

Роман
Шапошников

Сергей
Кольхматов



Роман
Шапошников

Сергей
Колыхматов



Издательский дом "Вильямс"
Москва • Санкт-Петербург • Киев
2010

ББК (Ч)77.056
Ш24
УДК 794.4

Издательский дом "Вильямс"
Зав. редакцией *А.В. Слепцов*
Выпускающий редактор *Н.М. Ручко*

По общим вопросам обращайтесь в Издательский дом "Вильямс"
по адресу:
info@williamspublishing.com, <http://www.williamspublishing.com>

Шапошников, Р.В., Колыхматов, С.Г.

Г77 Покер. Курс тexasского холдема. 2-е издание. — М. : ООО
"И.Д. Вильямс", 2010. — 288 с. : ил.
ISBN 978-5-8459-1460-6 (рус.)

Данная книга написана на основе специальных методических разработок авторов и призвана дать читателю необходимую и достаточную теоретическую подготовку как для самостоятельного освоения игры в покер, так и для дальнейшего совершенствования его покерного мастерства. Игра в покер требует от игрока интеллектуальных усилий трех типов — логических, аналитических и психологических, причем роль двух последних существенно больше. Именно аналитической составляющей покера и посвящена в основном эта книга. Работая над ней, авторы преследовали цель предоставить читателю возможность самостоятельно овладеть основами успешной игры в Техасский Холдем — самой популярной разновидности покера. Тем не менее предполагается, что начальное ознакомление читателя с покером уже произошло, и он знает правила игры вообще и Техасского Холдема в частности.

ББК (Ч)77.056

Все названия программных продуктов являются зарегистрированными торговыми марками соответствующих фирм.

Никакая часть настоящего издания ни в каких целях не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, будь то электронные или механические, включая фотокопирование и запись на магнитный носитель, если на это нет письменного разрешения Издательского дома "Вильямс".

Copyright © 2010 by WilliamsPublishing House.

All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form.

ISBN 978-5-8459-1460-6 (рус.)

© Издательский дом "Вильямс", 2010

Оглавление

♠ Введение	11
♠ Глава 1. Элементарная теория вероятностей	27
♠ Глава 2. Игра до флопа	49
♠ Глава 3. Игра на флопе	105
♠ Глава 4. Игра на терне	161
♠ Глава 5. Игра на ривере	195
♠ Приложение А. Задачи	235
♠ Приложение Б. Правила игры в Техасский Холдем	263
♠ Приложение В. Словарь терминов	269
♠ Предметный указатель	275

Содержание

♠ Введение	11
Классификация игр. Шахматы и покер	11
Игры атлетические, интеллектуальные и азартные	11
Интеллектуальные игры. Игры с полной и неполной информацией	12
Предисловие авторов ко второму изданию	19
Предварительные замечания	21
Для чего написана книга	21
Почему именно Техасский Холдем	22
Что представляет собой предлагаемая книга и на кого она рассчитана	23
Как пользоваться книгой	24
Литературные особенности текста	24
Обратная связь	24
От издательского дома "Вильямс"	25
♠ Глава 1. Элементарная теория вероятностей	27
Определения	27
Задача №1	27
Задача №2	28
Задача №3	29
Задача №4	29
Задача №5	30
Задача №6	30
Задача №7	31
Независимые события. Логическое умножение	32
Задача №8	34
Задача №9	34
Задача №10	34
Задача №11	36
Задача №12	37
Логическое сложение. Противоположные события	37
Задача №13	39
Задача №14	40
Задача №15	41
Задача №16	42

Математическое ожидание	43
Задача №17	44
Задача №18	44
Задача №19	45
Задача №20	45
Дисперсия. Банк-ролл	47
♠ Глава 2. Игра до флопа	49
Общие понятия	49
Основы базовой стратегии. Тайтовая игра до флопа	52
Пары	53
Высшие пары: AA, KK, QQ, JJ	53
Младшие пары: 22–66	62
Средние пары: 77–1010	69
Овера	75
Связки	89
Стиллинг и защита от стиллинга (антистиллинг)	89
Игра на блайндах	94
Вход в игру. Сводные таблицы	97
1. Ранняя позиция	97
2. Средняя позиция	98
3. Поздняя позиция	99
4. Блайнды	101
Игра на малом блайнде	101
Игра на большом блайнде	102
5. Расширенный стиллинг	102
6. Защита от стиллинга (антистиллинг)	103
♠ Глава 3. Игра на флопе	105
Предварительные замечания	105
Карманные пары	105
Пара тузов AA	106
Распределение Гаусса	110
Другие пары	116
Два короля	116
Две дамы	117
Два валета	118
Туз и король	119
Структура флопа	121
Старшая пара флопа с плохим кикером	123

8 ▲ Содержание

Общий алгоритм розыгрыша	125
Таблица шансов	128
Комбинации на основе флеш-дро	129
Флеш-дро	129
Флеш-дро плюс овер	131
Флеш-дро плюс два овера	131
Флеш-дро плюс пара	132
Флеш-дро плюс пара плюс овер	132
Комбинации на основе стрит-дро	133
Двусторонний стрит-дро	133
Стрит-дро плюс овер	133
Стрит-дро плюс два овера	134
Стрит-дро плюс пара	134
Стрит-дро плюс пара плюс овер	134
Комбинации на основе дырявого стрит-дро	135
Дырявый стрит-дро в чистом виде	135
Дырявый стрит-дро плюс овер	135
Дырявый стрит-дро плюс два овера	136
Дырявый стрит-дро плюс пара	136
Дырявый стрит-дро плюс пара плюс овер	136
Комбинации, содержащие два дро	137
Флеш-дро плюс стрит-дро	137
Флеш-дро плюс стрит-дро плюс овер	137
Флеш-дро плюс стрит-дро плюс два овера	137
Флеш-дро плюс стрит-дро плюс пара	137
Флеш-дро плюс стрит-дро плюс пара плюс овер	138
Комбинации с флеш-дро и дырявым стрит-дро	138
Флеш-дро плюс дырявый стрит-дро	138
Флеш-дро плюс дырявый стрит-дро плюс овер	139
Флеш-дро плюс дырявый стрит-дро плюс два овера	139
Флеш-дро плюс дырявый стрит-дро плюс пара	139
Флеш-дро плюс дырявый стрит-дро плюс пара плюс овер	139
Стилинг	146
Блеф	148
Полублеф	152

♠ Глава 4. Игра на терне	161
Предварительные замечания	161
Пара тузов АА	162
Другие пары	164
Два короля	164
Две дамы	167
Пара валетов и ниже	167
Туз–король	168
Другие руки	170
Стилинг	171
Уточнение базовой стратегии	173
Параметры	173
Лузово–пассивные оппоненты	174
Разумные оппоненты	177
Пример 1	178
Пример 2	182
Лузово–агрессивные оппоненты	185
Пример 3	187
Профессионалы	190
Смешанные типы оппонентов	191
Другие параметры	193
♠ Глава 5. Игра на ривере	195
Предварительные замечания	195
Стек меньше банка	198
Пример 1	198
Стек сравним с банком	203
Пример 2	203
Пример 3	207
Стек больше банка	211
Пример 4	212
Торможение блефа	214
Провоцирование блефа	216
Пример 5	216
Розыгрыш сильных рук	218
Пример 6	219
Пример 7	224
Розыгрыш некоторых стандартных рук	227
Ставка оппонента больше банка	231
Несколько слов в заключение	232

10 ♠ Содержание

♠ Приложение А. Задачи	235
Условия задач	235
Решение задач	239
♠ Приложение Б. Правила игры в Техасский Холдем (Texas Hold'em)	263
Комбинации карт	263
Ход игры	264
Ограничения по ставкам	266
♠ Приложение В. Словарь терминов	269
Список литературы	273
♠ Предметный указатель	275

Введение



Классификация игр. Шахматы и покер

По утверждениям историков и по свидетельствам археологов, игры существовали на протяжении всей истории человечества. Прежде чем мы начнем знакомиться с покером, нам хотелось бы сформулировать классификацию игр и определить в ней место покера. Все классификации по большей части условны, но все равно необходимы для создания общей картины.

Игры атлетические, интеллектуальные и азартные

Атлетические игры — игры, в которых конечный результат (победа или поражение) достигается по преимуществу за счет *атлетических* качеств соревнующихся игроков.

Интеллектуальные игры — игры, в которых конечный результат (победа или поражение) достигается по преимуществу за счет *интеллектуальных* качеств соревнующихся игроков.

Условность этих определений видна невооруженным взглядом. Любые атлетические игры — будь то футбол, бокс или любые другие — обязательно содержат интеллектуальную составляющую. Думать приходится везде. Большинство выдающихся атлетов современности ведут личные спортивные дневники, в которых скрупу-

лезно описывают все тонкости своих соревновательных и тренировочных процессов.

Третий род игр вообще стоит особняком.

Азартные игры — игры, в которых конечный результат (победа или поражение) определяется *случайными событиями*.

В таких играх никакие качества соревнующихся — ни атлетические, ни интеллектуальные, ни какие бы то ни было другие — не будут определяющими.

Хотите верить, хотите — нет, по этой классификации покер относится ко второй категории, т.е. к играм интеллектуальным. (По крайней мере, одна из целей данной книги — обратить внимание читателей на данный факт.) К более внимательному рассмотрению этой категории мы теперь и переходим.

Интеллектуальные игры. Игры с полной и неполной информацией

Игры с полной информацией — игры, в которых вся игровая информация (позиция, действия игроков и т.д.) полностью открыта для всех участников игры.

На самом деле даже в подобных играх существует закрытая информация. Каждый игрок имеет собственные мысли по поводу происходящего игрового действия, и мысли эти, как правило, неизвестны всем остальным участникам.

Шахматы — наиболее яркий представитель интеллектуальных игр с полной информацией.

Игры с неполной информацией — игры, в которых часть игровой информации взаимно скрыта ото всех участников игры.

Характер скрытой информации бывает разным. Например, в нардах игровая позиция и действия иг-

роков открыты полностью, однако результат будущего бросания костей неизвестен всем участникам. В покере объем закрытой информации еще больше: неизвестна не только информация о будущем выходе карт из колоды, но и закрытые карты каждого из участников игры (они известны только ему одному и никому другому).

Мы провели этот предварительный анализ для того, чтобы обратить внимание читателей на сравнение двух типов интеллектуальных игр. В качестве представителя игр с полной информацией мы рассмотрим шахматы, полагая, что эта игра наиболее известна нашим читателям. В качестве представителя игр с неполной информацией мы рассмотрим покер — игру, о которой и пойдет речь в данной книге.

Мы определили, что в обеих играх конечный результат достигается за счет интеллектуальных усилий. Но интеллектуальные усилия — это всего лишь словесная формулировка. Что за ней скрывается?

- ♠ Первый вид интеллектуальных усилий — **логические**. Суть их сводится к тому, что с помощью предположения обо всех возможных действиях оппонента и расчета всех возникающих позиций игрок выбирает такой путь продолжения игры, который приведет его к победе.

В шахматах — это дерево вариантов. Игрок по очереди рассматривает свои возможные ходы, рассматривает все возможные ответы оппонента, следом свои ответы и т.д. Анализируя партию таким образом, игрок в идеале выбирает такой вариант из множества рассмотренных им, который скорейшим образом приведет его к победе — мату королю противника или подавляющему материальному перевесу.

14 ♠ Введение

Аналогичное дерево вариантов присутствует и в покере. Только здесь игрок анализирует возможные “руки” оппонента, игровую реакцию оппонента на те или иные действия игрока, и все это с учетом возможных изменений игровой ситуации вследствие выхода последующих карт.

Дерево вариантов в шахматах несравненно мощнее и разветвленнее, нежели в покере. *Наш вывод: логические интеллектуальные усилия присутствуют и в шахматах, и в покере, однако в шахматах их роль и значение существенно выше.*

Описанный вид интеллектуальных усилий достаточно редко применяется в практической игре. Большинство игровых ситуаций достаточно не определены, и редко существует возможность найти форсированный вариант, приводящий к выигрышу. Да и вообще такой способ поиска решения более свойственен машине, нежели человеку.

- ♠ Поэтому мы переходим к описанию второго вида интеллектуальных усилий — назовем их **аналитическими**. Суть их сводится к тому, что игрок рассматривает варианты, которые приведут его к той или иной позиции. Позиция, к которой стремится игрок, абсолютно не гарантирует ему победы. Однако игрок считает, что если желаемой позиции удастся достичь, то, во-первых, он будет иметь ощутимый позиционный перевес. Это означает, что игрок оценивает совокупные выгоды своей позиции достаточно высоко и ожидает, что сумеет найти дальнейшие пути продолжения игры, которые с большой вероятностью приведут его к победе. Во-вторых, желаемая позиция будет очень удобна для его дальнейшей игры или очень

неудобна для дальнейшей игры оппонента (или и первое, и второе). Таким образом, достигая позиции, объективно равной, игрок ожидает, что его шансы на победу выше, чем у оппонента, именно из-за характерных особенностей позиции.

В шахматах, не имея в большинстве случаев возможности просчитать форсированный вариант, ведущий к выигрышу, игрок стремится получить позицию, в которой он обладает позиционным перевесом, или такую, в какой он лучше ориентируется. К позиционному преимуществу в шахматах относятся факторы открытых линий, активного расположения фигур, территориального перевеса и т.д. Кроме того, каждый игрок имеет свои излюбленные построения, способы продолжения атаки или организации защиты и т.д., так что при прочих равных условиях именно к подобным позициям он и будет стремиться.

Аналогичного позиционного преимущества можно достигнуть и в покере. К позиционному преимуществу в покере относятся факторы вашей позиции относительно оппонентов, наличия того или иного состава и количества оппонентов, продолжающих розыгрыш, вашей агрессии, размера стеков оппонентов и т.д. Создание и реализация позиционного перевеса — важнейшее из покерных искусств, по значимости несколько не уступающее аналогичному искусству в шахматах.

Наш вывод: аналитические интеллектуальные усилия присутствуют и в шахматах, и в покере, но они не похожи друг на друга, поскольку позиционный перевес в этих двух играх различается качественно.

16 ♠ Введение

- ♠ Третий вид интеллектуальных усилий направлен на анализ той части игровой ситуации, которая не связана собственно с процессом игровых действий, зато производит учет **психологических особенностей поединка**.

Строго говоря, в шахматах психологический момент используется мало. Связано это прежде всего с тем, что вся игровая информация открыта для обоих оппонентов.

В покере, напротив, психологическая составляющая играет огромную роль и обеспечивает чуть ли не половину успеха игрока. Закрытый характер части покерной информации вынуждает оппонентов строить предположения и догадки о ней, а делать это приходится, исходя из наблюдений за оппонентами. Здесь открывается огромный простор для дезинформации оппонента, манипулирования им, создания психологического давления на оппонента и т.д. Можно выделить, по крайней мере, три аспекта психологической составляющей, которые используют опытные игроки.

- ◆ Во-первых, наблюдение за “сигналами” оппонента и “сигналы”, которые вы отправляете ему.
- ◆ Во-вторых, учет психологического состояния оппонента в данный момент поединка.
- ◆ В-третьих, психологическое давление на оппонента, чтобы навязать ему свою волю.

Каждый из аспектов стоит отдельной книги и играет огромную роль в окончательном успехе.

Обобщая сказанное выше, можно отметить, что и шахматы, и покер — интеллектуальные сражения, но с разным профилем. Из трех составляющих интеллектуальных усилий — логической, аналитической, психо-

логической — в шахматах сильнее роль двух первых, а в покере — двух последних. Но аналитическая составляющая является главенствующей в обеих играх, что и понятно, поскольку обе игры — интеллектуальные. Именно аналитической составляющей покера и будет в основном посвящена эта книга.

И последнее сравнительное наблюдение. В шахматах роль психологии меньше в сравнении с логикой и аналитикой. Шахматы в этом смысле предстают игрой чистого духа. Независимо от душевного состояния человек должен и может найти путь к победе, причем путь этот не зависит от человеческих волнений и переживаний. Шахматы — игра философов, игра аристократов духа.

В покере роль психологии важнее, особенно в сравнении с логикой. Психологическое состояние оппонентов, их переживания и эмоции не только оказывают влияние на ход игры, но и изменяют путь, ведущий к победе. В этом смысле покер — игра плебеев, битва страстей человеческих.

Мы, люди, несем в своих душах и спокойствие философов, и страсть плебеев. Более того, по ходу жизни попеременно предстаем то первыми, то вторыми. Обе игры прекрасны, обе достойны вашего внимания при условии, что ваш интеллект требует проверки в состязании с равными, иными словами, при условии, что вы — человек!

* * * * *

Социальные явления, подобно отдельным личностям и целым этносам, имеют возраст, так же рождаются, живут и умирают. Игры — явления социальные. Возраст покера сегодня предельно юный. Максимум сто лет активному покеру в Америке, в России — от силы лет десять. В этом смысле, если проводить аналогию между покером и шахматами, необходимо сравнивать сегод-

няшний покер с шахматами конца XIX века. Жестокими были те времена для шахматистов. Выдающиеся шахматные таланты, получившие всеобщее признание уже в наше время, вынуждены были тратить порой всю свою энергию и много лет жизни на то, чтобы найти меценатов, которые согласились бы оплатить дорогостоящее и малоперспективное мероприятие, матч за звание чемпиона мира по шахматам! Но такова была реальность, любой претендент мог вызвать на матч чемпиона мира при выполнении одного обязательного условия — он должен был самостоятельно оплатить призовой фонд соревнования, теряя огромную его часть в случае своего поражения. Если такой матч претендент проигрывал, то нищета ему была практически гарантирована. Прошло много лет, прежде чем шахматы из рискованного занятия для мечтателей и авантюристов превратились в дело почетное и уважаемое, а трагические судьбы проигравших стали достоянием шахматной истории.

Также и с покером в России. Десять лет назад единственной возможностью построить свою покерную карьеру было прийти в казино, сесть за покерный стол, выставить огромную сумму денег и быть готовым в случае проигрыша — нет, не к нищете и смерти, наш век не столь кроваваден, — а к ежедневной бессмысленной, изнурительной и отупляющей работе в офисе. Состояние, во многом аналогичное смерти, по крайней мере, для интеллекта. Сейчас ситуация изменилась решительно. Существуют покерные клубы, растет покерное сообщество, идет покерная жизнь. Можно играть в покер и не умереть. Еще лет через десять покер станет индустрией, и полноценным спортом. А еще десятилетиями позже новые игроки вообще не будут знать о том, что когда-то покер был занятием столь опасным и рискованным.

Предисловие авторов ко второму изданию

Вы держите в руках второе издание нашей книги “Покер. Курс техасского холдема”. Первое издание увидело свет в январе 2008 года и нашло широкий отклик среди русскоязычной читательской аудитории. Мы получили много отзывов на нашу работу из России, Украины, Белоруссии, Казахстана, а также от наших соотечественников из Германии, Израиля и США.

Многие хвалят, многие — ругают. Первое для нас очень приятно, второе — очень полезно. Спасибо всем, кто не остался равнодушным к нашему труду и прислал свои комментарии — они нам очень помогли и были использованы при работе над вторым изданием. Особая благодарность Валерию Львовичу Железнякову, известному в игровом мире как Партизан. Он был и остается нашим консультантом и жестким критиком, особенно по вопросам первой главы “Элементарная теория вероятностей”.

Также во втором издании добавлены кое-какие фотографии из архива компании PokerMoscow. Спасибо нашим фотографам и дизайнерам, которые не поленились порыться в архиве и найти те снимки, на которых мы выглядим не так страшно, как в жизни!

И мы очень благодарны Издательскому дому “Вильямс”, всем специалистам и сотрудникам, которые принимали решение о печати книги и работали над ней вместе с нами. Сегодня вообще книжные дома очень неохотно соглашаются на выпуск новых книг, если они, конечно, они не про Гарри Поттера. А уж о научно-популярной литературе и говорить не приходится. Нам очень повезло с издательством — спасибо за ваш труд!

Было бы неплохо, если бы читатель, прежде чем начать работать с книгой, уже имел общее представление о покере. Однако даже если это не так, ничего страшного не случится. Просто в этом случае мы рекомендуем сначала ознакомиться с приложением Б в конце книги. Там как раз и описаны правила покера вообще и Техасского Холдема в частности.

И пусть вас не обманывает определение “Краткий курс...”, которое было вынесено в название *первого* издания книги. Курс-то, может быть, и краткий, но рассчитан на серьезную и положительную игру. По очень похожему курсу в самом начале нынешнего века обучались первые игроки нашей профессиональной команды PokerMoscow. Примерно такой же курс проходят и сегодня ученики нашей покерной школы. Так что предупреждаем заранее — придется потрудиться.

Мы работаем над следующей книгой. Она также будет посвящена Техасскому Холдему, но гораздо более глубоким и скрытым аспектам игры. По сути, это будет второй круг масонской ложи!

По-прежнему ждем ваших отзывов и комментариев. Они и помогают нам в работе, и — главное — дают уверенность, что нашу книгу читают. А для авторов это важнее всего; все остальное — мелочи!



Роман Шапошников, Сергей Кольхматов

Июнь 2008

Предварительные замечания

Для чего написана книга

Сегодня ситуация такова, что многие люди хотят заниматься покером и активно участвовать в покерной жизни. Но при отсутствии хотя бы самой простой начальной подготовки большинство из них не решаются на такой шаг. Как пройти начальную подготовку? Необходимо воспользоваться одним из нескольких возможных путей.

♠ Самостоятельное ознакомление с тонкостями игры. Это непросто, а при отсутствии значительного опыта интеллектуальных игр — невозможно.

♠ Обучение в специализированных школах.

Сегодня таких школ еще очень мало. Кроме того, обучение в них может оказаться слишком дорогим для начинающего игрока.

Правда, в последнее время возникла достойная альтернатива очному обучению — покерные онлайн школы.

Например, такую школу открыла компания *PokerMoscow*.

♠ Учебные пособия.

Последнее время стали появляться качественные переводы зарубежной литературы по покеру. Книги эти толковы и интересны, но в большинстве своем касаются либо покерных турниров, либо лимитированных игр. Учебные пособия по Техасскому Холдему в формате Pot Limit и No-Limit отсутствуют, а между тем именно этот вид покера был и продолжает оставаться наиболее популярным.

Данная книга призвана восполнить этот пробел. Работая над ней, мы преследовали цель предоставить

читателю возможность самостоятельно ознакомиться с основами *Техасского Холдема* — самой популярной разновидности покера.

Почему именно Техасский Холдем

Покер — игра с неполной информацией. В разных видах покера баланс между информацией известной и информацией скрытой сильно различается. В этом смысле Техасский Холдем представляет как раз золотую середину. Две закрытые карты оставляют достаточно пространства для маневрирования и манипуляций над оппонентами, а пять открытых дают возможность сделать достаточно точные предположения о комбинации оппонента, что в итоге приводит к выигрышу подготовленных и наблюдательных игроков.

Кроме того, особую популярность обеспечивает Техасскому Холдему тот факт, что официальный титул чемпиона мира по покеру и наиболее крупный денежный приз разыгрывается в турнире именно по этой разновидности покера.



Что представляет собой предлагаемая книга и на кого она рассчитана

Данная книга написана на основе специальных методических разработок, используемых в процессе подготовки профессиональных игроков в компании *PokerMoscow*. Компания *PokerMoscow* с 2002 года специализируется на преподавательской деятельности в покере. За время деятельности компании десятки учеников проходили обучение по этому курсу, и их сегодняшние высокие результаты свидетельствуют об эффективности такой подготовки.



Курс представляет собой необходимую и достаточную теоретическую подготовку как для самостоятельной игры в покер, так и для дальнейшего совершенствования своего покерного мастерства. В данном курсе речь идет об игре Техасский Холдем в формате Pot Limit и No-Limit. Предполагается, что ваше начальное ознакомление с покером уже произошло, вы знаете правила игры вообще и Техасского Холдема в частности. Однако даже если это не так, ничего страшного не случится. Просто в этом случае мы рекомендуем сначала ознакомиться с приложением Б в конце книги. Там вы и найдете всю необходимую начальную информацию.

Как пользоваться книгой

Отнеситесь к книге и описанному в ней курсу как к серьезному образовательному проекту. Простудите полученные материалы, внимательно изучите задачи и практические примеры. Убедитесь, что все изученное абсолютно понятно для вас. После этого переходите к домашнему заданию. Имейте в виду, что первые восемь задач можно и необходимо решить сразу по завершении чтения первой части книги. Остальные задачи могут потребовать для своего решения использования специальных программ, о которых пойдет речь в книге. Решайте задачи аккуратно, не ленитесь делать проверки полученного решения. Помните, ваша цель — стопроцентный результат при выполнении домашнего задания. Только в этом случае вы можете быть уверены, что материал вами усвоен.

Литературные особенности текста

Мы — не профессиональные писатели. Более того, это наш первый опыт на литературном поприще. Мы пытались сделать эту книгу простой и доступной для читателей, однако основной акцент все же делался на то, чтобы донести до читателей по возможности наиболее полный объем информации по теме. Где-то это получалось в ущерб литературным качествам текста. Не судите нас строго.

Обратная связь

Выражаем свою признательность всем читателям, приславшим свои отзывы. Мы заинтересованы в обратной связи и будем благодарны за комментарии. Пишите нам по адресу info@pokermoscow.ru.

От издательского дома “Вильямс”

Вы, читатель этой книги, и есть главный ее критик. Мы ценим ваше мнение и хотим знать, что было сделано нами правильно, что можно было сделать лучше и что еще вы хотели бы увидеть изданным нами. Нам интересны любые ваши замечания в наш адрес.

Мы ждем ваших комментариев и надеемся на них. Вы можете прислать нам бумажное или электронное письмо либо просто посетить наш Web-сервер и оставить свои замечания там. Одним словом, любым удобным для вас способом дайте нам знать, нравится ли вам эта книга, а также выскажите свое мнение о том, как сделать наши книги более интересными для вас.

Отправляя письмо или сообщение, не забудьте указать название книги и ее авторов, а также свой обратный адрес. Мы внимательно ознакомимся с вашим мнением и обязательно учтем его при отборе и подготовке к изданию новых книг.

Наши электронные адреса:

E-mail: info@williamspublishing.com
WWW: <http://www.williamspublishing.com>

Наши почтовые адреса:

в России: 127055, Москва, ул. Лесная, д. 43, стр. 1
в Украине: 03150, Киев, а/я 152



Элементарная теория вероятностей

Определения

К первоначальным понятиям в теории вероятностей, которые нельзя определить через другие, а лишь разъяснить, относятся понятия *опыта* и *события*.

Опыт (испытание, эксперимент) — физический процесс, в ходе которого осуществляются (или не осуществляются) события.

Событие (случайное событие, исход) — всякий факт, который в ходе эксперимента может произойти или не произойти.

Вероятностью события P называется отношение числа исходов опыта, благоприятных этому событию (N), к числу возможных исходов (M):

$$P = N/M. \quad (1.1)$$

Задача №1

Мы подбрасываем обычную монету. Вопрос: какова вероятность того, что выпадет орел?

У нас всего два возможных события — монета упадет либо орлом, либо решкой.

Итак, $M = 2$.

Благоприятными являются те события, когда монета упадет орлом. Такой вариант всего один.

Итак, $N = 1$.

Таким образом, $P = 1/2$.

Условимся еще об одном. В дальнейшем количество всех возможных исходов опыта мы будем называть *полной группой событий* (ПГС). Иными словами,

$$M = \text{ПГС}. \quad (1.2)$$

Задача №2

Мы подбрасываем две монеты одновременно. Какова вероятность, что выпадут два орла?

Рассмотрим полную группу событий.

- ◆ Вариант 1: первая монета упала орлом (о), вторая — решкой (р);
- ◆ Вариант 2: обе монеты упали орлом;
- ◆ Вариант 3: первая монета упала решкой, вторая — орлом;
- ◆ Вариант 4: обе монеты упали решкой.

Мы перечислили все возможные исходы опыта. Таким образом, взятые вместе они составляют полную группу событий.

- 1) о р
- 2) о о
- 3) р о
- 4) р р

Итак, $M = \text{ПГС} = 4$.

Нас интересуют те исходы опыта, когда обе монеты упали орлом. Такой случай всего один.

Стало быть, $N = 1$.

Итак, вероятность выпадения двух орлов: $P = 1/4$.

Задача №3

Подбрасываем три монеты одновременно. Какова вероятность того, что одна монета упадет орлом, а две другие — решкой?

Опишем полную группу событий.

- 1) о о о
- 2) о о р
- 3) о р о
- 4) о р р
- 5) р о о
- 6) р о р
- 7) р р о
- 8) р р р

Итак, мы получили всего восемь исходов опыта.

Иначе говоря, ПГС = 8.

Нас интересуют такие исходы, когда одна монета упадет орлом, а две другие — решкой. Их всего три — четвертый, шестой и седьмой варианты.

Значит, $N = 3$.

Итак, искомая вероятность $P = 3/8$.

Теперь рассмотрим другой объект для опытов — игральную кость (обычный кубик, с цифрами на гранях от 1 до 6).

Задача №4

Мы подбрасываем игральный кубик. Какова вероятность того, что кубик упадет так, что на верхней грани будет цифра 4?

Решаем задачу по уже знакомой нам методике.

Очевидно, что на верхней грани может быть любая цифра от 1 до 6, т.е. исходов опыта всего 6.

ПГС = 6.

30 Глава 1 ♠ Элементарная теория вероятностей

Одним из этих исходов будет выпадение четверки.

$$N = 1.$$

Итак, вероятность $P = 1/6$.

Задача №5

Мы подбрасываем два кубика одновременно. Какова вероятность того, что сумма цифр на верхних гранях кубиков будет равна 8?

Представим все возможные исходы опыта в виде следующей таблицы.

11	21	31	41	51	61
12	22	32	42	52	62
13	23	33	43	53	63
14	24	34	44	54	64
15	25	35	45	55	65
16	26	36	46	56	66

Получено 36 исходов опыта.

$$ПГС = 36.$$

Из них нас интересуют только те, в которых сумма цифр равна 8. Из таблицы мы видим, что таких вариантов всего 5:

2 + 6	3 + 5	4 + 4	5 + 3	6 + 2
-------	-------	-------	-------	-------

Итак, $N = 5$.

Искомая вероятность: $P = 5/36$.

Перейдем к картам.

Задача №6

Наши карты: $A♣ K♣$.

На столе открыты: $Q♣ 7♣ 2♠ 5♦$.

Какова вероятность того, что мы купим флеш (пять карт одной масти) при выходе пятой карты?

Задача решается тем же методом, т.е. простым перебором всех вариантов. В колоде всего 52 карты, но шесть из них уже открыты — две у нас и четыре на столе. Значит, пятой может открыться любая из оставшихся 46 карт. У нас имеется всего 46 вариантов. Это полная группа событий:

$$ПГС = 46.$$

Нас устраивают только карты трезовой масти, так как только они дают нам флеш. Таких карт осталось всего девять (в любой масти всего 13 карт, но четыре трефы уже открыты, значит, в колоде осталось девять треф).

$$N = 9.$$

$$\text{Вероятность покупки флеша на пятой карте: } P = 9/46.$$

Задача №7

Наши карты: A♣ K♣.

На столе открыты: Q♣ 7♣ 2♠ 5♦.

Мы знаем, что у противника: Q♦ J♦.

Какова вероятность того, что по выходу пятой карты наша комбинация будет старше?

Очевидно, что если мы купим флеш, то выиграем. Кроме того, любые туз или король также дают нам победу. Нам подходят девять карт трезовой масти и шесть оставшихся в колоде тузов и королей. Всего 15 карт:

$$N = 15.$$

А сколько же всего существует вариантов? В колоде всего 52 карты, но восемь из них нам известны (две наши, две противника и четыре на столе). В колоде осталось 44 карты:

$$ПГС = 44.$$

$$\text{Таким образом, } P = 15/44.$$

Подведем некоторые итоги. Все задачи мы решали одним методом. Мы выписывали все возможные исходы опыта и выбирали из них те, которые нас интересовали. Так можно решить практически все задачи подобного рода. Но если исходов опыта становится слишком много, то и решение может стать очень трудоемким.

Например, если бы в предыдущей задаче на столе были открыты только три карты и, следовательно, мы ожидали бы еще двух, то общее число исходов опыта было бы очень большим. У нас было бы 44 варианта прихода карты на терн (четвертая общая открытая карта) и следом еще 43 варианта прихода карты на ривер (пятая общая открытая карта). Мы получили бы всего $44 \times 43 = 1892$ исхода опыта. Почти две тысячи вариантов потребовали бы от нас долгой и утомительной работы. Подобные ситуации с огромным количеством вариантов встречаются в покере постоянно. Следовательно, нам необходим другой метод решения подобных задач. Он существует. Для его освоения введем несколько новых понятий.

Независимые события. Логическое умножение

События A и B называются *независимыми*, если появление одного из них никак не влияет на вероятность другого.

Теорема умножения для независимых событий имеет такой вид:

$$P(AB) = P(A) \times P(B). \quad (1.3)$$

Иначе говоря, **вероятность произведения независимых событий равна произведению их вероятностей.**

С логической точки зрения, вероятность произведения независимых событий определяет вероятность сложного события, заключающегося в совместном благоприятном исходе и события A , и события B . Поэтому формула (1.3) называется *принципом логического умножения*.

Принцип логического умножения позволяет решать множество задач, в которых речь идет о двух или нескольких событиях, так как легко обобщается на произвольное количество событий.

Например, если мы имеем еще и третье событие C , то формула будет выглядеть следующим образом:

$$P(A, \text{ и } B, \text{ и } C) = P(A) \times P(B) \times P(C).$$

Это вероятность того, что обязательно произойдут совместно три события: A , B и C .

Вспомним задачу №2. Мы бросаем две монеты одновременно. Какова вероятность того, что выпадут два орла? Мы решали эту задачу простым перебором всех вариантов. Теперь применим принцип логического умножения.

Фактически мы имеем дело с двумя событиями — выпадением орла на первой монете и выпадением орла на второй монете. Нам необходимо, чтобы обязательно случились оба события. Найдем вероятности каждого из двух событий, а так как они независимы, то для получения ответа достаточно эти вероятности перемножить.

Вероятность того, что первая монета упадет орлом, как мы уже выяснили, равна $1/2$. Это же верно и для второй монеты.

Вероятность выпадения орлов сразу на двух монетах:

$$P(1 \text{ и } 2) = 1/2 \times 1/2 = 1/4.$$

Мы получили тот же результат, но другим методом.

Задача №8

Мы бросаем два игральных кубика. Какова вероятность того, что на первом кубике выпадет двойка, а на втором — пятерка?

Снова у нас два события — выпадение двойки на первом кубике и пятерки на втором. Вероятность выпадения двойки на первом кубике $P = 1/6$. Соответственно вероятность выпадения пятерки на втором кубике $P = 1/6$.

Вероятность того, что произойдут оба этих события:

$$P = 1/6 \times 1/6 = 1/36.$$

Задача №9

Мы бросаем три монеты. Какова вероятность, что выпадут три орла?

Все аналогично, только здесь мы имеем дело с тремя событиями. Вероятность каждого из них $P = 1/2$. Перемножаем все три вероятности между собой и получаем ответ:

$$P = 1/2 \times 1/2 \times 1/2 = 1/8.$$

Теперь решим задачу, более близкую нам по теме.

Задача №10

У нас: A♣ K♣.

На флопе: Q♣ 8♠ 2♥.

Какова вероятность того, что следующими двумя картами мы купим флеш?

Для покупки флеша нам необходимо, чтобы пришла трефа на терне **и** на ривере. Ключевое слово здесь — “и”. Оно свидетельствует о логическом умножении. Два необходимых события суть приход трефы на терне и на ривере. Проблема состоит в следующем: при внимательном рассмотрении видно, что эти два события

не будут независимыми. Приход или не приход трефы на терн влияет на вероятность последующего прихода трефы на ривер, а значит, формальное применение формулы (1.3) приведет к ошибке.

На самом деле мы можем выделить два независимых события, и они таковы: первое — приход трефы на терн, второе — приход трефы на ривер при условии, что выполнилось первое событие. Второе событие включает в себе дополнительное условие, поэтому вероятность подобных событий в математике называется условной вероятностью. Введя условную вероятность, мы свели события к независимым, после чего имеем право найти вероятность каждого из них и получить ответ на поставленный в задаче вопрос простым перемножением.

В этом случае формула логического умножения выглядит следующим образом:

$$P(AB) = P(A) \times P(B/A).$$

Здесь $P(B/A)$ — это условная вероятность, т.е. вероятность того, что событие B произойдет при условии, что событие A уже произошло.

Итак, в колоде 52 карты, мы видим пять из них, значит осталось еще 47. Нас устраивают только карты трефовой масти, а таких осталось ровно 10 (всего их 13, но две у нас, а одна на флопе).

Следовательно, вероятность купить трепфу на терне $P = 10/47$.

После того как мы купим трепфу на терне, нам необходима трепфа еще и на ривере. Теперь в колоде осталось только девять трепф (еще одна уже на терне). А общее количество оставшихся карт в колоде 46 (одна карта легла на терн).

36 Глава 1 ♠ Элементарная теория вероятностей

Таким образом, вероятность трефы на ривере $P = 9/46$.

Перемножаем:

$$P = 10/47 \times 9/46 = 45/1081 \approx 1/24.$$

Другими словами, примерно один раз из 24 в этой ситуации мы будем покупать флеш.

Многих интересует, насколько часто нам будут приходиться два туза. Ответим на этот вопрос.

Задача №11

Какова вероятность того, что нам придут два туза?

Нам необходимо, чтобы произошли сразу два события — туз пришел и первой картой, и второй картой. Подсчитаем вероятность каждого из этих событий.

В колоде всего 52 карты, из них четыре туза. Значит, вероятность прихода туза первой картой такова:

$$P = 4/52 = 1/13.$$

После того как вышел туз, в колоде осталась 51 карта, и из них три туза. Вероятность второго туза:

$$P = 3/51 = 1/17.$$

Поскольку нам необходимо, чтобы случились оба эти события, то перемножаем вероятности:

$$P(AA) = 1/13 \times 1/17 = 1/221.$$

Итак, два туза придут в среднем один раз за 221 раздачу.

Задача №12

Какова вероятность того, что нам придут туз с королем?

Снова нам необходимо, чтобы произошли два события — мы должны купить определенную первую карту и определенную вторую.

В колоде всего 52 карты, в качестве первой из них нам подходят восемь (четыре туза или четыре короля). Теперь вероятность купить первой картой нужную составляет $P = 8/52$.

Теперь в колоде осталось 51 карта, из них нам подходят четыре (если первой картой мы купили туза, то теперь нам подходят четыре короля, если же мы купили первой картой короля, то теперь нам подходят четыре туза). Значит, вероятность купить нужную вторую карту: $P = 4/51$.

Перемножаем:

$$P(АК) = 8/52 \times 4/51 = 8/663 \approx 1/83.$$

Итак, туз с королем нам будут приходить в среднем один раз за 83 раздачи. Заметим, что туз с королем приходят чаще, чем два туза.

Логическое сложение. Противоположные события

Следующим важным понятием для нас будет *логическое сложение*, так называемое логическое “или”. Слово “или” является ключевым, и если мы встретим его в условии задачи, то речь, скорее всего, пойдет о логическом сложении.

Вероятность $P(A+B)$ суммы событий A и B равна:

$$P(A+B) = P(A) + P(B) - P(AB). \quad (1.4)$$

Как и при логическом умножении, формулу (1.4) можно распространить на случай суммы любого числа событий. Например, вероятность суммы трех событий A , B и C :

$$P(A+B+C) = P(A) + P(B) + P(C) - P(AB) - P(AC) - P(BC) + P(ABC).$$

Если события A и B независимы, то формула (1.4) имеет следующий вид:

$$P(A+B) = P(A) + P(B) - P(A) \times P(B). \quad (1.4.1)$$

Если же события A и B зависимы, то формула выглядит таким образом:

$$P(A+B) = P(A) + P(B) - P(A) \times P(B/A). \quad (1.4.2)$$

Здесь $P(B/A)$ — это условная вероятность, т.е. вероятность того, что событие B произойдет при условии, что событие A уже произошло.

Самое важное в этих формулах то, что, оказывается, недостаточно сложить вероятности наступления отдельных событий, поскольку во всех этих случаях присутствуют дополнительные слагаемые. Как правило, в формуле (1.4) дополнительное слагаемое $P(AB)$ намного меньше предыдущих и не сильно влияет на общий результат. Тем не менее, необходимо принимать его во внимание, если мы хотим получить точный ответ.

Обычно в реальной игре, если нам нужно быстро оценить вероятность, мы просто складываем первые два слагаемых $P(A) + P(B)$ и получаем приблизительный ответ. В большинстве случаев этого достаточно для

принятия правильного решения. В условиях же домашнего анализа мы должны стремиться получить точный результат. Это необходимо и для лучшего понимания покера, и для оценки размера погрешности примерно-го вычисления. В дальнейшем мы рекомендуем заучить наизусть многие значения вероятностей, что избавит вас от подсчетов в большинстве стандартных ситуаций. В случае нестандартной ситуации мы быстро подсчитываем нужные нам цифры приблизительно.

Поэтому для успешной игры необходимо выполнение двух условий:

- 1) запоминание множества значений вероятностей для стандартных ситуаций;
- 2) умение быстро оценить значение вероятности в нестандартной ситуации, хотя бы приблизительно.

Задача №13

Мы бросаем две монеты. Какова вероятность выпадения хотя бы одного орла?

Опять мы имеем дело с двумя событиями. Вероятность того, что первая монета упадет орлом $P = 1/2$. Вероятность того, что вторая монета упадет орлом, также равна $1/2$.

Подставляем эти значения в формулу 1.4.1:

$$P = 1/2 + 1/2 - 1/2 \times 1/2 = 1 - 1/4 = 3/4.$$

Если мы выпишем все варианты (полную группу событий), то получим такой же ответ:

- 1) о р
- 2) о о
- 3) р о
- 4) р р

Всего у нас четыре варианта. Нас устраивают варианты 1, 2 и 3.

Иными словами, $P = 3/4$.

Задача №14

Наши карты: $4♣ 5♣$.

На флопе: $A♣ K♣ 9♠$.

У противника: $A♠ Q♦$.

Какова вероятность того, что мы поймем флеш на терне или на ривере?

Ключевое слово — “или”, т.е. нам нужно применить логическое сложение.

Вероятность поймать флеш на терне равна $9/45$ (в колоде осталось девять трэф из 45 карт). Вероятность поймать флеш на ривере такая же (так как мы не знаем, какая карта придет на терн, то мы никак ее не учитываем).

В данном случае события зависимы. Если на терн придет трефа, то вероятность купить трефу на ривере уменьшится. И наоборот, если на терн не придет трефа, то вероятность купить трефу на ривере увеличится.

Значит, мы должны воспользоваться формулой (1.4.2):

$$P(A+B) = P(A) + P(B) - P(A) \times P(B/A).$$

Здесь $P(B/A)$ — это вероятность того, что трефа придет на ривере при условии, что на терн трефа уже пришла. Подсчитаем ее. После прихода трефы на терн в колоде останется только восемь трэф из оставшихся 44 карт. Поэтому:

$$P(B/A) = 8/44.$$

Таким образом, вероятность поймать флеш:

$$P = 9/45 + 9/45 - 9/45 \times 8/44 = 2/5 - 2/55 = 4/11.$$

В ряде задач удобнее искать не вероятность заданного события, а вероятность события, противоположного ему, что значительно упрощает вычисления. Введем еще одно понятие.

Противоположными событиями называют два несовместных события, образующих полную группу. Если одно из них назвать A , то второе принято обозначать (\bar{A}) . Таким образом, событие (\bar{A}) заключается в том, что событие A не произошло.

Сумма вероятностей противоположных событий равна 1:

$$P(A) + P(\bar{A}) = 1. \quad (1.5)$$

Задача №15

Бросаем два кубика. Какова вероятность выпадения хотя бы одной шестерки?

Вероятность выпадения шестерки на первом кубике $1/6$. На втором также $1/6$.

Складываем по формуле сложения вероятностей:

$$P = 1/6 + 1/6 - 1/6 \times 1/6 = 1/3 - 1/36 = 11/36.$$

Это было стандартное решение, попробуем решить эту же задачу, используя понятие противоположных событий и формулу (1.5).

Событие, противоположное тому, о котором нас спрашивают в условии, состоит в том, что на двух кубиках не выпадет ни одна шестерка. Вероятность того, что шестерка не выпадет на первом кубике, как это следует из формулы (1.5), равна:

$$P(\bar{A}) = 1 - 1/6 = 5/6.$$

42 Глава 1 ♠ Элементарная теория вероятностей

Такова же и вероятность невыпадения шестерки на втором кубике.

$$P(\bar{A}2) = 1 - 1/6 = 5/6.$$

Перемножая, находим вероятность невыпадения шестерки ни на одном из кубиков:

$$P(\bar{A}1) \times P(\bar{A}2) = 5/6 \times 5/6 = 25/36.$$

Последним шагом находим вероятность противоположного события, т.е. выпадения хотя бы одной шестерки:

$$P = 1 - P(\bar{A}1) \times P(\bar{A}2) = 1 - 25/36 = 11/36.$$

Ответ идентичен.

Задача №16

Какова вероятность того, что при раздаче карт в Техасском Холдеме вы получите хотя бы одного туза?

Вероятность того, что первая пришедшая вам карта окажется тузом, равна $4/52$ (в колоде 52 карты, из них четыре туза). Вероятность того, что вторая карта окажется тузом, также $4/52$. (Обратите внимание, что мы не говорим, что в колоде теперь осталась 51 карта; ведь мы не знаем, первая карта — туз или нет, поэтому в колоде по-прежнему 52 неизвестные карты.)

Итак, $P(A) = 4/52$, $P(B) = 4/52$.

По формуле логического сложения

$$P(A+B) = P(A) + P(B) - P(AB).$$

Снова мы имеем дело с зависимыми событиями. Очевидно, что вероятность прихода туза второй картой принципиально зависит от того, какая карта пришла первой — туз или не туз.

Значит, в данном случае мы должны воспользоваться формулой (1.4.2):

$$P(A+B) = P(A) + P(B) - P(A) \times P(B/A).$$

В данном случае $P(B/A)$ — это вероятность прихода туза второй картой при условии, что первой картой уже пришел туз. Подсчитаем ее.

Итак, если первой картой уже вышел туз, то в колоде осталось всего три туза из 51 карты. Значит $P(B/A) = 3/51$. Тогда:

$$P(A+B) = 4/52 + 4/52 - 4/52 \times 3/51 = 2/13 - 1/221 = 33/221 \approx 1/7.$$

Хотя бы одного туза вы увидите примерно один раз из семи.

Математическое ожидание

Для нас *математическое ожидание* (МО) — это результат, который мы предполагаем получить в процессе игры. Он будет выражаться в деньгах или в процентах.

Мы будем использовать следующую формулу:

$$MO = R/M. \quad (1.6)$$

Здесь:

M — полная группа событий;

R — баланс (т.е. совокупный итог всех наших проигрышей и выигрышей) за полную группу событий.

Обычно баланс можно выразить следующей формулой:

$$R = A \times X + B \times Y,$$

где

A — количество выигрышей;

X — сумма выигрыша;
 B — количество проигрышей;
 Y — сумма проигрыша.

Задача №17

Мы бросаем монету. В случае выпадения орла мы выигрываем полторы фишки. В случае выпадения решки мы проигрываем одну фишку. Каково математическое ожидание данной игры?

Полная группа событий равна двум (один орел и одна решка). Таким образом, $M = 2$.

Подсчитаем баланс. Орел у нас выпадет один раз, и в этом случае мы выиграем полторы фишки. Решка выпадет также один раз, и в этом случае мы проиграем одну фишку. Подсчитаем совокупный баланс:

$$N = 1 \times 1,5 - 1 \times 1 = 0,5.$$

Математическое ожидание равно:

$$MO = 0,5/2 = 0,25.$$

Получается, что за каждый раунд игры мы будем выигрывать в среднем четверть фишки. Это игра с *положительным МО*, т.е. играя в эту игру, мы на длинной дистанции обязательно выиграем. И чем больше игр мы проведем, тем больше будет наш доход.

Задача №18

Мы бросаем две монеты. Если обе упадут орлом, мы получаем девять фишек. Если же хотя бы одна монета упадет решкой, то мы теряем две фишки. Подсчитайте МО данной игры.

Полная группа событий равна 4 (о о, о р, р о, р р).

Подсчитаем баланс (R). Обе монеты упадут орлом один раз, в этом случае мы получим девять фишек. Остальные три раза мы проиграем по две фишки каждый раз:

$$R = 1 \times 9 - 3 \times 2 = 9 - 6 = 3,$$

$$MO = 3/4 = 0,75.$$

За каждый бросок мы будем выигрывать в среднем три четверти фишки.

Задача №19

Бросаем два кубика. Если сумма цифр на верхних гранях окажется больше 8, мы получаем две фишки. Если сумма цифр будет меньше или равна 8, — теряем одну фишку.

Мы уже знаем, что полная группа событий равна 36. Найдем все исходы опытов, в которых сумма больше 8. Для этого воспользуемся таблицей из задачи №5. Таких вариантов всего 10.

Итого, 10 раз мы выиграем по две фишки и 26 раз проиграем по одной:

$$R = 10 \times 2 - 26 \times 1 = 20 - 26 = -6,$$

$$MO = -6/36 = -1/6.$$

Итак, за каждый бросок кубиков мы будем проигрывать в среднем одну шестую часть фишки. Это игра с отрицательным MO , и если играть в такую игру достаточно долго, то проиграете все.

Задача №20

У вас: 7♣ 8♣.

На столе открыты: A♣ 9♣ 2♠ 3♥.

Вы остались один на один со своим оппонентом. В банке 80 фишек. Противник делает ставку в размере банка. Вы абсолютно уверены, что у него туз. У вас остались последние 80 фишек. Что вам делать — пасовать или коллировать¹?

На ривер должна придти еще одна карта из 45 возможных (В колоде 52 карты, нам известны семь из них — две наши, четыре на столе и туз противника). Полная группа событий равна 45. Нам подходит девять карт трефовой масти. В этом случае мы каждый раз выиграем 160 фишек (80 было в банке, и еще 80 поставил наш соперник). В 36 случаях мы не купим флеш, каждый раз проигрывая 80 фишек (мы делаем колл на терне).

Баланс равен:

$$R = 9 \times 160 - 36 \times 80 = 1440 - 2880 = -1440,$$

$$MO = -1440/45 = -32.$$

Получается, что, играя колл, мы всякий раз проигрываем 32 фишки, причем независимо от исхода конкретной раздачи. Иногда нам будет приходиться этот флеш, но наша игра отрицательная, и на длинной дистанции мы будем в минусе.

Очевидно, МО паса равно нулю. Это лучше, чем -32. Поэтому в данной ситуации правильным решением будет пасовать.

Теперь мы готовы сделать некоторые предварительные выводы. Для того чтобы выигрывать деньги, играя в покер или любую другую игру, мы должны играть в игры с положительным МО. При выборе игрового решения в любой ситуации мы должны отдавать

¹ Коллировать — от слова “колл”, означающего уравнивание чьей-либо ставки (подробности приведены в приложении В).

предпочтение тому варианту, который обеспечивает положительное МО. Если таких вариантов несколько, мы выбираем вариант с максимальным МО. Если положительных вариантов вообще нет, то мы выбираем вариант с $МО = 0$, например пас, если речь идет о покере. Подобная стратегия и обеспечивает нам доход от покера на длинной дистанции. Безусловно, можно случайно выиграть, сделав ошибочный ход и поймав удачу на последней карте. Но, повторяя подобные ошибки снова и снова, мы гарантированно проигрываем наши деньги оппонентам.

Дисперсия. Банк-ролл

К сожалению, даже положительное МО не гарантирует нам победы, если дистанция слишком коротка. Вернемся к задаче №17. Мы выяснили, что наша игра положительна с $МО = 0,25$. Но может случиться и так, что за первые 10 бросков монеты орел выпадет только три раза, а решка — целых семь. Тогда наш баланс на тот момент будет таким:

$$R = 3 \times 1,5 - 7 \times 1 = 4,5 - 7 = -2,5.$$

Иначе говоря, чем короче дистанция, тем больше опасность случайного проигрыша. Конечно, если мы продолжим броски, то рано или поздно и отыграемся, и выйдем в ожидаемый плюс. Так что МО — это всего лишь планируемый нами результат, который мы теоретически должны получить. На практике же отклонения от планируемого результата неизбежны. Такие отклонения называются *дисперсией* (D).

Дисперсия — обязательная спутница любой игры. Именно с дисперсией связано еще одно важное для

действующего игрока понятие — *банк-ролл*. В нашем понимании, банк-ролл — это количество денег, выделенное нами на игру, причем выраженное в характерных для данной игры начальных ставках. В идеале наш банк-ролл должен быть бесконечен. Именно при этом условии мы можем вести спокойную игру и несильно переживать из-за краткосрочных колебаний результатов.

Еще раз вернемся к задаче №17. Если мы вступили в эту игру, но при этом у нас в кармане было только три фишки, то после описанной серии из 10 неудачных бросков наша игра окончена. У нас нет денег для продолжения. Игра выгодна, но мы совершили ошибку, выделив на нее очень маленький банк-ролл. Будь у нас больше фишек, мы могли бы продолжить и реализовать свой перевес.

Другой пример: мы бросаем кубик не с шестью гранями, а с миллионом! Если мы угадываем результат броска, мы получаем полтора миллиона фишек. Если нет — теряем одну! Видно, что МО такой игры в строгости равно МО игры в задаче №17. Но также видно, что для участия в ней нам понадобится огромный банк-ролл. Как ни привлекательна игра, но, если мы не в силах обеспечить должный банк-ролл и пережить последствия его возможной потери, мы должны отказаться от участия в ней.

Как следствие, при выборе игры мы должны руководствоваться двумя соображениями. Первое — мы должны обладать положительным МО. Эту задачу мы будем решать в процессе обучения. Второе — наш банк-ролл должен быть достаточно большим, но при этом его потеря не должна стать для нас финансовым крахом. В решении этой задачи нам должны помочь опыт и здравый смысл.

Игра до флопа



Общие понятия

Условимся о ряде определений, которыми мы впоследствии будем оперировать.

Существуют две характеристики игровых стилей.

Первая характеристика: *тайтовость* — *лузовость*.

Чем чаще игрок отказывается от продолжения борьбы, т.е. уходит в пас, тем более *тайтовым* мы считаем такого игрока. Таким образом, тайтовость — это характерное свойство игрока, заключающееся в повышенных требованиях к руке, с которой он готов продолжать игру. Предельный случай: *гипертайтовый игрок*. Такой игрок пройдет на флоп только в том случае, если его закрытые карты — два туза!

Чем реже игрок отказывается от продолжения борьбы, т.е. делает ставки и остается в банке, тем более *лузовым* мы считаем такого игрока. Лузовость — это характерное свойство игрока, заключающееся в пониженных требованиях к руке, с которой он готов продолжать игру. Предельный случай: *гиперлузовый игрок*. Такой игрок пройдет на флоп в любом случае, независимо от силы его руки и действий оппонентов.

Вторая характеристика: *агрессивность* — *пассивность*.

Чем чаще игрок делает беты и рейзы, тем более он агрессивен. Предельный случай: *гиперагрессивный игрок*. Такой игрок будет играть бет или рейз всегда, независимо от силы его руки и действий оппонентов.

Чем чаще игрок делает коллы и пасы, тем более он пассивен. Предельный случай: *гиперпассивный игрок*. Такой игрок никогда не будет играть ни бет, ни рейз, независимо от силы его руки и действий оппонентов.

Соединение двух описанных характеристик игровых стилей дает нам четыре основных манеры игры, каждая из которых имеет свои положительные и отрицательные стороны.

Изобразим это на диаграмме (рис. 2.1). Положительная полуось абсцисс — тайтовость, отрицательная — лузовость. Положительная полуось ординат — агрессивность, отрицательная — пассивность. Знаки в четвертях обозначают: первый знак — качество тайтовости, второй — качество агрессивности.

Наша задача — освоить ту манеру игры, которая принесет нам максимальное МО. Как вскоре выяснится, тайтовый и агрессивный стиль соответствует этому условию лучше всего.

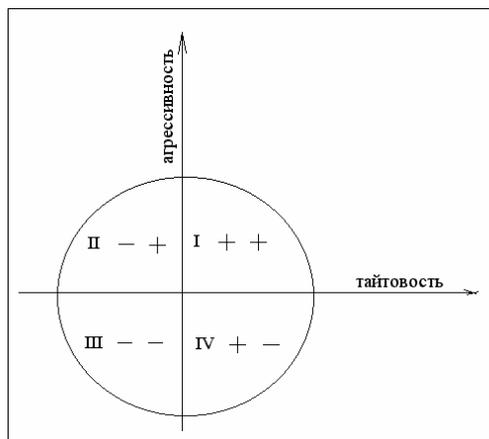


Рис. 2.1. Диаграмма характеристик игроков

Четверть	Описание
I	Стиль тайтовый и агрессивный. Отличается высоким положительным ожиданием и высокой дисперсией. Главный (но не единственный) стиль успешных профессиональных игроков
II	Стиль лузовый и агрессивный. Отличается высоким отрицательным ожиданием и высокой дисперсией. Стиль яркий и решительный. Игроки, его исповедывающие, собирают всю славу и раздают все деньги. Тем и опасно состояние “замазки”, что переключает наш стиль во вторую четверть
III	Стиль лузовый и пассивный. Отличается низким отрицательным ожиданием и низкой дисперсией. Наиболее яркие представители этого стиля игры — женщины. Рейз от подобного игрока крайне опасен, поскольку свидетельствует об очень сильной руке
IV	Стиль тайтовый и пассивный. Отличается низким положительным ожиданием и низкой дисперсией. Достаточно редкий стиль. Иногда так некоторое время играют солидные игроки, либо попав в игру с неизвестными им оппонентами, либо в случае, если у них недостаточный банк-ролл

Из обсуждения видно, что как тайтовость, так и агрессивность не могут быть жестко определены, поскольку являются относительными характеристиками. Мы говорим, что некто играет тайтово, если видим, что он чаще своих оппонентов уходит в пас. И аналогично, мы говорим, что некто играет агрессивно, если видим, что он чаще своих оппонентов играет беты и рейзы (приложение В), т.е. проявляет агрессию. Здесь и кроет-

ся причина успеха подобной стратегии. Играя меньшее число рук, нежели оппоненты, игрок повышает ценность своей руки. В среднем она становится немного сильнее, чем у оппонента, когда оба они вступили в борьбу за банк. А раз так, то игрок имеет право несколько увеличить и свою агрессию. Он сильнее, значит он атакует.

Да, уменьшая процент входа в игру, мы сознательно отказываемся от некоторых слабopоложительных, но пограничных, т.е. дисперсионных, рук. Мы хотим иметь такую руку, чтобы ее розыгрыш был, по возможности, предельно ясен на любом этапе.

Покер — вероятностная игра, поэтому многие сильные руки легко превращаются в пограничные. Зачастую это превращение осуществляет сам факт выпадения флопа. Еще более мощным источником “пограничности” мы считаем блайнды (см. приложение В). Практически всякий раз, когда нам удастся зайти на флоп с блайндов и без рейза, мы оказываемся в сложной пограничной игре. В этих случаях нам поневоле придется применять весь наш опыт и интеллектуальный запас. Иначе говоря, мы не ищем неприятностей, они сами нас найдут — мы не играем добровольно пограничных рук, нам достаточно часто приходится это делать по объективным обстоятельствам.

Основы базовой стратегии. Тайтовая игра до флопа

В лимитированном покере существует понятие *групп*. Группы объединяют ранги карт, на которых мы можем пройти на флоп в тех или иных обстоятельствах. Игра полного банка гораздо более дисперсионна, со-

ответственно мы ведем игру гораздо более тайтовую, что приводит к качественному вырождению групп. Мы выделяем четыре группы рук, на которых вы можете пройти на флоп в игре полного банка:

- ♦ пары;
- ♦ овера;
- ♦ связки (одномастные и разномастные);
- ♦ случайные руки.

Пары

Мы выделяем три группы пар:

- ♦ высшие;
- ♦ младшие;
- ♦ средние.

Высшие пары: AA, KK, QQ, JJ

К этой группе мы относим пары **AA, KK, QQ, JJ**. Первые три из этих пар имеют более чем 50%-ную вероятность оказаться овер-парами по выходу флопа (решение задачи №9 в приложении А). Немногом меньше эта вероятность для валетов, но все равно достаточно высокая. Именно эти четыре руки и еще **AK** мы будем в дальнейшем называть *рабочими руками*. Эти руки мы будем разыгрывать в любой позиции, именно они и будут приносить нам основной доход. Очень важное соображение для данного спектра рук — нам не нужно ничего покупать на флопе; у нас уже имеется все, что нужно для победы. Данное соображение вообще представляется нам основополагающим, если вы играете в тайтово-агрессивном стиле. В большинстве случаев любые покупки являются невыгодными и приводят

к потере денег. Если мы считаем свою руку сильной, то стремимся поставить в банк как можно больше денег, т.е. разыгрываем свою руку предельно быстро и агрессивно. Если же мы считаем свою руку слабой, то, как правило, уходим в пас.

Приводим наши рекомендации по розыгрышу вышших пар.

- ♦ Начнем с *двух тузов*. В любой позиции мы будем на них играть рейз. В чем смысл этого рейза? Мы хотим увеличить банк. Поскольку на двух тузах мы крупные фавориты, нам выгодно, чтобы денег в банке было как можно больше. Кроме того, не в наших интересах, чтобы противники дешево покупали карты и тем самым получали хорошие шансы перетянуть нас.

Теперь допустим, что перед нами кем-то уже был сделан рейз (приложение В). В этом случае мы всегда играем ререйз. Соображения те же самые. Своим ререйзом мы почти наверняка сокращаем количество соперников до одного человека или даже сразу выигрываем без борьбы. Если против нас ставится еще один ререйз, то мы опять повышаем ставки, в общем, в любом случае стремимся к тому, чтобы до флопа в банк было поставлено максимальное количество денег. Каковы должны быть размеры нашего рейза? Практика показывает, что оптимальной является ставка в размере банка или около того.

Вообще говоря, основная причина такого размера ставки в ее привычности для оппонентов. Все атакуют банком, и вы будете атаковать банком, раз это принято за столом. Шансы, получаемые

оппонентом при колле, недостаточны против вашего монстра; таким образом ваша игра положительна. Тем не менее, раз эта ставка общепринята, существует вероятность, что кто-то из оппонентов продолжит игру; таким образом, вы получите действие, и ваш монстр не выстрелит вхолостую.

- ♦ Розыгрыш двух королей практически такой же, как и двух тузов. Вы также стремитесь до флопа максимально увеличить банк, поэтому в любой позиции даете рейз примерно в размере банка (можно чуть меньше, можно чуть больше) и на любой рейз отвечаете ререйзом. Единственное отличие заключается в том, что теоретически вы иногда можете выбросить двух королей в пас, ведь у вас же не самая сильная рука, и если вы уверены, что у кого-то два туза, вы должны уйти в пас. Но как можно быть в этом уверенным? Ведь на практике такое происходит крайне редко.

При выполнении каких условий может возникнуть уверенность в том, что у оппонента именно тузы?

1. Рейз оппонента должен быть не менее чем третьим по счету повышением ставок.
2. Оппонент должен быть тайтовым игроком, при этом не слишком агрессивным.

К тому же имейте в виду, что даже уверенность в том, что вы встретились с парой тузов, не означает, что вы обязаны пасовать. Если оставшийся стек (ваш или оппонента) очень мал, ваши прямые шансы на покупку сета могут сделать ваш колл выгодным, несмотря на то, что пока вы создали. Если, напротив, ваши стеки очень велики, то

колл может стать выгодным по причине высоких потенциальных шансов. Это означает, что вы готовы пасовать всякий раз, когда не увидите на флопе короля, при условии, что, когда король все же придет на флоп, вы сможете выиграть очень крупный банк.

Таким образом, на практике пас на двух королях до флопа — весьма редкое явление. Очень редко можно встретить игрока, который настолько тайтовый, что его третий рейз гарантированно обозначает наличие тузов. Если существует хотя бы малейшее сомнение в руке оппонента, вы обязаны играть своих королей. Пас на двух королях до флопа — сверхответственное решение. Поэтому оставим этот розыгрыш как теоретический. Его нужно знать и иногда применять, но не считать правилом.

- ♦ Общая идея розыгрыша *пары дам* аналогична розыгрышу тузов и королей. В любой позиции и при любом количестве коллеров до нас мы делаем рейз в размере банка. Цели те же самые. Поскольку рука у нас отличная, мы хотим увеличить банк. Также для нас очень важно сократить количество оппонентов. Для пары дам это гораздо важнее, чем для королей и тузов. Если против нас будет много оппонентов, а на флопе придут туз или король, нам непросто продолжать борьбу. Если был рейз до нас, то независимо от числа коллеров мы также играем ререйз в размере полного банка. Эта ситуация для нас даже более выгодна. Теперь мы почти наверняка сократим до минимума количество оппонентов, а банк станет значительно крупнее.

Существует одно важное отличие от розыгрыша тузов и королей. Если мы дали рейз, а после нас разумный, тайтовый и неагрессивный игрок сделал ререйз, то мы уходим в пас. Как правило, именно этот момент и вызывает наибольшее сомнение у многих игроков. В практической игре они в этой ситуации не уходят в пас, а играют ререйз или хотя бы колл.

Чтобы понять причины этого решения, проведем небольшой анализ. Для начала попытаемся определить спектр возможных рук оппонента. Давайте посмотрим, что происходит. Мы сделали рейз, тем самым показав, что у нас сильная рука (особенно это актуально, если стол считает нас тайтовым игроком). Тем не менее, разумный игрок сделал на нас ререйз, т.е. его не пугает сила нашей руки. Наоборот, он заявляет, что его рука имеет еще большую силу.

Какие же у него могут быть карты? Видимо, это **AA, KK, QQ, JJ** или **AK**. Вряд ли у него может быть рука слабее. Известно, что против туза с королем мы имеем небольшое преимущество, у нас примерно 57% на победу. Против двух тузов у нас 18%. Против двух королей также 18%. Против двух валетов 82%. Еще мы должны учесть, что туз с королем приходят чаще, чем любая пара. В главе 1 мы выяснили, что любая пара приходит с вероятностью 1/221 (см. задачу №11). Туз–король приходит с вероятностью, приблизительно равной 1/83. Зная наши шансы на победу против каждой из этих комбинаций, мы можем подсчитать шансы против всего спектра рук. Например, с помощью специальной программы *Poker Stove*.

Точный подсчет показывает, что наши шансы на победу меньше 50%. Это сразу делает невыгодным продолжение атаки, но оставляет нам возможность колла, по крайней мере, математическую. Будем ли мы ей пользоваться?

Проблема колла состоит в очевидности дальнейшего розыгрыша для оппонента. Мы в любом случае проиграем дополнительные деньги тузам или королям, зато оппонент легко откажется от игры, если его рука слабее. В общем, при нашем некотором недовесе, оппонент еще имеет и выбор — продолжать борьбу или отказаться от банка. Поэтому в данном случае пас — это обязательный ход. Любая другая игра приведет вас к серьезному проигрышу на дистанции. Конечно, если ваш оппонент лузовый и агрессивный, мы делаем третий рейз, и, как правило, входим в ол-ин. Причина этого очевидна — у такого противника гораздо более широкий спектр возможных рук, а большинство этих рук слабее нас.

- ♦ *Два валета* — самая слабая из высших пар. Атакуем на них мы так же, как и раньше. В любой позиции и при любом количестве коллеров мы делаем рейз. Если после нас кто-то делает ререйз, мы уходим в пас соображения, аналогичные случаю двух дам. Отличие от двух дам заключается в следующем: если до нас был сделан рейз и после него было два колла и больше, то мы не играем ререйз. В данной ситуации мы играем колла.

Почему? Главная причина в том, что против нас слишком много игроков. Своим ререйзом мы, скорее всего, не сможем заставить уйти в пас всех,

т.е. один или два оппонента выйдут на флоп. А в этой ситуации приход на флоп овера особенно опасен. Кроме того, если в игру вступило так много оппонентов, повышается вероятность того, что у кого-то из них уже сейчас карта лучше нашей. Когда мы имели дело с двумя дамами, эти соображения не сильно влияли на нашу игру. Но с валетами ситуация совсем иная, поскольку валеты просто сами по себе гораздо слабее дам.

Причина, по которой мы делаем акцент на слабости пары валетов по сравнению с дамами, заключается в том, что у большинства начинающих игроков возникают проблемы именно с розыгрышем двух валетов. Подсознательно они считают два валета и две дамы примерно равными по силе руками и разыгрывают их практически одинаково. А это приводит к тому, что пара валетов не только не приносит дохода, но очень часто имеет отрицательный баланс.

И это вполне объяснимо. Давайте задумаемся, из чего складывается наш доход от игры на старших парах. Например, у нас два туза, и выходит какой-то произвольный флоп. Например, **2♥ 6♣ K♦**. Очевидно, что если у нашего оппонента, например, **KQ** или **KJ**, то он практически обречен отдать нам весь свой стек (конечно, если наши стеки не слишком велики). А именно из удвоения нашего стека мы и получаем большую часть доходов на двух тузах.

Получается, что необходимым условием для удвоения является покупка оппонентом совпадения со старшей картой флопа. В этом случае наш соперник вполне разумно считает, что у него силь-

ная рука и, возможно, даже лучшая на данный момент. На самом деле он сзади, причем шансов усилиться в такой ситуации у оппонента очень мало, и мы выиграем большинство таких раздач.

Также мы будем выигрывать и в тех ситуациях, когда на флопе оппонент образовал флеш-дро или стрит-дро и пытается собрать победную комбинацию. Однако здесь наше преимущество уже не столь велико, соответственно и наш доход будет существенно ниже.

Похожая ситуация складывается при розыгрыше пары королей, только для случая королей количество подходящих нам флопов несколько меньше. Во-первых, теперь существует меньшее количество карт младше нашей пары. Во-вторых, у оппонента образовалась возможность купить старшую пару. Для этого ему достаточно иметь туза в руке и купить его на флопе или позже. В случае пары дам количество подходящих нам флопов становится еще меньше.

Пара валетов становится фактически граничной рукой, при которой описываемая ситуация еще возможна. В общем-то, на ум приходит только один пример. У нас $J♦ J♣$, у соперника $A♥ 10♠$, на флопе $2♠ 6♣ 10♥$. Это оптимальный для нас флоп: нет никаких дро, и нет карт старше десятки. Видимо, на таком флопе соперник склонен будет отдать нам весь свой стек, да и то при условии, что на терн и ривер не будут приходить карты старше десятки. (В дальнейшем все карты от десятки и до туза мы будем называть *оверами*. Также мы будем называть оверами любую карту

старше нашей карманной пары.) Иначе соперник может уйти в пас, испугавшись наличия у нас овера. Да и сами мы вряд ли будем атаковать, так как овер опасен и для нас.

Этим примером мы хотим показать, что на паре валетов очень редко удастся выиграть большой банк, если только мы не купили сет. Какой отсюда можно сделать вывод? Вы вовсе не должны бояться разыгрывать двух валетов. Это старшая пара, хоть и самая младшая из нашего набора рабочих рук, и валеты все-таки будут выигрывать чаще, чем проигрывать. Просто вы должны понимать, что, скорее всего, будете выигрывать не очень большие банки, а при невнимательной и неаккуратной игре существует реальная опасность проиграть весь стек.

Именно поэтому валетов нужно сбрасывать в пас чаще, чем дам. Если имеются основания полагать, что у оппонента, а тем более у нескольких оппонентов, сильная рука, нет смысла ввязываться в борьбу. Например, при розыгрыше двух дам, если мы делали рейз, а на нас идет ререйз, по базовой стратегии мы уходим в пас. Однако мы сделали оговорку, что, если ререйз идет от неадекватного игрока, то на двух дамах мы продолжаем борьбу, как правило, третьим рейзом. Так вот, для двух валетов мы такой оговорки делать не будем. Если мы сделали рейз, а на нас идет ререйз, мы всегда будем уходить в пас, и никакие дополнительные условия не могут изменить это решение.

Младшие пары: 22–66

Два наиболее существенных фактора для принятия решения до флопа — сила нашей руки и наша позиция по отношению к другим участникам розыгрыша. В предыдущих примерах наше решение от второго фактора практически не зависело. Это объясняется тем, что наша рука была настолько сильна, что влияние позиции можно было не учитывать. Но в случае более слабых рук фактор позиции становится чрезвычайно важным и зачастую решающим.

Здесь необходимо договориться о том, как мы разделим игровые позиции за столом. Для удобства будем считать, что первые три позиции после большого блайнда являются ранними, следующие две позиции будем называть средними, последние три позиции будем считать дальними или поздними.

Ранняя позиция является самой невыгодной и неудобной. Мы не знаем, как будут развиваться события после того, как мы войдем в игру. Мы не знаем, какое количество игроков войдет в игру, а также будут они входить коллом или рейзом. Все эти факторы являются важнейшими для нас. Именно от них зависит, будем ли мы входить в игру или нет.

Получается, что на ранней позиции мы принимаем решение практически вслепую, не обладая никакой информацией. Как следствие, в ранней позиции мы не будем играть на слабых и средних руках. Фактически наша игра сведется к розыгрышу только самых сильных рук.

Чем позже наша позиция, тем она более выгодна. Мы уже обладаем информацией о том, какое решение приняли игроки, сидящие до нас. К тому же после нас осталось не так много оппонентов, и мы уже можем

попытаться каким-то образом спрогнозировать дальнейшее развитие событий. Это приводит к тому, что с улучшением позиции идет плавное увеличение количества рук для входа в игру.

Здесь важно отметить, что наше разделение на раннюю, среднюю и позднюю позиции не совсем корректно. Ведь объединяя первые три позиции одним термином “ранняя позиция”, мы тем самым подразумеваем, что наша игра на любой из этих позиций будет одинакова. С другой стороны, очевидно, что первая позиция чуть хуже, чем вторая, а вторая чуть хуже, чем третья.

Тогда получается, что мы должны были бы написать *базовую стратегию* (БС) для каждой из десяти позиций за столом. Но, во-первых, такая БС была бы слишком громоздкой и очень неудобной для практического применения, во-вторых, разница между смежными позициями на самом деле не очень существенна, и мы вполне можем объединить их в типовые группы. В этом случае для нас более существенным фактором является то, к какому типу принадлежит позиция: ранняя, средняя или поздняя. Именно это является для нас определяющим фактором.

Поэтому мы просто должны для себя отметить этот факт и особенно не задумываться над этим. Тем более что на первых порах, на начальных уровнях игры это не будет иметь никакого значения. В дальнейшем, по прошествии какого-то времени, когда вы станете более опытным игроком, вы сможете сами провести необходимые корректировки и уточнить БС. Но в этом случае БС вам будет уже не нужна, у вас в голове будет своя собственная БС, гораздо более подробная, более точная и, может быть, построенная по другому принципу. В этом случае у вас не будет необходимости подробно

выписывать свою игру на каждой позиции, вы и так будете это знать.

Кроме позиции, к этому моменту вы будете учитывать множество других факторов и уже на основе совокупности всех параметров принимать то или иное решение. Если вы попытаетесь систематизировать все эти параметры, создать некую глобальную БС и изложить все это на бумаге, то получится огромная монография, которая не окажет никому практической помощи, даже вам, и будет абсолютно неприменима в практической игре кем-то посторонним.

Итак, мы приняли за основу данное деление на позиции. Попробуем теперь непосредственно проанализировать конкретные руки на предмет возможного входа в игру. Начнем с младших пар. В этой группе мы объединим пары от двоек до шестерок. Важнейшими для нас являются именно те параметры, общие для всех этих пар, и главным здесь является тот факт, что за полным столом все эти пары могут победить одним единственным способом, а именно *усилившись до сета или еще более мощной комбинации*. Сами по себе, без докупки, эти пары могут победить только блефом. В этом их главное отличие от ранее рассмотренных нами высших пар.

Выходит, что, если мы оказываемся в игре с младшими парами, нам необходимо усиливаться. Давайте подумаем, при каких условиях покупка может быть выгодной. Попробуем решить эту задачу математическими средствами. Понятно, что если мы не купим себе сет на флопе, то, скорее всего, розыгрыш для нас закончится, так как кто-нибудь из оппонентов, скорее всего, сделает ставку, и нам придется уйти в пас. Карты на терне и на ривере мы не увидим.

Значит, для победы нам необходимо купить сет на флопе.

Сет мы будем покупать примерно один раз из восьми, поскольку вероятность покупки сета на флопе равна 12% (решение задачи №11 в приложении А). Допустим, в нашей игре блайнды — одна фишка и две фишки. Чтобы войти в игру, нам нужно поставить две фишки. Наш шанс на победу (покупка сета) — примерно 1/8, т.е. один выигрыш на семь проигрышей. Чтобы игра была выгодной, наши шансы к банку должны быть не меньше, чем шансы на покупку, т.е. тоже один к семи. Так как для игры необходимо поставить две фишки, значит, в банке должно быть не меньше 14 фишек. Это и будет необходимая нам пропорция.

Получается, что, кроме двух блайндов, в банке должно быть еще не менее шести коллеров. Причем необходимо, чтобы никто не делал рейз, в противном случае для того, чтобы войти в игру, нам придется поставить не две фишки, а больше, и необходимые условия не будут выполнены. Каким образом мы можем быть уверены, что в банке будет много коллеров, и никто не делает рейз?

Очевидно, для этого мы должны находиться на поздней позиции. Это единственная возможность для выполнения данных условий. И еще один нюанс: в практической игре нам не требуется такого большого количества коллеров, практика показывает, что трех оппонентов для положительной игры вполне достаточно.

За счет чего же мы добираем недостающее МО? Ведь наши шансы к банку в этой ситуации — два к девяти (блайнды плюс три коллера), т.е. вроде бы нам не хватает пяти фишек. Все дело в том, что недостающие фишки мы рассчитываем получить в дальнейшем,

т.е. на флопе, терне или ривере. При большом количестве оппонентов возрастает шанс того, что одновременно с нашей покупкой сета кто-то купит себе достаточно сильную руку для продолжения игры. В этом случае мы с лихвой доберем недостающие фишки.

Итак, мы можем записать *первое правило для розыгрыша младших пар*: **если мы находимся на одной из поздних позиций, перед нами было не меньше трех коллеров и никто не сделал рейз, мы входим в игру коллом**. Очевидно, что в ранней и средней позициях мы всегда уходим в пас. Здесь никаких исключений быть не может.

Что делать, если мы находимся в поздней позиции, но до нас было только два колла? В этом случае наш колл станет отрицательным, так как наши шансы к банку недостаточны даже с учетом фишек, которые мы планируем выиграть в дальнейшем. Во-первых, уменьшилось количество оппонентов, которые потенциально могли бы нам заплатить. Во-вторых, увеличилась требуемая нам сумма, а, значит, получить ее будет труднее. Итак, в случае двух коллеров мы настоятельно рекомендуем пасовать.

Что делать, если против нас только один коллер? Очевидно, что пытаться купить сет в данной ситуации еще более невыгодно. Вроде бы мы должны уйти в пас. Но здесь есть один любопытный нюанс, который все же позволяет нам разыграть эту руку и извлечь доход. Дело в том, что мы в этом случае можем разыграть пару доек как высшую пару, а не пытаться купить сет. Иначе говоря, для победы нам вовсе не нужен сет, иногда мы выиграем просто потому, что будем старше, а иногда заставим оппонента уйти в пас.

Давайте внимательно рассмотрим ситуацию. Всего один человек вошел в игру. Поскольку он вошел в игру не рейзом, а коллом, его рука не очень сильная. Например, два овера: король–дама, дама–валет или какая-то одномастная или разномастная связка. Но если так, то на данный момент у нас старшая по силе рука, и мы имеем полное право расценивать нашу руку как старшую пару и разыгрывать ее уверенно и агрессивно.

Давайте попробуем проанализировать эту ситуацию с математической точки зрения. Все оценки и расчеты мы будем проводить приблизительно. Большая точность нам здесь не нужна. Нам важно оценить, имеем мы право играть таким образом или нет.

Итак, мы находимся в дальней позиции, у нас пара двоек, со средней позиции обычный игрок делает колл. Допустим, мы делаем рейз в размере полного банка. Блайнды, скорее всего, уйдут в пас, так как у них просто случайная рука. Наш оппонент также может уйти в пас, но может и остаться в игре. Он все-таки сыграл колл, значит, какая-то рука у него есть, и он может захотеть посмотреть на флоп.

Если он ушел в пас, все просто — мы выиграли. Этот вариант для нас безусловно выгоден. Теперь проанализируем вариант, когда оппонент нас заколлировал. Из задачи №10 (приложение А) мы знаем, что вероятность покупки совпадения на флопе равна примерно 32%. Допустим, пришел случайный флоп. Очевидно, что если у него 32% на совпадение с какой-либо картой флопа, то вероятность совпадения с каждой конкретностью из карт флопа равняется 11% (на флопе три карты, $32/3 \approx 11$), т.е. один раз у него будет старшее совпадение, один раз совпадение со средней картой флопа и один раз совпадение с младшей картой флопа.

Соответственно в 68% случаев он не купит ничего. Теперь, если на флопе наш оппонент делает ставку, мы просто уйдем в пас. Такое будет происходить нечасто. Если же он играет чек, мы сами делаем ставку примерно в размере банка.

Попробуем предсказать его действия. Если у него старшее совпадение, он останется в игре, и мы, скорее всего, проиграем эту раздачу. Это произойдет в 11% случаев. Если у него среднее совпадение, то ситуация неоднозначная. Он может уйти в пас, испугавшись наличия у нас сильной руки, но может и заколлировать. Оценим это грубо 50% на 50%. Иначе говоря, 5,5% из 11% мы проиграем, остальные 5,5% раздач мы выиграем, вынудив оппонента уйти в пас. Если же у него младшее совпадение, то он будет пасовать очень часто. Будем считать, что в этом случае мы всегда выигрываем. Таким образом, по грубой прикидке, мы проиграем

$$11 + 5,5 = 16,5\% \text{ раздач,}$$

т.е. мы выиграем 83,5% раздач.

Это огромная цифра, и совершенно очевидно, что такая игра положительна.

Итак, на парах от двоек до шестерок, если в игре три и больше коллера, никто не сыграл рейз, с последней позиции мы входим в игру коллом, чтобы купить сет или более высокую комбинацию. Если был рейз, мы уходим в пас. С ранней и средней позиции — всегда уходим в пас. Если мы в дальней позиции и в игре два коллера — мы уходим в пас. Если в игре один коллер и мы находимся в дальней позиции, мы делаем рейз и проводим розыгрыш, описанный выше.

Средние пары: 77–1010

По выходу флопа средние пары могут оказаться как овер-парой, так и всего лишь второй, а то и третьей парой флопа. Судьба их розыгрыша во многом зависит от флопа, и в этом смысле средние пары объединяют в себе качества пар и высших, и младших. Поэтому средние пары еще называют *парами-хамелеонами*. При неудачном флопе средняя пара как бы превращается в младшую, и наоборот — отсутствие на флопе карт, старше нашей пары, позволяет разыграть ее как высшую. В общем случае, чем старше наша пара, тем выше вероятность того, что на флопе она окажется овер-парой, и тем свободнее и увереннее мы можем ее разыграть. Пару семерок мы должны разыгрывать практически так же, как пару шестерок (всего лишь немного свободнее). С другой стороны, пара десятков близка по силе к паре валетов, и мы можем разыграть ее, как высшую пару.

- ♦ Начнем с *пары семерок*. Как мы сказали, пару семерок мы должны разыгрывать всего лишь чуть свободнее, чем пару шестерок. В чем разница между этими руками?

Очевидно, что если у нас пара семерок, то мы немного чаще будем получать флопы, на которых все карты будут ниже нашей пары. Если мы купим сет, то мы старше пяти других, более младших сетов и проигрываем семи высшим сетам. Разница не велика. Поэтому семерки мы будем разыгрывать следующим образом. В ранней позиции всегда пас. В средней позиции всегда пас, кроме одной ситуации. А именно, если до нас было три колла и не было рейзов, то мы можем

войти коллом, чтобы поймать сет или более высокую комбинацию.

В покере часто встречаются ситуации, когда два различных решения близки по МО. В таких случаях вы в принципе можете выбрать любое из двух решений, так как разница будет несущественной. Поэтому, кроме слепого следования базе и запоминания БС, необходимо еще и понимать причины того или иного хода. Тогда вы сможете в некоторых ситуациях слегка корректировать базу, например в зависимости от противника или от характера игры за столом. Также вы должны понимать, в каких случаях эти корректировки возможны и уместны, чтобы не совершить потери в МО. Именно поэтому так важно ощущать граничные ситуации, которых довольно много в нашей БС.

В частности розыгрыш пары семерок в средней позиции при наличии трех коллеров — это как раз та самая ситуация. На самом деле вы можете и не делать этого колла, так как почти ничего не потеряете выбросив свою руку в пас. МО этого колла очень мало, практически оно равно нулю. Если же за столом остались не сказавшие своего слова агрессивные игроки, то делать этот колл нельзя категорически. Это первое незначительное отличие розыгрыша пары семерок от розыгрыша младших пар.

Перейдем к дальнейшей позиции. Если до нас было три и более колла без рейзов, то мы, как и в случае с младшими парами, просто играем колл, рассчитывая усилиться на флопе. Но в отличие от младших пар мы делаем этот колл и в том случае, если до нас было всего два коллера. Объяснение простое: если в розыгрыше мало оппонентов, то

довольно часто пара семерок может выиграть без усиления. Иногда мы просто будем старше. Если же в игре только один коллер, то мы разыгрываем пару семерок как младшую пару в аналогичной ситуации, т.е. делаем рейз и далее играем, как изложено выше.

- ♦ Перейдем к розыгрышу *восьмерок*. Очевидно, мы можем играть их еще более свободно, чем пару семерок. Здесь мы можем попытаться разыграть их и в ранней позиции. Если мы находимся в ранней позиции, а до нас были один или два колла, то мы также входим в игру коллом. Сложнее ситуация, если до нас не было коллов. В этом случае нашим базовым решением будет пас, так как денег в банке мало, а у нас плохая позиция. Но если вы играете за лузово-пассивным столом, то вполне возможен колл. Здесь вы рассчитываете, что после вас еще будут коллы и не будет рейзов, т.е. вы будете покупать сет в выгодной ситуации. Это решение также является граничным.

Если вы находитесь в средней позиции, и до вас был один или больше коллеров, то вы также играете колл. Если до вас коллеров не было, то ситуация опять же становится неоднозначной, и мы снова имеем дело с граничным решением.

Мы рекомендуем играть в зависимости от характера игры за столом. Если стол тайтовый, нужно играть рейз, так как велика вероятность того, что все уйдут в пас, и вы сразу заберете этот банк. Если же стол лузово-пассивный, то оптимальным решением будет колл. Играть рейз невыгодно, так как за лузовым столом вы, скорее всего, не сможете выиграть этот банк немедленно. Зато, играя колл,

вы вправе ожидать, что после вас будет несколько коллов и не будет рейзов (стол лузово-пассивный). Таким образом, вы опять получаете хорошие шансы для покупки сета.

Теперь рассмотрим ситуацию, когда стол лузово-агрессивный. Очевидно, что если вы сделаете рейз, вы опять-таки не заберете банк, а получите коллы, а то и ререйзы. Колл также плох. Поскольку стол агрессивный, скорее всего после вас кто-либо из игроков сделает рейз. За таким столом правильное решение пас.

Перейдем к дальней позиции. Если до нас было два и больше коллов и не было рейзов, то мы входим в игру коллом, аналогично паре семерок. Если до нас был один колл (с любой позиции), мы играем рейз и проводим розыгрыш по стандартной схеме.

- ◆ Перейдем к *паре девяток*. В ранней позиции, если до нас был один или два колла, мы также играем колл. Если до нас не было коллеров, то дифференцируем свою игру в зависимости от стола. На агрессивном столе мы уходим в пас, на пассивном — играем колл. В средней позиции при наличии одного или двух коллеров мы играем колл. Если коллеров до нас не было, то нашим базовым решением будет рейз. Все-таки у нас приличная позиция и достойная рука, к тому же несколько человек уже отказались от розыгрыша.

Если же стол лузово-агрессивный, мы играем колл. В пас мы не будем уходить даже в случае агрессивного стола, так как пара девяток — слиш-

ком сильная рука, чтобы отказываться от нее без сопротивления.

В дальней позиции мы будем играть аналогично паре восьмерок. При наличии двух и более коллеров мы играем колл, если коллер один — играем рейз и далее по сценарию.

- ♦ *Перейдем, наконец, к паре десяток.* Это самая сильная из средних пар, и мы можем позволить себе максимально свободный розыгрыш. В ранней позиции независимо от стола и наличия коллеров мы входим в игру коллом. Рейз мы играть не можем, так как у нас плохая позиция — после нас практически весь стол. В средней позиции при наличии одного и более коллов мы играем колл. Если коллов не было, то мы играем рейз независимо от характера стола. В дальней позиции, если до нас было три и более коллеров, мы играем колл. Если коллеров не более двух, мы играем рейз. Здесь проходит еще одна граница. Две девятки против двух коллеров мы играем коллом, а две десятки — уже рейзом.

Очевидно, что это граничное решение. Мы делаем этот рейз потому, что у нас все-таки слишком сильная рука, к тому же на протяжении всего розыгрыша мы будем иметь преимущество позиции.

Общее правило при розыгрыше средних и младших пар: мы всегда уходим в пас в случае рейза от кого-либо из оппонентов. Исключение здесь единственное: если до нас был рейз и после него не меньше двух коллов, мы находимся в дальней позиции и у нас две десятки — мы можем играть колл. На самом деле, это снова граничное решение. Ничего страшного не случится,

если вы в данной ситуации уйдете в пас, отказавшись от дисперсионного розыгрыша.

Здесь важно именно понимание этих граничных ситуаций и осознание того, что БС — это не догма, а, скорее, руководство к действию. На начальном этапе обучения, когда у вас вообще нет никакого представления о том, как нужно играть, действуя по этой схеме, вы гарантированно будете вести солидную и положительную игру. Естественно, что, в зависимости от конкретного типа игры за столом, базу можно в той или иной степени корректировать. Иногда эти корректировки незначительны, а иногда — очень серьезны. Но чтобы понять это, нужно быть игроком опытным и сильным.

Поэтому на первых порах мы рекомендуем во всем придерживаться базовой стратегии. Практически в любой момент она позволяет выбрать оптимальное решение. В дальнейшем, когда вы будете изучать покер углубленно, вы поймете, что все не так просто. Скажем, одна только стратегия входа в игру на двух десятках реально может занимать несколько страниц убористого текста. В сущности — это таблица со всеми вариантами игры в зависимости от различных параметров ситуации, например, позиции того из оппонентов, который сделал рейз до флопа, количества коллеров до него и после него, вашей позиции, характеристик рейзера, параметров других игроков, а также многих других.

При таком рассмотрении выбор вашего решения становится очень не простым делом. Иногда вы должны играть пас, иногда — колл, а иногда и ререйз. У сильного игрока все эти знания приобретаются постепенно, с опытом игры, и складываются в некую систему, которую он с успехом применяет. Но если попытаться перенести эти сведения на бумагу, то это не будет иметь ни-

какого практического значения. В реальной игре вы не сможете применить эту таблицу, так как просто не успеете оценить и соотнести между собой все параметры. В большинстве случаев опытный игрок принимает решение интуитивно, так как за несколько секунд просто нельзя точно рассчитать и оценить все возможные нюансы.

Овера

Оверами мы называем следующие карты: туз, король, дама, валет, десятка. Овера обладают следующим уникальным свойством — если у вас в руке два овера, то при образовании стрита с их участием вы обязательно получите *натсовый стрит*. Два овера в руке — сильная стартовая комбинация. Наивысшей из этих комбинаций является туз–король.

Мы не разделяем розыгрыш одномастных и разномастных туза с королем. Против случайной карты одномастные туз–король лишь на 3% сильнее разномастных, что не существенно, так как стратегия розыгрыша не связана с усилением нашей руки. Мы не планируем покупать ни флеш, ни даже совпадение. В основном мы рассчитываем выиграть независимо от того, что придет на флоп. Нашим главным оружием является инициатива, суть которой в наращивании давления на протяжении розыгрыша. Другими словами, нам часто удается выиграть раздачу просто потому, что мы заставляем противника уйти в пас, будучи даже слабее его. Здесь мы придерживаемся своей линии не пытаться ничего купить на флопе. Мы считаем, что можем победить и без этого. В тех же случаях, когда мы ничего не купим и все же не выдадим оппонента, мы тоже извлекаем определенную пользу. Показав противнику в конце

раздачи туза и короля, мы тем самым даем понять ему и всему столу, что мы не всегда играем только на высших парах, а можем и блефовать. Таким образом, наша игра становится менее предсказуемой. Если бы мы делали рейз только на высших парах, то через какое-то время нам просто перестали бы платить.

Поддерживая некоторую неопределенность нашей игры, мы создаем у противника ощущение, что он вполне может нас обыграть даже на не очень сильных картах, и тем самым стимулируем его вступить с нами в борьбу. Это важный компонент нашей общей стратегии. Чем более гибкой и сбалансированной является стратегия, тем труднее с ней бороться.

- ◆ Мы в любой позиции при любом количестве коллеров делаем рейз в размере полного банка. Если до нас был сделан рейз, и после этого было не больше двух коллеров, мы играем ререйз.

В чем смысл этого хода? Мы преследуем несколько целей. Во-первых, мы сокращаем количество оппонентов. Как правило, после нашего ререйза борьбу продолжает один, изредка два оппонента. В некоторых случаях в пас уйдут все игроки. Этот исход для нас оптимальный, так как мы выиграли банк на пустой руке. Если же в игре остались один или два оппонента, то зачастую нам удастся завершить борьбу на флопе, даже если мы ничего не купили.

Предположим, что и у вас, и у вашего оппонента “туз-король”. Он делает рейз, вы играете ререйз, противник иногда уходит в пас, но чаще скажет вам колл. Поскольку четыре туза и короля уже на руках, на флоп, скорее всего, не придет ни туз,

ни король. Так как агрессором теперь являетесь вы, противник, вероятно, скажет чек на флопе (тем более что у него ничего нет, а вы показали очень сильную руку, сыграв ререйз). Вы продолжите атаку на флопе и просто заберете банк. Таким образом, вы выигрываете у руки, которая равна вашей по силе. Причина в том, что вы реализовали два других своих перевеса — позицию и инициативу.

- ♦ Второй пример. У противника две девятки. Он делает рейз до флопа. У вас туз–король. Вы делаете ререйз. Допустим, противник сыграл колл. Теперь, если придет флоп с одним или двумя оверами над его парой, ваши шансы на немедленный выигрыш банка значительны. Например, если на флоп придет двойка, десятка и дама, а вы дадите банк, то противнику будет очень тяжело продолжить игру с его парой девяток. Снова позиция и инициатива оказались существенно объективной силы рук.

Отсюда вытекает важное соображение о розыгрыше туза с королем, если инициативу у нас перехватили. Допустим, вы вошли в игру на тузе с королем, сделав рейз. Соперник после вас играет ререйз. Что делать в этой ситуации?

Можно подойти к этой проблеме со следующей стороны. У нас по-прежнему ничего нет, а соперник после нас показал большую силу руки. К тому же, что очень важно, соперник перехватил у нас инициативу, что дает ему дополнительный перевес. Мы оказались в роли обороняющегося, и для победы нам необходимо купить туза или короля. Но покупка карт противоречит нашей филосо-

фии — играть на том, что нам раздали, и не пытаться ничего купить. Эти общие соображения склоняют нас к принятию решения о пасе.

Для большей уверенности проведем анализ, аналогичный анализу для двух дам. Выше обсуждалось, что для двух дам в такой ситуации правильное решение — пас. Мы считаем, что ререйз от нормального разумного противника означает спектр очень сильных рук — два туза, два короля, две дамы, два валета, туз с королем. Против двух тузов мы имеем 7,5% на победу, против двух королей — 30%, против двух дам — 43%, против двух валетов — 43%, против туза-короля — 50%. Совокупные шансы на победу, если увидим все пять карт на столе, составляют приблизительно 40%, что делает невыгодным еще один рейз. Проблемы колла в этой ситуации уже обсуждались: скорее всего, нам удастся посмотреть только на флоп — тогда наши шансы купить совпадение — только 32% (задача №10 приложения А), а оппонент, обладая позицией, будет выбирать вариант дальнейшего розыгрыша. Как и в случае двух дам, мы рекомендуем отказаться от подобного сценария и спасовать.

Знакомое нам исключение из этого правила. Если противник играет лузово и агрессивно, мы должны сделать на него третий рейз и стремиться к ол-ину до флопа. Такому противнику мы кладем более широкий спектр рук, чем обычному. Теперь мы часто будем сталкиваться и с более слабыми, чем обычно, руками. А значит, наши шансы на победу увеличиваются.

И еще один нюанс. Если до нас был рейз и после него два колла или больше, мы не играем ререйз. В этом случае мы играем колл и пытаемся купить на флопе туза или короля. Это тот самый редкий случай, когда мы действительно пытаемся что-то купить. Объяснение здесь следующее: так как против нас три и более оппонентов, своим ререйзом мы не сможем заставить уйти в пас всех; кроме того, кто-то из них может иметь очень сильную руку. А колл в данной ситуации вполне возможен. Мы ставим одну ставку в банк, где уже находится не меньше трех, а усиливаться на флопе будем в 32% случаев, что дает нам прямую выгоду.

Розыгрыш туза-короля принципиальным образом отличается от розыгрыша остальных оверов. Самым важным здесь является тот факт, что, купив совпадение на флопе, мы будем иметь старшую пару флопа со старшим кикером. Таким образом, поймав совпадение на флопе, мы сможем разыграть свою комбинацию крайне агрессивно. Очень важно, что по ходу раздачи нам не нужно будет беспокоиться о нашем кикере и гадать, кто старше — мы или оппонент. Этот момент очень принципиален, так как в покере большая часть денег выигрывается в тех ситуациях, когда у обоих противников старшая пара флопа, но у одного старше кикер.

Проблема кикера, как правило, недооценивается непрофессиональными игроками. Это одна из основных причин их проигрыша и соответственно одна из статей дохода профессиональных игроков. Серьезное отношение к проблеме

кикера накладывает ограничения на розыгрыш рук **AQ, AJ, A10**.

Также мы будем различать розыгрыш этих рук в случаях, если они одномастные и разномастные. Теперь возможность покупки флеша будет иметь большее значение, поскольку покупка просто совпадения на флопе уже не дает нам уверенности в победе.

- ◆ Рассмотрим розыгрыш туза-дамы.
 - ◆ В ранней позиции мы, очевидно, будем склоняться к пасу. В данной ситуации у нас слабая рука и очень плохая позиция. Последний фактор будет определяющим, после нас практически полный стол, а мы не обладаем никакой информацией о руках оппонентов. Поэтому рейз неуместен.

Предположим, мы войдем в игру коллом. Что нам делать, если после нас кто-либо делает рейз? Если мы заколлируем (видимо, чтобы купить на флопе туза или даму), то, во-первых, этот колл не слишком положительный, а, во-вторых, даже если мы купим на флопе туза, это несколько не улучшит нашу ситуацию. Ведь у оппонента, который делал рейз, вполне может оказаться туз с королем, и в этом случае мы просто проиграем ему весь свой стек.
 - ◆ Средняя позиция. Здесь мы различаем игру в зависимости от того, одномастные наши карты или нет. В средней позиции, если до нас были коллеры, мы выбрасываем в пас разномастных туза с дамой.

Соображения те же самые. Шанс купить что-либо на флопе невелик. Если мы купим совпадение, то все равно получим большие проблемы. Наши противники вошли в игру с ранних позиций, что свидетельствует о приличных руках. Наше решение — пас.

Если же у нас туз и дама одномастные, то, при наличии в игре трех или более коллеров, мы наконец-то можем войти в игру коллом.

В чем идея этого колла? Мы пытаемся купить флеш, стрит или руку от двух пар. Поскольку противников много, мы рассчитываем, что в случае покупки комбинации нам ее оплатят, и мы получим достаточную компенсацию за наш колл. На разномастных тузе с дамой в этой ситуации мы уходили в пас. Теперь же дополнительная возможность покупки натсового флеша делает нашу игру положительной.

Обращаем ваше внимание на тот важный факт, что наш флеш в случае покупки будет натсовым. В тех редких случаях, когда мы попытаемся купить какую-либо комбинацию, мы всегда будем следить за тем, чтобы в случае покупки наша комбинация была абсолютно старшей. Нет смысла платить деньги и идти на сомнительные варианты, если покупка комбинации не гарантирует вам победы. Поэтому флеш, как правило, мы будем покупать только с тузом, а стрит — только натсовый.

Наиболее интересный момент наступает в ситуации, когда мы по-прежнему находимся в средней позиции, но до нас не было ни од-

ного колла. Что это означает? Фактически полстола ушло в пас. Относительная сила нашей руки возрастает, и мы с полным основанием можем считать, что у нас как будто не туз с дамой, а туз с королем, и вести розыгрыш соответственно. Выходит, что в этой ситуации лучшим решением будет рейз. Правда, если стол лузово-агрессивный и после нашего рейза мы наверняка получим коллы, а то и ререйзы, разумным решением все же будет пас.

- ◆ Рассмотрим дальнюю позицию. Если у нас однамастные туз и дама и до нас было три колла или более, то наше решение — колл. Интересная ситуация наступает, когда до нас было ровно два колла. Здесь мы опять имеем дело с пограничным розыгрышем, т.е. можно играть и колл, и рейз. Оба решения одинаково хороши.

Почему возможен колл? В данной ситуации у нас преимущество позиции, к тому же до нас не было рейзов, следовательно, вероятность того, что у кого-то из коллеров окажется “туз-король” или высшая пара, мала. Поэтому нас устраивает любое совпадение со флопом. Даже если мы ничего не купим, в дальнейшем мы сможем достаточно удобно разыграть нашу руку благодаря тому, что у нас имеется позиция.

Но, с этой точки зрения, рейз не менее хорош. После нашего рейза мы сократим количество оппонентов, а, учитывая силу нашей руки и преимущество позиции, мы чаще всего выиграем эту раздачу. Таким образом, разница лишь в том, что рейз — более дисперсионное

решение. Вы можете выбирать любой вариант розыгрыша, но лучше всего попытаться сделать это в зависимости от параметров ваших оппонентов. Если же у вас разномастные туз и дама, то при наличии трех или нескольких коллеров мы уходим в пас, так как шансы купить что-либо невелики, а опасность попасть в ловушку по-прежнему остается.

В случае двух коллеров мы опять имеем дело с пограничной ситуацией. Базовым решением здесь будет пас, так как у нас нет возможности купить себе флеш. Но, учитывая преимущество позиции и малое количество оппонентов, иногда здесь можно сыграть колл и даже рейз. Все зависит от наших противников и от характера игры за столом. Очевидно, что на тайтовом столе надо играть рейз.

В случае если против нас всего один коллер, то на одномастных и разномастных тузе с дамой мы играем одинаково. Наше решение — рейз. При игре один на один туз–дама — очень сильная карта, к тому же у нас имеется позиция.

- ◆ Перейдем к более слабой комбинации “туз–валет”. Разыгрывать мы ее будем еще реже, чем туза с дамой.
 - ◆ В ранней позиции решение очевидно — всегда пас. Причины те же, что и в случае туз–дама.
 - ◆ В средней позиции на разномастных тузе и валете, если до нас были коллеры, мы всегда уходим в пас. Если мы купим туза, то попадем

в еще более тяжелую ситуацию, чем на тузе с дамой.

Если у нас туз и валет одномастные, то при наличии одного или двух коллеров, мы также уходим в пас. А при наличии трех-четырех коллеров играем колл (чтобы купить сильную руку).

Если до нас не было коллеров, то на одномастных тузе-валете мы по-прежнему играем рейз, как и в случае с тузом-дамой. Если у нас туз и валет разномастные, возникает граничная ситуация. Здесь мы также можем сыграть рейз, и это не будет ошибкой, но пас — другое возможное решение.

- ◆ Рассмотрим дальнюю позицию. При наличии двух-трех коллеров на одномастных тузе-валете мы играем колл. При одном коллере мы играем рейз. Если у нас туз и валет разномастные, то при наличии двух и более коллеров мы играем пас. В случае одного коллера снова имеем дело с граничной ситуацией. Ситуация довольно выгодна для нас. Против нас всего один оппонент, к тому же у нас преимущество позиции, поэтому мы вполне можем играть здесь рейз. Но снова пас — вполне возможное решение. Всякий раз, когда возникает подобная ситуация с несколькими вариантами розыгрыша, вы вполне можете выбирать решение или случайным образом, или с учетом игрового характера вашего оппонента.
- ◆ Перейдем к тузу с десяткой. Это самая слабая рука из данного класса. Будем играть ее аналогично тузу-валету.

- ◆ В ранней позиции всегда пас.
- ◆ В средней позиции одномастные туз-десять при наличии трех коллеров играем коллом, при наличии одного или двух коллеров — пас. Разномастные туз-десять при наличии любого количества коллеров играем пас. В случае, если коллов до нас не было, опять имеем дело с граничной ситуацией. Поступим следующим образом: на одномастных тузе с десяткой будем играть рейз, на разномастных — уходить в пас. Так как ситуация гранична, очевидно, что игра может корректироваться в зависимости от характера соперников за столом.
- ◆ Дальняя позиция. В случае двух и более коллов на одномастных туз-десять будем играть колл, на разномастных — уходить в пас. В случае одного колла на одномастных туз-десять мы будем играть рейз (однако, помните, что это граничное решение), на разномастных — будем уходить в пас.
- ◆ Рассмотрим некоторые еще более слабые руки. Иногда мы будем играть *одномастные связки с тузом*. Имеются в виду одномастные руки **A2**, **A3**, **A4**, **A5**. В чем идея розыгрыша подобных рук? Мы не собираемся покупать туза на флопе, поскольку наш кикер очень слаб. Однако, обладая позиционным перевесом и ответом банка, мы можем позволить себе менее вероятные, но очень выгодные покупки. Мы рассчитываем купить руку от двух пар и выше, осознавая при этом, что, если удастся купить стрит или натсовый флеш, то наш итоговый выигрыш будет значительным и с лих-

вой компенсирует наши затраты во всех тех случаях, когда нам приходилось пасовать на флопе.

В каких же ситуациях мы можем себе позволить розыгрыш этих рук? Для всех прикупных рук у нас существует примерно одинаковые правила входа в игру. Именно так все обстоит и в этом случае. Мы будем играть данные руки только из поздних позиций и только в том случае, если до нас было не меньше трех коллов и не было рейзов.

- ◆ Последней рукой, которую мы проанализируем, будет *одномастная связка короля с дамой*. Почему мы играем эту руку? Ведь если мы купим флеш, он не будет старшим. Тем не менее, мы можем себе позволить этот розыгрыш, учитывая совокупность комбинаций, которые мы можем купить на флопе. Во-первых, это флеш, который, хоть и не будет старшим, но, как правило, выигрывает. Если мы купим стрит, он всегда будет натсовым. Если мы купим на флопе совпадение, это чаще всего будет старшая пара флопа со вторым по старшинству кикером.

Например, если на флоп придут король и две мелкие карты, то из пар мы проигрываем только тузу с королем. Но если никто не даст рейз до флопа, мы будем считать, что у нас старшая комбинация. Если же кто-либо даст рейз до флопа, то мы просто не будем играть и уйдем в пас. Таким образом, хотя наши комбинации не будут являться натсовыми, но в совокупности МО на всех этих комбинациях положительно и дает нам право войти в игру. Однако строить свою игру мы будем в зависимости от позиции и других факторов.

- ♦ В ранней позиции мы эту руку играть не будем. Уж если мы не играем туза с дамой одномастных, то короля с дамой — тем более.
- ♦ В средней позиции, при наличии коллеров мы всегда будем уходить в пас. Граничная ситуация возникает, если до нас не было коллеров. На тайтовом столе мы вполне можем позволить себе рейз, во всех остальных случаях — пас.
- ♦ В поздней позиции при наличии двух-трех коллеров мы играем колл, пытаясь купить хоть что-нибудь на флопе. Карты у нас солидные, вариантов много, поэтому колл — положительное действие. В случае одного колла мы можем позволить себе сыграть рейз, так как у нас хорошая рука и преимущество позиции, а в игре один на один это важнейший фактор. Но если ваш оппонент — очень тайтовый игрок и вошел в игру с ранней позиции, то лучше не связываться и уйти в пас.

Поговорим теперь о разномастных короле-даме. Здравый смысл подсказывает, что по силе эта рука не очень отличается от одномастного варианта. Тем не менее, в БС мы эту руку не включаем. Вы можете делать это изредка, например, рейз — против одного коллера, если условия благоприятные, т.е. стол тайтовый и т.д. Но МО этой руки сильно зависит от точного розыгрыша поздних улиц (терн, ривер), а это искусство придет к вам только с опытом. Так что мы рекомендуем отложить розыгрыш этой руки до более позднего времени, когда необходимый опыт будет накоплен.

Что же касается всех других оверов, то при всей красоте этих рук разыгрывать их мы не будем. Аргументы все те же самые, что и выше: розыгрыш этих рук создает огромные сложности для начинающих игроков и очень часто приводит к крупным проигрышам.

Например, у вас **J♥ 10♥**, очень красивая рука. Вы коллом вошли в игру с дальней позиции, за столом кроме вас еще несколько коллеров. Приходит флоп: **J♣ 6♠ 2♦**. Один из игроков делает ставку. Как быть? Похоже, что у вашего оппонента — валет. Но если он разумный игрок, то у него, видимо, валет с каким-то овером, например, **AJ, KJ, JQ, J10** и, может быть, **J9**.

Получается, что чаще он будет старше и в принципе вам нужно уходить в пас. Но, с другой стороны, жалко выбрасывать в пас старшую пару флопа, ведь вы для того и входили в игру, чтобы купить что-либо. Вы купили старшую пару флопа, прекрасный вариант, но выясняется, что играть вы не можете. Стало быть, ваша покупка не принесла желаемого результата. Конечно, вы можете сказать, что входили в игру для того, чтобы купить более сильную комбинацию — от двух пар и выше, и тогда все у вас было бы в порядке, но мы же прекрасно понимаем, что вероятность покупки настолько сильной комбинации очень мала. В подавляющем большинстве случаев вы будете покупать именно одно совпадение с флопом и следом мучительно искать решение, не зная, как играть дальше.

Допустим, в приведенной ситуации ставку сделали именно вы, а оппонент заколлировал. Вы снова попадаете в ту же ситуацию. Вы понятия не имеете, на чем коллирует вас оппонент, и не знаете, как играть на терне и ривере.

Когда у вас старшая пара со старшим кикером, нет необходимости задумываться о чем-то, ваш розыгрыш

предельно прост и ясен. Скорее всего, у вас старшая рука за столом, так что вы просто стремитесь к оллину, практически не обращая внимания на коллы, беты и рейзы ваших оппонентов.

Именно к таким розыгрышам мы и стремимся в начале карьеры. В условиях дефицита времени у вас просто не будет времени и сил постоянно мучиться с розыгрышем этих сложных рук. Не создавайте сами себе проблемы, у вас и так будет их достаточно, причем независимо от вашего желания. Если же вы еще и сами будете создавать подобные ситуации, то просто утонете в море проблем. Став более опытным игроком, вы начнете постепенно вводить в свою игру эти пограничные руки, но пока спешить с этим не стоит.

Связки

В общем случае *связками* мы называем любые две карты, которые могут совместно принять участие в образовании стрита. Если такие две карты к тому же одной масти, то это — мастевая связка. Если карты связки будут соседнего ранга (например, **54, J10**), то это — плотная связка.

Мы не будем разыгрывать связки по тем же причинам, по которым отказались от оверов без туза. Однако, как и в случае оверов без туза, с ростом вашего опыта и уверенности вы начнете постепенно вводить эти руки в свою игру.

Стилинг и защита от стиллинга (антистилинг)

Нам осталось рассмотреть еще один спектр — руки, разыгрываемые при стиллинге. *Стилинг* — это, в сущ-

ности, затяжной блеф, с помощью которого мы пытаемся украсть блайнды или даже увеличенный банк, если блайнды не отказались от борьбы еще до флопа. Обязательным условием стиллинга является отсутствие в игре других оппонентов, кроме нас и блайндов. В чем смысл стиллинга?

Мы разумно предполагаем, что малому и большому блайндам раздали случайные, в большинстве случаев посредственные, слабые карты. Поскольку других противников в игре нет, то, если мы сыграем рейз, блайнды, может быть, уйдут в пас, и мы сразу выиграем. В некоторых случаях блайнды могут заколлировать и попытаться купить что-либо на флопе. Мы уже знаем о том, что чаще всего они ничего не покупают, поэтому, сделав еще один рейз на флопе, мы чаще всего выиграем.

Таким образом, при стиллинге мы выиграем большинство раздач. Очевидно, что эта игра будет очень положительной, поэтому стиллинг является обязательным оружием в арсенале профессионального игрока. Если вы не будете стиллинговать, то потеряете много денег. Кроме того, ваша игра станет очень предсказуемой, поскольку оппоненты будут знать, что если вы делаете рейз, у вас очень сильные карты.

В то же время стиллинговать всегда — плохая идея. Как правило, такая тактика не приносит успеха. Соперники очень быстро поймут, что вы делаете ставку не потому, что у вас сильная рука, а потому, что вы оказались в ситуации стиллинга.

Иначе говоря, необходимо соблюсти некоторый баланс и выделить определенный круг рук, на которых мы будем стиллинговать. Тем самым мы достигнем сразу двух целей. Во-первых, наша игра будет более замаскирована, а во-вторых, из всего набора рук мы выберем

для стиллинга наиболее сильные руки. Очевидно, это повысит наше МО, так как во многих случаях мы будем выигрывать не за счет блефа, а просто потому, что у нас действительно сильная рука.

Определим спектр рук для стиллинга.

Во-первых, это все пары. Стиллинг на парах уместен, так как это даже не блеф. Напротив, чаще всего у нас действительно будет лучшая рука.

Во-вторых, туз с любой картой. Очевидно, если мы купим туза, то у нас будет самая старшая пара. Даже если мы не купим туза, то часто мы заставим оппонента уйти в пас, а в некоторых случаях можем даже выиграть на вскрытии по старшей карте (если ни у нас, ни у нашего оппонента не будет совпадений с флопом, наш туз выиграет).

Кроме того, мы будем стиллинговать на любых двух оверах, например, **KJ, Q10** и т.д. Здесь смысл в том, что у нас неплохой шанс купить на флопе совпадение, и, скорее всего, в этом случае мы будем старше.

Классическими стиллинговыми позициями в покере считаются малый блайнд, баттон и отчасти позиция сразу перед баттоном. Именно в этих позициях мы можем твердо знать, ушли в пас остальные игроки или нет. На практике имеется смысл несколько расширить область стиллинга. Если мы находимся на второй позиции перед баттоном, на некоторых руках мы также будем стиллинговать. А именно любые пары и любые овера с тузами, т.е. **A10, AJ, AQ, AK**. Иногда мы будем также стиллинговать и с третьей позиции перед баттоном. Мы будем делать это, начиная от пары семерок и выше, а также на тузах с оверами (**A10** и выше).

Существует и обратная игра, направленная конкретно против стиллингующего. Она называется *антистил-*

линг. Например, вы находитесь на большом блайнде, весь стол ушел в пас, кроме баттона, который играет рейз. Возможно, он стиллингует. Значит, у него не обязательно сильная рука, спектр его рук довольно широк, имеется шанс заставить его уйти в пас. В этой ситуации, если вы решили применить антистиллинг, вы должны сделать ререйз, показывая ему, что у вас очень сильная рука, и заставляя оппонента отказаться от игры.

На каких же руках мы будем играть антистиллинг? Мы будем дифференцировать нашу игру в зависимости от позиции. Если мы на большом блайнде и против нас предположительно выполняют стиллинг, мы будем защищаться на следующих руках: пары от **77** и выше, **Ax**¹ одномастные, **A10**, **AJ**, **AQ**, **AK**, а также **KQ** одномастные. Вы можете спросить, почему же мы не играем ререйз на любой руке, если считаем, что наш противник стиллингует? Похоже, в этом случае мы будем довольно часто выигрывать?! Существуют три причины для такого выборочного антистиллинга.

Во-первых, даже в стиллинговой позиции у противников зачастую будут оказываться сильные руки. Тогда наш антистиллинг приведет к настолько большой потере денег, что наши мелкие выигрыши на блайндах эту потерю не компенсируют.

Во-вторых, пасуя на этой позиции, мы создаем у противников ощущение того, что играем по карте и наши редкие ререйзы делаем только на очень сильных руках. Таким образом соперникам трудно будет заподозрить нас в применении антистиллинга.

В-третьих, применяя антистиллинг только на сильных руках, мы имеем весомый шанс быть просто силь-

¹ Символ "x" означает любую произвольную карту. В данном случае **Ax** — туз с любой картой.

нее нашего противника до флопа или стать сильнее на флопе.

Если мы на малом блайнде, то подходим к выбору рук более строго. Антистиллинг мы будем играть от **99** и выше, а также **A10, AJ, AQ, AK** и **KQs**.

Существует ситуация, когда мы можем применить антистиллинг на баттоне. Например, игрок в первой позиции перед баттоном сыграл рейз. В этом случае мы можем применять антистиллинг, начиная от **AJ** и выше, **88** и выше.

Может возникнуть ситуация, при которой между вами и стилингующим кто-то скажет колл. Например, вы находитесь на большом блайнде, баттон сделал рейз, а малый блайнд его заколлировал. Как играть в этом случае? Очевидно, что ваша ситуация стала несколько хуже. В игру вступил еще один оппонент, у которого, видимо, неплохая рука. Значит, мы должны строже подойти к выбору рук для антистиллинга. В этой ситуации мы делаем ререйз на **AQ, AK**, а также на парах от **1010** и выше.

Кстати, именно в этой ситуации у нас будут очередные уточнения БС. Они касаются игры на двух дамах и на тузе с королем. Помните, если до флопа на двух дамах мы делали рейз и против нас сыграли ререйз, то по базовой стратегии мы уходили в пас. При стилинге это абсолютно неприемлемо.

Представьте себе, что вы находитесь на баттоне, у вас две дамы, а все соперники перед вами ушли в пас. Вы делаете рейз, малый блайнд уходит в пас, а большой блайнд играет ререйз. Здесь мы столкнулись с явной ситуацией антистиллинга. Как следствие, у нашего оппонента вовсе не обязательно сильная рука, спектр его рук довольно широк и большинство этих рук младше

нас. В этой ситуации мы должны сделать третий рейз. Это же касается ситуации, когда у вас две дамы на одном из блайндов, кто-то вас стиллингует, вы играете ререйз, а в ответ получаете еще один ререйз. Можно предположить, что соперник вовсе не кладет вам очень сильную руку, а просто считает, что вы играете анти-стиллинг. Здесь вам необходимо делать четвертый рейз и стремиться к олл-ину, чаще всего это будет правильное решение, так как вы действительно будете старше оппонента. Все вышесказанное также касается и туза с королем.

Игра на блайндах

Нам осталось рассмотреть игру на блайндах в случае, если до флопа не было рейзов. В чем особенность такой игры? И почему мы анализируем ее отдельно? Дело в том, что игра на блайндах в некотором роде двойственна — до флопа вы принимаете решение последним, зато на следующих кругах торговли постоянно находитесь на ранней, невыгодной позиции.

Рассмотрим игру на малом блайнде. Главная особенность заключается в том, что для входа в игру вам требуется поставить не стандартную ставку, а только половину от нее. Это делает вашу игру более свободной, т.е. вы можете позволить себе войти в игру на более широком спектре рук, чем обычно. Ваше решение будет зависеть от количества коллеров, уже вошедших в игру. Чем больше коллеров, тем больше денег в банке и тем более широкий спектр рук вы можете разыграть.

Пусть мы находимся на малом блайнде и в игре всего один коллер. Теперь нам нужно доставить всего одну фишку, а в банке уже стоит пять фишек, т.е. наши

шансы к банку — один к пяти. Это очень хорошие шансы, поэтому мы можем войти в игру на любой паре, на **A10**, **AJ**, **AQ**, **AK** и **KQs**, а также на любых одномастных тузах. Более того, на некоторых руках мы можем даже сделать рейз, несмотря на то, что у нас невыгодная позиция. Поскольку против нас всего один коллер, мы делаем рейз на паре от **1010** и выше, также на **AQ** и **AK**.

Если в игре два коллера, мы расширяем спектр рук, на которых можем позволить себе вход в игру. Теперь наши шансы к банку — один к семи. Мы добавляем к нашему спектру **A10** разномастные, **Ax** одномастные, **KQ** разномастные, **KJ** одномастные, **Q10** одномастные, а также одномастные плотные связки от **54** до **J10**.

В случае трех коллов наши шансы к банку становятся один к девяти, и мы можем еще более расширить спектр возможных рук. Теперь мы добавим еще **KJ** разномастные, **K10s**², **Q10** разномастные, **Q9s**, **J9s** и разномастные плотные связки, начиная от **54** и выше.

Мы не будем рассматривать варианты четырех коллов и выше, в этом случае наши шансы к банку становятся настолько велики, что мы можем войти в игру практически на любой руке. Однако предпочтение отдается связанным рукам — либо одномастным, либо имеющим возможность образовать на флопе стрит.

Аналогичным образом мы будем играть на большом блайнде, если кто-то сделает минимальный рейз. Например, мы на большом блайнде, игрок с ранней позиции ставит четыре фишки, т.е. делает минимальный рейз. После него один игрок коллирует, малый блайнд уходит в пас. Теперь в банке стоит одиннадцать фишек, чтобы войти в игру, нам нужно доставить всего

² Символ “s” означает, что указанные карты имеют одну и ту же масть. В данном случае **K10s** — король и десятка одной масти.

две фишки. Получается, что наши шансы к банку — два к одиннадцати, или один к пяти с половиной. Это даже лучше, чем в предыдущих примерах с малым блайндом.

Здесь мы также можем определить руки для входа в игру в зависимости от количества коллеров после минимального рейза. Если был только один колл, то мы входим в игру на любых парах, **A10s, AJ, AQ, AK, A2s–A5s, KQs**.

В случае двух коллов мы добавляем **A10, Axs, KQ, KJs, Q10s** и одномастные плотные связки от **54s** и выше.

Для трех коллов все аналогично.

Мы еще не обсудили вопрос, как играть на большом блайнде, если в игре остался только малый блайнд, сыграв колл. С одной стороны, нам предоставляется возможность бесплатно посмотреть флоп, ей можно воспользоваться и прочековать. Но, с другой стороны, у нас преимущество позиции и если у нас более или менее приличная рука, то можно попытаться провести стиллинг. В данной ситуации мы рекомендовали бы играть рейз от пары семерок и выше и от **A10** и выше. Если в игре, кроме малого блайнда, присутствует еще один коллер, то играем рейз от пары десятков и выше и от **AQ** и выше. Если коллеров двое или больше, то играем, как в ранней позиции, только вместо пасов у нас везде — чек.

Таковы наши основные соображения о входе в игру для начинающих игроков. Взятые вместе, они и формируют нашу Базовую Стратегию. На стартовом этапе обучения это наиболее оптимальный, простой и понятный вариант, имеющий положительное МО и низкую дисперсию. Разыгрывая префлоп подобным образом, вы гарантированно будете успешны на начальных уровнях Интернет-сайтов, где класс оппонентов относи-

тельно невысок. Розыгрыш на флопе, терне и ривере, безусловно, важен, но грамотный вход в игру создает фундамент вашего успеха. Если вы вошли в игру на заведомо слабой руке, то независимо от качества последующей игры, ваши результаты будут неубедительны и, вероятней всего, отрицательны. Успех же придет только в том случае, если вы будете аккуратны и ровно играть на всех стадиях розыгрыша.

Вход в игру. Сводные таблицы

1. Ранняя позиция

Под *ранней позицией* (Early Position — EP) подразумеваются места 1–3 после блайндов (в Poker Tracker³ — места 5–7) для столов с десятью участниками.

Под обозначением UTG (от англ. *Under The Gun* — “под прицелом”) подразумевается “первый входящий” или “первый входящий после рейзера”.

Условия входа в игру с ранней позиции приведены в табл. 2.1.

Таблица 2.1. Условия входа в игру с ранней позиции

Рука	Наши действия		
	UTG	Колл(ы) перед нами	Рейз перед нами
AA	Raise	Raise	Re-Raise
KK	Raise	Raise	Re-Raise
QQ	Raise	Raise	Re-Raise
JJ	Raise	Raise	Re-Raise
TT	Call	Call	Pass

³ Poker Tracker (PT) — специальная покерная программа (для анализа сыгранных рук). Поддерживает историю рук (коммерческие игры, турниры) популярных покеррумов.

Окончание табл. 2.1

Рука	Наши действия		
	УТГ	Колл(ы) перед нами	Рейз перед нами
99	Pass/call	Call	Pass
88	Pass/call	Pass/call	Pass
AKs	Raise	Raise	Re-Raise
AKo	Raise	Raise	Re-Raise

В случае (маловероятном) двух рейзов перед нами — правильным будет пас на всем, кроме **AA**, **KK**. Минимальный рейз перед нами рассматриваем, как Raise. Подразумевается, что все рейзы сопоставимы с рейзом “плюс банк”. Размер нашего рейза должен всегда быть в размере 0,75–1,0 рейза “плюс банк”.

2. Средняя позиция

Под *средней позицией* (Middle Position — MP) подразумеваем места 4–5 после блайндов (3–4 в РТ) для столов с десятью участниками. Условия входа в игру со средней позиции приведены в табл. 2.2.

Таблица 2.2. Условия входа в игру со средней позиции

Рука	Наши действия						
	До нас не было рейзов				До нас сделан рейз		
	УТГ	1 колл	2 колл	3 колл	УТГ	1 колл	2 колл
AA	Raise	Raise	Raise	Raise	Re-Raise	Re-Raise	Re-Raise
KK	Raise	Raise	Raise	Raise	Re-Raise	Re-Raise	Re-Raise
QQ	Raise	Raise	Raise	Raise	Re-Raise	Re-Raise	Re-Raise
JJ	Raise	Raise	Raise	Raise	Re-Raise	Re-Raise	Call
TT	Raise	Call	Call	Call	Pass	Pass	Call

Окончание табл. 2.2

Рука	Наши действия						
	До нас не было рейзов			До нас сделан рейз			
99	Raise/ Call	Call	Call	Call	Pass	Pass	Pass
88	Call*	Call	Call	Call	Pass	Pass	Pass
77	Pass	Pass	Pass	Call	Pass	Pass	Pass
AKs	Raise	Raise	Raise	Raise	Re-Raise	Re-Raise	Call
AKo	Raise	Raise	Raise	Raise	Re-Raise	Re-Raise	Call
AQs	Pass агрес. Raise неагр	Pass	Pass	Call	Pass	Pass	Pass
AJs	Pass агрес. Raise неагр.	Pass	Pass	Call	Pass	Pass	Pass
ATs	Pass/ Raise	Pass	Pass	Call	Pass	Pass	Pass

* 88 — возможны все три варианта действий в зависимости от стола.

3. Поздняя позиция

Под поздней позицией (Late Position — LP) подразумеваем места 6–8 после блайндов (0–2 в РТ), т.е. баттон и два места перед ним для столов с десятью участниками. Для игры с LP характерным приемом является стиллинг (рейз UTG) против блайндов, т.е. рейз, когда мы — первые входящие в игру.

Прочие условия входа в игру с поздних позиций приведены в табл. 2.3.

Таблица 2.3. Прочие условия входа в игру с поздних позиций

Рука	Наши действия					
	До нас не было рейзов			До нас сделан рейз		
	0/1 колл	2 колл	∧ = 3 колл	УТГ**	1 колл	∧ = 2 колл
AA	Raise	Raise	Raise	Re-Raise	Re-Raise	Re-Raise
KK	Raise	Raise	Raise	Re-Raise	Re-Raise	Re-Raise
QQ	Raise	Raise	Raise	Re-Raise	Re-Raise	Re-Raise
JJ	Raise	Raise	Raise	Re-Raise	Re-Raise	Call
1010	Raise	Raise	Call	Pass	Pass	Call
99	Raise	Call	Call	Pass	Pass	Pass
88	Raise	Call	Call	Pass	Pass	Pass
77	Raise	Call	Call	Pass	Pass	Pass
66 55 44	Raise	Pass	Call	Pass	Pass	Pass
33 22						
AKs	Raise	Raise	Raise	Re-Raise	Re-Raise	Call
AKo	Raise	Raise	Raise	Re-Raise	Re-Raise	Call
AQs	Raise	Call/ Raise	Call	Pass	Pass	Pass
AQo	Raise	Pass	Pass	Pass	Pass	Pass
AJs	Raise	Call	Call	Pass	Pass	Pass
ATs	Raise	Call	Call	Pass	Pass	Pass
KQs	Raise	Call	Call	Pass	Pass	Pass
(A2, A3, A4, A5)s	Pass	Pass	Call	Pass	Pass	Pass

Примечания.

Ситуации, когда мы — первые входящие, рассмотрены в разделе “Стилинг”. Рука **A10s** при одном колле до нас — граница (решение на основании дополнительной информации по игрокам из РТ); возможны все три (рейз, колл, пас) варианта действий.

** Подразумевается рейз не из стилинговых позиций.

4. Блайнды

После рейзов, не попадающих под определение стиллинга, разыгрываем блайнды, как обычную раннюю позицию!!!

Аналогично, наша рейзовая политика определяется условиями входа из ранней позиции (см. табл. 2.1).

Игра на малом блайнде

1. Колл на малом блайнде (табл. 2.4).

Таблица 2.4. Игра на малом блайнде

Вход коллом на следующих комбинациях		
1 колл	2 колла	3 колла
22–99	22–1010	22–1010
AJos, A10s, A2s–AQos, AJos, A10os, A5s, KQs	(Ax)s, KQos, KJs Q10s 45 + s — одномастные плотные связки	AQos, AJos, A10os, (Ax)s, KQos, KJos, K10s Q10os, Q9s J9s 45 + o — разномастные плотные связки
Вход рейзом на следующих комбинациях		
1010+, AQ+	JJ+, AKos	JJ+, AKos

2. На малом блайнде, если все ушли в пас (0 коллов) — атака большого блайнда со следующих карт:
 - ♦ пара;
 - ♦ туз любой;
 - ♦ два овера, начиная от JJ10.

Игра на большом блайнде

1. На большом блайнде, если в пас ушли все, кроме малого блайнда, даем рейз от пары **77** и от **A10**. Если есть еще один колл (не с ранней позиции) — рейз от пары **10 10** и от **AQ**. Если есть два колла и больше, то играем как обычно в ранней позиции.
2. Если мы на большом блайнде, и кто-то сделал минимальный рейз и было три колла, то играем все те же руки, которые играем коллом с малого блайнда (табл. 2.5).

Таблица 2.5. Игра на большом блайнде при минимальном рейзе

Вход коллом на следующих комбинациях		
1 колл	2 колла	3 колла
22–1010	22–JJ	22–JJ
AQos, AJos, A10s, A2s–A5s, KQs	AQos, AJos, A10os, (Ax)s, KQos, KJs	AQos, AJos, A10os, (Ax)s, KQos, KJos, K10s
	Q10s	Q10os, Q9s
	54 + s — одно- мастные плотные связки	J9s 54 + o (разномастные плотные связки)

5. Расширенный стиллинг

Если мы дали рейз со стиллинговой позиции при отсутствии коллов до нас (табл. 2.6) и на нас идет ререйз, то делаем третий ререйз и олл-ин на парах: **QQ+**; **AK**.

Таблица 2.6. Расширенный вариант стиллинга (нет ни одного колла!)

Рука	Наши действия				
	Малый блайнд	Баттон	1 пози- ция перед баттоном	2 пози- ция перед баттоном	3 пози- ция перед баттоном
22–66	Raise	Raise	Raise	Raise	Pass
77–AA	Raise	Raise	Raise	Raise	Raise
Ax	Raise	Raise	Raise	Pass	Pass
2 овера	Raise	Raise	Raise	Pass	Pass
AK, AQ, AJ, A10	Raise	Raise	Raise	Raise	Raise

6. Защита от стиллинга (антистилинг)

1. При рейзах, попадающих под определение стиллинга, **защищаемся ререйзом** с позиций малого (SB) и большого (BB) блайндов на следующих картах:
 - BB:** пары 77+ ;
A(K, Q, J, T)so;
(Ax)s;
KQs.
 - SB:** пары 99+ ;
A(K, Q, J, T)so;
KQs.
2. В ол-ин PF можно идти на QQ+ и AKso. В случае, если между нами и стиллингующим пройдет ререйз, на этих картах играем ререйз.
3. Если принято решение защищаться от стиллинга, то, независимо от количества рейзов, идем в ол-ин на: QQ+; AK.

4. Если мы на блайнде, принято решение защищаться от стиллинга (т.е. у нас сильная рука) и вдруг кто-то перед нами сказал колл, то защищаемся от стиллинга ререйзом на следующих картах: **1010+**; **AKso**; **AQ**.

Игра на флопе



Предварительные замечания

Флоп — это ключевой этап игры. Сейчас вы видите три карты, кроме того, знаете две свои закрытые, а это огромный объем информации. Вы должны принять некоторое фундаментальное решение, которое определит всю вашу игру в данном розыгрыше. В дальнейшем вы, конечно, получите дополнительную информацию, так как увидите еще две карты — одну на терне, а другую на ривере, и тогда сможете скорректировать свою игру с учетом новых данных и некоторым образом уточнить свои действия на терне и на ривере.

Однако чаще всего решение, принимаемое на флопе, будет наиболее важным и фактически определит весь ход дальнейшего розыгрыша. К тому же довольно часто на флопе вы будете входить в олл-ин, особенно если ваш стек не очень велик. Позже мы убедимся в том, что в большинстве случаев решение на терне будет продолжением вашей идеи на флопе. Другим важным моментом будет решение, принимаемое уже на стадии ривера.

Карманные пары

Рассмотрим игру на карманных парах.

Пара тузов AA

Начнем с двух тузов. Очевидно, что на произвольном флопе нашим основным решением будет ставка в размере приблизительно банка. В этом случае наше решение практически не зависит от количества оппонентов и других факторов. Причины очевидны. Мы хотим, чтобы нам заплатили руки, которые слабее нас, также мы не хотим, чтобы наши соперники бесплатно покупали карты и имели бесплатный шанс побить наших тузов. Таким образом, наша ставка служит сразу двум целям и в большинстве случаев будет наилучшим ходом в данной ситуации. На низких лимитах и вообще на лузовых столах именно этот розыгрыш приносит максимальную прибыль. Там вы будете, как правило, получать колл от одного или даже нескольких оппонентов. Скорее всего, вас заколлирует любая пара, т.е. любое совпадение с флопом, любая карманная пара, а также всевозможные дро-комбинации. Именно подобные розыгрыши и приносят основной доход при игре на двух тузах. Если у ваших оппонентов окажется старшая пара флопа или хорошая дро-комбинация, то, как правило, вы войдете с ними в олл-ин и в большинстве случаев выиграете эту раздачу. Если даже все ваши оппоненты уйдут в пас, это тоже принесет вам деньги — вы же играли рейз до флопа и вам отвечали. Значит, в банке уже стоит некоторая сумма, и вы выигрываете этот банк безо всякого риска быть перетянутым на поздних улицах. Выигрыш, пусть и не такой большой, но гарантированный.

Существуют ли ситуации, в которых вы можете уйти в пас на двух тузах? На произвольном флопе мы считаем, что уйти в пас практически невозможно, особенно, если ваш стек не очень велик. Игрок, имеющий хоть какую-то руку, охотно пойдет с вами в олл-ин, если при

этом он не рискует проиграть слишком много денег. Следовательно, при коротком стеке ваши сильные руки будут чаще оплачиваться.

Второе очень важное соображение. Поскольку мы решили, что вынести в пас двух тузов на произвольном флопе практически невозможно, то всякий раз, когда оппонент будет покупать очень сильную комбинацию, т.е. две пары и выше, вы будете вынуждены отдать ему весь свой стек. В случае длинного стека это было бы крайне невыгодным действием, так как за одну раздачу вы отдаете все, что упорно выигрывали до этого. В случае короткого стека это не будет настолько болезненным.

Таким образом, уменьшая стек, мы уменьшаем дисперсию и увеличиваем наше МО. Теоретически вы, конечно же, можете выбросить в пас двух тузов. Например, имеем такой флоп:

10♦ 6♠ 2♣.

Вы играете бет. Оппонент после вас играет рейз, а следующий игрок — ререйз. Что у них может быть? Поскольку на флопе практически нет никаких дро, то, скорее всего, у ваших противников готовые руки. Допустим, первый делает рейз на старшей паре флопа, т.е. у него десятка. Это вполне разумное предположение, и если бы вы играли с ним один на один, то считали бы свою руку старшей и пошли бы в олл-ин. Но в игре есть еще третий оппонент, который делает вторичное повышение. Что может быть у него?

Мы вынуждены предположить, что у него еще более сильная комбинация, т.е. две пары или сет, а значит, мы должны уйти в пас. Проблема в том, что на низких лимитах игроки играют очень непредсказуемо и, анализируя их действия, мы можем обмануть самих себя.

Например, мы можем выкинуть в пас двух тузов, а при вскрытии с удивлением обнаружить, что оба противника блефовали, т.е. у них вообще ничего нет. Такое часто происходит на низких лимитах, и бесполезно пытаться в этом случае понять логику этих людей. В сущности, они просто развлекаются и играют в свое удовольствие, тем более что ставки малы, и они могут себе это позволить.

Именно поэтому мы не рекомендуем на низких лимитах проводить глубокий анализ и строить какую-то изощренную игру. В таких ситуациях самые простые решения оказываются наиболее правильными. А играть следует, исходя в основном из силы своей руки, не пытаясь угадать, что у оппонента. Хотим напомнить ситуацию с розыгрышем двух королей до флопа. Как мы обсуждали, теоретически возможно выбросить в пас двух королей в случае, если мы получаем третий рейз от адекватного оппонента. Но мы делаем это крайне редко и неохотно. Та же история с двумя тузами на произвольном безопасном флопе. Вы должны понимать, что теоретически можете уйти в пас в случае уверенных и агрессивных действий ваших оппонентов (их должно быть не меньше двух), но делать это нужно аккуратно и стараться не перемудрить.

На самом деле более логичным выглядит пас на *флопах особого рода*, которые мы сейчас рассмотрим.

- ♦ Первый из них — это флоп, на котором лежит крупная пара и третья карта, которая меньше этой пары. Например,

K♦ K♥ 2♠.

На таком флопе, если у вас два туза, вы дали бет, на вас идет колл, а следом — рейз, вы можете пасовать. Скорее всего, король у кого-то на ру-

ках, а пас будет абсолютно верным решением. Именно поэтому на таком флопе разумно отказаться от немедленной атаки и прочековать.

- ♦ Второй тип специальных флопов — это одномастные флопы, причем у вас нет туза этой масти. В этом случае бет является плохим решением. И на таком флопе лучше сыграть чек и убедиться, что на терн придет безопасная карта. Если же кто-то даст бет, мы сыграем рейз, реализуя, таким образом, комбинацию “чек–рейз”, а это будет гораздо более сильным ходом, чем бет.
- ♦ Третий тип специальных флопов — **KQJ**. Например,

K♦ Q♣ J♥.

На таком флопе высока вероятность того, что у кого-то уже имеются две пары, и мы просто младше. В этом случае мы также рекомендуем играть чек, а в случае атаки играть пас или колл в зависимости от ситуации.

За исключением флопов специального рода, мы всегда будем на флопе играть бет, а в случае рейза оппонента играть еще один ререйз и стремиться к олл-ину. Если же наше слово не первое, а кто-то ставит до нас бет, то мы также играем рейз и стремимся к олл-ину.

Вкратце философию нашего розыгрыша на флопе можно охарактеризовать так: мы стремимся войти в олл-ин. Чаще всего наша рука будет самой сильной за столом, и наше решение будет верным независимо от того, как будут играть оппоненты.

Распределение Гаусса

Для того чтобы проиллюстрировать наши соображения и сделать их более наглядными, позволим себе небольшое лирическое отступление. Мы вкратце познакомимся с таким важным понятием, как *нормальное распределение*. В математике его называют *Гауссовским распределением*. Мы не будем приводить математических выкладок, так как они достаточно сложны, а значение их для обсуждаемой темы не столь велико. Графически функция этого распределения показана на рис. 3.1.

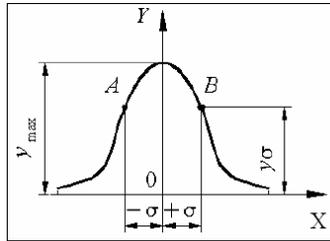


Рис. 3.1. Функция распределения Гаусса

Как видим, это распределение по форме напоминает колокольчик. Функция эта симметричная. Это означает, что убывание по оси абсцисс в правую сторону аналогично убыванию в левую сторону. Чем же так замечательна эта функция? Удивительно, но этот математический график имеет самое непосредственное отношение ко всей нашей жизни. Дело в том, что практически все происходящее в нашем мире укладывается в схему этого распределения, именно поэтому его и называют нормальным. Иными словами, это распределение описывает норму жизни: *то, что должно произойти, чаще всего и происходит.*

Например, если мы попробуем проанализировать всех живущих на земле людей по их росту, то убедимся, что имеем дело с тем же самым нормальным распределением. Скажем, средний рост жителей земли составляет что-то около 1,70 м (рис. 3.2). Так вот, большинство населения земли попадет в верхнюю часть этого колокольчика, т.е. рост всех этих людей находится в пределах от 160 до 180 см. Чем большее отклонение от среднего мы возьмем, тем меньше количество людей будет соответствовать этому росту. Скажем, людей с ростом 1,55 м и 1,85 м будет уже меньше. Людей с ростом 1,50 м и 1,90 м будет меньше уже значительно. С дальнейшим ростом отклонения динамика будет все более стремительной, т.е. людей с ростом свыше 2 м совсем мало (как правило, все они играли в баскетбол или волейбол). Внизу колокола график стремится к нулю, как с правой, так и с левой его стороны. Например, людей ростом меньше 1,40 м совсем мало (даже если брать в расчет карликов).

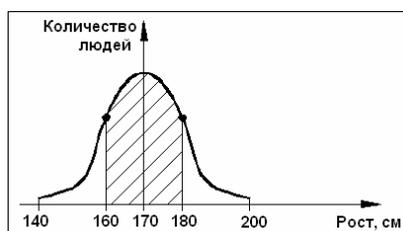


Рис. 3.2. Функция распределения людей по росту

Если вы возьмете практически любое явление нашей жизни, то убедитесь в том, что оно подчиняется закону нормального распределения. Рассмотрим такую интригующую тему, как женская красота. Если объективно посмотреть на этот вопрос, то нетрудно убедиться

в том, что среднестатистическая женщина представляется нам обычной, про которую нельзя сказать, что она очень красива или некрасива. Это действительно так.

Более того, за миллионы лет эволюции это прочно отложилось в подсознании обычного мужчины, поэтому у любого мужчины существует так называемый “ожидаемый образ” женщины, которую он предполагает встретить. Этот образ варьируется в пределах от “слегка симпатичная” до “слегка несимпатичная”, в середине этого промежутка — женщина с абсолютно обычной нейтральной внешностью. За многие поколения мужчины привыкли к тому, что именно этот ожидаемый образ подтверждается практикой. Скажем, в каменном веке первобытный мужчина мог прожить всю свою жизнь, так ни разу и не встретив красивой женщины, поскольку это все-таки довольно сильное отклонение, а круг общения первобытного человека был не очень велик.

Естественно, с увеличением численности людей на земле растет и количество женщин, довольно далеко стоящих на шкале отклонения от среднего уровня. Мы имеем в виду очень симпатичных, красивых, очень красивых и т.д. Противоположную сторону колокольчика мы не будем анализировать, дабы не обижать лучшую половину человечества. Вы можете возразить: но как же так, вокруг столько прекрасных женщин, мы постоянно видим их по телевизору, в кино. Но если вы поразмышляете над этим, то поймете, что количество этих женщин невелико, просто в наше время благодаря средствам массовой информации мы имеем возможность постоянно за ними наблюдать. Тем не менее, их количество укладывается в схему нормального распределения. (Отсюда, кстати, ответ на вопрос, почему

мужчины испытывают такой восторг при встрече с красивой женщиной. Как мы уже говорили, у всех мужчин имеется некий ожидаемый образ, и именно на этот образ мужчина и настраивается, так как понимает, что именно такую женщину он встретит скорее всего. Его это вполне устраивает, так как именно такова действительность. Поэтому, встреча с красивой женщиной воспринимается мужчиной как приятная неожиданность, т.е. сильное отклонение от нормы, маловероятное событие.)

К чему все эти рассуждения? Мы хотели подчеркнуть, что закон нормального распределения является универсальным для всего окружающего мира. Как это применимо к нашей игре? Мы уже говорили о том, что на низких лимитах многие оппоненты играют абсолютно непредсказуемо, т.е. мы не можем на основе анализа их действий положить им какую-то определенную руку и вынуждены действовать практически вслепую. Тем не менее существует способ и в этой ситуации уточнить нашу игру. Дело в том, что мы можем положить нашему оппоненту некоторый набор рук (в дальнейшем мы будем называть его *спектр рук*). Чем это может нам помочь?

Оказывается, что распределение рук в этом спектре также подчиняется закону нормального распределения (рис. 3.3). Очевидно, что две пары у оппонента будут значительно реже, чем одна пара, а уж сет — вообще редкость. Допустим, оппонент ведет с нами активную игру — делает рейз или сам атакует бетом. Так вот, если рассмотреть руки оппонента согласно графику нормального распределения, то на верхушке колокола окажется просто старшая пара флопа как наиболее вероятная рука. В общем-то, это и так очевидно. На правой стороне колокольчика у нас будут руки все большей силы — две пары, еще правее будет сет, а потом будут

находиться еще более сильные комбинации. Понятно, что чем сильнее комбинация, тем она менее вероятна. Уже из вышесказанного очевидно, что мы можем отбросить маловероятные комбинации, так как они незначительно влияют на игру и на наше МО.

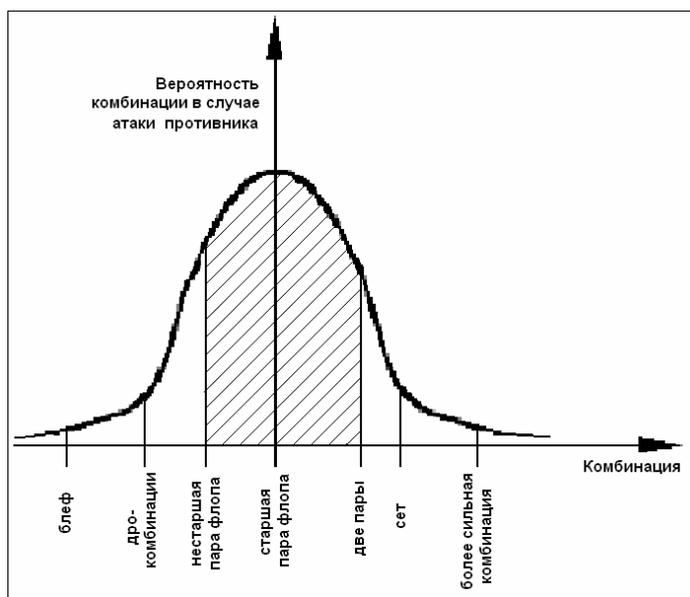


Рис. 3.3. Функция распределения рук

Но и это еще не все. Как во всяком явлении, здесь мы имеем дело и с левой стороной колокольчика, т.е. с комбинациями, которые слабее старшей пары. Что это за комбинации? Это может быть флеш дро, стрит-дро, дырявый стрит. Также это может оказаться средняя или нижняя пара флопа, а иногда — вообще пустышка, когда наш оппонент блефует. Если мы соберем описанные соображе-

ния воедино, то поймем, что правая и левая сторона колокола имеют в сумме примерно нулевое МО. Если у нас два туза, то мы проигрываем всем сильным комбинациям с правой стороны колокола, но обладаем преимуществом перед всеми комбинациями с левой стороны колокола. Понятно, что в сумме по редким комбинациям оппонента мы будем иметь что-то около нуля (конечно, все это приблизительно, но для практической игры вполне достаточно).

В итоге, если правая и левая сторона колокола в сумме дают нуль, то фактически мы имеем дело только с одной комбинацией оппонента, а именно *со старшей парой флопа*. Этот неожиданный вывод позволяет значительно упростить нашу игру. Грубо говоря, мы считаем, что у оппонента всегда (!) старшая пара флопа. Такое, казалось бы, примитивное рассуждение дает удивительный результат: играя так, как будто у оппонента всегда старшая пара флопа, мы, тем не менее, играем в абсолютно правильный покер, и для нас совершенно неважно, какая у него рука в действительности. Иногда у него будет очень сильная карта, иногда — совсем ничего не будет, но все это никак не влияет на нашу игру и, что самое главное, на наше МО. Именно поэтому мы и говорим о том, что почти не можем выкинуть в пас двух тузов. Поскольку мы мысленно кладем оппоненту старшую пару флопа, то тем самым утверждаем, что наша рука сильнее, и с готовностью идем в олл-ин. Соответственно мы можем изменить свое мнение о руке оппонента только при наличии очень веских аргументов. Как следствие, мы оставляем теоретическую возможность ухода в пас на двух тузах, но для этого должны быть очень серьезные основания.

Другие пары

Два короля

Рассмотрим *двух королей*. В данном случае наша игра фактически будет состоять из двух различных типов флопов. Первая категория флопов: флопы без туза. В этом случае наша игра на двух королях аналогична игре на двух тузах, т.е. все, что мы говорили о двух тузах, абсолютно применимо и в данной ситуации.

Сложности начинаются в том случае, если на флоп приходит туз. В этой ситуации игра неочевидна и зависит от количества оппонентов.

- ♦ Рассмотрим ситуацию, когда против нас *три и более оппонентов*. Здесь мы рассуждаем математически: вероятность того, что у кого-то на руках туз, очень велика, и, скорее всего, обладатель туза не уйдет в пас, даже если у него слабый кикер. Как правило, на лузовых столах игроки вообще не думают о кикере и физически не могут выбросить в пас старшую пару флопа, как бы сильно вы на них ни давили. Поэтому необходимо отказаться от борьбы, т.е. мы играем чек, а в случае любой нормальной атаки уходим в пас.
- ♦ Так же легко мы можем проанализировать ситуацию, когда против нас всего *один оппонент*. В этом случае математика подсказывает нам, что вероятнее всего у него нет туза. Спектр рук, на которых он мог войти в игру после нашего рейза до флопа, достаточно широк, и руки с тузом занимают в нем небольшое место. Поэтому мы уверенно делаем ставку, и наше действие безусловно является положительным.

- ♦ Наиболее сложную ситуацию мы получим в случае *двух оппонентов*. Здесь решение совершенно неочевидное. Если рассуждать математически, то ожидание нашего чека примерно равно ожиданию бета. Иначе говоря, вероятность наличия туза у одного из оппонентов составляет приблизительно 50%, и мы снова имеем дело с пограничной ситуацией. Можете бросать монетку, но я порекомендовал бы попробовать уточнить ситуацию, проведя дополнительный анализ, учитывающий параметры ваших оппонентов, их лузовость, агрессивность и т.д.

Если оппонент коллирует вашу ставку или, тем более, атакует сам, мы считаем, что наша рука слабейшая. Значит, мы продолжим ставить деньги в банк, только в случае, если усилимся. Исключение составляют подозрительно мелкие ставки оппонента. В дальнейшем мы всегда будем считать флоповую ставку размером менее чем в полбанка признаком слабости. Для удобства договоримся, что все подобные ставки мы будем считать чеком и играть так же, как в случае чека оппонента.

Две дамы

Перейдем к двум дамам. В случае если на флопе нет ни одного овера (в данном случае овером мы будем считать любую карту старше нашей пары, т.е. туза или короля), мы разыгрываем нашу пару так же, как **АК**. Если же на флопе присутствует один овер, т.е. туз или король, мы играем так же, как и на двух королях при тузе на флопе. Разница в том, что здесь опасным для нас являются две карты — туз или король. Аналогично

мы даем бет против *одного оппонента*, никогда не даем бет *против трех* и играем по ситуации против двух.

Мы имеем возможность уточнить нашу игру против *двух оппонентов*. Договоримся так: если на флопе будет туз, мы не будем давать бет и откажемся от борьбы. Если же на флопе будет король, то мы будем давать бет. Причина очевидна. Игроки больше любят играть на тузах с произвольной картой, чем на королях с произвольной картой. Скажем, даже самый лузовый игрок может войти на флоп на карте типа **A2**, но он вряд ли будет играть на карте типа **K2** (тем более, вы играли рейз до флопа). Интересная ситуация возникает, если на флопе сразу два овера — и туз, и король. Стратегия здесь простая. Против одного оппонента мы всегда играем бет. Во-первых, чаще мы все-таки будем старше, а, во-вторых, иногда мы можем заставить уйти в пас руку, более сильную, чем наша. Например, флоп **AK3**. У оппонента **K10**. Если мы дадим бет, то оппонент вполне может уйти в пас, испугавшись нашего возможного туза. Ведь мы же давали рейз до флопа, значит, туз у нас весьма вероятен. Если же против нас двое и больше оппонентов, то мы категорически отказываемся от борьбы. Совокупность угроз слишком велика. У нас нет практически никаких шансов выиграть на таком флопе.

Два валета

В случае *двух валетов* стратегия розыгрыша уже очевидна. Повторим еще раз. Если на флопе нет ни одного овера, то мы играем, как будто у нас два туза. Если на флопе один овер, т.е. туз, король или дама, то мы играем аналогично паре дам и паре королей против одного овера. Если на флопе два овера, мы играем аналогично паре дам. Уникальная ситуация возникает если на фло-

пе три овера, т.е. флоп — **AKQ**. Понятно, что против двух и больше оппонентов мы не будем бороться, так как ситуация абсолютно безнадежна. Но при игре против одного оппонента все не так очевидно. Иногда мы будем старше, а иногда заставим его уйти в пас с более сильной, чем у нас, рукой. Здесь мы снова имеем дело с граничной ситуацией. Вы можете играть бет, но против очень упорного оппонента, который не выбрасывает в пас никакое совпадение, вы должны чековать.

Если ваша пара еще младше, розыгрыш становится гораздо менее очевидным. Данная игра зависит от очень большого количества факторов. Например, на средней паре вы могли войти в игру рейзом или коллом. Это уже создает множество вариантов розыгрыша. Также ваша игра начинает сильно зависеть от вашей позиции и количества оппонентов. Тем не менее, понимая принципы построения нашей БС, вы сможете находить оптимальные решения в ситуациях сложных и неоднозначных.

Туз-король АК

Рассмотрим следующую нашу рабочую руку: туза с королем. Сначала обсудим вариант, в котором мы купили на флопе совпадение. В этом случае наша игра предельно проста. Мы с большой степенью уверенности будем считать, что у нас самая старшая рука, независимо от количества оппонентов. Конечно, иногда мы будем проигрывать сетам и двум парам, но гораздо чаще нам удастся выиграть у слабейших комбинаций. Поэтому мы просто будем стремиться увеличить банк и войти в олл-ин как можно раньше, желательно на флопе. Нашим базовым решением всегда будет бет, а в случае рейза на нас мы будем играть ререйз и стре-

миться к олл-ину. Аналогично, если кто-то даст бет до нас, мы играем рейз. В данном случае наша стратегия простая и ясная благодаря тому, что у нас старшая пара флопа и старший кикер. Этот момент принципиален, так как мы можем проиграть только очень сильным и маловероятным рукам (две пары, сет и т.д.). Тем самым мы хотим еще раз подчеркнуть огромную важность сильного кикера и еще раз призываем не входить в игру на слабых оверах именно из-за проблемы кикера.

Мы часто будем оказываться на флопе, на котором не будет ни туза, ни короля. Как же нам играть в этом случае? До флопа вы играли рейз и захватили инициативу. Логичным было бы на флопе продолжить атаку, тем более что это соответствует духу нашей стратегии ничего не покупать, а играть на том, что есть, и выигрывать за счет инициативы и давления. Теоретически это именно так.

В принципе вам все равно, какой придет флоп, ведь мы с самого начала знали, что, скорее всего, мы ничего не купим, и рассчитывали победить за счет других факторов. Если мы сейчас прочекуем, это будет выглядеть нелогично, сразу же возникнет вопрос: зачем же тогда мы давали рейз до флопа? Мы же понимали, что, скорее всего, ничего не купим?! Действительно, базовым решением на флопе для нас будет бет, но мы будем оценивать ситуацию, учитывая множество факторов, и играть очень дифференцированно, в зависимости от количества оппонентов, нашей позиции и структуры флопа.

- ♦ Начнем с игры *один на один*. Здесь решение очевидно. Поскольку на наш рейз до флопа оппонент отвечал коллом, то, скорее всего, у него какая-то прикупная рука. Мы уже знаем, что в 70% случаев он ничего не купит, а ответит нам коллом

всего лишь в 15% случаев (вспомните розыгрыш пары двоек с дальней позиции против одного коллера). Для положительной игры нам достаточно, чтобы он уходил в пас чаще, чем в 50% случаев. Поскольку мы предполагаем, что противник уйдет в пас примерно в 85% случаев, наш бет является сильным положительным ходом.

- ♦ Перейдем к ситуации, когда против нас *трое оппонентов или больше*. Здесь решение тоже несложное. При таком количестве оппонентов у нас практически нет шансов заставить уйти в пас всех. Поэтому играть бет категорически нельзя. В данной ситуации мы отказываемся от борьбы и играем чек-пас.
- ♦ Граничной является ситуация, когда против нас *два оппонента*. На произвольном флопе мы можем играть и бет, и чек. Оба решения имеют примерно одинаковые МО, но в данном случае такой ответ нас не устраивает. Туз — король для нас слишком важная рука, поэтому хотелось бы провести более подробный анализ и уточнить наши действия на флопе против двух оппонентов.

Структура флопа

Введем еще один фактор для анализа ситуации — *структуру флопа*. На некоторых флопах нам будут отвечать гораздо чаще, а именно, когда флоп либо *прикупной*, либо с высокой степенью вероятности противник уже купил себе совпадение. Такие флопы мы будем считать опасными. Наша стратегия будет такова. Если флоп неопасный, то против двух оппонентов мы будем играть бет, так как полагаем, что вероятность забрать банк не-

медленно более 50%. Если флоп опасный, то мы играем чек, так как вероятность коллов становится очень высокой. Рассмотрим три вида опасных флопов.

1. *Одномастный флоп*, причем у нас нет туза этой масти. В этой ситуации бет не достигнет успеха, так как, скорее всего, хотя бы один из оппонентов попытается продолжить розыгрыш, а в этом случае мы не будем знать, как играть на терне и ривере. Но если у нас имеется туз этой масти, то мы играем бет, так как у нас очень сильная рука. В данном случае — это просто ставка по силе. Сложным является вопрос: что делать, если у нас не туз, а король этой масти. В данной ситуации мы все же считали бы нашу руку плохой. Может случиться так, что мы купим флеш и проиграем все деньги тузу этой масти. Лучше постараться избежать такого варианта.
2. *Три карты на стрит*. Например, флопы: **J 10 9, 10 9 8, J 10 8, J 9 8, 10 8 7, 10 9 7, 9 8 7, 9 7 6, 9 8 6, 8 7 6**. Скорее всего, у кого-то найдется либо совпадение со флопом, либо стрит-дро, а то и готовый стрит. Очевидно, что в этой ситуации мы никак не можем заставить игрока уйти в пас, зато рейз от оппонента очень вероятен. Здесь бет — абсолютно бессмысленный ход.
3. *Флоп с двумя оверами*. Например, **Q 10 X, Q J X и J 10 X**. Высока вероятность, что кто-то купил высокое совпадение или стрит-дро. Как следствие, бет давать бессмысленно.

Если флоп не относится ни к одному из трех описанных видов, то против двух оппонентов мы будем делать ставку.

Если у нас какие-то другие два овера, то все зависит от того, каким именно образом мы вошли в игру. Если мы играли рейз до флопа, то на флопе мы играем аналогично **АК**, т.е. все зависит от количества оппонентов и структуры флопа. Если мы вошли в игру коллом, то ситуация, как правило, граничная, и решение вам придется выбирать самостоятельно.

Если мы стиллингуем, то против одного оппонента на флопе всегда делаем ставку. Если оппонентов двое, то руководствуемся теми же соображениями, что и для **АК**. И вообще, в любой незнакомой ситуации вы можете применить базу игры на **АК** или на карманной паре. Если вы понимаете принципы этих баз, то найдете правильное решение без труда.

Старшая пара флопа со слабым кикером

Рассмотрим еще одну группу рук. Иногда вы окажетесь на флопе со старшим совпадением флопа и слабым кикером. Например, вы находитесь на последней позиции, вошли в игру на **A2s**, а на флоп выпал туз. Ситуация очень непростая: у вас старшая пара флопа, но вы совершенно не представляете, как здесь играть. Если у кого-то из оппонентов туз, то вы проиграли, так как ваш кикер очень мал. Чаще вы будете оказываться в подобных ситуациях, входя в игру с малого или большого блайндов. Для подобных случаев существует довольно простая и эффективная стратегия розыгрыша.

Мы будем ориентироваться в первую очередь на количество оппонентов.

Например, у нас **Q 2o** и мы на большом блайнде. Выпал флоп **Q 10 3o**. Здесь наша игра предельно проста и понятна.

- ♦ Если против нас *один или два оппонента*, то мы играем бет. В данном случае мы просто считаем, что вероятность того, что у кого-то еще будет дама, невелика, и у нас просто старшая рука. Как следствие, мы делаем ставку по силе.
- ♦ Если *оппонентов трое и больше*, то мы считаем, что у кого-то из них рука старше нашей. Это вполне разумное предположение, так как у кого-то может оказаться просто дама с овером или же более сильная комбинация. Поскольку оппонентов много, вероятность этого довольно велика. Поэтому здесь мы просто отказываемся от борьбы, играем чек, а в случае любой атаки уходим в пас.

Правда, здесь есть один нюанс. Ситуация именно с тремя оппонентами является граничной, и мы не обязаны всегда уходить в пас. В данном случае существует довольно экзотический вариант розыгрыша. Если все оппоненты чекуют, а бет дает последний (находящийся в самой дальней позиции), мы можем предположить, что он блефует. Тогда мы можем сыграть рейз. Этот вариант розыгрыша не обязателен, но вы можете применять его время от времени или только против агрессивных оппонентов.

Общий алгоритм розыгрыша

Выходит, что мы можем оказаться на флопе не только на наших рабочих руках. В произвольной ситуации мы применяем простой алгоритм для розыгрыша абсолютно любой (произвольной) руки.

1. Мы пытаемся хотя бы приблизительно оценить наши шансы на победу. Очевидно, что если у нас на флопе старшая пара, то мы считаем, что наш шанс на победу больше 50%. В этом случае нам выгодно пойти в ол-ин. Но, кроме старшей пары, существует еще и множество других комбинаций, вероятность победы на которых около 50% или даже больше.

Например, у нас **8♠ 9♠**. На флопе **A♠ 6♠ 7♣**. У нас двусторонний стрит-дро плюс флеш-дро. Допустим, мы уверены, что у оппонента имеется туз. Несмотря на то, что в данный момент его рука старше, на самом деле преимущество на нашей стороне. Если мы будем всегда входить в ол-ин, то выиграем примерно 56% раздач. Эта игра для нас безусловно выгодна. Отсюда мы можем сформулировать первое правило: *если мы оцениваем наши шансы на победу, как 45% и выше, то мы должны идти в ол-ин.*

Почему 45%, а не 50%? Объяснение простое. Когда мы входим в ол-ин, оппонент не всегда будет нас уравнивать. Во-первых, иногда у него не будет руки, а, во-вторых, иногда он выкинет в пас карты сильнее наших. Пусть он уйдет в пас всего лишь один раз из пяти, хотя на практике это будет происходить чаще. Итак, в случае ол-ина мы выигрываем 45% рук, т.е. 45 раз

из 100. Если теперь один раз из пяти оппонент уходит в пас, это означает, что мы выигрываем дополнительно еще 20 рук из 100. И хотя мы выигрываем в этом случае меньший банк, но и его оказывается достаточно, чтобы окупить наш маленький недовес в случаях олл-ина.

Приведенный расчет приблизителен, но он дает вам ориентир и поясняет суть происходящего. Хорошие игроки довольно часто идут в олл-ин даже на флеш-дро, а это всего лишь 36%. Все же мы считаем, что наши шансы на победу должны быть больше 40%. Это объясняется тем, что в лузовых играх игроки очень неохотно уходят в пас. Как следствие, нас может заколлировать средняя или даже слабая рука, которая, тем не менее, будет старше нас.

Вообще на низких лимитах мы рекомендуем играть в более надежный покер, поменьше использовать блеф, полублеф и прочие хитроумные розыгрыши. В сущности, все, что от нас требуется — это показать на ривере оппоненту высшую пару и забрать банк. Именно такая игра приносит наибольший доход. Поэтому на низких лимитах мы все же рекомендуем идти в олл-ин, если у вас не менее чем 45% на победу. Если же ваши шансы ниже, то мы переходим к п. 2.

2. Мы пытаемся оценить, каковы наши шансы заблефовать оппонента. Мы уже выяснили, что наши шансы на победу невелики, т.е. оппоненты сильнее нас. Тем не менее, если мы давали рейз до флопа, то, продолжая атаку на флопе, мы сможем иногда заставить оппонентов выбросить в пас довольно сильные руки. Особенно это

актуально при розыгрыше туза с королем. Для туза-короля у нас существует конкретная БС, но и для произвольной руки мы будем действовать по аналогии. Если наши шансы заставить оппонентов уйти в пас высоки, мы будем атаковать, используя наш единственный способ выиграть раздачу. Если же блеф не выгоден, то мы переходим к п. 3 нашего алгоритма.

3. Мы выяснили, что наша рука слабее рук оппонентов, а также то, что блеф практически бесполезен, оппоненты не уйдут в пас. Фактически остается только одно — попытаться усилить нашу руку, т.е. купить что-либо на терне или на ривере. Лучше всего было бы купить следующие карты бесплатно, но зачастую оппоненты не дадут нам этого сделать, особенно если наше слово первое. Скорее всего, кто-то из них сделает ставку, и тогда мы переходим к п. 4.
4. Итак, оппонент сделал ставку. Теперь для того, чтобы увидеть следующую карту, нам нужно заплатить некоторую сумму денег. Сразу скажем, что если оппонент сделает ставку, сравнимую с размером банка, то коллировать, как правило, мы не сможем, так как почти всегда этот колл будет отрицательным. Тем не менее иногда оппонент будет делать небольшие ставки, и в этом случае мы должны будем заняться конкретными расчетами. Мы будем подсчитывать МО колла, учитывая наши шансы на усиление. Если колл выгоден, мы будем коллировать, если нет — уходить в пас.

Приведенный алгоритм охватывает практически любые возможные ситуации, в том числе и рассмотренные выше случаи розыгрыша карманной пары и туза-короля.

Как можно заметить, важнейшим пунктом этой схемы является определение наших шансов на победу. Здесь нам поможет теория вероятности, основные понятия которой рассмотрены в главе 1. Используя формулы логического умножения и логического сложения, мы можем в любой момент и на любой карте определить наши шансы на победу. Мы будем делать это для двух стадий игры — для флопа и для терна.

Таблица шансов

Теоретически мы можем “вручную” рассчитать наши шансы для любой ситуации, однако это занимает слишком много времени и для практической игры не подходит. Поэтому необходимо заранее просчитать наиболее типичные ситуации и составить таблицу. В дальнейшем вы сможете использовать эту таблицу постоянно, а некоторые особенно важные цифры просто запомнить. Попробуем ее составить.

Поскольку мы не знаем точно, какая именно карта у оппонента, мы составим таблицу для трех вариантов его руки: старшей пары, двух пар и сета. На практике вы будете в основном использовать цифры для старшей пары оппонента, тем не менее иногда по ходу розыгрыша можно понять, что у него две пары или сет, поэтому эти данные таблицы будут полезны. Кроме того, потратив время на составление этой таблицы, вы станете гораздо лучше понимать покер.

Для расчета мы используем специальную программу PokerStove. Это вполне разумно, так как программа здорово экономит нам время и силы. Но мы рекомендуем вам вручную пересчитать хотя бы первый столбец таблицы, т.е. наши шансы на разных руках против старшей пары оппонента. Если ваши расчеты окажутся верными,

это будет означать, что вы учли все нюансы, правильно применили логическое сложение и логическое умножение и достаточно разбираетесь в теории вероятностей.

Комбинации на основе флеш-дро

Флеш-дро

Пусть у нас следующие карты: **6♥ 9♥**.

На флопе: **Q♥ 2♥ A♠**.

У оппонента **A♣ K♠**.

В таблице имеются два отдельных столбца — флоп и терн.

Когда мы считаем наши шансы на флопе, мы предполагаем увидеть еще две карты — терн и ривер. Здесь наши шансы довольно высоки — 37%. Заносим эту цифру в таблицу. Ее надо запомнить обязательно, так как приведенная ситуация встречается в Техасском Холдеме очень часто. Следовательно, если в этой ситуации оппонент ставит против вас ставку в размере банка, а вы знаете, что больше он ничего не поставит, то вы должны коллировать эту ставку, так как это положительное действие.

Второй столбец означает, что нам осталось купить всего одну карту, т.е. на терн пришла какая-то нейтральная карта, и теперь мы заново считаем наши шансы на победу. В нашем случае допустим, на терн пришла **8♣**. Теперь, кстати, мы можем легко посчитать наши шансы вручную. Для победы нам подходит любая карта червовой масти. Их в колоде осталось ровно девять, а всего в колоде, на данный момент, 44 карты. Значит наши шансы на победу 9/44 или примерно 20,5%. На практике вы будете округлять проценты до

целого значения, тем не менее в таблице постарайтесь написать более точные цифры.

Итак, мы заполнили первые две графы, теперь то же самое нужно проделать для варианта, когда у оппонента две пары. Это несложно. Вместо короля пик положите оппоненту даму пик и повторите расчеты. У вас должны получиться примерно такие цифры: на флопе — 30%, на терне — 18%.

Далее мы кладем оппоненту не две пары, а сет. Для этого вы просто меняете короля пик на еще одного туза, допустим, бубнового, и снова повторяете расчеты.

Хочу обратить ваше внимание еще на один момент: цифры, которые вы получите, будут зависеть от конкретного расклада. Даже когда мы кладем оппоненту просто старшую пару, все неоднозначно, так как у него может быть карманная пара тузов или туз на руках и туз на флопе. В этих случаях ваши расчетные цифры будут различаться, отчасти поэтому мы округляем все наши цифры до целых значений и даже делаем некоторый допуск, т.е. плюс-минус один процент.

Если вы когда-нибудь захотите играть лучше, чем по нашей базовой стратегии, например, захотите стать очень сильным профессионалом, вам придется заниматься огромным объемом исследовательской работы в разных направлениях и самому придумывать себе задачи и пытаться их решить. Поэтому самостоятельная работа с цифрами, доступная вам уже сейчас, крайне полезна и необходима. Потратьте время на самостоятельную аналитическую работу и посчитайте как можно больше разных вариантов раскладов.

Флеш-дро плюс овер

В данном случае овер — это карта старше пары оппонента.

Например, наши карты: **A♥ 9♥**.

Флоп: **Q♥ 2♥ 7♠**.

У оппонента **K♣ K♠**.

В этой ситуации нам дает победу не только любая черва, но и любой туз, таким образом, наши шансы увеличиваются и на флопе равны 45%. Это как раз тот случай, когда мы можем и должны стремиться к ол-ину на флопе. Даже против двух королей мы стоим всего лишь немного хуже. А учитывая, что оппонент иногда уйдет в пас, наш ол-ин становится явно положительным. И самое главное — мы ставим ол-ин не в пустой банк; там уже стоят деньги, которые попали туда до флопа. Следовательно, ответ банка становится для нас более выгодным, что также окупает наш 5%-ный недовес.

На терне наши шансы будут равны 27%. Остальные цифры посчитайте самостоятельно.

Флеш-дро плюс два овера

В такой ситуации мы довольно часто оказываемся, когда входим в игру на тузе–короле одномастных.

Например, у нас **A♥ K♥**.

На флопе **2♥ 9♥ 7♠**.

У оппонента **9♣ 5♦**.

В данном случае нам дает победу не только любая черва, но также любой туз и любой король. Даже без расчетов видно, что наша рука очень сильна. Это действительно так. Здесь мы имеем 53% на победу, т.е. мы просто обязаны идти в ол-ин, так как мы фавориты безо всяких оговорок, несмотря на то, что пока у нас ничего нет. Остальные цифры посчитайте самостоятельно.

Флеш-дро плюс пара

Здесь имеется в виду, что наша пара младше пары оппонента (иначе любые расчеты не имели бы смысла, так как мы были бы колоссальными фаворитами).

Например, у нас **2♥ 6♥**.

На флопе **2♠ 9♥ J♥**.

У оппонента **K♣ K♠**.

В данной ситуации у нас не только флеш-дро, но и пара двоек, которая хотя и меньше королей, но, тем не менее, этот нюанс дает нам решающее преимущество. Теперь для победы нам подходит не только любая черва, но и любая двойка, и любая шестерка — еще целых пять карт, а если мы предполагаем увидеть и терн, и ривер, то наши шансы удваиваются, фактически нам подходит десять дополнительных карт. Это приводит к тому, что наши шансы на флопе становятся равными 50%, т.е. мы снова обязаны идти в олл-ин.

Флеш-дро плюс пара плюс овер

У нас **A♥ 2♥**.

На флопе **Q♥ 9♥ 2♣**.

У оппонента **K♣ K♠**.

И здесь нам, кроме червей, подходят еще пять карт, т.е. очевидно, что наши шансы также велики. И действительно, на флопе мы имеем примерно 52% и уверенно идем в олл-ин.

Какой отсюда можно сделать вывод? Главное — нельзя недооценивать силу прикупных комбинаций. Очень часто они бывают потенциально старше даже высшей пары оппонента. Но очень важно правильно разыграть эти комбинации. Обратите внимание на то, что во всех этих ситуациях мы настаивали на олл-ине. Только в этом случае наша игра становится положительной. Если вы

попытайтесь просто коллировать ставку оппонента, т.е. будете примитивно и прямолинейно покупать себе флеш, ваша игра станет отрицательной.

Это видно из второго столбца нашей таблицы. Шансы купить себе комбинацию с одной карты всегда меньше 33%, а это означает, что вы не можете коллировать ставку размером в полный банк. Даже если на вас идет ставка меньше банка и ваш колл будет в принципе положительным, тем не менее это все равно ошибочная игра. Да, ваше МО будет слабо положительным, но в случае олл-ина вы получаете очень выгодную игру, вдобавок избавляясь от необходимости принимать сложные решения на терне и ривере.

Комбинации на основе стрит-дро

Двусторонний стрит-дро

Например, у нас **7♠ 6♠**.

На флопе **A♣ 9♦ 8♦**.

У оппонента **A♣ K♦**.

В данной ситуации восемь карт в колоде дают нам стрит. Это четыре десятки и четыре пятерки. Голый стрит-дро, без дополнительных возможностей усиления, является не очень сильной комбинацией. Здесь мы имеем на флопе примерно 34%. На терне — примерно 18%.

Стрит-дро плюс овер

Например, у нас **10♠ 7♠**.

На флопе **9♦ 8♦ 2♣**.

У оппонента **A♥ 9♣**.

В данной ситуации, кроме восьми карт на стрит, нам подходят еще четыре десятки; если мы купим десятку, то наша пара десятков будет старше пары девяток оппонента. Соответственно наши шансы на победу увеличи-

ваются. Здесь на флопе у нас будет 42%. Ситуация явно граничная. Если оппонент склонен пасовать на рейзы, мы должны делать ставку и идти в олл-ин (если только вы не уверены, что у оппонента очень сильная рука, и он совершенно точно не уйдет в пас).

Стрит-дро плюс два овера

Например, у нас **Q♠ J♦**.

Флоп: **2♣ 9♥ 10♠**.

У оппонента **A♣ 10♦**.

В данной ситуации у нас очень сильная рука. Несмотря на то, что сейчас у нас ничего нет, наши шансы на победу весьма высоки и составляют примерно 50%. Здесь мы уверенно идем в олл-ин.

Стрит-дро плюс пара

Например, у нас **7♦ 6♦**.

Флоп: **9♥ 8♠ 7♣**.

У оппонента **A♦ 9♠**.

В данной ситуации, кроме восьми карт на стрит, нас устраивают еще пять карт, т.е. любая шестерка или семерка. Это повышает наши шансы примерно до 46%. Решение очевидно: мы должны идти в олл-ин.

Стрит-дро плюс пара плюс овер

У нас **10♦ 7♠**.

Флоп: **9♥ 8♦ 7♣**.

У оппонента **A♦ 9♠**.

Наши шансы достаточно велики. На флопе мы имеем примерно 48%. Наше решение — идти в олл-ин.

Как видно, большинство прикупных комбинаций на двустороннем стрите также имеют хорошие шансы против старшей пары. Кроме голых стрита-дро и флеша-дро, все остальные рассмотренные нами комбина-

ции позволяют нам разыграть нашу руку максимально быстро и агрессивно.

Перейдем к рассмотрению комбинаций с одностронним стритом. На игровом жаргоне он называется *дырявым стритом*. Что означает дырявый стрит? То, что вам для образования стрита подходят не восемь карт, а только четыре. Соответственно, ваши шансы на победу сильно уменьшаются. Даже самые лузовые игроки предпочитают выбрасывать такую руку в пас. Тем не менее, если наш дырявый стрит будет усилен какими-то дополнительными возможностями, то может получиться, что суммарная сила нашей руки будет достаточной для продолжения борьбы.

Комбинации на основе дырявого стрит-дро

Дырявый стрит-дро в чистом виде

Например, у нас **76**.

На флопе **A 10 9**.

У оппонента **A2**.

Для построения стрита нам необходима только восьмерка, и эта ситуация не изменится на терне. Такая рука имеет на флопе примерно 19% на победу. Этого очень мало, и в большинстве случаев мы будем выбрасывать подобные руки в пас.

Дырявый стрит-дро плюс овер

Например, у нас **10 6**.

На флопе **9 8 2**.

У оппонента **A9**.

В данной ситуации, кроме четырех семерок для построения стрита, нам подходят еще и три десятки, которые дают нам старшую пару. Очевидно, что это сильно увели-

чивает наши шансы на победу. И действительно, на флопе мы имеем примерно 29%. В некоторых ситуациях, если шансы банка хорошие, мы можем продолжить борьбу.

Дырявый стрит-дро плюс два овера

Такая ситуация будет довольно часто встречаться при розыгрыше туза-короля.

Например, у вас **AK**.

На флопе **Q 10 2**.

У оппонента **Q7**.

Ваши шансы на победу высоки: вы имеете на флопе примерно 37%. Довольно часто вы сможете продолжать борьбу, особенно если вероятность паса оппонента достаточно велика.

Дырявый стрит-дро плюс пара

Например, у вас **76**.

Флоп: **10 9 6**.

У оппонента **A10**.

В данной ситуации, кроме четырех карт на стрит, вам подходят для усиления еще пять карт. Ваши шансы на флопе примерно 33%. В общем, это не так мало, и в некоторых ситуациях вы сможете продолжать игру.

Дырявый стрит-дро плюс пара плюс овер

Например, у вас **10 6**.

На флопе **9 8 6**.

У оппонента **A9**.

Опять вы имеете на флопе примерно 35%.

Сам по себе дырявый стрит-дро как комбинация очень слабая, и разыграть его удастся очень редко. Однако в совокупности с дополнительными возможностями эта рука может и подойти для продолжения борьбы. Конечно, в ол-ин мы, как правило, пойти не сможем, но иногда сможем коллировать небольшие ставки.

Комбинации, содержащие два дро

Перейдем к рассмотрению комбинаций, в которых присутствуют сразу два дро.

Флеш-дро плюс стрит-дро

Например, у вас $7\heartsuit 6\clubsuit$.

На флопе $A\spadesuit 9\heartsuit 8\clubsuit$.

У оппонента $A\clubsuit K\heartsuit$.

Мы уже обсуждали эту комбинацию. Здесь мы имеем на флопе 56%. Хотя у оппонента два туза, мы, тем не менее, старше и должны идти в олл-ин. Для нас это будет безусловно положительным действием. Любые другие варианты игры имеют худшее МО.

Флеш-дро плюс стрит-дро плюс овер

У нас $10\heartsuit 7\clubsuit$.

На флопе $9\heartsuit 8\clubsuit 2\heartsuit$.

У оппонента $A\heartsuit 9\clubsuit$.

В этой ситуации наши шансы на флопе примерно 63%, т.е. наше преимущество подавляющее.

Флеш-дро плюс стрит-дро плюс два овера

У нас $Q\heartsuit J\clubsuit$.

На флопе $10\heartsuit 9\clubsuit 2\heartsuit$.

У оппонента $A\heartsuit 10\clubsuit$.

Здесь наше преимущество достигает максимального значения. На флопе у нас 69%.

Флеш-дро плюс стрит-дро плюс пара

У нас $8\heartsuit 7\clubsuit$.

На флопе $10\heartsuit 9\clubsuit 8\clubsuit$.

У оппонента $A\clubsuit 10\heartsuit$.

Здесь у нас на флопе 66%.

Флеш-дро плюс стрит-дро плюс пара плюс овер

У нас **10♠ 7♠**.

Флоп: **9♠ 8♠ 7♣**.

У оппонента **A♣ 9♦**.

Здесь мы имеем на флопе 67%.

Очевидно, что во всех этих комбинациях наше преимущество просто огромно, и мы с готовностью идем в олл-ин против старшей пары оппонента. Интересно, что, обладая подобными руками, мы сохраняем неплохие шансы даже на терне. Если вы посмотрите таблицу, то увидите, что практически во всех этих случаях мы имеем на терне больше 40%. Следовательно, вы можете пойти в олл-ин даже на терне, если каким-то образом вы именно на терне получите такого рода комбинацию. Даже если вы не готовы к олл-ину на терне, поскольку уверены, что оппонент не уйдет в пас, то, по крайней мере, должны коллировать, так как это положительное действие.

Комбинации с флеш-дро и дырявым стрит-дро

Рассмотрим последнюю группу комбинаций.

Флеш-дро плюс дырявый стрит-дро

Например, у нас **8♠ 6♠**.

На флопе **10♦ 9♠ 2♠**.

У оппонента **A♦ 10♣**.

Несмотря на то, что одна из наших дро-комбинаций довольно слабая и дает нам мало шансов (мы имеем в виду дырявый стрит), тем не менее наши совокупные шансы на победу достаточно велики. Здесь мы имеем на флопе примерно 48% и готовы идти в олл-ин.

***Флеш-дро плюс дырявый стрит-дро
плюс овер***

Например, у нас **10♠ 6♠**.

На флопе **9♥ 8♠ 2♠**.

У оппонента **A♦ 9♣**.

Здесь наши шансы на флопе 55%, и у нас все в порядке.

***Флеш-дро плюс дырявый стрит-дро плюс
два овера***

У нас **A♠ K♠**.

На флопе **J♦ 10♠ 2♠**.

У оппонента **J♥ 9♥**.

В данной ситуации, несмотря на то, что у оппонента старшая пара, мы обладаем перевесом. На флопе у нас 61%.

***Флеш-дро плюс дырявый стрит-дро
плюс пара***

Например, у нас **7♠ 6♠**.

На флопе **10♠ 9♠ 6♣**.

У оппонента **A♣ 10♦**.

Здесь наши шансы на флопе примерно 59%.

***Флеш-дро плюс дырявый стрит-дро плюс
пара плюс овер***

У нас **10♠ 6♠**.

На флопе **9♠ 8♠ 6♦**.

У оппонента **A♦ 9♣**.

Здесь наши шансы на флопе примерно 60%.

Из сказанного следует простое правило: если у вас две дро-комбинации, вы должны стремиться к оллину. Если у вас одна дро-комбинация, но усиленная дополнительными возможностями, вы также склоняе-

тесь к олл-ину. Цифры таблиц необходимо запомнить. Советуем выписать эти цифры на лист бумаги и повесить на стену или над компьютером. Через некоторое время вы запомните эти цифры и сможете легко ориентироваться в игре.

Осталось рассмотреть некоторые специфические комбинации, которые встречаются в игре довольно часто. Пусть у вас на руках туз–король. Вы дали рейз до флопа. Вам ответило какое-то количество оппонентов, на флопе вы ничего не купили и решили, что блеф в данной ситуации будет нецелесообразен. Вы будете играть чек, а в случае чьей-либо атаки уйдете в пас. Однако может сложиться такая ситуация, что вы вполне сумеете заколлировать ставку оппонента. Такое произойдет в случае, если ставка будет невелика. Для того чтобы определить правомерность этого колла, мы должны понять, какие шансы на победу имеют просто два овера (в нашем случае туз и король) против произвольной пары оппонента. Например, у нас **АК**. На флопе **9 6 2**. У оппонента **98**. В данный момент у оппонента старшая пара флопа, а у нас вообще ничего нет. Однако, как ни странно, в данной ситуации наши шансы не так уж плохи. Расчет показывает, что на флопе мы имеем примерно 24% на победу — это даже больше, чем на дырявом стрите. Эту цифру необходимо знать и помнить, поскольку ситуации, в которых на тузе–короле надо коллировать, встречаются довольно часто. Особенно часто это происходит в случае, когда мы выставили уже почти весь свой стек, и наш колл будет олл-иновым. В этой ситуации, как правило, надо коллировать.

Рассмотрим еще некоторые комбинации, которые стоит проанализировать. Речь идет о так называем-

мых бэк-дор комбинациях: это бэк-дор флеш и бэк-дор стрит. Например, у нас **A♠ K♠**. Флоп: **10♥ 6♣ 2♠**. У оппонента **10♦ 9♥**. Здесь мы имеем дело с бэк-дор флешом. В данной ситуации существует некоторый шанс того, что мы купим себе флеш. Вероятность этого невелика, тем не менее она все же составляет несколько процентов и в некоторых ситуациях может стать решающим фактором.

Попробуем подсчитать вероятность этого события. Для покупки флеша нам необходимо, чтобы на терн пришла пика и на ривер также пришла пика. Здесь у нас ключевое слово “и”, т.е. мы имеем дело с логическим умножением. Итак, в колоде осталось ровно десять пик из оставшихся 45 неизвестных нам карт. Вероятность прихода пики на терн равняется $10/45$. После того как пика придет на терн, нам необходимо, чтобы следующей картой тоже пришла пика. К этому моменту в колоде останется только девять пик, а общее количество карт, оставшихся в колоде, будет 44. Таким образом, вероятность пики на ривере $9/44$. По правилам логического умножения мы должны перемножить между собой эти вероятности. Получаем, что вероятность покупки флеша равна

$$10/45 \times 9/44 = 1/22,$$

что составляет примерно 4,5%.

Такой вероятностью нельзя пренебрегать. В некоторых ситуациях (когда мы будем размышлять о том, уйти ли нам в пас или заколлировать, а может быть, даже пойти в ол-ин) это может стать решающим фактором.

Аналогичным образом мы можем рассчитать и вероятность покупки нами стрита на данном флопе.

Очевидно, что для того, чтобы у нас получился стрит, необходимо, чтобы на терн и ривер пришли дама и валет (или валет и дама). Попробуем подсчитать вероятность этого события. Итак, нам необходимо, чтобы на терн пришли или валет, или дама, т.е. нас устраивает восемь карт в колоде. Соответственно, вероятность этого равна $8/45$. Далее на ривере нам будут подходить только четыре карты (если на терн придет дама, то на ривере нам подходят только четыре валаета, если же на терн придет валет, то на ривере нас устраивают только четыре дамы). Таким образом, вероятность нужной нам карты на ривере равна $4/44$ (в колоде к этому моменту останется 44 карты). Итак, вероятность покупки стрита такова:

$$P = 8/45 \times 4/44 = 8/495 = 1,6\%.$$

Как видим, вероятность бэк-дор стрита меньше, чем бэк-дор флеша, тем не менее, даже эти проценты иногда могут сыграть решающую роль. Но и здесь все не так просто. На самом деле, бэк-дор стриты бывают трех видов. В данной ситуации мы рассмотрели так называемый *двудырный* бэк-дор стрит. Слова “двудырный” означает, что нам необходимо купить строго две определенные “заказные” карты, в данном случае — даму и валаета. Но бывают и другие варианты.

Например, у нас **KJ**. На флопе **10 5 2**. У оппонента **10 7**. В данной ситуации мы имеем дело с так называемым *однодырным* бэк-дор стритом. Дело в том, что здесь нам нет необходимости покупать строго две определенные карты. Посудите сами, ведь при выходе на терн дамы мы получаем на самом деле двусторонний стрит-дро, и теперь на ривере нам подходят уже во-

семь карт, любой туз и любая девятка. Нетрудно догадаться, что наши шансы на победу удваиваются и равны примерно 3,2%. Попробуйте подсчитать это самостоятельно.

Существует также и третий тип бэк-дор стритов, так называемый *сплошной* бэк-дор стрит. Это просто три карты подряд. Например, у вас **Q10**. На флопе **J 5 2**. В этой ситуации ваш стрит может расти во все стороны. Существует восемь карт, при выходе которых вы получаете на терне двусторонний стрит-дро: четыре девятки и четыре короля. Вероятность достроения такого бэк-дор стрита равняется 4,8%, что даже выше, чем вероятность достроения бэк-дор флеша. Опять же, попробуйте подсчитать это самостоятельно.

Почему мы уделяем такое внимание этим маловероятным комбинациям? Иногда, просуммировав все эти мелкие вероятности, вы в итоге получаете неожиданно высокую цифру, которая заставляет вас полностью пересмотреть стратегию розыгрыша.

Например, у вас **A♠ K♠**. На флопе **J♦ 5♣ 2♠**. У оппонента **J♥ 7♥**. Ситуация, казалось бы, совершенно безнадежная. У вас ничего нет, а у вашего противника старшая пара флопа. Тем не менее, если вы просуммируете все шансы, вы удивитесь тому, насколько неплоха ваша позиция. Давайте прикинем: два овера дают вам примерно 24%, далее бэк-дор флеш дает вам еще 4,5%, у вас имеется двудырный бэк-дор стрит **AKJ** и, наконец, бэк-дор стрит **A 5 2** (здесь для победы вам нужно, чтобы пришли тройка и четверка). В итоге у вас получается более чем 30% на победу, и вы вполне можете играть дальше. Конечно, нельзя просто так складывать вероятности, мы помним, что это нужно делать по формулам

логического сложения, поэтому здесь на самом деле наши суммарные шансы будут примерно 29%. Именно это значение выдает программа Poker-stove. Кстати, мы рекомендовали бы вам попробовать аккуратно и корректно провести расчет данной ситуации и добиться того, чтобы ваша цифра совпала с цифрой в программе. Вы вполне можете это сделать, используя формулы логического сложения и логического умножения.

Кстати, при расчетах значений из нашей таблицы с помощью программы Poker-stove вы иногда получите расхождения в 1-2% с теми значениями, которые указаны в табл. 3.1. Это объясняется тем, что вы, скорее всего, не заметили какую-то бэк-дор-комбинацию. Например, вам кажется, что у вас в чистом виде флеш-дро против старшей пары оппонента. Таблица подсказывает, что в этой ситуации у вас должно быть примерно 36% на победу, а между тем программа Poker-stove утверждает, что при данном раскладе у вас 37%. Скорее всего, вы не заметили, что у вас имеется какая-то бэк-дор-комбинация, которая и добавляет вам лишний процент. Как правило, в реальной игре у вас будет присутствовать одна из бэк-дор-комбинаций практически в любой раздаче. В нашей таблице приведены цифры для комбинаций в их чистом виде, т.е. без бэк-доров. В реальной игре вы поступаете следующим образом: берете цифру из таблицы и добавляете к ней проценты для всех присутствующих в данном раскладе бэк-дор-комбинаций. Данная цифра и будет вашими реальными шансами на победу в данной раздаче, поэтому вам необходимо запомнить проценты для всех бэк-дор-комбинаций (а также для двух оверов).

Таблица 3.1. Таблица шансов

Наша рука	Вероятность победить против комбинации оппонента, %					
	Старшая пара		Две пары		Сет	
	Флоп	Терн	Флоп	Терн	Флоп	Терн
Флеш-дро	37	20	30	18	25	16
Флеш-дро + овер	45	27	32	18	25	16
Флеш-дро + 2 овера	53	34	33	18	25	16
Флеш-дро + пара	50	32	40	25	28	18
Флеш-дро + пара + овер	52	32	48	32	29	18
Стрит-дро	34	18	30	18	26	18
Стрит-дро + овер	42	25	32	18	26	18
Стрит-дро + 2 овера	50	32	33	18	26	18
Стрит-дро + пара	46	30	35	23	25	18
Стрит-дро + пара + овер	48	30	43	30	26	18
Дырявый стрит-дро	19	9	16	9	14	9
Дырявый стрит-дро + овер	29	16	20	9	14	9
Дырявый стрит-дро + 2 овера	37	23	21	9	14	9
Дырявый стрит-дро + пара	33	20	23	14	14	9
Дырявый стрит-дро + пара + овер	35	20	33	20	14	9
Флеш-дро + стрит-дро	56	34	49	32	40	30
Флеш-дро + стрит-дро + овер	63	41	50	32	40	30
Флеш-дро + стрит-дро + 2 овера	69	48	51	32	40	30

Окончание табл. 3.1.

Наша рука	Вероятность победить против комбинации оппонента, %					
	Старшая пара		Две пары		Сет	
	Флоп	Терн	Флоп	Терн	Флоп	Терн
Флеш-дро + стрит-дро + пара	66	46	55	39	45	32
Флеш-дро + стрит-дро + пара + овер	67	46	62	46	45	32
Дырявый стрит-дро + флеш-дро	48	27	43	27	34	23
Дырявый стрит-дро + флеш-дро + овер	55	34	45	27	34	23
Дырявый стрит-дро + флеш-дро + 2 овера	61	41	44	27	33	23
Дырявый стрит-дро + флеш-дро + пара	59	39	49	32	38	25
Дырявый стрит-дро + флеш-дро + пара + овер	60	39	55	39	37	25
Два овера	24	14				
Старшая пара			26	18		
Бэк-дор стрит дырный	1,6					
Бэк-дор стрит однодырный	3,2					
Бэк-дор стрит сплошной	4,8					
Бэк-дор флеш	4,5					

СТИЛЛИНГ

Рассмотрим еще одну ситуацию, в которой вы можете оказаться на флопе, а именно *стиллинг*. В случае стиллинга наша игра фактически аналогична игре на паре доек против одного коллера. Мы даем рейз до

флопа, и если оппонент на флопе чекует, мы повторно атакуем. Как вы помните, в этом случае наша игра основывается на том, что оппонент чаще всего уйдет в пас. Мы проводили расчеты для данной ситуации и выяснили, что эта игра очень положительна.

Аналогично этому развиваются события и при стиллинге. Допустим, вы стиллингуете до флопа, вас коллирует большой блайнд, приходит произвольный флоп, и оппонент чекует. Очевидно, что вы должны дать бет примерно в размере банка; чаще всего оппонент ничего не купит, а даже если он купит слабую или среднюю комбинацию, он может выбросить ее в пас. Как правило, оппонент ответит вам только на старшей паре флопа. Получается, что в данной ситуации вам вообще не нужна карта, вы выигрываете за счет инициативы и правильной математической оценки ситуации.

Это математически правильное и положительное решение. Но здесь присутствует небольшой нюанс — все-таки в покер играют не роботы, а живые люди. Многие из них понимают, что такое стиллинг, и через какое-то время они заметят, что в случае стиллинга вы всегда продолжаете атаку на флопе. Но совершенно очевидно, что чаще всего у вас руки не будет, т.е. фактически вы будете блефовать, и когда ваши оппоненты это поймут, вам придется очень туго. Ваша игра на стиллинге может стать отрицательной, поскольку оппоненты будут играть против вас так, как будто у вас ничего нет, и чаще всего будут правы. Как следствие, в данной ситуации мы рекомендуем несколько замаскировать вашу игру. Для этого необходимо примерно один раз из трех не продолжать атаку, а говорить на флопе чек. Таким образом, ваши действия станут менее предсказуемыми и МО вашего стиллинга увеличится.

Блеф

Рассмотрим тему блефа. Мы уже говорили о том, что профессионалы довольно часто применяют блеф, и подобный метод розыгрыша является одним из основных орудий в арсенале любого профессионального игрока. Существует несложная БС для блефа, которую можно с успехом применять. Начнем с блефа один на один. Когда мы говорим о блефе, мы имеем в виду, что у нас вообще ничего нет, и мы практически не можем усилиться. Иначе говоря, наш единственный способ выиграть — заставить оппонента уйти в пас. Ситуации, не отвечающие этим условиям, мы разберем позже.

- ♦ Итак, блеф *один на один*.

Вариант 1. У нас нет позиции, т.е. *наше слово первое*. Подобная ситуация будет встречаться нам чаще всего. Например, мы на большом блайнде. В игру коллом вошел один игрок, все остальные ушли в пас. У нас **6♣ 2♠**. Флоп: **Q♠ 9♥ 4♣**. Нужно ли здесь блефовать? В данном случае мы рассуждаем строго математически. Если вероятность того, что наш противник уйдет в пас больше 50%, то блефовать выгодно.

Например, в банке 15 фишек. Мы делаем ставку в размере полного банка. Мы рискуем 15 фишками для того, чтобы выиграть тоже 15 фишек. Таким образом, наши шансы к банку 1:1. Для того чтобы игра была выгодной для нас, наши шансы на победу должны быть как минимум 1:1 или лучше. Значит, мы должны выигрывать не меньше половины раздач. Выше мы говорили о том, что чаще всего оппонент ничего не купит на флопе, а даже если купит, то все равно выбросит в пас

слабые комбинации. Таким образом, мы можем уверенно говорить о том, что оппонент будет уходить в пас гораздо чаще, чем в 50%. Отсюда можно сделать вывод, что наш блеф будет выгодным решением, поэтому в обычной ситуации на произвольном флопе при данных условиях мы практически всегда должны блефовать.

В данной ситуации есть одно исключение: мы не будем блефовать, если флоп очень прикупной. Например, флоп **Q♠ 10♦ 2♠** безусловно является очень прикупным. У оппонента может оказаться пиковое флеш-дро, а также стрит-дро, не говоря уже о том, что на флопе два овера и оппонент вполне мог купить себе старшее или среднее совпадение флопа. В данной ситуации вероятность того, что оппонент нас заколлирует или даже переставит, очень велика. Мы не будем блефовать.

Приведем общие рекомендации. Понятно, что если на флопе нет никакого дро, блефовать надо обязательно, так как это очень выгодно. Также понятно, что если на флопе два дро, тем более с оверами, то блефовать нельзя. Но как быть, если на флопе только одно дро? Похоже, это граничная ситуация. Здесь мы должны принять во внимание другие параметры ситуации, например, профиль нашего оппонента, уточняя наше решение. Вообще говоря, чем опаснее флоп, тем менее мы склонны блефовать, и чем менее опасен флоп, тем чаще мы склоняемся к блефу.

Вариант 2. Мы по-прежнему играем один на один, но теперь у нас есть позиция, т.е. *наше слово второе*. Такое может произойти, например, если мы на большом блайнде и, кроме нас, в игре остался

только малый блайнд. Теперь решение более простое. Поскольку у нас есть позиция, у нас огромное преимущество перед оппонентом. В игре один на один преимущество позиции является решающим фактором, даже более важным, чем наши карты и карты оппонента, поэтому здесь мы будем блефовать очень часто.

Всякий раз, когда оппонент чекует на флопе, мы будем давать бет в размере банка, независимо от того, насколько опасен флоп. Даже если у нас полный мусор — **23o**, а на флопе **AKQs**, мы все равно сделаем ставку. Конечно, флоп очень опасный, и нам страшно, но ведь и оппонент испытывает то же самое. Атакуя, мы избавляемся от своих страхов и перекладываем проблему на его плечи. Пусть теперь он мучается и боится нашей руки. Если блеф не пройдет, мы просто сыграем чек на терне и не поставим больше в этот банк ни одной фишки. В этом одна из положительных сторон любого блефа, фактически это точечный удар, попытка решить все проблемы одним ходом. Мы не обязаны продолжать эту игру дальше, если наша попытка не удалась. Таким образом, мы не привязаны к розыгрышу и с легкостью можем отказаться от дальнейшей борьбы. Преимущество мы получаем строго математическими методами — точным расчетом и правильной оценкой ситуации.

- ◆ *Перейдем к блефу против двух оппонентов.* Здесь мы будем классифицировать нашу игру в зависимости от позиции. Таким образом, у нас будет три варианта.

Вариант 1. *Наша позиция первая.* Например, мы на большом блайнде, а после нас в игру коллом

вошли два игрока. Понятно, что в этой ситуации блефовать неразумно. Против нас два оппонента, и вероятность колла весьма велика. К тому же у нас очень плохая позиция. Итак, здесь все просто — мы не блефуем.

Вариант 2. Мы находимся *на второй позиции*. Например, мы на большом блайнде. В игру вошел коллом один игрок, и малый блайнд также сыграл колл. Здесь наша позиция лучше. Предположим, малый блайнд чекует. Надо ли нам блефовать? Мы проводим следующие рассуждения. Скорее всего, у малого блайнда ничего нет, и его чек реально отражает силу его руки, а вовсе не является хитроумной ловушкой. В этом случае против нас остается фактически один оппонент, и мы переходим в ситуацию блефа один на один.

Следовательно, в данной ситуации на пустом флопе мы можем блефовать, а на прикупном флопе — отказываемся от блефа. Безусловно, аналогия здесь неполная, так как малый блайнд все еще в игре. Он вполне мог сыграть чек на средней руке, недостаточной для атаки, но вполне подходящей для колла на нашу ставку. Таким образом, вероятность получить колл выше, чем в ситуации блефа один на один. Поэтому мы и говорим, что вы можете здесь блефовать, но вовсе не обязаны. Ситуация, очевидно, является граничной. Вы можете принять решение произвольно или постараться сыграть в зависимости от характеристик ваших оппонентов или других параметров.

Вариант 3. Мы находимся *на последней позиции*. Допустим, мы поставили гостевой блайнд и вош-

ли в игру с одной из дальних позиций. Кроме нас, в игре только один коллер и большой блайнд. На флопе оба они прочековали. Блефовать ли нам в этом случае? В данной ситуации решающим фактором является преимущество нашей позиции, поэтому здесь мы склоняемся к блефу, даже против двух оппонентов. Можно дифференцировать игру следующим образом: если флоп прикупной — мы не блефуем, так как вероятность получить колл слишком велика. К тому же с точки зрения оппонентов наша ставка с последней позиции и в самом деле очень похожа на блеф, и они будут относиться к этой ставке с подозрением. Но если флоп безопасный — надо блефовать, так как преимущество позиции в этом случае перевешивает остальные соображения.

- ♦ Блеф против *трех и больше оппонентов*. Здесь правило очень простое: мы никогда не блефуем, независимо от позиции и структуры флопа.

Полублеф

Однако, кроме блефа существует еще один интересный прием, который позволяет вести игру более гибкую и более выгодную. Мы имеем в виду полублеф. В классическом понимании, *полублеф* — это атака на недостроенной руке, которая, будучи достроенной, выигрывает вам большой банк. Допустим, у нас флеш-дро и больше никаких дополнительных вариантов на победу. Из таблицы мы знаем, что в этой раздаче у нас примерно 36% против предполагаемой пары оппонента. Конечно, этого мало для положительной игры. Хотелось бы повесить наши шансы на победу.

И в этом случае мы сами переходим в атаку, рассчитывая на то, что оппонент хотя бы иногда уйдет в пас. Любая вероятность того, что это случится, повышает наши шансы на победу и тем самым увеличивает наше МО. Здесь очень важно, чтобы эти шансы существовали хотя бы теоретически, притом были бы достаточно велики, чтобы сделать нашу игру положительной.

- ♦ Рассмотрим полублеф *один на один*.

Вариант 1. У нас нет позиции, т.е. *наше слово первое*. Например, у нас $7\heartsuit 2\clubsuit$. Флоп: $K\spadesuit 9\heartsuit 3\clubsuit$. У нас флеш-дро в чистом виде. В данной ситуации полублеф обязателен, так как совокупное МО нашей руки в случае нашей атаки весьма велико. Поскольку оппонент один, шанс того, что он уйдет в пас, очень велик, не менее чем 50%, а тогда наша игра становится сверхположительной. Единственный нюанс, который здесь существует, заключается в том, что полублеф не обязательно должен осуществляться прямолинейным бетом.

Если оппонент достаточно агрессивен, то мы можем сделать более сильный ход. Мы можем сыграть чек. Давайте посмотрим, что теперь произойдет. Если оппонент также сыграет чек, то нас этот вариант вполне устраивает. Фактически мы бесплатно посмотрели следующую карту, т.е. осуществили бесплатную докупку своей дро-комбинации. Безусловно, это выгодное действие.

Если же оппонент сделает ставку, то мы переходим к нашему основному варианту и проводим полублеф. Мы играем рейз и теперь, независимо от действий оппонента, оказываемся в очень выгодной ситуации. Во-первых, мы перехватили

инициативу, что прекрасно даже из общих соображений. Во-вторых, мы имитировали розыгрыш очень сильной руки, и теперь оппонент может подумать, что у нас очень сильная комбинация (две пары или сет), ведь именно таким образом большинство игроков разыгрывают свои очень сильные руки. Теперь вполне вероятно, что он выбросит в пас даже приличную руку. Мы уже увеличили наши шансы на победу, вдобавок практически неважно, как теперь сыграет оппонент. Если он просто уйдет в пас, то мы выиграли эту раздачу, плюс выманили у него какое-то количество фишек. Если оппонент заколлирует — тоже ничего страшного, для нас этот колл означает, что у него есть какая-то рука, которую он не хочет выбрасывать.

Но наш рейз его испугал, скорее всего, он хочет до вскрытия бесплатно. Если на терн нам не придет флеш, мы просто чекуем. Скорее всего, оппонент не сделает ставку, чтобы еще раз не нарваться на чек-рейз, и мы увидим пятую карту бесплатно. Таким образом, у нас остаются все наши 36% на покупку комбинации. Даже если оппонент сыграет на флопе третий рейз, все не так плохо. Как правило, к этому моменту наш колл его последней ставки будет олл-иновым, поскольку у нас не очень длинный стек. А в этом случае мы имеем право коллировать, так как наши шансы на покупку комбинации примерно 1:2 (даже чуть лучше), а шансы к банку будут не хуже, чем 1:2. Таким образом, мы сможем уверенно сделать колл, поскольку теперь это будет положительным и верным действием.

Если же наш стек будет достаточно велик, что ж, мы уйдем в пас. Похоже, своим последним повышением оппонент заявляет очень большую силу, и у нас уже нет 36%, на которые мы рассчитывали. Наши деньги не пропали даром, мы купили информацию и сэкономили себе остаток стека.

Отсюда общий вывод: *при игре один на один на первой позиции мы всегда используем полублеф, но в зависимости от оппонента делаем это либо бетом, либо чек-рейзом.*

Вариант 2. У нас есть позиция — *наше слово второе*. Поскольку у нас еще и преимущество позиции, то наше положение просто великолепно. Здесь мы полублефуем всегда, независимо от действий оппонента. Если он играет чек, мы всегда делаем ставку. Если он играет бет, мы играем рейз. Совокупность силы нашей руки, преимущества позиции и захвата инициативы делают эту игру предельно выгодной. В данной ситуации мы разыгрываем свою руку уверенно и агрессивно против любого оппонента.

- ◆ Рассмотрим полублеф *против двух оппонентов*. Здесь мы также дифференцируем варианты розыгрышей в зависимости от нашей позиции.

Вариант 1. Мы находимся на первой позиции — *наше слово первое*. Здесь, конечно, никакого полублефа. Во-первых, у нас очень плохая позиция, во-вторых, против нас два оппонента, а значит, шансов на победу немного.

Вариант 2. Мы *на второй позиции*. Допустим, первый оппонент с ранней позиции играет чек. Если рассуждать аналогично ситуации для про-

стого блефа, то здесь мы можем не учитывать первого оппонента и считать, что фактически мы находимся в ситуации полублефа один на один и должны полублефовать или бетом, или чек-рейзом. Все это действительно так, но оказывается, в этой ситуации полублеф чек-рейзом гораздо лучше, чем простым бетом, и мы практически всегда будем использовать именно чек-рейз.

Разберем эту ситуацию подробнее. Итак, первый оппонент чекует, мы также играем чек, и теперь у нас несколько вариантов развития событий. Если третий оппонент также сыграет чек, то фактически мы бесплатно купим следующую карту, т.е. бесплатно докупимся к своей друкombинации. Это чудесный вариант, и нас он вполне устроит.

Допустим теперь, что третий оппонент сделает ставку. Вполне вероятно, что он сделал ставку только потому, что у него последняя позиция, и теперь мы можем весьма точно разыграть свою руку, используя этого игрока как таран. Теперь, если первый оппонент уйдет в пас, мы просто сыграем рейз, тем самым осуществляя классический полублеф чек-рейзом. Если же первый оппонент сыграет колл, то нам выгодно просто покупать флеш. Так как денег в банке уже много, то, учитывая потенциальные шансы, наш колл будет просто выгодным действием. Если же первый оппонент сыграет рейз, мы спокойно уйдем в пас, избегая ловушки.

Вариант 3. Мы находимся на последней позиции. Если первый оппонент сделает ставку, а второй уйдет в пас, то мы все же рекомендуем пас.

Объяснение следующее — первый игрок находится в самой невыгодной позиции, но, тем не менее, делает ставку. Очевидно, что у него сильная рука. Таким образом, играть против него полублефом не совсем разумно. Конечно, у нас тоже имеются некоторые плюсы. У нас преимущество позиции, к тому же если мы купим свой флеш, то оппонент, скорее всего, оплатит нам его. Мы же решили, что у него сильная рука, значит, ему будет непросто уйти в пас. Таким образом, в данной ситуации у нас имеются потенциальные шансы. Но против одного игрока такие шансы слишком неопределенны, к тому же, если мы не купим флеш на терне, оппонент наверняка повторит атаку, и нам снова придется решать трудные проблемы. Ситуация относится к категории граничных, и точное решение здесь неочевидно. Поэтому мы рекомендуем, как правило, уходить в пас, но в некоторых ситуациях вы все-таки можете сыграть колл или даже рейз. Все зависит от параметров оппонента, размеров стеков и других сложных факторов.

Если первый игрок даст бет, а второй заколлирует, то здесь все просто — мы также коллируем, чтобы попытаться купить флеш. Учитывая потенциальные шансы, это выгодно, к тому же у нас преимущество позиции.

Если первый оппонент сыграет бет, а второй — рейз, мы просто уйдем в пас.

Далее, если первый сыграет чек, а второй даст бет — как быть в этой ситуации? Здесь решение непростое. С одной стороны, у первого оппонента скорее всего ничего нет, а второй вполне мо-

жет и блефовать, поэтому наш рейз здесь выглядит очень сильным ходом. К тому же после нашего рейза первый оппонент выкинет в пас практически любую руку, кроме монстра. Единственный минус этой ситуации в том, что первый оппонент действительно мог ставить ловушку на сильной руке. В таком случае нам, вероятно, придется выставить весь свой стек, будучи слабее. К счастью, подобные ситуации будут встречаться достаточно редко, поэтому в целом эта игра выгодная. Итак, в этой ситуации мы полублефуем.

Нам осталось рассмотреть самую последнюю ситуацию, когда оба оппонента играют чек. Здесь мы атакуем банком. Даже если оппоненты не уйдут в пас, у нас все равно остается перспективная рука и преимущество позиции. Конечно, безопаснее здесь сыграть чек, пытаясь бесплатно купить флеш, но ведь флеш мы покупаем очень редко — один раз из пяти. Когда мы его купим, мы выиграем совсем немного денег, так как в банке пока ничего нет. А чаще всего мы ничего не купим и в этом случае у нас будут большие трудности с выбором правильной игры на терне. Нам практически ничего не останется, кроме как уходить в пас на любую ставку оппонентов. Таким образом, эта игра хотя и более безопасная, но ее МО невелико. Полублеф в этой ситуации — гораздо более выгодная игра. Кроме того, это совпадает с нашей главной идеей — мы не пытаемся ничего купить, а играем на том, что нам раздали.

- ◆ Рассмотрим полублеф *против трех и более оппонентов*. В такой ситуации мы никогда не будем полублефовать. Даже если мы на последней по-

зиции и все три оппонента до нас прочековали, мы не будем делать ставку. Чем больше оппонентов, тем выше вероятность того, что у кого-то из них есть рука, и он сыграет колл. К тому же при большом количестве оппонентов весьма вероятно, что у кого-то из них имеется очень сильная рука, и он разыграет ее чек-рейзом. Таким образом, в этой ситуации мы всегда будем играть чек и пытаться бесплатно купить комбинацию.

Таковы вкратце наши рекомендации по флоповому розыгрышу. Они достаточно просты и логичны, а между тем со стороны эту базовую стратегию прочесть довольно трудно. Скорее всего, большинство оппонентов не сможет определить схему вашего розыгрыша. Приведенная схема вполне достаточна для того, чтобы играть в хороший плюс на невысоких лимитах в Интернете. Со временем вы станете опытным игроком, и ваши концепции станут гораздо более изощренными и хитроумными. Для этого необходимо много работать, и описанные соображения помогут вам на начальном этапе вашей покерной карьеры.



Игра на терне

Предварительные замечания

Переходим к игре на терне. Самое главное: ваша игра на терне будет, как правило, продолжением вашей игры на флопе.

Игра до флопа является первым ключевым моментом любого розыгрыша. Правильным входом в игру вы задаете направление всего розыгрыша в целом. Именно поэтому ошибки, допущенные до флопа, так трудно исправить на последующих стадиях. Верный вход в игру составляет значительную часть вашего МО в целом.

Следующим ключевым моментом является игра на флопе. Здесь вы окончательно корректируете направление розыгрыша. К этому моменту вам становятся известны пять карт: две закрытые и три на флопе, и это максимум информации, которую вы можете получить за один круг торговли. В дальнейшем вы сможете незначительно скорректировать ваше представление о задаче и слегка уточнить ваши действия, но генеральное направление уже задано. Поэтому мы так подробно анализировали игру на флопе. Каждое ваше решение в этой ситуации будет определяющим и судьбоносным. Об игре на терне мы будем рассуждать значительно меньше. Мы приведем самые важные моменты, которые призваны скорректировать вашу игру.

Пара тузов AA

Начнем с двух тузов. Вы давали рейз до флопа. Какое-то количество оппонентов ответило. Также вы давали бет на флопе и вышли на терн, где пришла произвольная карта. Как правило, здесь мы продолжаем атаку, так как в сущности для вас ничего не изменилось. У вас по-прежнему овер-пара, а значит, ваша рука старше, чем любая возможная пара оппонентов. Существуют исключения, но обращаться с ними следует крайне аккуратно.

Например, флоп таков:

7♥ 8♦ 10♠.

Вы играли бет на флопе, вас заколлировали, на терн вышла девятка. Если против вас двое и больше оппонентов, то, скорее всего, вы биты — две пары или даже стрит очень вероятны. Не исключено, что чек-пас — лучшее из решений. Даже если против вас только один оппонент, ситуация все равно очень плохая. Попробуйте задать спектр рук, на котором более или менее разумный игрок мог коллировать вас на этом флопе. Вот эти руки: **56, 67, 68, 69, 78, 79, 89, 7 10, 8 10, 9 10, 8J, 9J, 10 J, JQ**. Все эти руки сильнее вашей, и, судя по всему, вы уже сзади.

Подобная ситуация складывается и в случае, если на флопе три одномастные карты, отличные от масти ваших тузов, а на терн приходит четвертая той же масти. Опять-таки, скорее всего, вы проиграли, и бороться дальше бессмысленно.

В остальных случаях вы практически всегда будете на терне продолжать атаку. Важным фактором будет то, что мы играем коротким стеком. Как правило,

ваш бет на терне будет близок к олл-ину, значит, вам не придется принимать трудное решение, когда на вас сыграют рейз.

Порой вы будете оказываться в подобной ситуации и с длинным стеком. Предположим, розыгрыш протекает следующим образом. До флопа вы дали бет, вас заколлировали. На флопе вы дали бет примерно в размере банка. На терне вы также дали бет в размере банка, но оппонент играет на вас рейз. Практика показывает, что в этой ситуации примерно в 80% случаев он старше. Либо он купил вторую пару, либо еще более сильную комбинацию. Возможно, у него уже был сет, и на флопе он не играл рейз, чтобы не спугнуть вас, а теперь раскрыл свою руку. Почему мы так думаем?

Давайте проанализируем ваши действия с точки зрения оппонента. Ваш рейз до флопа пока еще ничего не значит. У вас могут быть два туза, пара “туз–король” или другие овера и пары. На флопе вы делаете ставку практически по инерции, просто потому, что таков ваш стиль игры. Таким образом, ваш бет на флопе тоже еще не свидетельствует о силе. Но вот ставка на терне практически гарантирует, что у вас овер-пара. Соперники заявили своими коллами, что у них имеются достойные руки. Тем не менее на терне вы продолжили атаку, значит, у вас очень хорошая карта. Рейз оппонента в такой ситуации означает, что он бьет высшую пару и готов выставить в банк все фишки. Иногда он будет делать такой ход на дро-комбинации или вообще на пустышке просто потому, что ему нравится такая бесшабашная игра. Но значительно чаще оппонент будет действительно старше, и правильным решением здесь будет пас.

Поэтому договоримся, что в этой ситуации базовым решением все же будет пас, но исполнять это действие надо против осмысленных игроков, поскольку всегда имеется опасность выбросить в пас сильнейшую руку. Зачастую оказывается, что на низких лимитах наиболее простая и прямолинейная игра — самая верная. Здесь мы можем провести аналогию с розыгрышем двух королей до флопа. У нас есть вариант, при котором мы можем до флопа выкинуть их в пас, но пользуемся мы им крайне редко, только если мы абсолютно уверены, что против нас — два туза.

Другие пары

Два короля

Рассмотрим розыгрыш двух королей. Как вы помните, игра на флопе распадалась на два варианта. В одном из них на флопе был туз, и мы играли в зависимости от количества оппонентов. Против одного или двух мы делали ставку. Теперь же, на терне, мы не будем делать ставку. Скорее всего, у оппонента — туз, и мы проигрываем. На флопе наша ставка была вынужденной, так как мы выясняли наличие туза у оппонента, но после его колла мы считаем, что туз имеется, и на терне играем чек-пас. Некоторые игроки спрашивают: “Почему мы уходим в пас? Ведь у оппонента не обязательно туз. Иногда он может играть колл на более слабых комбинациях”.

Попытаемся ответить на этот вопрос. Итак, у нас **К♣** **К♦**. На флопе **А♠ 7♠ 2♥**. Мы делали ставку на флопе. Оппонент заколлировал. Поскольку мы давали рейз до флопа, а также бет на флопе, шанс того, что у нас туз, очень высок. Тем не менее оппонент коллирует, т.е.

не боится этого туза. Следовательно, либо туз у него, либо он пытается купить комбинацию, которая побьет наших тузов. Похоже, у оппонента либо туз, либо пиковый флеш-дро.

Давайте посчитаем вероятность этих комбинаций. Для начала посчитаем вероятность туза. Тузов в колоде осталось только три, а всего в ней 47 неизвестных карт. Вероятность, что первая карта оппонента туз, равна $3/47$, вероятность того, что вторая карта туз, — также $3/47$. Вероятность того, что хотя бы одна из двух карт — туз, находим по правилам логического сложения:

$$P = 3/47 + 3/47 - 3/47 \times 2/46 = 6/47 - 3/1081 = 135/1081 \approx 1/8 \approx 12\%.$$

Найдем теперь вероятность флеш-дро. Чтобы у оппонента было флеш-дро, у него должны быть две карты пиковой масти. Всего в колоде имеется 11 таких карт из оставшихся 47. Вероятность того, что первая карта противника пика, равна $11/47$. После этого вероятность того, что вторая карта противника тоже пика, — $10/46$. По правилам логического умножения мы должны перемножить эти вероятности. Таким образом, мы получаем вероятность флеш-дро у оппонента:

$$P = 11/47 \times 10/46 = 55/1081 \approx 1/20 \approx 5\%.$$

Выходит, что вероятность туза примерно в два с половиной раза выше вероятности флеш-дро. Значит, в основном мы будем иметь дело с тузом, и тогда пас — абсолютно правильное решение. Здесь мы отбрасываем наименее вероятные варианты, так как они практически не влияют на наше МО.

Тем более, если на флопе в подобной ситуации нам сказали колл два оппонента, то и вероятность туза соответственно возрастает. Пас.

Рассмотрим второй вариант розыгрыша двух королей, когда на флопе нет туза. В этом случае, как вы помните, на флопе мы разыгрываем королей абсолютно так же, как тузов. Как правило, просто даем бет в размере банка. Теперь на терне мы продолжаем розыгрыш в зависимости от того, какая придет карта. Если на терн не придет туз, то мы продолжаем розыгрыш, аналогичный розыгрышу тузов, т.е. играем бет. Исключения те же, что и для двух тузов. Интересный вариант возникает, если на терн придет туз. Здесь мы должны понять одну очень важную вещь, чтобы раз и навсегда определить свое отношение к этому вышедшему тузу.

Дело в том, что большинство игроков отвечают нам коллом на флопе, потому что у них появились какие-то зацепки на комбинацию или совпадение с флопом. В этом случае туз им совершенно не подходит. Например, флоп **5♠ 7♦ 8♠**. У нас **К♣ К♦**. На флопе мы даем бет в размере банка, оппонент играет колл. На терн приходит **А♦**. Если мы выпишем все предполагаемые комбинации оппонента, включая возможные дро и совпадения, то поймем, что туз никак не вписывается в эти комбинации.

Таким образом, мы не должны бояться этого туза. Более того, мы должны его абсолютно игнорировать и играть дальше так, как будто никакого туза и не приходило, т.е. считать, что у нас по-прежнему овер-пара. Иногда у оппонента все-таки будет туз, тогда вы проиграете — это покер. Аналогично, если оппонент находится по отношению к вам в ранней позиции и сам делает ставку, то чаще всего это будет просто имитация туза,

и вы продолжаете игру. Уйти в пас можно только в том случае, если вы дали бет на терне, а противник сыграл рейз. Здесь мы просто кладем ему очень сильную руку, от двух пар и выше, так что нам совершенно не важно, есть у него туз или нет — мы все равно проиграли.

Две дамы

Рассмотрим розыгрыш двух дам. Здесь наша игра полностью аналогична игре на паре королей. Если на флопе был овер, мы сделали ставку и получили колл, то на терне мы отказываемся от борьбы и играем чек-пас. Если на флопе не было оверов, мы сделали ставку и получили колл, то на терне игра распадается на два варианта.

- ♦ **Первый вариант.** На терн не пришли ни туз, ни король. У нас по-прежнему овер-пара, так что мы, как правило, продолжаем атаку. Исключения те же, что и для высших пар.
- ♦ **Второй вариант.** На терн пришел туз или король. Здесь наша логика та же, что и в случае розыгрыша двух королей. Пришедший овер нас не беспокоит, он не подошел ни нам, ни оппоненту, поэтому мы продолжаем нашу атаку и уходим в пас только в случае рейза. Тогда мы вынуждены положить ему овера.

Пара валетов и ниже

Если мы имеем пару валетов и ниже, то розыгрыш ведется по аналогичным правилам. Приходящий овер не должен нас беспокоить, какая бы пара у нас ни была. Наоборот, в некоторых случаях он даже помогает. Например, у нас J♥ J♦. Мы делаем рейз до фло-

па, получаем колл от двух оппонентов. Выходит флоп **2♠ 7♦ Q♣**. На флопе наше слово первое. Мы играем бет и получаем колл от оппонента на второй позиции. Третий уходит в пас. Похоже на то, что у оппонента имеется совпадение. Какое точно — мы не знаем, хорошо, если младшее или среднее, но если это дама — у нас проблемы. При выходе произвольной карты на терн мы попадаем в цунгцванг, так как дама явно не уйдет в пас на нашу атаку.

Но допустим, что на терн пришел король. Теперь ситуация совершенно меняется. Как ни странно, приход короля — благоприятное для нас событие. Что думает оппонент? Поскольку мы давали рейз с ранней позиции, он предполагает, что у нас либо высокая карманная пара, либо туз–король; поэтому его колл на флопе был вполне разумным действием, так как он не знал, старше он нас или младше. И вот теперь необходимо сделать против него на терне ставку в полный банк. Оппонент оказывается в очень трудной ситуации. Если у нас высшая пара, то мы уже на флопе были старше его. Если же у нас туз–король, то мы стали старше только что. К тому же мы атакуем на протяжении всего розыгрыша, и, видимо, очень уверены в своей руке. Похоже, даме надо пасовать.

Туз–король

Рассмотрим розыгрыш туза–короля (AK). Если мы на флопе купили туза или короля и атаковали, то на терне для нас практически ничего не изменилось. У нас старшая пара со старшим кикером, и, как правило, мы продолжаем атаку. Исключения те же, что и для двух тузов: если на столе все четыре карты одной масти, а у нас этой масти нет, мы прекращаем борьбу.

Если на флопе у нас ничего не было, но на терне мы купили туза или короля, то, как правило, наши действия аналогичны. Мы просто делаем ставку, так как у нас очень сильная рука.

Наиболее сложный вариант возникает в случае, если на флопе у нас ничего не было, и, тем не менее, мы атаковали. На терн нам также ничего не приходит, и возникает вопрос, что делать дальше.

Итак, еще раз повторим последовательность ходов. До флопа мы сыграли рейз на тузе-короле. Нас заколлировало какое-то количество оппонентов. На флопе мы не усилились, но опять атаковали. Один или несколько оппонентов сыграли колл, а на терне мы также не усилились. Здесь нашим базовым решением будет чек-пас.

Дело в том, что коллами до флопа и на флопе оппонент показал нам, что рука ему нравится, и он намерен продолжать на ней игру. Вряд ли он выбросит ее в пас, даже если мы дадим еще один бет. Мы два раза попытались украсть банк — до флопа и на флопе, но нам это не удалось. Видимо, нам не удастся выиграть эту раздачу. Нужно смириться с этим и ждать более подходящего случая для выставления наших денег в банк. Пара “туз-король” — такая рука, что мы с легкостью можем отказаться от нее.

Иногда мы все же можем продолжить борьбу на терне. Это касается флопов специального вида. Например, флоп **Q♠ Q♦ 3♣**. Мы дали бет на флопе, один оппонент ответил нам. Вот теперь можно сделать еще одну ставку на терне. Дело в том, что наличие дамы у оппонента маловероятно. Скорее всего, у него или тройка, или средняя карманная пара. Возможно, он говорит колл, просто желая посмотреть, что мы будем делать на

терне. В этой ситуации наш бет создает для оппонента серьезные проблемы. Теперь даже средняя карманная пара может уйти в пас, так как, во-первых, он просто боится дамы, а во-вторых, у нас весьма вероятно одна из старших карманных пар.

Но здесь имеется оговорка. Подобный бет следует делать только против оппонента, который способен выбросить в пас среднюю руку. На низких лимитах многие игроки готовы коллировать на широком спектре рук, и их вовсе не испугает ваш блеф. Именно поэтому нашим базовым решением является чек–пас.

Здесь мы опять возвращаемся к мысли, что при игре с очень лузовыми оппонентами не стоит анализировать ситуации слишком глубоко. Гораздо прибыльнее действовать в зависимости от нашей руки. Если у нас ничего нет, мы не вкладываем много денег в банк и спокойно отказываемся от борьбы. Но когда у нас сильная рука, старшая пара флопа или выше, мы на каждом ходу ставим деньги в банк, увеличивая тем самым наш доход от сильной руки.

Другие руки

Аналогичным образом следует разыгрывать и другие овера, т.е. **AQ**, **AJ**, **A 10**, **KQ**. Если мы играли рейз до флопа, давали бет на флопе, а на терне по-прежнему не имеем совпадений, то, как правило, мы играем чек–пас. Однако здесь тоже имеются некоторые нюансы. Например, у нас **AQ**. Мы дали бет до флопа. Нас заколлировал один оппонент. На флоп пришли **2♥ 5♠ 8♣**. Мы дали бет на флопе, и оппонент снова заколлировал. Теперь, если на терн придет какая-то произвольная карта, мы, скорее всего, откажемся от борьбы.

Но если на терн придет король, возникнет интересная ситуация. Как и раньше, приходящий овер нас не пугает, наоборот, он даже нам помогает. На чем отвечал оппонент на флопе? Скорее всего, у него стритдро или какая-то небольшая карманная пара или одно из совпадений с флопом. Пока на флопе не было оверов, оппонент наверняка считал свою карту достойной. Он понимал, что у нас не обязательно карманная старшая пара. У нас вполне мог быть туз–король или другая рука с оверами. Но теперь, при выходе короля, все изменилось.

Если мы теперь сделаем ставку примерно в банк, оппонент попадает в крайне тяжелое положение. Если у нас был туз–король, то теперь у нас уже пара королей. К тому же, по-прежнему остается вероятность того, что у нас высокая карманная пара, уж больно уверенно мы играем на всем протяжении розыгрыша. Все это в совокупности оказывает сильное давление на оппонента, и в большинстве случаев он выбросит свои карты в пас.

СТИЛЛИНГ

Этот характерный прием годится, кстати, для многих ситуаций, в которых мы хотим, чтобы оппонент ушел в пас, например, для стиллинга. Если до флопа мы стиллингуем, то в большинстве случаев на флопе мы делаем ставку независимо от вышедших карт, так как знаем, что чаще всего оппонент уйдет в пас. Но, допустим, оппонент на флопе все же сыграл колл. Теперь, как правило, мы оказываемся в очень трудной ситуации. Чаще всего у нас ничего нет; мы просто исполняли затяжной блеф. Скорее всего, у оппонента имеется достойная

рука, поэтому дальнейшие атаки бессмысленны. Таким образом, нашим базовым решением в этой ситуации будет отказ от борьбы, т.е. чек-пас. Однако в случае прихода на терн одного из оверов (туза или короля) мы можем пересмотреть наш план.

Например, мы стиллингуем на паре двоек. Приходит флоп **5♠ 8♦ 10♠**. Оппонент чекует, мы играем бет, и он коллирует. Мы не знаем, с чем он колирует; то ли он ловит стрит, то ли у него какое-то совпадение с флопом. В любом случае нам это неважно, у нас очень слабая рука, и мы не собираемся продолжать ставить деньги в этот банк. Тем не менее, если на терн придут туз или король, а оппонент прочекует, то рекомендуем задуматься над ставкой.

Поскольку мы атаковали до флопа, туз у нас вполне возможен. Тогда сейчас мы купили себе двух тузов, плюс мы могли иметь хорошую руку изначально. Даже если мы давали рейз со стиллинговой позиции — это еще не означает, что у нас ничего нет. Получается, что совокупная угроза для оппонента очень велика, и в большинстве случаев он предпочтет пас.

Сложный вопрос, делать ли такую же ставку в случае прихода на терн дамы или валета. В описанном примере — ни в коем случае; и дама, и валет усиливают большинство рук, предполагаемых нами у оппонента. Но формально эти карты также будут оверами, и в другой ситуации оппонент вполне может их испугаться. Тем не менее практика показывает, что большинство слабых игроков не воспринимают приход дамы или валета как угрозу и продолжают борьбу на своих комбинациях, поэтому мы рекомендуем использовать описанный прием только при выходе туза или короля — старших оверов.

Они для большинства игроков действительно выглядят угрожающими.

Таким образом, мы видим, что игра на тузе–короле аналогична игре на других оверах, а также на стиллинге. И это понятно. Все эти руки можно отнести к категории блефовых рук; чаще всего у нас пустая рука, а весь наш розыгрыш, в сущности, затяжной блеф, поэтому и наши действия в этих ситуациях очень похожи. На самом деле таких аналогий очень много в нашей базовой стратегии, и со временем вы будете их замечать все чаще. Это один из плюсов изучаемой стратегии. Она внутренне логична и не противоречива, поэтому, рассуждая по аналогии и делая несложные логические выводы, можно определить, как действовать во многих ситуациях.

Уточнение базовой стратегии

Параметры

Обсудим очень важную тему. В игре с живыми людьми никакая базовая стратегия не сможет гарантировать вам неизменного положительного результата. Необходимо уточнять и корректировать вашу игру в зависимости от конкретной ситуации. Если вы основательно знакомы с игрой блекджек, то знаете, что в зависимости от вышедших из игры карт базовая стратегия может и перестать быть наиболее доходной. То же самое происходит и в покере, только здесь параметров гораздо больше и принять точное решение гораздо сложнее.

Наиболее существенные и значимые параметры в покере таковы: ваша позиция, размер стеков вашего и оппонента, тип оппонента, структура флопа, количество оппонентов и т.д.

Возьмем один из наиболее важных параметров — тип оппонента, и попробуем найти уточнения, которых потребует наша игра по сравнению с базовой для разных типов игроков. Мы будем анализировать наших противников по двум параметрам — вход в игру (тайтовость–лузовость) и степень активности (агрессивность–пассивность) до флопа. Это упрощенный подход, который, тем не менее, убедительно проиллюстрирует наши идеи.

В процессе игры в Интернете вы наверняка будете пользоваться двумя специальными программами — PokerTracker и PokerAce Hud. Первая из них записывает все раздачи и формирует разнообразную статистику по игрокам. Вторая в режиме реального времени выводит всю статистику на ваш экран. Таким образом, вы всегда сможете видеть, к какой категории относится ваш оппонент и делать необходимые корректировки стратегии.

Лузово-пассивные оппоненты

Первый тип игроков: *игроки лузово-пассивные.* В обиходе их называют “лох”, “рыба” и т.п. Такие парни слабо разбираются в покере и играют в основном ради удовольствия. Поскольку им нравится сам процесс игры, они не любят уходить в пас и часто смотрят флоп. Их вход в игру (VP/IP¹) мы оцениваем в 30% и выше. При этом их агрессивность до флопа (PFR²) находится на обычном или даже пониженном уровне,

¹ VP/IP — это (от англ. *Voluntarily Put money Into the pot Pre-flop*) количество раздач, в которых игрок самостоятельно (не с блайндов) поставил деньги в банк до флопа, выраженное в процентах от общего количества сыгранных раздач.

² PFR — это (от англ. *Pre-Flop Raised*) — количество раздач, в которых игрок сделал рейз (или ререйз) до флопа, выраженное в процентах от общего количества сыгранных раздач.

так как главное желание этих игроков — увидеть флоп и впоследствии дойти до вскрытия. Рейз от таких оппонентов, как правило, говорит о том, что у них действительно очень сильная рука. Их агрессивный фактор мы оцениваем в 10% и ниже.

Как играть против таких оппонентов? Стратегия довольно проста. Первое, что приходит в голову, — против таких игроков нет смысла блефовать, они все равно скажут колл практически на любой руке. По той же причине не стоит использовать стиллинг. Видимо, разумно отказаться и от полублефа; лучше попытаться дешево купить комбинацию и уже после этого сделать большую ставку, которую противник, скорее всего, оплатит.

Итак, контуры нашей стратегии постепенно вырисовываются. Мы должны играть только на хороших руках и на каждом ходу делать ставку. Если у нас пара “туз–король” или аналогичные комбинации, которые на флопе не докупились, то мы пытаемся не блефовать, а дешево купить следующие карты. Скорее всего, это нам удастся, так как такие игроки редко атакуют сами. По той же причине мы не проводим никаких хитроумных розыгрышей и не пытаемся имитировать какую-либо руку, а также не ставим ловушек. Дело в том, что в большинстве случаев нашему оппоненту безразлично, какая у нас рука. Его больше интересует вопрос, какая рука у него самого. Если у него имеется хоть какое-то совпадение, то он, скорее всего, будет платить до вскрытия. Ловушки также бессмысленны, поскольку эти игроки предпочитают играть чеком и коллом. Если мы на сильной руке скажем чек, чтобы спровоцировать на себя атаку, это, вероятнее всего, окажется напрасным, так как оппонент тоже прочекует и не будет даже задумываться о том, какая у нас рука и почему мы сыграли

чек. Это как раз тот случай, когда вы должны играть соответственно уровню мышления оппонента.

Остановимся подробнее на последнем соображении. Что такое уровень мышления? Это то, насколько глубоко вы анализируете ситуацию относительно размышлений вашего оппонента и ваших собственных размышлений.

- ♦ **Первый уровень мышления.** Вы пытаетесь понять хотя бы примерно, какая рука у оппонента. Зачастую это довольно легко сделать, анализируя его параметры и стиль игры. В общем случае вы кладете противнику определенный спектр рук.
- ♦ **Второй уровень мышления.** Вы пытаетесь понять, что оппонент думает о вашей руке. Порой это сильно помогает прочитать игру оппонента, поскольку очень часто он действует определенным образом только потому, что кладет вам какие-то конкретные руки. Также вы сможете понять, чего оппонент боится и какие карты он считает безопасными.
- ♦ **Третий уровень мышления.** Вы пытаетесь понять, что оппонент думает о том, что вы думаете о его руке. Эта формулировка труднопроизносима, но точно передает суть процесса. Правда, в обычной коммерческой игре третий уровень мышления практически не используется. Но если вы окажетесь за столом с сильными профессиональными игроками, то вам придется использовать и третий, и четвертый, и более высокие уровни мышления. В этом случае игра становится настолько сложной, что разобраться в ней могут только игроки высокого уровня. Поэтому примем

тот факт, что третий уровень мышления используется только при игре с профессионалами, и пока оставим его. Но первые два уровня вы обязаны освоить и свободно ими оперировать, иначе вы просто не сможете обыграть определенные типы игроков.

Возвращаемся к первому типу игроков. При игре с такими соперниками вы практически всегда должны применять только первый уровень мышления, т.е. ваша задача — просто определить, какая у оппонента рука, и строить игру, исходя из силы ваших комбинаций. Корректируя свою игру подобным образом, вы увеличите свое МО по сравнению с тем, как если бы вы играли строго по БС.

Разумные оппоненты

Второй тип игроков: *игроки разумные, или осмысленные.* Таких игроков уже нельзя назвать лохами. Они кое-что понимают в игре, как правило, наблюдают за игрой профессионалов и пытаются копировать их приемы. Также они уже мыслят, по крайней мере, на первом уровне мышления и стараются думать о том, какая у вас карта. VP/IP такого игрока — от 15 до 30%. Они все же входят в игру чаще, чем нужно, но уже не на произвольных картах. Агрессивность таких оппонентов, как правило, умеренная, т.е. PFR < 10%.

Как играть против таких игроков? Здесь мы введем одно важное правило: *чтобы гарантированно обыграть оппонента, необходимо использовать более высокий уровень мышления.* Поэтому в данной ситуации ваш уровень мышления должен быть не ниже второго. Далее, очевидно, что блеф против таких оппонентов является выгодной игрой; очень часто они могут вы-

кинуть в пас даже очень сильную комбинацию, если решат, что наша комбинация сильнее. Очевидно, что и полублеф, и стилинг против них также будут успешны.

С блефовыми комбинациями мы разобрались, что же нам делать, когда у нас действительно сильная рука. Именно такой тип оппонента создает простор для розыгрыша. В некоторых ситуациях мы можем использовать прямолинейный розыгрыш, в то же время очень часто мы можем ставить ловушки, имитировать руки и вообще вести разнообразную и хитроумную игру. Против остальных категорий игроков мы не сможем позволить себе такого разнообразия.

Для иллюстрации приведем несколько характерных сдач. Все они взяты из реальной игры.

Пример 1

- ♦ Ситуация: вы за коротким столом (рис. 4.1). У вас $A\heartsuit 3\heartsuit$.

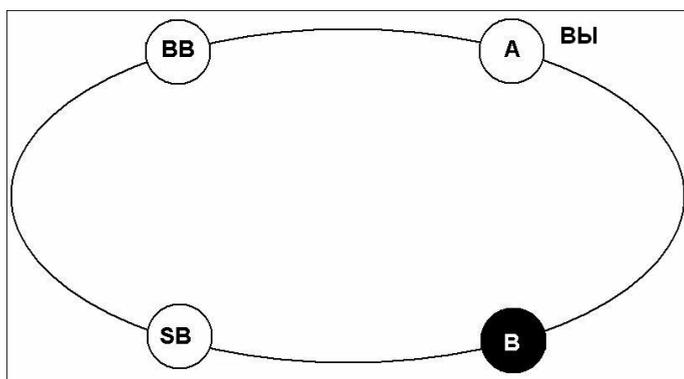


Рис. 4.1. Иллюстрация к примеру 1

Ваше решение?

В данной ситуации, поскольку стол короткий, **A♠ 3♠** — достаточная рука для рейза.

- ♦ Вы сделали рейз. Сидящий после вас разумный игрок сделал ререйз. Он знает, что вы играете только на очень хорошей руке. Кроме того, он сам не профессионал и не знает особенностей игры на коротком столе. Отсюда можно сделать вывод, что он считает вашу руку очень сильной. Это многое говорит о его руке. Положим ему предполагаемый спектр: вероятно, это **JJ, QQ, KK, AA**. Другие руки менее вероятны (профессионал в этой ситуации мог также сыграть ререйз на **AK**, но, как правило, любители так не играют). Блайнды ушли в пас.

Ваше решение?

Очевидным решением является пас, так как оппонент явно сильнее. Колл — очень авантюрное решение, но возможное. На это имеются две причины: во-первых, пару тузов у оппонента мы оцениваем как маловероятную, поскольку туз у вас. Следовательно, если вы купите туза, то, скорее всего, выиграете. Во-вторых, оппонент — разумный игрок. Значит, имеется много вариантов розыгрыша, в том числе и блеф, а с учетом большой глубины ваших стеков имеются хорошие потенциальные шансы. Вы сыграли колл.

- ♦ Флоп: **2♣ 7♦ K♥**.

Ваше решение?

Теперь мы можем немного уточнить возможный спектр рук оппонента. Поскольку на флоп вышел король, вероятность **KK** сильно уменьшается.

Мы приходим к выводу, что у противника всего две возможные руки, — либо два валета, либо две дамы (причем дамы даже вероятнее, так как на валетах он мог сыграть до флопа более осторожно). Мы безусловно учитываем некоторую вероятность того, что оппонент покажет нам на вскрытии совсем другую руку в случае, если наш анализ неправомерен. Если случится как раз это событие, то, увидев руку оппонента, мы сделаем соответствующие поправки относительно его стиля, чтобы в будущем наши предположения стали более точными.

Обратите внимание на то, что все это время мы находились на первом уровне мышления. Мы проводили определенную работу по выяснению руки оппонента: положили ему определенный спектр рук до флопа, а затем уточнили его на флопе.

Теперь необходимо перейти на второй уровень мышления и задать себе вопрос, что оппонент думает о нашей руке. Попробуем посмотреть на прошедшую часть розыгрыша глазами нашего оппонента. До флопа мы играли рейз, значит, он считает нашу руку сильной, видимо, он кладет нам высокие пары или **АК**. Далее, на его ререйз мы сыграли колл, подтвердив этим, что наша рука действительно сильна. Так мы могли сыграть на **АА**, ставя ловушку, возможно, и на **КК**, с меньшей вероятностью мы сыграли бы так на **QQ** и **JJ**, и очень велика вероятность того, что мы играем таким образом на **АК**. Именно таким образом разыгрывают **АК** в этой ситуации большинство игроков, в том числе и игроки разумные, к которым относится наш оппонент. Таким образом, с боль-

шой степенью вероятности можно считать, что оппонент кладет нам туза с королем.

Взглянем теперь на флоп. На флопе лежит король, и оппонент, видимо, всерьез опасается того, что его рука уже сзади. Если у нас была карманная пара тузов или королей, то мы по-прежнему старше его, если же у нас был туз–король, то сейчас мы купили высшую пару. Остальные варианты маловероятны с точки зрения оппонента; если у него **QQ**, то у нас этих дам, вероятнее всего, нет, так что единственная рука из нашего спектра, которую он может обыграть, — **JJ**. Если же у него самого два валета, то теперь он проигрывает любой возможной нашей руке.

Однако очень важно сделать все предельно аккуратно и точно, чтобы слабым ходом не испортить себе раздачу. Как мы теперь должны играть? Очевидно, мы должны убедить его в том, что у нас действительно король. Следовательно, мы должны играть так, как если бы в самом деле купили короля. В этом случае мы, очевидно, считали бы, что у нас сильнейшая рука и хотели бы выманить у оппонента побольше денег; мы же помним, что до флопа последний рейз делал оппонент. Инициатива теперь у него, разумно предположить, что на флопе он в большинстве случаев будет делать ставку-продолжение. Мы не будем ему мешать. Если мы и в самом деле имели короля, а сейчас сделаем ставку, то пара дам или валетов может уйти в пас, и мы недополучим денег. Значит, если мы и в самом деле купили короля, то атака с нашей стороны нелогична и вызовет подозрения у оппонента. Не правда ли?

Вы сыграли чек. И оппонент действительно делает ожидаемую ставку примерно в банк. Это хороший ход, он должен сделать эту ставку, если хочет выяснить, где он находится. Все. Капкан, а вернее его имитация, захлопнулся. Вы играете рейз в размере полного банка. Именно такой розыгрыш создает у оппонента иллюзию того, что у вас действительно очень сильная рука, ведь вы не пытались его испугать и заставить уйти в пас. Наоборот, вы выманивали у него деньги, значит, абсолютно уверены в силе своей руки. В этой ситуации, если мы не ошиблись с анализом, оппонент вынужден выкинуть в пас свои карты.

Так оно и случилось в реальной раздаче. Он был абсолютно уверен, что попал в **АК**, и спасовал, не тратя время на раздумья.

Кстати, реальная история имела еще и продолжение. Оппонент выкинул свои карты в “открытую” (у него оказались две дамы) и попросил победителя открыть свои. Увидев пустую руку (**А3**), он был очень расстроен и, как следствие, достаточно быстро проиграл все свои деньги, поскольку стал играть слишком эмоционально и гораздо ниже своего обычного уровня.

Пример 2

- ♦ У вас **8♥ J♥**. Несколько коллеров вошли в игру. Вы коллировали с последней позиции. Приходит флоп: **А♠ 9♠ 10♣**. Разумный игрок с ранней позиции делает ставку в полный банк. Один противник, как раз первого типа, — лузовый и пасивный, коллирует, все остальные пасуют.

Ваше решение?

Поскольку у вас двусторонний стрит-дро и неплохие потенциальные шансы, колл вполне уместен. Так как первый игрок делает с ранней позиции рейз против всего стола, мы полагаем, что у него **АК** или как минимум **АQ**. Второго оппонента мы не пытаемся анализировать, так как рука лузового оппонента, по большому счету, случайна.

- ♦ На терн приходит **8♦**. Игрок с первой позиции еще раз атакует полным банком, второй противник уходит в пас.

Ваше решение?

Теперь мы почти уверены, что у рейзера действительно сильная рука — **АК** или **АQ**.

Переходим на второй уровень мышления. Карта, выпавшая на терн, очень неприятна для оппонента. Во-первых, она замкнула вполне возможный стрит (если у вас **QJ**), во-вторых, она могла дать вам вторую пару, например, **89** или **8 10**. Наконец, у вас еще на флопе могла образоваться сильная комбинация, например, **9 10** или даже сет. Все это весьма разумные предположения. Рейзами на флопе и на терне оппонент заявил очень сильную руку, и он прекрасно знает, что вы это понимаете. (Здесь, кстати, мы впервые встречаемся с третьим уровнем мышления.)

И если в этот момент вы сыграете рейз, это будет означать, что вы не боитесь его сильной руки и готовы идти в олл-ин. Даже если вам не удастся заблефовать оппонента, шанс на победу все равно остается. У вас двусторонний стрит-дро и пара, а это тринадцать аутов на усиление. По

совокупности всех факторов рейз выглядит выгодным действием. Так и было сыграно в реальной раздаче.

Здесь оппонент задумался; видно было, что ему очень не хочется выбрасывать свою руку. Решение далось ему очень трудно, но он все-таки выбросил свои карты. “Вынужден поверить в стрит”, — прокомментировал он свои действия.

Это не все, что мы хотели сказать по поводу этой раздачи. Если бы игра шла один на один, то на флопе мы могли бы сыграть колл даже на гораздо более слабой руке, чем была в примере. Флоп очень прикупной. Например, если бы у нас были даже **6♦ 8♦**, просто дырявый стрит, мы все равно могли бы сделать этот колл. Почему? Для начала на флопе лежит флеш-дро, и, если на терн придет пика, оппонент будет бояться нашего возможного флеша. В колоде еще десять пик, значит потенциально десять карт могут заставить оппонента уйти в пас. Далее, если на терн придет восьмерка, мы проводим уже знакомый нам рейз — это еще две карты. Если на терн придет семерка, мы просто получим готовый стрит — еще три карты. Если на терн придет шестерка, мы будем имитировать, что у нас **78**, и мы только что доупились к своему двустороннему дро-стриту. То же самое в случае прихода валета. Это еще пять карт — две шестерки и три валета. Приход дамы позволяет нам имитировать, что у нас были **8J**, и мы опять же купили стрит. Это еще три карты. И последнее, приход короля позволяет имитировать довольно очевидный стрит **QJ**. Таким образом, получается, что для атаки нам подходит

около 30 карт, примерно 2/3 колоды. По выходу любой из перечисленных карт мы готовимся к агрессии — бету (в случае чека оппонента) и рейзу (в случае, если он проатакует первым). Эта игра очень авантюрна; чтобы она была положительной, необходимо, чтобы оппонент приблизительно два раза из трех пасовал после нашей агрессии на терне. Но против разумного игрока данное условие, как правило, выполняется.

Ни в коем случае не играйте так против игроков других категорий, это не сработает, и вы потеряете много денег. Основная мысль: с игроками каждого определенного типа нужно играть в строго определенной манере. Именно это позволяет вам уточнить БС и увеличить МО.

Лузово-агрессивные оппоненты

Третий тип игроков: *лузово-агрессивные игроки*, так называемые “маньяки”. Они часто входят в игру, но играют при этом очень агрессивно.

Вход в игру VP/IP > 30%, агрессия до флопа PFR > 10%. Проанализируем характерные особенности их игры. Поскольку они часто входят в игру, в среднем их рука достаточно слабая. Следовательно, для того чтобы победить, они должны вынудить своего оппонента уйти в пас. Отсюда их агрессия на всех стадиях розыгрыша, в том числе и на ривере. Зачастую эта тактика приносит успех. В общем случае агрессивная игра выгоднее пассивной; если у обоих оппонентов пустая рука, выиграет тот, кто сделает ставку. Поэтому с лузово-агрессивными игроками так трудно бороться.

Очевидно, что против такого игрока бесполезно блефовать. Вступая на путь агрессии, вы фактически принимаете его условия игры. Это в принципе неверно. В ответ на ваш блеф он не уйдет в пас и даже не сыграет колл, а сделает рейз и тем самым вынудит вас выйти из игры. То же самое произойдет при полублефе и стиллинге.

Значит, нам нужна хорошая рука, придется пасовать и дожидаться ее. Когда она, наконец, придет, нам необходимо играть в несвойственной для себя манере. Мы должны полностью отказаться от агрессии и уйти в глухую защиту. В чем смысл такой игры?

Например, у нас **АК**. До флопа агрессор атаковал и заколлировал нашу встречную атаку. На флопе мы поймали короля. Теперь в ответ на бет противника мы должны играть колл. Нет необходимости делать ставку и увеличивать банк. У оппонента нет другой возможности выиграть раздачу, кроме как заставить нас уйти в пас. Поэтому мы должны просто коллировать. В итоге наше долгое ожидание руки окупается, так как,ждавшись ее, мы имеем возможность оказаться в олл-ине. Возникает вопрос: на чем именно мы должны его коллировать? Руки какой силы достаточно для этого?

Совершенно очевидно, что если у вас овер-пара или старшая пара флопа, этого более чем достаточно. Также вы можете коллировать его на второй паре флопа, особенно с хорошим кикером. Ситуация неочевидна, когда у вас третья пара флопа и ниже. Здесь нет точных ответов. Если вы будете следовать обсуждаемой стратегии, то, вероятнее всего, таких вопросов у вас и не возникнет, поскольку высокие требования к стартовой руке позволяют избежать настолько граничных ситуаций.

Пример 3

- ♦ У вас **A♦ K♣** на большом блайнде. “Маньяк” делает рейз до флопа. Все пасуют.

Ваше решение?

Ререйз — самое простое и разумное действие. Готовность “маньяка” к агрессивным действиям и возможному дофлоповому олл-ину вас с такой рукой вполне устраивает. Также и пас оппонента — прекрасный результат для вас. Вы забрали раскаченный банк на пустой руке (хотя и самой сильной из пустышек), избежав необходимости вести тяжелый розыгрыш с неуступчивым оппонентом.

На самом деле вы заколлировали.

Это решение хуже. Оно имеет смысл в том случае, если маньяк обязательно истолкует ваш ререйз как страшную силу и значительно умерит свою агрессивность. В этой ситуации он перестанет быть “маньяком” на время этой сдачи, что вас, строго говоря, не устраивает.

- ♦ Флоп: **2♦ 10♠ Q♥**.

Вы чекуете. Противник снова поставил банк.

Ваше решение?

В общем-то, это был ожидаемый ход, и пока он ничего не значит. У вас, в принципе достойная рука, два овера плюс дырявый стрит-дро, правда, нет позиции, т.е. ваше слово всегда будет первым. Снова рейз — отличное решение, учитывая, что у “маньяка” чаще всего вообще ничего не будет. И снова возможен колл! Идея та же — если оппонент “пустой”, мы готовы предоставить ему маленький шанс перетянуть нас при условии, что

он продолжит атаку, даже не усилившись на терне. Оба решения возможны и хороши. Вы сыграли колл.

- ♦ На терн пришла $Q♣$. Вы опять играете чек, а оппонент делает ставку. Ситуация изменилась в лучшую сторону. Теперь еще меньше уверенности в том, что у оппонента хоть что-то имеется. То, что у него нет дамы, это почти наверняка. Почему же он так активно атакует и ничего не боится? Похоже, он просто блефует.

Ваше решение?

В соответствии с нашим тактическим замыслом надо играть колл. Причины те же, что и на флопе. Однако теперь колл выглядит предпочтительнее рейза.

На ривер выходит $7♦$. Вы играете чек, и оппонент ставит на вас полный банк.

Любой решительный оппонент, не только “маньяк”, может атаковать на ривере, если у него пустая рука, и блеф — единственный шанс забрать банк. А уж в случае “маньяка” это еще вернее. Таким образом, определенно мы знаем только одно — его атака на ривере была предрешена и никоим образом с силой его руки не связана. Вы не можете угадать его руку, но любую пустую — вы обыгрываете. Даже голого туза. Точный математический расчет показывает, что немногим менее чем в половине случаев его рука как раз и будет пустой. Поэтому решение единственное. Колл.

В реальной игре “маньяк” показал $J♥ 8♥$. На флопе у него был дырявый стрит, и в принципе его атака была вполне разумной, а дальше он атако-

вал уже просто по инерции. Здесь мы сталкиваемся с еще одним интересным моментом. Своими коллами вы создаете у оппонента ложное ощущение, будто ваша карта не очень сильна, например, вы покупаете стрит или флеш или у вас какое-то слабое совпадение с флопом. Тогда, если на вас хорошенько нажать, вы спасуете. Оппонент атакует, причем каждый ваш следующий колл еще больше его распаляет. Кажется, что осталось еще чуть-чуть, еще буквально одно усилие, и вы уйдете в пас.

Таким образом, он сам попадает в ловушку своего стиля игры. Апофеозом является ривер. Ведь если вы упорно коллировали, пытаясь купить флеш или стрит, то сейчас, когда вы ничего не купили, вы наконец-то должны уйти в пас, и поэтому он делает последнюю завершающую ставку, в последний раз пытаясь выиграть раздачу. Ему очень трудно отказаться от этого тактического шанса, и он практически вынужден атаковать крупной суммой, тем самым сильно увеличивая доходность вашей игры.

При правильной стратегии лузово-агрессивные игроки являются не менее доходными клиентами, чем игроки первых двух типов. Они, как правило, искренне считают себя хорошими игроками. К тому же они обладают упорством, бесстрашием и бойцовским характером и садятся играть с вами снова и снова.

Мы разобрали три характерных типа игроков и увидели, как наша БС трансформируется в каждом случае. Очевидно, что уточнение БС под конкретный тип игрока позволяет значительно увеличить доходность нашей игры. Мы все равно были бы в плюсе, даже если бы иг-

рали просто по БС. Но наш плюс был бы гораздо меньше, зато дисперсия выросла бы. Корректировка стратегии под конкретную ситуацию — отличительная черта сильного игрока. Перейдем к анализу профессионалов, последнему из основных типов игроков.

Профессионалы

Что делать, если вы столкнулись с профессионалом? Лучшее решение — это вообще не играть с ним. Борьба с профессионалами бессмысленно. Вы не имеете над ними преимущества, и, таким образом, ваша игра становится нулевой или даже минусовой, с учетом комиссии заведения. И вы, и профессионалы должны уклоняться от бесприбыльных пограничных розыгрышей; за столом всегда присутствуют слабые игроки, деньги которых вы, в конечном счете, и делите. Казалось бы, очевидная мысль, тем не менее, многие начинающие игроки с готовностью ввязываются в бесперспективную борьбу с очень сильными профессиональными игроками.

Часто людям недостаточно играть в покер, чтобы просто выигрывать деньги. Им хочется еще славы, известности и признания силы их игры другими людьми. И самый простой способ достигнуть этого — победить сильного противника, причем, чем он сильнее, тем лучше.

Попытайтесь определиться заранее, чем для вас является покер. Если это не способ заработка, а стиль жизни, со всеми его эмоциональными составляющими, в том числе азартом и амбициями, то все это вы с избытком найдете в постоянной борьбе с профессионалами. Если же это просто работа, то работайте спокойно и прибыльно. Вы пришли забрать деньги у слабых игроков, и это все.

Поэтому мы рекомендуем вам не пытаться обыграть профессионала. Возможно, это доставит вам много острых ощущений, но не принесет денег, а мы обсуждаем, как выигрывать деньги. По крайней мере, для начала просто набейте руку и поставьте солидную игру. А для этого нужно играть именно в коммерческие игры, т.е. на столах со слабыми и средними противниками.

Если вы все же оказались в розыгрыше с профессионалом, а это будет случаться время от времени, ничего страшного. Советы примерно те же самые, что и при игре с разумными и осмысленными игроками. Помните о том, что профессионал все время думает о вашей руке, а также о том, какую руку кладете ему вы. Соответственно для того, чтобы победить, вы должны оказываться на третьем уровне мышления, и тогда у вас появятся достойные шансы. Очевидно, вы должны использовать и блеф, и полублеф, и стиллинг. Также уместны хитроумные розыгрыши: имитация различных рук, ловушки и т.д. Однако помните о том, что оппонент все это умеет делать не хуже вас, и если он правильно прочтет вашу игру, то вы окажетесь в тяжелом положении.

Главный плюс подобной игры — в обретении навыков борьбы против сильных игроков. Вы вряд ли сможете использовать эти навыки в обычной коммерческой игре, так как там они не сработают. Обычному слабому оппоненту, как правило, безразличны ваши сложные приемы. Он будет действовать просто и прямолинейно, так что третий уровень мышления в коммерческой игре вам, вероятнее всего, и не понадобится.

Смешанные типы оппонентов

Итак, мы познакомились с четырьмя основными типами игроков, что позволило нам значительно уточнить

игру и повысить МО при игре с такими противниками. Однако в реальной игре вашими оппонентами, как правило, будут игроки смешанного типа, и стратегия в этом случае еще больше усложнится.

Первый смешанный тип: лузовый агрессор до флопа, но разумный игрок после флопа. Такие игроки входят в игру до флопа часто и агрессивно, но на флопе и следующих улицах играют аккуратно. В данной ситуации необходимо добавить еще один параметр для оценки игрока; теперь его агрессивность мы должны оценивать по двум критериям — агрессия отдельно до флопа и на флопе. В общем случае добавится еще и агрессия на терне и на ривере, тогда нам придется оперировать четырьмя разными значениями только для агрессии.

Второй смешанный тип: лузово-пассивный игрок до флопа, но разумный игрок после флопа. Они по-прежнему часто входят в игру коллом, но на флопе и в дальнейшем играют тайтово, в частности, вполне готовы уйти в пас, если вы будете сильно давить. (Получается, против таких игроков вполне можно применять стиллинг. Пусть даже они всегда скажут колл до флопа, но, не усилившись на флопе, они уступят.)

Существует много других смешанных типов, более или менее распространенных. В идеале вы должны проводить широкий анализ игры оппонентов с учетом двух общих факторов — степени лузовости и степени агрессивности, причем отдельно для каждой стадии розыгрыша — до флопа, флоп, терн и ривер. Всего, как несложно посчитать, восемь параметров, знание которых делает игру даже сильного оппонента достаточно прозрачной.

Другие параметры

Это еще не все. Рассмотренные два фактора (степень лузовости и степень агрессивности) — самые важные и наглядные, но отнюдь не единственные. Вот примерный перечень других факторов:

- ◆ как часто оппонент играет колл на нашу атаку, причем отдельно для каждой из улиц;
- ◆ как часто он уходит в пас на нашу атаку (также отдельно по всем улицам);
- ◆ как часто он будет атаковать, если мы скажем чек или если мы дадим полбанка или еще меньшую ставку и т.д.

Кроме того, вы играете не один на один с оппонентом — за столом еще восемь человек. Необходимо учесть стиль игры каждого из них, размер их стеков (соответственно и вашего стека), вашу позицию, эмоциональное состояние игроков, как они в данный момент оценивают вас и т.д.

Общее количество таких параметров огромно, поэтому опытный профессионал в условиях реальной игры принимает решение интуитивно, пользуясь своим опытом и пытаясь каким-то образом проанализировать весь объем данной информации.

Успешное освоение обсуждаемого аналитического ресурса определяет становление и прогресс покерного профессионала. Вы должны свободно пользоваться параметрами, причем не на тренировках, а в реальной игре, как в живой, так и на Интернет-сайтах. В живой игре это достигается наблюдением и запоминанием. В Интернете вам помогут специальные программы, которые, однако, также нуждаются в освоении. Сегодня

мы оцениваем время серьезной профессиональной подготовки в два года; впоследствии, по ходу развития теории и практики покера, оно будет увеличиваться.

Если когда-нибудь вы захотите стать сильным профессиональным игроком мирового уровня, вам придется проделать всю эту работу. Начинаться она будет именно с тех понятий, которые мы обсуждаем в этой книге. Так что, занимаясь добросовестно и усердно, вы, во-первых, сделаете первые и существенные шаги по лестнице покерного мастерства, а, во-вторых, сможете определить, насколько этот путь для вас интересен и необходим.

Игра на ривере



Предварительные замечания

Переходим к игре на ривере. Ривер — последний этап раздачи и, как правило, он определяет доходность вашей игры. К этому моменту в банке уже очень много денег, и любая ставка еще больше его увеличивает. Как следствие, самые большие суммы денег разыгрываются именно на ривере, а любой ваш ход влечет за собой серьезные финансовые последствия. Многие начинающие профессионалы уверенно проходят все стадии розыгрыша, но совершенно теряются на ривере. Некоторых пугает размер банка, некоторых — какие-то другие факторы, но их решения на ривере часто бывают эмоциональными и непродуманными.

Связано это с тем, что игра на ривере менее очевидна, чем на любых других стадиях борьбы. Если оппонент, например, покупает флеш, а у вас — два туза, то ваши ставки до флопа, на флопе и на терне очевидны и вполне понятны — вы заставляете его платить за образование комбинации. Но теперь, когда выпал ривер, а флеш не замкнулся — что вам делать? Атаковать или нет? А если у оппонента не флеш-дро, а просто какое-то совпадение? Или даже рука сильнее вашей? А если оппонентов двое или больше? Вопросы эти сложны. Но ответы на них определяют доходность вашей игры. Цена ошибки — максимальна. И если вы совершите ошибку, то все ваши верные решения на предыдущих стадиях розыгрыша будут обесценены! Лузовый оппо-

нент, до ривера валявший дурака, может стать опаснейшим противником и лишит вас и больших денег, и, казалось бы, заслуженной победы. Поэтому на ривере вы должны играть безошибочно. Для профессионала это условие обязательно.

Для начинающего игрока было бы здорово избегать тяжелых розыгрышей ривера, особенно в самом начале карьеры, когда он не имеет практически никакого опыта. И такая возможность имеется. Она заключается в игре коротким стеком. Пятьдесят больших блайндов или около того — идеальный стек для начинающего. При такой глубине стека к моменту ривера (иногда еще раньше — на флопе или терне) все деньги уже окажутся в банке, и необходимость трудных решений отпадет сама собой.

Играя таким стеком, вы можете вообще не обращать внимания на действия оппонента и почти не интересоваться флопом. Как бы хитроумно ни действовали оппоненты, все будет бесполезно, поскольку у вас совсем мало денег, а ваша рука, если вы решили эти деньги выставить, — сильная. Оппоненты не могут вас заблефовать, имитируя флеш, стрит, какие-то другие комбинации. Достаточно часто ваша старшая пара в итоге окажется сильнейшей рукой, и вы, как минимум, удвоите свой стек. В тех случаях, когда оппонент усилит свою руку на ривере и победит, то получит ваш стек, но, в-первых, чаще выигрывать будете вы, а во-вторых, на ривере оппонент ничего у вас не выиграет, поскольку все ваши деньги оказались в банке раньше, когда ваша рука была еще сильнейшей. Получается, что оппонент играет против вас, не имея потенциальных шансов. Он не выиграет у вас крупный банк, закупив сильную комбинацию, и не заблефует вас, если его рука не достро-

илась. В обоих случаях причина одна и та же — у вас короткий стек.

Оборотная сторона медали заключается в том, что, не обладая длинным стеком, вы не можете выиграть очень крупный банк. Да, вы можете удвоить свой короткий стек, но не более того. Вы не можете спровоцировать блеф. Вы не можете выставить огромный олл-ин, поймав монстра. В общем, вы лишены не только печалей ривера, но и его радостей.

Поэтому, становясь по мере накопления опыта все более искушенным игроком, вы должны будете постепенно увеличивать свой стартовый стек. В пределе, когда вы в полной мере осознаете свою силу, вы сможете поставить такой стек, который будет больше, чем стеки всех остальных игроков за столом. Это очень важный момент. Если вы обоснованно считаете себя очень сильным игроком, ваш стек должен быть самым крупным, чтобы имелась возможность за одну раздачу забрать все деньги у любого игрока за столом.

Для игры в Интернете приведенные соображения даже еще более важны, чем для живой игры, поскольку в Интернете времени на размышления дается заметно меньше и найти правильное решение сложнее (особенно при игре на нескольких столах сразу). Уменьшая стек, мы уменьшаем дисперсию, а также делаем менее болезненными последствия наших ошибок.

Вопрос о размере стека, как практически любой вопрос в покере, неоднозначен. Если вы займетесь серьезным анализом этой проблемы, то найдете большое количество аргументов как в пользу короткого, так и в пользу длинного стека. Особенно актуальной эта проблема станет позднее, когда вы будете играть на высоких лимитах. А в начале карьеры мы рекомендуем вам

стек от 40 до 60 больших блайндов. Для низких лимитов эта цифра оптимальна.

Тем не менее иногда у вас будут оставаться деньги на момент ривера, порой значительные, особенно если перед этим вы одержали несколько крупных побед. В этом случае вам придется принимать довольно сложное решение. Игра на ривере не укладывается в простую схему и плохо подходит для формального описания. Как правило, нельзя сказать, что если у вас такая-то рука в такой-то ситуации, то вы должны сделать такой-то ход. Все гораздо сложнее. Чтобы успешно играть на ривере, вам придется много думать и самостоятельно анализировать каждую конкретную ситуацию. Мы поможем вам в этом и дадим некоторые подсказки. Фактически мы попытаемся научить вас принимать оптимальные решения с учетом всех важных параметров.

Наиболее важным из них является *размер вашего стека*, а точнее, соотношение размеров вашего стека и банка.

Рассмотрим для начала самый простой вариант.

Стек меньше банка

Пример 1

Ситуация: наш стек не превышает 50% банка. У нас **A♣ A♦**.

Флоп: Q♠ 7♦ 3♣.

Мы играем бет на флопе, получаем один колл.

Терн: 9♠.

Снова мы играем бет и получаем колл.

Ривер: 3♥.

Наше слово первое. Наш стек, как условлено, не превышает 50% банка. Скажем, в банке 100 фишек, а у нас 40.

Как играть?

Здесь размер нашего стека является решающим фактором. Если мы сейчас прочекуем, а оппонент сделает ставку, мы обязательно заплатим. Это означает, что мы привязаны к банку.

- ◆ *Если у оппонента окажется очень сильная рука, т.е. тройня, фулл-хаус или любая другая рука, сильнее нашей, мы подписаны оплатить ее. Получается, что если мы сами сделаем ставку и выставим оставшиеся деньги, случится то же самое, что и в варианте, если мы прочекуем, и ставку сделает оппонент. Итак, мы выяснили, что если оппонент сильнее нас, не имеет значения, как мы будем играть. МО чека и бета одинаковы.*
- ◆ *Рассмотрим теперь вариант, когда мы старше оппонента. Чаще всего так оно и будет на самом деле. Мы можем предположить, что у оппонента какие-то разумные карты: или дама, или семерка или какая-то карманная пара. Оппонент вполне мог коллировать нас на любом совпадении, полагая, что у нас АК.*
- ◆ *Давайте посмотрим, что случится, если мы сделаем ставку. В этом случае оппоненту нужно поставить 40 фишек для того, чтобы выиграть 140. Его шансы к банку будут 1:3,5. Это очень хорошие шансы, и, скорее всего, мы получим колл от любой пары. Таким образом, мы доберем еще 40 фишек. В данном случае, бет — безусловно выгодное и положительное действие.*

- ♦ Теперь посмотрим, что случится, если *мы сыграем чек*. Если у оппонента вообще ничего нет или какое-то слабое совпадение, он, вероятнее всего, также прочекует. В этой ситуации практически ни один игрок не будет блефовать. Ведь для того, чтобы вскрыть его блеф, нам нужно поставить 40 фишек в банк, в котором уже имеется 140. Мы получим те же самые шансы — 1:3,5, и, конечно, скажем колл практически на любой руке. Оппонент, как правило, прекрасно понимает, что в такой ситуации блеф не имеет шансов на успех. Следовательно, он сыграет чек, и мы не доберем необходимую нам сумму. Единственная карта, на которой оппонент, наверное, все-таки сделает ставку, — это дама. Но, с другой стороны, мы с таким же успехом забрали бы деньги у дамы, просто сделав ставку на ривере.

Подведем итоги. Если мы сделаем ставку, то доберем деньги у слабой руки и проиграем руке более сильной. Если мы сыграем чек, то не доберем деньги у слабой руки, но все равно проиграем сильной. Таким образом, в данной ситуации правильным решением является бет. Если мы слабее оппонента, это не имеет значения, но если мы сильнее, то выиграем лишние деньги.

В данном примере мы столкнулись сразу с двумя важными идеями, которые будут постоянно встречаться нам и в дальнейшем. Первая важная идея: если либо у нас, либо у нашего оппонента осталась небольшая сумма по сравнению с банком, он не будет блефовать. Таким образом, бесполезно пытаться спровоцировать блеф с его стороны. Вторая важная идея: фактически в этой раздаче мы осуществили так называемый “добор”, который является очень важным элементом игры

профессионала. Грамотно осуществляя добор, вы сильно увеличиваете свой выигрыш.

Возвращаясь к нашему примеру, в результате ставки мы выигрываем дополнительные 40 фишек. В банке к этому моменту — 100 фишек, из них примерно 50 — наших, а примерно 50 — оппонента. Без добора мы выиграли бы 50 фишек, а, осуществив добор (90 фишек), — фактически в два раза больше. Мы почти удвоили наш доход от раздачи. Это очень важный момент, обратите на него особое внимание.

На самом деле многие игроки, даже профессиональные, недооценивают важность добора, тем самым значительно уменьшая свой доход. Это серьезная ошибка. Особенно часто ее совершают, когда стеки оппонентов велики по сравнению с размером банка. В такой опасной ситуации многие мечтают только об одном — как можно дешевле вскрыться, лучше всего бесплатно, и убедиться, что их рука действительно победная. Но ваша задача за покерным столом — максимизация своих доходов, а для этого нужно не избегать опасности, а делать математически верные ходы. Мы еще вернемся к этому разговору позже, когда будем обсуждать очень длинные стеки.

В нашем примере все гораздо проще и очевиднее. При малом размере стека большинство игроков сыграют правильно — сделают ставку. Могут ли быть ситуации, в которых неправильно эту ставку делать? Да, могут. Все зависит от структуры флопа. Например, у вас два туза. На флопе четыре карты на стрит и четыре карты на флеш (обратите внимание — у нас нет туза этой масти!). Очевидно, что ваши шансы на победу очень малы, скорее всего, вы проиграли, поэтому здесь нужно играть чек и надеяться, что оппонент тоже прочекует.

Если он сделает ставку, то, скорее всего, вы проиграли. Правильным решением будет уйти в пас. Опять мы возвращаемся к идее, что в этой ситуации наш оппонент вряд ли блефует, скорее всего, своей ставкой он просто добирает деньги. Спектр подобных ситуаций на ривере достаточно велик. Не имея возможности проанализировать их все, мы, тем не менее, утверждаем, что при оставшемся коротком стеке достаточно просто руководствоваться двумя описанными идеями и находить верное решение.

Как изменится ситуация из примера 1, если на ривере наше слово второе? Возможны два варианта развития событий — оппонент может прочековать или сделать ставку. Если он играет чек, то, скорее всего, у него не очень сильная рука, и мы должны делать ставку.

Опять же, существуют исключения. Очевидно, что чековать надо в ситуациях, когда наши шансы на победу невелики. Как и раньше, это касается сверхопасных флопов с угрозой и стрита, и флеша. Если даже мы сильнее со своей парой тузов, все равно резко падает вероятность того, что оппонент оплатит нашу последнюю ставку со своей маргинальной рукой. Угрозы флеша и стрита пугают его так же, как и нас, — он вполне может сыграть рассудительно и спасовать, лишив нас добора.

Если оппонент сам делает ставку, мы практически всегда должны коллировать, исключения те же самые. Мы уходим в пас, если у нас очень мало шансов победить. В нашем примере у нас была овер-пара. Очевидно, что данная стратегия годится для любой более сильной комбинации, а также для старшей пары флопа с хорошим кикером. Например, если бы у нас были **AQ** или **KQ**, мы бы по-прежнему коллировали.

Чем слабее ваша рука и опаснее флоп, тем больше вы должны задумываться над возможностью паса. Но в каждой конкретной ситуации вы должны действовать самостоятельно: проводить аналогичные размышления и находить оптимальное решение.

Стек сравним с банком

Пример 2

Наш стек составляет от 50 до 100% размера банка. В этой ситуации начинают действовать дополнительные факторы, и анализ становится сложнее.

Ситуация: У вас **K♥ 10♥**, вы вошли в игру коллом с малого блайнда.

Флоп: **10♠ 3♦ 2♣.**

Вы играете бет, вам отвечает один оппонент.

Терн: **2♠.**

Вы играете бет, оппонент снова коллирует.

Ривер: **7♣.**

В банке 100 фишек, у вас осталось 90, у оппонента — намного больше. Ваше слово первое.

Как действовать?

Для начала предположим, какие руки могут быть у нашего оппонента. Он мог отвечать нам, имея какую-то карманную пару, например, **88**, **99** или **66**. У него может быть, как и у нас, десятка с каким-то кикером. Теоретически он мог отвечать нам на тройке, также у него мог быть двусторонний стрит-дро, т.е. **54**, ну, и последняя группа возможных рук — те, которые старше нас. Здесь мы можем объединить их в одну группу, так как если оппонент старше нас, то абсолютно все

равно, какая у него рука. Мы неизбежно проиграем ему все оставшиеся деньги.

В общем случае для анализа подобных ситуаций лучше строить небольшую таблицу. В нее мы выпишем все возможные руки оппонента, а в два столбца занесем его наиболее вероятные реакции в случаях нашего чека и нашего бета. Такой анализ усложняет создание базовой стратегии для всех возможных случаев, поэтому мы и не создаем ее. В каждой конкретной ситуации необходимо будет проводить полный анализ в зависимости от структуры флопа и прочих факторов.

- ◆ Первый случай: *у оппонента рука сильнее нашей*. В этом случае очевидно, что, как бы мы ни играли, мы проиграем все свои деньги. Если мы сделаем ставку, он заколлирует нас и победит. Если мы сыграем чек, он сделает ставку, и нам придется коллировать. Мы не можем уйти в пас, так как у нас очень сильная рука. Наша старшая пара флопа с сильным кикером обыгрывает большинство рук оппонента из предполагаемого спектра.
- ◆ Теперь проанализируем *слабые руки оппонента* — те, которые мы обыгрываем. Рассмотрим действия нашего оппонента в случае, когда мы играем бет. Если у него десятка с произвольным кикером, то, скорее всего, он скажет колл. Ставим плюс в соответствующую графу таблицы. Если у него карманная пара, то иногда он уйдет в пас, а иногда — заколлирует. Ставим в графу бет один плюс и один минус, что будет означать возможность обоих действий оппонента. Если у него слабое совпадение, например, тройка или семерка, он также может уйти в пас, но иногда все же сыгрывает колл. Снова ставим один плюс и один минус.

Если у него стрит-дро, т.е. **45** или вообще пустая рука, он уйдет в пас, и мы ничего не выиграем. Поэтому ставим минус.

- ◆ Теперь проанализируем действия оппонента в случае *нашего чека*. Имея десятку с произвольным кикером, он, скорее всего, сыграет чек, и мы не доберем деньги, поэтому ставим минус. Аналогичным образом он сыграет, если у него какая-то карманная пара. Он будет рад возможности вскрыться бесплатно и прочекует. Опять мы не доберем, поэтому ставим минус. Если у него тройка или какое-то другое слабое совпадение — ставим в графу минус.

Дальше наступает интересный момент, впервые размер стека начинает иметь значение. Если у оппонента двусторонний стрит-дро, т.е. **45**, то он ничего не купил и сейчас абсолютно пустой. Однако он уже заплатил приличное количество денег, покупая этот стрит, и ему очень обидно, что он потерял эти деньги. Ему очень хотелось выиграть, и он готов был платить ради этого. Ему и сейчас хочется выиграть. Но у него совсем ничего нет, поэтому выиграть он может единственным путем — заблефовать нас. И чеком мы создаем ему для этого идеальную ситуацию; во-первых, наш чек вполне может означать, что у нас посредственная рука, а может, вообще пустышка. Мы атаковали по инерции, выдохлись и, возможно, готовы смириться с поражением.

К тому же у нас осталось еще много денег, практически полный банк, и нам довольно трудно будет выставить такую сумму с маргинальной рукой в случае атаки оппонента. С его точки зрения, сейчас существуют реальные шансы на наш пас в случае его атаки. Это очень соблазнительный вариант, и на практике в данной си-

туации стрит-дро будет блефовать довольно часто; тем самым вы доберете с него оставшиеся деньги, которые другим путем выиграть было невозможно, поскольку на ваш бет он просто ушел бы в пас. Такой прием называется провоцированием блефа. Профессионалы пользуются им довольно часто и с большим успехом. Как следствие, ставим плюс в соответствующую графу таблицы.

Карты противника	Бет	Чек
10 х	+	-
Карманная пара	+ -	-
Стрит-дро	-	+
Слабое совпадение	+ -	-

Теперь посчитаем все плюсы и минусы в случае бета и в случае чека. В случае бета у нас три плюса и три минуса, в случае чека — один плюс и три минуса. Очевидно, бет в данной ситуации — действие более выгодное. Фактически, бет будет невыгодным действием в одном единственном варианте, когда у оппонента вообще ничего нет. В этом случае чек более выгоден, так как он провоцирует блеф. Во всех же остальных вариантах бет является более выгодным.

Еще раз повторимся: если у оппонента рука сильнее нашей, нам вообще все равно, как играть: результат будет один и тот же — мы проиграем все деньги. Так что этот вариант в анализе не нуждается.

По такой схеме мы должны действовать в любой ситуации. Мы кладем оппоненту определенный спектр рук, составляем подобную таблицу и проводим анализ его действий на этих руках в случаях нашего бета и чека.

Пример 3

Ситуация: У нас $J\spadesuit 10\spadesuit$. Мы вошли в игру с малого блайнда.

Флоп: $10\diamond 9\clubsuit 2\diamond$.

Мы играем бет на флопе и получаем один колл.

Терн: $3\clubsuit$.

Мы играем бет, оппонент опять коллирует.

Ривер: $2\spadesuit$.

В банке 100 фишек, у нас 90 фишек, у оппонента — намного больше. Наше слово первое.

Как действовать?

Проведем анализ по той же схеме. Прикинем возможный спектр рук оппонента. В него входят: десятка с произвольным кикером, девятка, флеш-дро, стрит-дро. Мы не рассматриваем более сильные руки, хотя они, безусловно, возможны. Причина нам известна — в этих случаях мы проиграем остаток стека независимо от наших действий.

Проанализируем действия оппонента в случае нашего бета. Если у него десятка с кикером младше нашего, он, видимо, сыграет колл, поэтому ставим плюс в соответствующую графу. Если у него кикер старше нашего, он также сыграет колл, но мы проиграем — поэтому ставим минус. Если у оппонента девятка, он иногда уйдет в пас, а иногда заколлирует; ставим и плюс, и минус. Если у оппонента флеш-дро, то сейчас оно не достроилось, и в ответ на нашу ставку он уйдет в пас. Значит, ставим минус в соответствующую графу. Если у него стрит-дро — то же самое, ставим минус.

Теперь разберем вариант нашего чека. Если у оппонента десятка со слабым кикером, он прочекует, и мы не доберем денег — ставим минус. Если у него десятка

с кикером старше нашего, он, тем не менее, скорее всего, прочекует, так как его рука не так уж сильна, следовательно, мы проиграем меньше денег, поэтому ставим плюс. Если у него девятка, он скажет чек, и мы опять не доберем. Ставим минус. Если у него флеш-дро, он вполне может “блефануть”, и мы выиграем дополнительные деньги. Плюс. В случае стрит-дро — то же самое, ставим плюс.

Карты противника	Бет	Чек
10 Овер	–	+
10 х	+	–
9 х	+ –	–
Флеш-дро	–	+
Стрит-дро	–	+

Таким образом, в случае бета мы имеем два плюса и четыре минуса, в случае чека — три плюса и два минуса. Получается, что в данном случае чек выгоднее. Мы выбираем чек. Примерно по такой схеме мы и должны проводить анализ и принимать решения.

В реальности все происходит не так просто. Таблицы дают лишь приблизительный ответ. Просто посчитать количество плюсов и минусов недостаточно, нужно посчитать, сколько именно фишек будет составлять данный плюс и данный минус. Также надо ввести поправку на разную вероятность этих событий. Понятно, что оппонент не всегда будет блефовать. Также не всегда он будет коллировать нас на слабой руке.

Для еще более точного анализа необходимо учесть игровые параметры оппонента — лузовость, агрессивность и т.д. К тому же, когда мы кладем оппоненту

спектр рук, мы должны понимать, что не все эти руки равновероятны. Очевидно, что пара будет у него оказываться чаще, чем флеш-дро или стрит-дро.

Мы видим, что определенные ориентиры для анализа существуют и теоретически имеется возможность найти верное решение, но в условиях реальной игры это недостижимо. Слишком много цифр, слишком много факторов. Нередко ваше решение на ривере будет интуитивным. В конечном счете, при всей неопределенности понятия “интуиция” ее природа сводится к принятию неосознанного решения на основе накопленного опыта. И опыт этот надо накапливать не столько в игре, сколько в самостоятельной аналитической работе. Выбирайте разные руки, флопы разных типов и проводите анализ. Через какое-то время вы набьете руку в такой работе и накопите необходимый опыт. Как следствие, вы научитесь интуитивно принимать то или иное решение в реальных игровых ситуациях. Чем больше вы будете играть и заниматься домашним анализом, тем более верными будут становиться ваши решения.

В приведенных нами двух примерах решения были более или менее очевидны, но на практике множество факторов будет “за”, и меньшее их количество — “против” того или иного решения. Дать однозначный ответ будет непросто. Мы проводили анализ для оверпары и старшей пары флопа со средним кикером. Если ваша рука более сильная, то решения будут аналогичными. Если же ваша рука слабее, чем старшая пара со средним кикером (например, старшая пара флопа с плохим кикером, вторая пара флопа или еще более слабая рука), решение становится более сложным и неопределенным. Но, несмотря на это, поиск решения, в конеч-

ном счете, сводится к той же самой процедуре оценки спектра рук оппонента и его реакции на те или иные наши действия. Мы не будем проводить анализ подобных ситуаций, так как пока это не очень актуально для нашей игры. Мы играем, как правило, на овер-парах и старших парах флопа с сильным кикером. Однако мы рекомендуем провести самостоятельную работу по анализу подобных ситуаций. С ростом опыта и мастерства вам придется все чаще и чаще разыгрывать спорные пограничные руки. Разумно готовиться к этому заранее.

Также мы оставляем для самостоятельного анализа вопрос о принятии решения в ситуации, когда ваше слово второе. Выбирая между бетом и чеком, если оппонент уже прочековал, вы должны провести ту же процедуру, что и ранее. Однако вы должны учесть здесь два важных фактора. Если оппонент прочековал, то, скорее всего, у него не очень сильная рука, и вы можете смело сделать ставку. С другой стороны, оппонент предоставил вам возможность вскрыться бесплатно, и если у вас также достаточно спорная рука, то можно этой возможностью воспользоваться и прочековать в ответ. Эти два соображения противоположны, поэтому верное решение опять-таки найти непросто. Думайте и анализируйте. Если вы собираетесь стать сильным игроком, вам неизбежно придется посвящать этому много сил и времени, по крайней мере, не меньше, чем самой игре. Необходимо выработать в себе привычку к постоянному анализу как можно раньше, это даст вам перевес над оппонентами, причем не только в покере.

Стек больше банка

Нам осталось рассмотреть последний и самый сложный вариант, когда наш стек превышает банк. Например, в банке 100 фишек, у нас — 500, а у нашего оппонента — тоже не меньше. В подобных ситуациях даже опытные игроки допускают ошибки. И это вполне объяснимо. В чем сложность данной ситуации? Во-первых, мы теперь рискуем гораздо большей суммой, так что любая ошибка может стать очень дорогостоящей. Во-вторых, здесь мы имеем дело с большим количеством вариантов розыгрыша ривера.

Пока наш стек не превышал размеров банка, фактически у нас было только два возможных решения — мы могли сами сделать ставку, выставив все наши деньги, либо могли сыграть чек и в случае бета противника заколлировать. Мы практически никогда не уходили в пас. Это объяснялось именно тем, что у нас оставалось мало денег, а рука всякий раз была очень приличной, так что мы вполне могли рискнуть выставить их все. Теперь же у нас появляется еще один вариант развития событий. Мы можем сделать ставку и получить в ответ рейз от оппонента, попадая тем самым в очень трудную ситуацию.

Скорее всего, даже два туза не смогут принести нам победу. Во-первых, рейз оппонента говорит о том, что у него очень сильная рука. Во-вторых, для того чтобы вскрыть карты, нам нужно рискнуть уже очень крупной суммой. Именно поэтому большинство игроков теряется в этой ситуации, действует импульсивно и не может найти правильного решения. Чтобы выработать общую методику для подобных ситуаций, необходимо принять одно очень важное правило.

Сформулируем его следующим образом: если на ривере мы делаем ставку не менее чем 50% банка, то, скорее всего, оппонент воспринимает нашу атаку как демонстрацию сильной руки, особенно если мы атаковали и на предыдущих улицах. С его точки зрения, мы делаем стандартную ставку по силе на хорошей руке, т.е. осуществляем добор. Если теперь оппонент играет рейз, то в большинстве случаев это означает, что у него очень сильная рука, как минимум две пары или выше. В этой ситуации мы должны выбрасывать в пас двух тузов и более слабые комбинации. Это правило очень важно, поскольку позволяет нам сэкономить много денег при подобном развитии событий. Конечно, иногда такое действие оппонента будет оказываться блефом, но достаточно редко, поэтому пас является верным решением.

После того как мы примем это условие, нам станет гораздо проще. Теперь мы уже не так боимся рейза оппонента, так как знаем, как действовать в этом случае — мы просто уйдем в пас и не проиграем много денег. Мы попытаемся минимизировать наш проигрыш на ривере в тех редких случаях, когда оппонент будет покупать очень сильную руку. Далее мы можем анализировать подобного рода ситуации по схеме, похожей на ту, которую мы применяли, когда наш стек находился в пределах от 50 до 100% банка.

Пример 4

Ситуация: У нас $A\spadesuit A\heartsuit$.

Флоп: $K\spadesuit Q\heartsuit 7\clubsuit$.

Мы играем бет, получаем колл.

Терн: $2\spadesuit$.

Мы играем бет, получаем колл.

Ривер: $3\heartsuit$.

На ривере наше слово первое. В банке 100 фишек, у нас остается еще 500 фишек, у оппонента — не меньше.

Как действовать?

Оценим спектр рук оппонента с учетом всех его коллов. Очевидно, это может оказаться король с любым кикером, дама с любым кикером, **J10**, т.е. двусторонний стрит-дро. Все остальное не исключено, но менее вероятно.

Итак, что будет, если мы играем бет. Составим таблицу по нашей обычной методике. Если у оппонента король, то он, конечно, заколлирует наш бет, т.е. мы доберем еще какую-то сумму, — ставим плюс в соответствующую графу. Если у оппонента дама, он может уйти в пас, а может и заколлировать; особенно, если мы дадим не очень большой бет, — ставим плюс и минус. Если у оппонента стрит-дро, т.е. валет-десять, — он уйдет в пас. Если его рука сильнее нашей, т.е. две пары или старше, он сыграет рейз; значит, мы проиграем свою ставку, поэтому ставим минус. Но обратите внимание: на его рейз мы уйдем в пас и проиграем только одну ставку. На таком флопе рейз от нашего оппонента означает, что у него либо **KQ**, либо сет, все остальное маловероятно. Имея одного короля, он не будет играть рейз, так как полагает, что у нас очень сильная рука, не ниже, чем **AK**.

Рассмотрим теперь вариант, когда мы чекуем. Король со слабым или средним кикером, скорее всего, тоже прочекует, и мы не доберем денег (мы считаем, что у противника нет короля с сильным кикером, так как у нас два туза, поэтому вариант **AK** маловероятен). Минус. Если у оппонента дама или еще более слабая рука, он тем более сыграет чек, и мы также не добе-

рем денег — ставим еще один минус в таблицу. Если у оппонента стрит-дро, т.е. **J10**, он может прочековать, но иногда “блефанет”, ставим плюс и минус, поскольку в случае блефа мы осуществим добор. И наконец, если у оппонента рука сильнее нашей, после нашего чека он сделает ставку, а нам придется коллировать. Мы проиграем эту ставку, — ставим минус в таблицу.

Карты противника	Бет	Чек
K x	+	-
Q x	+ -	-
J 10	-	+ -
Монстр	-	-

Подсчитываем все плюсы и минусы. В случае бета у нас два плюса и три минуса. В случае чека у нас один плюс и четыре минуса. Следовательно, бет — более выгодное действие. Здесь мы начинаем замечать следующее: на самом деле в большинстве ситуаций необходимо играть именно бет. Как правило, это более выгодное действие, фактически это будет нашим базовым решением. И не нужно бояться рейза от оппонента; если это случится, мы спасуем, поскольку уже решили для себя, что в случае рейза пас — лучшее решение. Это действие будет почти автоматическим и не потребует от нас много времени на раздумья. На самом деле рейз мы будем получать достаточно редко, чаще всего оппонент будет коллировать или уходить в пас.

Торможение блефа

Таким образом, в целом такая игра получается очень доходной. Поскольку этот прием так важен для нас, мы

можем уточнить его и подкорректировать в вопросе размера нашей ставки. Мы рекомендуем ставить от 50 до 70% банка. Почему? Уменьшая ставку, вы повышаете вероятность колла слабых пар оппонента. Если вы ставите 50% банка, вы фактически даете оппоненту шансы к банку — 1:3. Большинство игроков при таких шансах сыграют колл практически на любом совпадении. Кроме того, вы уменьшаете свои потери в случае, если у оппонента очень сильная рука.

Итак, в банке 100 фишек, вы ставите 50. Оппонент играет рейз, и вы уходите в пас. Теперь представим себе, что вы прочековали, и оппонент сделал ставку в полный банк, т.е. поставил 100 фишек. Иногда это будет блеф, а иногда ставка на очень сильной руке, поэтому мы вынуждены коллировать. И в том случае, когда у него действительно очень сильная рука (та, с которой он собирался нас переставлять), вы проигрываете 100 фишек. Получается, что, если мы сами делаем ставку, то проигрываем 50 фишек, если же играем чек-колл, то проигрываем 100 фишек, т.е. в два раза больше.

Такой прием, атака на ривере малой ставкой, называется *торможением блефа*. Профессионалы часто применяют его, когда не хотят коллировать большую ставку оппонента. Когда мы считаем, что, если сыграем чек, то тем самым обязательно спровоцируем оппонента на большую ставку, а в выгоде колла совсем не уверены, мы перехватываем инициативу и делаем ставку первыми. Разница в том, что мы делаем ставку меньшую, чем сделал бы оппонент, т.е. сами выбираем размер ставки и диктуем свои условия розыгрыша. Если оппонент нас переставит, мы уйдем в пас, обладая достаточной уверенностью в силе его руки. Совокупность описанных факторов и делает эту ставку таким сильным хо-

дом. Фактически, когда мы делаем ставку в полбанка, мы преследуем сразу две цели — мы добираем деньги у более слабой руки, что само по себе очень важно, но в то же время тормозим блеф оппонента, не давая ему поставить в банк очень крупную сумму. Тем не менее во многих игровых ситуациях чек на ривере оказывается выгоднее самостоятельной атаки. Посмотрим, в каких именно.

Провоцирование блефа

Пример 5

Ситуация: У нас $A♣ A♦$.

Флоп: $8♠ 9♥ 2♥$.

Мы играем бет, получаем колл.

Терн: $3♠$.

Мы играем бет, получаем колл.

Ривер: $9♠$.

Ваше слово первое.

Как действовать?

Давайте подумаем, какие карты могли быть у оппонента. Спектр широк: у него могло быть флеш-дро, мог быть двусторонний стрит-дро, например $J10$ или $7 10$, могла быть восьмерка, также могла быть и девятка, но, учитывая то, что девятка пришла на ривер, считаем, что она маловероятна.

Итак, если у него флеш-дро, то в случае нашего бета он уйдет в пас. Ставим минус в таблицу. Если у него стрит-дро, то в случае нашего бета он также уйдет в пас, ставим еще один минус. Если у него восьмерка, то он часто будет уходить в пас, но иногда все же сыграет колл, поэтому ставим плюс и минус.

Теперь, если мы скажем чек, то флеш-дро может попытаться использовать блеф — ставим плюс и минус, то же касается и стрит-дро — ставим еще плюс и минус. В данной ситуации блеф весьма вероятен еще по одной причине. На ривер вышла девятка, т.е. повтор старшей пары флопа. Многие игроки в данной ситуации будут блефовать, изображая три девятки, поэтому будем считать, что вероятность блефа на таком ривере повышенная. И последнее, если у оппонента восьмерка, он, скорее всего, прочекует, и мы не доберем денег, — ставим минус.

Карты оппонента	Бет	Чек
Флеш-дро	-	+ -
Стрит-дро	-	+ -
8 x	+ -	-

Таким образом, в случае бета у нас один плюс и три минуса, в случае чека — два плюса и три минуса. Следовательно, чек является более выгодным действием в данной ситуации. Такой прием (чек на сильной руке при прикупном флопе) называется *провоцированием блефа*. Он, очевидно, уместен, когда в предполагаемом спектре рук оппонента значительна доля недостроившихся дро-рук.

Обобщая вышесказанное, определим общие тактические соображения и составим алгоритм наших действий для данных случаев. Основная идея такова. Если имеются основания полагать, что рука оппонента закончена и достаточна для колла, но она слабее нашей, — мы делаем ставку по силе, банк или около того. Если, наоборот, считаем, что его рука не достроилась,

и единственный шанс на победу для оппонента заключается в блефе, — мы провоцируем блеф и играем чек–колл. В неочевидных ситуациях, когда оба фактора примерно равновероятны, мы тормозим блеф и атакуем урезанной ставкой.

Факторов, влияющих на возможное решение, — два. Первый — структура борда. Мы только что провели обстоятельный анализ этого фактора. Второй — игровой характер оппонента. Очевидно, что игрок лузовый и агрессивный вообще часто блефует, порой и без должных оснований. Поэтому против такого оппонента мы должны чаще склоняться к чек–коллу — это наверняка выгодно. Напротив, если игрок тайтовый и пассивный, неразумно ожидать от него блефа, даже если основания для блефа имеются. Поэтому против такого оппонента мы должны чаще склоняться к атаке, если наша рука сильна, и чек–пасу, если она посредственна. Против игроков опытных и сильных нам чаще придется прибегать к торможению блефа.

Розыгрыш сильных рук

До сих пор мы рассматривали случаи, когда у нас либо овер-пара, либо старшая пара флопа с хорошим кикером. Как играть, если у нас более сильная рука? Вопрос на самом деле непростой. Факт того, что наша рука очень сильная, на самом деле, усложняет принятие решения, делая его более ответственным. Теперь мы, с одной стороны, просто обязаны добирать у готовых рук оппонента, а с другой стороны, уйти в пас на возможный его рейз становится непросто. Здесь все зависит от структуры борда и силы нашей руки. Для начала разберем случай, когда у нас две пары,

причем нестаршие. Это очень важный момент. Сейчас мы поясним, почему.

Пример 6

Ситуация: У нас **К♠ 2♣**.

Мы вошли в игру чеком с большого блайнда.

Флоп: **К♥ Q♦ 2♠**.

У нас две пары, одна из них — старшая. Мы делаем ставку. Получаем один колл.

Терн: **7♣**.

Мы снова атакуем и снова получаем колл.

Ривер: **А♠**.

Мы делаем ставку на ривере и получаем в ответ рейз.

Как действовать?

Мы решили раньше, что рейз оппонента в такой ситуации означает минимум две пары, а то и более старшую комбинацию. Какие у него могут быть две пары? Видимо, это **КQ** или любые две пары с тузом. В любом случае мы проиграли; получается, что правильное решение в данном случае — пас. Но очень трудно выкинуть в пас две пары. Большинство игроков в подобной ситуации скажут колл и проиграют очень много денег. Как избежать подобного сценария?

Например, в подобную ситуацию можно просто не попадать. Иными словами, не нужно делать ставку на ривере; нужно сыграть чек и заколлировать, если оппонент сделает ставку. Это возможное решение, оно уменьшает дисперсию и позволяет нам сэкономить значительную сумму в случае, если рука оппонента очень сильна. Плюс к этому ваш чек довольно часто будет провоцировать оппонента на блеф.

На самом деле это решение далеко от идеального. Играя чек, мы очень часто не добираем, а в случае двух пар добор является очень важным фактором. Имея две пары, мы бьем даже старшую пару флопа со старшим кикером. На самом деле мы бьем большинство рук оппонента. Две пары, даже нестаршие — это очень сильная комбинация. Значит, делать ставку все-таки надо? Но как тогда быть в случае рейза?

Здесь вы должны принять для себя еще одно очень важное правило: будем считать, что две нестаршие пары равны по силе двум тузам, следовательно, вы должны играть на них соответственно. Тогда получается, что в случае рейза вы должны уйти в пас. Безусловно, это очень трудное решение, к тому же, если вдруг вы выбросите в пас сильнейшую комбинацию, это будет очень дорогая ошибка. Поэтому ваше решение должно быть очень точным. Вы должны четко положить оппоненту спектр возможных рук и посчитать, какое количество рук младше вас, а какое количество старше, и принять решение с учетом математических шансов. Это непростая задача, но таков единственный путь к сильной игре на ривере. Если вы не хотите заниматься подобными проблемами, то просто сыграйте чек на ривере.

Перейдем к двум старшим парам. Здесь ситуация несколько меняется. Теперь в случае рейза оппонента вы бьете любые две пары, а проигрываете только сетам. Например, у вас **K10**. На флопе **K 10 8**. На терн и ривер приходят **7** и **2**. В этой ситуации, если вы на ривере играете бет и получаете рейз, вы проигрываете только сету, но бьете такие руки, как **10 8**, **10 7**, **78**, **K8**, **K7** и любые другие две пары. Поэтому здесь вы уве-

ренно коллируете рейз оппонента. По большому счету, вы можете задуматься над ререйзом.

Отсюда вывод: если у вас две старшие пары, то практически на любом флопе вы должны делать ставку, а на рейз оппонента играть как минимум колл. Единственное исключение из этого правила — это опасные флопы, такие, на которых имеются, например, три карты на флеш и три карты на стрит одновременно. В этой ситуации вы можете разыграть свои две пары гораздо сдержаннее. Например, сыграть чек-колл или сделать ставку и уйти в пас на рейз. В данном случае весьма вероятно, что у оппонента образовались флеш или стрит. Практически та же самая стратегия должна применяться и в том случае, если у вас сет. Мы условно считаем, что при таком повороте событий сет практически равен по силе двум старшим парам флопа.

Перейдем к более сильным комбинациям. Рассмотрим случай, когда у вас стрит. Как правило, в этой ситуации мы будем осуществлять добор. Более сложной является ситуация, когда на флопе у нас было два дро, и одно из них завершилось на терне или на ривере. Здесь решение менее очевидно, поскольку провоцирование становится более перспективным. Выбор между бетом и чеком требует дополнительного анализа в каждом конкретном случае.

Чек-колл — не только метод провоцирования, но и защитное действие. Например, у вас **A6**, а на борде **7 8 2 9 10**. Делать ставку в такой ситуации — это плохая игра. Заколлировать вас может только валет или шестерка, т.е. добор исключен. В такой ситуации вы должны чековать и надеяться, что кто-то попытается блефовать, изображая стрит. Тогда вы просто заколлируете и будете надеяться, что выиграли.

Также очевидно опасными являются флопы, на которых очень вероятен флеш. Понятно, что, если на флопе четыре карты одной масти, надо играть чек и в случае атаки оппонента, как правило, уходить в пас. Однако вполне возможно играть аккуратно и на флопах только с тремя картами одной масти. Это уместно в тех ситуациях, когда флеш у оппонента очень вероятен. Например, на флопе было две карты одной масти, игрок коллировал чью-либо атаку, а на терне или ривере пришла третья карта этой масти. В подобной ситуации, если у вас очень большой стек, лучше сыграть чек-колл и не беспокоиться по поводу того, что вы не добираете. Мы уже убедились в том, что часто чек позволяет нам также выигрывать крупные банки, провоцируя блеф оппонента. Тем более, чем опаснее флоп, тем выше вероятность блефа со стороны оппонента.

Также опасными являются флопы с повтором. Например, у вас **Q8**, на флопе **J 10 10 9 2** разных мастей. У вас второй по старшинству стрит, и в принципе вы могли бы добирать. Но проблема в том, что на подобном флопе фулл-хаус у вашего оппонента вполне возможен. Например, **J10** или **10 9**. Также у него могут оказаться **99**, **JJ**. Это вовсе не значит, что вы должны в такой ситуации всегда играть чек. Напротив, в большинстве случаев вы обязаны делать ставку. Но если на флопе и на терне шла ожесточенная борьба, или имеются другие причины полагать, что у оппонента образовался фулл-хаус, то лучше сыграть чек-колл (к тому же в данной ситуации ваш стрит нестарший, вы проигрываете **KQ**). Подобные факторы обязательно надо учитывать при анализе игровых ситуаций.

Перейдем к следующей комбинации — флешу. Опять-таки это очень сильная комбинация, и, как пра-

вило, мы сами будем делать ставку, осуществляя добор. Тем не менее иногда мы будем играть чек-колл. Если на борде имеются четыре карты на флеш, то мы будем добирать, только обладая тузом или королем этой масти. В остальных случаях мы будем играть чек-колл или даже чек-пас, если наш флеш очень слаб. Если на борде три карты на флеш, а две другие карты на флеш — у нас в руке, то нужно считать, что мы — единственные обладатели флеша. Иными словами, фактически у нас натсовая комбинация. В этом случае мы должны делать ставку — добирать.

Если на борде лежит повтор, т.е. какая-то пара, мы, как правило, добираем. Чек-колл мы будем играть только в тех ситуациях, когда всерьез опасаемся, что у оппонента имеется фулл-хаус. Многое зависит от количества наших оппонентов. Понятно, что против одного мы будем добирать гораздо чаще. Против двух и более оппонентов мы будем делать ставку, как правило, только на тузовом флеше и флопе без повтора, т.е. на абсолютном натсе. Правда, в каждой конкретной ситуации окончательное решение остается за вами. Постарайтесь учесть как можно больше факторов и принять оптимальное решение.

Переходим к фулл-хаусу. Это уже очень сильная комбинация, так что стратегия здесь предельно простая. По-видимому, практически всегда надо стремиться выставить максимальное количество денег, поскольку у нас, скорее всего, победная комбинация. Как правило, мы будем делать ставку на ривере, а в случае рейза оппонента с готовностью пойдем в олл-ин.

Но и здесь имеются исключения. Допустим, у вас **A3**. На флопе **J J 3 3 8**. В этой ситуации делать ставку неразумно. Практически не существует рук, на которых

оппонент заколлирует вас, будучи при этом младше. Если у него тоже тройка, вы ничего не выиграете своей ставкой, а просто останетесь при своих. Если у него валет, то вы проиграете крупный банк. К тому же, в случае рейза оппонента вы попадаете в очень трудную ситуацию. Фактически вам придется выкинуть в пас свой фулл. Это вполне объяснимо. Ваша рука только формально является фулл-хаусом, а по сути розыгрыша это, скорее, просто совпадение со флопом; на самом деле у вас очень слабая рука, недостаточная для колла. Поэтому здесь вы должны чековать и коллировать возможную ставку оппонента. Вполне возможно, что ваш чек спровоцирует блеф, и вы выиграете какую-то дополнительную сумму. Во всех остальных случаях мы будем считать свой фулл-хаус натсовой комбинацией и ставить на нем максимальную сумму.

Нет смысла рассматривать такие более сильные комбинации, как каре и выше. Здесь, очевидно, мы всегда стремимся выставить все свои деньги.

Рассмотрим отдельно еще одну комбинацию, розыгрыш которой проблематичен, так называемую *тройную*. Например, у вас **67**. На флопе **6 6 3**. Составить базу игры для подобных ситуаций еще сложнее, чем в рассмотренных ранее случаях. Решение зависит от множества факторов: ваш кикер, наличие или отсутствие овера на флопе, структура флопа и т.д.

Пример 7

Например, у нас **A6**.

На **флопе 6 6 K**.

Мы играем бет, оппонент коллирует.

Терн: 2.

Мы играем бет, оппонент коллирует.

Ривер: 3.***Как действовать?***

Оценим спектр рук оппонента. Наиболее вероятные руки: король со средним кикером, средняя карманная пара. Маловероятно, но возможно наличие шестерки. Пожалуй, это все возможные руки.

Если мы сейчас сделаем ставку, то, скорее всего, он уйдет в пас на средней паре, но заколлирует на короле, даже если мы дадим полный банк. Более того, на шестерке он вполне может переставить нас, что приветствуется. Если же мы прочекуем, то он, вероятно, тоже прочекует, даже на короле с хорошим кикером, учитывая возможность шестерки у нас в руке. Поэтому здесь решение очевидно — мы должны играть бет. В данном примере анализ прост, и решение очевидно, но давайте заменим нашего туза, например, на пятерку.

Теперь у нас **56**. Здесь бет уже не так хорош. Дело в том, что теперь у нас очень плохой кикер. Если вдруг у оппонента тоже шестерка, мы рискуем проиграть крупную сумму дополнительно, так как его кикер почти наверняка старше нашего.

Также задача усложняется в случае, если вместо короля мы положим на флоп какую-нибудь мелкую карту, например, двойку. Здесь у оппонента не будет очевидного овера, на котором он мог бы нас коллировать. Спектр предполагаемых рук изменится, необходимо заново провести поиск верного решения.

Дополнительные сложности возникнут, если на борде будут какие-либо флеш-дро или стрит-дро. В общем случае вам опять-таки придется искать решение самостоятельно, учитывая все вышеперечисленные факторы. Анализ, проводимый нами раньше, должен помочь вам и в этих ситуациях.

Весь наш предыдущий анализ касался случая, когда наше слово первое. Если наше слово второе, найти правильное решение будет не менее сложно. Если оппонент делает ставку, задача несколько упрощается. Вам нужно просто положить ему определенный спектр рук и подсчитать, каковы ваши шансы на победу против этого спектра. Соответственно, в зависимости от размера ставки оппонента, вы принимаете решение о колле или пасе. Если вы считаете свою руку очень сильной, то можете сыграть и рейз. Но в общем случае делать это нужно на руке не ниже, чем две пары, и на относительно безопасных флопах.

Сложнее обстоит дело, если оппонент играет чек. Здесь мы опять сталкиваемся с двумя противоборствующими факторами. С одной стороны, оппонент прочековал, предоставив возможность вскрыться бесплатно. Теперь у вас нет необходимости заниматься рискованным торможением блефа. Если у вас какая-то средняя рука (даже старшая пара), вас устраивает такой сценарий, и вы спокойно чекуете. Банк, вероятнее всего, ваш. Тем более, что стек у нас еще очень большой, и в ответ на ставку мы можем получить от оппонента неожиданный рейз. Вот тогда мы попадем в действительно сложную ситуацию, а наши шансы на выигрыш превратятся в призрачные. Данное соображение действительно правильное и очень важное, поэтому, если оппонент чекует и дает возможность вскрыться бесплатно, вы должны этим воспользоваться. На большинстве средних рук, включая старшие пары флопа, вы должны также прочековать.

Но с другой стороны, существует очень сильный аргумент в пользу бета. Как правило, чек со стороны обычного оппонента означает, что у него не очень силь-

ная рука. Тогда, если у вас старшая пара флопа с хорошим кикером или овер-пара, имеет смысл делать ставку и пытаться добрать хоть какую-то сумму с вашего оппонента. Понятно, что делать это нужно реже, чем на первой позиции, и только в том случае, если флоп безопасный. Кроме того, у вас должны быть веские основания считать, что ваш оппонент сыграет колл на слабой или средней руке.

Ваше решение о бете должно быть тщательно обдуманно и взвешено; мы не рекомендуем делать такой бет против игрока агрессивного или склонного к блефу, а также против игрока, который склонен играть чек на сильной комбинации. Но если ваша рука сильнее двух тузов, т.е. у вас две пары и старше, в большинстве случаев вы должны играть бет. Как и прежде, вы должны делать это не всегда, исключения здесь те же, что и в предыдущих случаях.

Розыгрыш некоторых стандартных рук

Разберем розыгрыши некоторых стандартных рук, которые будут встречаться довольно часто.

Например, у нас **АК**. Мы до флопа играем бет. Повторяем атаку на флопе, нам отвечают. На терне мы играем чек, оппонент тоже чекует. Пришла незначущая карта на ривер, у нас по-прежнему нет ни одного совпадения. Как играть на ривере?

В данной ситуации, как правило, мы отказываемся от борьбы уже на терне. Именно поэтому мы на терне играем чек. Как следствие, даже если оппонент чекует и на терне, и на ривере, мы пытаемся не блефовать,

а бесплатно вскрыться. Иногда мы будем выигрывать, а иногда — проигрывать. Если у оппонента какое-то совпадение, мы проиграли. Но если у него какое-то дро, мы выиграем по старшей карте, по тузу. Такова наша общая стратегия. В ней имеется значительное количество самых разнообразных исключений. Иногда мы все же будем блефовать на ривере. Иногда мы будем коллировать ставку оппонента на ривере на голом тузе. Иногда мы сами будем играть чек-рейз на терне или ривере. Но эти вопросы выходят за рамки нашего курса, поскольку очень сложны и требуют предварительной начальной подготовки и накопленного опыта.

Сходная ситуация возникает, если мы стиллингуем и не покупаем никакой руки. Мы играем бет на флопе, оппонент коллирует. На терне и мы, и оппонент прочековали, на ривере оппонент также чекует. Если у нас есть хоть какое-то совпадение, мы должны сыграть чек и бесплатно вскрыться. Это наилучшее решение, так как у нас имеются шансы на победу против тех рук, с которыми оппонент мог прочековать на ривере. Если у нас вообще пустая рука, то нашим базовым решением все равно будет чек. На самом деле мы смирились с поражением уже на терне, когда чековали; точнее, мы воспользовались шансом бесплатно усилить свою руку на ривере. Сейчас нет смысла менять стратегию — после нашей пассивности на терне вероятность колла оппонента высока. Разумнее смириться с поражением в этой раздаче, чем делать последнюю попытку к блефу. Тем не менее иногда блефовать необходимо. Делать это нужно тогда, когда имеется сильное подозрение, что у оппонента тоже ничего нет, но вы навряд ли выиграете по вскрытию. Чаще это касается вашего стиллинга. Именно тогда вы можете обладать абсолют-

но пустой рукой и атаковать; при этом оппонент может тянуться за дро и не достроить его на ривере. Даже минимальная атака принесет вам победу в такой ситуации, этим шансом необходимо пользоваться. Это правило относится ко всем ситуациям блефа на ривере, но меньше подходит для **АК** и, вообще, туза в руке. В этих случаях вам нет нужды блефовать на ривере — “пустышку” вы обыгрываете и по вскрытию.

Рассмотрим следующий пример.

У нас **JJ**, на флопе **10 6 2**.

Мы играем бет на флопе, получаем колл.

Терн: 2.

Мы играем бет на терне, получаем колл.

Ривер: А.

Наше слово первое.

Как действовать?

Можно поставить более конкретный вопрос: как действовать, если на терн или ривер приходит овер, который старше нашей карманной пары?

Здесь вы должны действовать по общей методике. Прежде всего — кладем оппоненту спектр рук. На таком флопе возможных рук очень мало. У оппонента либо десятка, либо шестерка, либо какая-то карманная пара, например, семерка или восьмерка. Поэтому туз на самом деле нас не пугает. Это очень важное соображение, и вы должны запомнить его в первую очередь. Тем не менее этот туз все же оказывает сильное влияние на тактику игры на ривере. Во-первых, туз опасен для нашего оппонента, поскольку очень возможен у нас. С другой стороны, туз дает ему возможность для блефа, поскольку мы также можем опасаться этого туза. Поэтому и бет, и чек имеют свои плюсы и минусы. Вы должны составить такие же таблицы, как и раньше,

и предположить, как поведет себя оппонент в случае ваших бета и чека.

Итак, если мы сыграем бет, например, в размере полбанка или даже меньше, то и десятка, и шестерка, и карманная пара примерно с равной вероятностью уйдут в пас и заколлируют. Получаем три плюса и три минуса. Если мы сыграем чек, то оппонент, скорее всего, также прочекует на десятке. Все-таки его рука имеет шансы по вскрытию — ставим минус. Если у него более низкая пара, т.е. шестерка или карманная пара, то у него весьма слабая рука и меньше шансов на победу вскрытием, поэтому в данной ситуации оппонент иногда решится на блеф, иногда прочекует, ставим два плюса и два минуса на этот набор рук. Получаем в случае бета три плюса и три минуса, а в случае чека — два плюса и три минуса. Бет выгоднее, поэтому здесь, как правило, вы должны делать ставку, но лучше смотрится небольшая ставка (максимум полбанка или даже меньше). Фактически вы даже не добираете, а тормозите блеф; в случае рейза от вашего оппонента вы должны уйти в пас. Скорее всего, это не блеф; видимо, туз все-таки ему подошел. У него могла быть десятка с тузом, шестерка с тузом или даже просто два овера с тузом. Как ни странно, многие игроки коллируют просто на двух оверах, особенно часто на **AK** или **AQ**. Надо об этом помнить.

Необходимо иметь в виду, что ситуация заметно изменяется, если вы начали атаку не до флопа, а позднее — на флопе или терне. Так как ваше давление было меньше обычного, спектр рук, на которых оппонент мог коллировать, значительно расширяется. Методика анализа остается неизменной: вы должны оценить спектр рук оппонента и составить таблицы. Появляются новые

соображения — поскольку вы не атаковали до флопа, оппонент иногда может положить вам более слабую руку, но иногда и более сильную.

Остановимся еще на одном принципиальном моменте. Мы рассмотрели игру на ривере в трех вариантах. Первый — ваш стек не больше 50% банка, второй — ваш стек от 50 до 100% банка, третий — ваш стек намного больше банка. Нередко будет случаться, что ваш стек при выходе на ривер в полтора или два раза больше банка. Как играть в этой ситуации? Очевидно, что здесь мы имеем дело с пограничной ситуацией. Точного решения здесь нет, многое зависит от конкретной сдачи. Тем не менее, если ваш стек не превышает 150% банка, можете пользоваться стратегией для второго варианта, т.е. когда ваш стек равен банку. Если ваш стек больше банка в два раза, то в принципе вы можете переходить уже к третьему варианту и считать, что у вас очень большой стек. Однако в этом случае вы должны делать такую ставку, чтобы иметь возможность уйти в пас в случае рейза оппонента. Вы не должны привязывать себя к банку. Например, если в банке 100 фишек, а у вас — 200, то ваша ставка должна быть примерно 50 фишек. Тогда у вас остается довольно крупная сумма, и в случае рейза вы легко сможете уйти в пас.

Ставка оппонента больше банка

Иногда в безлимитном покере встречаются ситуации, когда ваш оппонент делает ставку, превышающую размер банка. Например, в банке 100 фишек, у вас — 500. У вашего оппонента — 400. Его слово первое, и он ставит все деньги в банк — олл-ин.

Как действовать?

Здесь главным фактором является то, что в таких ситуациях, как правило, вы получаете слабые шансы банка. Вам нужно поставить 400 фишек, чтобы выиграть 500. Фактически вы делаете ставку 1:1. А значит, вам нужно иметь около 50% на выигрыш в этой раздаче, т.е. почти в половине случаев ваша рука должна быть старше руки оппонента. Как показывает практика, такие ставки игроки, как правило, делают на очень сильных комбинациях — монстрах. Многие игроки любят таким образом осуществлять добор. Соответственно, если ваша рука не очень сильна, лучше уйти в пас. Мы рекомендуем коллировать, начиная от двух старших пар и выше. Конечно, иногда это будет блеф со стороны оппонента, но, заметим, для блефа это ход не очень логичен. Оппонент ставит 400 фишек, чтобы выиграть всего 100. Он рискует крупным стеком ради выигрыша небольшого банка. Как правило, большинство игроков не блефуют подобным образом.

Несколько слов в заключение

На этом мы завершаем и наши рассуждения о розыгрыше ривера, и в целом краткий курс игры в покер. Мы старались дать вам наиболее актуальный материал, который призван облегчить вашу игру на начальном этапе покерной карьеры. При этом мы преследовали цель подать материал в доступной форме, по возможности избегая сложных математических построений. Покер — игра не только крайне увлекательная, но и оставляющая бесконечные возможности для совершенствования. Тот курс, который мы вам предоставили, предельно краток. По сути, это всего лишь голая схема, которая

должна стать фундаментом для ваших дальнейших успехов. Знания и опыт нельзя просто купить, как хлеб или зрелища, необходимо вложить и немалые личные усилия. Поэтому ваше будущее в покере во многом зависит от вас. Те знания, что вы получили, уже достаточны для достойной игры как на низких лимитах в покере в Интернете, так и в покерных клубах. Но самое главное состоит в том, что этот фундамент позволяет вам в дальнейшем совершенствоваться и неограниченно увеличивать свои знания и мастерство. Мы несколько раз упоминали о том, что базовая стратегия не является догмой, которой нужно слепо следовать. Накопив достаточный опыт и обретя уверенность, вы сможете пересмотреть многие ее соображения и внести коррективы в свою игру. Будем надеяться, что так оно и будет на самом деле.

Будьте хладнокровны! Не теряйте бдительности! Играйте в покер!

Приложение А

Задачи



Условия задач

Задача 1

Какова вероятность того, что до флопа нам раздадут карманную пару?

Задача 2

Какова вероятность того, что нам раздадут “туза–короля” одной масти?

Задача 3

Какова вероятность того, что нам раздадут двух черных тузов?

Задача 4

Какова вероятность того, что нам раздадут даму и валета одного цвета?

Задача 5

Какова вероятность того, что нам раздадут две двойки, причем хотя бы одна из них красная?

Задача 6

Какова вероятность того, что нам раздадут двух валетов одного цвета?

Задача 7

Какова вероятность того, что нам раздадут две дамы, причем одна из них пиковая.

Задача 8

Мы подбрасываем два кубика. Какова вероятность того, что сумма цифр на верхних гранях кубиков будет больше 7?

Задача 9

Найти все пары, для которых вероятность того, что на флопе не будет овер-карт над ней, не меньше 50%.

Задача 10

У нас две случайные непарные карты. Какова вероятность, что на флопе у нас появится хотя бы одно совпадение?

Задача 11

У нас карманная пара. Какова вероятность купить на флопе сет? (Нас также устраивает и каре.)

Задача 12

У нас две случайные непарные карты. Какова вероятность того, что на флопе мы купим две пары?

Задача 13

У нас две связанные карты без пробелов, так называемая "плотная связка" (54,65,76,87,98,109,110). Какова вероятность того, что на флопе мы купим стрит?

Задача 14

У нас две карты одной масти. Какова вероятность купить флеш на флопе?

Задача 15

У нас две связанные карты без пробелов — плотная связка. Какова вероятность, что на флопе мы купим двусторонний дро-стрит? Дополнительное условие — на флопе не должно быть готового стрита.

Задача 16

У нас две карты одной масти. Какова вероятность, что на флопе мы купим флеш-дро (но не флеш)?

Задача 17

Мы играем за гипертайтовым и гиперагрессивным столом. Это означает, что все присутствующие за столом играют только на двух тузах. Другими словами, когда кому-либо из игроков приходят два туза, он делает рейз — олл-ин. Во всех остальных случаях игроки уходят в пас. Блайнды за столом: 1-2 фишки. Стол на 10 человек. Какова оптимальная стратегия игры за этим столом и каково математическое ожидание нашей игры по этой стратегии?

Задача 18

Мы играем за гиперлузовым и гиперагрессивным столом. Это означает, что все игроки входят в игру на любой карте, причем сразу же ставят олл-ин. Блайнды: 1-2, стол: 10 человек, у каждого по 100 фишек. Какова оптимальная стратегия игры за данным столом и чему равно МО при этой стратегии?

Задача 19

Мы играем с “маньяком”, т.е. с оппонентом, который делает рейз абсолютно на любой карте. У нас и у нашего оппонента по 20 фишек. Нам раздали двух тузов,

наше слово первое. Мы делаем ставку в размере 5 фишек. Оппонент играет рейз и ставит всего 15 фишек. Мы, не долго думая, идем в олл-ин, т.е. ставим в банк все оставшиеся фишки. Вопрос: что для нас выгоднее — чтобы оппонент заколлировал или ушел в пас?

Задача 20

Мы играем один на один с тайтово-пассивным оппонентом. У нас обоих одинаковые стеки по 30 фишек. Нам пришли два короля. Оппонент играет рейз в размере 10 фишек. Мы повышаем и ставим всего 20 фишек в банк. Оппонент, тем не менее, делает еще одно повышение и идет в олл-ин. У нас серьезные проблемы: мы подозреваем, что у него, очень вероятно, два туза, и тогда мы слабее. Пока мы размышляем, оппонент совершенно случайно приподнимает свои карты, и мы видим, что у него действительно два туза. Как нам играть — пас или колл?

Задача 21

Ситуация та же самая, изменились только размеры стеков. У нас и у нашего оппонента по 100 фишек. Оппонент играет рейз в размере 10 фишек. Мы играем ререйз и ставим 30 фишек. Оппонент делает третий рейз и ставит еще 90 фишек. Мы случайно увидели, что у него два туза. Как нам играть — пас или колл?

Задача 22

Ситуация та же самая, но мы еще раз меняем размеры стеков. Теперь у нас и у нашего оппонента по 600 фишек. Оппонент делает рейз в размере 10 фишек. Мы играем ререйз и ставим 30 фишек. Оппонент делает третий рейз и ставит всего 90 фишек. Мы случайно увидели, что у него два туза. Как нам играть — пас или колл?

Решение задач

Задача 1

Какова вероятность того, что до флопа нам раздадут карманную пару?

Решение

Очевидно, что первая карта может быть абсолютно любой, т.е. нас устраивают все карты в колоде. А вот вторая карта должна обязательно быть парной. Например, если первой картой мы получили восьмерку, то теперь нас устраивает только восьмерка. В колоде их осталось всего три из 51 оставшейся карты. Значит, искомая вероятность равна:

$$P = 3/51 = 1/17 \approx 5,9\%.$$

Задача 2

Какова вероятность того, что нам раздадут “туза–короля” одной масти?

Решение

В качестве первой карты нас устраивает любой туз или любой король. Значит, нам подходит всего восемь карт (четыре туза и четыре короля). Нетрудно подсчитать вероятность этого события:

$$P = 8/52.$$

После этого нас устраивает строго одна карта в колоде, например, если у нас **К♣**, то теперь нам нужен только **А♣**. Вероятность соответственно равна:

$$P = 1/51.$$

240 Приложение А ♠ Задачи

Поскольку нам необходимо, чтобы произошли оба события (первой картой пришла нужная и второй картой также нужная), мы должны воспользоваться правилом логического умножения и просто перемножить эти вероятности:

$$P = 8/52 \times 1/51 = 2/663 \approx 0,3\%.$$

Задача 3

Какова вероятность того, что нам раздадут двух черных тузов?

Решение

Первой картой нам нужен черный туз. Их в колоде всего два из 52 карт. Вероятность этого события равна:

$$P = 2/52.$$

После этого необходимо, чтобы второй картой тоже пришел черный туз. Он остался в колоде один из 51 оставшихся карт.

$$P = 1/51.$$

Перемножаем:

$$P = 2/52 \times 1/51 = 1/1326 \approx 0,08\%.$$

Задача 4

Какова вероятность того, что нам раздадут даму и валета одного цвета?

Решение

Первой картой нас устраивает любая дама и любой валет, т.е. всего восемь карт.

$$P = 8/52.$$

Допустим, нам пришла $Q♠$. Это черная масть, значит, теперь нас устраивают только два черных валета (валет пик и валет треф).

$$P = 2/51.$$

Перемножаем:

$$P = 8/52 \times 2/51 = 4/663 \approx 0.6\%.$$

Задача 5

Какова вероятность того, что нам раздадут две двойки, причем хотя бы одна из них красная?

Решение

Здесь нам придется разделить задачу на две части.

1. Вначале рассмотрим вариант прихода первой картой черной двойки. Вероятность этого $P = 2/52$. После этого нам обязательно нужна одна из двух красных двоек: $P = 2/51$. Перемножаем:

$$P_1 = 2/52 \times 2/51 = 1/663.$$

2. Рассмотрим теперь второй вариант — первой картой пришла красная двойка. Вероятность этого $P = 2/52$.

Теперь нас устраивает любая двойка из трех оставшихся в колоде: $P = 3/51$. Перемножаем:

$$P_2 = 2/52 \times 3/51 = 1/442.$$

Поскольку нас устраивают оба варианта, складываем их вероятности:

$$P = 1/663 + 1/442 = 5/1326 \approx 0.4\%.$$

Задача 6

Какова вероятность того, что нам раздадут двух валетов одного цвета?

Решение

Первой картой нас устраивает любой из четырех валетов: $P = 4/52$.

Теперь нам подходит только один оставшийся валет нашего цвета. Например если нам первой картой пришел $J♥$, то затем нас устраивает только $J♦$ (они оба красные): $P = 1/51$.

Перемножаем:

$$P = 4/52 \times 1/51 = 1/663 \approx 0,15\%.$$

Задача 7

Какова вероятность того, что нам раздадут две дамы, причем одна из них пиковая.

Решение

Здесь нам опять придется разделить задачу на две части.

1. Первый вариант — нам приходит непиковая дама. Их в колоде всего три. Вероятность этого события такова: $P = 3/52$.

После этого нам обязательно нужна строго пиковая дама. Вероятность этого события такова: $P = 1/51$.

Перемножаем:

$$P_1 = 3/52 \times 1/51 = 1/884.$$

2. Второй вариант — первой картой нам приходит именно пиковая дама. Вероятность этого события: $P = 1/52$.

После этого нам подходит любая из оставшихся трех дам. Вероятность: $P = 3/51$.

Перемножаем:

$$P_2 = 1/52 \times 3/51 = 1/884.$$

Поскольку нас устраивают оба варианта, складываем их между собой

$$P = 1/884 + 1/884 = 1/442 \approx 0,23\%.$$

Задача 8

Мы подбрасываем два кубика. Какова вероятность того, что сумма цифр на верхних гранях кубиков будет больше 7?

Решение

У нас имеется всего 36 вариантов выпадения цифр на двух кубиках. Попробуем найти все варианты, благоприятные для нас.

$$2+6, 3+5, 3+6, 4+4, 4+5, 4+6, 5+3, 5+4, 5+5, \\ 5+6, 6+2, 6+3, 6+4, 6+5, 6+6.$$

Всего 15 вариантов. Итак, вероятность нужного события равна:

$$P = 15/36 \approx 41,7\%.$$

Задача 9

Найти все пары, для которых вероятность того, что на флопе не будет овер-карт над ней, не меньше 50%.

Решение

Будем рассматривать пары по очереди.

- ♦ **AA.** В колоде нет карт старше тузов, поэтому тузы гарантированно будут на флопе как минимум овер-парой.

244 Приложение А ♠ Задачи

- ♦ **KK.** В колоде имеются четыре туза, и выход на флоп любого из них делает наших королей второй парой флопа. Посчитаем вероятность противоположного события — на флоп не придет ни одного туза. Вероятность, что первая карта флопа не будет тузом: $P = 46/50$.

После того как на флоп придет первая карта, но не туз, в колоде останется всего 49 карт, из них 45 нетузов. Итак, вероятность того, что теперь и вторая карта будет нетузом, равна: $P = 45/49$.

Здесь мы опять столкнулись с условной вероятностью. После того как выйдут две карты, не являющиеся тузами, в колоде останется 48 карт, из них 44 нетуза. Итак, вероятность того, что и третья карта будет нетузом, равна: $P = 44/48$.

Поскольку нам необходимо, чтобы произошли обязательно все три события, пользуемся правилом логического умножения:

$$P = 46/50 \times 45/49 \times 44/48 \approx 78\%.$$

Выходит, что с вероятностью 78% короли на флопе будут овер-парой.

- ♦ **QQ.** Все так же, как в случае с королями, только теперь в колоде восемь карт, которые не дают нашим дамам стать овер-парой: четыре короля и четыре туза. Соответственно вероятность того, что эти восемь карт не придут, и наши дамы останутся овер-парой, равна:

$$P = 42/50 \times 41/49 \times 40/48 \approx 59\%.$$

С вероятностью 59% дамы на флопе будут овер-парой.

- ♦ JJ. В колоде есть 12 карт, которые не дадут валетам стать овер-парой: тузы, короли, дамы. Вероятность того, что валеты останутся овер-парой флопа, равна:

$$P = 38/50 * 37/49 * 36/48 \approx 43\%.$$

С вероятностью 43% валеты на флопе будут овер-парой. Условию задачи они уже не удовлетворяют.

Задача 10

У нас две случайные непарные карты. Какова вероятность того, что на флопе у нас появится хотя бы одно совпадение?

Решение

Удобнее всего задача решается с использованием понятия противоположных событий. Будем искать вероятность противоположного события, а именно — ни одна из трех карт флопа не даст нам совпадения.

В колоде имеется шесть карт, дающих нам совпадение. Вероятность того, что первой картой флопа мы не получим совпадения, равна: $P = 44/50$.

После этого в колоде останется 49 карт, из них совпадения нам не дают 43 карты. Итак, вероятность того, что на второй карте флопа мы не увидим совпадений, равна: $P = 43/49$.

Аналогично на третьей карте флопа: $P = 42/48$.

В итоге получаем:

$$P = 44/50 \times 43/49 \times 42/48 \approx 0,68.$$

Из формулы для противоположных событий следует, что вероятность обратного события, состоящего в покупке совпадения, равна:

246 Приложение А ♠ Задачи

$$P = 1 - 0,68 = 0,32 = 32\%.$$

Соответственно вероятность увидеть на флопе совпадение (или несколько) примерно равна 32%.

Задача 11

У нас карманная пара. Какова вероятность купить на флопе сет? (Нас также устраивает и каре.)

Решение

Удобнее всего задача решается с использованием понятия противоположных событий. Будем искать вероятность противоположного события, а именно — ни одна из трех карт флопа не даст нам сет. В колоде осталось 50 карт, из них — две карты, дающие нам сет. Таким образом, вероятность того, что первая карта флопа не даст нам сет, равна: $P = 48/50$.

Подсчитаем вероятность для второй карты флопа: $P = 47/49$.

Для третьей карты: $P = 46/48$.

Вероятность того, что ни одна из карт флопа не даст нам сет, рассчитывается по закону логического умножения:

$$P = 48/50 \times 47/49 \times 46/48 \approx 0,88.$$

Из формулы для противоположных событий следует, что вероятность обратного события, состоящего в покупке сета:

$$P = 1 - 0,88 = 0,12 = 12\%.$$

Значит, вероятность купить на флопе сет равна 12%.

Задача 12

У нас две случайные непарные карты. Какова вероятность того, что на флопе мы купим две пары?

Решение

Очевидно, не имеет значения, какие именно у нас карты. Вероятность купить две пары всегда одинакова.

Для большей наглядности возьмем две конкретные карты, например 2 и 7. Итак, на флопе нам нужно купить одну двойку, одну семерку и третью карту, которая точно не является ни двойкой, ни семеркой, т.е. некоторую пустую для нас карту. Проще всего решить задачу, отталкиваясь именно от этой пустой карты. Назовем ее, например, X.

Итак, нас устраивают следующие варианты флопа:

2 7 X 7 2 X 2 X 7 7 X 2 X 2 7 X 7 2

Итого, всего шесть вариантов. Очевидно, что все эти варианты равновероятны, поэтому нам нужно всего лишь найти вероятность любого из этих вариантов.

Возьмем вариант 2 7 X.

Нам необходимо, чтобы первой картой пришла двойка. Двоек осталось всего три из 50 карт, оставшихся в колоде. Итак, находим вероятность двойки: $P = 3/50$.

После этого необходимо, чтобы второй картой пришла семерка. Семерок тоже три, но карт в колоде осталось уже 49. Вероятность этого события: $P = 3/49$.

Далее, третьей картой должна прийти пустышка. Таких карт может быть 44 из 48, оставшихся в колоде. Вероятность: $P = 44/48$.

248 Приложение А ♠ Задачи

Для вычисления вероятности наступления сразу трех событий воспользуемся формулой логического умножения:

$$P = 3/50 \times 3/49 \times 44/48.$$

Это вероятность купить две пары именно в таком порядке.

Поскольку вариантов всего шесть, то результат умножения нужно умножить на шесть:

$$P = 3/50 \times 3/49 \times 44/48 \times 6 = 99/4900 \approx 0,02 = 2\%.$$

Итак, вероятность купить на флопе две пары равна 2%.

Задача 13

У нас две связанные карты без пробелов, так называемая "плотная связка" (45, 56, 67, 78, 89, 910). Какова вероятность того, что на флопе мы купим стрит?

Решение

Допустим у нас связка 56. Мы можем купить стрит только в том случае, если на флоп придет один из следующих наборов карт:

2 3 4

3 4 7

4 7 8

7 8 9

Очевидно, все эти события равновероятны. Поэтому нам нужно найти вероятность любого из них.

Найдем, например вероятность прихода 2 3 4.

Эти карты могут прийти в любом порядке, для нас это неважно.

Поэтому для первой карты флопа нам подходят ровно 12 карт из оставшихся в колоде 50. Вероятность такого события: $P = 12/50$.

Для второй карты флопа нам подходят уже восемь карт из оставшихся 49. Вероятность этого: $P = 8/49$.

Для третьей карты флопа нам подходят четыре карты из оставшихся 48. Вероятность этого: $P = 4/48$.

По правилу логического умножения находим вероятность прихода всего нужного набора карт:

$$P = 12/50 \times 8/49 \times 4/48.$$

Поскольку вариантов всего четыре, то умножаем на четыре:

$$P = 12/50 \times 8/49 \times 4/48 \times 4 = 16/1225 \approx 0,013 = 1,3\%.$$

Итак, вероятность покупки стрита равна 1,3%.

Задача 14

У нас две карты одной масти. Какова вероятность купить флеш на флопе?

Решение

Допустим, у нас **3♠ 8♠**. В колоде осталось еще 11 пиковых карт из оставшихся 50. Вероятность купить первой картой на флопе пика: $P = 11/50$.

После этого в колоде остается 10 пик из 49 карт. Вероятность прихода второй пики на флоп: $P = 10/49$.

Теперь в колоде осталось девять пик из 48 карт. Вероятность этого: $P = 9/48$.

По правилу логического умножения вычисляем искомую вероятность:

$$P = 11/50 \times 10/49 \times 9/48 = 33/3920 \approx 0,0084 = 0,84\%.$$

Итак вероятность флеша равна 0,84%.

Задача 15

У нас две связанные карты без пробелов — плотная связка. Какова вероятность, что на флопе мы купим двусторонний дро-стрит? Дополнительное условие: на флопе не должно быть готового стрита.

Мы должны разделить задачу на две части.

1. На флопе не должно быть пары.
2. На флопе обязательно должна быть пара.

Решение первой части задачи

Допустим, у нас **56**. Нас устраивает три вида флопов:

3 4 X	4 7 X	7 8 X
--------------	--------------	--------------

Здесь **X** — произвольная карта, не дающая нам сразу же стрит и не являющаяся повтором к двум другим картам флопа. Очевидно, что все эти события равновероятны.

Поэтому мы можем найти вероятность одного из событий, а затем умножить результат на три.

Найдем, к примеру, вероятность выпадения варианта **3 4 X**. Поскольку нам неважно, в каком порядке придут нам эти карты, мы на самом деле имеем шесть равновероятных случаев:

3 4 X	4 3 X	3 X 4	4 X 3	X 3 4	X 4 3
--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------

Найдем вероятность одного из них, например, **4 X 3**.

Первой картой на флопе мы должны купить четверку, в колоде их всего четыре из оставшихся 50 карт. Вероятность этого: $P = 4/50$.

Затем мы должны купить пустую карту, не являющуюся ни двойкой, ни семеркой, ни тройкой и ни четверкой. Эти карты дают нам либо стрит, либо повтор и не устраивают нас. Подсчитаем, сколько карт нам не подходят. Это: четыре семерки, четыре двойки, три тройки и три четверки. Итак, нам не подходят 14 карт из оставшихся 49. Значит, нас устраивает 35 карт. Вероятность нужного события: $P = 35/49$.

Далее третьей картой на флопе нам нужна только тройка. В колоде их осталось четыре из оставшихся 48 карт: $P = 4/48$.

По правилу логического умножения вычисляем вероятность выпадения варианта **4 X 3**:

$$P = 4/50 \times 35/49 \times 4/48.$$

Полученное значение нужно умножить еще на шесть и еще на три (количество подходящих вариантов):

$$P = 4/50 \times 35/49 \times 4/48 \times 6 \times 3 = 3/35 \approx 8,57\%.$$

Решение второй части задачи

В данной ситуации нас устраивают флопы следующего вида:

3 3 4 3 3 7 4 4 3 4 4 7 7 7 3 7 7 4

Очевидно, что эти события равновероятны. Найдем вероятность любого из них, например, выпадения набора **3 3 4**. Поскольку нам неважно, в каком порядке придут карты на флоп, мы на самом деле имеем здесь три равновероятных события:

3 3 4 3 4 3 4 3 3

252 Приложение А ♠ Задачи

Найдем вероятность одного из них, например, набора **3 4 3**.

Первой картой мы должны купить тройку: $P = 4/50$.

Затем нам должна прийти четверка: $P = 4/49$.

После этого нам опять нужна тройка. В колоде их осталось три из 48 карт: $P = 3/48$.

Перемножаем:

$$P = 4/50 \times 4/49 \times 3/48.$$

Полученное значение нужно умножить на шесть и еще на три (количество вариантов):

$$P = 4/50 \times 4/49 \times 3/48 \times 6 \times 3 = 9/1225 \approx 0,73\%.$$

Теперь складываем решения из обоих вариантов.

$$P = 3/35 + 9/1225 = 114/1225 \approx 9,3\%.$$

Задача 16

У нас две карты одной масти. Какова вероятность, что на флопе мы купим флеш-дро (но не флеш)?

Решение

Предположим, у нас **5♠ 9♠**. На флопе нам нужны две карты пиковой масти и одна карта непики. Обозначим эту карту как **X**. Существует три варианта такого флопа:

X ♠ ♠	♠ X ♠	♠ ♠ X
--------------	--------------	--------------

Очевидно, что эти события равновероятны, поэтому нам достаточно найти вероятность одного из них. Возьмем вариант **♠ ♠ X**.

Итак, первой картой нам должна прийти пика, карт пиковой масти в колоде сейчас 11 из оставшихся 50 карт. Вероятность прихода пики: $P = 11/50$.

Следующей картой опять должна прийти пика, но теперь в колоде осталось только 10 пик из оставшихся 49 карт. Вероятность этого события: $P = 10/49$.

Третьей картой должна прийти карта непиковой масти. В колоде их осталось 39, а всего карт осталось 48. Вероятность этого: $P = 39/48$.

По правилу логического умножения вычисляем вероятность выпадения варианта ♠ ♠ X:

$$P = 11/50 \times 10/49 \times 39/48.$$

Поскольку у нас три варианта, то умножаем эту цифру на три:

$$P = 11/50 \times 10/49 \times 39/48 \times 3 = 429/3920 \approx 0,11 = 11\%.$$

Итак, вероятность купить на флопе дро-флеш составляет 11%.

Задача 17

Мы играем за гипертайтовым и гиперагрессивным столом. Это означает, что все присутствующие за столом играют только на двух тузах. Другими словами, когда кому-либо из игроков приходят два туза, он делает рейз — олл-ин. Во всех остальных случаях игроки уходят в пас. Блайнды за столом: 1-2 фишки. Стол на 10 человек. Какова оптимальная стратегия игры за этим столом и каково математическое ожидание нашей игры по этой стратегии?

Решение

Очевидно, что за таким столом мы должны повышать ставку на любой руке. Чаще всего соперники бу-

254 Приложение А ♠ Задачи

дут уходить в пас, и тогда мы просто заберем блайнды. Конечно, у кого-то из оппонентов могут оказаться два туза и мы проиграем свою ставку, но это будет происходить очень редко. Для того чтобы уменьшить наши потери в этом случае, мы будем всегда делать минимальный рейз — ставить 4 фишки.

Итак, в любой позиции (в том числе и на блайндах) мы повышаем ставку до 4 фишек.

Это и есть оптимальная стратегия. Каково же наше МО при этой стратегии?

Понятно, что мы будем проигрывать только в тех случаях, когда у кого-то будут тузы. Как часто это будет происходить? Из предыдущих задач мы знаем, что два туза приходят с вероятностью $1/221$. Но поскольку за столом, кроме нас еще девять человек, то эта вероятность увеличивается в девять раз: $P = 9/221$.

Стало быть, девять раз из 221 мы будем проигрывать. В остальных случаях мы будем выигрывать — это 212 раз. Полная группа событий (ПГС), таким образом, составляет 221 раздачу. Подсчитаем наш баланс за полную группу событий.

- ♦ 212 раз мы выиграем блайнды, т.е. 3 фишки. Наш доход составит $212 \times 3 = 636$ фишек.
- ♦ Девять раз мы проиграем свою ставку, т.е. 4 фишки (наш минимальный рейз). Наши потери составят $9 \times 4 = 36$ фишек.

Баланс: $636 - 36 = 600$ фишек за 221 раздачу:

$$МО = \text{Баланс}/\text{ПГС} = 600/221 \approx 2,7 \text{ фишек.}$$

Столько (2,7 фишек) мы будем в среднем выигрывать за 1 раздачу.

NB. На самом деле это упрощенное и не совсем корректное решение данной задачи. Попробуйте решить ее точнее, учитывая все скрытые нюансы. Надеемся, вам будет интересно.

Задача 18

Мы играем за гиперлузовым и гиперагрессивным столом. Это означает, что все игроки входят в игру на любой карте, причем сразу же ставят ол-ин. Блайнды: 1-2, стол 10 человек, у каждого по 100 фишек. Какова оптимальная стратегия игры за данным столом и чему равно МО при этой стратегии?

Решение

На самом деле ответ на первый вопрос довольно сложен. Он сводится к тому, что мы должны решить, на какой руке войдем в игру, а фактически — в ол-ин. Если мы решимся играть на какой-либо руке, то нам придется выставить до флопа все свои деньги.

Итак, мы выставим 100 фишек в банк, в котором уже стоит или сейчас окажется 900 фишек (все остальные тоже вошли или пойдут в ол-ин). Наши шансы к банку: 1 к 9. Для того чтобы наша игра была положительной, необходимо, чтобы шансы на выигрыш были не хуже, чем 1 к 9.

Иначе говоря, мы один раз выигрываем, а девять раз проигрываем. Следовательно, наши шансы на победу должны быть более чем 10% (10% — выигрыш, 90% — проигрыш). Фактически нам необходимо найти все руки, которые имеют больше 10% на победу при игре против девяти оппонентов с произвольными руками. Вручную такую задачу не решить. Мы должны использовать специальные покерные калькуляторы.

256 Приложение А ♠ Задачи

Очевидно, два туза нам подходят. И действительно, расчет показывает, что против девяти оппонентов два туза имеют 31% на победу. Не будем перечислять здесь все руки, которые нам подходят, — их довольно много. Попробуйте сделать это самостоятельно.

Немного упростим задачу и рассмотрим стратегию игры только на двух тузах.

Два туза придут нам в среднем один раз из 221 раздачи, т.е. 220 раз мы будем выбрасывать карты в пас. Полная группа событий — 221 раздача.

Подсчитаем наш баланс.

Вначале определим наши потери. Очевидно, что пока мы будем пасовать, мы потеряем какие-то деньги на блайндах. За один круг (10 раздач) мы теряем один большой и один малый блайнд — т.е. всего 3 фишки. За 220 раздач мы отыграем 22 круга. Итак, наш расход составляет $22 \times 3 = 66$ фишек.

Наконец, на 221-й раздаче нам придут тузы, и мы войдем в ол-ин. Но мы не всегда будем в этом случае выигрывать. Мы же помним, что наш шанс победить в этой ситуации составляет 31%: мы выиграем 900 фишек с вероятностью 31% и проиграем свой стек (100 фишек) с вероятностью 69%. Наш доход:

$$900 \times 0,31 - 100 \times 0,69 = 279 - 69 = 210 \text{ фишки.}$$

Подсчитаем наш баланс:

$$\text{Баланс} = 210 - 66 = 144 \text{ фишек за 221 раздачу.}$$

$$\text{МО} = 144/221 \approx 0,7 \text{ фишки.}$$

Столько (0,7 фишки) мы будем в среднем выигрывать за одну раздачу.

И снова данное решение приблизительное и не совсем корректное. Попробуйте решить задачу более точно.

Задача 19

Мы играем с “маньяком”, т.е. с оппонентом, который делает рейз абсолютно на любой карте. У нас и у нашего оппонента по 20 фишек. Нам раздали двух тузов, наше слово первое. Мы делаем ставку в размере 5 фишек. Оппонент играет рейз и ставит всего 15 фишек. Мы, не долго думая, идем в ол-ин, т.е. ставим в банк все оставшиеся фишки. Вопрос — что для нас выгоднее — чтобы оппонент заколлировал или ушел в пас?

Решение

Для решения задачи нам понадобится программа Poker Stove. Заложив в нее наши руки, мы выясним, что против произвольной руки при игре один на один два туза имеют 85% на победу. Иными словами, мы выиграем 85 раз из 100, и соответственно 15 раз из 100 — проиграем.

Подсчитаем теперь математическое ожидание для обоих вариантов.

♦ **Вариант 1. Соперник уходит в пас.**

Сейчас в банке 35 фишек: 20 наших и 15 нашего оппонента. Если он уйдет в пас, мы просто заберем эти деньги, т.е. гарантированно и без риска выиграем 15 фишек.

Соответственно

$$MO = 15 \text{ фишек.}$$

♦ **Вариант 2. Оппонент коллирует, т.е. добавляет в банк еще 5 фишек.**

258 Приложение А ♠ Задачи

Таким образом, в банке сейчас оказывается 40 фишек.

85 раз мы выиграем этот банк, т.е. выиграем 20 фишек, поставленные в банк оппонентом. Однако 15 раз из 100 банк выиграет наш оппонент, т.е. уже мы проиграем свои 20 фишек.

Баланс за 100 раздач:

$$85 \times 20 - 15 \times 20 = 1700 - 300 = 1400 \text{ фишек.}$$

$$MO = 1400/100 = 14 \text{ фишек.}$$

Как мы видим, математическое ожидание в первом варианте больше, чем во втором.

Значит, для нас выгоднее, чтобы оппонент ушел в пас.

Этот пример иллюстрирует одну важную идею: даже если у нас два туза, мы не всегда хотим получить колл от оппонента. В конечном счете, два туза — это всего лишь высшая пара. Кроме этого приятного факта, в игре присутствуют и другие параметры, которые определяют ситуацию и наши действия в ней.

Задача 20

Мы играем один на один с тайтово-пассивным оппонентом. У нас обоих одинаковые стеки по 30 фишек. Нам пришли два короля. Оппонент играет рейз в размере 10 фишек. Мы повышаем и ставим всего 20 фишек в банк. Оппонент, тем не менее, делает еще одно повышение и идет в ол-ин. У нас серьезные проблемы — мы подозреваем, что у него, очень вероятно, два туза, и тогда мы слабее. Пока мы размышляем, оппонент совершенно случайно приподнимает свои карты, и мы видим, что у него действительно два туза. Как нам играть — пас или колл?

Решение

Для решения задачи нам необходимо воспользоваться покерным калькулятором — программой *Pokerstove*. Заложив в нее наши руки, мы выясним, что два туза побеждают двух королей в 82%. Значит, в 18% случаях короли все же выиграют. Подсчитаем математическое ожидание обоих вариантов розыгрыша.

♦ **Вариант 1. Мы уходим в пас.**

В этот момент мы поставили в банк всего 20 фишек — именно их мы и проиграем, если уйдем в пас:

$$MO \text{ паса} = -20 \text{ фишек.}$$

♦ **Вариант 2. Мы играем колл.**

В этот момент в банке становится 60 фишек: 30 наших и 30 нашего оппонента. 18 раз из 100 мы выиграем, т.е. заработаем 30 фишек. 82 раза мы проиграем свои 30 фишек. Баланс:

$$18 \times 30 - 82 \times 30 = 540 - 2460 = -1920 \text{ фишек.}$$

$$MO \text{ колла} = -1920/100 = -19,2 \text{ фишки.}$$

Как мы видим, МО во втором варианте выше, чем в первом. Значит, мы должны коллировать.

Задача 21

Ситуация та же самая, изменились только размеры стеков. У нас и у нашего оппонента по 100 фишек. Оппонент играет рейз в размере 10 фишек. Мы играем ререйз и ставим 30 фишек. Оппонент делает третий рейз и ставит еще 90 фишек. Мы случайно увидели, что у него — два туза. Как нам играть — пас или колл?

Решение♦ **Вариант 1. Мы уходим в пас.**

В этот момент мы поставили в банк всего 30 фишек — именно их мы и проиграем:

$$МО\ паса = -30 \text{ фишек.}$$

♦ **Вариант 2. Мы играем колл.**

Поскольку после третьего рейза у противника осталось всего 10 фишек и на флопе он их обязательно доставит, фактически речь опять-таки идет об олл-ине.

Иными словами, на флопе мы обязательно войдем в олл-ин. Таким образом, в банке будет всего 200 фишек: 100 наших и 100 оппонента. 18 раз мы выиграем 100 фишек и 82 раза проиграем 100 фишек:

$$\begin{aligned} \text{Баланс} &= 18 \times 100 - 82 \times 100 = 1800 - 8200 = \\ &= -6400 \text{ фишек.} \end{aligned}$$

$$МО = -6400/100 = -64 \text{ фишки.}$$

Как мы видим, МО в первом варианте гораздо лучше, чем во втором. Значит, мы должны пасовать.

Задача 22

Ситуация та же самая, но мы еще раз меняем размеры стеков. Теперь у нас и у нашего оппонента по 600 фишек. Оппонент делает рейз в размере 10 фишек. Мы играем ререйз и ставим 30 фишек. Оппонент делает третий рейз и ставит всего 90 фишек. Мы случайно увидели, что у него два туза. Как нам играть — пас или колл?

Решение

Здесь размер стека имеет решающее значение. Благодаря тому, что наши стеки очень велики по срав-

нению с первоначальными ставками, мы можем реализовать следующий вариант розыгрыша. Будем всегда играть колл и далее играть в зависимости от флопа. Если на флоп придет король и не придет туз, пойдем в ол-ин. Если же король не придет, мы просто уйдем в пас на флопе. Попробуем рассчитать до конца этот вариант розыгрыша и найти его математическое ожидание. Для начала все же еще раз напишем МО паса.

♦ **Вариант 1. Мы уходим в пас.**

$$MO = -30 \text{ фишек.}$$

♦ **Вариант 2. Мы играем колл.**

Теперь мы должны подсчитать, как часто мы сможем купить на флопе короля (причем на флопе не должно быть тузов).

Фактически нас устраивают три варианта флопа:

К х х	х К х	х х К
--------------	--------------	--------------

Здесь **х** — любая карта, не являющаяся тузом.

Эти три варианта приблизительно равновероятны, поэтому мы можем посчитать любой из них и умножить на три.

Сразу хотим сделать оговорку: все расчеты в данной ситуации мы будем вести приблизительно, с некоторой погрешностью. На самом деле эти три варианта не совсем равновероятны, но погрешность столь мала, что ее можно не учитывать. Также мы не учли вариант с приходом двух королей и одного туза. К тому же мы не можем просто сложить вероятности во всех трех вариантах — мы должны использовать довольно громоздкие формулы логического сложения для трех событий. Подумайте еще, какие нюансы мы не учли, и попробуйте-

262 Приложение А ♠ Задачи

те позже решить задачу абсолютно точно. Поскольку сейчас этого не требуется, продолжим анализ.

Найдем вероятность прихода флопа **К х х**.

Первой картой мы должны купить одного из двух оставшихся королей: $P = 2/48$.

После этого из оставшихся 47 карт нам подходит любая, кроме двух тузов: $P = 45/47$.

После этого из оставшихся 46 карт нам подходит любая, кроме двух тузов: $P = 44/46$.

Итак,

$$P = 2/48 \times 45/47 \times 44/46 \times 3 \approx 11,5\%.$$

Округлим результат до 12%.

Итак, 88 раз из 100 мы не купим короля на флопе и уйдем в пас. Мы проиграем в этом случае 90 фишек (мы заколлировали последнюю ставку оппонента).

12 раз из 100 мы купим короля и пойдем в олл-ин. Но здесь мы все же постараемся учесть еще один нюанс. В этой ситуации мы не всегда будем выигрывать. Примерно в 9% случаев оппонент тоже купит сет — на терне или на ривере (посчитайте это самостоятельно).

Другими словами, 12 раз мы выиграем 600 фишек противника с вероятностью 91% и проиграем свои 600 с вероятностью 9%:

$$\begin{aligned} \text{Баланс} &= 12 \times (600 \times 91\% - 600 \times 9\%) - 88 \times \\ &\times 90 = 5904 - 7920 = -2016 \text{ фишек.} \end{aligned}$$

$$\text{МО} = -2016/100 \approx -20 \text{ фишек.}$$

Как мы видим, во втором варианте МО выше. Значит, мы должны играть колл и далее по сценарию.



Правила игры в Техасский Холдем (Texas Hold'em)

Задача большинства покерных игр — набрать из пяти карт стандартной колоды в 52 листа наивысшую комбинацию (в некоторых вариациях, наоборот, самую низкую комбинацию). Приведем перечень покерных комбинаций (рейтинг покерных рук), начиная с сильнейших.

Комбинации карт

Приведенные ниже комбинации карт даны по старшинству в порядке от старших к младшим.

Если комбинации игроков одинаковы, сравниваются их ранги. Например, три дамы старше трех пятерок. Если и ранги комбинаций равны, сравниваются дополнительные карты к основной комбинации. Например, две пары и туз старше аналогичных двух пар и короля. Если собранные комбинации полностью идентичны, банк делится между игроками поровну.

Флеш-рояль (royal flush)	Пять старших карт одной масти (например, A♥ K♥ Q♥ J♥ 10♥).
Стрит-флеш (straight flush)	Пять последовательных карт одной масти (например, J♥ 10♥ 9♥ 8♥ 7♥).
Каре (4 of a kind)	Четыре карты одного ранга (например, 8♦ 8♣ 8♥ 8♠).
Фулл-хаус (full house)	Три карты одного ранга и пара (например, 2♣ 2♥ 2♦ J♠ J♣).
Флеш (flush)	Пять карт одной масти (например, K♥ 8♥ 6♥ 4♥ 3♥).
Стрит (straight)	Пять последовательных карт, причем туз может использоваться как самая старшая и самая младшая карта (например, A♣ 2♦ 3♥ 4♠ 5♣).
Тройня (3 of a kind)	Три карты одного ранга (например, 7♥ 7♦ 7♠).
Две пары (2 Pairs)	Две карты одного ранга и две другого (например, 10♥ 10♦ 2♣ 2♠).
Пара (1 Pair)	Две карты одного ранга (например, Q♣ Q♥).
Пустая (high card)	Если комбинация не перечислена выше, то выигрывает рука с самой старшей картой.

Ход игры

Играют в Техасский Холдем (другие общепринятые названия: *техас, холдем*) от двух до десяти игроков за специальным покерным столом. Круглый пластиковый диск, называемый *баттоном* (button), который

перед каждой сдачей перемещается на одного игрока по часовой стрелке, определяет положение дилера. Сидящий слева от дилера игрок ставит до сдачи вслепую, т.е. не видя своих карт, половину базовой ставки (малый блайнд), а следующий — полную стартовую ставку (большой блайнд). После этого крупье (при игре в Интернете используется виртуальный крупье — программное обеспечение игрового сервера) сдает всем игрокам, начиная с малого блайнда, по две карты закрытую, и начинается первый круг торговли. Торговля ведется в строго определенном порядке по часовой стрелке, начиная с игрока, сидящего слева от дилера. Исключение составляет первый круг, перед которым два игрока слева от дилера уже сделали свои “слепые” ставки, и торговлю начинает сидящий за ними, т.е. третий от дилера, игрок.

Каждый из играющих по очереди должен принять одно из трех возможных решений:

- ◆ спасовать (fold), т.е. сбросить свои карты, не претендуя на выигрыш;
- ◆ повторить предыдущую ставку (call);
- ◆ увеличить ставку (raise).

Игрок, чья ставка уже равна поставленным предыдущим (например, в первом круге торговли при отсутствии увеличивающих ставку им окажется игрок на большом блайнде), может сказать “чек” (check), подтвердив, таким образом, желание играть и нежелание увеличиваться. После того как все ставки сделаны, т.е. рейзы уравниены, оставшиеся сказали “чек”, остальные игроки сбросили карты, на середину стола сдаются три карты в открытую, и начинается следующий круг торговли. Эти три карты, называемые *флопом* (flop), являются об-

шими и принадлежат всем оставшимся в игре. После этого круга торговли, который также может проходить в несколько кругов, сдается следующая общая открытая карта — *терн* (turn, или иногда *fourth street*), следующий круг торговли, а затем и пятая общая карта — *ривер* (river, или *fifth street*). После нее проходит последний круг торговли, предъявление закрытых карт и определение победителя, который получает весь банк.

Ограничения по ставкам

Ограничения по ставкам бывают трех основных видов, причем это справедливо для любых покерных игр.

- ◆ **Лимитный холдем** (Limit — LP). Игроки могут повышать ставку только на величину, определяемую лимитом стола.
- ◆ **Пот-лимит холдем** (Pot Limit — PL). Игрок может делать ставку до величины банка (с учетом ставок, сделанных перед ним).
- ◆ **Безлимитный холдем** (No Limit — NL). Игрок может в любой момент игры делать любую ставку (не меньше определяемой лимитом стола). В этой разновидности часты ситуации, когда игрок уже до флопа ставит все свои деньги (all-in).

Следует также заметить, что “передать кушем” в холдеме невозможно: если вам при победной, на ваш взгляд, руке не хватает фишек, чтобы ответить на последний рейз, вы просто ставите свои оставшиеся деньги (all in), а крупье делит банк на две части. В одной из них, на которую вам хватило денег, вы участвуете, остальное будут делить между собой оставшиеся игроки. Если к этому моменту вы с противником остались

вдвоем, ему просто сразу возвращают из банка “лишние” поставленные фишки.

В комбинацию игрока может входить любое количество как общих, так и своих закрытых карт. Естественно, в комбинации (а играют обычные покерные комбинации в привычном порядке старшинства) не может быть больше пяти карт. Это важный момент — в комбинации могут участвовать две, одна или ни одной из закрытых карт игрока, при этом общее количество играющих карт не может превышать пяти.

Приложение В

Словарь терминов

Аут (out). Карта, при выходе которой ваша комбинация станет победной.

Анте (antes). Деньги, вносимые в банк всеми игроками в начале сдачи. В Техасском Холдеме встречаются редко, в основном, на поздних стадиях крупных турниров.

Баттон (button). Игрок справа от малого блайнда, который действует последним на каждом круге торговли после флопа. Баттон отмечается белым диском, который движется вокруг стола против часовой стрелки.

Бет (bet). Произвольная ставка. Имеется в виду, что до вас ставок не было.

Большой блайнд (big blind). Вынужденная ставка, которую делает игрок, находящийся слева от малого блайнда.

Борд (board). Совокупность вышедших на стол общих карт

Бэк-дор (backdoor — задняя дверь). Комбинация “пустая рука”, которая при выходе на двух из оставшихся улиц двух необходимых карт превратится в стрит или флеш, т.е. в очень сильную комбинацию. Соответственно различают **бэк-дор-стрит** и **бэк-дор-флеш**. Поскольку для завершения бэк-дора необходим выход двух карт, такой тип руки может

образовываться только на флопе, в преддверии двух улиц — терна и ривера.

Добор Техническое действие, выражающееся в получении дополнительных денег в банк от оппонента, когда рука оппонента слабейшая. Как правило, касается игры на ривере, когда больше не будет общих карт, т.е. у оппонента нет шансов усилиться позже.

Дро (draw), или дро-комбинация. Пустая рука, которая при выходе на одной из оставшихся улиц необходимой карты превратится в стрит или флеш, т.е. в очень сильную комбинацию. Соответственно различают **стрит-дро** и **флеш-дро**.

Кикер (kicker). Дополнительная карта к основной комбинации, которая зачастую и определяет победителя. Например, у вас **АК**. На столе **А J 9 7 3**. У вашего противника **АQ**. И у вас, и у вашего противника по паре тузов. Но ваш кикер — король, а у вашего противника — дама. В этой ситуации ваша комбинация считается старшей, и вы забираете банк. Кикер может быть дополнением не только к паре, но и к двум парам, к тройне и даже к каре.

Колл (call). Уравнивание чьей-либо ставки, или рейза. Колл должен быть не меньше, чем последняя ставка до вас.

Коллер (caller). Игрок, делавший колл в данной раздаче.

Малый блайнд (small blind). Вынужденная ставка игрока слева от дилера.

Монстр. Очень сильная комбинация на данный момент розыгрыша, которая с большой вероятностью сильнейшая и сейчас, и останется таковой по выходу ривера. В отличие от натса, монстр — не обязатель-

но сильнейшая рука на данный момент. Например, **99** на флопе **89Q** безусловно является монстром, но при этом не натс.

Натс (nuts — орехи). Сильнейшая возможная рука на данный момент розыгрыша. На флопе **8♣ 9♠ Q♦** натсом будет рука **J10**, которая позволит образовать стрит. С выходом следующей улицы натс может как измениться, так и остаться прежним.

Олл-ин (all-in). Ситуация, когда игрок выставляет в банк все свои оставшиеся деньги. В no-limit покере можно выставить олл-ин на любом своем ходе.

Перетянуть, или **перекупить**. Усилить свою комбинацию до победной за счет удачной покупки карт.

Пустышка, или **пустая рука**. Рука без комбинации; нет даже совпадения.

Раскаченный банк. Банк, в котором уже имеются ставки (кроме обязательных), к которым относятся блайнды и иногда анте.

Рейз (raise). Любое повышение ставки. Имеется в виду, что до вас кто-то уже сделал ставку.

Рейзер. Игрок, делавший рейз в данной раздаче.

Ререйз. Любое повышение ставки после рейза, но обязательно в том же круге торговли.

Ривер (river). Пятая карта на столе.

Рука (hole cards). В Техасском Холдеме две карты, которые раздаются каждому игроку в начале раздачи. Никто, кроме самого игрока, не может видеть эти карты.

Розыгрыш, или **раздача**, или **сдача**. Один раунд игры.

Сет. Карточная комбинация, разновидность тройной. Сет означает, что в руках у вас карманная пара, а на

272 Приложение В ♠ Словарь терминов

столе лежит третья карта к вашей паре. Например, у вас **66**, а на флопе **К 6 2**. Этим сет отличается от тройни. Тройня — это когда на столе лежит пара, а у вас в руках третья карта к этой паре. Например, у вас **A7**, а на флопе **7 7 3**.

Стек (stack). Размер стопки фишек перед каждым из игроков.

Совпадение. Наличие в комбинации пары, образованной закрытой картой и картой борда.

Терн (turn). Четвертая карта на столе.

Улица. Другое название для флопа, терна и ривера.

Флоп (flop). Первые три открытые карты.

Чек (check). Пропуск хода, фактически нулевая ставка. До флопа чек возможен только на большом блайнде или же на так называемом *гостевом блайнде*. На флопе, терне и ривере чек возможен только в случае, если до вас никто не сделал ставок; т.е. все до вас прочековали или ваше слово первое.

Список литературы

1. **Дэн Харрингтон, Бил Роберти.** Холдем по Харрингтону. — Том 1.
2. **Дэн Харрингтон, Бил Роберти.** Холдем по Харрингтону. — Том 2.
3. **Дэн Харрингтон, Бил Роберти.** Холдем по Харрингтону. — Том 3.
4. **Дэвид Склански.** Турнирный покер для продвинутых игроков.
5. **Дэвид Склански.** Теория покера.
6. **Ти Джей Клотье, Том Мак Эвой.** Омаха.
7. **Дэвид Склански, Мэйсон Мальмут, Рэй зи.** Семикарточный покер.
8. **Дэвид Склански, Мэйсон Мальмут.** Texas hold'em для профессионалов.
9. **Дойл Брунсон.** Суперсистема.

Предметный указатель

A

All-in, 271
Antes, 269

B

Backdoor, 269
Bet, 269
Big blind, 269
Board, 269
Button, 269

C

Call, 265; 270
Caller, 270
Check, 272

D

Draw, 270

E

EP, 97

F

Flop, 272
Flush, 264
Fold, 265
Full house, 264

H

High card, 264
Hole cards, 271

K

Kicker, 270

L

Limit, 266
LP, 99; 266

M

MP, 98

N

NL, 266
No Limit, 266
Nuts, 271

O

Out, 269

P

PL, 266
PokerAce Hud, 174
Poker Stove, 58; 128;
257; 259
PokerTraker, 174
Pot Limit, 266

R

Raise, 265; 271
River, 271
Royal flush, 264

S

Small blind, 270
Stack, 272
Straight, 264
Straight flush, 264

T

Texas Holdem, 263
Turn, 272

A

Анте, 269
Антистилинг, 89; 91
Аут, 269

Б

Базовая стратегия, 96
 уточнение, 173
Банк-ролл, 48
Баттон, 264; 269
Безлимитный холдем, 266
Бет, 269
Блайн
 большой, 265
 малый, 265
Блекджек, 173
Блеф, 148
 провоцирование, 216
 торможение, 214

Большой блайнд, 265; 269
 Борд, 269
 Бэк-дор, 269
 Бэк-дор стрит, 141
 Бэк-дор флеш, 141

Г

Гиперагрессивный игрок, 49
 Гиперлузовый игрок, 49
 Гиперпассивный игрок, 50
 Гипертайтовый игрок, 49
 Группы, 52

Д

Две пары, 264
 Дилер, 265
 Дисперсия, 47
 Добор, 201; 270
 Дро, 270
 Дырявый стрит, 135

И

Исход, 27

К

Каре, 264
 Карманные пары, 105
 Кикер, 79; 270
 Колл, 270
 Коллер, 270
 Крупье, 265

Л

Лимитный холдем, 266
 Логическое
 сложение, 37
 умножение, 32
 Лузовость, 49

М

Малый блайнд, 265; 270
 Математическое
 ожидание, 43
 МО, 43
 Монстр, 270

Н

Натс, 270
 Нормальное
 распределение, 110

О

Овер, 61; 75
 Олл-ин, 271
 Опыт, 27

П

Пары, 53; 264
 высшие, 53
 карманные, 105
 младшие, 62
 средние, 69
 хамелеоны, 69
 ПГС, 28
 Полублеш, 152
 Пот-лимит холдем, 266
 Провоцирование
 блефа, 216
 Пустая рука, 264; 271
 Пустышка, 271

Р

Раздача, 271
 Раскаченный банк, 271
 Распределение Гаусса, 110
 Рейз, 54; 271
 Рейзер, 271
 Ререйз, 271
 Ривер, 195; 266; 271
 Розыгрыш, 271
 Рука, 271

С

Связка, 89
 мастевая, 89
 плотная, 89
 Сдача, 271
 Сет, 271
 Событие, 27
 независимое, 32
 Совпадение, 272
 Спектр рук, 113
 Стек, 272
 Стилинг, 89; 146; 171
 Стрит, 264
 дырявый, 135
 Стрит-флеш, 264

Предметный указатель ♠ 277

Т

Тайтовость, 49
Терн, 266; 272
Торможение блефа, 214
Тройня, 264

У

Улица, 272

Ф

Флеш, 264
Флеш-рояль, 264
Флоп, 105; 265; 272
 структура, 121
Фулл-хаус, 264

Ч

Чек, 265; 272
Чек-колл, 221

Научно-популярное издание

**Роман Вячеславович Шапошников
Сергей Григорьевич Колыхматов**

Покер

Курс техасского холдема. 2-е издание

Литературный редактор *Л.Н. Важенина*
Верстка *А.В. Плаксюк*
Художественный редактор *С.П. Мягков*
Корректор *Л.А. Гордиенко*

ООО «И. Д. Вильямс»
127055, г. Москва, ул. Лесная, д. 43, стр. 1

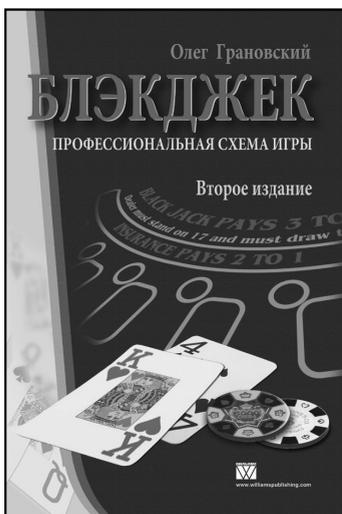
Подписано в печать 04.03.2010. Формат 84x108/32.
Гарнитура OriumNew. Печать офсетная.
Усл. печ. л. 14,10. Уч.-изд. л. 9,52
Доп. тираж 1500 экз. Заказ № 0000.

Отпечатано по технологии StP
в ОАО «Печатный двор» им. А. М. Горького
197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15.

БЛЭКДЖЕК

ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ СХЕМА ИГРЫ

О.Д. Грановский



www.williamspublishing.com

ISBN 978-5-8459-1242-8

Эта книга посвящена блэкджеку — одной из самых популярных в мире карточных игр, в которую играют практически во всех казино. Это очень простая по правилам, азартная и захватывающая игра, однако не знающим хотя бы основ существующих счетных систем рассчитывать на стабильные выигрыши не приходится. Данное издание — несомненно, хорошая и компетентная книга, написанная отличным языком. Она содержит массу фактического материала и просто интересной информации. Большинство приведенных в книге советов математически обоснованны, хотя некоторые — достаточно субъективны и основаны на собственном опыте автора или мнениях уважаемых им специалистов.

Данная книга поможет начинающим и даже достаточно опытным игрокам более осмысленно подойти к игре в блэкджек, от чего их интерес и азарт за карточным столом только возрастут.

в продаже

КАК ИГРАТЬ В КАЗИНО ДЛЯ "ЧАЙНИКОВ"

Кевин Блэквуд



www.dialektika.com

Книга *Как играть в казино для "чайников"* посвящена играм, в которые можно играть в казино. В ней разъясняются правила этих игр, базовые стратегии, специальная терминология. Кроме того, автор рассказывает о принятых в казино правилах поведения, приводит в качестве примеров истории из своего богатого опыта профессионального игрока и дает ряд замечательных советов о том, как меньше проигрывать, чаще выигрывать и не стать жертвой игромании. Книга рассчитана на самый широкий круг читателей — на всех, кто смотрит на казино как на одно из самых волнующих развлечений.

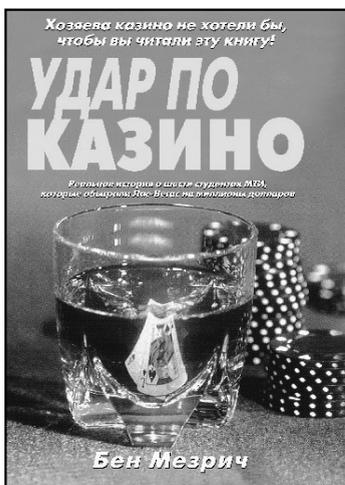
ISBN 978-5-8459-1282-4

в продаже

УДАР ПО КАЗИНО

РЕАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ О ШЕСТИ СТУДЕНТАХ МТИ,
КОТОРЫЕ ОБЫГРАЛИ ЛАС-ВЕГАС НА МИЛЛИОНЫ
ДОЛЛАРОВ

Бен Мезрич



www.williamspublishing.com

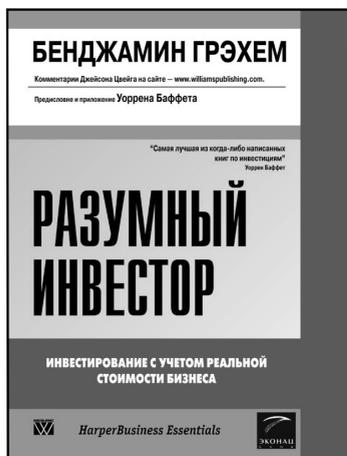
Приходилось ли вам играть в казино? А случалось ли выигрывать? А знаете ли вы людей, которым это удавалось не раз? Книга Бена Мезриха как раз о таких людях — оседлавших удачу, сделавших игру своей профессией. И дело тут не в везении. Студенты Массачусетского технологического института придумали, как обыграть казино, разработали систему подсчета карт. Что из этого вышло? Читайте *Удар по казино* — захватывающую, увлекательную книгу, от которой невозможно оторваться

ISBN 5-8459-0886-8

в продаже

РАЗУМНЫЙ ИНВЕСТОР

Бенджамин Грэхем



www.williamspublishing.com

ISBN 5-8459-0910-4

Разумный инвестор относится к числу книг, которая обязательно должна быть на книжной полке каждого, кто хотел бы с умом использовать возможности фондового рынка для приумножения своего капитала. Став за десятилетия, прошедшие со времени своего первого издания в 1949 году, настоящей библией фондового рынка, классический труд Бенджамина Грэхема дает читателю эффективно работающий метод инвестирования, основанный на сопоставлении цен и реальной стоимости акций. В книге рассмотрены принципиальные различия между инвестированием и спекуляцией; описаны два типа инвесторов — активный и пассивный — и особенности инвестиционных стратегий каждого из них. Книга представляет интерес для широкого круга читателей. Она может стать справочником как для индивидуальных, так и для профессиональных инвесторов.

в продаже

ХОРОШИЕ ДЕВОЧКИ НЕ ДОБИВАЮТСЯ УСПЕХА В БИЗНЕСЕ

СОТНЯ ПОДСОЗНАТЕЛЬНЫХ ОШИБОК, ВРЕДЯЩИХ КАРЬЕРЕ ЖЕНЩИНЫ

Лоис П. Франкел



www.williamspublishing.com

ISBN 978-5-8459-0896-4

Задумывались ли вы о том, что мешает вам сделать быструю и успешную карьеру? Ответ на этот вопрос не так уж сложен. Вы держите в руках уникальный сборник ошибок, которые многие женщины совершают на рабочем месте, сами того не подозревая. Собрала и описала эти ошибки настоящий мастер своего дела — д-р Лоис П. Франкел, много лет проработавшая тренером персонала в самых разных компаниях. Для удобства читателей все ошибки в книге сгруппированы по темам — образ мыслей, внешний вид, манера разговаривать и др. После описания каждой ошибки д-р Франкел дает замечательные советы о том, как исправить и избежать ее в дальнейшем. Отныне ваша карьера целиком в ваших руках. Помните — не обязательно становиться стервой, достаточно перестать вести себя как маленькая девочка! Книга предназначена честолюбивым женщинам всех возрастов и профессий, а также руководителям, заинтересованным в оптимизации работы персонала.

в продаже

ХОРОШИЕ ДЕВОЧКИ НЕ СТАНОВЯТСЯ БОГАТЫМИ

Лоис П. Франкел



www.williamspublishing.com

Сколько раз вам приходилось отказывать себе в важной покупке или поездке на море, потому что вы должны были залатать дыры в семейном бюджете? Сколько раз вы переносили свой отпуск, боясь, что не оправдаете надежд руководства? Сколько раз вы брались за голову, когда из банка приходил отчет о состоянии вашей кредитной карточки? Все эти симптомы “хорошей девочки” были заложены в вас еще в детстве вместе с противоречивыми родительскими установками об отношении к деньгам и собственному финансовому благополучию. Но все не так плохо, как вам может показаться! Опытный специалист по обучению персонала Лоис П. Франкел поможет вам сформировать навыки, которые приведут вас к богатству. В своей книге она не только развенчивает миф о “принце на белом коне”, но и преподает основы финансового мышления — обязательного условия достижения финансовой независимости.

ISBN 978-5-8459-1177-3

в продаже

1001 СПОСОБ ПРИЗНАНИЯ И ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ: ПОЛНЫЙ СПРАВОЧНИК

Боб Нельсон
Дин Спицер



www.williamspublishing.com

Сегодня в условиях быстроменяющейся деловой среды менеджерам многих крупных компаний просто необходимо хотя бы время от времени повышать мотивацию и моральный дух своих сотрудников. Причем зачастую для этого вовсе не требуется значительных материальных затрат или чрезмерных усилий. К высокой мотивации ведут поощрения и награды, большая часть которых может быть и вовсе нематериальной.

О разных видах наград и поощрений, их эффективности и правилах использования лучше всего расскажет Боб Нельсон, известный знаток поощрений. Вместе с Дином Спицером, крупным специалистом по организационной мотивации, они написали великолепное практическое руководство по наградам и поощрению на рабочем месте, которое вы держите в руках. Эта книга продолжает успешную серию книг *1001 способ...* и раскрывает пользу поощрения едва ли не во все аспекты деятельности вашей организации.

ISBN 978-5-8459-1297-8

в продаже

ЗАВОЕВАТЬ И УДЕРЖАТЬ КАЧЕСТВЕННЫЙ РОСТ КОМПАНИИ НА ВЫСОКОКОНКУРЕНТНОМ РЫНКЕ

*Н.Б. Дорошук
С.В. Жмурко
Г.Н. Хижняк*



www.dialektika.com

Эта книга освещает текущий тренд развития украинского и российского рынков быстрооборачиваемых товаров (FMCG). В ней описаны механизмы взаимодействия производства, маркетинга и дистрибуции в рамках различных моделей бизнеса. Материал книги подготовлен по итогам наблюдений за динамикой развития ведущих игроков на потребительском рынке и на основе практического опыта авторов по внедрению прогрессивных моделей продаж. Книга будет полезна ТОП-звену тех производственных компаний, которые придерживаются системного подхода к развитию своего бизнеса.

ISBN 978-5-8459-1293-0

в продаже

УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТАМИ

УСКОРЕННЫЙ КУРС ПО ПРОГРАММЕ MBA

Второе издание

Эрик Верзух



www.dialektika.com

ISBN 978-5-8459-1106-3

Цель этой книги — представить реалистичный взгляд на требования, предъявляемые проектной средой, и мастерство, которое необходимо для успешного выполнения проекта. Читая ее, вы познакомитесь с инструментами, которые помогут вам овладеть всеми важнейшими составляющими успеха. В книге изложены глобальные концепции, увязывающие управление проектами с другими управленческими функциями, такими как качество и разработка продуктов. Кроме того, здесь максимально подробно представлены инструменты и методы, т.е. практическая наука — управление проектами. Описание этих методов подается в виде простых примеров, затем следуют рекомендации по управлению более крупными проектами. В книге изложены самые эффективные методы управления бюджетами, мониторинга проекта и соблюдения расписания реализации проекта, которые необходим каждому руководителю проекта.

в продаже



Покерный сайт

Популярный информационный и
образовательный ресурс

Школа покера

Многоуровневое обучение

Школы живая и он-лайн

Он-лайн покер

Открытие и сопровождение счетов
на крупнейших покерных сайтах

Книги о покере

Книги российских авторов

Качественные переводы лучшей зарубежной литературы

Организация покерных вечеров

для вашей компании

Профессиональные консультации

по ведению покерного бизнеса

www.pokermoscow.ru