥** против **K♣3♣**, на столе **K♦T♥7♣3♠**. У вас **9** аутов для выигрыша (по три туза, десятки и семерки) и **0** аутов для ничьей. Любая пара на столе, большая, чем младшая пара вашего противника, подделывает его руку. Так как ваш кикер туз, играет всегда, то вы будете побеждать всякий раз, когда рука противника подделана.
4. **K♥9♥** против **K♣3♣**, на столе **K♦T♥7♣3♠**. У вас **6** аутов для выигрыша (по три десятки и девятки) и **3** аута для ничьей (три семерки). Ваш кикер играет, когда десятки образуют пару, и не играет, когда пару образуют семерки. Если у вас обоих будет две пары, то ваш кикер не сможет играть и получится ничья. Также, как в примере с рукой №1, старшая карта на столе, выше, чем ваш кикер ослабляет вашу руку.
5. **A♦Q♣** против **3♠3♥**, на столе **J♣J♥8♦4♠**. У вас **12** аутов для выигрыша (по три туза и дамы, по шесть восьмерок и четверок) и **0** аутов для ничьей. Две старших пары на столе, подделывают пару вашего противника.
6. **A♠2♠** против **A♦T♣**, на столе **A♥A♣Q♥6♦**. У вас три аута для выигрыша (три двойки) и **14** аутов для ничьей (по четыре короля и валета, по три дамы и шестерки). Если у вашего противника сет, то любая пара на столе будет собирать ему фулл-хаус и подделывать любого кикера. Если на столе есть одна карта, старше кикера противника, то любая карта на ривере, старше кикера противника, дает две старших карты стола, и кикер противник, не будет играть.
7. **A♣2♣** против **A♥T♦**, на столе **A♠8♦8♥3♣**. У вас **0** аутов для выигрыша и **15** аутов для ничьей (один туз, по четыре короля, дамы и валета, и две восьмерки). Двойка не поможет вам, так как вы уже имеете две пары, тузы и восьмерки. Любой туз или восьмерка будут собирать вам обоим одинаковый фулл-хаус. Любая карта, старше кикера противника, подделывает его руку.

Когда два игрока имеют старшую пару и еще одну, но только общую, пару на столе, то это зачастую приводит к ничьей. Любая карта, которая на ривере придет на стол, и будет старше кикеров обоих противников, даст ничью.

8. **A♦2♦** против **A♠3♠**, на столе **A♣8♦8♥2♥**. У вас **2** аута для выигрыша и **42** аута для ничьей (все оставшиеся карты). Пара восьмерок подделывает вашу нижнюю пару, таким образом, сейчас вы имеете тузы и восьмерки с двойкой. Ваш противник то же имеет тузы и восьмерки, но с тройкой, и он сейчас впереди вас. Двойка на ривере соберет вам фулл-хаус и не улучшит вашего противника. Любая другая карта, подделывает руку вашего противника, и он не сможет вас победить. Даже тройка подделывает его кикера, так как оставляет вас с тузами и восьмерками и старшим кикером с тройкой, у обоих.
9. **Q♠Q♣** против **3♠3♣**, на столе **A♦A♥7♥3♦**. У вас **4** аута для выигрыша (по два туза и дамы) и **0** аутов для ничьей. Третий туз подделывает тройки вашего противника.
10. **A♣K♣** против **3♠3♣**, на столе **8♣2♠2♦2♥**. У вас **7** аутов для победы (по три туза и короля, и одна двойка) и **3** аута для ничьей (три восьмерки). Двойка на ривере подделывает руку вашего противника, оставляя его играть стол. Если на столе образуется пара восьмерок, то это подделает его пару, но также подделает и вашего старшего кикера туза. А это ничья.

Заключение

Одна из первых установок, которые дают себя начинающие игроки в холдем, это сбрасывать руки со старшей парой или оверпарой, после получения рейза на терне. Они рассуждают следующим образом, «Противник имеет руку с двумя парами или сильнее, поэтому я лучше сохраню свои деньги и сделаю пас».

На длинной дистанции такая установка может влететь в копеечку. Во-первых, их противники блефуют чаще, чем они подозревают. Ваши прогнозируемые пасы на рейз на терне, спровоцируют даже пассивных игроков иногда поугавать вас рейзом. Многие игроки, жалующиеся на то, что лузовые игроки перетягивают их большие пары, фактически сами слишком часто пасуют. Но, даже, если бы они пожелали убедиться, что рейз на терне означает, что у противника две пары или лучше, то размер банка зачастую очень велик, для того, чтобы можно было в любом случае делать колл. С оверпарой, вы имеете, как правило, **8** аутов, для того чтобы выиграть у кого-то. Со старшей парой, вы можете иметь до девяти аутов. Наличие скрытых аутов, может часто поменять пас на колл. Когда вы подозреваете, что вы уже позади, всегда считайте каждый аут, который вы можете получить. Если вы будете недосчитывать ауты, то вы будете терять деньги, пасуя слишком часто.

Оценка флопа: готовые руки

Многие игроки сравнивают свою руку с картами на флопе и быстро классифицируют ее. Они думают «У меня старшая пара» или «У меня прикупной стрит». И разыгрывают каждую старшую пару и каждый прикупной стрит, одним и тем же способом. Этот подход слишком упрощен. Есть много переменных, которые изменяют ценность старшей пары или прикупного стрита (или любой другой руки). Этот раздел и, представленные ниже по тексту примеры нескольких рук разного типа, покажут важность различий. Каждый пример предполагает, что вы играете за большой банк.⁵¹ Примеры, в пределах одной и той же категории, перечислены в порядке убывания силы. Когда двум рукам, присваивается одинаковый ранг (например: «сильная рука» или «пограничная рука»), то в примере, который будет рассматриваться первым, рассматривается более сильная рука. Используйте эти грубые интерпретации для ранжирования рук.

Монстр	Ваша рука достаточно сильна, она будет выигрывать в подавляющем большинстве раздач. Сконцентрируйтесь на формировании банка, не распугивая противников.
Очень сильная	Ваша рука выигрывает в большинстве раздач. Если банк мал, то, можно попытаться увеличить его, вместо того, чтобы выбивать противников. Если банк большой, то, вероятно, вам лучше будет защитить свою руку.
Сильная	Чаще всего вы будете выигрывать на префлопе или флопе. При маленьком банке вы должны пасовать редко, а также вы должны пытаться защитить свою руку.
Пограничная	У вашей руки есть шансы на выигрыш. Если вы предполагаете, что можете устранить противников, то делайте бет или рейз. Если у ваших противников руки сильнее вашей, то пасуйте. Хорошая игра на пограничных руках это признак очень высокой квалификации игрока.
Слабая	Ваша рука имеет сомнительные шансы. Вы можете сделать бет, если противники кажутся вам слабыми. Но, в основном, вам лучше пасовать, если кто-то демонстрирует агрессию, особенно, если банк не очень велик.

⁵¹ Ценность руки изменяется в играх один на один и в малочисленных банках. Любая пара является зачастую хорошей рукой, даже если каты на столе вселяют ужас.

Старшая пара и оверпара

Когда у вас на флопе образуется старшая пара, то зачастую вы имеете руку высшего ранга. Некоторые старшие пары будут лучше, чем другие. Также, встречаются старшие пары, которые легче перетянуть, чем другие. Представляем вашему вниманию несколько примеров.

Не перекупные руки

Когда на флопе у вас нет обратно прикупного стрит или флеша, то вы надеетесь, что ваша старшая пара является лучшей, и будет оставаться таковой, и после терна, и после ривера. С небольшими шансами на улучшение, ваша рука чувствительна к неблагоприятным условиям.

У вас на руках



на флоп приходят



Это очень сильная рука. У вас старшая пара с максимально возможным кикером. Если у вашего противника нет пара тузов, сета или двух пар, то у вас – лучшая рука. Кроме того, на столе сейчас нет карт, которые могли бы помочь противникам получить прикупной стрит или флеш, тем самым, делая маловероятным их появление на терне и ривере. Противник с семеркой или двойкой (не обязательно, имеющий в своей руке туза) имеет пять аутов. Нет других рук, имеющих шанс опередить вас. Даже против четырех или пяти противников, ваша рука на ривере, в большинстве случаев, будет оставаться лучшей.

У вас на руках **A♣T♣**, на флоп приходят **A♥6♠2♦**. Это сильная рука, вы имеете старшую пару с приличным кикером. Вероятно, у вас лучшая рука, но остерегайтесь того, кто делал рейз на префлопе. Если у него на руках туз с большим кикером, то у вас нет шанса выиграть. Прикупной флеш отсутствует, оверпары, вашей старшей паре не угрожают. Если ваша рука сейчас лучшая, то, вероятно, она такой и останется до ривера.

У вас на руках **A♣T♣**, на флоп приходят **T♥6♠2♦**. Это сильная рука. Вы имеете старшую пару с максимально возможным кикером. Вероятно, у вас лучшая рука. Вероятность прикупного флеша отсутствует, но кто-то может иметь оверкарты, по отношению к вашей паре, и еще кто-то мог получить дырявый стрит. Несколько рук могут иметь от четырех и более аутов. Снова, остерегайтесь того, кто делал рейз на префлопе. Очень высока вероятность, что у игрока сделавшего рейз уже есть

оверпара. К тому же, в многочисленном банке, ваша рука, скорее всего, будет перетянута.

У вас на руках



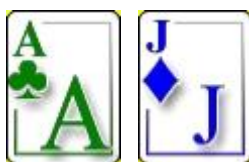
на флоп приходят



Это сильная рука. У вас оверпара. Если кто-то не держит на руках восьмерку или пару карманных королей, то ваша рука – лучшая. Вероятность прикупного стрита и флеша отсутствует. Кто-то с королем или карманной парой может иметь два аута (кикер не улучшит короля, так как ваша пара тузов, все равно старше). Есть предположение, что кто-то будет тянуть мертвые прикупные руки. Если у кого-то из противников восьмерка, то у вас всего два аута на улучшение. В этой ситуации вы или впереди, или позади. Если вы впереди, то вы почти всегда будете побеждать, даже если в банке будет пять и более противников. Если вы позади, то вы будете проигрывать, если не свершится чудо, которое на терне или ривере подарит вам туза.

У вас на руках **A♥6♥**, на флопе приходят **6♣4♦2♠**. Это пограничная рука, несмотря на то, что вы имеете старшую пару с самым сильным кикером, любая карта на терне (кроме карт от туза до шестерки) представляет для вас опасность. Оверкартами, в данном случае, являются карты в диапазоне от семерки до короля. Четверки и двойки могут помочь кому-то, кто собрал на флопе среднюю или младшую пару. Пятерки или тройки создадут на столе дырявый стрит. Довольно часто будет встречаться ситуация, когда кто-нибудь из противников уже имеет на руках оверпару. Если оверпара состоит из больших карт, то такой противник сигнализировал бы вам об этом, своим рейзом на префлопе. Но, многие игроки не делают рейз с карманными парами от семерок до десятков. Так что, против вашей старшей пары, состоящей из шестерок, кто-либо из противников довольно часто будет иметь оверпару. При игре против четырех пяти противников, вы часто будете проигрывать.

У вас на руках



на флоп приходят



Это пограничная рука. У вас старшая пара с самым сильным кикером, но она легко уязвима. Третья пика может помочь кому-нибудь собрать флеш. Приходящие пики почти всегда будут загонять вас в угол. Дама, девятка или семерка, соберут на столе дырявый стрит. Кроме того, есть вероятность, что кто-то прикупит две пары, на низких лимитах люди часто играют руки: **JТ** и **Т8**. Даже притом, что ваша рука сейчас лучшая, очень велика вероятность, что кто-то в итоге перетянет вас. Если вы позади, то ваши шансы на улучшение очень малы. Если на флопе кто-то получил стрит, то вы скорее всего проиграете. Любой, у кого в руке девятка, а вторая карта образовала пару с любой из карт флопа, имеет много аутов для того, чтобы обыграть вас, и поэтому, часто будет демонстрировать сильную игру на флопе. Это создает трудности для чтения рук ваших противников и увеличивает вашу возможность сделать ошибку, играя на четвертой или пятой улицах. Повышенная вероятность такой ошибки еще больше уменьшает ценность вашей руки.

У вас на руках **A♥4♥**, на флоп приходят **A♣Т♠9♣**. Это слабая рука. У вас старшая пара, но нет кикера. Если вы не получите четверку, то самое лучшее, на что вы можете рассчитывать это ничья с чужим тузом. Две высокие связанные карты (десятка и девятка) опасны. Даже если больше ни у кого нет туза, то остается еще много противников, у которых есть средняя или младшая пара, или прикупной стрит, или прикупной флеш. В многочисленном банке могут быть несколько противников с хорошими прикупными руками. Целый банк выигрывать вы будете очень редко, обычно вас будут или обыгрывать, или, в лучшем случае, делать ничью.

Однако, с таким обратным прикупом, как обратно прикупной флеш, старшая пара немного увеличивает свою ценность. У вас есть два способа победить в данной ситуации. Первый, если ваша рука лучшая сейчас и сможет остаться лучшей до окончания розыгрыша раздачи. Второй, если рука улучшится. Наличие обратного прикупа может иногда сделать различие между рентабельной и нерентабельной рукой более ощутимым. Таким образом, в этом примере, если бы десятка или девятка оказались бы червой, то ваша рука переместилась бы из категории слабых в категорию пограничных рук.

Прикупные и обратно прикупные руки

У вас на руках



на флоп приходят



Это очень сильная рука. Вы имеете старшую пару с очень хорошим кикером и прикупным флешем. В основном, ваша рука будет лучшей. Если ваша рука сейчас не лучшая, то у вас есть шанс, который может помочь вам обойти чей-то сет или две пары.⁵² Прикупной стрит у противников невозможен. Вы будете выигрывать в большинстве раздач даже в большом и многочисленном банке.

У вас на руках **Q♠J♠**, на флоп приходят **Q♣T♥4♠**. Это сильная рука. У вас старшая пара с хорошим кикером. Вы также имеете обратно прикупной стрит и флеш. Две оверкарты могут обыграть вашу руку, но любой туз или король на терне, превращает ваш обратно прикупной стрит в прикупной стрит. К тому же дают кроме прикупного стрита, еще и прикупной флеш. Это крепкая рука, которая часто будет побеждать неулучшенной, а иногда будет улучшаться, и становиться очень сильной рукой, обыгрывающей многие руки.

У вас на руках



на флоп приходят



Это сильная рука. У вас на руках старшая пара с двухсторонним стритом и обратно прикупным флешем. Ваша старшая пара очень уязвима, так как четыре из пяти этих оверкарт могут обыграть вашу руку (десятка завершает построение вашего стрита). Без прикупа такая рука перестает быть сильной. Без прикупа и со слабым кикером, например с **9♦3♦**, такая рука вообще не имеет никаких перспектив на продолжение игры. Но в данном случае, ваши объединенные возможности, достроить стрит или флеш, делают такую руку сильной.

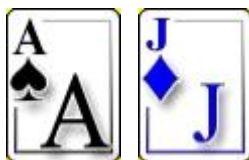
У вас на руках **A♣8♣**, на флоп приходят **A♠6♥2♣**. Это сильная рука. У вас старшая пара с пограничным кикером и обратно прикупным флешем. Никакие оверпары никому не смогут дать пару старше вашей, отсутствие обратного прикупа и наличие у вас обратно прикупного флеша, делают вашу руку сильной. Если кто-либо из противников имеет кикер старше вашего и может обыграть вас, то, в свою очередь, вы

⁵² Две пары маловероятны на столе с настолько разбросанными картами, но при игре с лузовыми игроками возможно – все.

можете выиграть, получив восьмерку или трефовые карты.

Кроме того, две карты на столе, меньше вашего кикера, создают предпосылки для того, чтобы ваш кикер на ривере все-таки играл.⁵³ Таким образом, вы чаще будете выигрывать, чем получать ничью с противниками, имеющих кикер младше вашего.

У вас на руках



на флоп приходят



Это пограничная рука. Вообще-то, эта рука лучше, чем похожая рука из предыдущего примера (**A♣J♦** на флопе **J♣T♠8♠**), потому, что в этой руке у вас есть **A♠**. В тех случаях, когда вас обыгрывает третья пика на терне, у вас появляется прикупной натсовый флеш. В предыдущей руке у вас не было возможности получить прикупной натсовый флеш.

Пары, которые меньше старшей пары

Когда у вас на руках меньшая пара, а не старшая, то вероятность, что вы имеете лучшую руку, сильно уменьшается. Обычно вы играете такие руки при двух обстоятельствах:

1. Никто не показал свою силу, и есть вероятность, что ваша рука лучшая.
2. Банк большой и ваших шансов на банк достаточно, чтобы тянуть свою прикупную руку и стать победителем.

У вас на руках



на флоп приходят



Это очень сильная рука. У вас средняя пара, кикер туз и прикупной

⁵³ Смотри раздел «Неполные ауты», который подробно раскрывает, изложенную мысль.

натсовый флеш. Если ни у кого из противников нет дамы, то у вас лучшая рука. Но, даже если у кого-то из противников и есть дама (кроме **AQ**), то у вас **14** аутов (три туза, две девятки и девять червей), чтобы выиграть. Даже в большом и многочисленном банке вы будете выигрывать.

Как правило, с такой рукой на флопе вы должны делать рейз и ререйз, даже против большого количества противников. С большим количеством аутов вы будете иметь большую ценность банка, даже при отсутствии лучшей руки.

У вас на руках **3♠2♣**, на флоп приходят **Q♣8♣2♥**. Это сильная рука. У вас младшая пара с младшим прикупным флешем. Очевидно, что эта рука не настолько сильна, как в предыдущем примере, но она довольно крепкая. Ваша младшая пара без кикера, вряд ли будет лучшей рукой (если только вы не играете один на один), но у вас есть целых четырнадцать аутов. Каждый раз, когда на флопе вам приходит пара и прикупной флеш, вы имеете сильную руку.

У вас на руках



на флоп приходят



Это сильная рука (хотя и находится в самом низу этой категории). У вас на руках карманная пара, которая намного выше средней пары. Если ваша рука сейчас лучшая, то вы вряд ли будете перетянуты.

Только одна оверкарта может появиться, а прикупной флеш и стрит отсутствуют. Но, если у кого-то король, то у вас всего два аута, чтобы прикупить даму.

У вас на руках **A♥7♥**, на флоп приходят **K♠7♦2♥**. У вас пограничная рука. Средняя пара и туз кикер. Может быть, вы имеете лучшую руку. Если нет, то у вас есть еще пять аутов к двум парам или сету и обратно прикупному флешу. Если сравнивать эту руку и руку из предыдущего примера, и если у противников на руках нет короля, то дамы сильнее, чем семерки, и они перекупаются меньшим количеством оверкарт. Но если у кого-то есть король, то эта рука сильнее, так как вы имеете больше аутов.

У вас на руках



на флоп приходят



Это пограничная рука. У вас карманная пара старше средней пары. Эта рука сочетает в себе слабость по отношению к оверкартам подобно руке из предыдущего примера (**A♥7♥**) и нехватку аутов из примера с парой карманных дам. Притом, что пара восьмерок старше пары семерок, эта пара явно ниже по рангу, чем пары **A♥7♥** и **QQ**.⁵⁴

У вас на руках **Q♥Q♦**, на флоп приходят **K♠J♠8♥**. Эта рука слабее пограничных рук. Вы имеете руку с парой, старше средней пары. Может быть, вы имеете лучшую руку. Но, три большие карты и две пики на флопе, опасны. Это повышает вероятность, что на флопе кому-то может прийти две пары, прикупной стрит или флеш (хотя в вашей руке и находятся два стоппера для многих, из возможных стритов). Если ваша рука не лучшая, то у вас всего два аута и обратно прикупной флеш.

У вас на руках



на флоп приходят



Это слабая рука. У вас младшая пара и дырявый стрит. Вряд ли ваша рука лучшая. Если вам приходит девятка, то любой противник с двумя большими парами или дамой обыграет вас. Если вам приходит дама, то любой противник с тузом собирает стрит, старше вашего. Эта рука будет собирать второсортную руку чаще, чем лучшую, и в большинстве случаев вам придется делать пас.

У вас на руках **6♥6♠**, на флоп приходят **Q♦T♦5♣**. Это слабая рука. У вас карманная пара, старше, чем младшая пара. У вас наверняка не лучшая рука. Вы видите, что противники могут собрать флеш, стрит, или получить одну из семи оверкарт. Если вы позади, то у вас всего два аута, чтобы уллучшиться. Один из этих аутов (**6♦**), дает третью бубну для флеша на столе. В большом и многочисленном банке ваша рука ужасна (Ваши шансы на банк для того, чтобы получить следующую карту **30-к-1**, такое иногда случается).

⁵⁴ Подобный пример разбирался на странице 88 книги Дэвида Склански «Теория покера».

Две пары

Две пары, даже с младшей картой на столе, являются обычно сильной рукой. Имея две пары на флопе, вы почти всегда будете иметь лучшую руку (исключая ситуацию, когда вторая пара образована картами на столе). Ценность этих рук больше всего меняется при наличии на столе всевозможных прикупов.

У вас на руках



на флоп приходят



Это очень сильная рука. Вы имеете две лучшие пары и обратно прикупной флеш при разномастном столе. Единственная реальная угроза дырявый стрит, если придет валет и десятка.

У вас на руках $Q♣3♠$, на флоп приходят $Q♥9♥3♣$. Это сильная рука. Со старшей и младшей парой. Вы уязвимы только в том случае, если на столе будет образована пара девяток, тогда ваша тройка окажется подделанной. Кроме того, на этом столе возможно образование прикупного стрита и флеша у ваших противников. С двумя парами, вы всегда имеете четыре аута, для получения фулл-хауса.

У вас на руках



на флоп приходят



Это пограничная рука. Ваши средняя и младшая пары уязвимы, если на столе будет образована пара из любых карт и у противника есть старшая пара. Плюс, очень связанные карты стола, в этом случае, дает большую вероятность на то, что у противников есть прикупной стрит или флеш. Карта терна будет серьезно затрагивать ценность вашей руки. Карта для стрита или флеша, наверняка сместит вашу руку с позиции лидера, и оставит вам надежду только на четыре аута. С другой стороны, пустышка, подымет ценность вашей руки. Вы можете ждать до терна, для того чтобы принять решение как играть вашу руку (смотри главу

«Защита вашей руки»).

Несмотря на потенциальные слабости таких рук, если вашим противникам на флопе не пришли нужные карты, то любые две пары очень сильны. Ценность этих рук сильно меняется в зависимости от ситуации.

Сет

Сет это карманная пара, к которой приходит карта на столе. Сет всегда является очень сильной рукой. Если карты на столе не связаны, то даже младший сет является монстром. На столе со связанными картами, сет все равно дает вам хорошие шансы на выигрыш, как комбинация лучшей руки с хорошим шансами, для того, чтобы обыграть стрит или флеш.

У вас на руках



на флоп приходят



Это монстр. Нет никакой необходимости выбивать противников.⁵⁵ Вы не имеете никаких реальных угроз даже с пятью противниками в банке. Вы будете выигрывать в очень высоком проценте случаев.

У вас на руках **7♥7♦**, на флоп приходят **T♥7♣6♣**. Это очень сильная рука. Если кто-то из противников не собрал на флопе стрит или сет из десятков, то у вас лучшая рука. Ваша рука уязвима для прикупного стрита или флеша, но у вас есть хорошие шансы, для того, чтобы выиграть эту руку.

Трипс

Трипс это пара карт на столе с подходящей картой в вашей руке. Трипс обычно является очень сильной рукой. Но он слабее, чем сет по двум причинам:

1. Кто-то еще может иметь этот же трипс, но со старшим (или спаренным) кикером.
2. Пара карт на столе сообщает каждому, что кто-то собрал трипс.

У вас сильный прикуп для того, чтобы обыграть стрит или флеш, а

⁵⁵ вам не всегда придется слоуплеить на флопе. Иногда, владельцы короля или восьмерки могут организовать очень бурную торговлю. С другой стороны, три короля обычно на флопе разыгрываются слоуплеем.

также, есть возможность сделать ничью с тем противником, у которого старший кикер.⁵⁶

У вас на руках



на флоп приходят



Это монстр. У вас трипс с лучшим кикером и обратно прикупным флешем. Вы почти наверняка имеете лучшую руку. Вас могут обыграть только карманные короли или **K4**. Прикупной стрит или флеш недоступны вашим противникам. Если банк не велик, то нет никакой необходимости выбивать противников.

У вас на руках **8♥7♥**, на флоп приходят **9♣7♣7♠**. Это очень сильная рука. Если у противников нет семерки со старшим кикером или нет карманной пары девяток, то ваша рука лучшая. Скоординированные карты стола дают возможность одному или двум противникам четыре и более аутов.

Заключение

В этом разделе мы посвятили очень мало времени анализу таких сильных рук, как две пары, сет, фулл-хаус и каре. Многие игроки кажутся озабоченными, обучаясь «получать максимум» от этих рук. Фактически, хороший розыгрыш сильнейших рук это легко приобретаемый навык. Эти руки приходят редко, но когда они приходят, то нужно очень постараться, чтобы сыграть с ними плохо. Две главных ошибки в холдеме:

1. Слишком большие вложения в торговлю при слабых руках и маленьких банках (очень лузовый розыгрыш префлопа или ответ коллом на ставки противника на постфлопе с безнадёжными руками).
2. Неудачная защита больших банков (вместо продолжения торговли игрок делает пас, или под воздействием агрессивной игры забывает защитить руку).

С мощными руками вы не будете допускать эти ошибки. Не переживайте об извлечении дополнительной ставки на ваших редких монстрах.

⁵⁶ Предположим, у вас на руках **3♥2♥**, на флоп приходят **K♥3♦3♠**, у вашего противника **T♣3♣**. Вас обогнули, но вы имеете **15** аутов, чтобы сделать ничью (по четыре туза, дамы и валета, и три короля). Читайте раздел «Скрытые ауты».

Вместо этого, учитесь точно оценивать силу своей руки только с одной парой. Многие лузовые и не в меру агрессивные игроки делают ошибки именно здесь. При получении старшей пары их заклинивает, и они сражаются с тремя четырьмя противниками на столе со связанными картами, которые серьезно обесценили их руку. Они делают и колл, и рейз в маленьких банках с очень сомнительными парами, с руками, которые вряд ли лучшие сейчас, и еще более маловероятно будет то, что они улучшатся к риверу. В большом и многочисленном банке некоторые старшие пары могут быть достаточно сильны для реза и ререйза. Некоторые нет. Учитесь находить различие.

Оценка флопа: прикупные руки

В предыдущей главе мы рассмотрели готовые руки, и обсуждали, как карты на столе (связаны карты или нет) влияют на ценность этих рук. В этом разделе мы сделаем то же самое с прикупными руками.⁵⁷ Мы используем те же условия и шкалу оценки, что и в предыдущей главе. Используйте эти интерпретации для ранжирования рук.

Монстр	Приблизительно в 50% случаев ваша прикупная рука будет выигрывать, даже против большого количества противников в банке. Делайте рейз и ререйз для увеличения доходности.
Очень сильная	Ваша рука в большом и многочисленном банке будет выигрывать большую часть раздач. Если банк маленький, то формируйте его, не выбивая противников. В большом банке защищайте уязвимые ауты, особенно оверкарты. В любом случае, вы должны играть агрессивно с этими руками.
Сильная	Ваша прикупная рука выигрывает существенное количество раздач. Даже если банк маленький, то, все равно, решение посмотреть терн и ривер, в большинстве случаев будет правильным. Вы должны быть твердо убеждены в том, что тянете мертвый прикуп, чтобы сделать пас.
Пограничная	Ваша прикупная рука будет иногда выигрывать. А в основном, эти руки имеют мало аутов, или сильно повреждены обратным прикупом, или тянут уже мертвый прикуп. Вы будете часто пасовать, если банк маленький и ситуация на столе кажется вам неблагоприятной. Как правило, терн можно будет смотреть в тех случаях, когда банк большой. Иногда, оценивайте возможность бета или рейза, если это может улучшить ваши шансы на победу.
Слабая	Ваша прикупная рука имеет мало аутов и будет часто проигрывать, даже если вы улучшите свою руку. Очень редко вы можете попытаться украсть банк, делая бет. Не делайте колл, если банк не очень велик.

⁵⁷ Различие между прикупной и собранной рукой является условным. Все собранные руки имеют определенный потенциал для улучшения. С другой стороны, многие прикупные руки имеют некоторую ценность, как и собранные руки, даже если их ценность определена старшим королем. Некоторые руки, как пара с прикупным флешем или стритом, включают в себя характеристики обоих видов. Некоторые игроки вкладывают слишком много смысла в это различие. Например, они могут отказаться играть агрессивно с прикупной рукой, потому что они ее еще не собрали. Игнорируйте советы любого человека, который будет рекомендовать вам играть прикупные и собранные руки по-разному, основываясь только на их названиях. С точки зрения стратегии, такое разделение является вообще бессмысленным. Главное, насколько часто ваша рука будет выигрывать при вскрытии.

Прикупной флеш

Прикупной флеш является сильной рукой. Сильнее, чем кажется большинству людей. Прикупной флеш, пришедшей на флопе, в **35%** случаев собирается на ривере. Вы должны очень редко делать пас, если на флоп пришел прикупной флеш. Даже маленький банк на префлопе оказывается достаточно большим, для того, чтобы не делать пас. Иногда получаются ситуации, когда на столе оказываются три карты одинаковой масти и четвертая карта у вас. Это тоже – прикупной флеш. Если в прикупном флеше задействована только одна карта вашей руки, и она мала, то вы должны опасаться возможности проиграть противнику, у которого карта старше. Но даже если ваши карты малы для прикупного флеша, но у вас на руках их две, то вы все таки будете чаще выигрывать.

У вас на руках



на флоп приходят



Это очень сильная рука. У вас прикупной натсовый флеш и две больших оверкарты. Достаточно часто вы будете выигрывать даже в том случае, если флеш не будет собран. Вам будет достаточно прикупить туза или короля. Против маленького банка, **АК** является лучшей рукой, и будет выигрывать даже без флеша.

У вас на руках **A♣6♣**, на флоп приходят **J♣9♣4♥**. Эта рука находится посередине между сильной и очень сильной рукой. Прикупной флеш со старшим тузом это всегда сильная рука; не бойтесь играть старший флеш. Плюс, у вас есть оверкарта.

У вас на руках



на флоп приходят



Это сильная рука. У вас есть одна карта, дающая вам прикупной натсовый флеш, к тому же у вас есть еще и оверкарта. Когда на флоп

приходят все карты одной масти, то даже лузовые игроки начинают играть тайтово. Из-за этой тенденции, вы часто можете забирать банк без вскрытия, если будете играть агрессивно. Прикупной натсовый флеш с одной картой менее ценен, чем с двумя картами, так как вы не сможете значительно увеличить размер банка из-за страха противников, что кто-то держит натсовую комбинацию карт.

У вас на руках **J♠9♠**, на флоп приходят **K♠7♦5♣**. Это сильная рука. У вас прикупной флеш. Кроме того, если ни у кого нет короля, то вы можете выиграть банк, собрав пару с валетом или девяткой. Учтите, что агрессивный розыгрыш этой руки может заставить обладателей **AJ** или **QQ** сделать пас. Стандартные игроки разыгрывают эту руку пассивно, избегая лузовых клиентов. Если банк большой, то лучше попытаться выбить противников.

У вас на руках



на флоп приходят



Это сильная рука. Несмотря на ваши маленькие карты, вы будете одерживать стандартные победы, собирая флеш. В отличие от предыдущего примера, у вас почти нет никакого шанса выиграть банк, собрав пару. Нет никаких причин, чтобы защищать эту руку, разве что размер банка очень большой. Если размер банка действительно большой, то вы можете попытаться выбить единичные бубны, типа **9♦**, которые могли бы вас обыграть, если бы на терне и ривере пришли еще две бубны. Ваш шанс выиграть этот банк без вскрытия очень мал, потому что всегда найдется игрок, которому пришли на флопе нужные большие карты.

Главное различие при оценке силы рук с прикупным флешем (две карты у вас и две на не спаренном столе), заключается в возможности победить с парой, если не собрался флеш. Сравните следующие руки **A♥6♥** с **Q♥6♥**. Находятся некоторые люди, которые, дискутируя на тему, какая из этих рук лучше, основным различием считают, что флеш со старшим тузом лучше флеша со старшей дамой. Совершенно очевидно, что флеш со старшим тузом всегда лучше, чем флеш со старшей дамой, но флеш с дамой проигрывает флешу с тузом гораздо реже, чем пара дам, проигрывает паре тузов. Карты **A♥6♥**, лучше, чем карты **Q♥6♥**, за счет того, что если флеш собран, не будет, то туз может собрать старшую пару. Всякий раз, когда вам приходит прикупной флеш, рассматривайте шансы на победу с возможной парой.

У вас на руках **T♥9♥**, на флоп приходят **J♥4♥4♣**. Это сильная рука. Пара карт на столе обесценивает вашу руку. Если вы соберете флеш на терне, то любой противник с двумя парами (карманная пара, или валет, или образование пары с картой терна) имеет **4** аута (две четверки и две карты собранной пары), чтобы собрать фулл-хаус и выше. Любой игрок с трипсом из четверок имеет **10** аутов (три валета, одна четверка, три карты терна для образования пары), чтобы собрать фулл-хаус и выше. Кроме того, игрок, имеющий одну большую червовую карту, имеет семь аутов для того чтобы собрать флеш, старше вашего. Это изобилие обратных прикупов означает, что даже если вы будете собирать свой флеш, то все равно иногда будете проигрывать с ним, но все-таки чаще выигрывать.

У вас на руках



на флоп приходят



Это пограничная рука. Остерегайтесь столов со спаренными и большими картами. Люди любят играть такие руки, как **JТ**. На таких флопах вы будете тянуть мертвые прикупные руки, чаще обычного. Если на терне придет еще валет или десятка, то ваша рука, скорее всего, вообще ничего не будет стоить. В этом примере действуют все обратные прикупы из предыдущего примера, но большие карты на столе дают вероятность того, что руки, которых вы боитесь, фактически отсутствуют у противников.

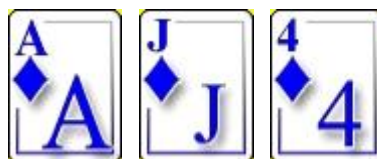
В основном, вы должны продолжать играть с прикупным флешем, даже если на столе лежат спаренные карты. Но если на флопе разворачивается нешуточная торговля, то лучше сделать пас.

У вас на руках **A♦J♠**, на флоп приходят **K♠9♠5♠**. Это пограничная рука. У вас третья по силе натсовая комбинация карт, одно карточный прикупной флеш и оверкарта. У вас два прикупа (один с тузом и один прикуп на флеш), но, ни один из них не имеет серьезных шансов на победу. Ваши прикупные руки почти мертвы, если один противник имеет короля, а другой **A♠**. С малочисленными противниками в игре, у вас есть неплохая вероятность выжить. Если противников в игре много, то велика вероятность того, что им на флопе пришли нужные карты, и вы тяните мертвую прикупную руку.

У вас на руках



на флоп приходят



Это слабая рука. У вас третья пара и слабый однокарточный прикупной флеш. В игре один на один ценность вашей руки достаточна для продолжения игры. Если ваш противник имеет старшую пару, то у вас есть **11** аутов (две девятки и девять бубен) для выигрыша. Если у него бубна, старше вашей, то тогда ваша пара часто будет лучшей рукой. Ему понадобится удача, чтобы собрать пару карт старше вашей и получить бубну старше вашей или собрать флеш. Если вы добавите противников, то ценность вашей руки стремительно упадет. Самое большее, на что вы можете рассчитывать в большом и многочисленном банке, так это на два аута, и фактически мертвый прикуп.

Прикупной стрит

Прикупной стрит довольно сильно изменяются в цене. Очевидно, что двухсторонний стрит сильнее дырявого стрита. Некоторые дырявые стриты могут быть очень сильны, в то время как некоторые двухсторонние стриты могут иметь такую низкую ценность, что продолжать их тянуть, будет экономически не выгодно. Слабые игроки обычно не играют прикупной стрит, ссылаясь на то, что это дорого.

У вас на руках



на флоп приходят



Это очень сильная рука. У вас двухсторонний натсовый стрит, две оверкарты и обратно прикупной флеш. Ни у кого из противников нет прикупного флеша. С восемью аутами к натсовому стриту и еще шестью к старшей паре вы будете часто выигрывать.

У вас на руках **J♦T♣**, на флоп приходят **A♥Q♦8♠**. Это сильная рука. У вас есть двойной дырявый стрит, если придет любой король или любая девятка, то это поможет собрать вам натсовый стрит. Ни у кого из противников нет прикупного флеша. Вряд ли вы выиграете, если

образуется пара с вашим валетом или десяткой. Такая рука, скорее выиграет с шестью противниками, чем с двумя.

Двойной дырявый стрит хорошо вводит в заблуждение ваших противников. Многие игроки, увидев на столе третью карту к флешу, сделают автоматически чек, но будут делать бет, когда вы уже соберете стрит. Они не видят угрозу. (Девятка не выглядит особенно опасной на таком столе). Обычно, вы будете получать больше денег от торговли с такой рукой.

У вас на руках



на флоп приходят



Это сильная рука. У вас двухсторонний стрит и оверкарта, и обратно прикупной флеш на столе. Любая восьмерка, кроме червовой, поможет собрать вам натсовый стрит. Но **AQ** побьет ваши карты, если придет король.

Кроме того, вы можете собрать свой стрит на терне, но проиграть флешу на ривере. По сравнению с предыдущим примером, ваша оверкарта дает вам больше аутов, но вы имеете меньше аутов к натсовой комбинации карт, и ваши карты уязвимы для перекупа. В отличие от предыдущего примера, этот прикуп чувствителен к размеру банка.

У вас на руках **K♥J♥**, на флоп приходят **T♥9♣4♠**. Это сильная рука. Ваш прикупной стрит является всего лишь дырявым стритом, но у вас есть две оверкарты и обратно прикупной флеш. Большинство игроков недооценивает такие руки, как эта. Они думают, об этой руке, что она имеет всего четыре аута, и не сильнее чем любая другая рука с дырявым стритом. Фактически, три солидных прикупа, дают вам хорошие шансы на победу.

У вас на руках



на флоп приходят



Это сильная рука. У вас есть однокарточный двухсторонний стрит и оверкарта. На столе карты трех разных мастей. Вы, вероятно, выиграете или получите ничью, если на стол придет восьмерка. В то же время король поможет собрать вам натсовую комбинацию карт, обыгрывающей любого обладателя валета (так как у них в стрите старшей картой будет король, в то время как у вас туз). При получении на стол короля, вы можете стать участником большой торговли, особенно, если у одного или нескольких противников окажется валет. Вообще то, однокарточный стрит, при котором ваша вторая карта может собрать натсовую комбинацию, стоит значительно дороже, так как вы имеете возможность получить большую торговлю от противников, которые тоже собирают стрит, но проигрывают вашей натсовой комбинации карт. Кроме того, если придет туз и у вас образуется старшая пара, тогда этого зачастую будет достаточно для победы.

У вас на руках **8♥7♥**, на флоп приходят **A♠T♠9♦**. Это пограничная рука. У вас младшая часть двухстороннего стрита. Шестерка поможет собрать вам натсовую комбинацию карт. Но если у кого-то **KQ** или **Q8**, то появление на столе валета, не оставит от вас и мокрого места. Кроме того, если на терне на стол придет король или дама, то ваши ауты на валета ослабевают. Например, если на терне приходит **Q♥**, а на ривере **J♣**, то любой противник с восьмеркой образует с вами ничью. Любой противник с королем обыгрывает вас. С двумя меньшими картами на столе у вас очень мало надежды на выигрыш с парой. Этот двухсторонний стрит слабее других.

У вас на руках



на флоп приходят



Это пограничная рука. У вас натсовый дырявый стрит и обратно прикупной флеш. В лузовой игре у такой руки достаточно силы, чтобы посмотреть терн. Более того, если в большом и многочисленном банке все до вас сделают чек, то вам стоит задуматься над тем, чтобы сделать бет.

Это делается для того, чтобы большинство игроков с руками, доминирующими над вашей рукой, сделали бы пас (например, **A9**, **JT**, **QJ**, которые имеют по две оверкарты). Если такие руки сбросят, то у вас появится шанс выиграть этот банк парой карт.⁵⁸

⁵⁸ Подобный пример с более подробным объяснением можно найти на странице 168 в книге Дэвида Склански и Мейсона Мальмута «Холдем покер для опытных игроков».

У вас на руках **T♥3♠**, на флоп приходят **J♦9♥8♠**. Это пограничная рука. У вас есть однокарточный двухсторонний стрит. С бесполезной второй картой, эта рука не очень хороша. Ни дама, ни семерка, не помогут собрать вам натсовую комбинацию карт. Вы нечасто будете проигрывать, собрав стрит, но часто будете получать ничью. Если в маленьком банке окажется несколько игроков с собранными руками, то вам лучше сделать пас. Велика вероятность того, что вы будете тянуть прикуп всего лишь до половины банка.

У вас на руках



на флоп приходят



Это слабая рука. У вас младшая часть дырявого стрита на спаренном столе с перекупом. Если у игроков есть на руках **KJ**, **QJ** или **AT**, то вы тянете мертвый прикуп. Карта **Q♠**, может дать кому-нибудь из противников флеш, если вы все-таки соберете лучшую руку, получив даму на терне, то у вас могут быть еще противники с трипсом валетов и с очень хорошими прикупными руками. Вы будете чаще проигрывать с такой рукой, даже если получите даму.

У вас на руках **5♣4♦**, на флоп приходят **T♥8♣7♠**. Это слабая рука. У вас младшая часть дырявого стрита. Если вы поймаете шестерку, то любой противник с девяткой победит вас.

Большие прикупные руки

Большие прикупные руки объединяют прикупной стрит и флеш. Даже при наличии неблагоприятных обстоятельств эти руки сильны. С большими прикупными руками вы должны делать рейз и ререйз. Многие из них достраиваются на ривере более чем в **50%** случаев.

У вас на руках



на флопе приходят



Это монстр. У вас двухсторонний прикупной стрит и прикупной флеш с двумя оверкартами. У вас **21** аут для того чтобы собрать комбинацию из старшей пары или выше! Даже банк с большим количеством активных игроков вы будете выигрывать более чем в **50%** случаев.

У вас на руках **9♠8♦**, на флопе приходят **J♠T♥4♠**. Это очень сильная рука. Вы имеете прикупной флеш и младшую часть двухстороннего стрита. Даже притом, что дама оставляет вам младшую часть стрита, а флеш у вас не натсовый, у вас есть **15** аутов для того, чтобы выигрывать в большинстве случаев.

У вас на руках



на флоп приходят



Это очень сильная рука. У вас прикупной натсовый флеш, дырявый стрит и оверкарта. У вас двенадцать аутов на прикупной стрит и флеш, и три на старшую пару. Однако, ваши ауты на туза уязвимы со стороны игроков, у которых может быть туз с большим кикером. Если банк большой, то вам надо попытаться заставить противников с тузами сделать пас (формируя банк, который вы часто будете выигрывать).

У вас на руках **T♥2♥**, на флоп приходят **J♥9♥7♠**. Это сильная рука. У вас прикупной флеш и одно карточный дырявый стрит. Обычно вы будете выигрывать, если придет червовая карта (реже, если придут две червовых карты). Еще вероятны ничейные исходы, если на столе будет появляться восьмерка. Остерегайтесь агрессии со стороны противников (особенно если это нормальные пассивные игроки). Если кто-то из противников уже собрал сет или стрит, то ценность вашей руки уменьшается.

Хотя все вышеупомянутые руки весьма сильны, и вы должны поднять банк на флопе на несколько ставок, остерегайтесь тайтового пассивного игрока, который начнет делать рейзы одновременно с вами, у него может быть сет. Все эти прикупные руки значительно ослаблены, если у кого-то из противников есть сет. Сеты редки, и в большинстве случаев вы не должны бояться их. Но вы должны перейти на замедленную игру, если нарвались на один из них.

Заключение

Прикупной флеш и стрит вообще-то хорошие руки. Они становятся очень ценными в играх против лузовых и невнимательных противников. Эти игроки увеличивают банк, пока вы тянете прикуп, и часто продолжают платить, когда вы уже собирали руку. В большом и многочисленном банке сильные прикупные руки играйте агрессивно. Устранение противников зачастую улучшает ваши шансы выиграть банк парой. Вы также получаете прибыль, если все ваши противники делают колл. Сильные прикупные руки выигрывают больше обычных рук.

В то время как сильные прикупные руки очень ценны, некоторые прикупные флеш и множество прикупных стритов – слабы. Будьте осторожны с вашими слабыми и уязвимыми прикупными руками. В больших банках, иногда, вы будете делать бет или рейз со слабыми прикупными руками, чтобы улучшить шансы на победу или прикупить бесплатную карту. И не делайте рейзы со всеми за компанию. Слабые прикупные руки побеждают гораздо реже, чем сильные. Когда на флопе вам приходит прикуп, то тщательно оцените его силу:

1. Какова вероятность достроить руку и все равно проиграть?
2. Какова вероятность выиграть, если вы соберете пару?
3. Какова вероятность разделить банк, если вы соберете стрит?
4. Есть ли у вас обратный прикуп, приходящий вместе с вашим главным прикупом?
5. С каким банком Вы, скорее всего, победите? С маленьким банком, или вам нужно еще приглашать игроков?

Прикупные руки могут быть очень прибыльными в играх на низких лимитах. Учитесь оценивать их настолько точно, как и остальные ваши сильные и слабые руки.

Большой банк против маленького банка

Наиболее важным фактором для рассмотрения при принятии любого решения в покере является размер банка. Руки в покере имеют ценность, которая непосредственно зависит от размера банка. Если на флопе вам придет рояль флеш, а в банке всего **\$10**, то сделайте бет и наблюдайте, как каждый игрок делает пас. В итоге, ваш удивительный, случающийся один раз из **649.739** случаев, радостный бет, принесет вам всего **\$10**. Если на флопе вам придет дырявый стрит, а в банке будет **\$220**, то ваша слабая прикупная рука будет стоить приблизительно **\$20**, что в два раза больше, чем сделала для вас рука монстр. Чтобы принять решение делать рейз, колл или пас, вы должны знать ценность вашей руки. Самое первое, что нужно сделать для определения ценности руки, это посчитать размер банка.

Оценка размера банка

Размер банка определяется отношением ценности банка к размеру текущих и будущих ставок. Банк в **\$100** является большим в играх на лимитах **\$4–\$8** и крошечным на лимитах **\$40–\$80**. В этой книге мы описываем размер банка в количестве ставок, а не в фишках или долларах. Мы предлагаем вам, когда вы играете, считать банк точно также. Рассуждения с использованием термина «ставка» при определении размера банка, позволят вам перемещаться по лимитам, не отвлекаясь на пересчет в деньги.

В этой книге мы иногда даем определенный совет для игры при «большом банке», и разные советы для «маленьких банков». К сожалению, нет никакой стандартной четкой линии, которая резко бы провела границу между этими двумя терминами. Точный размер банка для принятия правильного решения, отличен для каждой ситуации. Он зависит от числа игроков, силы вашей руки, стиля игры ваших противников (например, агрессивный или пассивный, хитрый или прямолинейный) и других параметров. Во многих раздачах, банк начинают считать большим, если одно из следующих условий верно:

1. На префлопе в банк вошли шесть игроков.
2. На префлопе был рейз, и в раздаче участвует четыре и более активных игрока.
3. На префлопе был подъем на три ставки и более.
4. По крайней мере, двое из ваших противников постоянно доходят до ривера.

Эти правила не жесткие и не всегда точны. Они разработаны только для того, чтобы передать новичку общий смысл, вкладываемый нами в термин «большой банк».

Особенности игры при маленьких банках

В маленьких банках очень дорого заходить со слабыми руками далеко. Вы можете сделать бет с пограничными руками для того, чтобы попытаться украсть банк, но если к вам приходит рейз, то пасуйте на флопе немедленно (или на терне), если не улучшились. Если противник делает бет или рейз, то вы должны быть очень уверены, что у вас лучшая или сильная прикупная рука, для того чтобы сделать колл. Этот подход особенно верен, когда на терне ставка удваивается. Многие лузовые игроки постоянно совершают одну и ту же ошибку в маленьких банках (делают колл со слабыми руками). Если в маленьком банке перед вами встанет выбор: продолжать игру или пасовать, то пасуйте.

Например, вы находитесь на большом блайнде и у вас на руках



Два игрока зашли лимпом, малый блайнд колл, вы чек (**4 МС**).
Пришел флоп



который дал вам старшую пару без кикера. Пассивный игрок на малом блайнде сделал бет. Вы, конечно же, должны пасовать. У вас старшая пара, но если у малого блайнда или у кого-то из оставшихся активных игроков, тоже десятка, то у вас остается только три аута. Карты на столе, в некоторой степени скоординированы; есть вероятность прихода четырех оверкарт, которые могут обыграть вашу старшую пару. Даже если ваша рука сейчас лучшая, то существует очень много шансов, что к риверу вас перетянут. Сделать пас с лучшей рукой в маленьком банке меньшая ошибка, чем сделать колл с тремя аутами.

Когда банк маленький, вы должны быть более придирчивы к своим слабым прикупным рукам. Скажем, вы зашли лимпом с ранней позиции с **J♦T♦**. Два игрока после вас тоже сделали лимп, малый блайнд колл, большой блайнд чек (**5 МС**). Флоп **Q♥8♠4♦**, дает вам дырявый стрит и обратно прикупной флеш. Малый блайнд чек и большой блайнд бет. Ваши шансы на банк для колла **6-к-1**, но вы должны пасовать. Если бы вы знали, что после вас не будет рейза, то колл был бы экономически обоснован. Ваша рука имеет достаточную силу только для того, чтобы посмотреть следующую карту всего за одну ставку (шансы на банк **6-к-1**, плюс потенциальные шансы). Если бы активные игроки после вас сделали бы колл, то вам было бы еще выгодней. К сожалению, любой из трех оставшихся игроков может сделать рейз. Иногда, две три ставки за возможность посмотреть терн, являются очень дорогой платой за риск

Со слабыми прикупными руками в маленьком банке, вы не имеете

права на ошибку. Если все идет по плану, то вы получите маленькое вознаграждение. Если кто-то из противников неожиданно делает рейз, значит, у него есть рука, при которой вы будете тянуть мертвый прикуп, плата за ошибку будет очень велика. Избегайте рисковать со слабыми прикупными руками в маленьком банке.

Особенности игры при больших банках

Когда банк большой, примите меры к увеличению своего выигрыша. Для этого вы должны:

1. Продолжать игру с пограничными руками, которые вы бы выбросили при маленьком банке.
2. Используйте возможности выбить противников, если вы имеете готовую или прикупную руку.
3. Продолжайте тянуть свою прикупную руку, даже если у вас возникли подозрения, что она уже мертва.
4. Чаще делайте колл на одну ставку на ривере, даже если почти уверены, что ваши карты обыгрывают.

Агрессивная игра с пограничными руками

Например, предположим, что вы на большом блайнде и у вас на руках



Четыре игрока зашли лимпом, и баттон сделал рейз. Малый блайнд пас. Вы колл, лимперы тоже (**12.5 MC**). Смотрим флоп



Вы делаете чек. Все до батона тоже делают чек, баттон делает бет. Вы должны сделать рейз. У вас средняя пара и обратно прикупной стрит. Вы оцениваете свою руку в пять аутов (возможность флеша и связанные карты стола несколько понижает ценность вашей руки). Для пяти аутов, вам нужен банк **8-к-1**, чтобы продолжать играть. Сейчас отношение ставки к банку составляет **13-к-1**, что позволяет, по крайней мере, сделать колл.

Но рейз в данной ситуации лучше колла. Ваша рука сейчас может быть лучше, чем у игрока сделавшего не префлопе рейз. У него может быть большая карманная пара или **AT**, но он также может делать автоматический бет с неулучшенными оверкартами, например, **AK**.

Еще более важным является то, что рейз увеличивает ваши шансы на победу. Вам нужно, чтобы большинство игроков сделало пас. Если вы

имеете лучшую руку в этом большом банке, то сейчас любой игрок с такой мелочью, как оверкарта, угрожает вашей паре семерок.

Даже без лучшей руки, вы все равно желаете, чтобы как можно больше игроков сделали пас. Очевидно, вы бы хотели, чтобы игроки и с лучшими руками сделали пас. Если вы делаете рейз, то игроки, у которых сильная семерка, или слабая десятка, или карманные восьмерки или девятки, могут испугаться, что ваша рука сильна, и сделают пас. Даже если это случается очень редко, то все равно, перспектива заставить игрока с лучшей рукой сделать пас в большом банке удачный ход. Вы бы хотели поступить еще более тонко и заставить сделать пас обладателей шестерки или девятки. Если вы на четвертой улице поймаете восьмерку, делая две пары, то любой противник с этими двумя картами получит двухсторонний стрит. С такой слабой рукой, ваши шансы на победу значительно увеличиваются с каждым выбывшим из торговли игроком. Когда банк большой, то инвестирование дополнительных ставок в банк, увеличивает ваши шансы на победу.

Продолжение игры с мертвыми прикупными руками

При большом банке вы зачастую должны продолжать игру, даже если ваши шансы на выигрыш представляются вам мрачными. Покерный фольклор говорит, что тянуть мертвые прикупные руки – это ужасная ошибка. В результате, многие авторы предлагают пасовать с прикупным стритом и флешем, если на столе есть пара. Некоторые предлагают пасовать даже с прикупным стритом, если на столе есть две карты одной масти. На самом деле, этот совет вообще ошибочный в большинстве ситуаций, особенно когда банк большой.

Когда вы делаете пас с живыми прикупными картами, вы теряете проценты от банка, который соответствует вероятности завершения вашей прикупной руки (и выигрыша). Если банк содержит **12** ставок, и вы в **30%** случаев собираете свою прикупную руку и выиграете, но если вы сделаете пас, то потеряете долю банка приблизительно равную трем ставкам. Если вы делаете колл с мертвой прикупной рукой, то вы теряете одну ставку. Следовательно, тянуть мертвую прикупную руку дешевле, чем делать пас. Таким образом, если банк большой, то вы должны быть в некоторой степени уверены, что тянете мертвую прикупную руку, перед тем как сделаете пас. Наблюдение за сильными ставками противников, не является достаточным свидетельством. Если на столе лежит пара карт, то игрок делает сильные ставки скорее из-за того, что он собрал трипс, а не фулл-хаус. Для того чтобы сделать пас, вам нужно дополнительное, особое свидетельство, что противник собрал фулл-хаус. Без такого свидетельства, делать пас с прикупным флешем при большом банке только потому, что на столе есть пара, является ошибкой.

Например, вы в средней позиции и у вас на руках



Два игрока зашли лимпом, вы делаете лимп и баттон тоже делает лимп. Малый блайнд делает рейз. Большой блайнд и все лимперы делают колл (**12 МС**). Смотрим флоп, на флоп приходит



Он дал вам прикупной натсовый флеш и оверкарту. Малый блайнд делает бет. Большой блайнд пас, оба лимпера делают колл. Вы делаете рейз. Баттон делает пас и малый блайнд ререйз. Оба лимпера делают колл, вы тоже делаете колл (**12 БС**).⁵⁹ На терн приходит **J♠**, образуя пару на столе. Малый блайнд делает бет и первый лимпер сейчас делает рейз. Второй лимпер делает пас (**15 БС**).

Этот большой банк насчитывает **15** больших ставок. Вам нужно отвечать двумя ставками, что составляет **7.5-к-1** для колла. На столе лежит две пары, таким образом, Вы, вероятно, будете тянуть мертвую прикупную руку. Но вы должны делать колл. Обычно, рейзер будет иметь не больше, чем три валета, и вы будете тянуть живую прикупную руку. Так как банк очень большой, вы должны быть абсолютно уверены, что тянете мертвую прикупную руку, чтобы принять решение сделать пас. Исходя из того, что никакой возможности убедиться в этом, нет, вы должны делать колл.

Обратите внимание, что если вы соберете флеш, и ваша рука будет лучшей, то на ривере вы должны собрать еще одну большую ставку. Это компенсирует те случаи, когда один из ваших противников будет делать ререйз на терне.

Продолжаем рассматривать этот пример, вы делаете колл и малый блайнд колл (**18 БС**). На ривере приходит **6♥**, собирая вам флеш, и образуя вторую пару на столе. Малый блайнд делает чек и игрок, который на терне делал рейз, делает бет. Наиболее вероятная рука, которую он получил на терне это три валета. Таким образом, собранный вами флеш бесполезен, если вы правильно прочитали противника, и он на ривере собрал свой фулл-хаус. Тем не менее, вы всегда должны делать колл размером в одну ставку, в таком громадном банке, состоящем из **19** больших ставок. Он может иметь валетов, но он может иметь и просто большую карманную пару. Он мог делать рейз на терне с прикупным флешем. А может, большой банк спровоцировал его на блеф. Ни один из этих сценариев, скорее всего не подтвердится, но это

⁵⁹ Еще один рейз, особенно, если это кап, тоже является сильным действием. Вы находитесь в хорошей позиции и у вас сильная прикупная рука, и три игрока делавших колл. Ваш рейз увеличивает банк и дает возможность прикупить бесплатно карту на четвертой улице.

прекрасно. Если вы будете выигрывать всего лишь в **5%** случаев, то получите маленькую прибыль. Почти невозможно прочесть фулл-хаус у противника с **95%** вероятностью. Не делайте пас в большом банке из-за одной ставки на ривере, если есть небольшой шанс, что вы выиграете.

Заключение

При игре с маленьким банком существует тенденция к тому, чтобы пасовать с пограничными и слабыми прикупными руками, типа младшей пары или дырявого стрита. Вы можете делать один бет со слабыми руками или просто отвечать коллом с сильными руками. Но не делайте колл со слабыми руками.

В лузовой игре, большинство денег, которые вы делаете в маленьком банке, приходят от игроков, которые отвечают коллом на ваши ставки или со слабыми прикупными или со второсортными руками. Удостоверьтесь, что вы не упускаете эти ставки.

В больших банках играйте пограничные и прикупные руки агрессивно. Делайте колл как можно чаще, даже если ваши шансы на победу минимальны. В лузовой игре, большинство денег, которые вы делаете в большом банке, приходит от противников, делающих пас в ответ на вашу агрессивную игру. Ошибочный пас с живыми прикупными руками стоит очень дорого. Сделать пас на ривере в большом банке это единственная худшая ошибка, которую вы можете сделать.

Защита вашей руки

Самая дорогостоящая ошибка, которую вы можете совершить – это сделать пас с рукой, которая имеет сильный шанс выиграть большой банк. Когда вы совершаете эту ошибку, то теоретически она стоит вам большую часть банка, а это очень дорого. Например, у вас есть **40%** шанс на то, что вы выиграете банк, в котором **10** ставок. Вам нужно уравниваться с одной ставкой, но вы делаете пас. Вы пожадничали заплатить одну ставку и потеряли в итоге более трех ставок, потому что стоимость вашего колла составляет **3.4** ставки (**4** ставки, которые составляют **40%** от размера банка минус часть ставки, вы сохранили, отказавшись от колла). Сравните, сколько вы платите при ошибочном колле, с тем, сколько вы оставите в банке, если сделаете пас. Даже без надежды на победу, стоимость колла обойдется вам самое большее в одну ставку.

Фактически, большинство игроков на низких лимитах, редко совершают эту ошибку. В большом банке большинство игроков инстинктивно доходят со своими приличными и прикупными руками до вскрытия. Только игроки, полагающие что «большой пас» является признаком опытной игры, совершают эту ошибку. Они обречены со временем, задать себе вопрос, почему я продолжаю проигрывать, если я играю как эксперт.

Другая ошибка, не менее дорогостоящая. Она настолько общая, что вы будете видеть, как кто-то совершает ее почти на каждой руке в играх на низких лимитах. Эта ошибка заключается в *неумении защитить сильные руки в большом и многочисленном банке.*

Для того чтобы защитить свою руку, вы должны делать бет или рейз. Ваш бет должен вынудить игроков со слабыми прикупными руками решать, что они выберут: пас или нерентабельный колл. Любой игрок, делающий нерентабельный колл со слабыми прикупными руками, делает это себе во вред.⁶⁰

В этом примере, вы на большом блайнде и у вас на руках



Два игрока зашли лимпом, малый блайнд уравнил, вы делаете чек (**4 МС**). На флоп приходят

⁶⁰ Когда колл противника идет ему во вред, вам, от он идет на пользу. Иногда противник может сделать нерентабельный колл, который и вам будет стоить денег, в этом случае выгоду извлечет третий игрок. Эта, относительно нестандартная ситуация не должна сильно затронуть вашу общую стратегию. Даже когда ваш противник потребует с вас деньги на колл, вы должны защищать свою руку рейзом. Вы потеряете деньги на длинной дистанции, если позволите ему делать колл только за одну ставку.



Малый блайнд делает чек, и вы делаете бет. Если игрок, следующий после вас, держит в своей руке



то ваш бет, защищает вашу руку. Он может выбрать пас или колл. Если он делает пас, то ваши шансы выиграть банк увеличиваются. Вы теперь выиграете наверняка, даже если придет шестерка.

Если он выбирает колл, то он платит одну ставку за то, чтобы выиграть пять ставок (размер банка) плюс любые дополнительные ставки, которые он насобирает на последующих кругах торговли. Но, так как его шансы на банк **10-к-1**, чтобы дожидаться шестерки на терне, то, делая колл, он, теряет свои деньги. Ваш противник находится в луз-луз ситуации. Независимо оттого, какое решение он выберет, он все равно проиграет. Защита вашей руки это искусство ставить ваших противников в луз-луз ситуации.

Иногда, просто сделать бет будет недостаточно, и вам придется усиленно поработать, чтобы защитить свою руку.

Предположим, что вы на большом блайнде и у вас на руках **K♥T♥**. Два игрока заходят лимпом, и игрок на баттоне делает рейз. Малый блайнд пасует. Вы делаете колл, два лимпера тоже (**8.5 MC**). Флоп тот же **K♦7♥5♦**. Вы делаете бет. Игрок с **9♣8♣** теперь может принимать разные решения. В банке теперь **9.5** ставок вместо пяти. У него все еще **10-к-1**, чтобы дожидаться шестерки, но его ситуация значительно улучшилась. Если он делает колл и получает свою шестерку, то он наверняка выиграет банк. Он может также взять с вас еще две-три большие ставки (плюс, возможно, несколько ставок с других игроков), прежде чем вы поймете, что он перетянул вас. Если он соберет свою руку, то он еще может ожидать выиграть **9.5** ставок банка плюс, как минимум, еще четыре (две удвоенных малых ставки) от вас на четвертой и пятой улице. У него есть шанс **10-к-1**, чтобы дожидаться своей карты, но он выиграет минимум **13** ставок за свою инвестицию в одну ставку, если он окажется удачливым. В данном случае, его колл является рентабельным и ваш бет не защищает вашу руку.

Для того чтобы защитить свою руку в такой ситуации, вам надо играть более тонко. Игрок на баттоне делал рейз на префлопе. Такой игрок обычно будет делать бет на таком рваном флопе как этот. Многие игроки будут делать бет автоматически с любой рукой, и отсутствие у них короля не будет им помехой. Вы можете использовать эту тенденцию, чтобы защитить свою руку. Если вы делаете чек, и оба лимпера делают чек, баттон, скорее всего, сделает бет. И вот теперь вы

делаете рейз. Для того, что бы посмотреть четвертую улицу, игрок с **9♣8♣** оказывается перед выбором: делать пас или колл, так как ему уже придется отвечать на две ставки. Так как в банке **11.5** ставок, а ему для колла нужно внести в банк две ставки, то его колл снова становится нерентабельным для него. *Чек-рейз часто защищает вашу руку, когда простой бет с этим уже не справляется.*

Ошибочный колл

Неудачная защита вашей руки, это почти всегда ошибка. Это происходит, когда противник имеет возможность тянуть свою прикупную руку с прибылью, вместо того, чтобы сделать пас (или платить слишком много за свою прикупную руку). Иногда он будет перетягивать вас. Когда это будет происходить, то вы будете терять целый банк, который должен был быть вашим. Когда банк большой, такая потеря выглядит разрушительно. Чем больше в банке активных игроков, тем больше вы увеличиваете свою ошибку, так как часто позволяете тянуть свои прикупные руки двум или трем противникам вместо одного.

Исходя из того, что неудачная защита вашей руки, является знаковой ошибкой для больших и многочисленных банков, то, следовательно, ваша игра на флопе должна быть очень агрессивной. Когда игрок начинает предугадывать ваши правильные беты, то вы должны начинать играть только рейз или пас. Если ваша рука очень сильна, чтобы делать пас, делайте рейз. Делать колл почти всегда ошибочно, так как вы будите не в состоянии защитить вашу руку.⁶¹

Например, вы на малом блайнде, в лузовой игре, на лимите **\$4–\$8**. У вас на руках



Шесть игроков входят лимпом, вы делаете колл в **\$2**, большой блайнд чек (**8 MC**).

Смотрим флоп

⁶¹ Предоставление вашим противникам дешевого шанса для вытягивания их прикупных рук в маленьком банке, обойдется вам не так уж и дорого. Когда в банке находится, три или четыре активных игрока и не было рейзов на префлопе, то вы иногда должны делать колл. Мы не будем дальше обсуждать этот сценарий, так как в лузовых играх на низких лимитах он случается редко. Обратитесь к странице 93 в книге «Холдем покер для опытных игроков» Дэвида Склански и Мейсона Мальмута, для того, чтобы более подробно ознакомиться с таки сценарием. Есть также еще два важных исключения:

1. У вас маленький прикупной стрит или флеш без оверкарт. В данном случае вам не нужно защищать свою руку, так как ваши шансы на победу заключаются только в возможности собрать свою прикупную руку. При другом развитии событий вы будете в основном проигрывать.
2. Банк настолько огромен, что рейз на флопе, гораздо менее эффективен, чем рейз на четвертой улице. Смотрите раздел «Когда банк чрезвычайно большой» ниже в этой части.



У вас старшая пара со слабым кикером. Вы делаете чек, надеясь на то, что последующая торговля покажет вам, как велика вероятность того, что ваша рука лучше. Все до баттона делают чек, баттон делает бет (**9 MC**).

Очень вероятно, что ваша рука сейчас лучшая. Если бы хотя бы у одного из лимперов была бы дама с лучшим кикером, скажем **QJ** или **QT**, то он бы сделал бет. Баттон тоже может иметь подобную руку, но он со своей позиции при такой торговле часто будет делать бет и со слабыми руками. Он запросто сейчас может иметь и карманные девятки, и **A8**. Фактически у него может быть еще более худшая рука. Многие игроки в такой ситуации будут делать бет, собрав пару двоек, или имея дырявый стрит, или не имея вообще ничего.

Сейчас в банке девять ставок. Вы определили, что ваша рука сейчас возможно самая лучшая, и пас это не ваш выбор. Альтернативой пасу является продолжение участия в розыгрыше руки. Вы должны делать рейз. За вами шесть игроков, у которых слабые прикупные руки. У них может быть восьмерка или двойка (**5 аутов**), или дырявый стрит (**4 аута**). Ваш колл не сможет защитить вашу руку от этих прикупных рук.

Иногда, у баттона будет кикер старше вашего. Иногда, один из игроков, сделавших чек на флопе, заманит вас в ловушку. В таких случаях вы могли бы сожалеть, о своей попытке рейзом спасти ставку. Но всегда помните, как вы должны защищать свою руку: Делайте рейз, когда вы должны сделать колл, это будет стоить вам одну ставку. Делайте колл, когда вы должны делать рейз, однако, это может вам стоить целого банка. Очень просто заплатить одну дополнительную ставку и после этого вы можете забрать целый случайный банк.

Защита прикупных рук и покупка аутов

Когда банк большой, вы должны настойчиво «защищать» ваши сильные прикупные руки, особенно ваши прикупные флеш и стриты с оверкартами. Вы хотите победить, если у вас образуется пара. Ваша пара будет иметь гораздо больше шансов, победить на ривере, если вы вынудите кого-то сбросить слабые прикупные руки на флопе.

Например, вы в средней позиции и у вас на руках



Два игрока зашли лимпом, вы тоже делаете лимп. Один игрок после вас тоже делает лимп, игрок на баттоне делает рейз. Большой блайнд и все лимперы, включая вас, делают колл (**12.5 MC**). На флоп приходят



Флоп дал вам прикупной натсовый флеш и две оверкарты. Большой блайнд делает чек, первый лимпер делает бет, второй лимпер делает колл (**14.5 MC**). Вы должны делать рейз.

Ваш рейз увеличит банк, если два или более противников сделают колл. С двумя оверкартами и прикупным флешем у вас есть **15** аутов, чтобы улучшить до старшей пары или натсового флеша. Против двух противников, вы будете выигрывать в **1** из **3** случаев, поэтому вы должны делать деньги на дополнительных ставках, которые противники будут вносить своими коллами.

Хотя вы и не возражаете против колеров, увеличивающих банк, вы все-таки предпочитаете, чтобы противники пасовали. Если на терне придет девятка, то вы будете радоваться, что количество противников уменьшилось. В этом случае, с такой старшей парой, у вас чаще будет лучшая рука. Несмотря на то, что ваша пара девяток легко уязвима. Если на пятой улице придет карта меньше девятки, то ваша пара девяток, скорее всего, выиграет банк.

Если вместо девятки придет туз, то возможность перетянуть вас на ривере серьезно уменьшится. Но ваша вероятность получить лучшую руку тоже уменьшается, если количество противников в банке не сократится. Кто-то из противников может держать старшего туза (рейзер на префлопе запросто может иметь такого), или собрать две пары, например с руками **A4** или **A2**. Вам нужно, чтобы все игроки с этими руками сделали пас. Например, если ваш рейз на префлопе, заставит игрока с **AK** сделать пас, то вы получите два аута (оставшиеся тузы). Когда банк большой, инвестируйте деньги в дополнительную ставку, если она поможет вам купить *дополнительные ауты*.

Это очень важное понятие. Многие игроки поощряют своих противников оставаться в банке, не обращая внимания ни на что, пока тянут свою прикупную руку. Они полагают, что увеличат, таким образом, свой выигрыш, когда достроят свою руку. Они не хотят потерять ни одного клиента. Они правы в том случае, когда уже получили натсовый флеш и тогда в банке предпочтительно иметь больше противников. Но они забывают, что флеш может и не собраться, однако, они могут улучшить одной или двумя парами. С такой рукой вы будете побеждать гораздо чаще, если в банке будет очень мало противников.

Также, вы должны будете иногда делать рейз, когда ваша прикупная рука не настолько сильна, как в предыдущем примере. Даже если ваш рейз не будет направлен на увеличение банка и увеличение ваших шансов на победу, а даст всего лишь несколько процентов для того, чтобы оставаться прибыльным. Например, вы на баттоне и у вас на руках **K♥Q♥**. Три игрока зашли лимпом, вы делаете рейз. Оба блайнда и три лимпера сделали колл (**12 MC**). На флоп приходят **T♥9♠4♦**. У вас две оверкарты, дырявый натсовый стрит и обратно прикупной флеш. Все

сделали чек до игрока, находящегося справа от вас, который сделал бет (**13 МС**). Вам снова нужно делать рейз. У вас **4** аута к натсовой комбинации, **6** аутов к старшей паре и обратно прикупной флеш. Если ваш рейз не увеличит банк, то ваши три слабых прикупа вместе, дают вам приличный шанс собрать лучшую руку, при игре один на один. Так как банк большой, вы должны защищать свой прикуп к оверкартам рейзом.

Когда вам приходит прикуп к большой руке (прикупной натсовый стрит или флеш), то размер банка показывает вам, как вы должны разыгрывать его. Когда банк маленький, то вы избегаете устранять противников. Вы получаете больше дохода от противников, которые оплачивают вам свои второсортные руки, помимо тех денег, которые уже положены в банк. В большом банке, улучшение ваших шансов на победу, является более прибыльным. Защищайте уязвимые ауты в больших банках.

Когда рейз не защищает вашу руку

Иногда, рейз на флопе не будет защищать вашу руку. Когда такие ситуации происходят, то вам остается только делать колл на флопе. Вы планируете заняться защитой своей руки бетом или рейзом на терне, если на нем придет безопасная карта. Обычно это происходит, когда банк большой, а карта, приходящая на четвертой улице может нанести большой вред вашей руке. Например, вы на большом блайнде и у вас на руках



Два игрока входят лимпом, кто-то со средней позиции делает рейз. Баттон делает холодный колл, малый блайнд пас, вы колл. Лимперы тоже колл (**10.5 МС**). Смотрим флоп



Вы получили две младших пары. Вы делаете чек и все до рейзера чек, рейзер делает бет. Баттон делает колл (**12.5 МС**). Сейчас вы должны делать колл.

Большой связанный флоп будет давать многим игрокам прикуп. Если вы сейчас сделаете рейз, то один или оба лимпера в любом случае ответят вам, и на терне вы все равно будете играть против четырех или пяти противников. Кроме того, сила вашей руки незначительна (пограничная рука), потому что дама, валет или девятка могут нанести вам сокрушительный удар, любая червовая карта может сделать то же. Туз или король, тоже плох для вас, так как они могут дать игроку, сделавшему на префлопе рейз, две старшие пары или пару и прикупной

стрит.

Лучший план заключается в том, чтобы сделать сейчас колл в надежде на безопасную карту на терне. Если на четвертой улице придет пустышка, то переключаемся на стратегию чек-рейз. Если терн разрушит вашу руку, то вам останется сделать только чек или пас (хотя, иногда вы сможете делать колл, в зависимости от определенной карты, торговли и размера банка). В любом случае, сейчас вашим правильным решением будет колл на флопе. Когда придет безопасная карта, ваши противники не будут ожидать от вас чек-рейза, в этом случае вам нужно будет показать агрессию. Но если обстоятельства сложатся таким образом (на терне придет опасная для вас карта), что вам останется сделать только чек или пас, то вы проиграете меньше. С очень уязвимой рукой, которая может часто разрушаться на терне, и которую вы не можете легко защитить, вам зачастую придется ждать, чтобы сделать рейз. Есть еще два стандартных сценария, при которых рейз на флопе не сможет защитить вашу руку. В этих ситуациях вам тоже придется дожидаться терна:

1. Когда на флопе первый игрок слева от вас делает бет.
2. Когда банк очень большой.

Когда на флопе первый игрок слева от вас делает бет

Вы на баттоне и у вас на руках



Два игрока входят лимпом, и вы делаете рейз. Оба блайнда и лимперы колл (**10 МС**). На флоп приходят



Малый блайнд делает бет. Большой блайнд делает пас, но оба лимпера колл (**13 МС**). Банк большой и ваша рука уязвима. Вы бы хотели защитить руку. Но если вы сделаете рейз, то в банке будет **15** ставок, притом, что противникам возвращается только одна ставка. Получив шансы **15-к-1**, коллы от всех трех ваших противников, наверняка будут экономически обоснованы. Любой прикупной стрит, оверкарты, пара, собранная на флопе, прикупной флеш могут делать колл за одну ставку с прибылью.

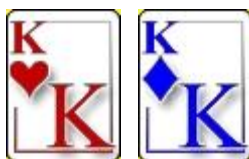
Даже если малый блайнд сделает ререйз, и поднимет до трех ставок, то вы все равно еще в опасности. В этом случае лимперы должны будут делать колл двух ставок, но и банк уже будет **17 МС**. Имея шансы **8.5-к-1**, у лимперов будут экономически обоснованные коллы на

многочисленных слабых прикупных руках. А если у малого блайнда еще и сильная рука, то вы можете оказаться далеко позади.

Так как рейз ничем не поможет, для защиты вашей руки, то вам остается только сделать колл. Если на терне придет плохая карта (оверкарта, пиковая карта или карта для стрита), то вам придется играть остальную часть раздачи осторожно. Если на терне придет безопасная карта, подумайте о рейзе. Ваша рука, скорее всего, выживет только с одной приходящей картой. Поэтому, удвоенный размер ставки на терне, делает ваш рейз более эффективным.

Когда банк очень большой

Предположим, вы в средней позиции и у вас на руках



Два игрока зашли лимпом, и игрок справа от вас сделал рейз. Вы ререйз. Баттон холодный колл на три ставки, блайнды пас, лимперы колл. Теперь, игрок сидящий справа от вас, делает четвертую ставку, которая называется кап. Все делают колл (**21.5 MC**).

На флоп приходят



Все до игрока, сделавшего на префлопе кап, делают чек, он делает бет. Вы делаете рейз. Все делают колл (**15.5 BC**). На терн приходит **2♠**. Все ваши противники делают чек, вы бет. Все делают колл (**20.5 BC**). На ривер приходит **8♠**. Ваши противники опять делают чек. Несмотря на опасный ривер, вы делаете бет, потому что в такой банке все противники будут делать колл, с чем попало. Баттон делает рейз. Все до вас делают пас. Вы делаете колл. Баттон показывает



и дырявый стрит, который построился на ривере.

Этот тип руки расстраивает многих игроков на низких лимитах. Они правильно строят банк на префлопе со своей очень сильной рукой. Они делают рейз на флопе и бет на терне, только проигрывают на ривере одному из противников, который перетянул их крайне рискованными прикупными руками. Чего они не понимают, так это своей ошибочной игры после флопа (и повышенная лузовая игра противников здесь не причем), которая стоила им целого банка.

После своего зверского колла (холодного колла на три ставки) на префлопе, игрок с **J7** играл свою руку правильно. На флопе, размер банка равнялся **24.5** малым ставкам, когда торговля добралась до него. Ему для колла нужны были две ставки. Он имеет дырявый стрит с шансами **11-к-1**, чтобы получить нужную карту на терне. В игре соотношение его ставки к банку составляло **12-к-1**, значит, колл он сделал правильно. На четвертой улице в банке было уже **16.5** больших ставок, когда торговля подошла к нему. Ему нужны были шансы всего **11-к-1**, а у него фактически было **16.5-к-1**, конечно же, он опять делал колл правильно. Дело в том, что игрок с карманными королями проиграл, потому что неудачно пытался защитить свою руку.

Он совершил ошибку, когда сделал рейз на флопе. Его рейз сделал размер банка равным **24.5** малым ставкам. Остальным игрокам для колла нужно было вносить по две ставки. Отношение ставки к банку уже составляло **12-к-1**. Такой размер банка уже не защитит руку от слабой прикупной руки. Фактически, на флопе, не было никакого способа защитить его руку. Чтобы он ни сделал, любой игрок с разумными шансами делал бы правильный колл и смотрел бы терн.⁶²

Самый лучший шанс для защиты был на терне. Если бы он на четвертой улице поставил противников перед необходимостью вносить две ставки, делая холодный колл, то, наверное, он бы сократил противникам возможность сделать холодный колл со слабыми прикупными руками, такими как дырявый стрит.

Предположим, что на флопе он вместо рейза ограничивается коллом. Если колл делают и все остальные игроки, то в банке будет **13** больших ставок. На терне, все до игрока сделавшего бет на флопе, делают чек, игрок, сделавший бет на флопе, снова делает бет. Игрок с двумя королями делает рейз. Сейчас в банке **16** больших ставок, и игроки, желающие продолжить игру, должны будут вносить по две больших ставки за колл. Сейчас отношение ставки к банку для баттона составляет **8-к-1**, а ему (для дырявого стрита) нужно минимум **10-к-1** (а ведь возможен еще и ререйз, подрезающий шансы баттона). Колл на флопе и рейз на терне защищали карманных королей, чего не сделали рейз на флопе и бет на терне.

Кроме того, рейз на терне будет часто доставать руки с младшими и средними парами, вынуждая их делать пас. Если бы противники – обладатели таких рук знали, что игрок, сделавший рейз, имеет только пару королей (а не сет), то, получив шансы **8-к-1**, их колл и даже холодный колл двух ставок, при **5** аутах, был бы правильным. К слову, рейз на терне не только защищает от игроков, которым платить одну ставку за колл выгодно, а две нет, иногда он побуждает противников с сильными руками, имеющими все основания для того, чтобы сделать колл на две ставки, сделать пас.

Делая рейз на флопе, вы вынуждаете игрока сделавшего бет на флопе, на терне делать чек. Когда банк уже очень велик, защита вашей

⁶² Исключением могли бы стать игроки с обратно прикупным флешем и стритом.

руки на терне становится более важной, чем рейз для увеличения банка на флопе. *Если банк чрезвычайно большой, то воздержание от рейза на флопе, увеличивает ваши шансы получить бет на терне.*⁶³

Заключение

Когда банк большой, фокусируйтесь на том, чтобы выиграть его. Не пытайтесь спасти ставки пограничными руками. Не играйте пассивно сильными и прикупными руками, чтобы собрать больше клиентов. Разработайте стратегию защиты своей руки. Если вы находитесь в ранней позиции, оцените вероятность, с которой игрок в поздней позиции может сделать бет. Если вероятность высока, рассмотрите возможность сделать чек-рейз. Оцените, насколько велик банк, и достаточно ли будет вам сделать рейза для того, чтобы кто-нибудь из противников сделал пас. Если недостаточно, то ждите терна. Вынуждайте противников со слабыми прикупными руками попадать в луз-луз ситуации. Когда ваши противники проигрывают, вы выигрываете.

⁶³ Некоторые игроки не соглашаются с советом, что при огромном банке лучше делать рейз на терне, а не на флопе. Они утверждают, что короли имеют преимущество в ценности банка, поэтому рейз на флопе выгодней. Они правы, короли делают деньги при каждом дополнительном рейзе на флопе. Но мы не утверждаем, что делать рейз на флопе не выгодно, мы утверждаем, что делать рейз на терне намного выгодней. Иногда вы должны воздержаться от получения маленького преимущества на флопе, если есть возможность получить большее преимущество на терне. Рейз на терне с такой рукой намного прибыльнее, чем получение одной ставки. Вы должны рисковать немедленной прибылью на флопе, чтобы увеличить шанс сделать успешный рейз на терне (Даже, если вы не заставите игроков сделать пас, после своего рейза на терне, то размер банка, который вы будете выигрывать, все равно будет больше, чем, если бы вы делали рейз на флопе).

Делаем рейз, для получения бесплатной карты

Многие игроки имеют привычку делать чек перед тем, кто делал рейз на предыдущем круге торговли. Если кто-то сделает рейз на префлопе, то некоторые игроки на флопе сделают чек независимо оттого, что пришло на стол. Вместо того чтобы сделать бет, они сделают чек или колл со старшей парой и даже с более сильной рукой. Боясь силы, продемонстрированной игроком, сделавшим рейз, они инстинктивно делают чек.

Эта привычка еще сильнее проявляется на поздних кругах торговли. Ценность руки сильно изменяется между первыми двумя сданными картами и сданным флопом. Многие игроки признают это и избавляются от привычки делать чек перед игроком, сделавшим рейз на префлопе. Однако, на поздних кругах торговли, в большинстве случаев, вы все равно будете наблюдать, насколько живуча эта привычка, делать чек. Только с одной картой на терне, ценность рук изменяется относительно не сильно. Игрок, который на флопе впереди, обычно будет впереди и на терне. Игроки реагируют на этот факт, делая чек перед человеком, который демонстрировал свою силу на флопе.

Даже когда кто-то улучшается на терне, то довольно часто он не делает бет. Он ждет, что агрессор, делавший ставки на флопе, будет делать ставки и на терне, таким образом, он надеется заманить в ловушку и игрока сделавшего бет, и любого другого игрока, который окажется между ними.⁶⁴

Вы можете использовать склонность игроков делать чек, перед игроком, сделавшим рейз на префлопе. Например, вы находитесь в поздней позиции с прикупной рукой. Вы планируете коллировать ставку на флопе и следующую ставку на терне. ваша общая цена за просмотр двух карт составит три малых ставки, одна на флопе и две на терне (потому что на терне размер ставки удваивается).

Но Вы, вместо того, чтобы на флопе сделать колл, делаете рейз. Игрок, делавший рейз на префлопе, вероятно, сделает колл на флопе и чек на терне. В соответствии с привычкой, все игроки сделают чек, и если вам на терн не пришла нужная карта, вы тоже делаете чек и

⁶⁴ На заметку. Многие игроки, неожиданно делающие бет на терне, не имеют того, что они имитируют. Предположим, два игрока зашли лимпом, баттон сделал рейз и оба лимпера колл. На флоп приходят J♦7♥4♠. Оба лимпера делают чек, игрок, сделавший рейз на префлопе, делает бет. Только один лимпер делает колл. Терн 4♥. Лимпер бет. Скорее всего, у него нет четверки. Если бы он имел четверку, то его инстинкт толкнул бы его сыграть чек-рейз с его слабой рукой. Вероятно у него или две мелкие пары или прикупная рука. Скорее всего, у него T♥9♥, и собирание флеша занесло его на терн. Он надеется, что у игрока, сделавшего рейз на префлопе, оверкарты и, испугавшись, что он будет тянуть мертвую прикупную руку к сету, делает пас. Если у игрока, сделавшего рейз на префлопе, две больших пары, с руками типа AJ или QQ, то в большинстве случаев он должен делать рейз.

бесплатно смотрите ривер. Этот прием позволяет вам увидеть две карты за две малых ставки.

Вы на баттоне и у вас на руках



Три игрока входят лимпом, вы тоже. Малый блайнд колл, большой блайнд чек (**6 МС**). На флоп приходят



Вы получили двухсторонний стрит. Оба блайнда делают чек. Первый лимпер делает бет, двое остальных делают колл (**9 МС**). Вы должны делать рейз. Если никто не ответит ререйзом, то на терне, скорее всего, все сделают перед вами чек. Тогда вы тоже сможете сделать чек, если на терне не пришла нужная вам карта. Этот рейз имеет еще одну ценность. Делая рейз, вы получаете шансы **3-к-1** (в игре три противника), в то время как вы имеете чуть худшие шансы, чем **2-к-1**, чтобы собрать свою руку.

Когда проводить прием по получению бесплатной карты

Этот прием наиболее эффективен в пассивных играх. Предпосылкой для этого приема является предсказуемость, что поведение игроков за столом будет пассивным, если вы сделаете рейз на флопе. Чем больше вероятность того, что ваши соперники ответят только коллом на ваш рейз и сделают чек на терне, тем чаще вы должны совершать попытку получить бесплатную карту. Например, если вы абсолютно уверены, что успешно получите бесплатную карту (Ваши соперники всегда будут только делать колл на флопе и чек на терне), то вы должны каждый раз проводить прием по получению бесплатной карты, если у вас есть прикупная рука, с которой вы в обычной ситуации делаете колл. Если ваша прикупная рука достойна того, чтобы за одну ставку посмотреть одну карту, то она почти всегда достойна того, чтобы за две ставки посмотреть две карты.⁶⁵

Как только игра становится более агрессивной, вы сразу же должны стать намного избирательней при выборе момента для проведения приема по получению бесплатной карты. В очень

⁶⁵ Есть небольшое исключение, касающееся обратного прикупа. С этими руками вы можете играть на флопе, но если вы не получили первой карты из этого прикупа на терне, то дальнейшая игра становится бессмысленной. Для обратного прикупа и других слабых рук, возможность посмотреть терн за одну ставку более ценна, чем смотреть и терн и ривер за две ставки.

агрессивных играх, при проведении приема по получению бесплатной карты, на ваш рейз, вам могут ответить ререйзом на флопе или бетом на терне. С сильными прикупными руками, такими как прикупной флеш или качественный двухсторонний стрит, такая перспектива вас не должна сильно беспокоить. Так как эти прикупные руки приходят довольно часто, то вы можете с ними так же часто делать рейз для увеличения денег в банке, при этом, получение бесплатной карты можно рассматривать как дополнительный бонус. Но, когда у вас слабые прикупные руки, такие как младшая пара или дырявый стрит, то вы не сможете сделать рейз безнаказанно. Вы должны определить, насколько ваши шансы провести данный прием, успешны, и перевешивают ли они шансы на получение неприятных последствий (в случае ререйза). Перспектива заплатить три ставки вместо одной за то, чтобы посмотреть на карту терна, не очень приятна. Оплата даже двух ставок на флопе может привести вас к убыткам, если противник ответит вам коллом на флопе и сделает бет на терне.

Против пассивных игроков не стесняйтесь пробовать получить бесплатную карту даже со слабыми прикупными руками. Ваши соперники будут достаточно часто делать чек на терне, чтобы получить компенсацию за те редкие случаи, когда на флопе кому-нибудь из них придет сильная рука, и они заиграют агрессивно. Но если вы увидите агрессивную игру со стороны ваших противников, то мгновенно прекратите свои попытки получить бесплатную карту при слабых прикупных руках. Такие попытки начнут проваливаться очень часто и станут менее выгодными, чем простой колл за одну ставку.

Например, вы на баттоне и вам на руки пришли



Один игрок зашел лимпом. Вы сделали рейз. Оба блайнда и лимпер ответили коллом (**8 MC**). На флоп приходят



Малый блайнд делает бет, большой блайнд пас и лимпер колл (**10 MC**). Вы должны делать рейз, если игрок, сделавший бет, пассивный, и колл, если агрессивный. Ваш обратно прикупной флеш и стрит, и две оверкарты дали вам руку, которая позволяет заплатить только одну ставку. Вы должны будете сделать пас на терне, если не улучшитесь, и если кто-то из игроков сделает бет. Если вы уверены, что прием с получением бесплатной карты сработает, то проведите его. Бесплатная карта поможет выиграть вам банк, если на ривере вы получите даму или валета.

Против агрессивного игрока вы должны делать только колл. Очень вероятно, что если агрессивный игрок уже сделал бет на флопе, то вы

получите от него, и ререйз на флопе, и бет на терне. Но у вас есть возможность сделать прибыльный колл и закрыть торговлю. Так сделайте это.

Если бы на флоп пришли **9♠7♥3♥** (две червы вместо одной), то Вы, конечно же, делали бы рейз, даже против агрессивного игрока. Прикупной флеш и оверкарты это сильный прикуп. Больше не нужно оплакивать рейз, ваша рука улучшится более чем в **50%** случаев.⁶⁶

На самом деле, если игрок, сделавший ререйз, агрессивный, то вы должны делать следующий рейз (особенно, если это кап). Агрессивному игроку достаточно получить пару или прикупной стрит для того, чтобы начать агрессивные действия. Ваша рука очень сильна по сравнению с такими комбинациями. Ваши четыре ставки на флопе могут остановить даже агрессивного игрока и на терне он может сделать чек, а вы получите бесплатную карту, если необходимую не получили на терне.

Повторяем, когда ваша прикупная рука слаба, вам лучше играть против пассивного соперника. Когда у вас сильная прикупная рука, вам не о чем беспокоиться, и в такой ситуации вам предпочтительней иметь агрессивного игрока.

Сильная прикупная рука делает деньги с каждым рейзом на флопе. В таких случаях предпочтительней играть с противником, который поддержит ваше стремление и поможет вам увеличивать ставки до капа. Если вы увидите, что пассивный игрок положил три или четыре ставки в банк, то знайте, меньше сета он на руках не держит (единственная рука, которую вы боитесь с сильным прикупом). Агрессивный игрок может выложить четыре ставки в банк на гораздо большем диапазоне рук.

Чем более пассивны ваши противники, тем с более слабыми прикупными руками вы можете пытаться получить бесплатную карту рейзом. С агрессивными игроками, пытайтесь получить бесплатную карту только с очень сильными прикупными руками, с которым вы бы не возражали получить в ответ ререйзы.

Чтение рук и получение бесплатной карты

При получении бесплатной карты существует один недостаток. Если вы соберете свою руку, то противникам не составит труда прочитать ее. Предположим, вы сделали рейз на флопе, потом чек на терне. Если флоп содержал две одномастных карты, то ваши наблюдательные противники сделают вывод, что у вас прикупной флеш. Если у них тоже есть прикупная рука, а на ривере приходит пустышка, то они, блефуя, могут сделать бет.

Например, предположим вы на баттоне и на руках у Вас

⁶⁶ У вас **6** аутов на старшую пару и **9** аутов на флеш, всего **15** аутов на двойное улучшение. К тому же, есть еще возможность улучшиться до стрита.



Два игрока вошли лимпом, вы тоже. Малый блайнд пас, большой блайнд чек (**4.5 МС**). На флоп приходят



Большой блайнд делает бет, и оба лимпера пасуют. Вы делаете рейз, большой блайнд колл (**4 БС**). На терн приходит **8♠**. Он чек, вы получаете бесплатную карту (**4 БС**). На ривер приходит **8♦** (или любая пустышка). Если у вашего противника меньший прикупной флеш, например, **Q♥J♥**, он может попытаться блефовать и сделает бет. Вы сделаете пас, и он украдет банк.

Если бы, вместо этого, вы бы сделали колл на флопе, потом колл на терне (предположим, что он продолжал бы блеф), то, вероятно, он бы остановился на ривере. Если на ривере он сделает чек, то вы тоже можете ответить чеком и выиграть со старшим королем.

Таким образом, если вы нарвались на наблюдательного и думающего противника, то используйте прием по получению бесплатной карты осторожно. Чек на терне показывает вашу слабость, и может позволить кому-нибудь из противников сделать бет не с лучшей рукой.⁶⁷

Иногда «выдача руки», при получении бесплатной карты, может сработать вам на руку. Это случается, когда ваша прикупная рука отличается от очевидной прикупной руки (обычно от прикупного флеша). Если на ривере на стол приходит третья карта одинаковой масти, то вы зачастую сможете украсть банк, имитируя законченную руку.

Например, вы на баттоне и у вас на руках **9♦8♦**. Три игрока вошли лимпом, и вы сделали лимп. Малый блайнд колл, большой блайнд чек. (**6 МС**). Флоп **T♥7♥4♣**, дал вам двухсторонний стрит (но с двумя червами на столе). Малый блайнд чек, большой блайнд бет, и один лимпер колл. Вы делаете рейз. Малый блайнд пас. Большой блайнд и лимпер колл (**6 БС**). На терн приходит **2♦**. Ваши противники делают чек, и вы получаете бесплатную карту (**6 БС**). Если ваши противники начитаны, и знают о приеме по получению бесплатной карты, то они могут предположить, что у вас две червы, а не **98**. Если на ривере приходит **K♥**, и ваши противники делают чек, то вы можете попытаться украсть банк за одну ставку.

Этот раздел предполагает, что ваши противники наблюдательные и

⁶⁷ Такие случаи чаще всего происходят в ситуациях один на один или при трех игроках в банке. В большом и многочисленном банке ваш старший туз или король вряд ли будут сильнейшей рукой.

компетентные игроки. Если ваши противники лузовые, невнимательные, нелогичные или неосведомленные, то ничего из того, о чем шла речь Выше, в игре работать не будет. Они не будут даже пытаться читать вашу руку, поэтому вы не должны приспосабливать свою игру под возможные размышления, случающиеся у нормальных игроков. Эти идеи слишком продвинуты, чтобы их можно было использовать в играх на низких лимитах. Вы, конечно же, должны быть вне себя от радости, что ваши противники не читают руки. Вы можете применять прием по получению бесплатной карты снова и снова, а они так и не поймут, что вы делаете.

Исключения при проведении приема по получению бесплатной карты

Вы не всегда должны брать бесплатную карту на четвертой улице, хоть обстоятельства и позволяют это сделать. Вполне естественно, что, построив свою руку на терне, вы должны делать бет. Но иногда вы должны делать бет даже тогда, когда нужная вам карта еще не пришла.

Если у вас достаточно оснований предполагать, что после вашего бета на терне, все противники могут сделать пас, то делайте этот бет. Например, вы на баттоне и у вас на руках



Три лузовых игрока вошли лимпом, и вы сделали рейз. Оба блайнда, и все лимперы колл (**12 MC**). Смотрим флоп.



Все до вас делают чек, и вы делаете бет. Только два игрока делают колл (**7.5 BC**). На терн приходит **2♠**. Если они снова делают чек, то вам лучше сделать бет.⁶⁸

Ваши противники могли легко сделать колл без пары. Многие игроки на низких лимитах делают колл с руками **Q♥9♠** или **K♣7♣**. Особенно лузовые игроки делают колл на таком не связанном флопе с любыми двумя картами. Они надеются, что собранной на терне пары, будет достаточно для победы. Банк большой, поэтому вы не должны

⁶⁸ Этот пример несколько отличается от предыдущих примеров. Вы на флопе вместо рейза делаете бет, потому что все активные игроки сделали чек до вас. Если технически невозможно сделать «рейз для бесплатной карты», то такой бет производит аналогичный эффект. Это принудит противников делать чек против вас на четвертой улице чаще, чем, если бы на флопе вы сделали чек. Кроме того, вы имеете все основания предполагать, что ваши противники держат слабые руки, так как они делают чек. Чего нельзя было бы предположить, если бы кто-то из них сделал бет.

давать им бесплатную карту на четвертой улице.

Иногда, один из ваших противников будет использовать замедленную игру с тройкой, и тогда, на четвертой улице, вы получите от него чек-рейз. Агрессивная игра провоцирует создание ловушек замедленной игрой. Не расстраивайтесь, если вас поймают, продолжайте делать агрессивные беты, играя следующие руки. Когда вы попадаете на замедленную игру, то вы теряете одну две дополнительных ставки. Но, когда все ваши противники со слабыми руками пасуют, то вы выигрываете банк, который могли бы и проиграть, если бы дело дошло до вскрытия. На длинной дистанции лучше выиграть много банков, даже если вы иногда и будете попадать в ловушку.

В играх на низких лимитах, вы часто будете находить противников, которые делают колл на флопе ни с чем. Против таких игроков, если у вас сильные прикупные руки, делайте бет на терне вместо того, чтобы брать бесплатную карту.

Дешевое вскрытие

Некоторые игроки проводят прием по получению бесплатной карты, как способ для дешевого вскрытия карт. Они делают с парой рейз на флопе. После того, как на четвертой улице все сделают чек, они тоже делают чек. Они планируют сделать чек и на ривере, если повезет. Они не уверены, является ли их рука лучшей, поэтому пытаются дешево вскрыть карты. В играх на низких лимитах, использовать такую тактику – неправильно. Если вы на флопе делаете рейз собранной рукой, вы должны сохранить тенденцию и сделать бет на четвертой улице. Чтобы понять, почему мы не должны так делать, исследуем, как чек на терне может отразиться при торговле на ривере. Например, вы на баттоне и у вас на руках



Два игрока вошли лимпом, вы сделали рейз. Большой блайнд и лимперы колл (**8.5 MC**). Смотрим флоп



до второго лимпера все сделали чек, он сделал бет (**9.5 MC**).

Вы не совсем уверены, что имеете лучшую руку. Возможно игрок, сделавший бет, имеет даму. Большой блайнд и первый лимпер возможно тоже имеют даму (а может и лучшую карту), и сделали чек, перед игроком, сделавшим бет. Еще один вариант, игрок, сделавший бет, может иметь меньшую пару, или прикупной флеш или стрит. В банке больше девяти ставок, поэтому вы недовольны перспективой паса, к тому же, ваша рука может быть лучшей. Если бы банк был меньше, то вы

сделали бы пас. Но так как этот банк большой, то предпочтительней продолжить, чтобы убедиться, что игрок, сделавший бет, имеет прикупную руку, а не блефует.

Так как вы не хотите пасовать, то вам остается только сделать рейз, чтобы защитить свою руку.⁶⁹ Вы не должны давать игрокам, сделавшим чек, дешевую карту. Поэтому, вы делаете рейз. Большой блайнд и лимпер делают пас. Игрок, сделавший бет, делает колл. На терн приходит **2♠**. Ваш противник делает чек.

Если вы сейчас сделаете чек, то ваш противник на пятой улице, скорее всего, сделает бет. Несмотря на то, что возможно он у вас уже выиграл, вы должны делать колл этого бета. Если вы покажете слабость на четвертой улице, то на ривере это может спровоцировать его на блеф. Если вы на терне сделаете чек, то вы потеряете одну ставку на ривере, когда он выиграет.

Если ваш противник имеет даму со слабым кикером, то он выиграет у вас. Но ему не нравится его рука. Если вы будете продолжать играть агрессивно и сделаете бет на терне, то вероятней всего, что он ответит коллом, а не рейзом.⁷⁰ Если он не улучшится на ривере, то он сыграет стандартно, сделает чек. Тогда вы сможете бесплатно посмотреть руку противника. Когда ваш противник имеет слабую даму (наиболее вероятная рука, с которой он выиграет), вы теряете одинаковое количество ставок. Независимо от того, делали вы чек на терне и колл его бета на ривере, или вы делали бет на терне и чек на ривере.⁷¹

Если вы все равно проигрываете своему противнику, то лучше все-таки сделать бет на терне. Бет защищает вашу руку. Вы не даете взять бесплатную карту для младшей или средней пары (пять аутов) или оверкарту к вашим десяткам (шесть аутов). Если вы позади, и до сих пор не получили от противника чек-рейз, не имеет значения когда вы сделаете бет (на терне или на ривере).⁷² Но, если вы впереди, то бет очень важен. Поэтому, делайте бет на терне.

Такая игра оправдана, если ваш противник пассивный и предсказуемый игрок. Пассивные игроки, как правило, не делают чек-рейз и не блефуют. Если они все же сделали это, то у них очень сильная рука. Вы можете смело сбрасывать десятки, если наскочили на чек-рейз от предсказуемого игрока. Ваша прикупная рука тянет всего на два аута. Если ваш противник хитрый, и может, блефуя сделать чек-рейз, то вы

⁶⁹ *Смотри раздел «Защита вашей руки»*

⁷⁰ *Если ваш противник слабый игрок, да еще и тайтовый, то он может даже сделать пас с дамой при плохом кикере. Естественный удачный ход, это спровоцировать противника сбросить руку, лучше вашей. Но не ждите, что это будет происходить часто.*

⁷¹ *Конечно, в такой позиции вы не должны на ривере делать чек. Против игроков, которые играют много рук и автоматически платят с самыми слабыми руками, иногда бывает лучше сделать бет для увеличения размера банка. Смотри раздел «Делаем бет на ривере для увеличения размера банка».*

⁷² *Когда вам сделали чек-рейз, а вам на ривере пришла третья десятка и выиграли банк, то это единственный раз, когда это имеет значение. Но такое случается очень редко.*

должны быть более осторожны, размышляя о целесообразности бета. С таким противником тоже лучше сделать пас, хотя в дополнение к вашим двум аутам на третью десятку, добавляется еще и то, что вы иногда теряете целый банк из-за его блефа. Если вы не знаете, что будете делать,⁷³ если получите рейз от противника, тогда не надо часто делать бет.

Это верно для всех ситуаций в покере. Подобная ситуация возникает, когда у вас старшая пара со слабым кикером. Скажем, вы на баттоне и у вас на руках **A♥6♥**. Два игрока вошли лимпом, вы тоже лимп. Малый блайнд делает колл, большой блайнд чек (**5 MC**). На флопе приходит **A♣7♠5♥**. Все до игрока справа от вас сделали чек, он сделал бет. Вы делаете рейз. Блайнды и первый лимпер пасуют. Игрок, сделавший бет, делает колл (**4.5 BC**). На терне приходит **2♠**. Ваш противник делает чек. Какое решение вам принять?

Это решение очень сильно отличается от решения для руки слабее этой. Фактически, все решения сводятся к тому, что делать бет становится менее привлекательно. В играх на средних лимитах, где противники имеют тенденцию быть более хитрыми, в большинстве случаев надо делать чек. В играх на низких лимитах, где большинство противников предсказуемы, лучше делать бет. Но в нашем примере есть три важных исключения:

1. Нет оверкарты, которая может обыграть тузов.
2. Если вы позади, то у вас больше двух аутов.
3. Маленький банк.

Оверкарта, которая пришла бы в предыдущем примере, могла бы обыграть вашу пару десятков. Так как над тузами нет никаких оверкарт, то возможность соперникам прикупить бесплатную карту, не так уже и критична. Карта ривера тоже имеет небольшие шансы обыграть вас.

Если вы позади, то у вас больше двух аутов. Вы имеете три стандартных аута (три шестерки). Вы имеете шесть аутов, чтобы обыграть **A5** (по три семерки и шестерки). Вы имеете **8** аутов, чтобы обыграть **75** (два туза, по три шестерки и двойки). Когда у вас много аутов, попасть на чек-рейз противника будет довольно разрушительно. Только с двумя аутами вы можете пасовать. С большим количеством аутов, вы можете делать колл. Даже если вы не будете делать колл, то жалеть о том, что вы взяли бесплатную карту, вы тоже не будете.

Маленький размер банка. В примере с десятками было шесть больших ставок, в данном примере, всего **4.5** больших ставки. Чем меньше банк, тем реже вы должны защищать свою руку. Потеря

⁷³ Еще один аргумент в пользу чека на терне против хитрых игроков заключается в том, что на ривере они могут начать блефовать и сделают бет. С безнадежной рукой в маленьком банке они могут сделать только чек и пас на терне, если вы сделаете бет. Но, когда вы делаете чек, то у вас появляется возможность поймать на ривере их блеф. Вы можете сделать колл, разоблачая их, и выиграть дополнительную ставку. Применяйте этот прием только в маленьких банках и только против хитрых, думающих противников.

бесплатной карты в большом банке катастрофа, а в маленьком мелкая неприятность.

Если вы подозреваете, что противник может упасть, то вы должны сделать чек (и колл на ривере). Неудобства, которые вы можете получить, если противник применит чек-рейз, перевешивают плюсы от вашего бета. Но если вы уверены, что чек-рейза не будет, то делайте бет. Если вы впереди, то бет защитит вашу руку и даст противнику возможность сделать слабый колл. Если вы позади, то это даст вам бесплатное вскрытие.

Этот раздел сложен, потому что решение о том, чтобы снова делать бет со слабой собранной рукой, является очень изощренным. Вы должны рассмотреть громадное количество факторов: стиль игры ваших противников; размер банка; структуру стола; количество ваших аутов, если вы позади; количество аутов, которые оставляют вам противники, если вы впереди. Против хороших противников, решение таких задач может быть одним из самых сложных занятий в лимитном холдеме.

Если ваши противники играют плохо, то такие решения принимаются проще. Большая часть вашей прибыли в играх на низких лимитах приходит к вам от противников, которые делают колл со слабыми руками в маленьких банках. Когда вы делаете чек с руками средней силы, из-за того, что вы боитесь худшего, вы упускаете эту прибыль. Отнеситесь к хорошим игрокам с уважением, но чаще делайте бет против игроков отвечающих коллом (автоответчик). Если ваш противник часто играет слабые руки, то очень велика вероятность того, что и в этот раз его рука слаба. Он не пытается перехитрить вас, он надеется только на удачу. Против лузовых слабых противников, *если у вас нет особых причин делать колл или пас, делайте бет с руками средней силы на терне.*

Заключение

Розыгрыш бесплатной карты наказывает пассивных игроков. Робкие противники слишком быстро отступают со старшими парами и другими хорошими руками. Рейз из удобной позиции использует эту ошибку, создавая вам положительную ожидаемую прибыль на терне. Против агрессивных соперников, это прием может привести к неприятным последствиям, особенно со слабыми прикупными руками. Против пассивных соперников, свободно проводите прием по получению бесплатной карты.

Замедленная игра (Slowplaying)

Замедленная игра (слоуплей) – это введение противников в заблуждение; когда вы имеете сильную руку, но разыгрываете ее так, как будто у вас слабая рука (Вы делаете чек и колл вместо бет и рейз). Для того чтобы замедленная игра была успешной, необходимы два условия:

1. Вы даете возможность игрокам, используя дешевые карты, улучшиться, но даже после улучшения, их руки все равно остаются второсортными. Вы надеетесь втянуть в торговлю игроков со слабыми руками на поздних улицах, так как чем раньше вы сделаете бет, тем больше вероятность, что они сделают пас.
2. Если противники подумают, что вы начали блефовать, то они будут со слабыми руками отвечать коллом на ваши беты на поздних кругах торговли.

Замедленная игра – полезный инструмент при маленьких банках против игроков, хорошо играющих после флопа. Специфика этого приема не позволяет защитить вашу руку. Поэтому, если банк большой, то вы почти, никогда не должны рисковать и применять замедленную игру. Замедленная игра чаще всего помогает вам против игроков, которые знают, когда надо пасовать. Если ваши соперники всегда делают колл, то замедленная игра не нужна, так как вы не заработаете дополнительные ставки.

Многие из ваших противников применяют замедленную игру всякий раз, когда им на флопе приходит сильная рука: две пары, трипс, сет или очень мощная рука. Они не правы, что делают так. Когда банк большой и в нем много активных игроков, то, применяя замедленную игру, они подвергают свои руки повышенной уязвимости. Они дают дешевые карты большому количеству игроков, в то время как должны защищать свою руку.

Кроме того, если их рука достаточно сильна для замедленной игры, то они могли бы получить больший доход, делая беты и увеличивая банк. Эти же игроки скулят, «Как ты мог делать колл с этим?», после того как лузовый игрок чудом собирает свою руку и разбивает вдребезги полученного на флопе монстра. «Я не хотел потерять ни одного клиента, если бы я сделал бет, они бы все сделали пас», говорит такой игрок, забирая крошечный банк с каре, пришедшим на флопе.

Игры на низких лимитах показывает игроков, которые заходят слишком далеко в торговле на слабых руках. Они делают колл всегда: хоть вы получите на флопе монстра, хоть уязвимую руку. Не пропускайте возможность сделать бет против этих игроков на флопе и терне. Они будут отвечать коллом на все ваши ставки, потому что они всегда это делают!

Несмотря на все вышесказанное, замедленная игра иногда правильна даже против лузовых игроков. Если вы имеете очень сильную руку, маленький банк и игрок справа от вас делает бет, то иногда вы

можете позволить себе сделать колл. Если вы сделаете рейз, то даже лузовые игроки будут пасовать.

Например, вы на большом блайнде и у вас на руках



Четыре игрока вошли лимпом, малый блайнд делает колл, вы делаете чек (**6 МС**). На флоп приходят



Все сделали чек (**3 БС**). На терне приходит **2♠**. Малый блайнд делает бет. Сейчас вы должны сделать колл.

У вас сет, возможности собрать флеш, нет. Вы явно впереди, противники тянут мертвые прикупные руки, при маленьком банке. Если вы сейчас сделаете рейз, то будьте уверены, что все игроки, у которых руки слабее вашей, сделают пас. Игрок, сделавший бет, тоже может сделать пас, так как он мог начать блефовать. Если вы сейчас сделаете колл, то подозрительный игрок может предположить, что игрок, сделавший бет, не имеет сильной руки, и будет делать колл с мелкой парой или старшим тузом. Если вам повезет, то кто-нибудь из противников со слабыми руками может сделать рейз, что позволит вам ответить ререйзом. Банк маленький, ваша рука непобедима. Позвольте людям делать лузовые коллы.

Заключение

Вы не должны, часто применять замедленную игру. Замедленная игра – это дезинформирующий инструмент, используемый для получения дополнительных ставок от тайтовых игроков. В играх на низких лимитах, вы не должны поощрять коллы своих соперников. Лузовые наклонности ваших соперников, естественным образом, строят большие банки для ваших лучших рук.

Против лузовых игроков вы никогда не должны применять замедленную игру из поздней позиции, делая чек вместо бет.⁷⁴ Лузовые игроки желают с каждой своей рукой отвечать коллом на каждый единичный бет. Так что не переживайте, что все сделают пас. Даже если вы на флопе соберете каре, делайте бет и наблюдайте, как они будут делать колл. Иногда, все же, вы можете позволить себе замедленную игру, делая колл вместо рейза. Перед тем, как начать замедленную игру, задайте себе три вопроса:

⁷⁴ вы можете сделать чек в ранней позиции, если вы запланировали играть чек-рейз. Но в поздней позиции, с сильными руками, делайте только бет.

1. Если я дам своим противникам дешевую карту, то они улучшатся только до *второсортной и нерентабельной прикупной руки* или они смогут иногда выигрывать у меня или получать выгодные прикупные руки? (Прикупные руки являются выгодными, когда потенциальные шансы больше, чем фактические шансы).
1. Рискую ли я иногда проиграть банк из-за одной двух дополнительных ставок?
2. Насколько вероятен колл со стороны моих противников, если я не буду использовать замедленную игру?

Если игроки со слабой рукой не смогут выиграть у вас или не соберут сильную прикупную руку; если банк слишком мал, чтобы был риск его проиграть; если ваши противники сделают пас на ваш бет или рейз, но воздержатся от паса, если вы не будете делать бет или рейз, то рассмотрите возможность замедленной игры.

Руки с двумя оверпарами

Это очень трудный и серьезный раздел.

Приложенные усилия по осмыслению изложенной здесь стратегии, значительно усилят вашу игру.

Обычно, если вы определили, что у вас есть преимущество в получившейся комбинации карт, то вы должны использовать его, делая бет или рейз. Чем больше ваше преимущество в получившейся комбинации карт, тем более важным становится необходимость вашего давления на противников. Если у вас небольшое преимущество в получившейся комбинации карт, то вы не проиграете много, если передадите его. Так как вы не должны передавать небольшое преимущество в получившейся комбинации карт совсем без размышлений, то рассмотрите возможность передачи небольшого преимущества в получившейся комбинации карт для лучшего использования большего преимущества в получившейся комбинации карт при дальнейшем розыгрыше рук.⁷⁵

Предположим, что вы принимаете участие в очень лузовой игре. Все ваши противники играют подобным образом: на префлопе они играют более половины всех сданных им рук (любые одномастные карты, любые карманные пары, любые две большие разномастные карты и любые две разномастные связанные карты). После флопа они делают бет и рейз со старшей парой или лучшей рукой, или с хорошими прикупными руками (иногда даже с более слабыми руками, если думают, что удача сегодня благоволит им), в других случаях они обычно делают колл. Они будут делать пас, если не будут иметь вообще никакой руки или ситуация за столом складывается таким образом, что уже даже им становится ясно, что сейчас их побьют. В таких играх, как правило, шесть семь игроков смотрит флоп, четыре пять смотрят терн и три четыре смотрят ривер.

Вы на баттоне, на руках у Вас



Четыре игрока вошли лимпом, вы сделали рейз. Большой блайнд и лимперы колл (**12.5 MC**). Флоп



У вас оверпара и обратно прикупной натсовый флеш. Большой

⁷⁵ Многие игроки в покер обычно легко отказываются от маленького преимущества в получившейся комбинации карт, потому что боятся проиграть. Эксперты так не играют, поэтому мы даже не будем устраивать здесь дискуссию на эту тему.

блайнд делает бет, первый лимпер рейз. Двое из трех оставшихся лимперов сделали колл (**19.5 MC**). Вы должны делать ререйз.

У вас осталось четыре противника. Чтобы вы теперь ни делали, вы не сможете принудить ни одного из них сделать пас. Они уже вложили деньги в банк на флопе, и теперь почти всегда будут отвечать коллом на любые будущие ставки, чтобы увидеть терн. Если сейчас вы сделаете колл, а игрок, который вероятно сделает бет на терне, находится слева от вас, то вы можете на четвертой улице не получить возможности сделать рейз и поставить своих противников перед необходимостью сделать холодный колл в две большие ставки. Нет никакого другого хорошего способа, чтобы защитить вашу руку.

Так как вы не можете защитить вашу руку, то вы должны использовать свое преимущество в получившейся комбинации карт, делая рейз для увеличения банка. Скорее всего, у вас лучшая рука. Ваши соперники, делающие беты и рейзы, могут выиграть у вас, но вероятнее всего у них прикупной флеш, прикупной стрит или старшая пара. Так как они играют очень лузово, то их возможными руками могут быть: **KQ, J8, 32, A4** и огромное количество других рук.

Мало того, что ваша рука, возможно, самая лучшая, так еще и ваша ценность банка очень высока. Ваша вероятность выигрыша этого банка составляет приблизительно **50%**.⁷⁶ С четырьмя противниками вам достаточно и **20%**, чтобы ваш рейз был выгодным. С **50%** вы имеете огромное преимущество. Стройте банк и надейтесь на силу вашей руки.

Теперь представьте себе, что на префлопе вы имеете ту же самую ситуацию, но вместо тузов в вашей руке



Большой блайнд опять делает бет, первый лимпер рейз. Двое из трех оставшихся лимперов сделали колл (**19.5 MC**). Только теперь вы должны делать колл!

Вы почти с той же вероятностью будете иметь лучшую руку с десятками, как и с тузами. Учитывая предыдущую торговлю, тяжело предположить, что кто-то из ваших противников имеет карманных королей, дам или валетов. Но наличие лучшей руки не обязательно

⁷⁶ Пятьдесят процентов это очевидно только оценка. Для того чтобы убедиться в ее обоснованности, представьте типичный набор рук ваших противников. Возможно, они имеют прикупной флеш, старшую пару, дырявый стрит и две оверкарты соответственно. Прикупной флеш имеет восемь аутов (Ваш **A♣** удаляет один аут и помогает собрать вам обратно прикупной флеш), старшая пара имеет четыре аута (один из ее аутов накладывается на прикупной флеш), дырявый стрит имеет три аута (опять одно наложение) и оверкарточный прикуп почти умер. Все вместе против вас они имеют приблизительно **15** аутов. Прикуп с пятнадцатью аутами достраивается чуть чаще, чем в **50%** случаев. Таким образом, вы будете выигрывать у такого прикупа чуть реже, чем в **50%** случаев. Добавьте еще четыре процента за обратно прикупной флеш и сделайте вывод, что вы будете выигрывать приблизительно в **50%** случаев.

означает, что вы должны делать рейз. С десятками ваша ценность банка намного меньше, чем с тузами. Любая из четырех оверкарт поможет противникам обыграть вас. К тому же вы не имеете **T♣**, поэтому вы более уязвимы для флеша. Ваши противники могут иметь **10** дополнительных аутов, чтобы обыграть ваши десятки, чего они не имели, когда у вас были тузы. Эти дополнительные ауты понижают вашу ценность банка процентов до **25%**.⁷⁷

Даже с двадцати пяти процентной ценностью банка вы имеете преимущество в получившейся комбинации карт против четырех противников (так как **25%** больше чем **20%**). В получившейся комбинации карт преимущество является относительно небольшим. У рейза для увеличения банка есть положительная ожидаемая прибыль, но очень не большая. Когда вы имеете в получившейся комбинации карт такое маленькое преимущество, то вы должны рассмотреть другое решение и подождать терна.

С десятками, независимо оттого, что появится на терне, ваша ценность банка сильно изменится. Если придет опасная для вас карта (например, **A♥**) и противник перетянет вас, то ваша прикупная рука становится мертвой (Ваша ценность банка приблизится к нулю). Если придет хорошая для вас карта, то ценность вашего банка может подскочить до **50%**, давая вам в получившейся комбинации карт большое преимущество на всех ставках терна. У ваших противников останется надежда только на ривер, чтобы перетянуть вас, но половина колоды безопасна для вас.

С тузами изменения не настолько скачкообразны. Если кто-либо из противников перетягивает вас, имея две пары или флеш, то у вас все еще остается семь или восемь аутов. С таким прикупом вы имеете ценность банка на уровне от пятнадцати до двадцати процентов. Если же приходит безопасная карта, то ваша ценность банка увеличивается с пятидесяти до шестидесяти пяти процентов.⁷⁸

С десятками, на флопе в получившейся комбинации карт маленькое преимущество с большими колебаниями ценности банка для вас на четвертой улице, делает ожидание терна лучшим решением. Если вы сделаете ререйз на флопе, то ваши противники, скорее всего, сделают чек до вас на терне. Если вы на флопе сделаете колл, то игрок, сделавший бет или рейз на флопе, на терне, очень вероятно, сделает бет. Если карта терна будет удачной для вас, то вам действительно нужен чей-то бет на терне, чтобы вы могли сделать рейз. Получение дополнительной ставки двойного размера от каждого противника, когда ваше преимущество ценности банка большое, намного лучше, чем получение единичной ставки, когда ваше преимущество ценности банка маленькое.

Эта игра азартна. Вы воздерживаетесь от рейза с малым

⁷⁷ Двадцать пять процентов демонстрируют необходимость дважды избежать опасной для вас карты из половины колоды (**23** аута).

⁷⁸ Прикуп на **15** аутов выйдет против вас в **15/46** это приблизительно в **1/3** случаев.

положительным ожиданием прибыли, надеясь сделать его позже, с большим положительным ожиданием прибыли. Ваши противники могут решить сделать чек на терне даже притом, что вы не сделали ререйз на флопе. Вы рискуете малым количеством ожидаемой прибыли, чтобы выиграть намного больше, такая игра не нуждается в частом успешном завершении, чтобы быть лучшей игрой.

С тузами азартная игра намного опасней. Ререйз на флопе имеет намного более высокое положительное ожидание прибыли. Ваше преимущество в получившейся комбинации карт на четвертой улице не на много больше, чем на флопе. Так как вы рискуете большим количеством для того, чтобы выиграть меньшее, то такая игра должна успешно завершаться намного чаще, чтобы быть правильной. Ситуация с тузами не стоит азартной игры, немедленно окупите их, сделав ререйз на флопе.

Заключение

Многие игроки принимают простой подход для игры после флопа. Если они думают, что их рука лучшая, они делают рейз всякий раз, когда получают шанс. Часто это лучшая стратегия. Но как бы то ни было это не всегда самая лучшая стратегия. Иногда лучше воздержаться от давления при малом преимуществе в получившейся комбинации карт, чтобы лучше использовать большее преимущество в получившейся комбинации карт, которое может появиться позже. А именно, вы иногда должны ждать терна, чтобы сделать рейз с рукой, которая по вашим расчетам может улучшиться, если выполнены следующие условия:

1. Рейз сделанный в данный момент имеет мало шансов на то, что из-за него противники сделаю пас.
2. Ваша рука уязвима, много карт (часто половина колоды) могут обыграть вашу руку, и поэтому вы имеете в получившейся комбинации карт малое преимущество.
3. Если появится удачная карта, то ваше преимущество в получившейся комбинации карт на терне значительно увеличится.

Послесловие к разделу

Игра после флопа

Многие игроки на низких лимитах, которые относятся к играм серьезно, в мельчайших подробностях изучают стратегию стартовых рук и пренебрегают изучением игры после флопа. Мы постоянно встречаем подтверждения этого, видя высказывания на нашем интернет-форуме www.twoplustwo.com. Если бы только эти люди поняли, что маленькие различия в игре на префлопе не сильно влияют на их общий результат игры, то они бы концентрировались на изучении игры после флопа и их общие результаты начали бы улучшаться.

Но игра на более поздних улицах может быть довольно сложной. Как показал этот раздел, эта игра требует больших знаний стратегии, хорошей оценки действий ваших противников, и храбрости продолжить игру за счет одной двух дополнительных ставок. Возможно, именно поэтому, очень многие игроки концентрируются только на первых двух картах. Это намного легче, чем научиться играть хорошо на флопе и терне против многочисленных ужасных игроков, которые присутствуют в играх на низких лимитах. Тем не менее, даже, несмотря на такую остановку в развитии, они продолжают выигрывать понемногу.

Но, как мы уже заявляли ранее, эта книга не нацелена на тех, кто хочет выигрывать понемногу. Информация, которая содержится в этой книге, плюс кропотливая и напряженная работа с вашей стороны, должны научить вас зарабатывать больше.

Теперь давайте идти дальше, и изучать игру на ривере.

Часть четвертая

Игра на ривере

Игра на ривере

Предисловие

Многие люди думают, что играть на ривере просто. Некоторые авторы пишут целые книги о холдеме, но этой теме посвящают буквально две или три страницы. Тем не менее, после того как все карты на столе открыты многие, игроки на низких лимитах делают бесчисленное количество ошибок, включая самую дорогостоящую ошибку, возможную в лимитном холдеме. Эта тема настолько важна, что мы обсудим ее полностью.

Правильная игра на ривере не проста. Она может быть сложной, когда вы играете один на один, и становится еще сложнее, когда вы имеете двух или больше противников. В играх на низких лимитах, на ривере вы часто будете иметь двух или больше противников. В этой части мы раскрываем самые важные принципы для высококвалифицированной игры на ривере.

Делаем бет на ривере для увеличения размера банка

Агрессивный игрок делает рейз на префлопе, а лузово пассивный игрок с большого блайнда делает колл. Игрок, сделавший рейз, делает бет, после каждого чека на флопе, терне и ривере. Лузовый игрок отвечает коллом на все три бета. Агрессивный игрок показывает свои неулучшенные карты **АК**, а блайнд показывает **93**, которые образовали младшую пару. Тогда агрессивный игрок говорит: «Они делают колл со всякой ерундой. Как я могу обыграть парня, который никогда не делает пас?».

В некоторой степени он прав. Много игроков на низких лимитах играют чрезвычайно много рук, и заходят с ними очень далеко. Они начинают игру со слабыми руками, получают на флопе младшую пару, делают колл на флопе и терне в надежде на улучшение. Далее, не улучшившись, они делают колл на ривере (надеясь, что игрок, сделавший бет, блефует).

Но вывод, сделанный агрессивным игроком, не правильный! Этих игроков легко обыграть. Да, они могут иногда расстроить, и полностью нейтрализовать одно из ваших покерных вооружений, блеф. Но, безупречно защищаясь против блефа, они оказываются уязвимы для других атак, потому что многие руки, которые слабы, чтобы сделать бет для увеличения банка, против тайтовых противников, становятся более сильными против игроков с низкими стандартами для колла. Вы можете использовать их стратегию по ловле блефа, делая с пограничными руками на ривере бет для увеличения банка.⁷⁹

Например, вы на баттоне и на руках у вас



Три игрока вошли лимпом, вы сделали рейз. Большой блайнд и лимперы колл (**10.5 МС**). На флоп приходят



Четыре ваших противника делают чек, и вы делаете бет. Большой блайнд и один из игроков колл (**6.5 БС**). На терн приходит **2♣**. Они оба делают чек. Вы переживаете, что кто-то из них держит короля, потому что ваши противники являются слабыми игроками, которые могут и не делать рейз со старшей парой. Но вы в любом случае делаете бет,

⁷⁹ Это еще более верно для игроков, которые без натсовой руки никогда не сделают рейз.

потому что банк большой и вы должны защитить свою руку от туза, дамы или валета, которые могут выиграть у вас на ривере. Большой блайнд колл, другой игрок пас (**8.5 БС**). На ривер приходит **6♣**.

Ваш противник опять делает чек. Если ваш противник достаточно тайтовый, то вы должны сделать после него чек. На флопе он мог иметь различные руки, с которыми он мог бы коллировать ваш бет. Он мог бы иметь короля, который бьет вас, но также он мог иметь две червы, восьмерку, четверку, шесть или семь для дырявого стрита. На терне, когда он опять делал колл, после пришедшей на стол безвредной двойки, диапазон его рук можно ограничивать дальше. Сейчас он может оставаться в игре с королем, или двумя червами, руки с меньшими картами он бы сбросил перед удвоенной ставкой терна. Ваш слабый тайтовый противник не будет делать колл на ривере с несобраным прикупным флешем. Таким образом, если вы сделаете бет, и он ответит коллом, то, скорее всего он покажет короля и заберет банк. Так как с таким противником вы будете часто проигрывать на ривере, то вы должны сделать чек. Против тайтового игрока, вы не должны делать бет на ривере с пограничной рукой для увеличения банка.⁸⁰

А теперь давайте предположим, что ваш противник является лузовым игроком, что более характерно для игр на низких лимитах. ваши размышления на ривере должны измениться. В то время как для тайтового игрока, вы могли значительно сузить диапазон рук, с которыми он мог продолжать игру, то для лузового игрока вы будете не в состоянии это сделать. На терне он может коллировать ваш бет, держа в руке короля, восьмерку, четверку, двойку, карманную пару меньше вашей, прикупной флеш, дырявый стрит, старшего туза и даже еще худшую руку. Теперь, когда на ривере пришла безопасная **6♣**, и ваш противник сделал чек, вы можете делать бет. Так как он, вероятно, ответит с любой парой или даже просто со старшим тузом (типично для автоответчиков), то вы будете выигрывать дополнительную ставку, если у него в руке окажутся двойки, четверки, шестерки, восьмерки, неулучшенная карманная пара или старший туз. Вы будете проигрывать дополнительную ставку, если у него окажутся короли, две пары или лучшие руки. Скорее всего, что у него одна из многих рук, которую вы обыгрываете, чем одну из немногих рук, которой вы проигрываете. Этот бет для увеличения банка принесет вам хорошую прибыль на длинной дистанции.

Другой пример, вы на большом блайнде и у вас на руках **K♥3♣**, вы смотрите флоп впятаром, после того, как четыре игрока сделали колл, вместе с малым блайндом (**5 МС**). Двое из ваших противников совершенно не представляют, что такое покер. Также как и большинство слабых игроков, они играют слишком много рук и заходят с ними очень далеко. Кроме того, они не делают рейз с достаточно сильными руками,

⁸⁰ До ривера, вы должны делать бет с большинством из этих рук, чтобы не дать возможности противникам получить бесплатную карту. Больше о стратегических различиях между последними кругами торговли и предыдущими, можно прочитать в книге Дэвида Склански «Теория покера».

такими как старшая пара или две пары. На флоп приходят **K♦8♥5♠**. Малый блаинд делает чек, и вы делаете бет. Если вы получите рейз, то вы планируете защитить свою руку, если она не улучшится, бетом на четвертой улице. Только два новичка делают колл (**4 БС**). Это великолепный результат для вас, так как эти двое будут коллировать, с чем попало. Поэтому, можно предположить, что у вас лучшая рука. На терн приходит **6♥**. Вы делаете бет, и оба игрока делают колл (**7 БС**). На ривер приходит **Q♣**. Вы должны делать бет против таких лузовых игроков, как можно больше раз при первой представившейся возможности. Так как вы имеете все еще двух противников, то есть небольшой шанс, что один из них держит короля со старшим кикером или перетянул вас двумя парами. Однако, гораздо более вероятно, что ваша рука пережила поздние улицы и все еще остается лучшей. Если вы сделаете бет, то, чаще всего, получите в ответ колл от одного или двух ваших противников. Когда это происходит, вы выигрываете дополнительную ставку или две, которые вы бы упустили, если бы сделали чек. Запомните, если вы сделаете чек, и один из ваших противников, который действительно может выиграть у вас, сделает бет, то вы можете все равно потерять ставку, когда вы отчаётесь, и будете отвечать ему коллом.

Против предсказуемых и пассивных противников вы можете делать бет с очень пограничными руками, но только если вы первым входите в игру. Когда вы делаете чек, вы позволяете вашим противникам дойти до бесплатного вскрытия со слабыми руками, и сами будете оплачивать их беты, когда у них будут лучшие руки.

Делая бет, вы проигрываете столько же, сколько проиграли бы, если бы делали колл, когда возможно их рука сильнее, и выигрываете больше, если ваша рука сильнее. Вы должны делать бет против таких игроков.^{81,82}

⁸¹ Это очень важная идея. Она детально рассмотрена в книге Дэвида Склански «Теория покера» начиная с 221 страницы.

⁸² Против агрессивных и хитрых игроков эта идея не так эффективна, потому что иногда вам придется переплачивать, если они сделают рейз. В этом случае вам лучше сделать чек. Но в играх на низких лимитах таких игроков вы встретите не часто.

Так же, вы должны делать чек, если ваш противник делает бет чаще, чем колл. Такой игрок очень любит часто блефовать. Вы можете использовать его фанатичную преданность блефу, делая чеки и коллы с пограничными руками. Этот прием, важный для игр на средних и высоких лимитах, удостоился чести попасть в эту книгу, но в качестве сноски. Многие игроки низких лимитов, когда впервые узнают об этом приеме, начинают слишком часто делать чек на ривере с очень хорошими руками, пытаясь спровоцировать блеф. В лузовых играх, где большинство противников проверяют любого, остается очень мало случаев, когда бету для увеличения банка можно предпочесть чек. Несмотря на то, что вы должны знать те моменты, когда теория рекомендует делать чек, вы все равно должны делать бет для увеличения банка с пограничными руками. Прочитайте больше об этом на странице 209 в книге Дэвида Склански «Теория покера»

Делаем бет для увеличения размера банка, когда приходит опасная карта

В примерах, которые мы рассматривали выше, на ривер приходила относительно безопасная карта. Однако достаточно часто вам не будет так везти. Когда на ривер придет опасная карта, вам придется решать, насколько высока вероятность, что вас перетянут.⁸³ Существует четыре главных фактора, которые вам необходимо рассмотреть, для того чтобы принять решение:

1. Как много игроков осталось в игре.
2. Сколько комбинаций карт может быть собрано при помощи этой карты.
3. Вероятный диапазон рук, с которыми играют ваши противники.
4. Насколько тайтово или лузово играют ваши противники.

Очевидно, что чем больше игроков осталось в игре, тем больше шансов, что с помощью опасной карты они будут выигрывать. Предположим, на терне вы находитесь на **UTG**, со старшей парой. Вы сделали бет, и единственный лузовый противник ответил вам. Если на ривере приходит карта, которая поможет собрать ему флеш, то вы в любом случае должны делать бет. Иногда у вашего противника будет собираться флеш, и он будет отвечать вам рейзом. Но чаще, он будет делать колл со слабой рукой, и платить вам.

Если вместо одного противника, вы окажетесь с тремя, которые будут коллировать терн, то при точно такой же карте на ривере, вы должны будете сделать чек. Вот при таком количестве противников очень высока вероятность того, что вас перетянули. Чек может спасти вашу ставку. Если бы вы сделали бет, а кто-то из этих трех противников ответил рейзом, то вам пришлось бы делать пас.

Некоторые карты ривера доставляют больше беспокойства, чем другие. Предположим, на терне у вас старшая пара или оверпара, вы делаете бет, и один или два противника колл. Если на ривере приходит оверкарта к вашей паре, но эта карта не помогает противникам достроить флеш или стрит (например, у вас **Q♦J♦**, на флоп приходит **J♠8♠4♦2♥**, на ривере приходит **K♦**), то вы должны предположить, что ваша рука все еще лучшая, и сделать бет.

Правда существуют исключения, когда оверкарта туз. В этом случае вы должны быть аккуратней, так как многие противники играют до ривера с тузом-пустышкой. Они хотят собрать пару с тузом, который с флопа у них был кикером. Кроме того, есть и экстремально слабые игроки, которые коллируют до ривера с любым тузом, надеясь собрать

⁸³ «Опасная карта» – это карта, которая может помочь вашему противнику перетянуть вас. Если у вас есть оверпара, а на стол приходит карта, которая может помочь противнику собрать пару старше вашей, или карта, которая является третьей картой одной масти, или карта, которая связывает карты на столе (помогая кому-то достроить стрит), то все эти карты являются «опасными» для вас.

именно пару тузов.⁸⁴

В той же самой ситуации, но, если оверкарта может помочь достроить флеш или стрит (например, у вас **A♠9♠**, на столе **9♥8♥4♣2♠**, на ривер приходит **Q♥**, карта ривера может помочь достроить червовый флеш или стрит с **JТ**), вы должны сделать чек. Такая карта намного более опасна, потому что она предоставляет три способа вместо одного, чтобы одержать верх над вами. Ситуация усугубляется еще и тем, что кто-либо из противников с **QJ** или **QT**, вероятней всего, будет отвечать на ваши беты до ривера в надежде собрать стрит или пару.

Если пришедшая на ривере карта еще хуже (на столе оказывается четыре карты для стрита или флеша или обоих), то вы должны воздерживаться от ставки для увеличения банка, только, если у вас нет стрита или флеша. Исключение к этому правилу возникает только в том случае, если вы сузили возможные руки своих противников только к тем, которые не могут улучшиться при помощи этой карты, чтобы выиграть у вас.

Например, вы на позиции **UTG** и входите лимпом с **9♦9♠**. Три игрока после вас делают лимп, малый блайнд пас, большой блайнд чек (**5.5 MC**).

Флоп **9♥6♠2♣**, дал вам лучшую возможную сейчас руку, сет девяток. Большой блайнд делает чек, и вы делаете бет. Два игрока колл, и баттон сделал рейз. Большой блайнд пас, вы ререйз. Два игрока, делавших колл, сделали пас, баттон снова рейз. Вы сделали колл, планируя сделать чек-рейз на терне (**7.5 BC**).⁸⁵

На терне приходит **7♥**. Вы чек, ваш противник делает бет, вы рейз, ваш противник делает колл (**11.5 BC**). На ривере приходит **8♥**. Обычно, такая карта является очень опасной. Она делает возможным как червовый флеш, так и стрит, причем четыре карты для стрита находятся на столе. Однако, вы можете сделать бет, предполагая, что у вас лучшая рука. Агрессия вашего противника на флопе показала, что у него уже в тот момент была сильная рука. Наиболее вероятно, что вашему противнику на флопе пришел или меньший, чем у вас сет, или две пары. Еще возможно, что ваш противник переигрывал двухсторонний стрит, с **87**, или даже старшую пару с **A9**. Но независимо оттого, что у него на руках, он не может иметь десятку или пятерку (есть еще очень маленький шанс, что так он разыгрывал карманную пару десятков),⁸⁶ так как любая рука, содержащая эти карты, была бы слишком слабой, чтобы

⁸⁴ Есть две другие причины сделать чек, если на ривере пришел туз. Вы можете спровоцировать блеф. Если вы сделаете чек, то противник подумает, что ваша рука слаба, и сделает бет. Вы, конечно, всегда должны отвечать. Кроме того, если бет сделаете вы, то наблюдательный игрок может пойти на блеф и сделать рейз, предполагая, что туз является для вас опасной картой. Против противников, которые иногда начинают свой блеф рейзом, вы должны играть более осторожно. К счастью, в играх на низких лимитах это редкость.

⁸⁵ Бет на терне тоже выглядит привлекательно.

⁸⁶ Многие игроки на флопе с карманными десятками делают рейз, так как рейза не было, можно предположить, что у протвника нет карманных десятков.

позволить противнику так агрессивно играть на флопе. Из-за того, что на флопе была только одна черва, можно предположить, что агрессия на флопе вряд ли могла быть вызвана наличием прикупного флеша, соответственно, наличие флеша тоже маловероятно, разве что противник имеет **6♥2♥**. Исходя из вышеприведенных размышлений, можно предположить, что вы можете сделать прибыльную ставку.

И, наконец, если оставшиеся противники очень лузовые, то вы должны делать больше ставок для увеличения банка, несмотря на опасную карту. Как говорилось ранее, лузовые игроки играют на широком диапазоне рук, таким образом, шанс, что у них есть необходимые карты, с помощью которых они достроили свою руку до опасной, очень мал. Тайтовые игроки могут тянуть прикупные руки, но, как правило, такие руки слишком очевидны.

Заключение

Есть три фактора, которые могут вас склонить в пользу бета на ривере для увеличения банка. Вы должны делать такой бет в основном против игроков, которые редко делают на ривере чек-рейз с хорошей рукой. Они делают бет с такими руками (возможно, они считают чек-рейз «грязным» приемом). В таком случае, их чек указывает на слабость их руки.

Вы должны чаще делать такой бет против игроков, которые никогда не делают блеф-рейз, чем против тех, кто может пойти на это. Например, вы завершающий торговлю, и против вас играет один соперник. Вы думаете, что ваша рука на терне лучшая. На ривере приходит опасная карта, которая собирает одну или две прикупные руки. Ваш противник делает чек. Вы должны делать бет чаще, если вы думаете, что ваш противник никогда не идет на блеф посредством чек-рейза. Если вы можете спокойно сделать пас, если получите от такого противника чек-рейз (Вы же знаете, что это не блеф), то вы рискуете только одной ставкой для того, чтобы выиграть одну. Если вы не знаете что делать против чек-рейза, из-за того, что ваш противник хитер, то иногда вы будете терять две ставки в попытке выиграть одну (делать пас с лучшей рукой большая ошибка). Вам нужна очень сильная рука, чтобы рисковать той дополнительной ставкой.

Вы должны делать бет для увеличения банка с пограничными руками, если банк является огромным. Когда банк очень большой, то ваши противники понижают стандарты своих рук, и на более широком диапазоне рук могут идти смотреть ривер. Они могут коллировать вас со старшим тузом, если так и не собрали натсовый флеш. Они будут делать отчаянный колл, созерцая большой банк и подозревая, что вы блефуете. Если бы банк был меньше, то они бы давно уже выбросили такие руки.⁸⁷

⁸⁷ Тем не менее есть возражения. Если банк очень большой, это значит, что, по крайней мере, один из ваших противников тоже держит хорошую руку. Если кто-то из противников делал несколько рейзов подряд на предыдущих кругах торговли, то перед тем как делать бет для увеличения банка, попытайтесь определить диапазон рук, с которыми ваш противник мог проявлять такую агрессию, и сравните, насколько ваша рука лучше возможных рук вашего противника.

Частые ставки в большом банке противоречат представлению большинства игроков об игре в такой ситуации. Они делают меньше ставок, рассуждая иногда следующим образом: «банк и так является очень большим», или «только везунчики могут выиграть такой банк». Не становитесь глупцом, соглашаясь с такой логикой. В том, что «банк и так является очень большим» нет никакой логики. Бет может быть и прибыльным и убыточным. Когда банк становится очень большим, бет на ривере для увеличения банка становится более прибыльным, так что не пропускайте дополнительные возможности. Многие игроки на низких лимитах постоянно пропускают возможность сделать бет для увеличения банка. Когда они считают свою руку лучшей, то они делают бет на флопе и терне. Затем, на ривере, они часто делают чек, надеясь выиграть банк. Если вы научитесь делать бет агрессивно в ситуациях, в которых ваши противники его не делают, вы будете получать существенное преимущество на длинной дистанции в состязании с этими игроками.

Игра на ривере при большом банке

Плохие игроки в покер имеют общие характеристики: они играют слишком много рук, они не делают пас после флопа, и они пропускают возможности сделать бет и рейз со своими сильными и пограничными руками. Прилежные игроки наблюдают за этими автоответчиками и решают избегать их ошибок. Они часто принимают решение «пас, если меня обыгрывают».

В то время как игра действительно требует от эксперта сделать пас, некоторые игроки в своем рвении избежать ошибок, совершаемых их слабыми противниками, начинают пасовать чрезмерно часто. Они концентрируются на хорошем раскладе. Они говорят «спасенная ставка, все равно, что выигранная ставка» или «пригодна (имеется в виду рука) или пас».

Эти идеи не всегда плохи. Для многих игроков эти идеи могут быть полезны, если банк маленький. К сожалению, убежденный в своей правоте любитель паса, не оценивает ценность своей прикупной руки с точки зрения размера банка. В маленьких банках, делая хороший, сберегающий пас (особенно на префлопе), вы действительно можете спасти несколько ставок. Плохой (ошибочный) пас стоит относительно не дорого. Но когда банк большой, каким он обычно является на ривере, плохой пас стоит значительных денег. Даже если вы почти уверены, что у вас выигрывают, но банк большой, не делайте пас с приличной рукой из-за одной ставки.

Например, вы на баттоне и у вас на руках



Три игрока входят лимпом, и вы делаете рейз. Большой блайнд и лимперы колл (**10.5 БС**). На флоп приходят



и валет дает вам сет. Ваши противники делают чек, вы делаете бет. Большой блайнд и два лимпера колл (**7 БС**). На терн приходит **9♣**. Ваши противники делают чек, вы опять бет (**10 БС**). На ривере приходит **К♦**. Первый лимпер делает бет, второй колл (**12 БС**). Вы должны делать колл.

К♦ – опасная карта. Она дает на столе третью бубну для флеша и четвертую карту для стрита. Игрок, сделавший бет, вероятно, вытянул все-таки свою прикупную руку на ривере. Игрок, сделавший колл, мог

иметь даму или младший флеш для колла (или слишком робок, чтобы сделать рейз). Несмотря на это, вы должны делать колл. Ваши шансы **12-к-1**, и вам достаточно выигрывать этот банк всего лишь в **8%** случаев, для того, чтобы быть в прибыли. Игрок, сделавший бет, мог блефовать или улучшить своего короля. Игрок, сделавший колл, мог иметь две пары или пару (или еще худшую руку, некоторые игроки на низких лимитах делают смешные коллы). В большинстве случаев, вы проиграете. Но, вы должны выигрывать больше, чем в **8%** случаев, поэтому делаете колл.⁸⁸

Рассмотрим другой пример, скажем, вы в ранней позиции с **Q♥J♥**. Лузовый и агрессивный игрок с **UTG** заходит лимпом. Вы тоже делаете лимп. Два автоответчика после вас входят лимпом. Малый блайнд колл, большой блайнд чек (**6 MC**). На флоп приходит **Q♣8♣4♦** и дает вам старшую пару. Блайнды чек и **UTG** делает бет, вы делаете рейз. Оба автоответчика колл. Блайнды пас и игрок, сделавший бет, делает ререйз. Вы делаете колл, планируя на терне защитить свою руку рейзом в большом банке. Автоответчики делают колл (**9 BC**). На терн приходит **2♠**. К сожалению, **UTG** делает чек. Вы бет и все колл (**13 BC**). На ривер приходит **A♥**. Игрок с **UTG** делает бет. Вы делаете колл. Ни в коем случае не делаете пас.⁸⁹

Учитывая то, как он играл руку, можно предположить, что у **UTG** был прикупной флеш. Когда люди играют агрессивно на флопе, но сделали чек, а затем колл с пустышкой на терне, обычно это указывает на наличие у них прикупной руки, в случае с нашим столом наиболее вероятен трéфовый прикупной флеш. Очевидно, имея прикупной натсовый флеш, он мог перетянуть вас.

Но нет никаких причин для того, чтобы ему доверять. Лузовые игроки играют много одномастных рук, даже без туза, в позиции **UTG**. Агрессивные игроки часто блефуют. Даже не предполагайте, что он не может блефовать против трех игроков. Плохие игроки часто и много блефуют в таком большом банке, особенно с безнадёжной рукой.⁹⁰

Автоответчики могут что-нибудь иметь. Вы не можете сузить диапазон рук автоответчиков, потому что они делают колл с любой рукой.

В банке четырнадцать ставок. Колл прибыльный, если вы будете

⁸⁸ Плохой расклад может стоить даже больше чем банк. Многие игроки, даже те, которые обладают сильной дисциплиной и эмоциональным контролем, запросто могут поплыть после совершения ужасной ошибки. Независимо от вашего мастерства, тилт всегда стоит дорого. Если вы продолжите играть, то можете начать принимать неудачные решения. Если вы выходите из игры, или пропускаете розыгрыши рук (sit out), то вы теряете возможность победить в этих раздачах. Может быть, эти **8%** и станут тем стержнем, который не позволит вам сорваться в тилт. Вторая проблема с пасом, заключается в том, что, ваша агрессивная игра может обратить на себя внимание пассивных игроков, и они станут действовать против вас хитрее.

⁸⁹ Вы также должны обдумать рейз. Смотрите раздел «Когда вы не хотите оверколлов».

⁹⁰ Возможные кандидаты **J♣Q♣** или **T♣9♣** так и не достроившегося прикупного стрит флеша.

побеждать более чем в **7%** таких банков. В данной ситуации вы будете выигрывать чаще **7%**.

Заключение

Иногда вы будете думать, что не можете выиграть ни одной руки у ваших противников, которые после логических умозаключений вы могли им присвоить. Но игра многих из ваших противников не поддается логике. Они делают колл с руками, которые вы никогда бы не играли. Они блефуют в абсолютно безнадежных ситуациях. Ваши противники будут постоянно удивлять вас теми руками, с которыми они входят в игру. Чтобы выкинуть на ривере хорошую руку, вам нужно иметь более **90%** уверенности, что вы проигрываете. Как можно быть уверенным на **90%** в том, что нелогичный игрок имеет именно ту руку, которую вы предполагаете у него?

Даже против игроков, играющих логично, вы не должны часто делать пас. Всегда есть определенный шанс, что ваш противник блефует. Возможно, он ошибся, определяя свою руку (возможно, он думает, что собрал стрит, в то время как имеет всего лишь пару). Кроме того, хорошие игроки начнут блефовать чаще, если увидят, что вы часто пасуете в больших банках. Даже если вы и сделаете однажды хороший пас, то вы не можете позволить себе пасовать часто без риска, что вас не обманут блефом.

В лузовых играх ваши противники часто будут перетягивать вас на ривере. Разбитые серией таких проигрышей, многие люди начинают ожидать очередного проигрыша. Такие игроки имеют тенденцию часто пасовать на ривере. «И почему я переживаю? Ривер все равно будет не мой!», скулят они, делая пас с побеждающей рукой, в ответ на блеф. Ничьи навыки чтения рук не являются достаточными для того, чтобы сделать абсолютно правильный пас на ривере в большом банке. Колл со второсортной рукой является небольшой ошибкой. Пас с побеждающей рукой в большом банке это катастрофа. Не делайте этого!

Поход за оверколлами

Оверколл делается после того, когда на ваш бет ответили коллом хотя бы один раз. Например, если Алекс сделал бет, Бетти делает колл, а за ней Крис сделал колл, то говорят, что Крис сделал оверколл. Чтобы делать оверколл, у вас должна быть рука более сильная, чем, если бы вы были первым игроком, сделавшим колл. Существует две причины для этого:

1. Вы должны выиграть у двух рук вместо одной.
2. Если игрок, сделавший бет, может блефовать, то игрок, сделавший колл, не может. Если ваша рука может обыграть только блеф, тогда не делайте оверколл.⁹¹

Многие игроки не понимают этот принцип. Они будут делать оверколл с любой рукой, с которой они готовы сделать колл. В большинстве случаев эти руки являются очень слабыми (например, старший туз), и не имеют никакого шанса выиграть против игроков, сделавших бет и колл. Так как многие риверы в играх на низких лимитах являются многочисленными, то вы должны научиться использовать эти оверколлы с потерянными деньгами.

Если у вас сильная рука и несколько торгующихся противников, то вы должны обдумать колл вместо рейза. Вы можете заработать больше денег, если спровоцируете игроков, входящих в игру после вас, делать оверколлы. Это особенно верно при следующих условиях:

1. После вас находится несколько игроков, которые войдут в торговлю.
2. Эти игроки лузовые и бесхитростные.
3. Ваша рука сильная.
4. Банк не большой.
5. Игрок, сделавший бет, может выиграть у вас.
6. Игрок, сделавший бет, может блефовать.

Очевидно, что чем больше лузовых игроков может после вас войти в игру, тем удобней для их оверколлов вы должны играть. Ваша рука должна быть сильной. Если ваша рука является пограничной, то один из игроков, которых вы впускаете в игру после себя, сможет вас обыграть. Мы обсудим эту проблему в следующем разделе.

Если вы подозреваете, что рука игрока, сделавшего бет, может быть необычайно сильна или слаба, то вы должны впустить в игру противников с оверколлами. Когда рука игрока, сделавшего бет, сильна, то только колл может спасти одну или две ваши ставки.

⁹¹ Не воспринимайте эту идею чересчур буквально. Многие игроки будут делать колл со слабыми руками. Сделать пас с лучшей рукой, только потому, что вы дали большой кредит доверия первому игроку сделавшему колл, является настоящим бедствием. Наблюдайте за своими противниками и изучайте их стандарты для колла.

И наоборот, если игрок, сделавший бет, блефует, то он, вряд ли ответит коллом на ваш рейз. В этой ситуации поход за оверколлами может быть единственным способом получить дополнительную ценность вашей руки. Делая рейз, вы выиграете только часть ставки (в среднем) у игрока, сделавшего бет. Вы не выиграете целую ставку, потому что иногда он будет иметь лучшую руку, а иногда он будет пасовать. Против лузовых противников, отправляясь в поход за оверколлами, вы будете часто выигрывать больше, чем только часть ставки.

Например, вы на баттоне и у вас на руках



Два лузовых игрока вошли лимпом с ранней позиции. Лузовый, но хитрый игрок вошел лимпом с поздней позиции. Вы сделали рейз. Два блайнда пас, и три лимпера колл (**9.5 MC**). На флоп приходят



Все до хитрого игрока сделали чек, он сделал бет. Вы рейз. Оба пассивных игрока сделали холодный колл, и хитрый игрок сделал колл (**8.5 BC**). На терн приходит **7♣**. Все игроки сделали до вас чек. Вы делаете бет. Все три игрока делают колл (**12.5 BC**). На ривер приходит **4♦**. Все до хитрого игрока сделали чек, он сделал бет (**13.5 BC**). Вы сейчас должны сделать колл.

Это идеальная ситуация для похода за оверколлами. После вас находится два лузовых игрока, которые способны сделать колл со слабыми руками. Ваши тузы являются сильной рукой, но никто с рукой сильнее вашей не сделает сейчас пас даже из-за двух ставок.

Игрок, сделавший бет, имеет или сильную руку, или очень слабую руку. Хотя это кажется странным, но такая ситуация часто происходит, когда кто-то делает странный бет. Его бет должен сказать, что у него четверка. Но есть ли она у него? Так как он игрок хитрый, то может быть. Он мог сделать бет на флопе с младшей парой и возможно с обратно прикупным флешем, например, с **A♠4♣**. Но он также может и блефовать, на флопе был прикупной флеш и несколько прикупных стритов. Его игра похожа на игру с прикупными руками, которые не собрались.

Если вы сделаете рейз, то вряд ли вы получите больше двух ставок. Вы можете потерять до трех ставок, если вы позади. При блефе игрока, сделавшего бет, вы сделаете только одну ставку, если вы впереди.

Если вы сделаете колл, то вы можете получить до трех ставок от противников на ривере, если они оба сделают оверколл. Если вы

проиграете, то потеряете только одну ставку.

Поход за оверколлами азартная игра. Иногда, все противники после вас сделают пас. Если бы игрок, сделавший бет, отвечал коллом на ваш рейз, то вы делаете чек, чтобы потом сделать оверколл. Поход за оверколлами на ривере – это очень сильная тактика, если у вас лузовые противники.

Две типичные ситуации для колла

Если вы собрали одно карточный стрит, то обычно вы должны идти за оверколлами. Например, у вас на руках



На столе лежат



Вы второй входящий в торговлю с тремя противниками. Первый игрок делает бет. В этой ситуации вы должны делать колл.

У вас сильная рука, которая обычно будет вам выигрывать как минимум половину банка. К сожалению, очень велика вероятность, что вы выиграете в данной ситуации только половину банка. Кто-то из трех противников на таком столе имеет валета, и будет делать бет. Не ожидайте выиграть много денег у игрока, сделавшего бет.

Если один из игроков, который будет входить в торговлю после вас, имеет руку, которая обыграет вас или сделает ничью с вами, то он не будет делать пас в ответ на ваш рейз. С другой стороны, каждый из противников, которого вы обыгрываете, будет действовать по-своему. Если кто-то имеет шестерку (нижний стрит), или восьмерку (трипс восьмерок), или две пары, то он может сделать отчаянный колл на одну ставку. Если он увидит рейз, то предположит (и правильно) что кто-то держит валета, и сделает пас. Ваш единственный шанс выиграть дополнительные деньги на ривере идти за оверколлами.

Тот же самый принцип применяется, если вы имеете однокарточный второй по силе натсовый флеш. Например, у вас на руках **K♥Q♠**, на столе **A♠T♣7♠6♠2♠**. У вас второй натсовый флеш, так как у любого игрока с **K♠** натсовый флеш.

Рейз никогда не заставит игрока с натсовой комбинацией карт сделать пас. Однако рейз испугает меньшие руки, которые были готовы сделать колл за одну ставку. Такими руками могут быть две пары, стрит или младший флеш. Кто-то, делая бет на таком столе, часто будет иметь натсовую комбинацию, поэтому большой доход принесет колл, а не рейз. Поэтому, если после вас есть еще несколько игроков, которые будут

входить в торговлю, то вы должны только делать колл.⁹²

Заключение

При большом и многочисленном банке на ривере всегда думайте, прежде чем сделаете рейз. Может быть лучше пойти за оверколлами, иногда даже с натсом. Рассмотрите силу вашей руки, силу руки беттора и стили игры ваших противников. Только правильно сделанный колл позволит вам выиграть одну или более дополнительных ставок.

⁹² Если у вас младший флеш, то правильная игра не настолько ясна. С четвертым или пятым натсом ваш рейз может заставить руку лучше вашей сделать пас. Например, если вместо рассмотренной ранее руки у вас оказались **K♥T♠** то вы должны делать рейз. Вы надеетесь, что игроки с **J♠** или **Q♠**, которые будут входить в торговлю после вас, испугаются вашего рейза и сделают пас.

Когда вы не хотите оверколлов

Вы играете на лимите \$2-\$4, и вы один на один на ривере. Вы на баттоне и ваш противник только что сделал бет. У вас на руках



Но, к сожалению, окончательно стол выглядит так



Вы думаете, что он, вероятно, выигрывает у вас. Но он может и блефовать. Должны ли вы делать колл в такой ситуации?

Хотелось бы надеяться, что вы понимаете, что у вас нет достаточного количества информации для ответа на этот вопрос. Для того чтобы сыграть правильно, вы должны знать размер банка и насколько вероятно, что ваша рука лучшая.

Предположим, что в банке \$40 (включительно со ставкой противника), и вы оцениваете ваши шансы на победу при вскрытии в 10%.⁹³

Если ваши предположения верны, то если вы делаете колл, в 90% случаев вы теряете \$4. В оставшихся 10% случаев вы будете выигрывать \$40. Ожидаемая прибыль по всем инвестициям в этом колле \$0.40.⁹⁴

$$0.4 = (0.1)(40) + (0.9)(-4)$$

Так как ваша средняя ожидаемая прибыль положительна, то колл лучше, чем пас. На ривере, когда вы один на один, и ваша рука может бить только блеф, но банк дает вам соотношение 10-к-1 или больше, то зачастую колл будет правильным.

Теперь предположим, что за вами появился второй игрок. Разместим всех следующим образом: сначала идет игрок, который делает бет, потом Вы, и второй игрок последний. В банке опять \$40,

⁹³ Многие игроки укажут, что невозможно с такой точностью оценить шансы на победу при вскрытии. Мы не ожидаем, что вы так сделаете. Игнорируйте определенные числа, но удостоверьтесь, что вы понимаете логику, которую должны использовать, принимая такие решения. Затем, за столом, сделайте лучшую оценку, которую вы только сможете сделать. Часто она будет неверна, и вы будете принимать неправильные решения. Но вы сделаете намного лучше, если поймете систематический подход к этим проблемам, чем, если вы будете принимать решения, руководствуясь стандартными шаблонами. Фактически, люди, которые играют интуитивно, никогда не играют так, как описано позже в этом разделе. Это даже никогда не происходит с ними.

⁹⁴ Эта маленькая прибыль появляется потому что ваши шансы на банк составляют 10-к-1, а отношение ваших проигрышей к выигрышам составляет 9-к-1.

и ваши шансы выиграть у игрока, сделавшего бет, оцениваются в **10%**. Вы думаете, что противник за вами не очень хороший игрок, но он будет выигрывать у вас в **20%** случаев. Если он может обыграть **АК**, то вы предполагаете, что он будет делать оверколл. Еще вы предполагаете, что если он не обыгрывает **АК**, то он не будет делать колл. Что вы должны сделать?

Если вы будете делать колл, то в **90%** случаев игрок, сделавший бет, будет выигрывать у вас. В других **10%** случаев выигрываете Вы. Но в **20%** случаев, когда вы выигрываете (**2%** общего количества случаев), игрок за вами будет делать оверколл и выигрывать. Таким образом, в **92%** случаев вы проигрываете **\$4**. Вы выигрываете **\$40** в **8%** случаев. Средняя ожидаемая прибыль (в данной ситуации убыток) составляет **-\$0.48**.

$$-0.48 = (0.08)(40) + (0.92)(-4)$$

Обратите внимание, что с дополнительным игроком, который входит в торговлю после вас, каждый колл будут стоить вам **-\$0.48**.

А как насчет рейза? Давайте предположим, что игрок после вас будет всегда пасовать, когда перед ним возникнет необходимость отвечать коллом на две ставки. Игрок, сделавший бет, будет делать пас после вашего рейза, если блефовал, и, если в состоянии обыграть ваших **АК**, то будет делать колл. Игрок, сделавший бет, никогда не делает ререйз. Ваш рейз всегда выгоняет игрока, который должен был входить в торговлю после вас. Таким образом, вы снова выигрываете банк в **10%** случаев. Но проигрыш теперь обходится вам в **\$8**. Средняя ожидаемая прибыль ваших рейзов составила **-\$3.20**.

$$-3.2 = (0.1)(40) + (0.9)(-8)$$

В этом примере и колл, и рейз являются для вас убыточными. Поэтому, лучшим решением будет пас.

Присутствие еще одного игрока за вами превратило выгодный колл в пас. Даже притом, что мы определили ему не очень сильную руку, получилось, что он будет забирать банк после оверколла достаточно часто для того, чтобы вынудить вас делать пас. Если ваша рука может обыграть только блеф, но за вами есть еще игроки, которые могут войти в игру, то вы должны делать пас, а не коллировать беттора.⁹⁵

Позвольте нам посмотреть на немного измененную руку. Вы снова на баттоне, и на ривере один на один. На столе те же карты **Q♥9♥7♠3♣3♦**, и банк тот же **\$40**. Только в этот раз ваша рука сильнее **А♦9♦**.

Ваш противник делает бет. Теперь вы предполагаете, что у вас есть **40%** шансов на то, что ваша рука лучше.

⁹⁵ Это соответствует истине только в том случае, если ваша рука очень слабая, например, неулучшенные **АК**. Если у вас сильная рука, типа большой пары, но вы думаете, что можете обыграть только блеф, потому что демонстрирует лучшую руку, то вы не должны быть особо озабочены оверколлами. Вы будете иногда ловить игрока, сделавшего бет, на блефе и при этом выигрывать у игрока, который делал оверколл.

Вы все еще должны сделать колл. Ясно, что колл лучше, чем пас. Если колл выгоден при **10%** шансов на победу, то он еще более выгоден при **40%**. Но делать рейз неправильно.⁹⁶

Ваш противник выигрывает у вас в **60%** случаев. Поэтому, если вы снова играете один на один, то вы должны делать колл. Теперь представим второго игрока, который снова после Вас входит в игру. Принимаем для него все те же условия, что и в предыдущем примере: он будет делать оверколл с лучшей рукой, чем у вас, в **20%** случаев, никогда не будет делать оверколл с проигрывающей рукой, никогда не будет делать холодный колл на две ставки. Что вы должны предпринять?

Если вы делаете колл, то вы выигрываете **32%** всех банков (восемьдесят процентов от **40%**). Ваша средняя ожидаемая прибыль от колла составит **\$10.08**.

$$10.08 = (0.32)(40) + (0.68)(-4)$$

Если вы делаете рейз, вы выигрываете **40%** банков, но каждый проигрыш стоит вам **\$8**. Ваш средний ожидаемый доход в этом случае составит **\$11.20**.

$$11.2 = (0.4)(40) + (0.6)(-8)$$

Вы зарабатываете **11** долларов и **20** центов, когда делаете рейз. Это почти на доллар больше, чем когда вы делаете колл.⁹⁷ Даже при том, что вы выигрываете у игрока, сделавшего бет, чаще чем в половине случаев, правильным решением становится сделать рейз, потому что игрок, входящий после вас, прикрывает вас. Таким образом, если банк большой, а после вас еще есть игроки, которые войдут в торговлю, и у вас посредственная рука, но хорошие шансы, то вы должны рассмотреть возможность рейза вместо колла.

Вот еще пример. У вас на руках **A♠6♠**, вы в средней позиции. Два игрока входят лимпом в игру с ранней позиции, вы тоже входите лимпом. Баттон делает лимп. Малый блайнд делает рейз. Большой блайнд (агрессивный игрок) и все лимперы делают колл (**12 МС**). На флоп приходят **J♠6♥4♠**, и вы получаете среднюю пару и прикупной натсовый флеш, потрясающая рука, малый блайнд делает бет, большой блайнд делает колл, два ранних лимпера пасуют. Вы сделали рейз. Баттон делает холодный колл на две ставки. Оба блайнда делают колл (**10 БС**).

⁹⁶ В более жестких играх рейз может быть правильным, потому что он может заставить противника с лучшей рукой сделать пас. Но для игр на низких лимитах такое маловероятно.

⁹⁷ Для этого примера мы использовали упрощенные условия. В реальной ситуации иногда вы будете получать ререйз, иногда игрок, сделавший бет, будет коллировать ваш рейз, имея плохую руку, иногда игрок, входящий в торговлю после вас, будет делать холодный колл на две ставки (или ререйз). Однако, принцип, продемонстрированный в примере, применяется для многих реальных ситуаций.

На терне приходит **8♥**. Все до вас делают чек, вы делаете бет.⁹⁸ Только баттон и большой блайнд колл (**13 БС**). На ривере приходит **J♦**. Большой блайнд бет (**14 БС**). Вы должны делать рейз.

У большого блайнда появляется хороший шанс для блефа. Он агрессивный игрок, поэтому, если бы у него на флопе была старшая пара, то он бы сделал рейз еще на флопе. Рука типа **A♥5♥**, с которой он не собрал свою комбинацию, является возможной. Возможно, он решил использовать карту пятой улицы, которая собрала пару на столе, как прикрытие для блефа. Он также мог иметь на руках достаточно широкий диапазон карт, может быть мелкая пара.

Игрок на баттоне коллировал на протяжении всей руки, поэтому трудно сузить диапазон его рук. Он может иметь валета. Он может также иметь несобранную прикупную руку, или если он очень лузовый, то четверки, шестерки, восьмерки, или неулучшенную карманную пару, типа девятки.

Если его рука в состоянии обыграть вашу пару шестерок, то он почти наверняка сделает оверколл на одну ставку к банку. Но если он окажется перед лицом холодного колла на две ставки, то он может сделать пас с руками типа **86** (после ривера его две пары подделаны), или карманными девятками. С валетом он, конечно же, ответит холодным коллом на две ставки.

Есть хороший шанс, что ваши шестерки обыграют игрока, сделавшего бет. Игрок на баттоне может ничего не иметь, но существенный процент его возможных рук будет обыгрывать вас. Скорее всего, с большинством этих рук он будет делать пас (неохотно) после вашего рейза. Банк большой четырнадцать больших ставок. Поэтому, стоит рисковать дополнительной ставкой, чтобы выбить игрока, который мог бы после вас войти в торговлю.⁹⁹

Заключение

Большинство игроков, играя на ривере, руководствуются первой мыслью пришедшей в голову. Не обращая внимания на присутствие соперников, которые могут войти в торговлю после них, они играют

⁹⁸ Существует две причины сделать бет на терне. Первая, возможно, что ваши шестерки являются сейчас лучшей рукой. И даже если вы не имеете лучшей руки, то вы имеете четырнадцать аутов (3 туза, 2 шестерки и 9 пик), чтобы улучшить. Ясно, что вы имеете более **25%** ценность банка, и поэтому нужно делать бет для увеличения банка (принимающий коллы всех противников). Вторая, ваш бет может заставить кого-то из противников с немного лучшей рукой, чем у вас, сделать пас. А именно, кто-то с карманными семерками, девятками, десятками, испугавшись, что у вас валет, сделает пас. Когда это будет происходить, то ваша прибыль будет огромна. Жаль, что это не будет получаться часто.

⁹⁹ Если бы у вас вместо **A♠6♠** были бы **A♠J♣**, то вы бы делали колл вместо рейза. Так как игрок, сделавший бет, часто блефует, а игрок, входящий после вас в торговлю, никогда не будет делать пас с хорошей рукой, то вы заработаете больше денег, впуская в банк оверколл. Кроме того, если у оверколлера то же окажется валет, то он будет делать рейз, давая возможность вам сделать ререйз.

интуитивно: со слабыми руками делают колл, с сильными рейз. Предложенная нами стратегия, часто влечет за собой противоположные и обратно интуитивные ходы. С сильными руками вы чаще должны делать колл, предоставляя возможность игрокам после вас войти в торговлю оверколлом. С пограничными руками вы иногда должны делать рейз, пытаясь заставить игроков после вас сделать пас с руками, которые сильнее вашей. Когда на ривере к вам подойдет очередь хода, помните, что ваш выбор (колл или рейз) влияет на действия игроков, которые будут принимать решение о вхождении в торговлю, после вас. Плохой рейз с сильной рукой может стоить вам нескольких оверколлов. Плохой колл со слабой рукой может стоить вам банка. Никогда не забывайте об игроках, которые после вас могут войти в торговлю.

Послесловие к разделу «Игра на ривере»

В каждой книге о холдеме должно быть детальное обсуждение игры на ривере. Потому что ошибки на ривере, которые время от времени стоят вам банка, могут превратить вас из немного выигрывающего игрока в существенно проигрывающего. И наоборот, способность забрать банк из под носа у игрока с лучшей рукой, может сделать вас игроком, зарабатывающим намного больше минимальной заработной платы.

Относительно много новых игроков, которые пытаются играть хорошо, узнают, что лучшие игроки, кажется, играют тайтово. Поэтому, они стремятся сделать пас, когда предполагают, что их обыгрывают. Но стратегия, соответствующая этой слабой тайтовой модели, некорректная, а иногда и очень дорогостоящая.

Играя в покер, в частности в холдеме, всегда важно знать размер банка. У вас нет необходимости знать размер банка до пенни. Но вы должны уметь отличать большой банк от среднего и маленького.

В играх на низких лимитах, где противники будут играть очень много рук, и заходить с ними достаточно далеко, банк зачастую будет большим. Это означает, что руки, которые выигрывают в небольшом проценте случаев, бывают достаточно хороши, чтобы делать в них прибыльные инвестиции на ривере. Кроме того, некоторые сомнительные рейзы тоже могут быть правильными.

Скажем по-другому, если вы находитесь с рукой, в которой не уверены, на ранних кругах торговли, то лучше сделайте пас (потому что банк еще маленький). Но на ривере, где достаточно часто результат вас устраивать не будет, но ваша рука будет иметь определенную ценность, вы должны отвечать.

Часть пятая

Разные темы

Разные темы

Предисловие

Этот раздел освещает несколько различных тем. В то время как разделы, прочитанные вами ранее, раскрывают главным образом основные стратегические идеи, а темы, которые мы затрагиваем в этой части, несколько более специфичны, но вы найдете много ценного для себя.

Розыгрыш оверкарт

Многие игроки жалуются, что они понятия не имеют, как разыгрывать оверкарты. Они делают рейз на префлопе, флоп им не заходит, и они чувствуют себя неуверенно. Но розыгрыш оверкарт, фактически не очень сильно отличается от розыгрыша любой другой слабой прикупной руки.

Как и любая другая слабая прикупная рука, оверкарты очень сильно изменяют свою ценность. Первым шагом к правильной игре является оценка их силы.

Оценка оверкарт

Сравните эти четыре руки:

1. **K♥Q♥** на флопе **T♥9♠4♣**
2. **A♠K♦** на флопе **T♠5♠2♣**
3. **Q♦J♦** на флопе **7♥7♠6♣**
4. **K♠Q♠** на флопе **9♣8♣7♣**

Ясно, что рука в примере **№1** является самой сильной. В дополнении к оверкартам у вас есть дырявый натсовый стрит и обратно прикупной флеш. Используя приближения из раздела «Подсчет аутов» мы дадим по **1.5** аута каждой оверкарте, **4** аута дырявому стриту, и **1.5** аута обратно прикупному флешу. Всего, приблизительно **8.5** аутов (столько же, как и при хорошем двухстороннем стрите).

В примере **№2** у вас две сильные оверкарты, обратно прикупной натсовый флеш, и привлекательно выглядящий нескоординированный стол. Вы можете дать этой руке приблизительно **4.5** аута (**1.5** аута каждой оверкарте, и **1.5** аута обратно прикупному флешу).

Рука в примере **№3** очень слаба. У вас на руках только две оверкарты, но спаренный флоп¹⁰⁰, содержит угрозу стрита. Если у кого-то семерка, то ваша прикупная рука мертва. Кроме того, даже если вы прикупите себе пару на терне, то вы остаетесь беззащитным перед тузами и королями, которые могут прийти на ривере. ваши оверкарты сейчас не стоят даже **1.5** аута. Вы можете оценить их (очень великодушно) в **1.25** аута каждую. Всего получается приблизительно **2.5** аута для всей руки.

Рука в примере **№4** фактически ничего не стоит. У вас нет даже обратно прикупной руки, в то время как на столе есть три карты для флеша и три связанных карты для стрита.

Ваша прикупная рука, скорее всего, сейчас уже мертвая, но даже если вы в дальнейшем прикупите короля или даму, то вы все равно

¹⁰⁰ Это было бы хорошо, если бы вы имели **AK**, а не **QJ**. Спаренный стол оставляет только пять карт для рук других игроков. Таким образом, **AK** может быть лучшей рукой. Больше об этом мы расскажем позже.

будете проигрывать очень часто.

В дополнение к процедуре, которую мы только что использовали, применяйте следующие правила для оценки своих оверкарт:

1. Оверкарты предпочитают нескоординированный стол.
2. Обратный прикуп усиливает оверкарты.
3. Оверкарты предпочитают мало противников.

Оверкарты предпочитают нескоординированный стол

Нескоординированный стол помогает оверкартам двумя способами:

1. Старшая пара, скорее всего, победит, если не будут доступны прикупной флеш или стрит. С оверкартами у вас есть шансы **6.5–к–1**, что на следующей карте вы соберете единственную пару. Одна пара это вторая снизу по старшинству рука, которая опережает только неприятзательную руку со старшей картой. Прикуп к одной паре очень отличается от прикупа к стриту или флешу. Вы будете часто собирать такую пару, но так же часто вы будете с этой собранной парой и проигрывать. Таким образом, такой флоп



намного лучше, чем этот



если у вас прикупная рука к старшей паре.

2. Нескоординированные карты на столе, скорее всего не помогут вашим противникам собрать нужную комбинацию. Гораздо вероятней вы заберете банк, после бета на флопе или терне, с нескоординированными картами на столе, чем со скоординированными картами на столе. Если на флоп придут **J♥T♥8♥**, то несколько ваших противников смогут найти несколько продолжений для своей игры: червовый флеш; стрит; пара, собранная на флопе; оверкарта. А вот нескоординированные карты на столе (особенно спаренный) дают противникам гораздо меньше возможностей собрать стрит или флеш. Когда на флоп приходит **J♦4♠4♥**, то ваши **A♦K♦** вероятно будут самой сильной рукой даже против нескольких игроков. Если у кого-то окажется четверка, то вы в беде, потому что у вас остается только обратно прикупной флеш (ну разве что на терне и ривере придет два короля или туза). Если четверки ни у кого нет, то у вас хорошие перспективы.

Обратный прикуп усиливает оверкарты

Обратно прикупной флеш или стрит могут превратить ваши оверкарты из нерентабельных в прибыльные. Очевидно, что они добавляют ауты к вашим прикупным рукам. Но наличие обратно прикупного флеша может помочь вам более тонким способом. Сравните следующие две руки:

1. **A♠K♦** на флопе **J♥6♥2♣**
2. **A♠K♦** на флопе **J♠6♠2♣**

В первой руке, на столе две карты одной масти, которые являются для вас явным осложнением, двое из ваших аутов к старшей паре (**A♥** и **K♥**) дают третью карту одинаковой масти на стол. Даже если это не поможет собрать кому-то из ваших противников флеш, то даст возможность ждать появления четвертой червы противнику, у которого есть на руках одна карта червовой масти.

Во второй руке на флопе две карты одной масти для вас лучше, чем, если бы флоп состоял из трех карт разных мастей. Теперь только один из ваших аутов (**K♠**) дает на стол третью одномастную карту, но в этом случае вы становитесь единственным обладателем прикупного натсового флеша. Таким образом, все шесть тузов и королей, становятся для вас хорошими картами, в то время как в первой руке только четыре карты для вас оставались хорошими.

Если у вас две разномастные оверкарты, то вам конечно лучше, чтобы на флопе пришли две карты одной масти с одной из ваших оверкарт, чем три разномастные карты. Сильнее всего этот эффект действует, когда одномастные карты совпадают с мастью вашего туза, но совпадение с королем или дамой тоже дает положительный результат.

Оверкарты предпочитают мало противников

Как было упомянуто ранее, оверкарты образуют прикупную руку к старшей паре, которая является рукой средней силы. В отличие от прикупных рук к большим рукам, таким как стрит или флеш, руки с оверкартами быстро теряют свою ценность при увеличении числа противников в банке. Против одного или двух противников ваши неулучшенные оверкарты могут быть даже лучшей рукой, особенно, если они включают туза. Против трех противников вы часто будете тянуть прикупную руку, и старшая пара, вероятно, победит, если карты на столе будут не очень скоординированы. Против четырех и более противников вы чаще всего не будете иметь лучшей руки, и даже если соберете свою прикупную руку, то, скорее всего, проиграете. С многочисленными противниками есть две проблемы:

1. Повышается шанс на то, что вы окажетесь в ситуации «обратного доминирования». Обратное доминирование означает, что один из ваших противников собрал на флопе пару и его кикер

соответствует одной из ваших оверкарт.¹⁰¹

У вас на руках



на флоп приходит



и на руках у одного из ваших противников



Вы в опасности. Вы проиграете, даже если на стол придет туз. Обратное доминирование является очень коварным, когда одной из ваших оверкарт является туз. Дело в том, что многие люди играют руки туз-пустышка.

2. Повышается шанс, что кто-то из противников соберет большую руку. Даже на рваном флопе, старшая пара реже является лучшей рукой при семи противниках, нежели при трех. Ваши улучшенные шансы на банк не компенсируются рухнувшими шансами на победу. Руки с оверкартами и обратным прикупом сохраняют большую ценность в противостоянии с многочисленными противниками. Маленький шанс собрать большую руку в такой ситуации, очень ценен.¹⁰² Исключением являются ваши слабые обратно прикупные руки (к примеру, у вас **A♥Q♠** на флоп приходит **T♠8♠4♣**). Ваш одно карточный прикупной флеш с дамой пик, дающий вам третий по силе натс, будет сильнее против немногочисленных противников. Но одинокий туз одной масти с двумя картами флопа или однамастная рука с одной картой одинаковой масти на столе, существенно добавляет ценность руке.

Делаем на флопе бет

К сожалению, нельзя свести к простой формуле выбор решения, что делать на флопе с оверкартами: бет или чек. Некоторые игроки используют простые правила, например, «бет против двух игроков и чек против трех». Но такие правила настолько упрощены, что являются

¹⁰¹ Термин «обратное» доминирование произошел из-за того, что перед флопом вы доминировали над противником.

¹⁰² Пяти процентный шанс собрать флеш может улучшить ваш, скажем десяти процентный шанс на победу до **15%**. Увеличение с **10%** до **15%** является пятидесяти процентным увеличением.

совершенно бесполезными. Количество игрока затрагивает силу оверкарт, но есть несколько других, равных по важности факторов. Наш подход состоит в следующем. Сначала мы перечислим, на что необходимо обратить внимание при рассмотрении. Затем, приведем несколько примеров. Напомним, что как только вы поймете, как оценивать оверкарты, вы сможете идентифицировать слабые прикупные руки и играть соответствующим образом.

Перед тем как решить, что делать с вашими оверкартами, бет или чек, задайте себе следующие вопросы:

1. Насколько большой банк?
2. Какова вероятность того, что мои оверкарты все еще лучшие? Насколько велика вероятность того, что всем моим противникам на флопе не пришли нужные карты?
3. Насколько сильна моя рука? (Для оценки используйте правила для ранних кругов торговли).
4. Насколько вероятно то, что, сделав бет, я выиграю этот банк немедленно?
5. Значительно ли улучшит бет мои шансы на победу, если я не выиграю этот банк немедленно?
6. Смогу ли я, сделав бет, получить в дальнейшем бесплатную карту, если этого захочу?

Предположим, вы на баттоне с



Два игрока вошли лимпом, и вы сделали рейз. Оба блайнда и лимперы колл (**10 MC**). На флоп пришли



Все до вас сделали чек. Вы должны делать бет. Банк большой, поэтому вы должны играть агрессивно, это поможет улучшить ваши шансы на победу. Даже при четырех противниках, ваша рука может быть сейчас лучшей, на таком рваном флопе. Когда флоп спаренный, только пять карт (две девятки и три четверки) могут образовать лучшую комбинацию, вместо девяти карт при не спаренном флопе. Это уменьшает шансы на то, что кто-то из противников собрал руку.

До тех пор, пока у противников нет девятки, ваши оверкарты сильны. Даже если кто-то имеет пару (или четверку, или карманную пару), то все ваши шесть аутов и обратно прикупной флеш, будут часто выигрывать. Вам нет смысла бояться обратного доминирования, так как вы будете уверенно выигрывать у противника с **A4**, даже если на столе

появится туз.¹⁰³

При четырех противниках, бет не часто будет давать мгновенную победу. Многие игроки на низких лимитах будут делать колл с оверкартами типа **QT**. Некоторые будут делать колл с любыми двумя картами в надежде, что создание любой пары принесет им победу. *Однако бет значительно улучшит ваши шансы на победу. Если у вас лучшая рука, то большинство ваших противников имеет только шесть аутов.* Даже **32** может собрать пару и обыграть вас. Маловероятно, что все сделают пас, но один или два противника могут выбросить карты. Эти пасы улучшат ваши шансы на победу даже неулучшенной рукой, а еще лучше будет, если вы прикупите туза или короля.

При большом банке, бет значительно увеличивает ваши шансы на победу, даже если вы позади (кроме ситуации, когда у кого-то из противников есть девятка), ваш оверкарточный прикуп относительно сильный. Несмотря на наличие четырех противников, ясно, что вы должны делать бет.

Следующий пример. Вы на большом блайнде с **K♦J♦**. Четыре игрока вошли лимпом, малый блайнд сделал колл, и вы делаете рейз. Все делают колл (**12 MC**). На флоп приходят **T♠7♠6♥**. Малый блайнд чек. Вы должны делать чек.

Банк большой, но нет никаких шансов на то, что ваша рука лучшая. Против пяти противников старший король наверняка бесполезен. Кроме того, ваши пограничные оверкарты без обратно прикупного флеша, являются очень слабыми на таком скоординированном столе. Вероятно, что несколько игроков имеют или прикупной стрит, или прикупной флеш, поэтому, даже если вы и соберете старшую пару, то она будет очень уязвима.

Сделав ставку, вы не выиграете немедленно. Так как на столе создается много прикупных комбинаций, то кто-то из игроков может иметь один из них и будет делать колл. Если вы сделаете бет, то вас будут коллировать три, а может и больше игроков. Бет может улучшить ваши шансы на победу, но не значительно.

Без позиции вы не сможете попытаться взять бесплатную карту. Вы имеете слабую руку против многочисленных противников и со столом, заполненным обратно прикупными руками. Бет не имеет почти никаких шансов выиграть банк немедленно или улучшить ваше положение. Несмотря на большой банк, вы должны делать чек.

И последний пример. Вы на баттоне с



Два игрока вошли лимпом, и вы сделали рейз. Оба блайнда пас,

¹⁰³ Смотрите раздел «Скрытые ауты», если вы нуждаетесь в объяснении.

липеры колл (**7.5 МС**). Смотрим флоп



Оба лимпера чек. Этот пример не настолько ясен, как два первых, но Вы, скорее всего, должны сделать бет.

В банке снова был рейз на префлопе, но его размер меньше, так как у вас всего два противника. Возможно, вы имеете лучшую руку, но если бы у вас был туз, то такая вероятность была бы выше. Ваши оверкарты имеют среднюю силу. У вас есть обратно прикупной стрит и флеш. Но стол в некоторой степени скоординирован, возможны стрит и прикупной флеш у ваших противников.

В отличие от первых двух примеров, здесь иногда ваш бет поможет выигрывать банк немедленно. Если обоим вашим противникам на флопе ничего не пришло (это будет происходить не часто), то они оба могут сделать пас. Вы также останетесь в хорошем положении, если один из них сделает пас, а второй колл. Он может коллировать со слабой прикупной рукой, и сделает пас на терне, если не достроится.

Иногда оба противника будут отвечать коллом. Если такое будет случаться, то независимо оттого, что придет на терне, они будут делать чек. Если вы не улучшитесь, то они вам оставляют возможность получить бесплатную карту. Таким образом, даже тогда, когда оба противника делают колл, бет помогает вам получить на четвертой улице бесплатную карту.

Итак, бет помогает вам, если никто не делает колл (вы немедленно выигрываете банк), если колл делает один противник (ваши шансы на победу улучшаются), если делают колл оба противника (вы можете получить бесплатную карту). Даже притом, что флоп на вас не пришли нужные карты, вы не должны отказываться от возможности сделать бет в такой раздаче, как эта.

Делаем на флопе колл или рейз

Когда кто-то из игроков делает бет, а у вас оверкарты, то вы должны играть их как любую другую слабую прикупную руку. Если банк маленький, то основной тенденцией будет пас. Когда банк большой, то основной тенденцией будет колл или рейз. Делайте рейз, если есть возможность прикупить аути или получить бесплатную карту, в противном случае делаете колл.

Если у вас оверкарты, а не любое другая слабая прикупная рука, то большую важность приобретает то, что могут иметь ваши противники. Если у вас дырявый натсовый стрит, то вас не очень заботит, что у ваших противников на руках. Если вы соберете свою комбинацию, то вы выиграете. С оверкартами дела обстоят не так. Вы тянете почти мертвые прикупные руки, если у противников есть две пары или сет. Ваши прикупные руки могут быть ослаблены обратным доминированием.

Таким образом, вам лучше продолжить игру, если противник имеет слабую или прикупную руку, чем когда он имеет сильную руку.

Например, вы на большом блайнде с



Два игрока вошли лимпом, малый блайнд делает колл, и вы делаете рейз. Все делают колл (**8 MC**). На флоп приходят



Малый блайнд (агрессивный и думающий игрок) делает бет. Вы должны делать рейз.

Так как вы сделали рейз на префлопе, то малый блайнд предполагает, что у вас большие карты или пара, и делает бет, основываясь на том, что вам на флопе не пришли нужные карты.¹⁰⁴ Будучи агрессивным, он может делать бет на многих руках, включая прикупной флеш, мелкие пары и даже прикупной стрит (колесо, если у него **A5**). Его бет вряд ли покажет, что его рука сильна. С сильной рукой, ожидая, что вы как префлоп рейзер будете делать бет, он будет делать чек-рейз. Таким образом, скорее всего у него прикупная рука.

Большой банк и ваши карты относительно сильны. Флоп довольно нескоординированный и у вас обратно прикупной флеш, поэтому вы должны продолжать играть.

Рейз лучше, чем колл, потому что он улучшает ваши шансы на победу. Если ваша рука лучшая, то у каждого игрока за вами имеется приблизительно шесть аутов (любая пара выигрывает у Вас). Рейз может испугать противников с тройкой или четверкой, и они могут сделать пас.

Теперь представьте, что вы опять на большом блайнде, и у вас **A♥Q♥** на руках. Снова два игрока входят лимпом, малый блайнд делает колл, и вы делаете рейз. Все делают колл (**8 MC**). Но только на флоп теперь приходят другие карты



Малый блайнд (лузовый, но робкий игрок) делает бет. Вы должны сделать пас.

На первый взгляд, ваша рука выглядит достаточно прочно. В конце

¹⁰⁴ Смотри страницы 118–126 в книге Дэвида Склански «Покер, игры и жизнь» (*Poker, Gaming, & Life*) для более подробной информации.

концов, флоп довольно нескоординированный, нет угрозы прикупного флеша, есть маловероятная угроза дырявого стрита. Но на этот раз игрок, сделавший бет, вероятно, имеет более сильную руку (возможно, вы уже полностью обратно доминированные). Если агрессивный игрок, делающий бет на немного скоординированном флопе, может играть на широком диапазоне слабых рук, то робкий игрок, делающий бет на не скоординированном флопе, не может. У него как минимум старшая пара с кикером тузом или дамой, а может быть даже две пары или сет. В этой ситуации вы будете тянуть мертвую прикупную руку гораздо чаще, чем в примере с агрессивным игроком.

Оверкарты стоит играть чаще, но против рук монстров они не представляют никакой ценности. Прежде, чем вы сделаете ход, рассмотрите возможный диапазон рук игрока, сделавшего бет. Чем шире диапазон, тем больше должно быть ваше желание продолжить игру.

Игра на терне

Если вы на флопе с оверкартами делаете бет и получаете колл, а карта терна не помогла вам, то вы должны решить, делать ли вам бет снова. Вы должны делать бет, если есть существенный шанс (соразмерный с размером банка: чем больше банк, тем меньше требования к процентам шанса), что вы выиграете банк немедленно. В противном случае вы обычно должны будете сделать чек. На флопе вы должны иногда делать бет, даже если вы думаете, что у вас есть маленький шанс на мгновенную победу. Вы ищете несколько человек, которые могут сделать пас, тем самым, улучшив ваши шансы на победу. На терне эта идея менее полезна, так как ставка уже увеличена вдвое, и вы ждете прихода только одной карты.

Вероятность того, что все ваши противники сделают пас, зависит оттого, какой диапазон рук они могут иметь. Чем меньше и слабее диапазон их возможных рук, тем больше вероятность того, что вы должны делать бет.

Например, вы на баттоне и у Вас



Три игрока вошли лимпом, вы сделали рейз. Оба блайнда пас, а все лимперы колл (**9.5 MC**). На флоп пришло



Все ваши противники сделали чек, и вы сделали бет. Если все три лимпера сделают колл, а вы не улучшитесь на терне, то на терне вам лучше сделать чек. Если ответит коллом только один из троих, то вы должны делать бет. Намного вероятней, что мгновенную победу вы

можете одержать над одним противником.

Фактически, если вы получили только один колл, то ваша рука возможно лучшая. Противник может иметь оверкарты или дырявый стрит, типа **J9**. Если колл сделают все три противника, то вряд ли в такой ситуации ваша рука является лучшей. И почти никогда вы не сможете мгновенно выиграть банк, рассчитывая на то, что все ваши противники сделают пас. Вам остается только взять бесплатную карту.

Но если на флоп придут



вместо **T♣7♦6♠**, то вы на терне можете сделать только чек, даже если коллировать будет только один противник. На флопе старшая дама, и никакие прикупные руки недоступны. Он не мог сделать колл с прикупным флешем или стритом, и единственная рука с двумя оверкартами это **AK**. Таким образом, если он коллировал, то он имеет, по крайней мере, пару, в отличие от флопа, где десятка была старшей картой. (Помните, он возможно коллировал на флопе с дырявым стритом или оверкартами?). Очень важно сделать чек на терне, если ваш противник всегда играет до вскрытия, собрав на флопе пару. Скорее всего, он имеет пару, и делать пас он не собирается, поэтому чек.¹⁰⁵

Поэтому, лучшим моментом для бета на терне, является умеренно скоординированный флоп. Если флоп очень рванный, то любые возможные колеры, наиболее вероятно имеют как минимум пару. Если флоп очень скоординирован, то есть вероятность, что коллеры применяют замедленную игру с большой рукой или имеют сильную прикупную руку. Но когда флоп дает возможность собрать дырявые стриты или играть руки с оверкартами, и не улучшает большой диапазон рук, то тогда ваш бет может мгновенно забрать банк.¹⁰⁶

Заключение

Правильная игра с оверкартами, является хитрой игрой. Многие игроки, которые учились и играли серьезно в течение многих лет, не всегда чувствуют себя уверенно с ними. Они считают их особенно расстраивающими. Мало того, что ситуации с оверкартами к флопу случаются часто, так чаще всего они происходят с лучшими руками префлопа. К пику эмоционального расстройства оттого, что на флоп

¹⁰⁵ Существует небольшое количество чрезвычайно лузовых игроков, которые почти всегда делают колл на флопе независимо от того, что у них на руках. Если ваш противник из этой категории, то снова делайте бет. Вы чаще будете иметь лучшую руку с **AK**, поэтому не давайте таким противникам бесплатных карт.

¹⁰⁶ Может быть исключение, если на флоп приходит что-то типа **T♣7♦5♠**, а затем на терне **9♣**. Любой противник, у которого на флопе образовался дырявый стрит с десяткой или семеркой, скорее всего теперь собрал пару. В этом случае вы должны делать чек, так как это один из примеров того, как могут улучшиться многие игроки из тех, что делали колл.

не пришли нужные карты, теперь добавляется еще и необходимость провести сложные расчеты в трудной ситуации.

Попытки простого подхода к решению задач с оверкартами, приведут вас к совершению многочисленных ошибок. Выбирая между чеком и пасом, вы теряете слишком много выгодных возможностей и становитесь легко предсказуемым для наблюдательных противников. Если вы всегда играете агрессивно, то прочесть вас будет сложнее, но вы потеряете слишком много ставок в безнадежных ситуациях.

Задайте себе на флопе вопросы, которые мы перечислили ранее:

1. Насколько большой банк?
2. Какова вероятность того, что мои оверкарты все еще лучшие? Насколько велика вероятность того, что всем моим противникам на флопе не пришли нужные карты?
3. Насколько сильна моя рука? (Для оценки используйте правила для ранних кругов торговли).
4. Насколько вероятно то, что, сделав бет, я выиграю этот банк немедленно?
5. Значительно ли улучшит бет мои шансы на победу, если я не выиграю этот банк немедленно?
6. Смогу ли я, сделав бет, получить в дальнейшем бесплатную карту, если этого захочу?

На терне, сузьте диапазон возможных рук ваших противников. Если эти оценки будут типа: «Попробую обыграть одного со слабой рукой» или «Они все равно имеют пару или сильную прикупную руку», то вы никогда не будете чувствовать себя уверенно, играя оверкарты. Но если Вы, перед тем как действовать, не забудете учесть все аспекты, то вы научитесь использовать такие ситуации максимально эффективно.

Формирование на префлопе больших банков

Скажем, вы на большом блайнде с



Пятеро лузовых игроков, включая малый блайнд, вошли лимпом. Вы должны делать рейз или чек? Многие игроки утверждают, что нужно делать чек. Их типичные рассуждения протекают следующим образом.

Мой рейз дает моим лузовым противникам шансы, для того чтобы коллировать до ривера с дырявым стритом и младшей парой. Если я держу банк маленьким, то я могу играть агрессивно. Если я соберу свою руку, то я сделаю чек, если не соберу, то сделаю пас. Если банк маленький, и я на флопе соберу старшую пару, то мои противники будут совершать большую ошибку, делая колл со своими слабыми прикупными руками, чем, делая то же самое, но, если бы я раздул огромный банк своим рейзом. Я хочу увидеть флоп как можно дешевле, а затем обыграть их после флопа.

Аргумент звучит вполне убедительно. В конце концов, большая часть прибыли в покере прибывает от ошибок ваших противников. Сохранение банка маленьким, конечно, помогает лузовым противникам делать больше ошибок после флопа. К сожалению, такая аргументация неверна и приводит к ошибочным выводам. Вы должны делать рейз.

Этот аргумент игнорирует ошибку, которую ваши противники уже сделали, входя в банк. Ваша сильная рука имеет явное преимущество ценности банка на префлопе. Вы должны ожидать выигрывать этот банк чаще, чем ваша доля в семнадцать процентов при пяти противниках. Если у вас есть преимущество ценности банка, то, по крайней мере, у одного или двух противников имеется дефицит ценности банка. Деньги не появляются из ниоткуда: если кто-то их зарабатывает, значит, есть кто-то, кто их теряет. Во-первых, есть уже несколько противников, которые сделали ошибку, входя в этот банк. Используйте эту ошибку, сделав рейз.

Так как вы имеете преимущество ценности банка, то ваш рейз теперь, имеет положительную ожидаемую прибыль. Делая чек, вы отказываетесь от дополнительной прибыли. Сохранение маленького банка помогает увеличить вашу ожидаемую прибыль после флопа за счет уменьшения ожидаемой прибыли на префлопе.

Для некоторых рук совершение такого обмена имеет смысл. Например, если бы вы имели **A♥3♥**, **K♠J♣**, или разномастного туза с валетом вместо **A♥J♥**, чек, может быть в этом случае, был бы лучше. Эти более слабые руки имеют скромное преимущество на префлопе против пяти лузовых игроков, таким образом, рейз даст некоторое

преимущество. Так как ваше преимущество является относительно маленьким, то, сделав чек, вы потеряете маленькую долю своего преимущества. Ваше улучшенная ожидаемая прибыль после флопа обычно будет давать достаточную компенсацию за эти потерянные на префлопе крохи. Но рука **A♥J♥** слишком сильна для того, чтобы пытаться так играть. Не делать рейз, чтобы вызвать ошибки может быть полезно, но только тогда, когда ожидаемая прибыль и доля банка приблизительно равны. В данном случае такого равенства не наблюдается. Не бойтесь играть, когда ваша ставка имеет большое преимущество.

Туз–король не только прикупная рука

Некоторые игроки считают, что в лузовых играх вы с **AK** на руках, должны на префлопе играть пассивно. Они утверждают, что для того чтобы победить, **AK** должен соединиться с флопом (обычно ловя туза или короля). Это делает эту руку прикупной рукой, и поэтому вы должны только коллировать с ней. В большинстве случаев флоп разочарует вас (туз или король появляются на флопе только в **32,4%** случаев), так вкладывайте минимум, пока вы не убедитесь, что на флопе действительно образовалась сильная рука.

Любой аргумент, в котором нет упоминания об ожидаемой прибыли, подвергается сомнению. Когда вы принимаете любое решение, ваша цель должна обычно заключаться в том, чтобы увеличивать вашу положительную ожидаемую прибыль. Приклеивание к руке ярлыка «прикупная рука» и затем принятие стратегических решений основанных только на этом ярлыке только затеняет важные факторы. Чтобы принять решение, должны ли вы с **AK** делать рейз, оцените ожидаемую прибыль и игнорируйте ярлыки.¹⁰⁷

Даже при большом количестве игроков **AK** имеет существенное преимущество ценности банка.¹⁰⁸ Чтобы выиграть против большого количества противников вам, вероятно, понадобится, чтобы или король или туз образовали пару с картами стола. Это условие истинно для каждой руки, кроме больших карманных пар. Но вы не единственный человек, который должен соединить свои карты с картами стола для того, чтобы выиграть. Это должен сделать каждый. Различие между **AK** в вашей руке и руками других игроков заключается в том, что **AK** нужна одна пара для получения сильного шанса на победу. Ваш противник с **5♣2♦** не имеет такой роскоши. Ему понадобится больше удачи. В большинстве случаев ему понадобится, как минимум дважды соединить свои карты с картами стола, чтобы победить.

¹⁰⁷ Фактически маркировка **AK** «прикупной рукой» не очень точна. Если ваш рейз ограничит количество игроков в банке (такое случается иногда даже в лузовых играх), то вы часто будете побеждать даже без улучшения.

¹⁰⁸ Единственное возможное исключение происходит в очень тайтовой игре, где произошла редкая раздача, в которой участвует много активных игроков. Если несколько тайтовых игроков вошли в банк, то это может означать, что ваши ауты на тузов и королей сократились, так как эти карты, скорее всего, находятся в руках этих тайтовых игроков. Но в играх на низких лимитах об этом не стоит беспокоиться. Мы упоминаем это только в целях полноты предоставления информации.

Точно также как с **A♥J♥** в предыдущем примере, в лузовых играх разномастные **АК** имеют преимущество на префлопе. Преимущество после флопа вы можете получить, делая лимп (за счет потери доли на префлопе, если вы отказались от рейза).

Размышления о руках на префлопе в терминах «прикупная рука» и «собранная рука» не очень полезны. Вместо этого, особенно в многочисленных раздачах, думайте о ценности банка и об общей ожидаемой прибыли. Сможете вы выиграть значительно больше, чем ваша доля в банке? Если да, то вы должны делать рейз.

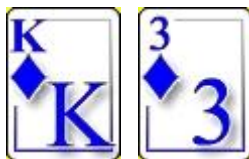
Заключение

Многие игроки изобретают логические системы пассивной игры с сильными руками, в то время как истинной их мотивацией является желание избежать проигрышей (бед битов). Они сторонятся рейзов с классными руками, потому что они боятся эмоциональной боли при проигрыше большого банка. «Выиграть маленький банк лучше, чем потерять большой». Очевидно, такое утверждение верно, но также верно и другое утверждение: выигрыш большого банка лучше, чем выигрыш маленького банка. А что еще более важно, так это то, что ни одна из этих банальностей не оценивает ожидаемую прибыль рейза по сравнению с коллом. Не позволяйте вашим эмоциям принимать плохие решения в покере. В лузовых играх все ваши сильные руки имеют большое преимущество. Вы не сможете возместить потерянную положительную ожидаемую прибыль префлопа простым сдерживанием размера банка.

Если вашей целью является получение максимума, то вы должны строить большие банки с вашими лучшими руками. Не говорите: «У меня нет позиции»; «Эх! Если бы мои **АК** были одномастными», «Мои большие пары никогда не выигрывают». Если вы получили преимущество, используйте его. Покер это азартная игра, робкая игра здесь не вознаграждается. Когда вы получаете большую ожидаемую прибыль, не жалеете ставить деньги в банк.

Делаем на флопе «лузовый» колл

Вы на большом блайнде и у вас на руках



Три пассивных игрока вошли лимпом, и малый блайнд сделал колл. Вы сделали чек (**5 MC**). Флоп



дал вам старшую пару без кикера и обратно прикупной флеш. Малый блайнд сделал чек, вы сделали бет. Два первых лимпера сделали пас, но третий сделал рейз. Малый блайнд сделал пас (**8 MC**).

Так как ваш противник пассивный игрок, то можно предположить, что рейз он мог делать с рукой не слабее короля с очень хорошим кикером. Тем не менее, даже пассивные игроки преподносят иногда сюрпризы, поэтому расширим диапазон его возможных рук, с которыми он играет, до прикупного флеша и двухстороннего стрита. Вы, вероятно, соберете лучшую руку, если на терне придет тройка или бубна (даст вам сильный прикуп). Несмотря на то, что две пары (короли и тройки) сильная рука, вы можете собрать их и, тем не менее, проиграть. Поэтому, дадим оставшимся тройкам не три аута, а **2.5**. Считаем обратно прикупной флеш за **1.5** аута. Округляем и получаем, что ваша рука имеет приблизительно **4** аута. Имея отношение ставки к банку **8-к-1**, вы должны были бы принять решение о пасе.

Пас разумное решение, но мы бы предложили сделать вам колл по следующим причинам:

1. Так как ваш противник пассивный игрок, то на терне он может сделать чек, несмотря на то, что имеет короля. Пассивные игроки имеют тенденцию давать слишком много бесплатных карт. Вы можете использовать эту ошибку, делая некоторые лузовые коллы на флопе. Лузовый колл это ошибочный колл, сделав который вы можете посмотреть одну карту, и правильный, когда за ту же цену вы можете посмотреть две карты.
2. У вашего противника может быть прикупная рука. Если это так, то если он не прикупит нужную карту, то на терне он сделает стандартный чек (это же пассивный игрок). Вряд ли он будет пробовать блефовать. Если ваш противник делает бет, то он думает, что держит лучшую руку. Если он сделает этот бет, значит, он не блефует, поэтому расслабьтесь, на флопе вы потеряли не много.

3. Иногда бывают ситуации, когда вы делаете бет и, нарвавшись на рейз в этом же раунде торговли, делаете пас. Делая это слишком часто, вы можете стимулировать наблюдательных игроков к тому, чтобы сделать против вас рейз с прикупными руками или собранной слабой рукой. Вы бы предпочли, чтобы они играли в прямолинейной манере.¹⁰⁹

Итак, вы отвечаете коллом на рейз. На терн приходит J♠ и на столе K♣8♦6♣J♠. Вы делаете чек, и ваш противник делает бет (5.5 БС). Сейчас вы должны сделать пас. Вы наверняка уже проиграли. Вам надо заплатить две больших ставки, чтобы сделать колл на терне и ривере, а банк содержит теперь только 5.5 больших ставки. Объединенный шанс, что вы сейчас проигрываете, и что противник перетянет вас, если вы все-таки сейчас впереди, очень большой. Вы не будете побеждать в такой ситуации слишком часто, поэтому ваш колл сейчас, в таком маленьком банке, не будет прибыльным.

Но только потому, что вы не планируете делать коллы до вскрытия, не означает, что вы обязательно должны выбрасывать свою руку на флопе. Не бойтесь иногда в правильных ситуациях на флопе делать лузовый колл.

¹⁰⁹ *Делайте колл, когда вы подозреваете, что это так. Если же вы обоснованно считаете, что должны сделать пас, пасуйте.*

Интерпретация телодвижений

Телодвижение это определенное поведение, особенность или аспект поведения противника, которое передает информацию о природе его карт на руках. Вы могли замечать, как всегда буйствующий игрок вдруг затихал, когда на флопе к нему приходил монстр, или как выпрямляется обычно сутулящийся противник, когда ловит на терне нужную ему карту, или как те два игрока слева от вас держат свои карты, готовясь сделать пас. Игры на низких лимитах обычно изобилуют телодвижениями.

Мы не собираемся учить вас тому, что искать и как это интерпретировать. Большое количество материала по этой теме уже доступно в других книгах. Мы дадим вам две подсказки по использованию полученной вами информации.

1. Слабая атака.
2. Осторожная интерпретация телодвижений при больших банках.

Слабая атака

Многие из ваших противников часто выдают слабость своих рук через телодвижения. Они могут агонизировать несколько секунд, перед тем как сделать колл на флопе или проявлять искреннее разочарование от карты ривера. Атакуйте эти слабые руки дополнительными ставками и рейзами.

Вы должны блефовать чаще, когда противник демонстрирует слабость своей руки. Например, вы в поздней позиции и у вас на руках



Все до вас сделали пас, и вы рейз. Только большой блайнд сделал колл (**4.5 MC**). Флоп



вам абсолютно не подходит. Ваш противник чек и вы бет. Ваш противник колеблется несколько секунд, делает колл и бросает свои фишки в манере, которая говорит «Какого черта». Если ваш противник опять сделает чек, то на терне надо делать бет вне зависимости оттого, какая карта придет.

Без замеченной демонстрации слабости, будучи дважды колированным, вы на четвертой улице должны были бы уже прекратить свой блеф. Но когда ваш противник показывает слабость, то вы должны нападать на него.

Когда кто-то делает «агонизирующий» колл флопа, то тем самым

он обычно выдает свою слабую прикупную руку. Например, в нашем примере противник может иметь на руках **Q♦6♦**, слабые карты, обратно прикупной флеш и стрит. Он знает, что его рука очень слаба, но он делает коллы, чтобы, так или иначе увидеть, собрал ли он пару или прикупную руку. Он планирует сделать пас на терне, если не улучшится. Так как улучшение таким рукам на терне происходит очень редко, то всегда на терне делайте бет, независимо оттого, что у вас на руках.

Вы должны также делать более агрессивно бет на ривере, если ваш противник слаб. Например, предположим, что вы на баттоне и у вас



Один игрок вошел лимпом, и вы сделали рейз. Большой блайнд и лимпер сделали колл (**6.5 MC**). Флоп



дал вам младшую пару. Они сделали чек, и вы сделали бет. Большой блайнд делает пас, лимпер агонизирует и делает колл (**4 БС**). Вы подозреваете, что он имеет очень слабую руку. На терн приходит **4♥**. Он делает чек, вы делаете бет, и тут он преподносит вам сюрприз, делая быстро колл.

Скорость его колла показывает вам, что на терне ему пришла нужная карта. Он, вероятно, имеет или четверку или прикупной стрит колесо с возможными руками **A3** или **A2**. (Вы так хорошо сужаете диапазон его рук, с которыми он играет, потому, что **4♥** дает четвертую масть на стол, а это значит, что прикупной флеш он не соберет. Если бы на терн пришла **4♣**, то вы бы не знали достоинство его карт так определенно, потому что у него на руках могли бы быть любые карты для прикупного трефового флеша).

На ривере приходит **K♦**. Ваш противник сделал чек, немного разочарованно. Вы должны делать бет для увеличения банка. В обычной ситуации вы должны были на таком ривере делать чек, но телодвижения вашего противника позволили вам существенно сузить диапазон его возможных слабых рук. Теперь вы больше уверены, что у него именно четверка. Поэтому вы должны делать бет, надеясь на то, что вы точно вычислили его карты, и что он сделает колл.

Осторожная интерпретация телодвижений при больших банках

Если вы обнаруживаете телодвижение, которое показывает вам, что противник имеет более сильную руку, чем обычно, то вы можете использовать это, но только при маленьких банках. Например, у вас

пограничная рука, и вы не уверены в своем пасе. В этот момент вы замечаете телодвижение противника, которое указывает на то, что он имеет сильную руку. В этом случае вы спокойно делаете пас.

Но когда банк большой, будьте осторожны, заметив телодвижение. Рассматривая пас при большом банке, вы должны быть точно уверены в том, что обозначает это телодвижение. Большинство телодвижений, по их природе не точны. Если рука вашего противника вздрогнула первый раз за всю сессию (иногда признак того, что противник держит сильную руку), то это может быть простая реакция на медикаменты. Чтобы сделать пас в большом банке, вы должны быть уверены более чем на **90%**, что вас обыгрывают. Несколько лишних телодвижений могут уточнить это предположение.

Не становитесь пассивным в большом и многочисленном банке только потому, что вы думаете, что обнаружили нужное телодвижение. Например, вы на малом блайнде и у вас на руках



Три игрока вошли лимпом, и баттон сделал рейз. Вы делаете колл, большой блайнд колл и лимперы колл (**12 MC**). Пришел флоп



У вас старшая пара, обратно прикупной флеш и стрит. Вы делаете чек, планируя, что если баттон сделает бет, то вы ответите рейзом. Когда он помещал свои фишки в банк, вы обратили внимание, что его движения стали намного преднамеренней, чем обычно. Вы интерпретируете это, как знак, указывающий на то, что он имеет сильную руку.

Вы в любом случае должны делать рейз. Большой банк, ваша рука уязвима, и вы должны ее защитить. Если вы ошиблись в трактовке телодвижения, то, не сделав рейз, вы сделаете большую ошибку, которая может вам стоить этого большого банка. Чтение рук (а интерпретация телодвижений является одним из важных элементов этого процесса) становится менее ценным в больших и многочисленных банках. Вы часто становитесь «рабом» больших банков. Количество денег в банке, количество ваших противников и уязвимость вашей руки диктуют, какое решение принять. Простое подозрение, что ваша рука проиграла, ничего не стоит в большом банке.

Заключение

Мало того, что игроки на низких лимитах дают вам математическое преимущество, играя много слабых рук, так они еще и раскрывают свои слабые руки своими телодвижениями. Сосредоточьтесь на том, чтобы

обнаруживать эти телодвижения, и мощно атакуйте, когда вычислите противника со слабой рукой. Эти телодвижения позволяют вам забирать банки и делать ставки для увеличения банка с руками, с которыми вы бы никогда этого не смогли сделать. Эти игроки начнут задавать себе вопросы, почему они никогда не получают бесплатных карт и бесплатного вскрытия, и ваши результаты улучшатся.

Имидж

Во многих соревновательных видах человеческой деятельности, люди создают себе серьезный, сильный или запугивающий имидж, который помогает им достигать успеха. Футбольные игроки пытаются смотреть и действовать «скупой», чтобы получить психологическое преимущество над своими противниками. Бейсбольные питчеры иногда перед броском делают «замес ногами», чтобы сохранить баланс тела. Даже не в спортивных состязаниях, люди, соперничая с коллегами по работе за получение поощрений и повышений, пытаются создать себе серьезный и инициативный имидж, чтобы понравиться начальству.

Многие игроки в покер, которые с большими трудностями пытаются добиться успеха, сознательно или подсознательно демонстрируют точно такой же имидж настойчивого человека. Они бы выигрывали в играх на низких лимитах больше, если бы не демонстрировали такой образ.

Деньги, которые вы выигрываете, приходят от противников, которые делают ошибки. Игроки, которые делают больше всех ошибок, и являются самыми выгодными для вас, почти никогда не относятся к игре серьезно. Они не рассматривают покер как состязание в остроумии, или как математический и психологический тест. Они смотрят на него, как на способ приятно провести несколько часов. Они знают, что, скорее всего, проиграют, но они все равно играют, потому что это весело.

Если вы будете излучать настойчивый и запугивающий образ, то эти идеальные игроки будут реагировать одним из трех наиболее вероятных способов:

1. Они отнесутся к игре более серьезно, когда вы входите в игру. Обычно они не размышляют долго во время игры, но, играя против вас, они будут пытаться играть лучше. И действительно, плохие игроки начинают играть лучше, если они пытаются это делать.
2. Скорее всего, они начнут избегать вас. Они здесь не для того, чтобы играть в «серьезный» покер. И они не желают быть кормушкой для таких игроков, как вы (если вы в образе). Поэтому, когда вы войдете в банк, то они вместо того, чтобы делать колл с **8♣6♦**, как обычно они делают, они просто сбросят свои карты, чтобы избежать вас.
3. Они могут даже покинуть стол. Если атмосфера за столом стала более напряженной и деловой, потому что несколько игроков демонстрируют, что к покеру относятся серьезно, то слабые игроки быстро уйдут с такого стола. Они могут пойти поискать другой стол, а могут вообще решить провести время в другом месте, а не в карточной комнате.

Таким образом, ваш серьезный взгляд будет либо выгонять слабых игроков из-за стола, либо будет стимулировать их играть лучше. В

обоих вариантах вы теряете деньги.¹¹⁰ Вот несколько специфических вещей, которые делают некоторые игроки, после чего к ним начинают относиться серьезно:

1. Когда вы садитесь за стол, то у вас обычно есть выбор: внести на стол сумму равную большому блайнду и взять карты немедленно, или дождаться большого блайнда. Математически, разница в выборе очень незначительная. (Однако, людям, кажется, нравится обсуждать эту ничтожную тему). Но в психологическом отношении ваше решение в данной ситуации может быть важным. Некоторые игроки садятся и ждут почти целый раунд своего блайнда. Они сидят на своем месте, сами не играют, но наблюдают за игрой других игроков в течение пятнадцати минут. Не делайте этого. Если вы не чувствуете себя комфортно оттого, что сделаете немедленную ставку, отложите свои фишки и покиньте стол на несколько раздач. Возьмите напиток или поговорите с кем-то. Возвратитесь к столу, когда до вашего блайнда останется одна или две раздачи. Если вы просидите семь рук, не играя, то вас будут воспринимать слишком серьезно.
2. Не носите темные солнцезащитные очки, свитера с высоким воротником или другую одежду, которая может прикрывать ваше лицо. Вы же пришли играть в холдем на низких лимитах, а не обучаться мастерству секретных агентов. Вам, конечно же, не нужно одеваться так, как одеваются туристы, сорящие деньгами направо и налево, или местные игроки, или отставники за вашим столом. Они не будут заглядывать в каждую морщинку, чтобы увидеть вашу душу. Эти детали одежды скрывают то, что ваши противники все равно не ищут. Но могут создать вам запугивающий и чрезмерно целеустремленный образ.
3. Независимо оттого, насколько вы профессиональны, некоторые игроки будут иногда критиковать ваши решения (часто используя диковинную и абсурдную логику). Защитить правильность своего решения это естественное желание, но не делайте этого. Не объясняйте, почему вы были правы, с учетом потенциальных шансов, делая колл, или что вы делали правильный рейз, потому что у вас было преимущество ценности банка. Просто улыбнитесь и смените тему. У вас немного шансов на то, чтобы убедить критика в том, что вы сыграли правильно, зато технические детали обсуждения не ускользнут от внимания других противников, и они начнут чувствовать себя неуютно рядом с таким профессионалом как Вы. Покер ужасная игра для тех, кто в соперничестве хочет заработать себе уважение своих противников. Некоторые из ваших противников начнут думать, что вы играете ужасно, и ничто на свете не заставит их изменить свое мнение. И почему вы хотите, чтобы они думали о вас именно так?

¹¹⁰ На турнире такой образ будет помогать вам. Вы хотите, чтобы на турнире против вас играли более тайтово, чем против остальных. Но такой образ совершенно не нужен в играх на низких лимитах.

4. Аналогично. Никогда не критикуйте игру ваших противников. Мало того, что объект вашей критики начнет возмущаться, так еще и другие противники за столом начнут думать, что каждый из них может стать вашей следующей мишенью. Одна неудачная критическая тирада из ваших уст может разогнать всех самых выгодных игроков, и стол превратится из потрясающего в ужасный. Вам, как покерному игроку и просто приличному человеку, нет никаких оправданий за критику ваших соперников.

Когда большинство новых игроков думает об «имидже», они переживают о том, как их игру воспринимают противники. Должны ли они сыграть несколько рук с «мусором», чтобы стряхнуть с себя имидж тайтового игрока? Должны ли они сделать сумасшедший блеф и показать его как «рекламу»? Если они недавно несколько раз подряд делали рейз, должны ли они сейчас сделать колл, несмотря на то, что им сдана рука для рейза? Должны ли они себя вести соответствующим образом, чтобы казаться лузовыми и дикими?

В играх на низких лимитах есть только один ответ на все эти вопросы. **НЕТ!** В основном, ваши противники не обращают внимания на ваши игровые тенденции.¹¹¹ Даже большинство из тех, кто кое-что знает, не будут регулировать свою игру на основе наблюдений. Кто-то может сказать, «Мужик, ты за час не сыграл ни одной руки», потому что он, будучи в **UTG** с **K♣9♦** ответил коллом на ваш рейз. Не имеет значения, что думают о вас другие игроки: тайтовый вы или лузовый игрок, пассивный или агрессивный игрок. Если уж вы решили создать себе имидж, то создавайте его дружеским и непринужденным. Игра в холдем на низких лимитах это легкая компанейская игра, а не Мировая Серия Покера. Это не место для «военной картинки». Не напрягайтесь, если кто-то обыграл вас сейчас, возьмите на вооружение добрую улыбку. Если вы ведете себя так, как будто пришли сюда поиграть и повеселиться, то ваши противники будут веселиться вместе с вами, и вы заработаете больше денег.

¹¹¹ В порядке исключения, ранее уже говорилось об этом, если вы часто делаете пас перед единственным рейзом, то вас могут попытаться испугать бетом.

Послесловие к разделу «Разные темы»

Как только вы станете прекрасным игроком и начнете щелкать игры как орешки, вы обнаружите, что есть еще несколько навыков, которые могут повысить ваш заработок. Это наблюдение за телодвижениями и контроль над своим имиджем.

С другой стороны, если вы станете экспертом в области имиджа и наблюдения за телодвижениями, то это не принесет вам пользу, пока вы будете неправильно играть стартовые руки, не будете понимать стратегии игры после флопа, делать ошибки на ривере.

Если дело обстоит именно так, то попрощайтесь со своими деньгами, так как чтение телодвижений и имидж не являются основными навыками для заработка.

Играя в лимитный холдем, вы должны понять, что лучший способ игры для увеличения вашего положительного ожидания прибыли, это не всегда самый веселый способ игры. Конечно, телодвижения и имидж, забавный аспект покера, и этот аспект добавляет немного доходности. Но имейте в виду, что акцент только на этих навыках в ущерб другим (более важным) может принести некоторую прибыль, но на очень короткой дистанции. Но ведь приятней всегда больше выигрывать, чем проигрывать.

Часть шестая

Контрольные

вопросы по игре

Контрольные вопросы по игре

Предисловие

В этой части вы сможете применить знания, полученные вами в предыдущих частях книги, на практике. Работа с этими задачами разовьет ваши способности принимать правильные решения за столом. Вы столкнетесь с подобными ситуациями в реальной жизни, и благодаря нашим контрольным вопросам, вспомните наш анализ и найдете правильные решения.

Кроме того, эти контрольные вопросы можно рассматривать как тестирующую систему, которая покажет вам, насколько хорошо вы усвоили материал, изложенный нами. Мы тщательно отбирали эти примеры, и для того, чтобы проиллюстрировать определенные идеи, и для того, чтобы правильные решения были однозначными. В покере, в некоторых ситуациях, бывают два варианта решения, которые настолько близки по доходности, что даже эксперты не смогут однозначно сказать, какой вариант решения лучший. Вы не найдете таких ситуаций в наших контрольных вопросах. Мы преднамеренно избегали их. В каждом из этих вопросов, мы полагаем, есть только одно решение, которое по своей доходности явно превосходит другие. Таким образом, если вы неправильно решаете один или два примера, то это нужно воспринять, как указание, что определенный материал, усвоен вами плохо.

Контрольные вопросы

Игра на префлопе

1. Вы на баттоне с K♣J♠. Один игрок вошел лимпом, и агрессивный игрок справа от вас сделал рейз. Что вы должны сделать?

Ответ: Пас. Зачастую KJ является довольно хорошей рукой, но против игрока, сделавшего рейз, ее ожидаемая прибыль становится отрицательной. Над вами часто будут доминировать, а это ведет к банкротству любых разномастных рук. В тех случаях, когда над вами не доминируют (например, если рейзер имеет AT), KJ показывает скромную прибыль. Но когда над вами доминируют, то разномастные король с валетом принесут большой убыток. Даже против агрессивного рейзера, который будет делать рейзы со многими руками, вы не можете рисковать и делать колл. Убытки, когда над вами доминируют, превышают прибыли, когда доминируете вы. Даже то, что вы на баттоне, не делает этот колл выгодным. Ререйз мог бы быть хорошей игрой, если бы он заставил лимпера и блайнды сделать пас, но такое в играх на низких лимитах встречается очень редко. Таким образом, если вы имеете разномастную руку (кроме AK, и иногда AQ), то вы просто должны сделать пас, если кто-то перед вами сделал рейз.

2. Ваша игра лузовая и агрессивная с большим количеством игроков, которые обычно неправильно играют свои руки после флопа. Ваши противники делают рейзы и коллы на префлопе с широким диапазоном рук. Вы на баттоне с A♠7♣. Игрок с UTG сделал рейз, и четыре человека сделали холодный колл. Что вы должны сделать?

Ответ: Колл. Над вами часто будут доминировать, также как и в вопросе №1. Но угроза доминирования не является в данном случае настолько разрушительной. Ваша рука одномастна, поэтому вы не очень сильно зависите от возможности победить только со старшей парой. Кроме того, есть четыре коллера, многие, из которых, вероятно, будут иметь слабые руки. Их лузовые коллы вносят в банк потерянные деньги, и вы наверняка получите хорошую торговлю после флопа, если с флопом вам придет прикупной флеш. У вас солидная рука, позиция, и много игроков, которые теряют свои деньги после флопа. Такая рука должна показывать скромную прибыль.

3. Игрок с UTG делает рейз. Все делают пас до малого блайнда, который делает колл. Вы находитесь на большом блайнде и у вас A♦9♥ на руках. Что вы должны сделать?

Ответ: Пас. Угроза доминирования в данной ситуации настолько угрожающа, что вы не можете сделать прибыльный колл даже за одну ставку. После флопа у вас не будет позиции в течение трех кругов торговли против игрока, у которого может оказаться пара старше вашей, если вы образуете на флопе пару с девяткой. Или у противника

окажется кикер старше вашего, если на флопе вы образуете пару с тузом. Даже если ваш противник играет плохо, то вы все равно не сможете преодолеть такой подавляющий недостаток.

Существует еще одна проблема, которая должна вас отговорить от продолжения игры. Когда в банке очень мало игроков, то эффект рейка преувеличен. В играх на низких лимитах его размер может быть равен размеру малого блайнда (иногда даже больше). И берется он с каждого банка. Например, рейк в **\$4** обычное явление для игр на лимитах **\$4–\$8**. Когда игра лузовая, и в банке шесть игроков, которые смотрят флоп и потом ведут оживленную торговлю после флопа, то эффект рейка существенно снижается. Размеры многих банков в таких играх составляют более **\$100**. Таким образом, рейк забирает от **4%** и меньше. Бесчисленные ошибки ваших противников компенсируют эту потерю.

Высокий рейк является сокрушительным в маленьких банках. Часто он забирает до десяти процентов банка. Много рук, которые без рейка можно было бы играть, с рейком становятся дорогостоящими. Например, скажем, вы играете один на один, и в итоге вы с противником внесли в банк по **\$20**. Стандартный рейк может забрать из банка **\$4**, и победитель получит **\$36**. Прибыль победителя составит всего **\$16**, несмотря на то, что он инвестировал **\$20**. Получается, что оба игрока, делая бет, кладут в банк **\$20** для того, чтобы выиграть только **\$16**, что составляет **4/5**. В этом вопросе ваша рука и рядом не стоит с той силой, которой должна обладать рука, способная преодолеть и противника и рейк.

4. Вы на баттоне с J♥J♦. Два игрока вошли лимпом, и игрок со средней позиции сделал рейз. Игрок справа от вас сделал холодный колл. Что вы должны сделать?

Ответ: Ререйз. Многие люди робко играют карманных валетов. Они боятся неблагоприятного флопа, типа одной двух оверкарт и ни одного валета. Так как такие плохие флопы приходят относительно часто, то они делают вывод, что лучше подождать и узнать, что флоп благоприятен, и только после этого можно будет вкладывать деньги.

Они ошибаются. Карманные валеты это сильные карты. Они побеждают намного чаще, чем их доля против четырех лузовых игроков. В то время как неблагоприятные флопы приходят относительно часто, то тоже самое можно сказать и о благоприятных флопах. Вы будете видеть флопы с тремя картами меньше валета приблизительно в **1/3** случаев, и еще в **12%** случаев вы будете собирать на флопе сет. В тех случаях, когда на флопе вы будете собирать сет, ценность банка (против четырех игроков) зачастую будет более семидесяти процентов. Да, сет не часто собираются, но когда они собираются, они чрезвычайно выгодны.

Помните, когда вы делаете рейз для увеличения банка против четырех игроков, вы не делаете бет, для того, чтобы выигрывать в большинстве случаев. В основном, вы делаете бет, когда будете выигрывать более чем в двадцати процентах случаев. Если у одного из ваших противников не будет старшей пары, то вы будете побеждать

чаще, с валетами. Когда один из ваших противников будет иметь старшую пару, то вы будете все-таки иногда побеждать его. У вас большое преимущество. Чтобы максимизировать ваш выигрыш, вы просто должны увеличивать банк в таких благоприятных случаях как этот. Желание подождать, чтобы посмотреть флоп, не компенсирует ваши потери от отказа увеличить банк.

5. Вы на большом блайнде и у вас на руках A♣T♣. Шесть игроков вошли лимпом, включая малый блайнд. Что вы должны сделать?

Ответ: Рейз. Ваша рука предполагает больший выигрыш, чем ее доля в банке против многочисленных противников. Снова, многие робкие игроки не любят вкладывать деньги, пока не посмотрят флоп. Они сделают чек, планируя праздник жизни на благоприятном флопе. Эта стратегия выгодна, но она менее выгодна, чем рейз в данной ситуации. Большой одномастный туз потрясающая рука в банке с шестью противниками. Ожидайте выигрывать значительно чаще, чем **14%**, которые составляет ваша доля в этом банке. Отсутствие позиции может уменьшить ваше желание делать рейз, но не в этот раз, когда вы имеете такую сильную руку. Вы должны использовать в своих интересах такое большое преимущество. Фактически, если вы не сделаете здесь рейз, то это будет ужасно. Такая ошибка может быть больше, чем рейз с разномастными **72!**

6. Два очень лузовых и пассивных игрока вошли лимпом. Если они почувствуют, что имеют любой разумный шанс вытянуть прикупную руку, то они его будут тянуть до ривера, независимо от размера банка. Они никогда не делают рейз после флопа и никогда не блефуют. Вы на баттоне с J♦4♦. Что вы должны сделать?

Ответ: Пас. При нормальных обстоятельствах, даже на баттоне, вы все равно должны пасовать с одномастным валетом и четверкой без длительных размышлений. Когда ваши противники играют так плохо, то много пограничных рук становится прибыльными. Вы будете выигрывать много, когда будете собирать лучшую руку, и проигрывать мало, когда не будете иметь лучшей руки. К сожалению, валет с четверкой слишком слабая рука. Против этих игроков вам требуется рука посильнее. Карты **J4** редко собирают лучшую руку, чтобы быть прибыльными.

Хотя решение близко. Например, вы можете играть с **K♦4♦**. Пара королей побеждает значительно чаще, чем пара валетов. Достаточное различие, чтобы рука стала прибыльной. При таких обстоятельствах **J♠8♠** тоже стоило бы играть.

7. Два тайтовых, хитрых и агрессивных игрока вошли лимпом. Они играют после флопа также хорошо, как и Вы. Вы на баттоне с K♣T♥. Что вы должны сделать?

Ответ: Пас. Руки приобретают свою ценность из двух источников:

1. Их сравнительная сила против диапазона рук играемых вашим противником.

2. Частота и величина ошибок, которые ваши противники склонны делать в игре после флопа.

Таким образом, чем более слабые руки будут играть ваши противники, и чем больше ошибок они будут потом делать, тем более ценной становится ваша рука.

Большинство рук являются прибыльными, когда вы играете против слабых рук и слабых игроков. Но они перестают быть прибыльными, если вы будете играть их против сильных рук и сильных игроков. Разномастные **КТ**, является одной из таких рук. С разномастными руками, большую часть своей прибыли вы делаете, собрав на флопе старшую пару и позволяя слабым игрокам коллировать вас до ривера на меньших парах и со слабыми прикупными руками. Например, если на флопе придет **K♥7♠2♠**, а ваш противник будет вас коллировать до ривера с **T♣2♣**, то вы заберете его деньги. Он будет тянуть прикупную руку только с двумя аутами. Когда ваши противники склонны к ошибкам типа этой, то даже такие слабые руки как **КТ** дают прибыль.

Против жестких противников это работать не будет. Ваши тайтовые и хитрые противники могут войти лимпом с руками типа **K♦Q♦** и **A♣A♠**, но никак не с **T♣2♣**. Они не будут коллировать вас с младшей парой, но они накажут вас, когда будут над вами доминировать. Например, предположим на флоп пришли **K♥7♠2♠**, и один из ваших противников делает вам чек-рейз. Он может иметь **KQ** или сет, оставляя вашим прикупным рукам очень слабые шансы. Но он может иметь пиковый прикупной флеш. Перед вами выбор: оплатить своим коллом его лучшую руку или позволить ему украсть банк, когда вы сделаете пас (если у него прикупной флеш). Если вы играете такие руки «западни» против хорошего игрока, то независимо оттого, какое решение вы примете, вы часто будете в худшем положении.

Поэтому, в этом примере, вы должны делать колл на баттоне против двух лузовых, слабых лимперов, и пас против жестких противников.

8. Агрессивный игрок сделал рейз с ранней позиции. Три игрока сделали холодный колл, и малый блайнд пас. Вы на большом блайнде с 9♣6♣. Что вы должны сделать?

Ответ: Колл. Когда в банке много игроков, и вам для колла требуется только одна ставка, потому что вы на большом блайнде, то вы свободно можете делать колл, особенно с одномастными руками. Эта ситуация особенно благоприятна для вашей руки:

1. Так как рейзер агрессивный игрок, то зачастую, вместо карманной пары, у него будут две больших карты. Если это так, то иногда вы будете побеждать даже с парой девяток.
2. Рейзер находится слева от вас. Это дает вам удобную относительную позицию на флопе. Если на флопе вам приходит слабая прикупная рука типа дырявого стрита или младшей пары, то вы делаете чек, а рейзер, скорее всего, сделает бет. Другие три

ваших противника должны будут отреагировать на бет рейзера до вас, предоставляя вам, преимущество абсолютной позиции (такое преимущество обычно имеет баттон). Вы можете посмотреть, что будут делать ваши противники, и сколько ставок дойдет до вас, перед тем как вы станете принимать решение. Наличие ставки справа и игроков, которые до сих пор в игре, может создать вам проблему, когда вы имеете слабые прикупные руки. Иногда вы будете делать колл, но к вам будет доходить рейз (или ререйз). Эта возможность уменьшает ценность вашей руки, потому что иногда вы будете вынуждены делать пас с прибыльной прикупной рукой (или платить слишком много). Но это вряд ли случится, если вы имеете хорошую позицию, относительно рейзера префлопа.

Когда рейзер слева от вас, и в банк уже вошли несколько коллеров, вы можете делать колл на большом блайнде с многими одномастными руками. Хорошая относительная позиция, преимущество одномастных карт и уменьшенная ставка, когда вы на большом блайнде, делает руки типа **K♦Q♦, 9♣6♣**, и даже **5♠2♠** достойными игры.

9. Три лузовых и пассивных игрока вошли лимпом. Вы на малом блайнде (его размер равен половине большого блайнда) с 6♠2♠. Что вы должны сделать?

Ответ: Колл. Когда вы принимаете решение о вхождении в игру с малого блайнда, вы всегда должны производить расчет потенциальных шансов. Вы делаете колл на полставки сейчас не только для того, чтобы выиграть **4.5** ставки, которые сейчас находятся в банке, но вы также намереваетесь выиграть и все ставки, которые будут делаться в банк после флопа. На малом блайнде ваши потенциальные шансы приблизительно в два раза больше, чем, если бы вы коллировали полную ставку. Вместо того чтобы коллировать целую ставку для того, чтобы выиграть двадцать ставок после флопа (если вы во столько оценили торговлю на постфлопе), вы коллируете только половину ставки для того, чтобы выиграть те же самые двадцать ставок.

Удвоенные потенциальные шансы позволяют вам играть свободно на малом блайнде. Руки типа одномастных **62** обычно слишком слабы для игры вне блайндов, так как они не выигрывают слишком часто. Несмотря на то, что они весьма выгодны, когда достраиваются (две пары или лучше), они все равно не дают достаточной компенсации за инвестицию в одну ставку на префлопе. Однако если вы будете инвестировать в такую руку на префлопе половину ставки, то компенсация будет достаточной для получения минимальной прибыли. Таким образом, с такой рукой вы должны делать пас вне блайндов, и можете делать колл на малом блайнде. (Внимание: вышеупомянутый совет предполагает, что вы умеете хорошо играть, если на флопе образуется посредственная рука типа младшей пары или дырявого стрита. Если вы понимаете идеи игры на постфлопе, изложенные в этой книге, то это не должно быть для вас проблемой. Однако, такие руки, как одномастные **62**, на малом блайнде, являются немного прибыльными у хорошего игрока, и будут терять деньги у плохого.)

10. Вы играете в игровой комнате, где для того, чтобы сделать кап, нужно сделать бет и четыре рейза (максимум пять ставок на каждом круге торговли). Ваши противники очень лузовые и несколько агрессивные игроки. Четыре игрока вошли лимпом. У вас $K♥Q♥$ на баттоне, и вы сделали рейз для увеличения банка. Большой блайнд и три первых лимпера сделали колл, но четвертый лимпер сделал ререйз. Что вы должны сделать?

Ответ: Ререйз. Вы делали рейз в первый раз, потому что имеете сильную одномастную руку, которая имеет большое преимущество ценности банка против четырех лузовых игроков и блайндов. Игрок справа от вас ничего не меняет. Иногда игроки делают лимп-ререйз с сильными руками, типа карманных тузов, или королей, или **АК**. Обычно они это делают для того, чтобы получить большую торговлю для такой большой руки. Они боятся, что если они сделают рейз сразу, то большинство игроков сделает пас. Поэтому они входят лимпом, чтобы получить в банк больше лимперов, и надеются, потом сделать рейз. Но в данной ситуации этого нет. Маловероятно, что игрок справа от вас имеет большую руку. Когда очередь хода подошла к нему, то перед ним уже вошли три лимпера. Если бы у него была большая рука, то он бы еще тогда сделал рейз. У него не было никакой необходимости ждать. Он уже на тот момент получил хорошую торговлю. Вероятно, он держит спекулятивную руку, типа $J♥T♣$, $8♦6♦$, $5♠5♣$ или $A♠4♠$, и решил сделать ререйз, потому что ему стало интересно построить большой банк. Такое поведение является довольно стандартным в агрессивных играх на низких лимитах.

Так как вы теперь не боитесь вашего противника, который сделал ререйз, то можете ответить ему ререйзом сами. У вас сильная рука в многочисленном банке. Развивайте свое преимущество.¹¹²

Если бы кап достигался бетом и тремя рейзами, то ререйз был бы еще более правильным. Если ваш рейз является капом, то это лучше чем простой ререйз. Хотя у вас и нет натсовой комбинации, но ререйз показал всем, что у вас очень сильная рука. Хотя и маловероятно, что в данном случае лимп-ререйзер имеет большую руку, но он всегда может преподнести вам сюрприз. Если бы вы сделали кап, то у вас бы не было риска получить еще один ререйз от руки, которая лучше вашей.

Тем не менее, в данном примере, не имеет значения размер капа. Беспокойтесь об этом в пограничных ситуациях. Если вы прочитали противника правильно (а это очень вероятно), то ваше преимущество велико. Стройте банк.

¹¹² Смотрите раздел «Формирование на префлопе больших банков».

Контрольные вопросы

Игра на флопе

1. Вы в средней позиции и у вас на руках A♣7♣. Два игрока вошли лимпом, вы тоже лимп. Баттон сделал лимп, малый блайнд колл, большой блайнд чек (6 МС). Флоп A♦T♦9♠, дал вам старшую пару. Малый блайнд сделал бет, большой блайнд колл, и первый лимпер сделал рейз. Следующий лимпер пас (10 МС). Что вы должны сделать?

Ответ: Пас. У вас старшая пара со слабым кикером и отсутствие, каких либо прикупных рук. Игрок, сделавший бет, или игрок, сделавший рейз, возможно уже обыграл вас либо тузом со старшим кикером, либо карманными тузами. Если это так, то ваша прикупная рука уже умерла (Вам нужно поймать семерку, кроме 7♦, для того, чтобы получить, хоть какой-то шанс на победу). Даже если ваша рука и лучшая сейчас, то вы все равно находитесь в плохой ситуации. Любая карта от восьмерки и выше подделает ваш кикер, делая вам только ничью с другим тузом.¹¹³ Кроме того, три больших карты и угроза флеша очень опасны. Такой тип флопа часто собирает кому-то из противников флеш, стрит или две пары на ривере. Если вы позади, то вы тянете мертвую прикупную руку. Если вы впереди, то вас будут перетягивать или делать с вами ничью, если не перетянут. Банк не очень большой. Ясно, что здесь надо делать пас.

2. Вы на баттоне и у вас 9♥9♠. Четыре игрока вошли лимпом, и вы сделали рейз. Большой блайнд и лимперы колл (12.5 МС). Флоп 9♣7♣3♠ дал вам старший сет. Большой блайнд сделал бет, и первый лимпер ререйз. Двое из трех оставшихся лимперов сделали колл. Что вы должны сделать?

Ответ: Ререйз. Вы можете расценивать эту руку как подобную тем, что рассматривались в примерах в разделе «Руки с двумя оверпарами». Флоп и торговля идентичны, только вы вместо оверпары имеете сет.

В том разделе мы утверждали, что вы должны делать рейз с карманными тузами (с A♣), но с карманными десятками (без T♣) делать только колл.

С тузами вы будете выигрывать приблизительно в **50%** случаев, таким образом, ваша ожидаемая прибыль на флопе с четырьмя противниками была больше. С десятками ваша рука была более уязвима, поэтому ваша ценность флопа была меньше.

С небольшим преимуществом, вы иногда должны делать только колл и ждать терна. Вы не теряете большую ожидаемую прибыль, пропуская рейз на флопе. Если на терне приходит пустышка, то ваше преимущество значительно возрастает (так как остается только карта ривера, с которой вас могут обыграть), и ваш рейз становится более прибыльным.

¹¹³ Смотрите раздел «Скрытые ауты».

Если у вас большое преимущество, и вы пропускаете рейз, то в этом случае вы теряете большую ожидаемую прибыль.¹¹⁴ Вы можете пропустить рейз, имея малое преимущество, если это даст вам тактическое преимущество на поздних кругах торговли. Но вы должны делать бет или рейз немедленно, если торговля показывает вам, что даст хороший сбор. Поэтому, с тузами, вы должны делать рейз.

Когда вы собрали сет (как в этом примере), ваше преимущество стало более чем большим. Вы будете выигрывать в подавляющем большинстве случаев. Если вы не сделаете рейз на таком флопе, то вы потеряете много денег.

Заметьте, что многие игроки будут замедленно играть такую руку, делая только коллы (они делают это каждый раз, когда ловят на флопе сет). Это ошибочно не потому, что на столе есть две карты одной масти (Вы никогда не заставите выбросить прикупной флеш на флопе, сколько бы вы рейзов ни делали), а потому, что ваше преимущество на флопе является очень большим. Вы ожидаете, что на ваш ререйз все ответят коллом. Возьмите их деньги сейчас, когда у вас есть шанс!

3. Вы на большом блайнде и у вас Q♥T♥. Три игрока вошли лимпом, и баттон сделал рейз. Вы сделали колл, так же, как и остальные лимперы (10.5 МС). Флоп T♠8♣4♥ дал вам старшую пару и обратно прикупной флеш. Что вы должны сделать?

Ответ: Чек, с намерением сделать рейз из поздней позиции. Простой бет не защитит сейчас вашу руку. Если вы сейчас сделаете бет, то любой предполагаемый коллер, будет иметь отношение своей ставки к банку **11-к-1**, и будет иметь возможность сделать правильный колл, против вашей руки со своими слабыми прикупными руками, типа младшей пары, или дырявого стрита, или даже с **A♠3♠** (оверкарта и обратно прикупной флеш). Так как наиболее предполагаемым игроком, делающим бет, является рейзер префлопа, который находится на баттоне, то, вероятно, ваш чек-рейз, сможет заставить трех противников отказаться платить по две ставки за колл, и они сделают пас.¹¹⁵

Если ваш чек-рейз не состоится (потому что все после вас сделают чек), это будет неприятно. Вы имеете уязвимую руку, и давать противникам бесплатную карту опасно. Но помните, вы делаете чек-рейз, потому что бет не защищает вашу руку. Кто-то из противников с прикупной рукой и с хорошими шансами не будет делать пас из-за одной ставки. Поэтому, отсутствие чек-рейза, изредка будет стоить вам банка. (Хотя выигрыш банка будет стоить вам нескольких ставок).

С другой стороны, применение чек-рейза, это в конечном итоге выбор между выигрышем и проигрышем. Так как банк является большим (был рейз на префлопе), то вы должны следовать стратегиям, которые

¹¹⁴ Исключение может быть, когда вы сильно уверены в том, что ваш рейз, вернет вам только коллы, и на следующем круге торговли все противники до Вас сделают чек. В то время как ваш колл на флопе позволит сделать бет на терне и собрать коллы к нему. Только в этом случае рейз может подождать до терна.

¹¹⁵ Смотрите раздел «Защита вашей руки».

улучшают ваши шансы на победу. Баттон вероятно будет делать бет, и это достаточная причина, чтобы попытаться применить чек-рейз.

Некоторые игроки, боятся, что префлоп рейзер имеет большую пару или **АТ**, или они слишком робки для того, чтобы сделать чек-рейз. Не надо всегда бояться худшего. Если игрок, сделавший рейз на префлопе, имеет большую пару, то ваша агрессивная игра будет стоить вам одну две дополнительных ставки. А если он не имеет большой пары? Тогда ваша пассивная игра позволит слабым прикупным рукам делать прибыльные коллы. Это может стоить вам банка. В те разы, когда вы будете побеждать с помощью чек-рейза, ваши выигрыши с лихвой окупят ваши дополнительные ставки, когда вы проигрывали. Холдем вообще вознаграждает агрессивную игру. Это хороший пример.

4. Вы за столом, заполненным лузовыми и пассивными игроками. Вы на баттоне и у вас K♦4♦. Четыре игрока вошли лимпом, вы тоже лимп. Малый блайнд делает колл, большой блайнд чек (7 МС). Флоп J♠7♥4♣ дал вам младшую пару. Все до вас сделали чек. Что вы должны сделать?

Ответ: Бет. Бет является правильным по двум причинам:

1. Он улучшает ваши шансы на победу. Если ваша рука лучшая, то бет абсолютно верен. Даже если ваша рука не лучшая, вы все равно хотите, чтобы противники с руками **QT** сделали пас. Если вы на терне прикупите короля, то **QT** может собрать двухсторонний стрит. Бет может заставить игроков даже с лучшими руками (типа карманных шестерок) сделать пас.
2. Против пассивных игроков бет, вероятно, поможет вам получить бесплатную карту. Ваша прикупная рука слаба, но банк достаточно большой, чтобы попробовать бесплатно взглянуть на ривер. Против пассивных игроков (когда наиболее успешно может быть проведен прием по получению бесплатной карты), пребывая на баттоне, вы всегда должны пытаться получить бесплатную карту для любой вашей руки, которая стоит того, чтобы за нее заплатили одну ставку. Так как вы все равно делали бы колл (отношение вашей ставки к банку **8-к-1**), то нужно пытаться получить бесплатную карту, делая бет на флопе.

Если бы игра была агрессивной, то наша рекомендация изменилась бы на чек. Агрессивные игроки чаще играют чек-рейз, и реже дают бесплатные карты. Чтобы ваш бет был правильным, вы должны в таких ситуациях провести прием по получению бесплатной карты, когда вы уверены, что он пройдет. Так как такие ситуации возможны в основном с пассивными игроками, то вы сейчас должны сделать бет.

5. Вы вошли в игру лимпом с UTG и у вас на руках 7♥7♠. Два игрока после вас вошли лимпом, малый блайнд колл, большой блайнд чек (5 МС). Флоп J♣6♣4♠. Малый блайнд делает бет, и большой блайнд колл. Что вы должны сделать?

Ответ: Пас. Банк маленький. Два игрока имеют руки, которые позволили им сделать бет и колл. Еще о двух игроках пока ничего не известно.

Если кто-нибудь из игроков имеет валета, то ваша рука имеет максимум два ауа. Вы только можете ожидать прихода **7♦**, потому что **7♣** сделает возможным флеш. Даже если ваша рука сейчас лучшая, она очень уязвима. Достаточно много оверкарт могут обыграть ее. Вы оказались в стандартном затруднительном положении. А именно:

1. Вы имеете пограничную руку, которая возможно не лучшая.
2. У вас маленький шанс на улучшение, если вы позади.
3. Ваши противники имеют много возможностей перетянуть вас, даже если вы впереди.
4. Маленький банк.

Если все эти условия соблюдаются, то вы должны сделать пас. Если вы вернетесь к контрольному вопросу **№1** этого раздела, то увидите, что все эти условия проявляются и там. Мы рекомендовали вам делать пас в том случае. В этом случае, мы тоже рекомендуем сделать пас. (Запомните. Есть большое различие между бетом и коллом. Карманные пары Выше средней карты флопа иллюстрируют это утверждение. Если бы в этом примере, все до вас сделали чек, то вы должны были бы сделать бет.)

6. Вы в очень лузовой и агрессивной игре. Ваши противники склонны, на флопе делать рейз и ререйз с прикупными руками и парами так, как будто у них сет или две пары. Вы на баттоне с A♥8♥. Игрок с UTG сделал рейз, четверо игроков сделали холодный колл, вы сделали колл. Оба блайнда тоже сделали колл (16 МС). Флоп T♥9♥2♠ дал вам прикупной натсовый флеш. Малый блайнд делает бет, большой блайнд колл, и игрок, сделавший на префлопе рейз, делает рейз. Еще два игрока сделали колл, и два игрока сделали пас (24 МС). Что вы должны сделать?

Ответ: Ререйз. У вас большой прикупной натсовый флеш. На ривере вы будете собирать натсовый флеш в **35%** случаев. И еще, вы будете иногда выигрывать раздачу, прикупая туза. С пятью оставшимися в банке противниками вы будете побеждать гораздо чаще, чем в **17%** случаев. Таким образом, вы имеете громадное преимущество ценности банка. Поэтому, делайте ререйз для увеличения банка.

Кроме того, вы находитесь на хорошей позиции. Ререйз может позволить вам получить бесплатную карту, если у вас появится желание это сделать.¹¹⁶

7. Вы на баттоне и у вас на руках A♣4♣. Три игрока вошли лимпом, и вы сделали лимп. Малый блайнд сделал рейз, и

¹¹⁶ Не берите бесплатную карту автоматически, бет может быть лучше. Это может спровоцировать кого-то из противников сделать пас с **AQ**, что принесет вам два дополнительных ауа в таком громадном банке. Даже если никто не сделает пас, то имея пять противников, вы имеете соотношение **5-к-1**. В то время как шансы собрать флеш составляют **4-к-1**. Если же карта терна ослабляет вашу руку (например, **T♠**), вы должны взять бесплатную карту.

большой блайнд вместе со всеми остальными игроками, включая и вас, сделали колл (12 МС). Флоп K♦5♣2♥ дал вам дырявый стрит, оверкарту и обратно прикупной флеш. Малый блайнд делает бет, большой блайнд колл, первый лимпер делает рейз, два следующих лимпера пас (16 МС). Что вы должны сделать?

Ответ: Ререйз! По отдельности, каждая из ваших прикупных рук, слабая. Собранные вместе, они дают относительно хорошую руку с приличными шансами на выигрыш. Понятно, что пас это ошибка, так как отношение вашей ставки к банку сейчас составляет **8-к-1**. Банк является достаточно большим, что позволяет вам делать колл только с дырявым стритом. Ваши шансы на то, чтобы собрать на терне стрит равняются **11-к-1**. В таком большом банке, если вы соберете стрит, то ваши противники, скорее всего, заплатят вам еще несколько больших ставок. Таким образом, только с дырявым стритом вы бы делали только колл, но у вас дырявый стрит, оверкарта и обратно прикупной флеш. Таким образом, перед вами стоит единственный вопрос: делать колл или ререйз. Ререйз имеет два важных преимущества по сравнению с коллом:

1. Если вы сделаете рейз, то малый блайнд может выбросить лучшего туза. Так как он делал рейз на префлопе, то у него легко могут быть **AQ** или **AJ**. Если он сделает пас, то тем самым вы прикупите себе еще два аута. Колл размером с одну ставку с такими слабыми руками он сделает наверняка. А перед двумя ставками он может сделать пас.
2. Так как вы на баттоне, то ререйз может помочь вам получить бесплатную карту. Если вы не улучшитесь на терне, то вы очень уверенно сможете взять бесплатную карту, если обстоятельства позволят. Игрок, сделавший рейз на таком рваном флопе, вероятно, имеет короля. Не надейтесь, что он сделает пас.

Даже если у вас и не получится получить бесплатную карту, вы все равно должны инвестировать одну малую дополнительную ставку в ререйз.

8. Вы в средней позиции и у вас на руках J♣9♣. Два игрока вошли лимпом, вы тоже сделали лимп. Игрок на баттоне делает лимп, игрок на малом блайнде делает колл, игрок на большом блайнде делает чек (6 МС). Флоп K♥T♦4♣ дал вам дырявый стрит и обратно прикупной флеш. Игроки на блайндах делают чек, и первый лимпер делает бет. Следующий лимпер сделал рейз (9 МС). Что вы должны сделать?

Ответ: Пас. Отношение вашей ставки к банку сейчас равняется **4.5-к-1**, вряд ли вы выиграете, даже если прикупите пару, и есть еще несколько игроков, до которых еще не дошла очередь хода. Предыдущий контрольный вопрос **№7** показал, что даже при двух ставках, в некоторых ситуациях, вы можете играть с дырявым стритом. Но эта ситуация не позволяет продолжать игру. На практике вам придется достаточно часто выбрасывать дырявый стрит.

9. Вы на баттоне и у вас на руках A♥J♣. Два игрока вошли

липом, и вы сделали рейз. Большой блайнд и лимперы сделали колл (8.5 МС). Флоп 9♠6♠5♦ дал вам две оверкарты. Блайнд и первый лимпер сделали чек. Второй лимпер сделал бет (9.5 МС). Что вы должны сделать?

Ответ: Пас. Сейчас у вас только оверкарты без обратно прикупного флеша. Вы имеете шесть аутов для улучшения своей руки, но они могут быть посчитаны только как частичные ауты. Если вы поймаете туза, то все равно не сможете выиграть у своих противников с **A9, A6, A5**. Руки туз-пустышка часто играют на низких лимитах. Если вы дожидаетесь валета, то остаются еще две оверкарты, которые могут обыграть вас на ривере **A♠** или **J♠**, могут сделать кому-то из ваших противников флеш, или образовать сильную прикупную руку, если у кого-то есть на руках единственная пиковая карта. Эти моменты обесценивают вашу прикупную руку. В данной ситуации вы имеете не больше трех реальных аутов.

Отношение вашей ставки к банку равняется **9.5–к–1** и не является достаточным, чтобы тянуть такую слабую руку. Есть еще два фактора, которые должны отговорить вас от продолжения игры:

1. Скоординированный флоп. Если кто-то из противников на флопе собрал стрит, то ваша прикупная рука мертва. Еще более важным является то, что семерка или восьмерка дают четвертую карту для стрита, а это очень опасно.
2. Игрок, сделавший бет, находится справа от вас. Игроки, которые сделали чек, могут иметь сильные руки. Иногда вы будете коллировать первую ставку только для того, чтобы в дальнейшем столкнуться с чек-рейзом. Чек-рейз очень вероятен в такой ситуации, так как рейз уже был на префлопе.

10. Три игрока вошли лимпом, вы на баттоне с Q♠Q♣. Вы сделали рейз. Оба блайнда и три лимпера колл (12 МС). Флоп J♦6♦4♦ дал вам оверпару. Ваши противники сделали чек, вы бет. Малый блайнд выполнил чек-рейз, и два игрока сделали холодный колл. Что вы должны сделать?

Ответ: Колл. Вы имеете шансы **19–к–1**. Банк очень большой, для того чтобы делать пас. Вы не можете быть уверены в том, что у кого-то из ваших противников есть флеш. Не выбрасывайте хорошие руки в больших банках только из-за подозрения в худшем. Чтобы сделать пас, вы должны быть абсолютно уверены, что тянете мертвую прикупную руку. В этой раздаче малый блайнд запросто может иметь или только старшую пару, или **A♦**. Если игроки, сделавшие холодный колл лузовые, то они могут иметь все что угодно. Вы совершенно не можете сделать пас.¹¹⁷ С тремя противниками ваша рука очень уязвима. Почти наверняка есть прикупной флеш (а может уже и флеш собран) и каждый ваш

¹¹⁷ По крайней мере вы не можете пасовать до тех пор, пока на терне не появится бубна, либо другая опасная карта. И если один из колеров флопа проснется на терне и сделает рейз, то только в этом случае вы можете серьезно рассматривать возможность паса.

противник имеет по несколько аутов против вас. Если ваша рука сейчас лучшая, то ваши возможности выигрыша не превышают **30%**. Если вы позади, то будете тянуть мертвую прикупную руку. Это конечно не лучшая ситуация для ререйза. Делайте сейчас колл и планируйте оценить на терне все три варианта: рейз, колл, или пас.

11. Вы на большом блайнде и у вас на руках 7♣6♣. Игрок с UTG сделал рейз, и три игрока сделали холодный колл. Вы колл (10.5 МС). Флоп K♣8♥4♣ дал вам прикупной флеш и дырявый стрит. Что вы должны сделать?

Ответ: Сделайте чек, с намерением сделать рейз, если с ранней позиции придет бет. У вас сильные прикупные карты, которые будут часто выигрывать. С маленькими картами у вас будет очень маленький шанс победить, собрав пару. Поэтому, устранение противников не сильно увеличит ваши шансы на победу.

Так как ваши прикупные карты сильные, то вы должны делать бет и рейз для увеличения банка. Если вы сделаете бет сейчас, то, возможно, случится одна из двух вещей:

1. Игрок, делавший на префлопе рейз, будет делать ререйз (обычно с королем) и другие игроки окажутся перед двумя ставками для холодного колла.
2. Игрок, делавший на префлопе рейз, сделает колл, и несколько игроков после него тоже сделают колл.

Ни один из этих сценариев не является для вас оптимальным. Первый сценарий устраняет игроков, оставляя вас один на один с противником, имеющим старшую пару. Это не увеличивает доход от вашей сильной прикупной руки. Второй сценарий, зачастую, позволит собрать вам только по одной ставке на флопе.

Если вы сделаете чек, то, как правило, префлоп рейзер будет делать бет на таком рваном флопе, независимо оттого, что у него в руке. Лузовые игроки, входящие в торговлю после него, будут коллировать одну ставку на флопе с широким диапазоном рук. Тогда вы сможете сделать чек-рейз, и собрать с каждого по две ставки. Используйте относительную позицию (по отношению к префлоп рейзеру, который почти всегда на флопе делает бет) для принятия решения о бете или чек-рейзе когда у вас сильная рука или сильный прикуп.

12. Вы на большом блайнде и у вас 2♥2♦. Очень лузовый и агрессивный игрок зашел лимпом с UTG. Три следующих игрока вошли лимпом, малый блайнд колл, и вы чек (6 МС). Флоп K♥7♣2♠ дал вам младший сет. Малый блайнд чек, вы тоже делаете чек, надеясь, что агрессивный игрок слева от вас сделает бет. К сожалению, он сделал чек, остальные противники до баттона тоже сделали чек. Баттон бет (7 МС). Малый блайнд пас. Что вы должны сделать?

Ответ: Колл. Так как в лузовых играх вы должны редко слоуплеить, то это как раз тот редкий случай. Вы сделали чек, надеясь заманить в

ловушку на две ставки остальных игроков, но ваш план не удался. Более того, игрок справа от вас сделал бет.

Помните о трех вопросах в конце раздела «Замедленная игра», которые мы рекомендовали вам задавать себе? Напоминаем:

1. Если я дам своим противникам дешевую карту, то они улучшатся только до *второсортной и нерентабельной прикупной руки* или они смогут иногда выигрывать у меня или получать выгодные прикупные руки? (Прикупные руки являются выгодными, когда потенциальные шансы больше, чем фактические шансы).
2. Рискую ли я иногда проиграть банк из-за одной двух дополнительных ставок?
3. Насколько вероятен колл со стороны моих противников, если я не буду использовать замедленную игру?

Когда флоп рваный (нет возможностей для появления прикупного стрита и флеша у противников), то почти никто не будет иметь приличную руку или прикуп. Но даже в этом случае лузовые игроки будут коллировать только одну ставку, чтобы посмотреть, как развивается их рука на четвертой улице. Например, многие игроки коллировали бы одну ставку с **QJ** для того, чтобы посмотреть, собрали ли они на терне прикупной стрит или пару. Если стоимость колла поднимется до двух ставок, то они сделают пас.

Ваша рука настолько сильна, что большинство ваших противников уже тянут мертвые прикупные руки. Ваши шансы на победу превышают **80%**, даже если все ваши четыре противника останутся, чтобы посмотреть ривер. Банк маленький, поэтому вы не сильно рискуете, оставляя противников в игре.

Например, предположим, игрок с **QJ** делает колл на одну ставку на флопе и на терне приходит валет. Теперь он тянет полностью мертвую прикупную руку (его единственным шансом обыграть вас был обратно прикупной флешем на флопе). Скорее всего, он заплатит вам по одной большой ставке на терне и ривере. Если ему «повезет», то он соберет на ривере две пары или сет. Тогда он, возможно, сделает рейз, на что вы сможете ответить ререйзом и заработаете еще две дополнительных больших ставки. Если вы сейчас выбьете его (и других) своим рейзом, то вы улучшите свои шансы на победу с **85** до, скажем, **95** процентов. Но в маленьком банке, улучшение вероятности вашей победы на **10%** (без учета дальнейшей торговли), принесет вам дополнительно меньше одной ставки (**10%** от банка в **7 МС** составляет **0.7 МС**). Если вы разрешите своим противникам тянуть мертвые прикупные руки, то это принесет вам гораздо больше денег.

Между прочим, несмотря на то, что вы на флопе сделаете только колл, Вы, вероятно, должны будете сделать бет на терне, не обращая внимания на то, какая карта там придет. Слоуплей на флопе не обязывает вас пытаться сделать чек-рейз на четвертой улице. Если вы сделаете на терне чек, то случится одна из следующих двух вещей:

1. Все до баттона сделают чек. Баттон сделает бет и вы снова будете

делать выбор между коллом, упуская шанс получить прибыль от руки-монстра, и рейзом, который сдует коллеров.

2. Все до баттона сделают чек. Баттон тоже сделает чек. Очевидно, это еще хуже, чем первый сценарий.

Если вы на терне сделаете бет, то это будет лучше, чем любой из двух возможных сценариев. Это смутит ваших противников, но, скорее всего они все-таки сделают колл, несмотря на свои мертвые прикупные руки. Кто-то с меньшей рукой может быть, даже сделает рейз. Бет, также, не даст вашим противникам взять бесплатную карту. Ваша попытка заманить игроков в ловушку на две ставки на флопе потерпела неудачу. На терне, вероятность успешного исполнения такой ловушки, еще меньше. Забудьте о ней и действуйте по другому плану.¹¹⁸

Эта рука иллюстрирует понятие, которое появляется повсюду и неоднократно в этой книге. Для того чтобы ваш выигрыш в холдем был максимальным, вы должны максимизировать вашу ожидаемую прибыль в каждой руке. Обычно это означает, что вы делаете бет или рейз немедленно, если у вас хорошая рука. Но иногда это означает, что разыгрывать руку предстоит другими способами.

В этом примере вашу стратегию формируют два важных фактора: размер банка, и ваша позиция относительно других игроков (особенно агрессивных). Если вы делаете банк больше, то должны делать рейз. Если мы получили агрессивного игрока справа от себя, то мы должны делать бет вместо чек-рейза. В любом из этих случаев агрессивная стратегия становится лучшей стратегией. Но, учитывая особые параметры этого примера, пассивная стратегия, в данном случае, максимизирует вашу ожидаемую прибыль.

Средние игроки обычно играют в определенном стиле, независимо ни от чего. Они могут всегда делать только чек и колл, постоянно играя замедленную игру. Они могут всегда делать только бет и рейз. Игроки-эксперты принимают во внимание все параметры, и выбирают оптимальную стратегию.

13. Вы на баттоне и у вас на руках 8♦7♦. Два игрока вошли лимпом, вы лимп, малый блайнд колл, большой блайнд чек (5 МС). Флоп K♠T♥9♣ дал вам двухсторонний стрит. Малый блайнд сделал бет, большой блайнд колл, и первый лимпер сделал рейз (9 МС). Второй лимпер пас. Что вы должны сделать?

Ответ: Пас. У вас двухсторонний стрит, но по остальным параметрам ваша рука слаба. Если приходит валет, то любой противник с дамой обыгрывает вас. Если на терне приходит шестерка, то вы все равно можете проиграть, если на ривере придет валет или дама. Иногда вы будете тянуть мертвую прикупную руку, если кто-то из противников

¹¹⁸ Эта рука является важным примером основного принципа. Если вы сделали чек и колл с рукой-монстром, и беттор оказался, справа от вас, то на следующем раунде вы не должны повторять попытку чек-рейза, если после вас есть игроки, которые могут ответить на ваш бет коллом. Чек-рейз можно рассматривать только когда беттор оказывается слева от вас.

имеет **QJ**. У вас нет обратно прикупного флеша, и нет никакой надежды на то, что вы выиграете, если даже прикупите пару. Соотношения **9-к-2** недостаточно в такой ситуации. Со многими двухсторонними стритами вы не должны пасовать на флопе, но именно в такой ситуации вы должны сделать пас.

14. Вы в средней позиции и у вас A♥A♦. Один игрок вошел лимпом, и вы сделали рейз. Два игрока сделали холодный колл, малый блайнд пас, и большой блайнд сделал ререйз. Лимпер колл, и вы сделали кап. Остальные сделали колл (20.5 МС). Флоп Q♥9♥9♠. Большой блайнд сделал бет, лимпер рейз (23.5 МС). Что вы должны сделать?

Ответ: Колл с намерением сделать рейз на терне. Этот стол опасен, и вы уже может быть проиграли. Однако вы не можете сделать пас. Банк очень большой. Когда вы на префлопе строите большой банк с большими карманными парами, то вы подразумеваете, что дойдете до вскрытия. Бывают исключения, когда все складывается ужасно, но эта ситуация – не одно из таких исключений. Даже если кто-то действительно имеет девятку, то у вас есть два аута для фулл-хауса (если прикупите туза), и обратно прикупной натсовый флеш, которое иногда будут выручать вас.

Колл сейчас, вероятно, лучше, чем рейз. Добавление третьей ставки вряд ли уже защитит вашу руку. Единственные руки, которые после этого сделают пас, это те руки, которые вы и так обыгрываете. Кроме того, рейзер флопа находится непосредственно справа от вас. Он, вероятно, будет делать бет на терне, если не получит ререйз на флопе. Если вы сейчас сделаете колл и получите от него на терне бет, то тогда вы сможете сделать рейз и поставить остальных противников перед лицом двух больших ставок для холодного колла.

На таком флопе вашей главной целью может стать кто-то из противников с дырявым стритом. Игроки с прикупным флешем и **JT** (двухсторонний стрит), не сделают пас, сколько бы вы рейзов ни сделали. Банк очень большой, и вы можете надеяться только на то, что они не достроят свои прикупные руки. Кто-то с дамой или карманной парой имеет только два аута против вас. Дырявый стрит имеет четыре аута и является очень вероятной угрозой. На четвертой улице банк, вероятно, будет содержать **15** больших ставок. Дырявый стрит остается прибыльным, если противнику нужно будет коллировать только одну ставку, и станет нерентабельным перед двумя ставками. Таким образом, вы должны серьезно рассмотреть возможность рейза на терне.

Когда банк большой, сосредоточьтесь на том, чтобы максимизировать свои шансы на выигрыш. Не пытайтесь спасти ставки, и не пытайтесь выжать дополнительную ставку из противника, тянущего почти мертвую прикупную руку. Защищайте свою руку! Лучший шанс реализовать защиту, сделать колл сейчас, планируя сделать рейз на терне.¹¹⁹

¹¹⁹ Смотрите подраздел «Когда рейз не может защитить вашу руку» из раздела «Защита вашей руки».

15. Вы в средней позиции и у вас Q♠Q♣. Один игрок вошел лимпом, и вы сделали рейз. Два игрока сделали холодный колл, и большой блайнд сделал колл (10.5 МС). Флоп K♠9♥7♠ дал вам пару старше средней. Большой блайнд делает бет, лимпер пас (11.5 МС). Что вы должны сделать?

Ответ: Рейз. Немного неестественно делать бет с королем с большого блайнда против четырех противников, включая префлоп рейзера. Большинство игроков сделало бы чек. Пассивные игроки могут сделать чек и колл в страхе перед **АК** у рейзера, а агрессивные игроки могут сделать чек в надежде применить чек-рейз. Если игрок, сделавший бет, имеет короля, то точно с такой же вероятностью он может иметь прикупной флеш, прикупной стрит или даже более слабую руку, с которой он решил блефовать. Из-за того, что банк большой, вы не можете сделать пас. Ваши шансы на победу очень сильны. Если бы у вас не было Q♠, то ваш выбор был бы невелик. Но Q♠ улучшает вашу руку двумя способами:

1. Если вы собираете сет, то противник не может собрать флеш, используя эту же карту.
2. Это дает вам обратно прикупной флеш.

Без Q♠ вы могли бы сделать пас против прямолинейного игрока, который никогда не делает бет с прикупной рукой или средней парой. И все же, вы не должны делать пас.

Так как сейчас ваш ход, то вы должны сделать рейз, чтобы защитить свою руку. Любой игрок с дырявым стритом, или средней парой, или младшей парой, может делать рентабельный колл на одну ставку на флопе, если шансы на банк сейчас составляют **12-к-1**, то колл становится нерентабельным, если ему придется отвечать коллом на две ставки (шансы тогда будут **6.5-к-1**). Даже если вы не уверены в том, что ваша рука лучшая, вы все равно должны вынуждать противников со слабым прикупными руками выбирать между убыточным коллом и пасом.¹²⁰

16. Вы в лузовой и очень агрессивной игре. У вас A♠J♠ на большом блайнде. Четыре игрока, включая малый блайнд, вошли лимпом. Вы сделали рейз. Два лимпера колл, и баттон ререйз. Малый блайнд колл, вы кап. Все сделали колл (20 МС). Флоп K♥Q♠7♣ дал вам дырявый стрит, оверкарты и обратно прикупной натсовый флеш. Малый блайнд чек, вы бет. Первый лимпер сделал рейз, второй лимпер ререйз, третий лимпер кап. Малый блайнд пас (30 МС). Что вы должны сделать?

Ответ: Колл. Вы имеете **30-к-3** или **10-к-1** непосредственных шансов на банк, и уже никто не сможет сделать вам ререйз. Еще три ставки (два нанизанных колла) почти достаточная сумма для продолжения игры поднимает ваши шансы до **33-к-1** или **11-к-1**.

¹²⁰ Смотрите раздел «Защита вашей руки».

У вас натсовый дырявый стрит, оверкарта (предположительно не очень эффективно, учитывая развернувшуюся торговлю), и обратно прикупной натсовый флеш. Пас, даже притом, что ваша прикупная рука слаба, будет грубой ошибкой. Очень большой банк.¹²¹

17. Вы на малом блайнде и у вас Q♠5♠. Три игрока вошли лимпом, и вы сделали колл. Большой блайнд чек (5 МС). Флоп K♦T♦5♣ вы чек. Большой блайнд и первый лимпер чек. Второй лимпер сделал бет, и баттон колл (7 МС). Что вы должны сделать?

Ответ: Пас. Ваши шансы для колла составляют **7-к-1**, что является пределом для руки с пятью аутами и мизерным шансом на то, чтобы быть лучшей на данный момент. Несколько факторов еще более убеждают, что с такой рукой нужно делать пас:

1. На флопе две карты одинаковой масти. Если придет Q♦ или 5♦, то это соберет кому-то из противников флеш или прикупной флеш с единственной бубной в руке.
2. Любая дама помещает на стол третью карту Бродвея. Стриты и две пары (старше дам и пятерок) с большими картами на столе становятся, более вероятны. Кроме того, дама дает любому противнику с тузом или девяткой, дырявый стрит, а любому противнику с валетом двухсторонний стрит.
3. Для победы вам необходимо улучшиться. Даже если ваша пара пятерок является сейчас лучшей рукой (что маловероятно), то вы должны будете избежать флешей, стритов, оверкарт, блефа, которые вы не можете коллировать, для того, чтобы выиграть.

18. Вы на большом блайнде и у вас 4♣3♣. Три игрока вошли лимпом и кто-то, со средней позиции, сделал рейз. Баттон холодный колл, малый блайнд колл, и вы сделали колл. Два лимпера тоже сделали колл (14 МС). Флоп A♥J♥4♠ дал вам младшую пару. Все до префлоп рейзера сделали чек, он сделал бет, баттон колл (16 МС). Что вы должны сделать?

Ответ: Колл. Ваша прикупная рука очень слаба. На флопе две карты одной масти, и две карты Бродвея. Вы можете тянуть мертвую прикупную руку против сета или AJ. Если вы придет 4♥ или 3♥, то это может дать кому-то флеш. Даже если вам не придет одна из этих волшебных карт на четвертой улице, то кто-то все равно имеет шансы перетянуть вас на ривере. Если вы на терне собираете две пары, то туз или валет на ривере могут подделать вашу руку. И в завершение, кто-то может еще сделать чек-рейз.

Так вот, несмотря на все это, вы должны делать колл. Банк очень большой. Ваша прикупная рука очень уязвима, и вы можете проиграть,

¹²¹ Для объяснения торговли на префлопе, рейза и затем капа, на большом блайнде с A♠J♠ смотрите контрольный вопрос №10 из раздела «Контрольные вопросы по игре на префлопе». Чтобы максимизировать вашу ожидаемую прибыль в играх на низких лимитах, вы должны обеспечить себе комфорт, строя огромные банки для ваших сильных рук. Вы много теряете, настаивая на том, что банк должен быть маленьким.

даже собрав его. Но это не является достаточной причиной для того, чтобы делать пас с рукой, имеющей пять аутов, а размер банка дает вам соотношение **16-к-1**. Вложите деньги и надейтесь на лучшее.

19. Вы на баттоне и у вас A♠K♦. Три игрока вошли лимпом, и вы сделали рейз. Два блайнда и все лимперы колл (12 МС). Флоп K♠9♠6♣ дал вам старшую пару и обратно прикупной натсовый флеш. Все до вас сделали чек, и вы сделали бет. Малый блайнд сделал чек-рейз, три человека холодный колл (21 МС). Что вы должны сделать?

Ответ: Ререйз. Вы, вероятно, имеете лучшую руку и обратно прикупной натсовый флеш, на всякий случай. Никакая оверкарта не сможет обыграть вашу руку. С доступным на флопе флешем и прикупным стритом, ваша рука стала несколько уязвимей. Но даже в этом случае, ваша рука достаточно сильна, для того, чтобы выигрывать чаще, чем ваша доля в банке (**20%** против четырех противников).

Заметьте, что произошло кое-что неожиданное. Малый блайнд сделал чек-рейз, вероятно в надежде заставить противников сделать пас. Вместо этого, трое из четырех сделали колл. Вообще-то, вы тоже могли рассчитывать сделать чек-рейз на флопе, чтобы иметь возможность сделать бет на терне. Но здесь вам не нужен чек-рейз. Нежелательные коллеры могли бы его испугать своими чеками.

У вас очень ценная рука, для того, чтобы пропустить рейз. Если бы вы знали, что малый блайнд будет делать бет на терне, то вы бы предпочли подождать с рейзом до терна. Но если у вас нет уверенности, что ваш противник будет делать бет, то не привязывайте свои планы к таким противникам. Делайте лучше то, в чем вы уверены.

20. Вы на баттоне и у вас 6♥6♦. Пять игроков вошли лимпом, и игрок справа от вас сделал рейз. Вы сделали холодный колл, оба блайнда колл, и все лимперы колл (18 МС). Флоп T♠6♠6♣ дал вам каре. Все до вас сделали чек. Что вы должны сделать?

Ответ: Бет. Чек является абсурдом. Ясно, что ваши противники очень лузовые (тайтовые игроки не входят в банк вдевтером). Так как банк является большим, то они найдут любое обоснование для того, чтобы коллировать. Это может быть и прикупной флеш, и дырявый стрит, и две оверкарты, и одна оверкарта, и обратно прикупной флеш, и обратный прикуп для двух пар и т.д. Не удивляйтесь, если все восемь противников сделают колл. Они не знают, что вам на флопе пришло каре. Они не знают, что тянут мертвые прикупные руки. Даже если бы они и знали, то половина из них делала бы колл в любом случае.

Ваша ценность банка почти равна **100%**. Такое преимущество является очень большим, чтобы его не использовать. Если вы в такой ситуации делали бет с карманными тузами (и вы действительно должны его делать), то с каре тем более.

Замедленная игра полезна только в том случае, если банк маленький, и вы подозреваете, что большинство ваших противников сделает пас. В этом примере вы можете надеяться на колл от шести или

семи противников. Но как они смогут сделать колл, если вы не сделаете бет!

Контрольные вопросы

Игра на терне

1. Вы на баттоне и у вас A♠K♠. Четыре игрока вошли лимпом, и вы сделали рейз. Большой блайнд и лимперы сделали колл (12.5 МС). Флоп T♠6♠4♣ дал вам прикупной натсовый флеш и две оверкарты. Все сделали чек, и вы бет. Три игрока сделали колл (8 БС). Терн 2♦. Что вы должны сделать?

Ответ: Бет. Вы не должны брать бесплатную карту. Для этого есть несколько причин. Первая, ваша рука может быть лучшей сейчас. Так как банк большой, то многие игроки делали колл на флопе почти с любыми двумя картами. Коллы на флопе не обязательно говорят о том, что кто-то из противников имеет хорошую руку. Помните, ваши противники лузовые, и не имеют тех стандартов, которые вы применяете для своих коллов.

Из-за того, что вы сделали бет, может произойти несколько хороших вещей. Если часть, ваших противников сделает пас, то ваши шансы выиграть неулучшенной рукой или, прикупив пару, увеличатся. Например, может сделать пас кто-то из противников с рукой **9♥7♥**, который тянет дырявый стрит и имеет семь аутов (исключим пики, которые дадут вам флеш и останутся **2** девятки, **3** восьмерки и **2** семерки), а если бы он поймал один из этих аутов, то мог бы обыграть вас. Вы наверняка хотите, чтобы сделал пас и противник с рукой типа **A♦4♦**, младшая пара и туз с кикером. Это помогло бы вам прикупить два аута (оставшиеся тузы). В большом банке, таком как этот, даже незначительное увеличение ваших шансов на победу, является стоящим делом.

Если все сделают колл, это тоже будет прекрасно. У вас есть **15** карт, чтобы сделать старшую пару или натсовый флеш, ваши шансы на получение нужной карты из колоды **2-к-1**. Если каждый сделает колл, то вы получите шансы на вашу ставку **3-к-1**. Несмотря на то, что вы можете и не победить со старшей парой, у вас есть хороший запас, чтобы сделать ставку для увеличения банка.

Даже если случится худшее, и вам сделают чек-рейз, то это не так и плохо. У вас есть семь аутов к натсовому флешу, и еще несколько хороших аутов. Но вы не часто будете получать чек-рейз на таком рваном терне. Обычно, некоторые из ваших противников будут только коллировать, а остальные пасовать. Каждый игрок, делающий пас, потенциально увеличивает ваши шансы на выигрыш. Но они не могут сделать пас, если вы делаете только бет.

2. Вы на баттоне и у вас 9♥9♦. Три игрока входят лимпом, и вы делаете рейз. Малый блайнд колл, и большой блайнд делает ререйз. Двое лимперов пасуют, один делает колл. Вы делаете колл, тоже самое делает малый блайнд (14 МС). Флоп J♥3♦3♠. Малый блайнд чек, большой блайнд бет. Лимпер колл, вы колл,

малый блайнд колл (9 БС). Терн 4♣. Все до вас делают чек. Что вы должны сделать?

Ответ: Бет. Вы должны здесь сделать бет. Банк большой, и Вы, наверное, имеете лучшую руку. Никто из игроков пока не проявил большую силу, кроме большого блайнда, который на префлопе сделал ререйз. Так как большой блайнд сделал на терне чек, то можно достаточно уверенно предположить, что у него две большие карты, например **АК**, но не оверпара или валет. Он может иметь карманные десятки, а иначе вы его обыгрываете.

Похоже, что вы обыгрываете и лимпера. Он пока не делал ничего кроме коллов и чека на терне. Если бы он имел валета или тройку, то он бы уже сделал бет. Скорее всего, у него не спаренные карты (может быть оверкарты по отношению к вашим девяткам).

Игрок на малом блайнде может вас обыграть. Возможно, он сделал дважды чек с тройкой, планируя чек-рейз на четвертой улице. Также, возможно и то, что он робко играет с валетом. Но веских причин, для того, чтобы предположить у него хорошую руку, нет. Пока он только коллировал, что обычно означает отсутствие хорошей руки.

Ваша рука уязвима. Любая из карт, старше ваших девяток, может вас обыграть. Вы должны сделать бет, чтобы защитить свою руку.¹²²

3. Вы на баттоне и у вас A♠A♣. Три игрока вошли лимпом, и вы сделали рейз. Оба блайнда и все лимперы колл (12 МС). Флоп Q♥7♦3♣. Все сделали чек, и вы сделали бет. Трое игроков сделали колл (8 БС). Терн 9♣. Все сделали чек, и вы сделали бет. Первый игрок пас, второй колл, а третий сделал чек-рейз (12 БС). Что вы должны сделать?

Ответ: Колл. Скорее всего, вы уже проиграли. Игрок, делающий чек-рейз на терне (после того как один или более игроков уже сделали колл), блефует редко. Этот терн относительно рваный, поэтому, шанс, что он оказывает давление, имея прикупную руку, очень мал.

Однако вы не можете сделать пас. Банк очень большой. Ваши шансы для колла **12-к-1**. Ваш противник может иметь две пары. У вас есть восемь аутов, чтобы бить любые две пары (**2** туза, и **6** карт, которые могут собрать пару на столе, не делая противнику фулл-хаус). Ваши шансы на то, что вы вытянете из колоды нужную карту, равняются **4.75-к-1**.¹²³

¹²² Даже притом, что в этом, особом случае, вы, вероятно, будете иметь лучшую руку, вы будите чувствовать, что вы не имеете лучшую руку приблизительно в пятидесяти процентах случаев, для того, чтобы бет был правильным. На это есть две причины:

1. У кого-то из игроков есть оверкарта, к которой он мог бы прикупить пару на ривере, сделает пас, после вашего бета на терне.
2. Бет позволит вам чаще получить бесплатное вскрытие. Таким образом, вы инвестируете дополнительную ставку на терне, чтобы чаще экономить ставку на ривере.

¹²³ Смотрите раздел «Скрытые ауты».

Ваш другой противник представляет небольшую угрозу. Возможно, он на флопе образовал пару не с той картой, с которой чек-рейзер образовал две пары (возможно чек-рейзер имеет **97**, а коллер **QT**). В этом случае у вас остается только пять аутов, если коллер продолжит игру. Но даже в этом случае, пять аутов дают вам возможность сделать правильный колл, при отношении ставки к банку **12-к-1**.

Кроме того, вовсе не обязательно, что вы уже проиграли. Ваш противник не обязательно блефует, он может иметь всего лишь старшую пару. Если ваша рука сейчас лучшая, то, сделав пас, вы совершите монументальную ошибку. Притом, что он может иметь две пары, есть шанс, что у него только старшая пара. А это прибавляет прибыльности вашему коллу.

Ререйз это сильный выбор. Он может помочь вам прикупить два аута, если коллер будет выбит из игры. Фактически, если вы планируете сделать колл на ривере (и вероятно должны его делать), то сделать на терне ререйз лучше, чем колл. Если чек-рейзер отвечает коллом на ваш ререйз, то на ривере он сделает чек. Коллы на терне и ривере обойдутся вам в две ставки. Во столько же вам обойдется и ререйз на терне.

Но ререйз может привести вас к четырем ставкам. Рассмотреть ререйз можно только в том случае, если ваш противник пассивен. Пассивен настолько, что он не будет вкладывать четыре ставки без натсовой комбинации карт (карманные дамы). Если же игрок агрессивен, то не делайте ререйз, потому что агрессивный игрок наверняка пойдет на четыре ставки с двумя парами.

В любом случае, пас это ошибка. Когда банк большой, а это бывает часто, когда у вас большая карманная пара, то обычно вы не можете делать пас со своей оверпарой на четвертой улице, даже если и уверены, что проигрываете.

4. Вы на большом блайнде и у вас T♣7♠. Три игрока вошли лимпом, малый блайнд делает колл, вы чек (5 МС). Флоп Q♥9♦4♦. Малый блайнд чек, вы чек, и все вокруг чек (2.5 БС). Терн 7♥. Малый блайнд бет. Что вы должны сделать?

Ответ: Пас. Малый блайнд может блефовать, но в таком маленьком банке вы должны пасовать. В дополнение к малому блайнду, есть еще три игрока, которые могут обыграть вас. Если вы кому-нибудь из них проиграли, то вы тянете почти мертвые прикупные руки. Есть пять карт, которые могут улучшить вас, но только единственная **7♣**, не образует на столе трех карт для стрита или трех карт для флеша. Если же ваша рука сейчас лучшая, то она очень уязвима со стороны прикупных рук, имеющих у ваших противников. Если ваша прикупная рука почти умерла, то прикупные руки ваших противников очень даже живы. Поэтому пас.

5. Вы на большом блайнде и у вас A♦9♦. Игрок с UTG сделал рейз, два игрока сделали холодный колл, малый блайнд колл, и вы колл (10 МС). Флоп T♥4♠4♦. Малый блайнд сделал чек, вы чек, и все остальные чек (5 БС). Терн 9♣. Малый блайнд бет. Что вы

должны сделать?

Ответ: Рейз. Малый блайнд может блефовать. Но в отличие от контрольного вопроса **№4**, вы должны остаться в игре с большим банком. Малый блайнд может иметь десятку или четверку. Но еще он может делать бет с разнообразными руками, включая девятку с кикером слабее, чем у вас, мелкой карманной парой, прикупным стритом или полным блефом.

Спаренные карты делают менее вероятным преимущество над вами. Есть только **5** карт, с которыми могут обыграть вас (**3** десятки и **2** четверки). В то же время, в контрольном вопросе **№4**, вас могли обыграть **6** карт (**3** дамы, **3** девятки) плюс любые семерки с лучшим кикером, чем у вас.

Кроме того, спаренные карты дают меньше прикупных рук вашим противникам. Поэтому, они будут перетягивать вас реже, когда ваша рука лучшая, а вы противников с десяткой будете перетягивать чаще, когда ваша рука худшая. Ваши частичные ауты сильнее на нескоординированном столе. В сравнении с контрольным вопросом **№4**, ваша рука сильнее, и банк больше. Эти различия означают, что вы не должны делать пас.

Рейз лучше бета, потому что он защищает вашу руку. Возможно, кто-то собрал прикупной стрит. Вы должны вынудить обладателя такой прикупной руки заплатить две ставки за колл. Кроме того, ваш рейз может иногда заставить пасовать обладателя десятки, так как ваша игра может быть воспринята как замедленная игра с четверкой.

Рейз иногда будет стоить вам дополнительной ставки, когда вы столкнетесь с четверкой или фулл-хаусом. Тем не менее, вы не должны играть пассивно при большом банке с уязвимой рукой. Играйте агрессивно и защищайте свое преимущество.

6. Вы на UTG и у вас K♥K♦. Вы сделали рейз. Два игрока сделали холодный колл, и оба блайнда сделали колл (10 МС). Флоп J♥6♦3♥. Блайнды чек, вы бет, и все колл (7.5 БС). Терн Q♠. Малый блайнд бет, большой блайнд колл. Что вы должны сделать?

Ответ: Рейз. Карта терна немного опасна, так как теперь любой противник с **QJ** может иметь две пары. Однако, банк большой, и вы не должны позволить этой забавной неожиданной ставке, помешать вам, защитить свою руку. Если малый блайнд собрал две пары, то у вас есть восемь аутов. Если он не собрал две пары, то ваша рука, наверное, лучшая. В этом случае, ваш рейз важен.

Рейз на четвертой улице чрезвычайно ценен при уязвимой руке в большом банке. Почти никто со слабыми прикупными руками не сможет коллировать две ставки в холодную на терне с прибылью. Вы не можете позволить какому-то странному бету заморозить вас. И тем более не можете пропустить возможность сделать рейз.

7. Вы на большом блайнде и у вас 8♥7♥. Два игрока вошли лимпом, баттон сделал рейз. Малый блайнд колл, вы колл, и

лимперы колл (10 МС). Флоп K♦9♥6♠ дал вам дырявый стрит и обратно прикупной флеш. Все до баттона сделали чек, он сделал бет. Малый блайнд колл, вы колл, один лимпер колл (7 БС). Терн 2♠. Все до баттона чек, он опять бет. Малый блайнд пас (8 БС). Что вы должны сделать?

Ответ: Пас. Ваши шансы получить шестерку равняются **10.5-к-1**, а шансы на банк равны только **8-к-1**. Очень маловероятно, что на ривере вы сможете собрать три дополнительных ставки. Таким образом, ваши потенциальные шансы недостаточны, чтобы сделать колл. Кроме того, в данном случае это маловероятно, но возможно, что кто-то из игроков, которые будут входить в торговлю после вас, сделают чек-рейз. А это сделает ваш колл очень дорогостоящим. И еще, **6♠** не дает вам натс, так как она помогает кому-то из игроков собрать флеш. Вы должны часто делать колл на флопе со слабыми прикупными руками, но выбрасывать руку на терне, если не прикупили нужную карту (колл на терне стоит не одну малую, а одну большую ставку).

8. Вы на баттоне и у вас A♥Q♥. Четыре игрока вошли лимпом, и вы сделали рейз. Малый блайнд пас, большой блайнд колл, лимперы колл (12.5 МС). Флоп Q♠T♠7♥ дал вам старшую пару и обратно прикупной натсовый флеш. Большой блайнд бет, первый лимпер колл, а второй лимпер сделал рейз. Следующий игрок сделал холодный колл, четвертый лимпер пас. Вы колл. Большой блайнд и первый лимпер колл (11 БС). Терн 3♣. Все до рейзера флопа сделали чек. Он сделал бет, следующий игрок колл (13 БС). Что вы должны сделать?

Ответ: Рейз. Причина, по которой вы делали колл рейза на флопе, состояла в том, чтобы сделать рейз на четвертой улице, если на терне придет пустышка. **3♣** является прекрасной картой для этого. Следуйте дальше своему плану. Банк большой и ваша рука вполне может быть лучшей.¹²⁴

Мы приводили в книге несколько примеров, когда вы имели пограничную, крайне уязвимую руку с одной парой, которую мы защищали на терне рейзом. Этот рейз является серьезным приемом, который многие игроки на низких лимитах пропускают. Некоторые люди не желают делать на терне рейз с одной парой. Они полностью замораживаются на улицах большой ставки (терн и ривер), когда кто-то начинает демонстрировать силу, делая бет. Не каждый делает бет на терне, имея две пары. Даже когда такой бет приходит от нового противника. Фактически, во многих случаях, неожиданная ставка на терне указывает на слабость, а не на силу. Когда кто-то делает чек и колл на флопе с младшей парой, а затем, улучшается на терне до двух пар или трипса, то он, естественно, будет пытаться сделать чек-рейз, а не бет. Поэтому, когда вы видите, что кто-то из противников делал на

¹²⁴ Опять, нет необходимости ждать 50% вероятности того, что ваша рука лучшая, для того, чтобы сделать экономически обоснованный рейз. Ваш рейз может спасти вам банк, а еще он может прикупить вам бесплатное вскрытие, если вы пожелаете этого.

флопе чек и колл, но сделал бет на терне, то это либо блеф, либо улучшилась его слабая рука. Возможно, он собрал прикупной флеш, или младшую пару, и хочет посмотреть вашу реакцию на свой бет. В любом случае, если банк большой и многочисленный, не играйте осторожно, защищайте свою руку.

9. Вы на баттоне и у вас 8♣6♣. Три игрока вошли лимпом, вы лимп, малый блайнд колл, большой блайнд чек (6 МС). Флоп J♣9♣4♥ дал вам прикупной флеш. Малый блайнд чек, большой блайнд бет, и двое из трех лимперов колл. Вы сделали рейз. Малый блайнд пас, а большой блайнд и лимперы колл (7 БС). Терн Q♦. Все до вас сделали чек. Что вы должны сделать?

Ответ: Чек. Возьмите бесплатную карту. Вряд ли вы немедленно выиграете банк против трех игроков, если сделаете бет. Пары восьмерок или шестерок, вероятно, будет недостаточно для победы, даже если вы уменьшите количество игроков, сделав бет. Вы не можете сделать бет для увеличения банка, потому что ваши шансы на получение нужной карты для флеша составляют только 4-к-1, и вы имеете только трех противников. Кроме того, карта терна могла помочь кому-то достроить стрит или собрать две пары. И такой игрок мог запланировать чек-рейз. Будьте проще, возьмите бесплатную карту.

10. Вы на баттоне и у вас A♥6♥. Два игрока вошли лимпом. Игрок, справа от вас, лузовый, слабый, и новичок в покере, вошел лимпом. Вы лимп, малый блайнд колл, большой блайнд чек (6 МС). Флоп A♦Q♠4♥ дал вам старшую пару. Все сделали чек до игрока справа от вас, который сделал бет. Вы сделали рейз. Все до игрока, сделавшего бет, сбросили карты, он колл (5 БС). Терн 4♦. Ваш противник чек. Что вы должны сделать?

Ответ: Бет. Ваш слабый противник вряд ли будет применять какие-то хитрые приемы. Если он сделает чек-рейз, то Вы, вероятно, серьезно проигрываете, а потому, можете благополучно сделать пас в таком маленьком банке. Необходимо сказать, что вы тоже не плохо связаны. Ваш противник на флопе, возможно, делал бет с тузом, но также он мог иметь даму, карманную пару или какую-то странную руку, с которой решил сделать блеф. Если у него туз, то спаренные на столе четверки решают вашу проблему, лишь бы у него не было **AK**, **AQ** или **A4**. Таким образом, есть всего несколько рук, с которыми он обыгрывает вас.

Банк маленький, если вы сейчас впереди, то у противника есть всего несколько аутов, чтобы обыграть ваших тузов. Поэтому у вас нет необходимости защищать свою руку. Этот бет для увеличения банка. Вы надеетесь, что ваш слабенький противник будет коллировать вас до конца раздачи, со своей сомнительной рукой. Для того чтобы выигрывать в покер на низких лимитах, нужно часто запутывать и атаковать растерянных игроков. Ваша стратегия против них должна сводиться к тому, чтобы дожидаться приличной собранной руки, а потом делать беты для увеличения банка каждый раз, когда вам будет предоставляться такая возможность. Не давайте им бесплатных карт и бесплатных вскрытий. Это прекрасно – низкий риск и возможности по

увеличению банка бетами.

11. Вы на баттоне и у вас 7♦6♦. Два игрока вошли лимпом, вы лимп, малый блайнд колл, большой блайнд чек (5 МС). Флоп Q♦8♦5♣ дал вам мощнейшую прикупную руку – двухсторонний стрит плюс прикупной флеш (15 аутов, двойная прикупная рука). Малый блайнд бет, все три игрока колл, вы рейз. Малый блайнд ререйз. Все опять сделали колл. Вы сделали кап. Все колл (12.5 БС). Терн 3♦ собрал вам флеш. Все сделали чек до игрока справа от вас, который сделал бет. Что вы должны сделать?

Ответ: Рейз. Это плохо, что игрок справа от вас сделал бет, после того, как на терне пришла карта для флеша. Если у него флеш, то, вероятно, старше вашего, так как у вас всего, лишь семерка (делает вашу прикупную руку мертвой). Но, не смотря, ни на что, вы должны сделать рейз. Банк большой, поэтому вы должны защитить свою руку от старшего одно карточного флеша. Очевидно, что никто с A♦ не сделает пас (но вы должны взять с такого противника две ставки). Игрок с K♦ тоже вряд ли сделает пас, но противники с одинокими J♦, T♦ или 9♦, вполне могут сделать пас, вместо того, чтобы коллировать две большие ставки. И снова напоминаем, не предполагайте худшего только из-за того, что кто-то на терне сделал бет. Защищайте свою руку, когда банк большой.

12. Вы на баттоне и у вас A♠Q♠. Четыре игрока вошли лимпом, и вы сделали рейз. Оба блайнда сделали пас, а лимперы колл (11.5 МС). Флоп J♦9♠5♠ дал вам прикупной натсовый флеш и две оверкарты. Все до вас сделали чек, и вы сделали бет. Первый лимпер сделал чек-рейз. Двое из трех оставшихся лимперов сделали холодный колл. Вы ререйз, все колл (11.5 БС). Терн J♥. Первый лимпер сделал бет (на флопе он сделал чек-рейз). Один игрок колл, следующий за ним, сделал рейз (15.5 БС). Что вы должны сделать?

Ответ: Колл. Банк очень большой, поэтому пас делать нельзя. На столе спаренные карты, возможно, кто-то собрал фулл-хаус, оставляя вас тянуть мертвую прикупную руку. Но отношение вашего колла к банку почти равно сейчас **8–к–1**. Это очень большой запас, чтобы продолжать в тех случаях, когда ваша прикупная рука живая. Когда вы заполнили ставками банк на флопе, имея лучшую руку (это вы должны делать всегда), то, тем самым, вы привязали себя к банку, даже если на терне приходит карта, ослабляющая ваше прикупную руку. Перед тем как рассмотреть возможность паса, вы должны быть абсолютно уверены в том, что кто-то из противников держит фулл-хаус. Но пока нет никакой причины предположить у кого-то руку больше, чем три валета.¹²⁵

13. Вы на большом блайнде и у вас J♦5♦. Два игрока вошли лимпом, малый блайнд сделал колл, вы чек (4 МС). Флоп J♣8♣3♥

¹²⁵ Смотрите подраздел «Продолжение игры с мертвыми прикупными руками» раздела «Большой банк против маленького банка».

дал вам старшую пару. Малый блайнд чек, вы сделали бет. Первый лимпер пас, но второй лимпер сделал рейз. Малый блайнд пас, вы колл (4 БС). Терн 9♠. Вы чек, ваш противник бет. Что вы должны сделать?

Ответ: Пас. Вы делали бет на флопе, потому что у вас был сильный шанс на то, что ваша рука лучшая. Так как у вас нет сильного кикера, то любая старшая пара часто будет лучшей рукой в не завышенном банке с четырьмя противниками. Если бы рейз на префлопе был, то это все равно не давало бы вам повода относиться к своей руке лучше. Очень похоже на то, что вы проигрываете валету со старшим кикером. Даже если вы впереди, то ваш противник, вероятно, имеет приличную прикупную руку (например, прикупной флеш, и возможно оверкарты к вашим валетам). Таким образом, вы редко будете перетягивать своего противника, если он соберет свою прикупную руку, то он будет часто перетягивать вас, даже если ваша рука сейчас лучшая.

Вы могли мгновенно сделать пас, получив рейз на флопе. Но было несколько причин для колла:

1. Вы могли дожидаться пятерку и улучшить руку.
2. Ваш противник мог сделать рейз с прикупной рукой. В этом случае, он мог ответить чеком на ваш чек, так как он входил в торговлю после вас. Когда такое случается, то вы будете выигрывать в большинстве таких раздач.
3. Иногда вы должны делать «лузовый» колл, в ответ на рейз. Таким образом, если вы делаете бет и нарываетесь на рейз, то вы не всегда должны делать пас сразу, даже если вы думаете, что не имеете шансов на продолжение. Если вы всегда будете делать пас, то ваши противники начнут играть против вас агрессивно, зная, что вы каждый раз пасуете. Многие игроки на низких лимитах не осведомлены об этом, но некоторые запомнят, что вы часто пасуете, и начнут постоянно вас проверять.

Объединив эти три причины, вы можете прийти к выводу, что ваш колл в ответ на рейз на флопе, был обоснованным. Но на терне, если ваша рука не улучшилась, и противник сделал бет, то вам нужно пасовать, не обращая, ни на что внимания. Делать колл до вскрытия в маленьком банке с второсортной рукой невыгодно.

14. Вы на большом блайнде и у вас 6♣5♣. Четыре игрока вошли лимпом, и баттон сделал рейз. Малый блайнд пас, вы колл, лимперы колл (12.5 МС). Флоп Q♦7♣3♥ дал вам дырявый стрит и обратно прикупной флеш. Вы чек, и все игроки до баттона чек. Баттон бет, вы колл и три игрока колл (8.5 БС). На терне 4♠ достроила вам стрит. Что вы должны сделать?

Ответ: Бет. Большинство игроков инстинктивно пытались бы разыграть чек-рейз, но это, зачастую, неправильная игра. У вас натс, и карты на столе не дали никому прикупного флеша. Ваша цель заключается теперь в том, чтобы получить самую большую возможную торговлю от ваших противников.

Если вы сделаете чек, то развитие событий пошло бы по двум сценариям, более вероятным, чем любые другие:

1. Все до баттона делают чек, он делает бет. Ваш чек-рейз поставит всех игроков (некоторые, вероятно, тянут мертвые прикупные руки) перед необходимостью холодного колла в две ставки.
2. Все до баттона делают чек, он тоже делает чек. Если он не улучшил большие карты, типа **АК**, то он сделает такой чек.

В любом случае, вы получаете небольшую торговлю. Чек-рейз может выбить из банка большинство игроков, так как игрок, вероятно седлавший бет, находится справа от вас. И вы не можете надеяться на то, что чек-рейз получится, так как вместо бета, вы легко можете получить чек. Это очень важная идея, поэтому, удостоверьтесь, что вы понимаете ее.

Если вы сделаете бет, то вы часто будете собирать коллы от нескольких противников. Если вам повезет, то вы можете получить рейз, который позволит вам сделать ререйз. Вы наверняка получите больше торговлю, если сделаете бет, вот и делайте его.

15. Вы на большом блайнде и у вас 6♣5♣. Четыре игрока вошли лимпом, баттон сделал рейз. Малый блайнд пас, вы колл, лимперы колл (12.5 МС). Флоп Q♦9♣5♥ дал вам младшую пару и обратно прикупной флеш. Вы делаете чек, и все до баттона чек. Баттон делает бет. Вы колл¹²⁶, и три других игрока колл (8.5 БС). Терн 6♠ дал вам две пары. Что вы должны сделать?

Ответ: Чек, планируя чек-рейз. Эта ситуация очень отличается от контрольного вопроса **№14**. Торговля похожа, но вы имеете две младшие пары вместо натсового стрита.

Эта рука более уязвима. Дама и девятка могут подделывать ваши две пары. Любой противник с большой парой, если соберет пару своему кикеру, будет обыгрывать вас. Кроме того, любой игрок с одинокой семеркой или восьмеркой, имеет дырявый стрит, а руки типа **КJ** образуют дырявый стрит с дамой и девяткой.

Банк большой, и вы очень уязвимы. Вашей главной задачей должно стать увеличение ваших шансов на победу. Лучшим способом для этого является чек-рейз после того, как баттон сделает бет. Это поставит ваших противников перед необходимостью холодного колла в две ставки. Сейчас вы должны стремиться выбить любого противника из банка.

Все противники могут сделать чек, но это поможет вам защитить руку, избежав риска. Бет не даст этого. В случае с натсом, бет должен поощрять противников с мертвыми прикупными руками делать коллы. В данном случае, все игроки тянут живые прикупные руки.

Вы можете посчитать анти-интуитивными бет с натсом, и чек-рейз (обычно, самый сильный ход) с намного более слабой рукой. Однако не

¹²⁶ Рейз, тоже хорошо.

играйте автоматически ваши сильные руки агрессивно, а слабые руки пассивно. Вместо этого решите, какой результат вы хотите получить (например, много коллеров, или мало коллеров), и только после этого выбирайте решение, которое максимизирует ваш шанс достигнуть желаемого результата.

Контрольные вопросы

Игра на ривере

1. Два игрока вошли лимпом, и вы сделали рейз с баттона с Q♦Q♥. Большой блайнд и лимперы колл (8.5 МС). Флоп T♥8♥4♣ дал вам оверпару. Ваши противники чек, и вы бет. Все противники сделали колл (6 БС). Терн 4♦. Ваши противники сделали чек, и вы бет. Большой блайнд колл, но лимперы пас (8 БС). Ривер A♥. Ваш противник бет (9 БС). Что вы должны сделать?

Ответ: Колл. Ривер опасен, и ваш противник мог предвидеть это. Многие игроки, даже очень пассивные, могут блефовать, если на ривере появился туз. Возможно, ваш противник перетянул вас, но ваши шансы на банк составляют для колла **9-к-1**. Таким образом, если вы будете выигрывать только в **10%** случаев, то ваш колл станет безубыточным. Возможный блеф в такой ситуации происходит чаще, чем **10%**. Если вы не имеете сильного доказательства, что вы проигрываете, не делайте на ривере пас с хорошей рукой ради спасения одной ставки. Внезапный бет, после появления опасной карты, не обязательно означает сильную руку у противника.

2. Вы на малом блайнде и у вас A♥T♥. Три лузовых и прямолинейных игрока вошли лимпом, и вы сделали рейз. Большой блайнд пас, три лимпера колл (9 МС). Флоп K♣T♣4♥ дал вам среднюю пару и обратно прикупной флеш. Вы сделали бет, и два лимпера колл (6 БС). Терн 2♥ дал вам прикупной флеш. Вы бет, лимперы опять сделали колл (9 БС). Ривер 7♠. Что вы должны сделать?

Ответ: Бет. Скорее всего, ваша рука лучшая. У вас вторая пара с тузом кикером, и никто из противников пока не проявил силу. Один из ваших противников может иметь короля (вероятно со слабым кикером), или вытянул прикупную руку типа T♦7♦ или 7♥7♣. Тем не менее, помните, что это лузовые игроки. Так как они делают колл с любыми руками, то не бойтесь худшего. Будучи прямолинейными, они бы уже сделали рейз с большой рукой. Большинство таких игроков не слоуплеят до ривера.

Так как они все время коллировали, то вы не можете использовать их действия для определения их рук. Для того чтобы помочь себе, вы можете использовать основное распределение возможных у них рук (слабые руки у них встречаются чаще, чем сильные). Возможные руки ваших противников, в грубом приближении, могут выглядеть так:

1. Слабые собранные руки (A♠4♦, 5♥5♣, T♠8♠ и т.д.).
2. Недостроенный прикупной флеш или стрит.
3. Король.
4. Две пары или трипс на ривере.

Нет ничего невероятного в том, что оба ваших противника имеют

слабые руки, и поэтому оба заплатят вам дополнительные ставки.

К тому же, если вы позади, то вы не сможете гарантированно спасти ставку. Ваш противник может посчитать свою руку ценной, и вам придется делать колл в ответ на блеф. Если вы сделаете чек, то это может спровоцировать ваших противников сделать бет, чтобы вы не увидели при вскрытии их слабые руки. Это очень важный момент. Подумайте над этим.

И в заключение, учитывая, что ваши противники прямолинейны, вы можете сделать пас, если получите от них рейз. Большинство игроков никогда не делают блеф-рейз в такой ситуации.¹²⁷

Бет приносит вам больше, когда вы впереди, и забирает столько же, когда вы позади. Используйте слабость ваших противников. Получайте доход от бета с пограничными руками.¹²⁸

3. Вы на баттоне и у вас K♥K♦. Четыре игрока вошли лимпом, и вы сделали рейз. Оба блайнда и лимперы колл (14 МС). Флоп Q♥8♥3♦ дал вам оверпару. Все до вас сделали чек, и вы сделали бет. Пять игроков колл (10 БС). Терн J♠. Все до вас сделали чек, и вы сделали бет. Три игрока сделали колл (14 БС). Ривер 5♠. Все до вас сделали чек, и вы сделали бет. Что вы должны сделать?

Ответ: Бет. Большое количество игроков не должно препятствовать вам, делать бет, чтобы получить прибыль. Большинство игроков с двумя парами или лучшими руками, еще на терне устроили бы вам чек-рейз. Можно предположить, что на тот момент ваша рука продолжала быть лучшей. На ривере пришла пустышка. Она не помогает никому собрать флеш или стрит. И нет никаких причин подозревать, что она помогла кому-то собрать две пары. Если ваша рука была лучшей на терне, то она все еще может такой и оставаться.

Любой игрок с парой откажется делать пас в таком большом банке. Они будут думать, что вы все это время блефовали с **AK** (а может, они вообще ни о чем не думают), и сделают колл. Практически, вы можете собрать два или три колла от слабых пар.

Если кто-то действительно вытянул прикупную руку, то вы получите чек-рейз. Так как банк очень большой, то Вы, конечно же, сделаете колл. Вы теряете две ставки, если вас бьют. С другой стороны, вы можете очень хорошо выиграть два колла, если ваша рука лучшая. Ваша рука будет чаще побеждать, чем проигрывать. Поэтому, бет будет прибылен на длинной дистанции.

Некоторые игроки обычно делают чек в такой ситуации. Они

¹²⁷ Очевидно, что если вы подозреваете своего противника в блефе, то вы должны делать и колл рейза. Фактически, если один из ваших противников очень любит блефовать, то тогда чек будет лучше бета. Так как он блефует часто, то, позволяя ему сделать бет, и забирая потом себе банк, вы зарабатываете больше денег. Но большинство игроков не подходят этому описанию. Таким образом, если ваш противник не является любителем блефа, то тогда делайте бет.

¹²⁸ Смотрите «Бет для увеличения банка на ривере».

постоянно боятся, что кто-то перетянул их большую пару. Они считают чудом, что их рука доживает до вскрытия с таким слабым сопротивлением. Они с благодарностью делают чек на ривере и забирают банк.

Не размышляйте таким образом! Большие пары выигрывают много больших банков, даже не улучшаясь. Такая рваная комбинация карт на столе является потрясающей для вашей руки. Лузовые игроки заплатят вам. Не бойтесь! Ставьте до кучи.

4. Вы в средней позиции и у вас A♥Q♣. Один игрок вошел лимпом, и вы сделали рейз. Два игрока сделали холодный колл, блайнды пас, лимпер колл (9.5 МС). Флоп K♥9♦4♣. Лимпер чек, вы сделали бет. Все три игрока сделали колл (6.5 БС). Терн 4♦. Лимпер чек, вы чек, и все вокруг сделали чек (6.5 БС). Ривер 2♥. Лимпер сделал бет (7.5 БС). Что вы должны сделать?

Ответ: Пас. Возможно, что ваш старший туз является лучшей рукой. Если никто из противников не имеет руки лучше чем у вас, то вы бы получили **7.5-к-1**. Вам достаточно выигрывать в **12%** случаев, чтобы получать прибыль. Если противники имеют руки лучше, чем у вас, то вопрос даже не стоит и рассматривать. Даже притом, что вы можете иногда выигрывать у игрока сделавшего бет, то кто-то, колирующий после вас со слабенькой рукой (но которая лучше вашей) будет выигрывать у вас достаточно часто.

Вы можете сделать рейз. Вероятно, никто из игроков за вами не имеет сильной руки. Они сделали чек на терне, а на ривере пришла пустышка. Они могут иметь мелкую пару, возможно девятку, двойку или карманную пару. Даже лузовые игроки обычно делают пас перед лицом двух ставок с такими слабыми руками. Таким образом, если игрок, сделавший бет на ривере, является почитателем блефа, то рейз может быть выгоден.

Но против большинства игроков сделавших бет, вы должны делать пас. В отличие от игроков, которые войдут в торговлю после вас, игрок, сделавший бет на ривере, возможно, сделал чек на четвертой улице с сильной рукой, планируя сделать чек-рейз. Типовой игрок не часто блефует, входя первым в торговлю против трех противников. Чтобы рейз стал выгодным, вы должны выигрывать в **20%** случаев (рискуя двумя ставками, чтобы выиграть **1.5**). Средний противник блефует не часто. Прежде всего, вы должны признать, что в этой ситуации возможны только или пас, или рейз. Колл, по существу, никогда не будет правилен, так как слабая рука будет часто делать оверколл. Когда ваша рука уязвима, и за вами есть еще игроки, которые войдут в торговлю, то вы должны предпринимать мощные действия, чтобы не допустить их в игру. Делайте рейз, чтобы улучшить свои шансы, и делайте пас, когда ваши шансы ослаблены.¹²⁹

5. Вы на UTG и сделали рейз с A♠K♥. Только лузовые малый и

¹²⁹ Смотрите «Когда вы не хотите оверколлов».

большой блайнды сделали колл (6 МС). Флоп J♥7♥2♦. ваши противники чек, и вы сделали бет. Малый блайнд пас, большой блайнд колл (4 БС). Терн 3♠. Ваш противник чек, вы бет. Он опять сделал колл (6 БС). Ривер 3♦. Ваш противник делает чек. Что вы должны сделать?

Ответ: Чек. Хотите, верьте, хотите, нет, но у вас есть хороший шанс на то, что вы имеете лучшую руку. Многие лузовые игроки коллируют до ривера, пока у них есть хоть какая-то надежда вытянуть прикупную руку. С этой комбинацией карт ваш противник мог не собрать стрит (например, T♣9♠), флеш, или оверкарты (возможно одну оверкарту). Он, возможно, прикупил четвертую карту для дырявого стрита, если имеет A♦4♦. Вы можете обыграть многие его руки, которые он может держать.

Но даже в этом случае, вы не должны делать бет против большинства лузовых игроков. Он может коллировать с несколькими руками (типа A♦4♦), которые вы обыгрываете. Он может сделать пас с руками, типа T♣9♠. С другой стороны, он может с достаточной степенью вероятности, делать колл с рукой, которая на флопе образовала или среднюю, или младшую пару. Поэтому, даже притом, что вы будете выигрывать в определенном проценте случаев, вы почти всегда будете проигрывать, когда он будет делать колл. И вы никак не заставите его сделать пас с рукой, лучше, чем у вас.

Есть одно очень прибыльное исключение. Существуют игроки, которые будут делать колл на флопе и на терне с любой парой, а на ривере всегда сделают пас, если у них нет старшей пары, или если они не улучшат руку. Эта стратегия ужасна на всех улицах. Они делают колл со слабыми прикупными руками в маленьких банках, но делают пас на ривере из-за одной ставки в больших банках. Эти игроки редки. Когда такие игроки появляются, то они не играют долго. Их ошибки настолько плохи, что вы должны высматривать их. Если вы видите, что кто-то играет много раздач до ривера, но часто делает пас перед последней ставкой, то можно подозревать, что это такой игрок.

Чтобы использовать его ошибки, ослабьте свое давление на префлопе, когда он вошел в банк, особенно если он единственный игрок. Как только вы остаетесь с ним один на один, делайте бет на флопе, терне и ривере, независимо оттого, что у вас в руке (естественно, если он вам не отвечает рейзом). Трудно собрать старшую пару, тем более руку лучше старшей пары. Такой игрок будет трясти головой, и делать пас намного чаще **50%**. Банки, которые вы украдете, плюс банки, которые вы выиграете с лучшей рукой, принесут вам хорошую прибыль.

6. Вы на UTG и сделали рейз с T♠T♥. Только лузовые малый и большой блайнды сделали колл (6 МС). Флоп J♥7♥2♦. Ваши противники чек, вы бет. Малый блайнд пас, большой блайнд колл (4 БС). Терн 3♠. Ваш противник делает чек, вы бет. Противник опять сделал колл (6 БС). Ривер 3♦. Ваш противник делает чек. Что вы должны сделать?

Ответ: Бет. Это точно такая же раздача, как и в контрольном вопросе №5, только вместо старшего туза у вас пара десятков. Теперь вы обыгрываете его двойки, семерки, и мелкие карманные пары, которые может иметь ваш противник. Ваш противник, будет иметь мелкую пару гораздо чаще, чем он будет иметь тройку или валета (валет с сильным кикером маловероятен, потому что вы бы уже давно получили от него рейз). Это обычный бет для увеличения прибыли.

Интересно, если бы сейчас вы играли против игрока, который с одной парой делает колл на флопе и терне, а на ривере пасует, то теперь вы должны сделать чек. Так как он сбрасывает все, что меньше старшей пары, то он никогда не делает колл с худшей рукой. Вы не можете делать бет для увеличения прибыли, и нет никакой необходимости блефовать, так как вы бьете любую руку, которую он выбросит. Холдем иногда является анти интуитивным. Всегда думайте логически для решения проблем в покере, иначе, вы пропустите очень важные тонкости.

Игрок, который слишком часто пасует на ривере это отклонение. Вы должны делать здесь ставку для увеличения банка против типичных лузовых игроков. Игроки, которые заходят в торговле слишком далеко, делают большие ошибки, и вы должны научиться делать бет для увеличения банка, чтобы использовать эти ошибки. Поступая, таким образом, вы последовательно будете выигрывать дополнительные ставки на ривере, чего не делает большинство людей. Уверенный бет для увеличения банка это отличительная особенность игроков-экспертов.

7. Вы на UTG и сделали рейз с Q♣Q♦. Четыре игрока делают холодный колл, оба блайнда колл (14 МС). Флоп Q♥Q♠T♥ дал вам каре. Блайнды чек, и вы сделали бет. Все, кроме малого блайнда, сделали колл (10 БС). Терн T♠. Большой блайнд бет. Вы колл, в надежде, что игроки, которые тянут мертвые прикупные руки, будут делать колл. Три игрока сделали колл (15 БС). Ривер J♥. Большой блайнд делает бет (16 БС). Что вы должны сделать?

Ответ: Колл. Тяжело представить, с чем ваши противники делали беты и коллы. Все ценные карты находились в вашей руке уже на флопе. Однако, на терне, у вас было все еще четыре противника. Хоть они и не имели сильных рук, но хоть что-то они все-таки должны были иметь. Можем предположить, что они имели десятки, прикупной флеш или стрит, или старшего туза. В очень лузовых играх, игроки, обычно, тянут свои безнадежные прикупные руки, несмотря ни на что, особенно, если они могут это делать всего за одну ставку.¹³⁰

Карта ривера хороша для вас, если никто не собрал стрит-флеш. Эта карта помогает достроить стриты и флешы вашим противникам. Особенно хорошо, если это получилось у противников, которые войдут в торговлю после вас. Но, даже в этом случае, они могут предполагать, что их сильная комбинация может и не победить при такой опасной

¹³⁰ Смотрите раздел «Замедленная игра».

комбинации. Они будут молиться о чуде, и делать оверколл на одну ставку, но неохотно пасовать при двух ставках.

Если бы на ривере пришла **2♣** (или любая другая пустышка), то вы должны были бы делать рейз вместо колла. Ситуация может развиваться двумя путями:

1. Низкая вероятность того, что игроки за вами сделают оверколл. Сейчас единственные руки, с которыми противники могут пойти на оверколл это: фулл-хаус с десятками, карманные валеты, короли или тузы, возможно старший туз. Когда вы решаете, взять ли вам оверколлы, вы должны сравнить сумму, которую вы ожидаете получить от игрока сделавшего бет (если вы сделаете рейз), с суммой, которую вы ожидаете получить от оверколлеров (если вы сделаете колл). При карте **J♥** два или три противника могут сделать оверколл. С **2♣** оверколлы маловероятны, так как один или два противника так и не соберут свои прикупные руки.

Кроме того, одна из очень вероятных рук для оверколла это фулл-хаус с десятками. Лузовый противник может с такой рукой отвечать коллом даже на две ставки. Если это так, то, очевидно, что рейз лучше.

2. У вас натс. Хотя и маловероятно, но игрок, сделавший бет, может иметь каре десяток. Если это так, то вы могли бы выиграть у него кучу ставок (если не было капа в игре один на один). Он бы думал, что у вас фулл-хаус с дамами и делал бы ререйзы. У правильного противника вы можете иногда выигрывать двадцать ставок и более, в таких ситуациях как эта. Несмотря на то, что такое происходит очень редко, такая ситуация является настолько прибыльной, что вы просто обязаны хорошо над этим подумать.

Карта **J♥** делает возможным стрит-флеш. А вот теперь вы не ожете делать ререйз вашему противнику с каре десяток, потому что вы должны бояться лучшей руки.

Насколько странно можно себя почувствовать, построив на флопе каре, и ни разу не сделав рейз. Обычно, с сильными руками вы зарабатываете много денег, если делаете рейзы в определенных условиях. Но всегда рассматривайте все возможные решения. Подумайте о диапазоне рук ваших противников, и о том, какие действия от них можно ожидать. Затем выберите ход, при котором вы получите максимальную прибыль. В данном примере это означает держать ставку маленькой, чтобы впустить в банк игроков со слабыми руками.¹³¹

8. Вы в средней позиции и у вас A♥A♦. Один игрок вошел лимпом, и вы сделали рейз. Все до большого блайнда сделали пас, он сделал колл. Лимпер колл (6.5 МС). Флоп J♥9♥4♠. Большой блайнд чек, лимпер бет, вы сделали рейз. Большой блайнд и лимпер сделали колл (6 БС). Терн 7♠. Оба игрока сделали чек, вы

¹³¹ Смотрите «Поход за оверколлами»

бет. Большой блайнд сделал чек-рейз. Лимпер сделал холодный колл, вы колл (12 БС). Ривер 2♦. Большой блайнд бет, лимпер колл (14 БС). Что вы должны сделать?

Ответ: Колл. Большой блайнд, вероятно, как минимум, имеет две пары. Вы, вероятно, проигрываете. Несмотря на это вы должны сделать колл. Отношение ставки к банку составляет **14-к-1**. Вам нужно выигрывать один раз из пятнадцати, чтобы ваш колл был прибыльным. Иногда у большого блайнда на руках будет, что-нибудь типа **A♠J♠** или даже **9♠8♠**, и поэтому он может получить много карт на терне, которые помогут ему собрать флеш. Иногда он будет иметь руку, в которой вы не найдете никакого логического смысла. Иногда вы будете побеждать, и это все что вам нужно, для того, чтобы ваш колл стал прибыльным.¹³²

Несмотря на это, многие люди думаю, что оплата ставки в такой ситуации, является правильной стратегией. Некоторые люди делают колл, но думаю, что если бы они «играли лучше», то сделали бы «правильный пас». Пас это ошибка. Не чувствуйте себя виноватым из-за того, что вы сделали колл. Оплата ставки это не высасывающая игра. Это часть игры. Оплата ставки является правильным решением в играх на низких лимитах, потому что банк является большим, и многие люди играют нелогично. Это правильный ход даже в играх на высоких лимитах, где люди часто играют агрессивно и пытаются выдавить вас из банка. Постоянные пасы вот что является высасывающей игрой. Проверяйте (оплачивайте) уверенно ставки противников.

9. Вы на баттоне и у вас A♣K♣. Два лузовых игрока вошли лимпом, и вы сделали рейз. Блайнды пас, лимперы колл (7.5 БС). Флоп K♦9♦6♠. Ваши противники чек, вы сделали бет, они колл (5 БС). Терн 7♣. Ваши противники чек, вы бет. Оба лимпера сделали колл (8 БС). На ривере приходит 6♦. Оба лимпера чек. Что вы должны сделать?

Ответ: Бет. Ривер дал опасную карту, но вы все равно должны сделать бет. Один из ваших противников может иметь бубны или шестерку, но еще он может легко иметь девятку, семерку, слабого короля, несобранный стрит, карманную пару, старшего туза и все что угодно.

Если бы один из противников перетянул вас, то он, возможно, сделал бы бет, а не чек-рейз. Поэтому, ваша рука, наверно, продолжает оставаться лучшей, если ваши противники сделают чек до вас, а не после вас.

Вот простой пример, для того, чтобы разъяснить это утверждение. Скажем, вы на баттоне, и ваш противник тянет прикупную руку, чтобы улучшить свою руку. Вы знаете, что он имеет **50%** шанс на то, чтобы улучшить свою руку. В других **50%** случаев он не будет улучшаться, но будет коллировать ваш бет. Если он соберет свою руку, то вы знаете, что в одном из **50%** случаев он будет делать бет, а в другом **50%** случае он будет делать чек-рейз. Таким образом, в половине случаев он будет

¹³² Смотрите раздел «Игра на ривере при большом банке».

делать чек и колл. Четверть времени он будет делать бет, в другую четверть времени он будет делать чек-рейз. Перед тем как он сделает ход, у него есть **50%** шанс, что он перетянет вас. После того, как он сделал чек, есть треть шанса на то, что он перетянул Вас! Если он сделал чек, то он будет делать колл, в два раза чаще, чем рейз (он делает чек-колл в **50%** случаев, а чек-рейз только в **25%**). Таким образом, в двух из трех случаев после его чека, он будет делать колл, а не рейз. Даже если вы подозреваете, что он запланировал чек-рейз, то вам все равно выгодно, чтобы он делал чек перед вашей очередью хода.

Против одного или двух лузовых противников вы должны делать бет с хорошей рукой, даже если на ривере появилась опасная карта. Ваши лузовые противники играют на очень широком диапазоне рук. Чем шире этот диапазон, тем менее вероятно, что они играют необходимые прикупные руки (прикупной флеш или стрит) или младшую пару. И тем более вероятно, что они играют слабую руку, и вы будете выигрывать у них. Часто, около половины карт на ривере будут собирать определенные прикупные руки. Но так как ваши противники имеют только по две карты, то они не могут достраивать каждую возможную прикупную руку. Обычно, законченная прикупная рука будет не той прикупной рукой, которую тянули ваши противники. Не позволяйте каждой карте на ривере пугать вас. Делайте бет!

Послесловие к разделу «Контрольные вопросы по игре»

Лучшие игроки в холдем умеют не только принимать правильные решения в горячке боя, но и делают это почти немедленно. Это дает им существенное преимущество.

Другие, которым нужно остановиться и подумать, будут запутываться, и делать дорогостоящие ошибки. И эти ошибки будут превращать иногда победителя в проигравшего на длинной дистанции.

Так как же эксперты делают это? Является ли их опыт в покере настолько обширным, а мыслительный процесс при принятии решений таким быстрым, что их противники не имеют даже шанса? Или есть другая возможность?

Мы полагаем, что такая возможность есть. И эта возможность заключается в анализе покерных раздач за пределами покерного стола. По крайней мере, каждый из нас (имеются в виду авторы книги) повышал свое мастерство именно таким способом. И именно таким путем шли все игроки-эксперты, которых мы знаем.

Раздел «Контрольные вопросы игре» является мощным стартом для такого процесса. Он не только показывает, как должны играть многие руки. Он также показывает, как проводить анализ для того, чтобы принимать решения в тех или иных ситуациях.

Чтобы стать экспертом, вы должны будете пройти по этим вопросам не один раз, равно как и по дополнительным рукам, которые играли лично Вы. Таким образом, в будущем, когда вы встретитесь за столом с жесткой ситуацией, то вспомните свой анализ, который вы делали вне покерного стола, и легко сыграете правильно

Часть седьмая

Вопросы

и ответы

Вопросы и ответы

Предисловие

Мы изложили очень много материала в этой книге. Однако, для многих людей термины «читать» и «учиться», являются различными понятиями. Поэтому, чтобы помочь вам сохранить в памяти некоторые из наиболее существенных идей, мы повторили их в форме «вопрос ответ».

Мы предлагаем вам попытаться самостоятельно ответить на нижеследующие вопросы, чтобы проверить насколько хорошо, вы прочитали и изучили книгу. Вероятно, у вас возникнет желание пройтись по ним несколько раз. Мы предлагаем вам закрывать чем-то ответы, которые следуют сразу за вопросами. И смотреть ответ только после того, как вы постараетесь ответить на вопрос наилучшим образом.

Также, мы обращаем ваше внимание, что ответ на вопрос это не замена текста книги. Фактически, некоторые из идей, которые вы прочитали в соответствующих разделах, не содержатся в ответах на вопросы. Но в ответы включено достаточно материала. Поэтому, после того, как вы полностью переварите текст книги, вопросы помогут сделать вашу игру в холдем крутой.

В заключение, вопросы и ответы рассортированы по темам, раскрытым в книге. Таким образом, вы легко сможете обратиться к соответствующим разделам для более полного объяснения.

Игра на префлопе

1. Выбирая стартовые руки, какие руки вы должны выбрать?

Только те, которые имеют положительную ожидаемую прибыль.

2. Какие руки проигрывают на длинной дистанции?

Средние руки, руки немного Выше средних, и руки ниже средних.

3. Если ваши противники ограничили себя только прибыльными руками то, как будут выглядеть банки?

В банке будет оставаться либо два, либо три игрока.

4. По определению, какой возврат из банка ожидается от неприбыльной руки?

Меньше, чем фактические инвестиции в нее.

5. Почему вы должны чаще делать рейз со своими лучшими руками?

Не для того, чтобы ограничить количество игроков в раздаче, а для того, чтобы увеличить вашу полную ожидаемую прибыль.

6. Назовите три типа рук.

Руки старшей пары, спекулятивные руки, и мощные руки.

7. К какому типу относится рука A♠J♣?

Яркий представитель рук старшей пары.

8. На каких кругах торговли руки старшей пары зарабатывают больше всего денег?

На ранних кругах торговли. На префлопе, и на флопе.

9. Больше или меньше денег зарабатывают руки старшей пары (AT, KJ и лучше), против увеличивающегося количества коллеров с плохими руками?

Больше.

10. К какому типу относится рука 4♥4♦?

Спекулятивная рука.

11. Спекулятивные руки лучше играть против большого или малого количества противников?

Против большого количества противников.

12. К какому типу относится рука A♥Q♦?

Мощная рука.

13. Как вы должны играть мощные руки?

С ними вы должны делать рейз.

14. При каком префлопе розыгрыш доминированной руки будет

наиболее дорогим?

Когда в банк вошло мало противников.

15. Когда вероятность оказаться доминированным не так опасна?

Когда в банк вошло много противников.

16. Какой второй самый важный компонент ценности руки? (Самым важным являются карты ваши и ваших противников).

Позиция.

17. Назовите три ценных качества рук, не являющихся карманными парами.

Сила старшей карты, одномастность и связанность.

18. Скольких ценных качеств должно быть у руки, не являющаяся карманной парой, и насколько она должна быть сильна, чтобы с ней стоило играть?

По крайней мере, два из трех.

19. Какое ценное качество является самым важным?

Сила старшей карты.

20. Почему руки с двумя большими картами сильнее, чем с одной?

1. Они могут образовать старшую пару с любой картой.

2. Когда они образуют старшую пару, то они ее всегда образуют с хорошим кикером.

21. У вас в руке две одномастных карты. Какова вероятность появления на столе до ривера трех карт нужной вам масти?

Немного меньше шести процентов.

22. Вас терзают сомнения, играть ли руку. Какое решение вы должны принять?

Если рука одномастная, то играйте ее, если нет, то выбрасывайте.

23. Какие две главных ошибки делает большинство игроков? Эти ошибки настолько дорогостоящи, что никто из игроков, совершающих их, не сможет выигрывать на длинной дистанции.

1. Игра со слабыми руками без позиции, особенно со слабыми разномастными руками.

2. Ответ холодным коллом на рейз, если вы держите посредственную руку или руку, над которой доминируют.

24. Вы в средней позиции и у вас A♥T♥. Тайтовый, лишенный воображения игрок делает рейз с UTG. Все до вас сделали пас. Что вы должны сделать?

Пас.

25. Как бы вы поступили, если бы он мог сделать рейз с немного

худшими руками, например KQ?

Вы все равно должны делать пас.

Категории рук на префлопе

1. Какие руки являются монстрами?

AA и KK.

2. Как вы должны играть монстров?

Почти всегда делать рейз и ререйз, не обращая внимания на торговлю.

3. Какие руки являются большими парами?

QQ, JJ, и TT.

4. Как вы должны играть эти руки на префлопе, если предположить, что оверкарта бьет Вас?

Не робко. Обычно вы должны делать рейз с этими руками, если до вас не было рейза. Если к вам пришел один рейз, то обычно правильным будет сделать ререйз.

5. Какие руки являются средними парами?

99, 88 и 77.

6. В каких двух ситуациях эти пары блистают?

1. *Когда у вас будет два или три противника. И существует высокая вероятность, что у этих противников слабые руки.*
2. *Против пяти или более противников.*

7. Когда у вас сет, какую игру вы предпочитаете?

Лузовую и агрессивную одновременно.

8. Какие руки являются мелкими парами?

66–22.

9. При каких условиях игры мелкие пары играют лучше всего?

Когда игра лузовая и несколько агрессивна.

10. Из каких позиций вы можете играть мелкие пары?

В большинстве раздач вы можете играть эти руки прибыльно с любой позиции, но необходимо отсутствие рейзов.

11. Какие руки являются большим одномастным Бродвеем?

AKs–ATs, KQs и KJs.

12. Если в игре не делали рейз, как вы должны играть эти руки?

Делать рейз с любой из них.

13. Какие руки являются малым одномастным Бродвеем?

QJs, KTs, QTs и JTs.

14. Если в игре не делали рейз, как вы должны играть эти руки в ранней или средней позиции?

Лимпом. Вам необходимо, чтобы после вас в банк вошли лузовые игроки.

15. Какие руки являются одномастными тузами?

A9s–A2s.

16. К какому типу рук относятся одномастные тузы?

Это основные спекулятивные руки.

17. Является ли для этих рук важным ранг кикера?

Да. A9s намного лучшая рука, чем A2s.

18. Как вы должны играть одномастных тузов, если перед вами сделали рейз?

Обычно надо сделать пас.

19. Какие руки являются одномастными королями?

K9s–K2s.

20. Что является главной причиной, делающей одномастных королей намного слабее одномастных тузов?

Пара тузов более сильна, чем пара королей.

21. Как вы должны играть эти руки в ранней позиции?

Пас.

22. Какие руки являются одномастными связками?

T9s–54s, J9s–64s, Q9s–96s, Q8s и J7s.

23. При каких условиях игры одномастные связки играют лучше всего?

Если игра лузовая и пассивная.

24. Какие руки являются большим разномастным Бродвеем?

AK, AQ, AJ и KQ.

25. Что вы должны сделать с этими руками, если перед вами сделают рейз?

Будьте готовы сделать пас с любыми разномастными руками, кроме AK.

26. Какие руки являются малым разномастным Бродвеем?

AT, KJ, QJ, KT, QT и JT.

27. Как вы должны играть AT и KJ в средней позиции?

Если один или два лузовых игрока вошли лимпом, то обычно вы должны сделать рейз.

28. К какой категории принадлежат разномастные тузы (A9–A2) и разномастные связки (T9–54)?

Выбросьте разномастные руки. Не играйте их.

Рекомендации по игре на префлопе

1. Что вы должны изменить в своей игре, если ваш стиль игры очень пассивен?

Играйте больше слабых одномастных рук в ранней и средней позициях.

2. Какие четыре фундаментальных принципа игры на префлопе вы знаете?

- 1. Играйте тайтово в ранней позиции и несколько свободно в поздней позиции.*
- 2. Делайте рейз с лучшими руками.*
- 3. Играйте только самые сильные разномастные руки.*
- 4. Играйте очень тайтово, если перед вами кто-то сделал рейз.*

3. Когда мелкие пары процветают?

Когда они ловят на флопе сет, и получают большую торговлю.

4. Как часто вы должны делать холодный колл на префлопе?

Не чаще одного раза в каждые три часа (в среднем).

5. Если после вас сделали рейз, как вы должны поступить?

Делать колл с любой рукой, если вам вернулась одна ставка.

6. Если к вам вернулись две ставки (т.е. был рейз и ререйз), как вы должны поступить?

Поступить точно так же, как и в ситуации с холодным коллом.

7. Какая причина является самой важной, когда мы предлагаем делать рейз с большими одномастными картами?

Они соединяются с флопом настолько часто, что у вас будет часто возникать желание играть их вне зависимости от того, делался на флопе рейз или нет.

8. Какое преимущество в лузовых играх дает ранняя позиция и не дает средняя?

Возможность сделать чек-рейз, чтобы защитить свою руку, или, если на флопе у вас образовался монстр, построить банк.

9. Вы в средней позиции и первым входите в банк. Какие поправки вы должны сделать?

- 1. Вы должны делать пас с некоторыми мелкими парами и мелкими одномастными связками (например, 2♥2♣), которые вы обычно должны играть.*
- 2. Вы должны делать рейз с некоторыми руками, с которыми вы обычно делаете только лимп.*

10. Вы в поздней позиции и первым входите в банк. Какие поправки вы должны сделать?

Вы должны почти всегда делать рейз.

11. Как вы должны играть на малом блайнде, если его размер меньше половины большого блайнда?

В этом случае мы рекомендуем вам играть только те руки, которые вы бы играли на баттоне.

Большой банк против маленького банка

1. В каком случае вы можете начинать считать банк большим?

Если выполняется одно из следующих условий:

1. На префлопе в банк вошли шесть игроков.
2. На префлопе был рейз, и в раздаче участвует четыре и более активных игрока.
3. На префлопе был подъем на три ставки и более.
4. По крайней мере, двое из ваших противников постоянно доходят до ривера.

2. Банк маленький. Вы на флопе делаете рейз с пограничной рукой, пытаетесь украсть банк, но после вас делают рейз. Как вы должны поступить?

Сделать пас немедленно или на четвертой улице, если не улучшились.

3. Банк маленький. Противник делает бет или рейз. Что должно быть у вас в руке, чтобы вы уверенно делали колл?

У вас должна быть или лучшая или сильная прикупная рука.

4. Банк маленький. Вы размышляете над решением с очень близкими параметрами для продолжения игры или паса. Что вы должны сделать?

Пас.

5. Когда банк большой, какие главные поправки вы должны сделать?

Максимизируйте свой шанс выиграть банк.

6. Как должен измениться ваш стиль игры в большом банке?

1. Продолжать игру пограничными руками, которые вы бы выбросили в маленьком банке.
2. Используйте возможности выбить противников, если вы имеете собранную или прикупную руку.
3. Продолжайте тянуть свою прикупную руку, даже если у вас возникли подозрения, что оно уже мертва.
4. Делайте чаще колл на одну ставку на ривере, даже если почти уверены, что вы проигрываете.

7. В чем вы должны быть относительно уверены, прежде чем сделаете пас с прикупной рукой в большом банке?

В том, что вы тянете мертвую прикупную руку.

8. Является ли сильный бет достаточным свидетельством, что вы тянете мертвую прикупную руку?

Нет.

9. Что делать, если у вас есть небольшой шанс на победу, но за это надо заплатить одну ставку в большом банке?

Делать колл и играть дальше.

Защита вашей руки

1. Какая ошибка, которую вы можете сделать, является самой дорогой?

Сделать пас с рукой, которая имеет высокий шанс выиграть большой банк.

2. Кто, те единственные игроки, которые делают эту ошибку?

Только те, кто делает пас для сохранения одной ставки, в большом банке. Они считают это признаком экспертного игрока.

3. Другая ошибка, которая является почти такой же дорогостоящей. Она настолько дорогостояща, что вы будете видеть, как кто-то из игроков делает ее почти с каждой своей рукой на низких лимитах. Что это за ошибка?

Отказ от защиты своей сильной руки в большом и многочисленном банке.

4. Как вы защищаете свою руку?

Вы делаете бет или рейз, вынуждая игроков со слабыми прикупными руками выбирать решение между пасом и нерентабельным коллом.

5. Иногда простой бет не защищает вашу руку. Что вы должны делать в такой ситуации, чтобы защитить свою руку?

Чек-рейз.

6. На флопе игрок, который находится непосредственной справа от вас, делает бет. Как вы должны сыграть?

Почти всегда или рейз, или пас.

7. Почему вы должны свободно делать рейз, чтобы защитить свою руку?

Рейз, когда вы должны сделать колл, может стоить вам одну ставку. Колл, когда вы должны сделать рейз, может стоить вам целого банка. Очень легко потерять одну ставку для того, чтобы забрать целый случайный банк.

8. Как вы должны играть прикупной флеш или стрит с оверкартами в большом банке?

Вы должны защитить эти руки.

9. При большом банке, насколько вы должны улучшить ваши шансы на выигрыш, для того, чтобы рейз оказался прибыльным?

Очень часто только на несколько процентов.

10. Если у вас прикупная рука к большой руке то, как вы должны играть при маленьком банке?

Избегайте устранения игроков.

11. А что делать в этой же ситуации, но если банк большой?

Защищайте свои уязвимые ауты рейзом.

12. В каких случаях рейз на флопе не защитит вашу руку?

- 1. Когда банк большой, и много карт на четвертой улице могут нанести вред вашей руке.*
- 2. Когда на флопе к вам приходит бет от первого противника слева от вас.*
- 3. Когда банк очень большой.*

13. Как лучше играть в этом случае?

Колл на флопе в надежде на безопасную карту. Если на четвертой улице приходит пустышка, то планируйте на терне сделать рейз.

14. Банк является чрезвычайно большим. В каком случае вы должны воздержаться от рейза на флопе?

Если вам нужно увеличить шанс сделайте бет на терне.

Делаем рейз, для получения бесплатной карты

1. Как обычно поступают игроки в покере по отношению к тому игроку, который сделал рейз на предыдущем круге торговли?

Делают чек до его хода.

2. Когда игрок улучшается на четвертой улице, что он обычно делает?

Обычно он делает чек, планируя сделать чек-рейз.

3. Как вы используете тенденцию делать чек до рейзера?

Делаю рейз на флопе в последней позиции с прикупной рукой, намереваясь сделать чек после всех на четвертой улице, если не прикупил нужную карту. В этом случае карту ривера я смотрю бесплатно.

4. За какими столами прием по получению бесплатной карты является наиболее эффективным?

За столами с пассивными игроками.

5. Если игра становится более агрессивной, что вы должны поменять?

Вы должны принимать решения более избирательно при проведении приема по получению бесплатной карты.

6. Предположим, у вас сильная прикупная рука типа прикупного флеша или двухстороннего стрита. Должны ли вы прекратить попытки получить бесплатную карту?

Нет. Но вы не должны волноваться о том, что можете получить ререйз или колл, а на терне бет от кого-то из противников.

7. С какими прикупными руками вы должны прекратить попытки получить бесплатную карту против агрессивных игроков?

Со слабыми прикупными руками. Например, младшая пара или дырявый стрит.

Руки с двумя оверпарами

1. Что вы обычно должны сделать, когда решаете, что у вас есть преимущество?

Использовать свое преимущество, делая бет или рейз.

2. В каком случае вы должны рассмотреть перенос маленького преимущества?

Если этот перенос позволит вам использовать гораздо большее преимущество на поздних кругах торговли.

3. Что вы должны сделать, чтобы перенести маленькое преимущество?

Подождать терна и сделать на нем рейз.

4. Из-за каких особых условий вы должны ждать четвертой улицы?

- 1. Когда рейз имеет мало шансов вынудить противников сделать пас.*
- 2. Ваша рука уязвима, много карт (часто до половины колоды) могут обыграть вашу руку, и поэтому вы имеете малое преимущество.*
- 3. Если появится удачная карта, то ваше преимущество на терне значительно увеличится.*

Делаем бет на ривере для увеличения размера банка

1. Какое покерное оружие бесполезно против игроков, которые играют много рук, и заходят с ними очень далеко?

Блеф.

2. Безупречно защищаясь против блефа, какому нападению они себя подставляют?

Вашему бету для увеличения банка на ривере, который вы делаете с пограничными руками.

3. С какими руками большинство автоответчиков доходит часто до ривера?

Любая пара или старший туз.

4. После ривера на столе лежат следующие карты K♦8♥4♥2♣6♣. Вы на баттоне с T♣T♥. Тайтовый игрок коллировал вас на флопе и терне. Что вы должны сделать на ривере?

Сделать чек.

5. Что делать, если вместо тайтового игрока будет лузовый?

Делать бет для увеличения банка.

6. Вы первым входите в торговлю против предсказуемых и пассивных игроков. Какие поправки вам необходимо внести в свою стратегию?

Вы должны делать бет с очень пограничными руками. Если вы все равно планируете коллировать чужой бет после своего чека, то лучше делайте бет сами против этих игроков.

7. На ривер приходит опасная карта. Какие четыре главных фактора вы должны рассмотреть, когда вы определяете вероятность того, что вас перетянули?

1. Как много противников осталось в игре.

2. Сколько прикупных рук может быть построено этой картой.

3. Вероятный диапазон рук, с которыми могут играть ваши противники.

4. Насколько тайтовые или лузовые ваши противники.

8. На ривер приходит опасная карта. Она является четвертой картой на столе для стрита или флеша. Как вы должны играть?

Воздержитесь от того, чтобы делать бет для увеличения банка, если вы, конечно, не держите стрит или флеш.

9. Какое есть исключение из этого правила?

Если вы можете сузить возможные руки ваших противников только к тем, которые не могли улучшиться на ривере.

10. Ваши противники очень лузовые. В большую или меньшую сторону должно сместиться ваше желание сделать бет для увеличения банка?

В большую.

11. В какой момент банк становится настолько большим, что у вас отпадает необходимость делать бет для увеличения банка?

Нет такого момента. Независимо от того, насколько велик банк, вы должны делать бет для увеличения банка, если вы чувствуете, что он принесет вам прибыль.

Игра на ривере при большом банке

1. Какие характеристики указывают на плохих покерных игроков?

Они играют слишком много рук, они мало пасуют на флопе, и они редко делают (пропускают) беты и рейзы с пограничными и сильными руками.

2. Какую ошибку делают некоторые игроки, чтобы не стать одним из таких плохих игроков?

Они очень часто делают пас.

3. Когда мышление частого паса может быть полезно?

Когда банк маленький.

4. Когда банк большой, какая ошибка хуже? Плохой колл или плохой пас?

Плохой пас намного хуже.

5. Банк большой. Вы почти уверены, что вас бьют. Должны ли вы сделать пас ради сохранения одной ставки на ривере?

Нет. Вы должны быть абсолютно уверены, что вас обыгрывают.

6. Вы закрываете торговлю. Отношение ставки к банку составляет 12-к-1. Как часто вы должны иметь лучшую руку, чтобы ваш колл оказался прибыльным?

В восьми процентах случаев.

7. Агрессивный игрок делает бет против трех игроков на ривере. Можете ли вы на основании этого предположить, что он вас бьет?

Нет. Плохие игроки часто блефуют, особенно с безнадёжной рукой в большом банке.

8. Если вы не можете бить ни одну руку, которую, по логике, имеет ваш противник, должны ли вы делать пас?

Не обязательно. Многие ваши противники играют нелогично. Они будут постоянно удивлять вас руками, которые они держали в той или иной раздаче.

Поход за оверколлами

1. По каким двум причинам для оверколла на ривере вы должны иметь более сильную руку, чем, если бы вы были первым колером?

- 1. Вы должны обыгрывать две руки вместо одной.*
- 2. Если беттор может блефовать, то коллер не может. Если ваша рука может обыграть только блеф, не делайте оверколл*

2. Как играет большинство игроков, делая оверколл?

Они будут делать оверколл с любой рукой, с которой они бы делали колл.

3. У вас сильная рука. Есть противники, которые еще не вошли в торговлю. Как вы должны рассматривать свою дальнейшую игру?

Рассмотрите только колл вместо рейза.

4. При каких условиях колл является особенно правильным решением?

- 1. После вас еще несколько игроков войдут в игру.*
- 2. Эти игроки лузовые и бесхитростные.*
- 3. Ваша рука сильная.*
- 4. Банк не большой.*
- 5. Игрок, сделавший бет, может обыграть вас.*
- 6. Игрок, сделавший бет, может блефовать.*

5. Что зачастую означает странный бет?

Игрок, сделавший бет, имеет или очень сильную или очень слабую руку.

6. Назовите две общие ситуации, когда поход за оверколлами часто является правильным.

- 1. Когда у вас однокарточный стрит.*
- 2. Когда у вас второй натсовый однокарточный флеш.*

Когда вы не хотите оверколлов

1. Ваша рука может обыграть только блеф. После вас в торговлю будут еще входить игроки. Как вы должны играть?

В основном, вы должны делать пас, даже если бы колл оставил вас один на один.

2. Банк большой. У вас посредственная рука, имеющая приличный шанс обыграть игрока, сделавшего бет. После вас в торговлю будут еще входить игроки. Что вы должны сделать?

Рейз вместо колла.

Розыгрыш оверкарт

1. Розыгрыш оверкарт не сильно отличается от розыгрыша, какой руки?

Слабой прикупной руки.

2. Какие три правила помогают вам оценивать силу оверкарт?

- 1. Оверкарты предпочитают рваные комбинации карт на столе.*
- 2. Обратный прикуп усиливает оверкарты.*
- 3. Оверкарты предпочитают мало противников.*

3. Назовите две причины, почему оверкарты предпочитают рваные комбинации карт на столе?

- 1. Старшая пара, скорее всего, победит, если не доступен прикупной флеш или стрит.*
- 2. Рваная комбинация карт на столе менее вероятно поможет вашим противникам собрать нужную комбинацию.*

4. Какая из этих рук сильнее: A♠K♦ на флопе J♥6♥3♣ или A♠K♦ на флопе J♠6♠3♣?

Вторая рука сильнее, так как A♠ дает вашей руке обратно прикупной флеш.

5. У вас разномастные оверкарты. Какой стол для вас предпочтительней: с тремя картами разной масти или с двумя картами одинаковой масти с одной из ваших оверкарт?

Более предпочтительной является стол с двумя картами одинаковой масти с одной из ваших оверкарт.

6. Какие две проблемы существуют при наличии многочисленных противников?

- 1. Увеличен шанс на то, что вы окажетесь в ситуации «обратного доминирования».*
- 2. Увеличен шанс, что кто-то из противников соберет лучшую руку.*

7. Насколько верно правило: «Делай бет против двух противников, и чек против трех противников»?

Оно настолько упрощено, что является совершенно бесполезным.

8. Какие вопросы вы должны задать себе, перед тем как делать бет или чек со своими оверкартами?

- 1. Насколько большой банк?*
- 2. Какова вероятность того, что мои оверкарты все еще лучшие? Насколько велика вероятность, что всем моим противникам на флопе пришли нужные карты?*
- 3. Насколько сильна моя рука? (Для оценки используйте правила для ранних кругов торговли).*
- 4. Насколько вероятно то, что, сделав бет, я выиграю этот банк*

немедленно?

5. Значительно ли улучшит бет мои шансы на победу, если я не выиграю этот банк немедленно?

6. Смогу ли я, сделав бет, получить в дальнейшем бесплатную карту, если захочу этого?

9. Если бет на флопе имеет малый шанс выиграть банк немедленно, должны ли вы сделать чек?

Не обязательно. Даже если у вас нет никакого шанса выиграть банк немедленно, бет может увеличить ваши шансы на победу. Поэтому, бет может быть стоящим решением.

10. У вас оверкарты. Противник делает бет прямо перед вами. Как вы должны играть?

Играйте так же, как и с любой другой слабой прикупной рукой.

11. Как вы должны играть оверкарты в маленьком банке?

В основном – пас.

12. А как в большом банке?

В основном, коллировать и делать рейз. Рейз, если это поможет вам прикупить ауты или бесплатную карту, в остальных случаях колл.

13. Что вы должны рассмотреть в пограничной ситуации, принимая решение о продолжении игры с оверкартами?

Если ваш противник может сделать бет со слабой рукой или слабой прикупной рукой, то вы должны быть более склонны к продолжению игры. Если противник имеет сильную руку, то пас.

14. Игрок, сделавший бет, играет на очень широком диапазоне возможных рук. Больше или меньше должно быть ваше желание продолжать игру с таким игроком?

Больше.

15. Вы с оверкартами на флопе сделали бет и получили колл. Терн не помог вам. Когда вы снова сможете делать бет?

Как только вы увидите, что есть очень высокий шанс выиграть банк немедленно.

16. Какой вид флопа открывает вам большие перспективы для бета на терне с оверкартами?

Умеренно скоординированный флоп.

17. Почему очень скоординированный флоп плох для Вас?

Потому что высока вероятность того, что колеры имеют сильную прикупную руку, или применяют замедленную игру.

18. Почему рванный флоп плох для Вас?

Потому что высока вероятность того, что колеры будут иметь, по крайней мере, пару.

Формирование на префлопе больших банков

1. Скажем, вы на большом блайнде с A♥J♥. Пять лузовых игроков, включая малый блайнд, вошли лимпом. Вы должны делать рейз или чек?

Рейз.

2. Заставляет ли ваших противников делать больше ошибок сохранение банка маленьким на префлопе?

Да.

3. Если это так, то почему рейз правильнее?

Потому что ваши противники сделают первую ошибку, когда войдут в такой банк.

4. Является ли чек с A♥J♥ приемлемой альтернативой?

Нет. Эта рука слишком сильна для чека.

5. У вас АК в очень большом и многочисленном банке. Для победы вы должны прикупить туза или короля. Вы должны только коллировать с такой рукой?

Нет. Эта рука имеет существенное преимущество ценности банка.

Делаем на флопе «лузовый» колл

1. Назовите три причины, по которым вы должны коллировать рейз (после вашего бета) слабой собранной рукой, даже если вы почти уверены, что вы проигрываете?

- 1. Ваш противник на терне может сделать чек, даже если его рука лучше вашей.*
- 2. У вашего противника может быть только прикупная рука.*
- 3. Иногда вы должны воздерживаться от приема «бет с последующим пасом на рейз противника».*

2. Почему иногда вы должны воздерживаться от приема «бет с последующим пасом на рейз противника»?

Потому что слишком частое выполнение этого приема может спровоцировать ваших более наблюдательных противников делать дополнительные рейзы с прикупной или слабой собранной рукой против вас.

Послесловие к разделу «Вопросы и ответы»

Эти вопросы не разрабатывались как замена материала в тексте. Их цель состоит в том, чтобы помочь вам сохранить остроту восприятия книги «Игра в Холдем на низких лимитах (Выигрывай много, играя, как эксперт)». Мы рекомендуем вам перечитывать материал книги один раз в месяц, а раздел «Вопросы и ответы» раз в неделю, как только вы почувствуете, что начали становиться выигрывающим игроком в холдем на низких лимитах. Кроме того, не забывайте прикрывать ответы, и обдумывать те вопросы, которые у вас создают трудности. Попробуйте связать вопросы с теми руками, которые вы недавно сыграли. И попробуйте определить, какие концепции нашли подтверждение.

Заключение

Много лет люди писали книги по «низким лимитам», «малым ставкам», «для новичков». Большинство из них твердит, подобно консерватору «держитесь подальше от неприятностей». Эти стратегии действительно прекрасны для новичков. Они дают новичкам простые руководящие принципы, чтобы те не сливали мгновенно свой банкролл. Но мы столкнулись с громадным количеством игроков, которые продолжают играть в этом слабо-легком стиле в течение многих лет. Их мышление настолько сильно сформировано этими книгами, что они отказываются предпринять какие либо шаги, чтобы улучшить свою игру. Так как они играют «по книге», то их посредственные результаты отражают плохую удачу, а не плохую игру.

Мы предлагаем совершенно другую стратегию. Мы предлагаем играть в смелом, агрессивном и атакующем стиле больше, чем любая другая книга, написанная о «малых ставках». Мы не хотим превращать новичков в успешных региональных игроков. Мы хотим превратить нетерпеливых студентов игры в экспертов. Мы хотим, чтобы вы играли достаточно хорошо и зарабатывали **\$50000** в год или больше на лимитах **\$3-\$6** в интернете. Мы хотим дать вам навыки, которые позволят вам переместиться на лимиты **\$30-\$60** и выше. Мы не хотим, чтобы вы просто обыгрывали игры низких лимитов. Мы хотим, чтобы вы крушили их!

Словарь – Глоссарий

Торговля (Action) – Игроки делают ставки в борьбе за банк. Игра с большой торговлей игра с большим количеством ставок. Игрок, начинающий торговлю это игрок, который делает первую ставку (бет).

Активный игрок (Active player) – Игрок, участвующий в борьбе за банк.

Ва-банк (Оллин, All-in) – Поставить все свои, имеющиеся на столе деньги в банк. Пойти ва-банк.

Обратный прикуп (Back door) – Три карты для флеша или стрита, из числа уже задействованных в игре пяти карт (две у игрока и три на столе). В основном, этот термин используется для уже сыгранных рук; при этом, игрок изначально не рассчитывал собрать флеш или стрит.

Бэд бит (Bad beat) – Ситуация, при которой игрок, имея очень сильную руку, проигрывает противнику, игравшему неправильно, но получившим, в результате невероятного везения нужную карту и выигравшим банка.

Плохая игра (Bad game) – Игра, в которой ваши противники играют гораздо сильнее вас, не оставляя вам шансов на победу. Игра, в которой вы выглядите мальчиком для битья.

Банкролл (Bankroll) – Сумма денег, необходимая для того, чтобы делать ставки в играх.

Белли бастер (Belly buster) – Ожидание одной карты для достройки дырявого стрита. Еще одно название гатшот.

Ставка с положительным ожиданием прибыли (Best of it) – Ставка в однотипных ситуациях, которая на длинной дистанции приносит прибыль.

Бет (Bet) – Первая ставка в данном круге торговли.

Беттор (Bettor) – Игрок, который делает первую ставку (бет) в данном круге торговли.

Продолженная ставка (Bet for value) – Сделать ставку для того, чтобы противники с рукой слабее вашей уравнили, а не сбросили карты.

Биг Слик (Big slick) – Туз-Король.

Пустышка (Blank) – Карта, которая не увеличивает ценность руки игрока.

Блайнд (Blind) – Вынужденная ставка, которую должны сделать один или более игроков, для того, чтобы принять участие в первом круге торговли. С каждой новой раздачей, блайнд переходит к следующему игроку. Об игроке, который должен делать вынужденную ставку говорят, что он находится на блайнде.

Блеф (Bluff) – Бет или рейз со слабой рукой в надежде на то, что противники испугаются и сбросят свои карты.

Бродвей (Broadway) – Стрит от туза

Карта Бродвея (Broadway card) – Любая карта от туза до десятки, которая могла использоваться для построения Бродвея.

Пустая рука (Busted hand) – Рука, которую невозможно достроить, чтобы повысить ее ценность.

Баттон (Button) – Круглый диск, перемещающийся по столу, и указывающий дилеру на игрока, с которого будет начинаться торговля.

Бай-ин (Buy in) – Минимальная сумма денег, которая необходима для того, чтобы сесть за игровой стол.

Рум (Card room) – Помещение в казино в котором играют в покер.

Колл (Call) – Уравнять бет или рейз противника. Положить в банк сумму равную сумме бета или рейза.

Холодный колл рейза (Call a raise cold) – Уравнять двойную ставку, т.е. бет и рейз.

Коллер (Caller) – Игрок, который уравнивал бет или рейз.

Перетянуть (Chase) – Продолжать играть, пытаясь улучшить руку и победить игрока, имеющего руку сильнее вашей.

Чек (Check) – Продолжить игру не делая бет, если до вас еще никто не ставил.

Чек-рейз (Check-raise) – Сделать сразу чек, для того, чтобы на бет противника сделать рейз.

Фишка (Chip) – Круглый предмет-символ, который имитирует деньги за игровым столом. Многие профессионалы называют их еще и чеками.

Чоп (Chop) – Раздел банка при ничьей. Еще одно значение, возврат блайнда игроку, если никто не вошел в банк.

Синч (Cinch) – Лучшая рука из возможных, с учетом карт на столе, когда все карты уже сданы.

Холодный колл (Cold-cal) – Уравнять две и более ставок (например, бет и рейз).

Прикупная рука (Come hand) – Недостроенная рука, притом, что еще будет сдаваться много карт (существует возможность прикупить нужную карту). Например, четырех карточный флеш на флопе является прикупной рукой.

Общие карты (Community cards) – Карты, сданные на стол лицом вверх, которые активные игроки используют для построения покерных комбинаций.

Подделка (Counterfeit) – «Улучшение» руки при котором, одна или обе закрытые карты перестают учитываться, что приводит к уменьшению относительной ценности руки. Например. У вас **КЗ**, на флоп приходит **К8З**. У вас две пары: короли и тройки. На терне приходит **8**. ваша рука

улучшилась до двух пар короли и восьмерки, но при этом ее относительная ценность упала.

Колл отчаяния (Crying call) – Колл с рукой, имеющей минимальные шансы на победу.

Обрезать банк (Cut the pot) – Взятие процента с каждого банка в пользу человека или казино, управляющего игрой.

Мертвая рука (Dead hand) – Рука, которую игрок не может продолжать играть из-за того, что нарушены правила игры.

Потерянные деньги (Dead money) – Деньги, вложенные в банк игроками, которые уже сбросили свои карты.

Доминирование (Domination) – Когда два игрока держат одинаковую карту, но вторая карта у одного из игроков меньше, чем у другого. Пример. Первый игрок держит **АК**, второй **АJ**. **АК** доминирует над **АJ**.

Мертвый прикуп (Drawing dead) – Ожидание улучшить свою руку в то время как противник уже собрал руку сильнее вашей улучшенной. Игрок ожидает достроить флеш, а противник уже имеет фулл-хаус.

Перетянуть (Draw out) – Усиление вашей руки таким образом, что она становится старше руки противника, имевшего преимущество до того, как вы получили необходимую карту.

Двойной белли бастер (Double belly buster) – Смотри двухсторонний стрит.

Ранняя позиция (Early position) – Позиция, с которой вы вступаете в торговлю раньше большинства игроков.

Преимущество (Edge) – Преимущество над противником.

Эффективные шансы (Effective odds) – Отношение суммы ожидаемого выигрыша к сумме ставок, которую вам придется уплатить до конца раздачи.

Ценность (Equity) – Ценность определенной руки или комбинации карт.

Ожидание (Expectation) – Средняя прибыль (или убыток) любой ставки на длинной дистанции.

Фаворит (Favorite) – Рука, имеющая лучший шанс на победу до того, как будут сданы следующие карты.

Семейный банк (Family pot) – Банк, в котором участвует большинство игроков, сидящих за столом.

Пятая улица (Fifth street) – Пятая, она же и заключительная общая карта на столе.

Заполнить (Fill) – Получить карту, которая достроит руку. Например, получить пятую карту одинаковой масти и достроить флеш.

Заполнить полностью (Fill up) – Собрать фулл-хаус.

Плоский колл (Flat call) – Колировать бет без рейза.

Флоп (Flop) – Три первых открытых общих карты на столе.

Флеш (Flush) – Пять карт одной масти.

Пас (Fold) – Сбросить карты. Выйти из банка, не колируя бет или рейз.

Недостроенный флеш (Four-flush) – Четыре одномастных карты для флеша.

Каре (Four-of-a-kind) – Четыре карты одинакового достоинства. Например, четыре валета.

Четвертая улица (Fourth street) – Четвертая общая карта на столе.

Бесплатная карта (Free card) – Карта, которую получает игрок без необходимости колировать чей-то бет.

Фри ролл (Free roll) – Ситуация, при которой два игрока имеют одинаковые руки, но у одного из них есть шанс улучшить.

Фулл-хаус (Full house) – Три карты одного достоинства и две другого. Например, **A♣A♥A♦9♠9♥** это фулл-хаус (три туза и две девятки).

Отдать руку (Giving a hand away) – Играть свою руку таким образом, что противникам не составит труда просчитать, что вы имеете.

Хорошая игра (Good game) – Игра, в которой достаточно много игроков, которые играют хуже вас, что делает вас фаворитом.

Гатшот (Gutshot) – Прикупной дырявый стрит.

Хэдс-ап (Heads-up) – Игра один на один с единственным противником за столом.

Скрытый аут (Hidden out) – Карта, которая не улучшает вашу руку непосредственно (т.е. не создает комбинацию с вашими картами: пару, стрит или флеш), но, тем не менее, усиливает ее. Если к вам пришел **АК**, а к вашему противнику **КЗ**, и на столе **К853**, то возможное появление восьмерок или пятерок это скрытые ауты.

Почасовая ставка (Hourly rate) – Сумма денег, которую игрок выигрывает в среднем в час.

Потенциальные шансы (Implied odds) – Отношение общей суммы денег, которую вы собираетесь выиграть, если соберете комбинацию к ставке, которую сейчас должны сделать для того, чтобы продолжить игру.

Дырявый стрит (Inside straight) – Стрит, который вы можете достроить картой определенного достоинства, обычно посередине стритовой комбинации. Например, вы собрали **Т-9-7-6**, только **8** даст вам стрит. О такой ситуации говорят, тянуть дырявый стрит, или у вас прикупной дырявый стрит.

Кикер (Kicker) – Карта, меньшего достоинства, из двух, сданных вам.

Поздняя позиция (Late position) – Позиция, из которой вы вступаете в торговлю после большинства игроков, вступивших в игру.

Законная рука (Legitimate hand) Рука, приносящая прибыль. Рука, не требующая блефа.

Лимит (Limit) – Ограничение по сумме бета и рейза. Фиксированные размеры бета и рейза для всех игроков, принимающих участие в игре.

Лимпинг (Limp in) – Игроку приходит сильная рука, но он на бет отвечает коллом, а не рейзом. Обычно используется только на первом круге торговли.

Живчик (Live one) – Лузовый, слабый игрок, проигрывающий кучу денег.

Замок (Lock) – Лучшая рука. Рука, которая не может проиграть.

Маловероятная комбинация (Long shot) – Рука, имеющая минимальный шанс на то, чтобы быть построенной.

Лузовый (Loose) – Игрок, входящий в игру чаще, чем требуется для нормальной игры.

Лузовая игра (Loose game) – Игра с большим количеством игроков в большинстве раздач.

Ожидаемая прибыль (Mathematical expectation) – Математическое вычисление того, сколько раз, в среднем, ставка может выиграть или проиграть.

Средняя пара (Middle pair) – Образование пары со второй по старшинству картой на столе.

Средняя позиция (Middle position) – Позиция посередине торгующихся, позже ранних позиций и раньше поздних позиций. Пример. За столом на десять игроков это позиция четвертая и пятая слева от большого блайнда.

Монстр (Monster) – Очень мощная рука, которая почти всегда выигрывает.

Сбросить (Muck) – Сбросить руку не показывая карт.

Мультибанк (Multiway pot) – Банк, в котором участвует более двух игроков.

Отрицательная ожидаемая прибыль (Negative expectation) – Ожидаемый средний проигрыш от ставки. Игра с отрицательной ожидаемой прибылью – это игра, которая ведет к потере денег на длинной дистанции.

Натс (Nuts) – Самая лучшая рука, которую можно собрать в данной раздаче.

Шансы (Odds) – Математически рассчитанный шанс, что событие произойдет. Также используется выражение **pot odds** (шансы на банк) отношение размера банка к размеру ставки, которую вы должны внести, чтобы продолжить игру.

Разномастные (Off-suit) – Разномастные карты.

Однокарточный прикуп (One card draw) – Прикуп к руке, которая комбинируется из одной вашей карты и четырех карт стола. Если у вас одна пика, и на флоп пришло три пики, то у вас однокарточный

прикупной флеш.

Нырок (On the come) – Игра недостроенной рукой. Например, если вы делаете бет, когда у вас только четыре карты для флеша, то вы ныряете за флешем.

Поплыть (On tilt) – Резкое ухудшение качества игры, связанное с эмоциональным расстройством игрока.

Двухсторонний стрит (Open-ended straight) – Четыре карты для стрита, которые достраиваются картами двух достоинств до полноценного стрита. Например, **9–8–7–6** является двухсторонним стритом. Достроить такой стрит можно десяткой или пятеркой. Теоретически комбинацию **J–9–8–7–5** также относят к двухсторонним стритам, так как ее можно достроить десяткой или шестеркой. Последний пример называют еще и двойной белли бастер.

Выбит кикером (Outkicked) – Игрок имеет одинаковую пару с противником, но проигрывает большему кикеру. Например, у игрока **AQ**, у противника **AK**, на флоп приходит туз. Оба игрока собрали пару тузов. Но игрок проигрывает противнику, так как его кикер (дама) слабее кикера противника (король).

Ауты (Outs) – Карты, которые улучшают вашу руку. Также, пути для улучшения вашей руки. Термин используется в основном для рук, которые можно улучшить.

Оверколл (Overcall) – Ответить коллом на бет после колла другого игрока.

Оверкарта (Overcard) – Карта старше, чем любая карта на флопе. Или любая карта, старше тех, что у вас.

Оверпара (Overpair) – Пара, собранная из карт старше, чем любая карта на столе.

Пара (Pair) – Две карты одинакового достоинства. Например, две восьмерки пара.

Частичный аут (Partial out) – Карта, которая дает вам лучшую руку в определенном процентом соотношении.

Пасс (Pass) – Выйти из игры. Сбросить карты.

Проверка (Pay off) – Отвечать коллом на бет или рейз не будучи уверенным, что ваша рука сильнее.

Банкомат (Pay station) – Игрок, который колирует беты и рейзы чаще, чем необходимо для нормальной игры. Еще одно название **автоответчик** (Call station). Такой тип является огромным подарком, когда у Дас законная рука, а он пытается Дас высадить из банка блефом.

Позиция (Position) – Место в очередности ставок, которое занимает игрок. Игрок на первой позиции будет первым входящим в игру; игрок на последней позиции будет последним входящим в игру.

Положительная ожидаемая прибыль (Positive expectation) –

Ожидаемый средний выигрыш от ставки. Игра с положительной ожидаемой прибылью – это игра, которая приносит деньги на длинной дистанции.

Банк (Pot) – Общая накапливающаяся сумма денег, вносимая игроками за каждое действие в конкретной раздаче, за которую ведется борьба между игроками. Иногда употребляется как синоним термина раздача, рука. Например, три игрока в банке, означает три активных игрока, продолжающих игру в конкретной раздаче (руке).

Ценность банка (Pot equity) – Доля в процентах, с которой вы ожидаете выигрывать банк умноженная на размер банка. Если вы планируете выигрывать банк двадцать процентов времени, и банк содержит **\$100**, то для вас ценность банка составляет **\$20**.

Преимущество ценности банка (Pot equity edge) – вы имеете преимущество ценности банка, если ожидаете выигрывать его чаще, чем средний игрок. Если вы имеете четырех противников и считаете их средними игроками, каждый из которых выигрывает в **20%** случаев, а от себя ожидаете, выигрыш в **30%** случаев, то вы имеете преимущество ценности банка.

Шансы на банк (Pot odds) – Отношение размера банка к размеру ставки, которую вы должны внести, чтобы продолжить игру.

Защита вашей руки (Protecting your hand) – Бет или рейз, когда еще не все карты на столе открыты, с целью выбить противников со слабыми руками и заставить заплатить других противников оплатить их прикупные руки.

Предположить чью-то руку (Put someone on a hand) – Предположить, какую руку имеет противник.

Чистый натс (Pure nuts) – Лучшая возможная в конкретной раздаче рука. На столе **A♥7♦8♦K♠4♠**. У игрока на руках **6-5**. Игрок имеет чистый натс.

Пустышка (Rag) – То же, что и Blank. Карта, не увеличивающая ценность руки игрока.

Рейз (Raise) – Увеличить ставку, после того, как кто-то уже сделал бет.

Рейзер (Raiser) – Игрок, сделавший рейз.

Рейк (Rake) – Некоторая сумма денег, собираемая казино с каждого банка, обычно не больше **\$3** или **\$4**.

Имитировать (Represent) – Заставить ваших противников поверить, что ваша рука сильнее, чем есть на самом деле.

Ререйз (Reraise) – Сделать рейз после того как противник сделал рейз.

Обратные потенциальные шансы (Reverse implied odds) – Отношение суммы денег, находящейся сейчас в банке к сумме, которой необходимо уравниваться для продолжения игры от текущего круга торговли до конца раздачи.

Ривер (River) – Пятая и последняя общая карта на столе.

Круг торговли (Round of betting) – Последовательность ставок после раздачи одной или более карт. Торговля в текущем круге торговли продолжается до тех пор, пока каждый активный игрок либо не сыграет пас, либо не уравнивается.

Роял-флеш (Royal flush) – Стритовая от туза последовательность одномастных карт. Например, **A♠K♠Q♠J♠T♠**. (туз-король-дама-валет-десять пик).

Непрерывная пара (Running pair) – Ситуация, при которой на терне и ривере выпадают одноранговые карты, образуя пару. Ранг карт, сданных на флопе, отличается от ранга карт, образовавших непрерывную пару.

Раж (Rush) – Выигрыш нескольких рук в короткий промежуток времени одним игроком.

Сендбэг (Sandbag) – Слабая игра с сильной рукой. Играть чек-рейз или слоуплеить, имея возможно самую сильную руку.

Куш (Score) – Большой выигрыш. Сорвать большой куш.

Плата за место (Seat charge) – Почасовая плата за возможность играть в покер в публичных румах.

Вторая пара (третья пара) (Second pair (third pair)) – Образование пары со второй (третьей) по старшинству картой на столе.

Полублеф (Semi-bluff) – Сделать бет со слабой рукой, имеющей хорошие шансы на улучшение.

Сет (Set) – Комбинация из трех одноранговых карт, собранная карманной парой и одной картой на столе.

Доля (Share) – **ваша** доля, выраженная в процентах долей выигрышей банка средним игроком. Если вы играете с тремя противниками, то ваша доля составляет **25%**. Обычно используется для сравнения, «выигрыш больше, чем ваша доля».

Короткие шансы (Short odds) – Хорошие шансы на занятие призового места в турнире.

Малочисленный банк (Short-handed pot) – Банк с малым количеством активных игроков (четыре и меньше).

Маленький (короткий) стек (Short-stacked) – Игроки, имеющие малый запас фишек на столе.

Вскрытие (Showdown) – Открытие карт всех активных игроков по окончании последнего круга торговли, с тем, чтобы все увидели руку, победившую в данной раздаче.

Побочный банк (Side pot) – Второй банк для оставшихся активных игроков, если один из игроков поставил последние деньги в основной банк.

Замедленная игра (слоуплей) (Slowplay) – Медленная игра. Имея сильную руку, сделать чек или коллировать чей-то бет, чтобы не распугать противников и собрать максимально возможное количество денег на поздних кругах торговли

Спекулятивная рука (Speculative hand) – Рука, которая побеждает довольно редко. Однако, если эта рука будет достроена, то она становится очень сильной, что позволяет выиграть очень большой банк.

Стартовые требования (Starting requirement) – Минимальные начальные требования, предъявляемые игроком к руке, для того, чтобы вступить в борьбу за банк.

Вступить в торговлю (Start the action) – Поставить первым (сделать бет) при розыгрыше данной руки.

Кража (Steal) – Имея слабую руку, заставить ваших противников сбросить карты (выйти из игры). Термин используется в основном для определения кражи анте или блайндов. Делая рейз на префлопе, вы заставляете противников со слабыми руками сделать пас.

Поплывший игрок (Steam) – Ужасная игра в результате эмоционального расстройства. Участие в большем количестве разыгрываемых банков, чем игрок обычно себе позволяет. Вхождение в игру с руками, с которыми игрок ни за что не вошел бы в игру, пребывая в нормальном состоянии.

Стрит (Straight) – Пять карт разных мастей расположенных по порядку. Например, **T♦9♣8♥7♦6♥**, это стрит.

Стрит флеш (Straight flush) – Пять карт одной масти расположенных по порядку. Например, **T♥9♥8♥7♥6♥**, это стрит флеш.

Сильные прикупные руки (Strong draw) – Сильные прикупные руки, имеющие, высокие шансы для реализации. Например: прикупной двухсторонний стрит, прикупной флеш.

Структура (Structure) – Установленные размеры анте, ставок, последующих ставок, рейзов для определенного вида игры.

Попасть (Stuck) – Большая, чем обычно сумма проигранных денег в течение одной сессии или определенного периода времени. Жаргонный термин. Вместо того чтобы сказать культурно: «Сема проиграл **\$1500**», мы говорим: «Сема попал на **\$1500**».

Сакер (Sucker) – Игрок, постоянно проигрывающий деньги. Как правило, такой игрок считает свою игру сильнее, чем она есть на самом деле.

Одномастный (Suited) – Две или более карт одинаковой масти.

Предательское телодвижение (Tell) – Особенности, присущие только ему, реакции игрока на собранные руки. Эти реакции могут выдать внимательным соперникам ценность собранной игроком руки.

Тройка (Three-of-a-kind) – Три карты одинакового ранга. Например, **7♠7♦7♥**.

Таит (Tight) – Участие в меньшем от нормы количестве разыгрываемых рук.

Тайтовая игра (Tight game) – Игра с малым количеством активных игроков в большинстве банков.

Старшая пара (Top pair) – Образование пары с самой старшей картой на столе.

Рука старшей пары (Top pair hand) – Рука, которая часто делает старшую пару, но очень редко делает сильную руку.

Трипс (Trips) – Тройка, собранная из двух карт на столе и одной вашей.

Терн (Turn) – Четвертая общая карта. Некоторые «старые» игроки терном называют еще и флоп.

Флеш на двух (Two flush) – Две карты одинаковой масти.

Андердог (Underdog) – Рука, имеющая не лучший шанс на победу. Рука, которая может проиграть.

Под прицелом (Under the gun) – Игрок, с которого начинается торговля в первом раунде. Об игроке в этой позиции говорят, что он находится под прицелом.

Старший (Up) – Выражения: старшие тузы, старшие короли, старшие шестерки, обозначают комбинацию две пары, где старшая пара собрана из тузов, королей, шестерок. Если противник тоже собрал две пары, но старшая пара меньше вашей, то ранг второй его пары не имеет значения.

Ценность (Value) – Определение стоимости руки на основании ее шансов на улучшение.

Ставка (Wager) – Одна ставка.

Слабая прикуп (Weak draw) – Прикупная рука с очень маленьким шансом на улучшение. Например, прикуп к низшей паре, прикуп к стриту с дыркой.

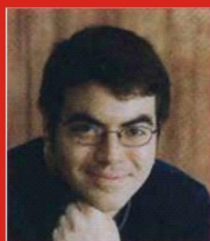
Связанная пара (Wired pair) – Пара в закрытых картах.

Мировой Чемпионат по Покеру (World Series of Poker) – Ежегодная серия покерных турниров со вступительными взносами более **\$10000**, проходящая каждую весну в Horseshoe Casino в Лас Вегасе. Это соревнование, признается главным соревнованием среди лучших игроков в покер во всем мире.

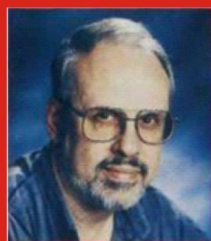
Худший (Worst of it) – Ситуация, при которой ставка будет нерентабельна на длинной дистанции.

ИГРА В ХОЛДЕМ НА НИЗКИХ ЛИМИТАХ

Выигрывай много, играя, как эксперт



Эд Миллер



Дэвид Склански



Майсон Мальмут

Для сегодняшнего поколения игроков в покер Техасский Холдем является всего лишь игрой. Каждый день десятки тысяч партий в Холдем на низких лимитах играют по всему миру дома, в игровых комнатах и в Интернете. Эти игры могут приносить вам хорошую прибыль, если вы хорошо играете. Но большинство игроков играет слабо и как следствие, оставляют свои деньги за игровыми столами.

Книга **«Игра в Холдем на низких лимитах: выигрывай много, играя как эксперт»** подробно объясняет все, что необходимо знать для того, чтобы выигрывать в таких играх. В отличие от большинства книг об игре на низких лимитах, эта книга научит вас агрессивному и атакующему стилю, в котором играют все профессиональные игроки. К тому же, в этой книге не просто рассказывается о том, как вам играть агрессивно, ну и показывается, как принимать профессиональные решения на многочисленных и детально разобранных примерах.

«Игра в Холдем на низких лимитах» научит вас думать так, как думают профессиональные игроки. В книгу включены следующие темы: потенциальные шансы, ценность банка, спекулятивные руки, позиция, значимость одностаяных рук, классификация рук, подсчет аутов, оценка флопа, большие банки против маленьких банков, защита рук, как собрать максимум денег на ривере и розыгрыш оверкарт. В дополнение, после изучения выигрышных идей, вы сможете проверить свои навыки на более чем пятидесяти контрольных руках, которые познакомят вас с общими и специфическими решениями при игре в Холдем. Выберите свое решение, а затем сравните его с рассуждениями авторов и их игрой.

В книге представлены самые современные идеи, изложенные простым и понятным языком. Это самое полное и подробное общедоступное обсуждение специфики игры в Холдем на низких лимитах. Ваши противники прочитают эту книгу, надеемся, что вы тоже.

Я могу с полной уверенностью сказать, что если бы не «Two Plus Two Publishing» и их сайт, я бы в 2004 году не одел бы на свое запястье браслет Чемпиона Мира по Покеру. Грэг «Fossilman» Реймер, Чемпион Мира по Покеру 2004 года



Для обсуждения покера и азартных игр, посетите наш сайт www.twoplustwo.com.

