

Секреты

нестандартных

SNG

Фил Шоу



Секреты нестандартных SNG

Фил Шоу

2010

Ф. Шоу, Секреты нестандартных SNG

© 2012, Руслан Камаев, издание на русском языке

Phil Shaw, Secrets of non-standard Sit'n'gos

© 2010, D&B Publishing LLC

Перевод с английского



Содержание

Об авторе	8
Введение	9
Об этой книге	9
Глава 1. Обзор фундаментальных концепций SNG	11
Размеры рейзов	12
ICM (Модель независимых фишек)	16
Игра с коротким стеком	22
Глава 2. Фундаментальные покерные концепции	25
Турнирная стратегия	25
Защита против вэлью	27
Контбеттинг против пот-контроля	29
Шоудаун-вэлью	31
Диапазоны рук	33

Глава 3. Продвинутые покерные концепции	36
Имидж, динамика игры и подстройки	36
Уровни мышления	38
Тонкий вэлью-беттинг	40
Игра на терне	42
Игра на ривере	44
Глава 4. Нестандартные форматы SNG	49
Хэдс-ап SNG	49
6-max SNG	58
SNG на два стола	67
Многостоловые SNG	71
SNG, где победитель забирает все	75
Мультипризовые SNG	75
ДОНы	77
Step SNG	80
Гипер-турбо SNG	83
Matrix SNG	84
Пот-лимитная Омаха SNG	86
Пот-лимитная Омаха Хай-Лоу SNG	90
Фикс-лимит SNG	95
Фикс-лимит Холдем SNG	97
Лимитная Омаха Хай-Лоу SNG	102

Разз SNG	107
Стад SNG	113
Стад Хай-Лоу SNG	123
Трипл-дро SNG	128
SNG по смешанным играм	139
Глава 5. Прочие темы	142
Продвинутое программное обеспечение	142
Обучающие сайты	145
Глава 6. Рейкбэк и программы вознаграждения	149
Рейкбэк	149
VIP-клуб на PokerStars	151
Должен ли я стремиться к статусу Супернова Элит?	155
Таблица лидеров «Битва планет»	157
Стратегия для «Битвы планет»	158
Глава 7. Тестовый раздел. Раздачи	160
Хэдс-ап SNG	161
6-max SNG	175
SNG на два стола	181
Многостоловые SNG	184
SNG, где победитель забирает все	187

Мультипризовые SNG	188
ДОНЫ	191
Step SNG	195
Пот-лимитная Омаха SNG	198
Пот-лимитная Омаха Хай-Лоу SNG	201
Фикс-лимит Холдем SNG	205
Лимитная Омаха Хай-Лоу SNG	211
Разз SNG	215
Стад SNG	220
Стад Хай-Лоу SNG	227
Трипл-дро SNG	233

Об авторе



Фил Шоу - 31-летний профессиональный игрок в покер высоких лимитов, писатель и журналист, проживает в Великобритании, Лондоне. Он играет в онлайн покер и специализируется в различных покерных дисциплинах, в которые входят безлимитные кэш игры с блайндами \$5/\$10-\$25/\$50, кэш игры с фиксированным лимитом \$30/60-\$200/400, SNG с бай-ином \$200-\$2'000 и дорогие МТТ турниры. Он открыл для себя покер, когда пытался посмотреть (но так и не посмотрел) фильм «TheJackal», с Брюсом

Уиллисом в главной роли. Это было в апреле 2002 года, и тогда, еще будучи студентом, он открыл себе первый покерный аккаунт, назвав его в честь вышеназванного фильма. С тех пор он известен под различными вариациями этого имени, куда входят “Jackal69” на PokerStars и “Jackal78” на FullTiltPoker.

В 2003 году Фил закончил Keble College, входящий в состав Oxford University, ему присвоили степень бакалавра наук по английскому языку и литературе, и сейчас он пишет для различных покерных изданий, включая InsidePoker и PokerPlayer, относящиеся к DennisPublishing, является приглашенным профи на сайте CardRunners совместно с такими игроками как Брайан Таунсенд и Тейлор Кэби, специализируясь на обучении игре в SNG и смешанных играх. Он также является автором книги «Секреты SNG», которая была выпущена издательством D&B Publishing в 2007 году и стала наиболее подробным руководством по данной покерной дисциплине. Самый крупный единовременный выигрыш Фила составляет \$76'000, которые он получил за победу в онлайн МТТ турнире.

Введение

Об этой книге

С тех пор, как моя первая книга «Секреты SNG»¹ увидела свет, в мире покера произошло множество изменений, что повлияло и на эти игры. Покер румы ввели новые форматы SNG, и соответственно у игроков, желающих попробовать что-то новое, появился широкий выбор. Кроме того, стандартные SNG стали более сложными ввиду того, что большинство игроков нашли-таки верную стратегию игры, в чем также есть заслуга различных обучающих компьютерных программ. В ответ на это явление, покерные сайты, желающие поддерживать высокий трафик в SNG турнирах, стали вводить различные бонусные программы и таблицы лидеров для тех игроков, кто принимает участие в максимальном количестве SNG турниров.

В этой книге мы разберем все изменения, коснувшиеся мира SNG турниров, большинство из которых произошли за последние 2-3 года. Рассмотрев некоторые основные игровые концепции SNG, о которых мы будем говорить по ходу всей этой книги, такие как Модель независимых фишек (ICM, Independent Chip Model) или игра с коротким стеком, мы также рассмотрим и фундаментальные составляющие игры в покер, такие как турнирная стратегия и диапазоны рук, поскольку понимание этих вещей необходимо для выживания в жестких современных условиях и различных игровых дисциплинах. Мы также обсудим некоторые более продвинутые концепции, которые позволят вам добраться до самых высоких лимитов. Затем мы разберем новые игровые форматы, ставшие доступными в последние годы, такие как Step SNG, ДОНы и Matrix SNG, а также изучим более традиционные

¹ Начинающим игрокам я рекомендую обратиться к этой книге, с целью получения более глубокого понимания основ покера и SNG турниров.

альтернативы играм за 9 или 10-мах столами, такие как 6-мах SNG и Heads-Up. В дополнение ко всему, игроки желающие переключиться на другие виды покера, найдут в этой книге рекомендации по играм с фиксированным лимитом, смешанным играм и другим разновидностям покера, не относящиеся к холдему.

Затем мы обратим свое внимание на другие составляющие покерного мира, такие как новые компьютерные программы и обучающие сайты, далее переключимся на обсуждение других игровых аспектов SNG, которые имеют огромное значение для профессиональных игроков, в числе которых рейкбэк, бонусные программы и таблицы лидеров, предлагаемые такими сайтами, как PokerStars. Благодаря этим программам, игроки, наигрывающие большие объемы турниров на достаточно высоких лимитах, могут рассчитывать на огромные вознаграждения в виде денежных бонусов и прочих привилегий статуса Supernova Elite, вкуче с призами за первые места в еженедельных таблицах лидеров. Ну и наконец, вы сможете проверить себя при помощи задач, составленных для каждого вида игры.

Безусловно, мир SNG значительно изменился за последние пару лет и продолжает развиваться по сей день, однако введение новых игровых форматов и программ вознаграждения гарантирует новым игрокам привлекательность нестандартных SNG – как для тех, кто намерен серьезно зарабатывать, так и для любителей, который ищут развлечений. Надеюсь, что приведенные в этой книге советы помогут вам серьезно улучшить свою игру.

Глава 1

Обзор фундаментальных концепций SNG

Моя первая книга «Секреты SNG» предлагала читателю подробное руководство по игре в SNG, фокусируясь преимущественно на фулл ринг SNG на 9 или 10 игроков. В этой книге мы разберем другие игровые форматы, но по-прежнему крайне важным является понимание некоторых SNG концепций, которые, в конечном счете, позволят каждому игроку приспособиться к разнообразию игровых форматов и ситуаций.

Для начала мы рассмотрим размеры рейзов и то, как они должны изменяться, начиная с ранней стадии, когда позволительно делать рейзы размером в банк, заканчивая поздней стадией, когда некоторые игроки решают использовать мини-рейзы (рейз, размер которого в два раза превышает размер большого блайнда). Затем мы вернемся к ICM модели, которая представляет собой механизм, определяющий денежный эквивалент собственного количества фишек в зависимости от размеров стеков других игроков и призовых выплат, что в конечном итоге поможет выбрать наилучшую стратегию игры. Эти стратегии будут в значительной степени отличаться друг от друга и зависеть от вашего размера стека и формата SNG, который может быть как стандартным, так и похожим на ДОН (double or nothing), в котором половина игроков удваивает свой бай-ин, а другая половина уходит ни с чем.

Затем мы рассмотрим стратегии игры с коротким стеком, когда у вас 15bb и меньше. Мы попытаемся выяснить, почему олл-ин или фолд в той или иной ситуации зачастую будет лучшей стратегией, а также обратим внимание на те ситуации, где в зависимости от обстоятельств

приемлем как рейз, так и пуш, когда вы являетесь шортстеком. Какой бы формат SNG вы не выбрали, вам необходимо понимать сущность этой стратегии и наилучшие способы ее реализации.

Размеры рейзов

В зависимости от стадии SNG, вы должны решить какого размера делать рейзы, начиная от ранней стадии, когда у вас довольно много фишек, и заканчивая поздней стадией, когда блайнды уже настолько велики, что единственный возможный вариант розыгрыша руки – это двинуть олл-ин. На данный момент почти все игроки сходятся во мнении, что вы должны уменьшать размер опен рейза по мере роста блайндов и снижения размеров стеков, но не существует согласия относительно того, какого именно размера делать рейзы.

В ранней стадии SNG некоторые игроки будут делать мини-рейзы или рейзы небольшого размера, другие будут продолжать мини-рейзить в поздней стадии, даже с малого блайнда, тогда как более традиционные игроки будут делать 3х рейзы (в 3 раза больше большого блайнда), уменьшив его размер в более поздних стадиях до 2,5х. Тем не менее, размер рейза в ранней стадии, превышающий размер банка, и в поздней стадии, превышающий 2,5х, считается неоптимальным. Выбор размеров рейза в некоторой степени зависит от игрового стиля. Данная идея сводится к тому, что вам необходимо понимать те цели, которые вы преследуете каждым игровым стилем, и зависит от того, каким образом другие игроки будут реагировать на вашу игру, а также того, каким образом вы должны реагировать на оппонентов, использующих тот или иной игровой стиль.

Ранняя стадия

В ранней стадии оптимальным размером рейза принято считать рейз в 3bb. Стеки еще достаточно глубоки и вы не хотите, чтобы в банк заходили другие игроки, когда в ранней и средней позициях у вас сильный диапазон. Вы можете контролировать это, делая рейз в ранней позиции до 3,5bb или 4bb, особенно если играете на низких лимитах или же если игроки за вашим столом достаточно лузовы. Это поможет разогнать банк и извлечь вэлью из вашего сильного диапазона. Если же вы играете за очень агрессивным или напротив очень тайтовым столом, то в поздней позиции вы можете мини-рейзить, поскольку нет особой необходимости в использовании дополнительных фишек, когда вы просто хотите украсть блайнды.

Я не рекомендую делать рейзы небольшого размера, и особенно мини-рейзы в ранней и средней позициях. Делая рейзы небольшого размера, вы, разумеется, построите банк, но не сделаете цену за вход в игру достаточно дорогой и, соответственно, дро-руки не совершат большой ошибки, заколлировав вашу ставку. По мере того, как в банке появляется все больше колд-коллеров, ваши перспективы устремляются вниз. С теми руками, с которыми вы бы хотели разыграть постфлоп, вы должны делать рейзы, соответствующие вашей позиции, или же заходить в игру лимпом, при том условии, что состав игроков подходит для этого (иными словами, когда большинство из оппонентов лузово-пассивны).

Игроки, делающие рейз небольшого размера из ранней и средней позиций, позволяют вам дешево заходить в большое количество банков, давая тем самым дополнительное вэлью вашим дро рукам. Когда возникает такая ситуация, и ваш стек и стек оппонента превышают 50bb, вы можете коллировать в поздней позиции с большинством одномастных коннекторов и одномастных тузов, поскольку у вас появляется возможность либо выиграть хороший мультипот, либо разыграть свою руку в хедс-ап банке, имея при этом позицию.

Вам не следует слишком лузово защищать свои блайнды, даже против мини-рейза, поскольку в этом случае вы будете вынуждены играть постфлоп без позиции на протяжении всей раздачи в относительно глубоких стеках. Но вы все еще можете коллировать небольшие рейзы со всеми сильными или спекулятивными руками, такими как одномастные тузы, одномастные коннекторы, маленькие пары и бродвей, поскольку цена не столь велика и банк относительно мал.

Средняя стадия

В средней стадии, когда стеки составляют порядка 20bb-30bb, размер вашего рейза должен уменьшиться. В этой стадии небольшое количество игроков будет продолжать рейзить больше чем на 3bb, другие предпочтут делать рейзы в 2,5bb или мини-рейзить. Здесь у вас есть масса вариантов, но в целом, размер рейза, как правило, должен уменьшаться по мере сокращения глубины вашего стека (по отношению к уровню блайндов), поскольку ваши оппоненты уже не смогут столь прибыльно колд-коллить, и вероятность появления мультивэй пота также понизится.

Определяйте подходящий размер рейза, опираясь на тип игроков, против которых вам бы хотелось разыграть свою руку, а также в зависимости от вида покера, в который вы играете. Мини-рейзы, вероятно, приведут к тому, что зачастую вы будете вынуждены разыгрывать постфлоп, особенно против игрока на ВВ, но в тайтово-агрессивных составах это может быть хорошей стратегией, в то время как рейз в 3bb уменьшит желание соперников принимать участие в постфлоп розыгрышах, но даст шортстекам дополнительный стимул пойти олл-ин.

Находясь в средней стадии, играть против различных размеров рейза довольно неудобно, поскольку у вас редко будут правильные оддсы на

колл со спекулятивными руками, также как и редко будет подходящий размер стека для совершения 3-бет пуша. Поэтому вам следует внимательно оценить достоинства и недостатки каждой конкретной ситуации. Например, колд-колл мини-рейза с парой 33 и стеком в 25bb зачастую прибыльное действие только в том случае, если в раздаче присутствуют другие коллеры, но вероятно минусовое против одного рейзера, поскольку вы не так часто выиграете его стек, даже если вам повезет попасть в сет. В подобной ситуации, колл 3х рейза с рукой вроде AJs будет предпочтительнее 3-бета или фолда.

Позиционное преимущество уже не будет столь значимым, но стека в 20bb хватит лишь на то, чтобы заколлировать 3х рейз на префлопе и на подходящем флопе сыграть чек-рейз олл-ин. Поэтому вы не должны слишком лузово защищать свои блайнды. Вы по-прежнему можете защищаться против мини-рейза с большим количеством спекулятивных рук, но снижение потенциальных шансов делает такую игру маргинальной даже против рейза в 2,5bb.

Поздняя стадия

Как только стеки большинства из игроков сократятся до 20bb и менее, становится очевидно, что размеры ваших рейзов не должны превышать 2,5bb. Многие игроки, как правило, будут мини-рейзить, в особенности против тайтовых оппонентов, которые будут отвечать либо рейзом, либо фолдом. Таким образом, у них появляется возможность задешево красть блайнды и не быть привязанными к банку, если соперник ответит 3-бетом.

Мини-рейз – это великолепный размер для поздней стадии SNG; нет необходимости рисковать дополнительной половиной блайнда против игроков, которые пушат или фолдят с примерно одинаковой частотой. Однако, некоторые игроки склонны 3-бетить или коллировать мини-

рейзы чаще, нежели рейзы большего размера. Против таких соперников вы должны либо увеличить размер опен рейза, либо быть готовым к более лузовым коллам в ответ на олл-ин и частым розыгрышам на постфлопе.

Используя мини-рейзы, вашим наиболее вероятным соперником окажется игрок на большом блайнде, поскольку его оддсы на колл весьма хороши. У него относительно небольшой стек, который идеален для чек-пуша, что в целом снижает ваше позиционное преимущество. Будучи на большом блайнде, вы должны коллировать с множеством спекулятивных рук, которые могут здорово попасть во флоп, предполагая при этом, что оппонент открывается на широком диапазоне и особенно если он слишком часто ставит контбет. Такие руки, как A8o, Q9s, JTo, T8s и A2s вероятно не играбельны против рейза в 2,5bb, но могут быть разыграны против мини-рейза, разве что вы не находитесь в стадии баббла, где у вас есть возможность дотянуть до призов. Если вы в стадии баббла, то вероятно вам следует фолдить до тех пор, пока розыгрыш этих рук не станет верным с точки зрения ICM.

ICM (Модель независимых фишек)

На протяжении всего SNG турнира ценность ваших фишек со временем меняется. Поскольку призовые выплаты осуществляются в зависимости от того, на какой из позиций вы финишируете, и при этом у вас нет возможности обменять свои фишки на деньги во время игры, то по ходу всего турнира их денежная ценность постоянно меняется. Денежный эквивалент количества ваших фишек зависит от количества оставшихся игроков, размеров их стеков и структуры призовых выплат.

В качестве примера рассмотрим \$100 SNG со стандартной структурой выплат 50/30/20, при которой каждый игрок стартует с 1'000 фишек. На

данный момент ценность каждой фишки составляет 10 центов, но по окончании турнира у победителя будет 10'000 фишек и \$500 за первое место, соответственно каждая его фишка будет стоить всего 5 центов. Однако, если игрок преодолет стадию баббл лишь с одной фишкой, то ее ценность будет составлять, по меньшей мере, \$200, поскольку он не может финишировать ниже, чем на третьем месте.

Наиболее точным способом подсчета денежного эквивалента турнирных фишек в любой из стадий SNG является Модель независимых фишек (ICM). Вы можете использовать ICM для вычисления относительных шансов игроков на завершение турнира в определенном порядке и суммарное денежное эквити, которое будет им в этом случае принадлежать, учитывая размеры их стеков и структуру выплат. Вычисления невероятно сложны, поэтому большинство игроков использует специальные программы, которые совершают их моментально (смотрите в следующей главе).

Давайте рассмотрим пример, который поможет понять принцип действия ICM. Разберем следующую ситуацию:

Игрок	Размер стека	Структура призовых выплат	Турнирное эквити (\$EV)
Игрок А	4,000	1-е \$500	?
Игрок В	3,000	2-е \$300	?
Игрок С	2,000	3-е \$200	?
Игрок D	1,000	4-е \$0	?

У каждого из четырех оставшихся игроков разный процент от оставшихся в игре фишек (40/30/20/10). В турнире три призовых места со стандартной структурой призовых выплат (50/30/20). Имея эти данные, мы должны вычислить текущий денежный эквивалент фишек игроков (не учитывая такие факторы, как позиция блайндов и навыки

игроков, которые рассмотрены во главе «Недостатки ICM»). Используя ICM, мы можем сделать это, рассчитав шансы каждого из игроков на завершение турнира на определенной позиции и перемножив эти цифры на сумму выплат за каждое место соответственно, а затем, сложив все вместе, мы получим общее математическое ожидание, выраженное в его денежном эквиваленте (\$EV).

Вероятность завершения игры на первом месте прямо пропорциональна количеству фишек каждого игрока. Например, вероятность того, что игрок А выиграет турнир рассчитывается как $P(\text{А финиширует первым}) = 4'000/10'000=40\%$. Теперь мы можем начать заносить полученные результаты в таблицу:

Игрок	Размер стека	P (1-е)	P (2-е)	P 3-е)	P (4-е)
Игрок А	4,000	40%	?	?	?
Игрок В	3,000	30%	?	?	?
Игрок С	2,000	20%	?	?	?
Игрок D	1,000	10%	?	?	?

Затем мы должны вычислить вероятность, с которой каждый из игроков финиширует вторым или третьим. Здесь расчеты становятся более трудными. Для начала рассмотрим игрока А. Его шансы на завершение турнира на втором месте будут равны сумме всех ситуаций, в которых первое место займет другой игрок, а также при том условии, что он обойдет двух оставшихся. Существует три возможных сценария развития, где каждый может быть рассчитан путем умножения вероятности, с которой другой игрок выиграет турнир и вероятности, с которой игрок А обойдет двух других игроков. Последнее рассчитывается как отношение количества фишек игрока А к оставшемуся в турнире общему количеству фишек. Например, если

игрок В выиграет турнир (что, как мы знаем, произойдет в 30% случаев), то в игре останется 7'000 фишек и шанс игрока А одержать победу над двумя оставшимися игроками будет составлять 4'000/7'000. Подсчитав и сложив все эти цифры, мы получим итоговую вероятность, с которой игрок А завершит турнир на втором месте:

$$P (B \text{ выигрывает и } A \text{ обходит } C \text{ и } D) 0,3 * 4'000/7'000 = 0,1714$$

$$P (C \text{ выигрывает и } A \text{ обходит } B \text{ и } D) 0,2 * 4'000/8'000 = 0,1$$

$$P (D \text{ выигрывает и } A \text{ обходит } B \text{ и } C) 0,1 * 4'000/9'000 = 0,0444$$

$$P (\text{вероятность, с которой } A \text{ завершит турнир 2-м}) = 0,3159 (31.59\%)$$

Вычисление вероятности, с которой игрок А завершит турнир на третьем месте, еще более сложно. Мы должны рассчитать вероятность, с которой каждый из игроков завершит турнир на первом месте, затем полученный результат умножить на вероятность, с которой любой другой из трех оставшихся игроков выиграет этот мини-турнир (в итоге завершит вторым) и на вероятность того, как часто игрок А обыграет последнего соперника в борьбе за третье место. Существует шесть сценариев развития этой ситуации, и все их можно рассмотреть по точным позициям, на которых финишируют игроки, занявшие места с первого по четвертое. Эти расчеты выглядят следующим образом:

$$P (\text{порядок завершения турнира } BCAD) (0,3)(2/7)(4/5) = 0,0686$$

$$P (\text{порядок завершения турнира } CBAD) (0,2)(3/8)(4/5) = 0,06$$

$$P (\text{порядок завершения турнира } BDAC) (0,3)(1/7)(4/6) = 0,0286$$

$$P (\text{порядок завершения турнира } DBAC) (0,1)(3/9)(4/6) = 0,0222$$

$$P (\text{порядок завершения турнира } CDAB) (0,2)(1/8)(4/7) = 0,143$$

P (порядок завершения турнира DCAB) $(0,1)(2/9)(4/7) = 0,0127$

P (вероятность, с которой А завершит турнир 3-м) $= 0,2064$ (20,64%)

После того, как мы рассчитали вероятность, с которой игрок А финиширует третьим, будет несложно вычислить вероятность того, как часто он вылетит из турнира на четвертом месте:

P (А финиширует 4-м) $= 1 - P$ (А финиширует с 1-го по 3-е места) $= 0,0778$ (7,78%)

Теперь у нас есть все возможные результаты для игрока А. Мы можем применить этот же подход ко всем остальным игрокам, что даст нам следующий результат:

Игрок	Размер стека	P (1-е)	P (2-е)	P 3-е)	P (4-е)
Игрок А	4,000	40%	31,58%	20,64%	7,78%
Игрок В	3,000	30%	30,83%	26,19%	12,98%
Игрок С	2,000	20%	24,13%	31,75%	24,12%
Игрок D	1,000	10%	13,45%	21,43%	55,12%

Мы можем вычислить денежную ценность стека игрока, перемножив вероятность его завершения на определенной позиции на размер призовых выплаты для этой позиции, а затем суммировать полученные данные (заметьте, что расчеты для 4-го места можно исключить, поскольку выплата за него составляют \$0). Ценность стека игрока А будет следующая:

$$\$EV \text{ игрока A} = (0,4)(\$500) + (0,3158)(\$300) + (0,2064)(\$200) = \$336,03$$

Итоговая ценность стека каждого игрока будет следующей:

Игрок	Размер стека	Структура призовых выплат	Турнирное эквити (\$EV)
Игрок А	4,000	1-е \$500	\$336,03
Игрок В	3,000	2-е \$300	\$294,87
Игрок С	2,000	3-е \$200	\$235,89
Игрок D	1,000	4-е \$0	\$133,21

Эти расчеты были применены для стандартного фулл ринг SNG, но они также могут быть использованы и для любого другого игрового формата. Необходимо лишь изменить соответствующие размеры стеков и структуру призовых выплат.

Теперь, когда вы понимаете принцип действия ICM, при расчетах вы можете использовать готовую таблицу или специализированную программу. Например, такая таблица, как на сайте www.chillin411.com/icmcalc.php позволит вам вносить данные до пяти призовых мест и десяти размеров стеков.

Игроки, принимающие участие в наиболее популярных форматах SNG, зачастую используют для расчетов такие программы как «SitNGo Wizard» и «Sit And Go End Game Tools». Для нестандартных форматов SNG вам понадобится перенастраивать программу или же использовать готовую таблицу. Но это того стоит, поскольку путь к верной стратегии не так уж прост. По ходу этой книги мы рассмотрим влияние ICM на SNG в целом, и будем использовать эту модель для вычисления оптимальной стратегии.

Игра с коротким стеком

Наиболее важные решения в SNG принимаются тогда, когда блайнды вырастают до огромных размеров. В кэш играх и многостоловых турнирах ваш стек, как правило, достаточно глубок и вы легко можете делать рейзы до 3bb, а затем ставить контбет, не привязывая себя к банку. Однако, когда размер вашего стека становится менее 15bb, вы можете столкнуться с реальными проблемами, поскольку он довольно быстро может оказаться в центре стола, и особенно в тех ситуациях, где силу вашей руки оценить весьма сложно. В большинстве ситуаций лимп с таким стеком, как правило, тоже не приемлем.

Методом исключения выясняется, что наилучшим вариантом розыгрыша руки будет пуш на весь стек, который вынудит оппонента играть на все ваши (или его) фишки, либо фолд. В особенности это касается SNG турниров, где из-за условий, диктуемых ICM, подавляющее большинство игроков не станут коллировать олл-ин без очень сильной руки. Они предпочтут дождаться той ситуации, где сами смогут задвинуть олл-ин и забрать блайнды без сопротивления со стороны оппонентов.

Пуш-фолд стадию можно условно разделить на три категории в зависимости от размеров стеков.

10-15 больших блайндов

Такой размер стека является пограничным между идеальным для пуша и тем, при котором вы можете позволить себе комфортно рейзить и ставить контбет, не привязывая себя к банку. В целом, вы должны разыгрывать меньшее количество рук, и делать это исключительно пушем на префлопе.

Опытные игроки могут определить, когда им следует использовать рейз небольшого размера. Как правило, это приемлемо в ситуациях, когда у

вас 12-15bb, и при этом вы полагаете, что оппоненты редко будут защищать свои блайнды, отвечая вам коллом или лайтовым 3-бетом.

Идя олл-ин, у вас должна быть хорошая рука (или подходящая позиция). Вы рискуете значительной суммой, чтобы выиграть незначительную, и зачастую вашего фолд-эквити будет недостаточно против того игрока, который сделал рейз до вас.

5-10 больших блайндов

Данный размер стека является идеальным для пуша на префлопе. Он достаточно велик, чтобы оказывать давление на оппонента и урезать его пот оддсы с руками средней силы, но при этом вы рискуете незначительной суммой фишек, и поэтому у вас есть возможность идти олл-ин с очень широким диапазоном в самых различных ситуациях. В большинстве поздних стадий SNG турниров игра протекает именно с таким размером стека. Вы должны приложить максимум усилий, чтобы удержать размер стека, по меньшей мере, в пять больших блайндов. Тем самым у вас сохранится фолд-эквити, и вы часто сможете забирать блайнды без шоудауна, даже если при этом вам время от времени придется пушить со слабой рукой против подходящих игроков на большом блайнде.

0-5 больших блайндов

Такой стек, как правило, появляется после неудачной попытки сохранить размер стека в пределах 5-10bb или же после проигранного олл-ина. Теперь у вас мало либо вовсе отсутствует фолд-эквити, поэтому вам следует дожидаться хорошей руки или же той ситуации, когда фишки будут давить на игрока, сидящего на большом блайнде. Если блайнды пройдут через вас, то это будет стоить вам не менее 30% стека за один круг. Вы должны найти наилучшую возможность для совершения пуша, основываясь на силе своей руки, размере своего стека, игроке на

большом блайнде, стеках остальных игроков и того, как скоро блайнды дойдут до вас.

Играя в нестандартные SNG, важно уметь адаптироваться под каждую ситуацию и понимать, что диапазоны рук будут меняться по мере изменения размера стека в зависимости от формата турнира и стеков других игроков. Игровой стиль соперника или причудливость формата поможет определить правильность того или иного действия.

Глава 2

Фундаментальные покерные концепции

Ключевыми факторами успеха в большинстве форматов SNG является понимание таких вещей, как размеры рейзов, ICM и игра с коротким стеком. Однако, в тех турнирах, где приходится много играть при низких уровнях блайндов, таких как хедс-ап и 6-max SNG, а также турнирах с высоким бай-ином, где структура более глубокая или долгая (например, в Step 6 satellite на PokerStars вам дают 150 больших блайндов и уровни длятся по 10 минут), необходимо более глубокое понимание общей теории покера. Кроме того, это позволит вам лучше играть при низких уровнях блайндов и в других форматах SNG.

Поэтому сейчас мы разберем некоторые фундаментальные концепции покера, которые дадут вам общее представление о правильной игре при небольших блайндах и объяснят теорию игры с глубокими стеками, которая позволит вам переигрывать оппонентов, не совершая при этом дорогих ошибок. На данный момент это является важным даже при игре в стандартные SNG, поскольку за последние годы развитие ICM программ и доступность информации по SNG ставит большинство игроков в один ряд в плане понимания общей стратегии игры в поздней стадии турнира.

Турнирная стратегия

Важными факторами, о которых стоит помнить, играя в любом турнире или SNG, является то, что у вас будет ограниченный размер стека и то,

что он будет относительно коротким в сравнении с кэш игрой, где стеки достаточно глубоки и в любой момент могут быть восстановлены до их первоначального размера. По этой причине, кэш игроки и все те, кто желает понять разницу в стратегии и тех изменениях, которые им необходимо привнести в свою игру, должны пересмотреть диапазоны рук и способы их розыгрыша, основываясь на этих двух факторах. Эти подстройки попросту необходимы, и в то же время они довольно просты в понимании и применении.

Во-первых, поскольку размер вашего стека ограничен, и потеря существенной его части все больше сокращает ваши возможности при розыгрыше рук, уменьшая тем самым максимально возможное количество вэлью, которое вы можете получить от противника (потому что у вас меньше больших блайндов и вы, соответственно, можете выиграть меньшее количество фишек), принимая решение о вступлении в игру с руками, имеющими незначительное математическое ожидание, вы должны действовать крайне осмотрительно. Вместо того чтобы рисковать огромным процентом своего стека в ранней стадии турнира, будьте готовы дожидаться более подходящей ситуации. Разумеется, в некоторых форматах SNG турниров и в определенных ситуациях, количество времени, которое у вас есть, может быть ограниченным. Или, быть может, вам необходимо начинать собирать фишки уже в ранней стадии SNG, что позволит показать хороший результат и, соответственно, идти на риск в маргинальных ситуациях. Как бы то ни было, вы должны осознанно рассматривать все доступные вам варианты и, исходя из этого, принимать решение.

Во-вторых, старайтесь разыгрывать свои руки менее дисперсионным способом, что позволит вам менее рискованно накапливать фишки (по крайней мере до тех пор, пока у вас не сформируется огромный стек). Например, несмотря на то, что рейз из ранней позиции со слабой парой или одномастным коннектором является стандартом в 6-тах кэш играх с глубокими стеками, в 6-тах SNG вам следует избегать этого. То же относится и к лайтовым 3-бетам из позиции, которые стандартны в

современных кэш играх. В SNG подобное действие менее целесообразно, поскольку в соответствии с ICM рекомендациями риск вылета из турнира в его ранней стадии, будучи в маргинальной ситуации, не оправдан. Кроме того, играя подобным образом, вы можете потерять более выгодную возможность заработать фишки в будущем.

Очень часто вы можете выигрывать в SNG турнире, не накапливая огромного количества фишек. Например, в ДОНах, быть может, вы не сыграете ни единой раздачи, если оппоненты быстро повылетают из турнира. Зачастую верным решением будет полный отказ от участия в маргинальных ситуациях (даже несмотря на то, что ICM считает их плюсовыми), если у вас есть хорошие шансы на победу и без этих рисков. Выгода от подобных действий зависит от игрового формата, поэтому в турнирах с большим полем игроков или в турнирах где «победитель забирает все», вы можете переключиться на более агрессивную стратегию игры.

Защита против вэлью

Любой, кто имел возможность наблюдать и слушать разговоры турнирных и кэш игроков знает, что есть существенные теоретические различия в их подходе к игре и способе розыгрыша рук на постфлопе. Из-за этого игроки, успешные в одной дисциплине, нередко сталкиваются с проблемами в другой. Кэш игроки, как правило, более тонкие специалисты в игре на постфлопе, и у них лучше развиты навыки чтения рук и планирования розыгрыша, поскольку в этих вещах они более опытные и им постоянно приходится играть с глубокими стеками. Но если они намерены стать успешными в турнирах, то им также придется внести некоторые изменения в свою постфлоп игру.

Причина этого кроется в базовых принципах турнирной стратегии, которые мы уже обсудили, то есть вы не можете докупиться, проиграв какую-то часть своего стека и при этом его размер, как правило, меньше чем в кэш игре. Поэтому в определенных ситуациях более важным становится защита своей руки ставками и рейзами с целью сразу забрать банк. В кэш игре вы, вероятно, предпочли бы использовать пот-контроль или же получить дополнительное вэлью, но в турнирах быть перетянутым не позволительно, и отношение фишек в вашем стеке к количеству фишек в банке меньше, чем в кэш игре. Это делает фишки в турнирах более ценными – особенно потому, что вы не можете докупиться. Помимо всего прочего эти фишки дадут вам возможность больше выиграть у своих соперников, увеличивая при этом шансы на выживание.

В кэш игре вы можете докупиться и отношение размера стека к размеру банка выше, поэтому наиболее выгодной линией будет получение вэлью с худших рук через коллы или пот-контроль. Это защищает ваш стек от сооружения огромных банков в тех ситуациях, где худшие руки, вероятно, будут сдаваться, а лучше останутся в раздаче. В подобной ситуации ценность дополнительных фишек, как правило, не имеет значения, поскольку в случае поражения вы всегда можете докупиться и вашей целью является извлечение максимального вэлью на длительной дистанции, а не моментальный выигрыш банков, даже несмотря на то, что это может привести к сложным решениям или бэд-битам.

Разумеется, эти тонкие различия не указывают на то, каким образом нам следует играть в турнирах и кэш играх. В турнирах тоже бывают ситуации, где вы рады применить слоуплей с целью получения дополнительного вэлью, рискуя, в конечном итоге, быть перетянутым. Аналогично, в кэш играх с хорошей рукой вы можете ставить как для вэлью, так и для защиты, или же просто с целью забрать банк. Однако, эти концепции указывают на существенную разницу в стратегическом подходе к кэш играм и турнирам, и их понимание и применение в маргинальных ситуациях поможет вам успешно переключаться с одной

дисциплины на другую, что позволит более глубоко изучить общую теорию покера.

Контбеттинг против пот-контроля

Контбет представляет собой ставку, которая является логическим продолжением вашей агрессии в раздаче – проще говоря, когда вы рейзили на префлопе и получили колл со стороны оппонента, у вас есть возможность продолжить делать ставки с целью забрать банк. Обычно флоп пройдет мимо вас или вы соберете комбинацию незначительной силы. По этой причине большинство игроков склоняются к контбету, чтобы сразу забрать банк, а не стараться дойти до шоудауна со слабой или маргинальной рукой. Они также будут ставить со всеми своими сильными руками, надеясь получить экшн.

Эта стратегия хорошо работает в SNG и прочих турнирах с быстрой структурой, в которых у всех игроков довольно короткие стеки и поэтому они вынуждены придерживаться прямолинейной игры. Противоположная ситуация наблюдается в кэш играх и турнирах, где игроки более склонны чекать на флопе в попытке задешево добраться до шоудауна. Играя подобным образом, они избегают формирования банков огромных размеров с маргинальными руками, а также защищают свой стек.

Как бы то ни было, играя с короткими стеками, пот-контроль становится менее эффективным по нескольким причинам. Во-первых, поскольку стеки достаточно коротки на протяжении всего турнира, то ограничение суммы, которую вы можете проиграть, не сильно влияет на исход раздачи. Даже если вы прочекали флоп, оппонент все еще может вынудить вас пойти олл-ин, сделав ставку на терне и ривере. Во-вторых, в отличие от кэш игроков, которые в большей степени склонны чекать до шоудауна с такими руками как A-hi или слабые пары, турнирные игроки более активно вступают в борьбу за фишки и в ответ на чек со

стороны оппонента будут в обязательном порядке пытаться забрать банк на следующей улице, или же попросту рефлекторно продолжать делать ставки. Это не проблема, если у вас есть рука, с которой вы можете комфортно коллировать до шоудана, но с маргинальной рукой коллы по всем улицам, подвергая риску огромную часть своего стека, ставят под удар всю вашу турнирную жизнь. Это может быть особенно катастрофично в SNG турнирах, где вам не нужно накапливать большого количества фишек – кроме тех ситуаций, где вы уверены в прибыльности выбранной вами линии, и рады спровоцировать оппонента на пару ставок.

В конце концов, из-за равномерной структуры выплат и общей SNG стратегии, игроки не так часто будут пытаться переиграть вас, нежели в многостоловых турнирах или кэш играх, где стеки достаточно глубоки. Это делает контбеттинг более эффективной стратегией даже с маргинальными руками вроде нижней или средней пары, потому что вы редко столкнетесь с блефом или флоатом от худших рук, и одновременно с этим не дадите противнику шанса выбить вас из раздачи путем запуска блефа на более поздних улицах.

Разумеется, вам не следует контбетить в 100% случаев даже против очень слабых игроков, и в SNG тоже существуют определенные ситуации, где пот-контроль приобретает существенное значение. Например, в хедс-ап SNG у игроков весьма часто будут довольно слабые руки. По этой причине, а так же ввиду того, что в подобной ситуации правила ICM не удерживают игроков в столь узких стратегических рамках, вам следует гораздо чаще опасаться возможного флоата или блефового чек-рейза со стороны противника. Таким образом, здесь вам попросту необходимо применять пот-контроль. В этом игровом формате у вас довольно длительное время будет весьма глубокий стек, а меньшее влияние со стороны ICM означает, что вы можете намного свободнее коллировать до шоудауна, поскольку единственное, о чем вам следует беспокоиться – это невозможность совершить ребай.

Пот-контроль может быть также полезен в некоторых ситуациях в 6-мах и фулл ринг SNG. Против очень тайтовых регуляров вы можете рассмотреть вариант чека с достаточно сильными руками, стараясь перехитрить их, а также в тех ситуациях, где получение вэлью на трех улицах вам кажется маловероятным. Вы можете поставить на флопе, прочекав на терне с целью пот-контроля, а затем поставить на ривере. Против более агрессивных игроков или против маньяков (которые нередко ставят вас в неловкие ситуации) вы можете применять пот-контроль по умолчанию, при том условии, что ваши стеки достаточно глубоки, и вы поймали маргинальную руку на скоординированном флопе.

Ну и наконец, вы можете выбрать опцию чека при определенных обстоятельствах, например, когда вы промазали мимо очень скоординированного борда и вероятность того, что оппонент смог усилиться, столь высока, что блеф становится неоправданным. Такое часто встречается, когда регуляры коллируют ваш рейз со спекулятивной рукой, которая хорошо попадает во флопы, состоящие из большого количества средних и/или одномастных карт, или же против слабых лузовых оппонентов, которые редко выбрасывают на постфлопе. В такой ситуации вы можете выбрать вариант отложенного контбета, если те возьмут ответный чек на флопе, или же попросту сдаться. Однако, если вы будете часто применять такую линию, то иногда должны использовать чек-рейзы с сильной рукой или дро, чтобы соблюсти баланс в своих действиях.

Шоудаун-вэлью

Рука с шоудаун-вэлью означает руку лучше средней и вероятно более сильную, чем диапазон оппонента, но в тоже время не достаточно сильную для вэлью-бета и, соответственно, с ней вы желаете добраться до шоудауна как можно дешевле. Следует добавить, что для того, чтобы

рука имела шоудаун-вэлью, вы должны знать, как часто сможете задешево добраться до вскрытия, основываясь на уязвимости своей руки, количестве аутов, а также на собственной позиции и типе соперника. Становится понятно, что рука, которая зачастую может оказаться лучшей, но в то же время крайне уязвимой и не выдерживающей большого количества ставок со стороны агрессивного соперника, имеет ограниченное шоудаун-вэлью, особенно если вы играете без позиции.

Решение о том, имеет ли ваша рука шоудаун-вэлью наиболее важно при игре с глубокими стеками и в хедс-ап турнирах, что относится к темам, которые мы обсудили в предыдущих разделах. Как мы уже выяснили, по мере сокращения размеров стеков, ценность пот-контроля снижается, и поэтому попытки задешево добраться до шоудана против определенных оппонентов становятся менее выгодными, нежели совершение ставок с намерением выиграть банк прямо сейчас. Дело в том, что оппоненты все еще могут продолжать делать ставки, суммарный размер которых сопоставим с размером вашего стека. Таким образом, попытка дойти до шоудана со слабой рукой превращаются в дорогое удовольствие.

Во время игры вы должны выяснить, кто из оппонентов понимает эти концепции и умеет применять их на практике. Следствием того, что вы стараетесь задешево добраться до шоудана с маргинальными руками будет то, что на более поздних улицах вы, как правило, будете ставить на вэлью или в качестве блефа (полу-блефа). Однако вы все еще будете сталкиваться с игроками, которые не понимают этих концепций и не видят никакой разницы в диапазонах ставок. Время от времени они будут вэлью-бетить с руками, с которыми сложно получить колл от худших рук, или же блефовать в тех ситуациях, где их всегда заколлируют со всеми лучшими руками. Понимая это, вы иногда сможете коллировать там, где против игроков с более глубоким пониманием покера колл будет выглядеть нелогичным действием.

Диапазоны рук

По ходу этой книги и также в моей первой книге «Секреты SNG» мы обсуждали диапазоны, занимаясь оценкой возможного набора рук противника. Говоря о диапазонах в SNG турнирах, следует подразумевать, как правило, те диапазоны, с которыми оппоненты идут олл-ин на префлопе. Например, если предполагаем, что диапазон соперника выглядит как TT+/AQ+, то это означает, что у него могут быть все пары от десятков и старше, а также все комбинации туз-дама и туз-король. Все эти данные легко внести в программы вроде *Sit And Go End Game Tools* и *SitNGo Wiz*, которые используют диапазоны рук, пот оддсы и ICM вычисления для оценки ваших решений.

В нестандартных SNG, в частности таких как хедс-ап или 6-мах, где вам приходится много играть в ранней турнирной стадии, и соответственно чаще принимать сложные решения, необходимо уметь производить более глубокую оценку диапазона рук соперника, учитывая при этом структуру борда и предыдущий экшн. Зачастую, добравшись до ривера, данные навыки позволят вам сузить диапазон противника до нескольких комбинаций.

Например, в хедс-ап SNG, будучи на баттоне, игрок, как правило, должен разыгрывать очень широкий диапазон рук (вероятно где-то 80-100%, в зависимости от обстоятельств), поскольку у него есть позиционное преимущество. Основываясь на картах борда и выбранной им линии игры, часть рук можно постепенно убрать из его диапазона. Большинство игроков будет ставить контбет на флопе со всем своим диапазоном, однако некоторые будут пот-контролировать с руками средней силы и фолдить на скоординированных бордах, в то время как другие предпочтут время от времени брать ответный чек с монстром или дро. На терне большинство игроков, получив колл на флопе, склонны сдаваться со всем своим воздухом, переключаясь в режим пот-контроля с руками средней силы. Если же они продолжают делать ставки, то, как правило, у них окажется дро, с которым они могут позволить себе

зарядить второй баррель, либо это будет ставка в страшную карту, либо вэлью-бет с сильной рукой.

На ривере у вас, как правило, будет достаточно много информации. Поскольку в этой ситуации компетентные соперники будут либо вэлью-бетить, либо блефовать, то вы должны проанализировать имеющуюся у вас информацию, сопоставив ее с картой ривера и бетсайзингом противника, а затем постараться определить его диапазон и принять соответствующее решение. Например, диапазон игрока, дающего ставки по всем улицам, как правило, очень поляризован между сильными руками и блефом, так как с руками средней силы он в какой-то момент сыграл бы чеком. Вы должны определить стиль игры оппонента и учесть предысторию сыгранных с ним раздач, чтобы выяснить, как часто он запускает блеф, а затем решить, имеет ли смысл коллировать его ставку на ривере.

Помимо всего прочего, понимание диапазонов рук и использование их на практике необходимо для корректного понимания теории покера в целом. Даже добравшись до шоудауна и увидев карты соперника, вы все равно должны мыслить диапазонами, а не опираться на результат конкретной раздачи. В противном случае все ваши действия будут ориентированы на результат шоудауна.² К примеру, среди слабых игроков бродит миф, который можно описать следующим образом: если вы коллировали терн, а на ривере вышла бланковая карта, то вы также должны коллировать и ривер, поскольку если ваша рука была достаточно хороша на терне, то на ривере она, вероятно, такой и осталась. Звучит как прописная истина, однако проблема в том, что вы играете против диапазона рук, а не одной конкретной руки и,

² Это похоже на эксперимент с кошкой Шредингера, которая помещена в коробку и в зависимости от ранее повлиявшего на нее случайного события, она либо жива, либо мертва. Узнать о ее состоянии можно только открыв коробку. Аналогичным образом, рука оппонента и то, бьет она вас или нет, должна рассматриваться как утверждение, не имеющее значения. Вместо этого вы должны разделить диапазон оппонента на руки, которые бьют вас, и которые бьете вы, и в зависимости от этого принимать решение, не придавая особого значения конкретному результату отдельно взятой раздачи. Вы должны поступать таким образом до тех пор, пока результат шоудауна не станет противоречить вашему первоначальному представлению о диапазоне рук соперника.

следовательно, диапазон бета на терне и чека на ривере будет отличаться от диапазона бета на терне и бета на ривере. Все это говорит нам о том, что иногда колл на терне с намерением сдать на ривере при неизменившейся структуре борда будет верным решением, поскольку и диапазон оппонента, и его представление о вашем диапазоне изменились. Это означает, что против вашего нового диапазона, противник не будет блефовать слишком часто. Таким образом, колл на ривере не всегда будет прибыльным.

Глава 3

Продвинутые покерные концепции

По мере накопления опыта вам стоит начать изучать некоторые более продвинутые концепции, которые будут полезны независимо от практикуемой вами покерной дисциплины. Максимальная польза от понимания этих концепций будет проявляться при регулярной игре с одними и теми же оппонентами, при игре на заоблачных лимитах против сложных соперников, в хедс-ап матчах и играх с очень глубокими стеками. Если вы хотите продолжить выигрывать, то на данном этапе вам придется расширить свои познания в тех областях, которые мы обсуждали ранее, и добавить в них некий элемент психологии и более замысловатые аспекты покерной теории. Поэтому сейчас самое время разобрать некоторые из этих концепций.

Имидж, динамика игры и подстройки

Добравшись до определенного лимита, вы заметите, что большинство игроков отточили стратегические основы игры до идеального уровня. По мере продвижения по лимитам, и особенно если вы хотите играть на самых высоких из них, с бай-ином от \$200 и выше (либо вы работаете над подъемом по таблице лидеров), где вам будут противостоять лучшие игроки в мире, вы должны начать фокусироваться на некоторых факторах, которые отделяют великих игроков от хороших.

Наиболее важными из этих факторов являются имидж и динамика, к которым можно отнести все, что угодно – от общих особенностей оппонента, до предыстории встреч двух игроков друг с другом. В целом,

эти факторы важны при игре на низких лимитах, где знание того, что оппонент маньяк или кто-то из игроков в тильте, может помочь вам. На высоких лимитах умные игроки разберут вашу игру и предысторию сыгранных с ними раздач до мельчайших деталей и будут пристально наблюдать за тем, как они выглядят в ваших глазах и как это скажется на вашем диапазоне в тех или иных ситуациях.

В ключевых ситуациях, помимо технической составляющей покера, вам также нужно думать и о других вещах. Вам следует определить свой собственный имидж, который зависит от характерных особенностей ваших оппонентов и предыстории сыгранных с ними раздач. Вам также нужно выяснить, каким образом могут повлиять на оппонента события, произошедшие за короткий, средний и длинный периоды.

Дело в том, что игроки всегда играют по-разному, могут погружаться в состояние тильта и затем выходить из него, а также запоминать предысторию сыгранных ими раздач за различные периоды времени. Это справедливо по отношению к любому из лимитов, но, тем не менее, в составах с высоким уровнем игры данные факторы наряду с пониманием психологии, стоящей за действиями оппонентов, являются жизненно важными, поскольку наиболее вероятно, что именно они определяют, кто в конечном итоге (долгосрочной перспективе) окажется победителем, а кто проигравшим. Например, даже регуляры, ежедневно встречающиеся друг с другом в стандартных SNG, будут иметь хорошее представление о диапазонах пуша и колла своих оппонентов, а также использовать незначительные подстройки, позволяющие эксплуатировать их соперников. Их соперники в свою очередь также будут приспосабливаться к новым игровым условиям, как только заметят те изменения, которые произошли в игре.

Этот процесс имеет тенденцию продолжаться бесконечно, разве что в конкретной ситуации не применима очевидная стратегия игры, как например в хедс-ап SNG при высоком уровне блайндов. Но поскольку такие ситуации встречаются крайне редко, понимание того когда и как подстраиваться под оппонента является ключевым фактором. В

особенности это касается игры один на один, где часто возникают различные маргинальные ситуации, и не существует четких ограничений, диктуемых ICM.

Уровни мышления

Другой фундаментальной концепцией, приобретающей особое значение при игре против более сильных соперников или одной и той же группы регуляров, или же в таких SNG форматах, как хедс-ап и 6-тах, являются уровни мышления. Говоря об уровнях мышления, следует подразумевать попытку игрока переиграть своего оппонента, переместив свой уровень мышления на уровень, отличный от уровня мышления оппонента, стараясь при этом заранее предугадать его действия и отреагировать на это соответствующим образом. Для понимания этой концепции нам необходимо разобраться в том, каким образом ведут себя различные типы игроков и на каком уровне мышления они находятся.

На самом нижнем уровне находятся игроки, которые просто разыгрывают свои карты, не обращая внимания на прочие факторы. Зачастую они совершают отвратительные коллы или фолды, в зависимости от того насколько лузово или тайтово они играют. Это могут быть как новички, так и более опытные игроки, у которых не развиты навык чтения рук и, как правило, они думают о раздаче с точки зрения абсолютной, а не относительной силы руки.

На следующем уровне расположились игроки, которые начинают задаваться вопросом: «А что же может быть у соперника?» Это второй уровень мышления, который демонстрирует способность игроков рассматривать руки с точки зрения их относительной силы. Например, если вас 3-бетит очень тайтовый игрок, то в некоторых ситуациях вполне допустимо сдаться даже с очень сильными руками. Аналогичным

образом, если вы добрались до ривера со слабой топ-парой против тайтового оппонента, который вряд ли будет блефовать или вэльюбетить с руками хуже вашей, то фолд на его ставку большого размера выглядит куда более логичным, нежели колл лишь потому, что у вас топ-пара.

Как бы то ни было, даже находясь на втором уровне мышления, ваши предположения об игре оппонента все еще весьма предсказуемы. И хотя такой образ мышления будет срабатывать против некоторых слабых и средних оппонентов, против сильных он работать не будет. Против них вам понадобится перейти на третий уровень мышления, где помимо всего вышесказанного вы также будете задаваться вопросом: «Что оппонент думает о силе моей руки?» В этот момент покер превращается в войну уровней мышления между двумя компетентными игроками, поскольку игра «Я думаю, что он думает, что я думаю» может длиться бесконечно. Сущность этой войны сводится к определению того, на каком из уровней мышления находится соперник, после чего вы перемещаетесь на уровень выше, что дает вам возможность предвидеть его действия и правильно на них реагировать.

Такой образ мышления определенно в меньшей степени относится к SNG, и, как правило, проявляется в кэш-играх. Это связано с ограничениями, диктуемыми ICM и стратегией турнирной игры, но между регулярами, меняющими свою стратегию и частоту, с которой они реагируют на то или иное действие оппонента, такое явление не будет редкостью. Поэтому вам необходимо суметь определить, как часто соперники блефуют или флоатят в ранней турнирной стадии, а также как часто они стилият и рестилят в поздней. Кроме того, вам следует вычислить частоту данных изменений и влияющие на них факторы. Разумеется, в хедс-ап SNG игра более многогранна и борьба уровней мышления приобретает существенное значение по отношению к постфлоп ситуациям, поскольку здесь не существует четких ограничений со стороны ICM.

К примеру, игроки с самым низким уровнем мышления очень часто запускают отчаянный блеф на ривере. Они делают рейз на префлопе, продолжают ставить с воздухом на флопе, затем чекают терн и блефуют на ривере. В этой линии нет никакого смысла, и очень часто вы можете увидеть, что такого рода игрок покажет на ривере блеф. Однако, если более умный игрок знает о том, что это ужасная ситуация для блефа, то на самом деле он время от времени может позволить себе блефовать, поскольку понимает, что его продвинутый оппонент будет думать, что он скорее всего тонко вэлью-бетит, и соответственно, ответит на ставку ривера послушным фолдом.

Аналогичным образом, в поздней стадии стандартного SNG вы можете выдать ложную информацию о силе своей руки, сделав рейз подозрительного размера с очень слабыми картами или довольно коротким стеком. Такое возможно в ситуации кражи блайндов, где вы не намерены коллировать пуш. Это сбалансирует ваши действия с диапазоном сильных рук, предоставив тем самым возможность блефовать еще одним способом. Даже в таких механизированных форматах, как стандартные SNG, вы все еще должны искать подобные ситуации и такое мышление является барьером, отделяющим плюсовых игроков средних лимитов от плюсовых игроков высоких лимитов.

Тонкий вэлью-беттинг

В предыдущих главах мы выяснили, что большинство игроков понимает разницу между вэлью-бетом и блефом, но имеет довольно скудное представление о том, когда и зачем применять то или другое. Чем выше вы будете подниматься по лимитам, тем чаще будете встречать оппонентов, чей навык чтения рук развит более глубоко и которые способны точно определять диапазоны рук соперников и предугадывать их действия, основываясь на таких факторах, как предыстория сыгранных вместе раздач и динамика игры.

Против таких игроков вам нужно всерьез заняться улучшением своей игры, если вы хотите добиться успеха и сделать свои ставки менее предсказуемыми. Одним из таких способов является использование тонких вэлью-бетов в подходящих для этого ситуациях против тех оппонентов, с которыми у вас есть определенная предыстория и которые, вероятно, будут коллировать вас более лузово. У тонкого вэлью-беттинга есть несколько плюсов. Во-первых, это деполяризует спектр ставок, то есть вы больше не будете ставить только с очень сильными и очень слабыми руками (что приводит к смещению диапазона бета в сторону слабых рук, поскольку в холдеме не так просто собрать сильную комбинацию). Деполяризация усложняет чтение рук и вынуждает оппонента вскрывать ваши ставки с более слабыми руками. Во-вторых, вам будет гораздо легче блефовать, потому что оппоненты будут понимать, что помимо ставок с очень сильными и очень слабыми руками, вы также можете тонко вэлью-бетить с несколько более слабыми комбинациями.

Теперь им необходимо вычислить вероятность, с которой оппонент будет ставить на вэлью с очень сильной рукой, со средней рукой, а также вероятность блефа, или быть может ставки с чуть более слабой, чем у них, рукой. Эта концепция применима к различным ситуациям, в которых диапазон вэлью-бета слабых игроков может быть чрезмерно полярным, или когда вам противостоит слабый игрок, склонный коллировать все ваши ставки, не допуская возможности того, что вы будете ставить на вэлью с руками, которые он не увидит в вашем диапазоне. Это также существенным образом помогает вам защитить свой диапазон блефов, потому что в холдеме вы редко поймаете руку, с которой сможете вэлью-бетить на нескольких улицах или страшной карте ривера. Используя тонкий вэлью-беттинг, вы усиливаете свой диапазон вэлью-бетов, выравнивая его частоту с частотой блефов, которая в противном случае составляла бы слишком существенную часть вашего диапазона.

В SNG такое мышление главным образом применимо к хедс-ап игре или игре при глубоких стеках, но его определенно можно использовать и в других областях, чтобы быть менее предсказуемым. Все это особенно полезно при игре против регуляров, которые способны запомнить ваши действия и в будущем доверять вашим ставкам, предполагая, что вы тонко подбираете. Это в свою очередь приведет к тому, что вы сможете несколько чаще блефовать против них.

Игра на терне

До сего момента мы рассмотрели теорию постфлоп игры и ее применение в турнирах и SNG, включая подстройки на префлопе и изменение частоты контбета на флопе. Однако для того, чтобы выигрывать против сильных регуляров, вам время от времени понадобится продолжить свою агрессию на терне. Это повлечет за собой применение блефов и полу-блефов против тех игроков, которые любят флоатить или коллировать на флопе со слабыми руками, надеясь, что вы сдадитесь на терне. Сюда так же входит чек-рейз против оппонентов, которые пытаются забрать банк на терне после колла на флопе, и возможно даже тонкий вэлью-беттинг в ситуациях, где сформирована агрессивная динамика игры с кем-либо из оппонентов. Использование этих линий сделает вашу игру более сбалансированной и усложнит соперникам жизнь. А теперь мы взглянем на несколько возможных сценариев и рассмотрим различные линии, которые вы можете использовать в зависимости от обстоятельств.

Наиболее часто встречающаяся ситуация происходит тогда, когда вы делаете рейз на префлопе и оппонент коллирует вас. Затем вы ставите контбет и снова получаете колл. Здесь вы должны учесть свою позицию за столом по отношению к сопернику, текстуру флопа и карту терна, особенности противника и оценить общую турнирную ситуацию. Если вы рейзили из ранней позиции, то у вас может быть сильная рука, когда

на борд лягут высокие карты или если он будет нескоординированным. В этом случае вы должны ставить и на флопе и на терне, поскольку ситуация благоприятна для вас. Если выйдет низкий или дровяной борд, то вы можете сдаться после колла в ответ на контбет (или же вовсе не ставить его). Вам следует чаще склоняться к блефу, будучи в позиции или же при появлении страшной карты на терне, потому как оба эти фактора вам на руку.

Если вы рейзили из поздней позиции, и на флопе получили колл в ответ на контбет, то ваша позиция по отношению к коллеру имеет очень большое значение. Мало кто осмелится флоатить вас без руки, не имея при этом позиции. Скорее всего, данный колл будет указывать на то, что оппонент каким-то образом зацепился за борд, но не забывайте, что многие будут коллировать на низком или с одной оверкартой флопе, собрав лишь среднюю пару. Против таких игроков вам время от времени следует ставить два или даже три барреля, когда на борд ложатся страшные карты. Если же вы рейзили из поздней позиции, и на флопе первое слово за вами, то играйте по оппоненту, поскольку игроки на любом из лимитов имеют различное представление о правильной стратегии игры на постфлопе.

В турнирах и SNG ставка на терне может привязать существенную часть вашего стека к банку, поэтому в целом вам следует ставить достаточно для того, чтобы иметь возможность запустить на ривере, но в то же время, не привязывая себя к коллу олл-ина на терне, независимо от того, решите вы продолжать агрессию или нет. Опять же, планируя блеф, вам стоит искать хорошие ситуации, например на сухих спаренных или A-hi бордах, где вероятность того, что вы разыгрываете дро, незначительна. Вы не должны делать ставки, если фолд со стороны соперника маловероятен, к примеру, на очень скоординированном борде или если карта терна усиливает некоторые маргинальные руки, имеющие гатшот или другие ауты.

Соперники на высоких лимитах наверняка будут использовать схожие тактики против вас, и поэтому вам необходимо научиться

приспосабливаться к ним. Чтобы добиться этого вы, к примеру, можете выкидывать слабые руки OOP на флопе, которые не выдержат агрессии на терне, или же если есть большое количество плохих карт, которые могут убить вашу руку на терне. Будучи в позиции, вы также можете более лузово коллировать своих оппонентов, которые часто любят баррелить на страшных картах терна, либо приготовить для них сюрприз в виде огромного (вплоть до олл-ина) рейза с дро, поскольку в этой ситуации они зачастую сыграют бет-фолд с существенной частью своего диапазона.

Играя в те форматы SNG, где ваше ожидание в значительной степени зависит от знания ICM, такие как ДОН, мультипризовые SNG, или же когда у вас относительно короткий стек, вы должны реже склоняться к баррелингу или полу-блефу на терне, поскольку в этом случае вы рискуете потерять существенную часть своего стека в одной лишь раздаче. Против регуляров в обычных SNG или же в чрезвычайно подходящих для этого ситуациях вам стоит время от времени использовать эти приемы для баланса своих линий.

В таких игровых форматах как хедс-ап SNG, Step 6 SNG и SNG сателлитах, где победитель забирает все, дела обстоят противоположным образом. Игра в них ведется при более глубоких стеках, где ICM не имеет столь существенного значения и самые большие призовые выплаты достаются тем игрокам, которые занимают верхние строчки. Соответственно, здесь вам необходимо позаботиться о построении как можно большего стека, не боясь потерять его. Все эти факторы указывают на то, что на терне вам следует увеличить свою агрессию.

Игра на ривере

Игра на ривере выглядит довольно простой, поскольку к этому моменту уже выложены все карты и единственное, что требует вашего внимания,

это последний раунд ставок. Если вы являетесь агрессором, то будете ставить либо на вэлью, либо в качестве блефа, а если оппонент сам сделает ставку, то вам просто нужно определить получаемые пот-оддсы и сравнить их с вероятностью блефа со стороны противника (или быть может вэлью-бетом с несколько более слабой, чем ваша, рукой).

Однако по причине того, что в безлимитных SNG игроки могут делать ставки как небольшого размера, так ставки размером в банк или даже овербеты, игра на ривере становится намного более сложной. В игре между сильными соперниками, психология также является существенным фактором. Возможность запустить блефовый рейз или блефовый чек-рейз среди очень сильных игроков, делает игру на этой улице еще более интересной. Мы уже обсудили идею тонких вэлью-бетов, а также будем полагать, что большинство игроков знает, как ставить на вэлью с сильной рукой. Однако блефы и их вскрытие является более сложной темой.

Обычно на ривере вы будете сталкиваться с довольно простой ситуацией, где вы либо должны коллировать ставку с маргинальной рукой, либо будете ставить сами, когда ваша рука, вероятно, позади. Если вы столкнулись со ставкой от оппонента, размер которой обычно будет составлять от $\frac{1}{2}$ банка до целого пота, что дает вам оддсы от 2 к 1 до 3 к 1, то в этом нет ничего плохого, но и нет ничего хорошего. Поэтому здесь вам следует оценить ход раздачи и решить, достаточно ли часто оппонент будет блефовать или вэлью-бетить с рукой хуже вашей, что позволит понять, будет ли колл прибыльным.

Принимая решение, вы должны особое внимание уделить склонностям оппонента и ходу раздачи на предыдущих улицах, поскольку эти факторы почти столь же важны, как и ваша рука. Вы вполне можете оказаться в ситуации, где две пары почти никогда не будут хороши, или же A-hi наверняка окажется сильнее. Решите, насколько достоверно оппонент изображает сильную руку, основываясь на его предыдущих действиях в раздаче. Например, плохие игроки зачастую будут запускать бессмысленный блеф на ривере после того как поставили контбет и

прочекали терн, а сильный игрок сыграет подобным образом лишь против другого сильного игрока, понимающего, что это ужасная ситуация для блефа, а также способного сдаваться. Аналогичным образом, игроки, делающие ставки на всех улицах, поляризуют свой диапазон блефов и очень сильных рук, поэтому если вам известно, что им нравится блефовать или на борде есть промазавшие дро, то вы чаще должны склоняться к совершению маргинальных коллов против них и не бояться больших ставок.

Вам не стоит блефовать, если на ривере вы позади и при этом у вас нет надежного ридса на оппонента, или если вы не можете достоверно изобразить руку (всегда помните о том, что особенностью посредственных игроков является тот факт, что они не знают когда нужно сдаваться). Вспомните, как проходила раздача: ваши действия, пришедшие на борд карты, динамика с оппонентом, и затем, исходя из этого, принимайте решение. Вы часто сможете найти ситуации, где блеф будет хорошим решением в зависимости от того, как проходила раздача на предыдущих улицах (к примеру, на борд вышли оверкарты или страшные карты, а ваше дро так и не закрылось). В этом случае вам стоит оценить ситуацию и диапазон соперника, а затем решить, будет ли блеф прибыльным. Делая ставку от $\frac{1}{2}$ до целого банка, ваши шансы составляют от 2 к 1 до околонулевых, поэтому вам не нужно слишком большого количества фолдов, чтобы в конечном итоге, быть в плюсе. Кроме того, блеф очень полезен для метагейма, поэтому вы должны быть рады, даже если ничего на нем самом не зарабатываете.

Такие ситуации встречаются довольно часто. Тем не менее, иногда вы будете оказываться в более необычных ситуациях, как правило, либо против очень сильных соперников, либо против очень слабых. Против плохих (и даже против некоторых «хороших» турнирных игроков) играть порой довольно трудно, потому что они делают ставки, основываясь на ошибочных суждениях, или время от времени используют необычный бетсайзинг. Например, они могут поставить с шоудаун-вэлью рукой, которая никогда не получит колл от худших рук. Кроме того, они могут

использовать «блок-беты», надеясь, что им не придется столкнуться со ставкой огромного размера со стороны оппонента.

Против таких игроков вы должны собрать всю имеющуюся у вас информацию и попытаться понять логику их действий, после чего принять соответствующее решение. Допустим, если на ривере слабый игрок сделает ставку небольшого размера, давая тем самым хорошие оддсы, то вы, как правило, должны коллировать на очень широком диапазоне, потому что иногда вы сможете наблюдать идиотский блеф со стороны оппонента (тогда как сильный игрок с блеф рукой поставил бы много). Или же, столкнувшись с блок-бетом от посредственного игрока, вы можете задвинуть олл-ин, поскольку он выдал вам силу своей руки и, следовательно, готов сдаться после того, как вы ошарашите его такой «страшной» новостью.

Очень хорошие могут доставить вам массу проблем, поскольку их блефы, как правило, неплохо сбалансированы, и им известно как применять их в подходящих ситуациях, чередуя с вэлью руками, которые они хотят изобразить. По этой причине игра наугад против сильного оппонента является не самой лучшей затеей, и вы должны избегать сложных ситуаций, стараясь не разыгрывать против них большого количества банков, особенно если вы без позиции. Но попав в подобную ситуацию, вам следует обратить особое внимание на психологию и предысторию, поскольку зачастую оппонент довольно грамотно прочитает силу вашей руки и сосредоточится на том, что вы собираетесь с нею сделать. В таком случае, при наличии оверкарт, вам нужно склоняться к более лузовым коллам, особенно если вы знаете, что их диапазон достаточно широк, и с ним они нередко будут запускать блеф, либо коллировать в тех ситуациях, где им известно, что вы знаете о бессмысленности их ставки.

Еще более изощренными являются линии, включающие в себя блеф рейзы и чек-рейзы на ривере. Подобные линии стоит использовать только против игроков способных выкинуть свою руку, а также тех, кто хорошо читает их или же тех, кто играет чересчур тайтово. К тому же вам

необходимо иметь ясное представление об их игре и диапазоне на ривере. Разумеется, такая линия игры (или же просто колл) строится на пот-оддсах, но чек-рейз на ривере – это отличная линия для игры в глубоких стеках против соперников, которым нравится идея тонкого вэлью-беттинга. Если на ривере закрылось дро, которое вы разыграли бы подобным образом, то вам следует оказывать давление на своего оппонента, вынуждая его чекать вплоть до шоудауна с руками средней силы. Вы в свою очередь должны действовать крайне осторожно, планируя использовать тонкий вэлью-беттинг против оппонентов, способных на блеф подобного рода, ну или, в крайнем случае, будьте готовы к тому, чтобы вскрыть его в подходящей для этого ситуации.

Как и большинство вещей, описанных в этой главе, блеф на ривере и колл с маргинальными руками в значительной степени применим к играм, в которых ICM не имеет особого значения, либо стеки достаточно глубоки. В играх с коротким стеком потеря существенной части фишек может вам дорого обойтись, поскольку это снижает отношение размера вашего стека к размерам стеков оппонентов, а также понижает вероятность возвращения этих фишек и выигрыша SNG. Это даже более важно, потому что в подобных турнирах накопление фишек не является первоочередной задачей. Как бы то ни было, в хедс-ап SNG умение делать правильные коллы и блефы намного более важно, хотя и в других форматах SNG вы также можете оказаться в подобных ситуациях. Поэтому, если вы хотите играть на высочайшем уровне, то понимание и применение этих приемов на практике становится жизненно важным аспектом турнирной игры. Однако, вы не должны забывать о том, что каждая ситуация индивидуальна в своем роде, и поэтому вам следует учитывать все факторы, которые в конечном итоге влияют на ваши решения.

Глава 4

Нестандартные форматы SNG

В последние годы появилось множество новых и необычных форматов SNG. На большинстве сайтов некоторые из них регулярно проходят на самых высоких лимитах, тогда как другие заполняются лишь на низких лимитах или в определенных покер-румах. Поэкспериментируйте и подберите подходящий вам формат SNG и те лимиты, на которых вам бы хотелось играть. Понимание других форматов SNG поможет вам лучше разобраться в ICM и теории покера в целом, а также научит думать о необходимых подстройках к различным игровым условиям. Новые форматы SNG могут стать вашей подушкой безопасности, особенно если прибыль от вашего текущего игрового формата сойдет на нет.

Хэдс-ап SNG

Одной из наиболее популярных разновидностей онлайн SNG всегда были хэдс-ап SNG, в которых принимает участие лишь два игрока, уплатив фиксированную сумму денег. Они играют до тех пор, пока один не выиграет все фишки другого, и соответственно, заберет себе весь призовой фонд. В данном формате SNG соблюден баланс между сложностью хэдс-ап кэш игры и фиксированным бай-ином турнира, который гарантирует, что игроки не потеряют слишком много денег, и не смогут выйти из-за стола через пару раздач, если им не понравится соперник. Быстро меняющиеся размеры стеков и растущие уровни

блайндов требуют знания определенных стратегий, которые относятся именно к этому игровому формату. Многие игроки добились значимых успехов в хедс-ап SNG, которые довольно популярны среди любителей. На данный момент онлайн покер предлагает множество лимитов этой игровой дисциплины, вплоть до \$5'600.

Стратегия игры в хедс-ап SNG радикальным образом отличается от стратегии игры в обычных SNG или кэш играх. Поскольку приз лишь один, ICM модель не может быть применима к данному игровому формату, и все ваши фишки имеют фиксированную ценность. Таким образом, в турнире с бай-ином \$15 каждая фишка из первоначального стека в 1500, всегда будет равна одному центу. Поскольку в игре лишь два игрока, и при этом вы обязаны ставить блайнды в каждой раздаче, вам понадобится играть огромное количество рук, чтобы не дать стеку растаять.

Ранняя стадия

Количество рук, которое вы будете разыгрывать в ранней стадии, главным образом зависит от позиции, типа оппонента, и размеров стеков. Как правило, в SNG игроки получают по 1500 фишек, что составляет 50 или 75 больших блайндов, что можно назвать довольно глубокими стеками. В начале матча вам стоит рейзить как можно больше рук из позиции баттон, чтобы оказать давление на оппонента и продолжить забирать его блайнды. Это означает, что вы чаще должны открываться с такими маргинальными руками как Q9o, K2s, 75o и T3s. Вы можете пересмотреть эту стратегию и открывать почти все руки против очень тайтового соперника, время от времени делая символические фолды, чтобы тот не подстроился. Или же вы можете начать играть немного более тайтово против очень лузово-агрессивного оппонента. Но, как правило, будучи в позиции, вам следует разыгрывать очень большое количество рук, что-то около 80-100%.

Стандартный размер опен рейза составляет 3bb, но рейз в 2-2,5bb также имеет право на жизнь. Мини-рейз провоцирует экшн и он более предпочтителен, если вы любите играть постфлоп, или же если ваш оппонент придерживается чрезвычайно тайтово-агрессивной стратегии игры, поскольку кража его блайндов обойдется значительно дешевле.

Рейз в 2,5bb становится все более популярным. Он усложняет оппоненту жизнь, мешая грамотно защищать блайнды, так как в этом случае его оддсы составляют 7 к 3 вместо 3 к 1. К тому же такой размер рейза намного дешевле стандартного.

Некоторым людям нравится разбавлять свою игру лимпами. Играя по такой стратегии, крайне важно соблюсти баланс, заходя в игру лимпом как со слабыми, так и с сильными руками, не забывая при этом балансировать данную линию лимп-3бетом. Добиться этого не так просто, поэтому я не рекомендую вам использовать такую стратегию игры, однако она весьма неплохо работает против очень агрессивных игроков, а также игроков, пребывающих в состоянии тильта, поскольку является полной противоположностью их стилю игры и может вывести таких ребят из себя.

Играя со столь глубокими стеками, вы не должны коллировать с большим количеством рук без позиции, потому что оппонент сможет оказывать на вас сильное давление на постфлопе, делая ставки по нескольким улицам. Тем не менее, ввиду того, что стеки фиксированы, вы чаще должны коллировать, а не 3-бетить, поскольку проигрыш даже одного крупного банка может поставить вас в затруднительное положение. Например, если в начале матча вы проиграли большой банк, и у вас осталось 1'000, а у противника стало 2'000, то для победы в турнире вам необходимо выиграть два больших банка. Кроме того, теперь в вашем стеке меньшее количество больших блайндов, и, соответственно, меньше пространства для совершения маневров. Плюс ко всему, ваш стек теперь не покрывает стек оппонента, и вы не сможете выиграть у него больше, чем 1'000 фишек.

Просто коллируя с такими руками как AA и KK, вы сбалансируете свой диапазон по отношению к остальным рукам, с которыми вам бы хотелось сыграть коллом, таким как одномастные тузы и коннекторы, бродвей, низкие и высокие пары. Руки вроде разномастных тузов, слабых несвязанных разномастных и одномастных карт сложно разыгрывать без позиции, однако они становятся игральными против мини-рейза по той причине, что потенциальные шансы банка становятся более чем приемлемыми.

Иногда вы можете 3-бетить, но здесь вы должны склоняться в сторону рук, которые хорошо попадают во флоп, таких как AQ+, 99+ и высоких одномастных коннекторов. Следите за динамикой и в зависимости от нее выстраивайте стратегию игры. Это значит, что если вы уже 3-бетили несколько раз, после чего вам зашли тузы, то следует еще раз сыграть 3-бетом, поскольку оппонент будет считать вас более агрессивным игроком, чем есть на самом деле. Но если вы почти никогда не 3-бетили или вам раздали такую руку в самом начале матча, то колл может быть более прибыльным, дабы сила этой руки не испарилась понапрасну. Вы можете изменить свою стратегию, заметив разницу в размерах стеков. Например, если вы лидируете с 1'800 фишек против 1'200, то вам следует начать 3-бетить более либерально, поскольку если вы потеряете 300 фишек, которые уже заработали, то все еще будете покрывать стек оппонента.

Прежде чем коллировать 3-беты или 4-бет пушить, вы должны точно определить диапазон оппонента, который может сильно разниться в зависимости от размеров стеков. Даже со стеком в 50-75bb вы не можете себе позволить коллировать 3-беты со спекулятивными руками, кроме тех случаев, когда соперник 3-бетит очень широко. В отличие от кэш игры, где стеки составляют от 100bb и более, в SNG турнирах потенциальные шансы банка на постфлопе довольно малы. Если же вы решите коллировать, то должны это делать с хорошими одномастными коннекторами, расставлять ловушки с высокими карманными парами, а

также руками вроде AJo или ATs, которые слишком хороши для фолда, но недостаточно сильны для того, чтобы пойти с ними олл-ин.

Рассматривая решение о 3бет-пуше или колле олл-ина, вы можете провести все необходимые вычисления с помощью PokerStove. У игроков всегда должна быть под рукой эта программа, поскольку она позволит изучить математическую составляющую игры как свои пять пальцев. Дело в том, что многие покерные решения являются результатом простых математических задач.

К примеру, блайнды 10/20, эффективный размер стека составляет 1'000 фишек. Игрок А 3-бетит игрока Б до 200 фишек, а игрок Б идет олл-ин. Игрок А получает шансы 1200 к 800 и следовательно должен выигрывать в 40% случаев, чтобы колл был прибыльным. Если предположить, что игрок А 3-бетит с парой 99, то используя PokerStove, мы можем выяснить какой диапазон рук имеет аналогичное эквити против руки игрока А, а затем постараемся определить, насколько лузово пушит игрок Б. Против диапазона 99+, AJ+ эквити игрока А составляет 41%. Данное значение упадет до 38,5%, если игрок Б будет пушить исключительно с 99+, AJs+, AQo+. Но добавив к данному диапазону пару 88, мы увидим, что эквити игрока А возрастет почти до 42%, а это значит, что ему необходимо коллировать.

Будучи в позиции, вам, как правило, следует ставить контбет, за исключением тех ситуаций, когда оппонент сильно старается вас переиграть, либо коллирует чересчур лузово. Старайтесь принимать логичные решения относительно применения вэлью-бетов, потконтроля или блефа, основываясь на силе своей руки и манере игры оппонента. В хэдс-ап SNG, когда стеки еще достаточно глубоки, пот-контроль является мощным оружием, но только против сильных оппонентов, которые будут стараться вас переиграть. Если оппонент играет прямолинейно против ваших контбетов, то наилучшим решением будет бет-фолд со всеми маргинальными руками, потому что, получив колл, вы, как правило, будете биты. На дровяных бордах вы можете пот-контролировать с

такими руками, особенно если есть вероятность того, что вам противостоит флэш-дро или стрит-дро.

Планирование раздачи дает вам возможность заранее определить, когда ставить контбет и сдаваться на любой экшн; когда пытаться задешево добраться до шоудауна, а когда ставить два барреля; как реагировать на рейз, и что делать при выходе определенных карт. Планирование поможет вам избежать сложных ситуаций. Наиболее важными инструментами при игре в хедс-ап SNG являются знание теории покера, умение читать руки и понимать их относительную силу, а также умение изучать оппонентов и подстраиваться к их стилю игры.

Без позиции на постфлопе вы будете уязвимы, потому что оппонент всегда действует последним и при игре с глубокими стеками у него есть возможность заряжать все три барреля. Здесь вам понадобится сильный диапазон рук для входа в игру, который убережет вас от попадания в сложные ситуации. Используйте теорию покера, чтение рук и умение определять стиль оппонента, после чего следуйте выбранному плану на раздачу.

С большинством рук средней силы вы должны коллировать контбет соперника, чтобы получить вэлью с худших рук и последующих блефов. Свой чек-рейз диапазон вам следует поляризовать, включив в него сильные руки, дро, блефы и некоторые вэлью руки, с которыми сложно дойти до шоудауна. Следите за частотой опен рейза и контбета оппонента, а также за его стратегией игры на терне и ривере. На протяжении всей раздачи, вы будете вынуждены пересматривать свой диапазон.

В 3бет поте вам также понадобится учесть диапазон оппонента и его размер стека, хотя стандартной линией с вашей стороны должны быть ставка в пол банка или около того. Против агрессивных соперников или на дровяном борде вы можете рассмотреть вариант чека, что не сделает вас столь предсказуемым. Также чекайте с очень сильными руками или

дро, чтобы иметь возможность сыграть чек-рейз, тем самым заманив соперника в ловушку.

Если вы 3-бетили с рукой, такой как 99, то на некоторых неудобных флопах предпочтительнее будет сыграть через чек-рейз олл-ин, например с одной не тузовой оверкартой, вместо того чтобы бет-фолдить или бет-коллить, после того как ваш оппонент попытается забрать банк в ответ на ваш чек, а у вас подходящий размер стека.

Средняя стадия

По мере развития игры, стеки начнут естественным образом уменьшаться, либо потому что один из игроков выигрывает, либо потому что увеличивается уровень блайндов. Игра со стеком от 15bb до 30bb является довольно неудобной. Попробуйте уменьшить размер рейза до 2,5bb. Время от времени заходите в игру лимпом, чтобы избегать розыгрыша больших банков или если ваш соперник часто 3-бет пушит. Зачастую в этой стадии люди играют более осторожно, поскольку проигрыш даже нескольких маленьких банков может серьезным образом сократить их шансы на победу.

При игре в лимп-поте вы можете атаковать на постфлопе в большом количестве банков, как в позиции, так и без, делая ставки от $\frac{1}{2}$ до $\frac{3}{4}$ банка, потому что оппонент редко попадет в борд. Балансируйте данную линию с вэлью-бетами и чек-рейзами, подстраиваясь под игру оппонента. Выигрыш лишь в нескольких таких банках может дать вам преимущество в количестве фишек, которое позволит пойти на риск, не боясь оказаться позади. Если оппонент много рейзит на префлопе, то 3бет-пуш с парами, высокими картами и одномастными коннекторами будет отличным способом остудить его пыл, так как он редко сможет заколлировать вас.

Поздняя стадия

Как только размер эффективного стека упадет до отметки 15bb, вам снова понадобится перестроить свою стратегию. Против очень слабых оппонентов и с чуть более глубоким стеком применяйте small-ball стратегию, суть которой заключается в лимпе или мини-рейзе на префлопе, с прицелом на постфлоп игру. С более короткими стеками и против более компетентных соперников вам стоит переключиться в режим пуш-фолда. А против очень сильных игроков используйте оптимальную стратегию теории игр, против которой выиграть попросту невозможно.

Ваш подход к игре и частота, с которой вы совершаете те или иные действия, должны в полной мере зависеть от оппонента. Очевидно, что со стеками в 15bb (или быть может 12,5bb) и более, рейз в 2,5bb намного выгоднее пуша, если при этом ваш соперник с одинаковой частотой фолдит в ответ на любое из этих двух действий. Но если оппонент 3-бетит на очень широком диапазоне предполагая, что вы часто сдадитесь, то такая стратегия игры не будет оптимальной. В подобной ситуации вам выгоднее начать открываться с более тайтовым диапазоном рук и чаще коллировать его 3-беты, или же переключиться на пуш-фолд стратегию, которая отбирает у него все фолд-эквити. С другой стороны, против лузово-пассивных оппонентов идеальной стратегией будет лимп с баттона, позволяющий контролировать размер банка и иметь возможность обыграть их на более поздних улицах.

Со стеком меньше 15bb, и в особенности меньше 10bb, когда оптимальной стратегией становится пуш-фолд, вы можете играть small-ball только против очень эксплуатируемых оппонентов. Сюда относятся очень лузово-пассивные игроки с весьма низкими навыками игры постфлопе, а также тайтовые соперники, которые выкинут большое количество рук в ответ на рейз незначительного размера.

Когда у вас меньше 15bb и вам противостоит сильный или неизвестный соперник (либо у вас незначительный опыт игры), то, как правило, вам

следует переключиться на пуш-фолд стратегию, вынуждая соперника вложить в банк все его фишки или отдавать блайнды. Такая игра зависит от особенностей оппонента (например, он слишком часто фолдит), а также оптимальной стратегии теории игр, которая поможет в борьбе против сильных соперников, имеющих хорошее представление об игре в стадии пуш-фолд.

Билл Чен и Джеррод Анкенман рассчитали оптимальные диапазоны пуш-фолда для хедс-ап игры с высокими блайндами, основываясь на теории игр. Они занесли полученную информацию в таблицы, которые можно найти в их новаторской работе под названием «Математика Покера», а также в моей первой книге «Секреты SNG», куда я их также занес.

Эти таблицы показывают, насколько далеки от оптимальных хедс-ап стратегий большинство игроков, а также открывают глаза на тему сравнительной ценности рук в различных ситуациях. Например, со стеком в 15bb и меньше, любой туз и пара это не только автоматический олл-ин (что понимает большинство игроков), но и автоматический колл, потому что широкий диапазон пуша оптимально играющего оппонента означает, что подобные руки редко будут доминированы, даже когда они очень слабы. Это могут быть такие маргинальные руки, как A2 или 22.

Аналогичным образом, несмотря на то, что большинство игроков понимает, что одномастные коннекторы имеют достаточно вэлью для пуша, эти таблицы показывают, насколько недооценены разномастные коннекторы и одномастные несвязанные карты. Например, олл-ин с 78o и с J5s будет прибыльным против оптимально играющего соперника лишь потому (это же касается и одномастных коннекторов), что вы заберете блайнды достаточно часто, чтобы компенсировать их потерю в тех ситуациях, когда получите колл от сильной руки. Кроме того, даже получив колл, вы будете иметь приличное эквити против диапазона, сдвинутого в сторону высоких карт и пар.

Подробное описание метода, использовавшегося для составления данных таблиц можно найти в книге «Математика покера», и помимо этого вы можете обнаружить там пуш-фолд таблицы для стеков размером до 50bb включительно. На практике вам почти никогда не стоит использовать пуш-фолд стратегию со стеком более 20bb. Вместо этого применяйте small-ball стратегию. Ранее мы определили, что пуш-фолд стратегия применима к стекам 15bb и меньше, но если вам противостоит сильный соперник (или у вас мало опыта игры), то пуш с руками, которые тяжело разыгрывать на постфлопе, такими как 22 или A2, а также с руками вроде QJo, с которыми вы не можете коллировать 3-бет, будет вполне приемлемым решением, даже если размер вашего стека составляет 20bb.

Однако стоит заметить, что несмотря на то, что игра по этим таблицам будет оптимальной с точки зрения теории игр (то есть сведет на нет все преимущества, которые сильный или неизвестный игрок может получить против вас), против слишком лузовых или тайтовых оппонентов будет корректным забыть об этих таблицах, чтобы по максимуму эксплуатировать слабости своего оппонента. Например, против оппонента, который разыгрывает только сильные руки и не в состоянии правильно приспособиться к хэдс-ап игре, вы можете пушить с гораздо более широким диапазоном рук, чем указано в таблице, поскольку вы почти всегда заберете блайнды. Но в тоже время вы должны коллировать его пуш намного тайтовее, чем рекомендуется в этих таблицах, так как его диапазон пуша не будет оптимальным.

6-max SNG

6-макс SNG становятся более популярными, поскольку столы заполняются гораздо быстрее, и в ранней стадии турнира вы можете наблюдать больше экшена. Если вы собираетесь выбрать этот формат SNG, то должны быть уверены в своих способностях «играть в покер»,

поскольку блайнды будут проходить через вас несколько чаще, и вы уже не сможете просто сидеть и дожидаться руки в ранней стадии турнира, как это происходит за полными столами. Особенно это касается тех ситуаций, когда кто-то из игроков вылетит в самом начале турнира и стол станет еще более коротким. В отличие от фулл ринг SNG, вы зачастую доберетесь до стадии баббл с довольно глубокими стеками, поэтому и в этой стадии вы будете вынуждены играть на постфлопе.

Призовой пул в 6-мах SNG, как правило, распределяются между двумя игроками, и чаще всего победитель забирает 65%, а игрок, занявший второе место – 35%. Это требует некоторых изменений в стратегии, основанной на ICM модели.

В призовой зоне стандартного фулл ринг SNG три победителя делят между собой приз по схеме 50/30/20, то есть каждому игроку гарантированы 20% от общего призового фонда, а оставшиеся 40% распределяются между ними по схеме 75/25/0 (30% общего призового фонда отходит игроку, занявшему первое место, 10% второе, и 0% - третье).

В стандартном 6-мах SNG с призовой структурой 65/35/0 вы в гораздо большей степени заинтересованы занять второе место (только если не являетесь большим чип-лидером), нежели в ситуации, когда вы остались втроем в фулл ринг SNG. Если принять сумму выплат в \$100 6-мах SNG как \$390 за первое место, и \$210 за второе, а также предположить, что в стадии баббл у игроков равные стеки, тогда ожидание каждого из них будет составлять \$200EV. Однако, если один из игроков удвоится за счет другого, то это приведет к следующей ситуации:

Игрок	Размер стека	Турнирное эквити (\$EV)
Игрок А	6,000	\$330
Игрок В	3,000	\$270
Игрок С	0	0

Когда баббл лопається в данном формате SNG, происходит существенная утечка эквити, поскольку 70% призового фонда уже распределено и игроки сражаются за оставшиеся \$180. Это не так много если сравнивать со стандартным фулл ринг SNG. Когда в игре остается четыре игрока, то для того, чтобы пойти олл-ин вы должны быть явным фаворитом (без учета блайндов и анте), поскольку ваше турнирное эквити при равных стеках будет составлять $\$200/\$330 = 60.61\%$.

Все становится куда более интересным, когда чип-лидер доминирует над двумя шортстеками, поскольку в подобной ситуации у них появляется огромный стимул преодолеть стадию бабблa. Рассмотрим следующий сценарий:

Игрок	Размер стека	Турнирное эквити (\$EV)
Игрок А	6,000	\$316
Игрок В	1,500	\$142
Игрок С	1,500	\$142

В данном примере доминация чип-лидера очень серьезна, и поэтому он должен идти олл-ин практически в каждой раздаче, чтобы эксплуатировать эффект бабблa (кроме тех ситуаций, когда большой блайнд обязывает соперника коллировать на очень широком диапазоне, в то время как у чип-лидера весьма слабая рука), поскольку

даже в случае победы одного из шортстеков, изменение турнирного эквити будет незначительным.

Игрок	Размер стека	Турнирное эквити (\$EV)
Игрок А	6,000	\$316
Игрок В	1,500	\$142
Игрок С	1,500	\$142

Имея эквити $\$142/\$214 = 66.36\%$, короткий стек редко окажется достаточно впереди, чтобы колл с его стороны имел столь существенное значение.

У обоих шортстеков есть огромный стимул дожидаться вылета своего товарища по количеству фишек, потому что их эквити в этом случае возрастет со \$142 до \$240, как показано в следующей таблице:

Игрок	Размер стека	Турнирное эквити (\$EV)
Игрок А	7,500	\$360
Игрок В	1,500	\$240
Игрок С	0	\$0

Эти примеры демонстрируют прибыльность ситуации, в которой оказывается доминирующий стек в 6-мах SNG. Он может давить на своих оппонентов, которые вынуждены избегать противоборства с ним, дожидаясь вылета друг друга. По этой причине, а также потому, что в 6-мах SNG легче сформировать большой стек, нежели в 9-мах SNG, имеет смысл попытаться построить хороший стек в ранней стадии SNG. Еще один аргумент в пользу этого заключается в том, что риск в ранней

стадии 6-max SNG будет иметь менее отрицательное \$EV, чем за фулл ринг столами с тремя призовыми местами. Например, турнирное эквити игрока, удвоившегося в ранней стадии 6-max SNG, будет составлять чуть более \$184,48, которые он получил бы в 9-max SNG.

Игрок	Размер стека	Турнирное эквити (\$EV)
Игрок А	1,500	\$103,5
Игрок В	1,500	\$103,5
Игрок С	1,500	\$103,5
Игрок D	1,500	\$103,5
Игрок Е	3,000	\$186

Вы не должны пытаться достичь этого, используя первую попавшуюся возможностью для олл-ина. Дело в том, что коинфлип по-прежнему будет иметь отрицательное ожидание. Вместо этого вам стоит использовать более агрессивную стратегию и склоняться к олл-ину с руками, такими как сильное дро. Вы либо заставите оппонента выбросить руки средней силы, и тем самым увеличите свой стек, либо оба пойдете олл-ин, что приведет к удвоению или вылету из турнира. Если вы выиграете, то у вас появится отличная возможность добраться до баббла с доминирующим стеком. Если проиграете, то потеря турнирного эквити будет минимальной, и вы с лихвой компенсируете ее в ситуациях, где заставите оппонентов сфолдить или же отгрузить весь стек против ваших сильных готовы рук.

Ранняя стадия

В ранней стадии 6-max SNG вы должны разыгрывать больше рук, чем за фулл ринг столами. Поскольку в этом формате SNG игроками

разыгрывается большее количество банков и, соответственно, они быстрее вылетают, то вы, вероятно, потеряете существенную часть стека, если не будете принимать участия в игре в ранней стадии.

Поскольку на баббле в 6-мах SNG чип-лидер имеет огромное преимущество, вы должны склоняться к более лузовой игре, чтобы максимизировать свои шансы на построение большого стека. Начав с 1'500 фишек и потеряв 3-4 сотни, вы не окажетесь в такой уж плохой ситуации, поскольку при уровне блайндов 50/100 вы сможете начать играть по стратегии пуш-фолд. Но если вам удастся добыть стек в 2'000-3'000 фишек, то у вас появится огромное преимущество.

В ранней стадии вам следует играть относительно лузово, открывая с большинства из позиций руки вроде средних и высоких пар, сильных или одномастных тузов и хороших одномастных коннекторов. Постарайтесь заходить в банки против плохих игроков, поскольку они, вероятно, легко расстанутся с деньгами. В поздней позиции вы можете рейзить с низкими одномастными коннекторами и гап-коннекторами, слабыми тузами и любыми картинками, используя свое позиционное преимущество. Тем не менее, в отличие от кэш игр, вы должны играть более тайтово, потому что здесь у вас нет возможности докупиться до первоначального размера стека. Следовательно, из ранней позиции вам не следует рейзить с такими руками, как маленькие пары и низкие одномастные коннекторы, так как на постфлопе их разыгрывать весьма непросто.

Будьте осмотрительны, делая 3-беты с руками средней силы, особенно если у вас нет позиции. Со стеком в 50-75bb вы зачастую окажетесь в неудобной постфлоп ситуации с такими руками как 88 или AT. Вместо этого вы можете разыгрывать такие руки из позиции, сражаясь за банк небольшого размера, пока блайнды не столь высоки или пока вы не соорудите себе хороший стек. Попав на флопе в хорошее дро, вы должны разыгрывать его более агрессивно, чем за фулл ринг столами. Чип-лидерский стек в 6-мах SNG преподносит нам массу преимуществ, а ICM указывает на то, что в отличие от 9-мах SNG, решения пойти олл-ин

должны приниматься на более лузовой основе. В данном формате SNG у игроков более широкие диапазоны рук, что дает вам больше фолд-эквити, а поскольку в игре лишь 6 игроков, то выстроить доминирующий стек в 6-мах SNG гораздо проще, чем в SNG 9-мах.

Средняя стадия

По мере роста блайндов игроки будут вылетать, и размеры стеков начнут здорово отличаться друг от друга. Вы должны подстроить вашу стратегию под новые игровые условия и учесть, каким образом размеры блайндов соотносятся с размером вашего стека. В средней стадии вы должны разыгрывать меньшее количество спекулятивных рук, поскольку пот-оддсы становятся ниже. Если вы планируете дать 3-бет, то оцените размеры стеков. Если вы потеряли фишки в ранней стадии SNG, то, как правило, наилучшим решением будет дожидаться стадии пуш-фолда. Имея большой стек, вы можете играть более агрессивно и воровать фишки у шортстеков.

По мере приближения к бабблу и вылета игроков, у вас начнет формироваться представление о динамике игры в стадии баббла и том, что вам необходимо предпринять, чтобы попасть в призы или выиграть этот турнир. Если в игре достаточно быстро вырисовывается чип-лидерский стек, то вы можете спокойно дожидаться хорошей руки, надеясь проскочить в призовую зону. Но если же несколькими шортстекам посчастливится удвоиться, то вам, скорее всего, придется попытаться сделать то же самое. Помните об этом, и играйте в средней стадии чуть меньшее количество рук, либо приготовьтесь к более лайтовым 3-бет пушам.

Баббл

Когда в 6-мах SNG остается три игрока, динамика игры в еще большей степени начинает зависеть от размеров стеков, нежели в фулл ринг SNG

с четырьмя игроками на баббле. Имея лишь двух оппонентов, чип-лидерский стек может более агрессивно давить на стол, поскольку вероятность того, что ему будет противостоять сильная рука намного ниже. Кроме того, для его соперников игра с прицелом на попадание в призовую зону более предпочтительна, нежели риск всеми фишками в надежде на выигрыш. Даже если шортстеку посчастливится удвоиться, в игре все равно останется один большой и один короткий стек, и поэтому его турнирное эквити изменится незначительно.

Если же вы сами являетесь чип-лидером, то вам следует делать частые рейзы небольшого размера, когда стеки соперников больше 15bb. Если их стеки менее 10bb и у вас, по меньшей мере, в 3 раза больше фишек, то в подавляющем большинстве случаев вам следует пушить, когда право первого хода принадлежит вам. Разумеется, все это возможно лишь при том условии, что ваши оппоненты являются компетентными игроками и понимают стратегию игры на баббле. В противном случае вы должны пушить с меньшим количеством рук и следить за настроением игроков, поскольку они легко могут стать раздражительными, так как баббл с участием лишь трех игроков зачастую является очень напряженным, и многие воспринимают действия соперников как личное оскорбление. Некоторые люди в погоне за большим стеком забывают об ICM и коллируют более лузово, чем им следовало бы. Опасайтесь таких игроков, если в случае удвоения они перехватят ваше лидерство. Против них вы должны пушить более тайтово, либо использовать рейзы небольшого размера.

Играйте агрессивно каждый раз, когда у вас небольшой перевес по количеству фишек, стараясь нарастить свой стек до такого размера, который позволит вам доминировать над столом. Делайте то же самое, если чип-лидер пассивен и у вас есть возможность его догнать, используя грамотные мувы. Это же относится и к тем ситуациям, когда стеки равны, но игра протекает в тайтово-пассивном режиме. Чем больше ваш стек, тем агрессивнее вам следует играть. Когда ваш стек доминирует и вылет из турнира маловероятен, вы и впрямь можете

втаптывать своих соперников в землю. Например, со стеком в 6'000 фишек против двух шортстеков по 1'500, вы находитесь в чрезвычайно выгодной доминирующей позиции. Вы можете неустанно атаковать своих оппонентов, даже если одному из них посчастливится удвоиться за ваш счет.

Со средним стеком вы должны разыгрывать очень малое количество рук против агрессивного чип-лидера, поскольку вылет из турнира в стадии баббла будет катастрофичным. Используйте свой перевес по фишкам в качестве подушки безопасности против короткого стека; дожидайтесь его вылета или вынуждайте идти олл-ин при первой попавшейся возможности до тех пор, пока вам не зайдет очень сильная рука, с которой вы сами сможете выбить его из турнира. К примеру, если у вас 3'000 фишек, а у соперников 4'500 и 1'500, то потеря 500 фишек на блайндах составит лишь 1/6 вашего стека, но для шортстека это будет означать потерю третьей части стека. Если каждый из вас потеряет по 500 фишек, то ваш стек все еще будет в 2,5 раза больше стека игрока, идущего на третьей позиции.

Будучи шортстеком, вы должны играть агрессивно и стараться удерживать свой стек хотя бы на уровне половины среднего. По сути, вы просто играете по стратегии пуш-фолд. Используйте этот рычаг, чтобы атаковать большой блайнд игрока, претендующего на второе место. Идя олл-ин, старайтесь противостоять среднему стеку, а не чип-лидеру, за исключением тех ситуаций, когда у вас окажется сильная рука. Победа в этом противостоянии поменяет вас местами с игроком, идущем на втором месте, и вы сможете удобно закрепиться на его позиции. Не позволяйте своему стеку упасть ниже пяти больших блайндов. Если вы приблизились к этой черте, то будьте готовы двигать олл-ин на очень широком диапазоне, в особенности против среднего стека.

Обобщая вышесказанное, помните, что на баббле 6-max SNG размер вашего стека диктует стратегию игры. В том случае, когда вы не являетесь чип-лидером, вы должны фокусировать свое внимание на

среднем или коротком стеке: стараться дождаться его вылета, если вы впереди; пытаться не отставать от него, если ваши стеки равны; и атаковать, если позади. Это наиболее важная подстройка при игре за короткими столами. Если вы успешно справитесь с этой задачей, то ваш профит придет к вам со стороны слабых игроков, а также тех, кто силен в других областях, но не умеет правильно приспосабливаться к сложившимся игровым условиям.

SNG на два стола

SNG на два стола, как правило, включают в себя 18-20 игроков и имеют структуру призовых выплат 40/30/20/10. В ранней и средней стадии вы должны использовать стандартную стратегию турнирного покера. В течение этого времени вам необходимо, по крайней мере, удвоить или утроить свой стек, чтобы претендовать на одно из призовых мест. Вы можете использовать тонкие вэлью-бетты, поскольку в ранней стадии рискуете незначительным турнирным вэлью. Однако, подобравшись к призовой зоне, вы можете заметить, что относительная сглаженность призовой структуры создает меньший стимул игры на первое место, чем во всех остальных SNG форматах. Даже если вы доползли до второго места и проиграли гигантскому стеку, вы все равно получите сумму, равную 75% его приза.

Структура выплат в данном формате SNG не столь сильно поощряет создание доминирующего стека, как в 6-макс SNG (к тому же достичь этого значительно труднее). Вы должны избегать излишнего риска в поздней стадии, поскольку в случае проигрыша потеряете огромное количество турнирного эквити. Предположим, в турнире с бай-ином \$100 на 20 человек осталось 5 игроков, каждый из которых владеет \$400 турнирного эквити. Если один из игроков удвоится за счет другого, то он увеличит свое турнирное эквити лишь на 50%:

Игрок	Размер стека	Турнирное эквити (\$EV)
Игрок А	12,000	\$600
Игрок В	6,000	\$466,67
Игрок С	6,000	\$466,67
Игрок D	6,000	\$466,67

Игроку 1 необходимо 66.66% эквити (не считая блаинды и анте), чтобы ожидание было положительным.

$$\$400/\$600 = 66.66\%$$

В целом, в данной стадии вам следует играть осторожно и терпеливо, надеясь на то, что вылет других игроков позволит вам пройти как можно дальше. Исключения возникают в ситуациях, когда у вас самый короткий стек, и вы рискуете разориться на блаиндах, либо когда у вас доминирующий стек, дающий вам невероятное преимущество.

Ранняя стадия

В ранней стадии важно немного расширить свои диапазоны. В SNG на два стола в призы попадет меньше $\frac{1}{4}$ игроков и в ранней стадии вы, вероятно, встретите некоторых слабых оппонентов. Вы хотите заполучить их фишки, и можете легко этого добиться при низком уровне блаиндов, не подвергая риску существенную часть своего стека. В данном формате SNG вам необходимо накапливать фишки, поскольку игроки, которые попадают в призы, как правило, должны увеличить свой стартовый стек в 4-4,5 раза. И поэтому сейчас самое время приступить к решению данной проблемы.

Вашей первостепенной задачей является определение слабых игроков. Вы можете игнорировать крепких регуляров и обращать внимание только на тех игроков, кто разыгрывает слишком большое количество

рук, использует странный бетсайзинг и так далее. Против подобного рода оппонентов пробуйте входить в игру с маргинальными руками; они будут играть хуже вас и зачастую у них будет более слабый диапазон. Хорошими кандидатами на эту роль становятся одномастные коннекторы и низкие пары, а также бродвейные руки вроде KTo и QJo, вэлью которых возрастает по причине того, что слабые игроки будут часто разыгрывать руки вроде K6o или Q8o. Вы по-прежнему должны отдавать предпочтение сильным рукам, а маргинальные руки разыгрывать в небольших банках, будучи в позиции и желательно после лимпов от слабых оппонентов.

Средняя стадия

После того как из игры вылетит определенное количество игроков, вы будете играть за коротким столом, пока два стола не объединят в один, с 9-10 игроками. Если у вас короткий или средний стек, с которым вы можете дотянуть до финального стола, то вам следует избегать маргинальных ситуаций, потому что, дойдя до финального стола, вы уже будете оплачивать большой блайнд лишь один раз из 9 или 10 раздач, что позволит вам дожидаться выгодной возможности для удвоения. Если у вас большой стек, и вы чувствуете, что оппоненты играют слишком осторожно, то вам стоит использовать преимущество по количеству фишек для того, чтобы построить еще больший стек, пока за столом меньше игроков, и соответственно, больше возможностей для кражи блайндов.

Добравшись до финального стола, вы должны подумать о перспективах попадания в призы, а также о соотношении размера собственного стека со структурой блайндов (например, на PokerStars существует резкий скачок между уровнями блайндов 100/200/анте 25 и 200/400/анте 25). Вы должны сохранить достаточное фолд-эквити, чтобы иметь возможность воровать блайнды. Сохранение стека размером больше пяти больших блайндов в данной стадии SNG является более важным,

поскольку у вас все еще остается возможность попадания в призы. Так что оцените размеры стеков за столом, и подыскивайте хорошие ситуации для стила против игроков со средним стеком. Удерживайте во внимании каждого игрока со стеком больше 6'750 фишек, поскольку они снижают средний размер стека оставшихся трех игроков, попадающих в призы, и в некоторой степени упрощают вашу задачу, когда вы являетесь шортстеком.

Поздняя стадия

Приближаясь к баббл, следите за своей турнирной позицией, а также держите в уме структуру призовых выплат и не забывайте об ICM. Когда в турнире четыре призовых места с распределением денежных выплат по схеме 40/30/20/10, вы выигрываете дополнительные десять процентов от призового фонда за каждую из пройденных после пятой позиций. Ваша игра должна отличаться от игры со структурой призовых выплат 50/30/20, в которой существует огромный скачок между четвертым и третьим местом, а также между вторым и первым.

В поздней стадии вы должны акцентировать свое внимание на выживании. Избегайте маргинальных олл-инов. Старайтесь выигрывать фишки в ситуациях с минимальным риском или против шортстеков. Поэтому коллы со слабыми тузами или низкими парами не рекомендуются. Если у вас второй по размеру стек и со стороны чип-лидера следует пуш, то вы вполне можете выкинуть некоторые средние и высокие пары, а также сильных тузов. Однако если соперники придерживаются схожей стратегии, то вы можете наращивать свой стек, идя олл-ин с более лузовым диапазоном.

Играйте агрессивно только с очень большим стеком, который может выдержать проигрыш олл-ина без существенного для него вреда. Будучи чип-лидером вы находитесь в очень выгодной ситуации, потому что другие игроки, скорее всего, будут соревноваться друг с другом за

остальные места, и соответственно у вас появляются высокие шансы на победу. Не нужно сильно беспокоиться о том, чтобы помочь кому-либо из оппонентов, потому что в этом случае вы просто выполните за них их работу по завоеванию одного из призовых мест.

С другой стороны, если вы шортстек и рискуете оказаться вне призовой зоны, то у вас куда больший стимул пойти на риск, нежели в стандартном формате SNG. Заняв второе или третье место, вы получите в два или три раза больше денег, нежели если доковыляете до четвертого. Вы должны атаковать игроков, которым на данный момент достаются нижние призовые места, поскольку они не захотят рисковать своим турнирным положением, не имея сильной руки. Если повезет, и вы соорудите себе стек, претендующий на второе или третье место, то можете переключиться на более тайтовую игру, сохраняя текущий размер своего стека и избегая опасных ситуаций.

Оказавшись в призовой зоне, не забывайте обо всех этих условиях, когда решитесь на маргинальные пуши или коллы, только если у вас не самый большой за столом стек. К примеру, оставшись втроем в стандартном SNG, вы получите дополнительные 10%, добравшись до второго места и дополнительные 30%, если займете первое. Такая структура мотивирует играть на победу, но в SNG на два стола ваше вознаграждение за подъем с третьего на второе место будет равно вознаграждению за подъем со второго на первое. Так что в этом формате подъем по призовой лестнице более важен, чем игра на победу. Выживание здесь играет главную роль, так что подобный формат SNG больше подойдет аккуратным и спокойным игрокам.

Многостоловые SNG

Успех формата SNG на два стола мотивировал большинство покерных сайтов на создание нового формата, похожего на многостоловые турниры, с той разницей, что игра в нем начинается сразу, как только

набирается необходимое количество участников. Кроме того, существенным отличием от обычного МТТ турнира является более быстрая структура, гарантирующая его завершение в небольшой срок. Поскольку в онлайн одновременно играет лишь ограниченное количество хороших регуляров, то в этих играх можно достичь намного большего ROI, чем в стандартных SNG. Но и дисперсия здесь существенно выше.

Многостоловые SNG, как правило, проводятся в расчете на 45, 90 или 180 игроков. Их популярность и заполняемость зависит от лимита и количества игроков. Например, турниры на 45 человек с бай-ином \$60 заполняются довольно быстро, а турниры на 90 и 180 игроков довольно редки на этих лимитах. Если вы делаете первые шаги в этом виде покера или хотите попрактиковаться игре в МТТ, то данный формат SNG как нельзя лучше подойдет вам. Также, если вы начинающий игрок, то эти турниры могут помочь вам сколотить приличный банкролл.

Структура выплат разнится в зависимости от покер-рума, в котором вы играете, а также от количества участников. Разберитесь в этих деталях, чтобы правильно рассчитать размер стека, необходимый для попадания в призы. Например, на PokerStars в турнире на 45 человек 7 призовых мест, так что вам понадобится превратить ваши стартовые 1'500 фишек примерно в 10'000, чтобы иметь средний размер стека, тогда как в турнире на 180 человек на FullTiltPoker, где призовых мест 18, вам понадобится сколотить примерно 15'000 фишек.

Как бы то ни было, вам понадобится выиграть довольно большое количество фишек в ограниченные сроки, поэтому против слабых игроков есть смысл разыгрывать спекулятивные руки, пока те не разорятся. В данных форматах SNG ICM не имеет столь существенного значения, поскольку от призовых мест вас отделяет огромная дистанция, к тому же уровни призовых выплат изменяются более плавно. Таким образом, вы можете более агрессивно разыгрывать дро, стараясь создать себе лузовый имидж.

Из-за быстрой структуры данного формата SNG, многие игроки очень скоро ощутят нехватку фишек. Даже будучи большим стеком, вам придется играть пуш-фолд против большинства игроков, поскольку у тех будут стеки меньше 10bb. По этой причине стиллинг в средней стадии SNG (дабы ваш стек не сократился до размера, с которым вы вынуждены идти олл-ин) не так важен, как в стандартных МТТ. Вы все еще должны подыскивать хорошие ситуации, особенно когда в игре появляется анте и стеки оппонентов становятся такого размера, при котором они не смогут слишком часто лайтово 3-бетить вас, а вы в свою очередь все еще можете сдать на олл-ин.

Старайтесь пушить более агрессивно, когда стеки становятся очень короткими, даже в маргинальных ситуациях, поскольку большинство игроков данного формата SNG слишком часто сдаются (особенно на низких лимитах). Если таким способом вам удастся выстроить хороший стек, то по мере приближения к бабблу вы сможете давить на стол. Если у вас короткий стек, то следите за повышением блайндов, которое может быть существенным. Если вы все еще вполне комфортно себя чувствуете, то не следует провоцировать экшн, лучше дождитесь момента, пока более короткие стеки не сольются воедино.

ICM модель и традиционная турнирная стратегия становятся более важными, если вы рассматриваете борьбу за призы, основываясь на размере своего стека и турнирной позиции. Вы должны знать размер среднего стека, необходимый для прохождения стадии баббла, и поэтому не забывайте поглядывать в турнирную таблицу. Некоторые очень большие стеки понизят значение среднего стека для всех остальных, и вы сможете без проблем оказаться в призовой зоне с более коротким стеком.

Будучи шортстеком вы должны выигрывать фишки, если хотите добраться до призовой зоны. Играйте агрессивно и старайтесь сохранять не менее пяти больших блайндов в своем стеке, чтобы у вас оставалось хоть какое-то фолд-эквити. Атакуйте тайтовых игроков, готовых отдать

свой большой блаинд, либо тех, кто пытается выжить со средним стекком.

Существенная часть от призового фонда достается игрокам, занявшим самые верхние строчки. Например, на PokerStars в турнире на 90 человек первые три места получают 60% от всего призового фонда, тогда как игрокам, занявшим места с двенадцатого по шестое, достанется не более пяти процентов каждому. Если в стадии баббла у вас довольно большой стек, то вы должны играть агрессивно и давить на игроков, пытающихся зацепиться за призовую зону. Эта стратегия отличается от той, которой вам следует придерживаться в SNG на 18 человек, где структура призовых выплат более плавная. Если у вас получится оторваться от остальных игроков, то вы без проблем сможете проложить себе путь до Топ-3, собрав по дороге все мертвые деньги. Ваша турнирная позиция будет довольно прочна, поскольку вы легко можете выстоять проигрыш серии олл-инов.

После того, как лопается баббл, обычно происходит быстрое слияние коротких стеков. Будьте терпеливы и дожидайтесь хорошей руки, однако, если вы шортстек, то для вас самое время пойти на риск. Когда финальный стол укорачивается, экшн, как правило, притупляется. В этом случае, в зависимости от размера стеков, вы можете позволить себе более лузово пушить и стилировать блаинды. Если остальные игроки не собираются вылетать, а у вас средний стек, то вы должны нацелиться на первые места и играть агрессивно. ICM все еще имеет определенную значимость, поэтому вам не следует рисковать по-крупному.

Когда в турнире остается три участника, игра становится похожей на стандартные SNG, и поэтому вам, как правило, следует играть с прицелом на первое место. Если вы не знакомы с многостоловыми форматами SNG, то вам необходимо выяснить, сколько фишек осталось в игре и сколько в вашем стеке больших блаиндов. Если у вас есть опыт игры в стандартные SNG, то это поможет принимать правильные решения.

SNG, где победитель забирает все

Существуют такой формат SNG, где приз достается лишь одному его участнику. Зачастую он представляет собой одностоловый сателлит к какому-либо турниру. Также это может быть шутаут турнир, в котором каждый раунд состоит из нескольких отдельных столов, победитель каждого из которых проходит в следующий этап. Например, в шутаут турнире на 1'000 человек три раунда. Первый раунд состоит из 100 10-max SNG. Победитель каждого из них проходит в следующий раунд, в котором 10 столов, и игроки, занявшие первые места на этих столах, в конечном итоге встречаются за финальным столом. Вылетев в первом раунде, вы не получите ничего, но в последующих раундах уже будут кое-какие призы, что делает его похожим на стандартные SNG или МТТ.

В подобных SNG ваша стратегия довольно проста. ICM не имеет значения, поскольку ваше sEV всегда будет равно $\$EV^3$. Например, если вы начинаете игру с 1'000 фишек в одностоловом 10-max сателлите к турниру с бай-ином в \$10'000, то стоимость ваших фишек будет составлять \$1'000, каждая из которых будет стоить \$1, независимо от стадии такого SNG. Помните, что вы не можете сделать ребай, поэтому в ранней стадии такого SNG вам не следует принимать опрометчивых решений, рискуя всем своим стеком, особенно если вы являетесь большим фаворитом. Будьте готовы к принятию решений с незначительным $+sEV$, потому что они также будут давать вам $+\$EV$ и для победы вам необходимо накапливать фишки.

Мультипризовые SNG

Мультипризовые SNG уже не редкость среди всех SNG турниров. Появились различные их разновидности, такие как ДОНы и Step SNG.

³ Более подробное объяснение этих терминов можно найти в моей книге «Секреты SNG».

Прежде чем перейти к этим разновидностям, мы обратим свое внимание на стратегические изменения и влияние ICM в основном формате SNG. Здесь вам необходимо подогнать свою стратегию игры под структуру призовых выплат, в зависимости от таких условий, как наличие нескольких призовых уровней и их общее количество, а также существуют ли денежные вознаграждения для тех игроков, которым не удалось выиграть главный приз, который зачастую представляет собой билет в турнир.

Чтобы не запутаться в сложных ситуациях, используйте ICM модель. К примеру, если в сателлите за \$1'100 приз за второе место равен \$1'000, а за первое дают билет в турнир с бай-ином \$10'000, то вы должны играть на победу, потому что ваши сEV и \$EV имеют схожее значение. Тем не менее, вам следует избегать чересчур сомнительных слабо плюсовых сEV ситуаций, поскольку они могут оказаться -\$EV.

В турнире, где все победители получают равный приз, будь то денежное вознаграждение или билет на турнир, ваша стратегия на баббле согласно ICM должна быть самой экстремальной из всех тех, что мы уже разобрали. Например, в 10-мах сателлите за \$80, где четыре игрока получают билет на турнир с бай-ином \$200, а остальным не достанется ничего, ситуация с пятью оставшимися игроками, имеющими равные стеки, будет выглядеть следующим образом:

Игрок	Размер стека	Турнирное эквити (\$EV)
Игрок А	3,000	\$160
Игрок В	3,000	\$160
Игрок С	3,000	\$160
Игрок D	3,000	\$160
Игрок Е	3,000	\$160

Если два игрока пойдут олл-ин, то потеря их турнирного эквити будет гигантской, поскольку они, по сути, гарантируют всем остальным попадание в призовую зону. В данном примере игрок, который пойдет олл-ин, либо выиграет \$80 турнирного эквити, получив приз \$200, либо потеряет \$160 и покинет турнир. Это означает, что для околонулевого колла у него должно быть, по меньшей мере, 80% эквити, не учитывая блайнды и анте. Если блайнды еще невысоки, то единственная рука, с которой он может легко коллировать чей-либо олл-ин – это пара тузов. Даже у королей лишь около 84,2% эквити против любой случайной руки.

Игра на баббле в мультипризовых SNG требует от вас умения поддерживать адекватный размер стека, дожидаясь вылета других оппонентов, и избегая олл-ин ситуаций. Чтобы добиться успеха, вам понадобится следить за размерами стеков остальных игроков и атаковать тех, кто находится в наибольшей опасности, вынуждая их пойти на риск и вылететь первыми. Вы должны знать, у кого воровать блайнды, с кем позволительно сыграть на стек и кого из оппонентов вы можете лузово коллировать, тем самым подвергая риску каждого из вас.

ДОНЫ

В этом новом популярном формате принимает участие 10 игроков, пятеро из которых удвоят свой бай-ин, а остальные уйдут ни с чем. Сейчас они регулярно проводятся на лимитах до \$100, и поскольку призовые в них существенно ниже чем в других форматах, то рейк за участие был значительно уменьшен. Например, на самом дорогом лимите на PokerStars, рейк в турбо турнире⁴ с бай-ином \$100 составляет всего \$4.

⁴ Также существует регулярный формат со стандартной скоростью, бай-ин которого составляет \$100+\$8, но поскольку рейк в данном формате в два раза превышает рейк турбо формата, то я не рекомендую его играть.

Вам понадобятся серьезные изменения в стратегии игры, поскольку вы получаете одну и ту же награду за попадание в Топ-5 как с одной фишкой, так и практически со всеми. Кроме того, поскольку в призы попадает половина всех участников, средний размер стека к тому моменту, когда лопнет баббл, будет составлять 3'000 фишек (если стартовый стек 1'500). Соответственно для победы вам необходимо приложить совсем немного усилий. Если один из игроков выстроит огромный стек, то это отличная новость, поскольку его стек снижает количество фишек, необходимое для победы остальным игрокам. Например, если кто-то из игроков сколотит себе стек размером 9'000 фишек, то всем остальным для победы нужно лишь 1'500 фишек, что равняется размеру стартового стека!

В ДОНах вы всегда должны избегать олл-ин ситуаций, разве что у вас не очень сильная рука, или вы не являетесь шортстеком и для того, чтобы попасть в призы, обязаны пойти на риск (это еще более верно для низких лимитов, где полно слабых игроков, которые могут запросто выбить друг друга). ICM говорит нам, что если мы удвоимся в первой раздаче турнира за \$50, то ценность нашего нового стека в 3'000 фишек будет составлять лишь \$77,78, а это значит, что для прибыльной игры на стек, нам необходимо было иметь более 64,3% эквити.

По мере приближения к бабблу процент эквити в значительной степени возрастает. Если все игроки добрались до баббл с равными стеками, то каждый из них будет иметь 83,33% турнирного эквити. Если два игрока пойдут олл-ин, то один из них получит \$100, а другой останется ни с чем, и соответственно для того, чтобы сыграть на стек необходимо, чтобы у вашей руки было 83,33% эквити.

Данный анализ дает нам понять, что для успеха в ДОНах необходим осторожный подход к игре. В ранней стадии вы должны придерживаться small-ball стратегии со всеми руками, кроме самых сильных (даже у АК лишь 65% эквити против любой случайно руки) и стараться накопить фишки еще до того, как блайнды станут слишком большими, и вы будете вынуждены рисковать. Попробуйте добиться

этого, собирая на флопе сильные комбинации с такими руками как пары и одномастные коннекторы (если у вас есть возможность дешево разыграть их в позиции). Во всех остальных случаях нет никакого смысла входить в банк с маргинальными руками, когда вы можете выиграть, добавив в свой стек лишь незначительное количество фишек.

В средней стадии вы должны оценить стеки оппонентов и их турнирные позиции, а также подумать о том, какой размер стека вам понадобится для победы. При наличии в игре одного или нескольких чип-лидеров, вы все еще можете давить на тормоза и разыгрывать только премиум руки. Дело в том, что если ваш стек равен стартовому или чуть больше, то между всеми остальными шортстеками будет распределено меньшее количество фишек. Но если у нескольких игроков стеки по 2'000-3'000, а у всех остальных весьма короткие, то вам понадобится играть несколько более агрессивно, чтобы не отставать от общего темпа игры. В таком случае, подыскивайте тайтовых игроков, у которых можно красть блайнды, либо постарайтесь найти ситуацию для 3-бета и набирайте обороты, следуя этой стратегии, когда блайнды достигнут отметки в 25/50 и в игре появится анте, поскольку выживание в каждом круге будет обходиться вам значительно дороже.

Добравшись до баббла, обычно у вас будет короткий стек, и большинство игроков будет играть на победу, поэтому вашей стратегией станет пуш-фолд. Внимательно следите за своей турнирной позицией. Если вы не на последнем месте – играйте малое количество рук. Это вынудит игроков позади вас делать ход первыми и рисковать своей турнирной жизнью. На баббле ДОНа фолд с парой КК будет верным решением, кроме тех случаев, когда блайнды очень высоки или вы идете на последнем месте. Если размер вашего стека сопоставим с размерами стека противников, то вы должны внимательно следить за положением блайндов и их неизбежным повышением, поскольку в итоге это может изменить ваш план на игру.

Если вам повстречалась маргинальная ситуация или подвернулась возможность своровать блайнды в поздней стадии турнира, то вы

должны тщательно оценить соотношение награда-риск, основываясь на ситуации и особенностях вашего противника. Будьте особенно осторожны, если вам противостоит оппонент, не понимающий правильную стратегию игры и готовый ответить лузовым коллом, что в итоге навредит вам обоим. В столь поздней стадии дополнительные фишки полезны лишь тем, что дают вам возможность пересидеть остальных оппонентов. Если у вас и без того хорошие шансы на победу, то нет никакого смысла подвергать риску свою турнирную жизнь не имея сильной руки, при том что все остальные игроки тоже понимают это.

Аналогичным образом, когда кто-то перед вами идет олл-ин, подумайте, стоит ли вам влезать в эту раздачу и получаете ли вы хорошие оддсы даже с очевидно сильной рукой. Если на баббле у вас вполне комфортный стек, то зачастую вы можете позволить оппонентам сражаться друг с другом, избегая коинфлипов даже с очень сильными руками, поскольку если вы проиграете, то должны будете вновь вступить в борьбу за выживание. Даже если вы получаете хорошие оддсы, но оба решения имеют примерно равное ожидание, всегда помните о том, что другие игроки, скорее всего, будут допускать ошибки, что делает фолд правильной игрой. Такая стратегия (да и вообще турниры ДОН) не слишком насыщена экшеном и не доставляет особой радости, но для терпеливых и дисциплинированных игроков они будут очень прибыльными.

Step SNG

Step SNG не редкое явление в таких покер-румах, как PokerStars и PartyPoker. Благодаря этим форматам, у игроков появился новый способ получения билетов на крупные турнирные серии, например, такие как European Poker Tour и World Series of Poker Main Event. Игроки могут начинать с любого уровня Step SNG, пытаясь подняться вверх по этой

лестнице, где бай-ин каждого последующего уровня примерно в три раза больше предыдущего.

Например, на PokerStars шесть уровней Step SNG с бай-инами \$7,50, \$27, \$82, \$215, \$700 и \$2,100. Вы можете выиграть билет на следующий уровень, на этот же уровень, на уровень ниже, или не выиграть ничего. Призы заключительных уровней представляют собой путевку на турнир или их денежный эквивалент. К примеру, в Monte Carlo 2009 EPT Step 6 за первое место вы получите путевку на турнир, а за второе \$1'200 при общем призовом фонде в \$20'000. В Punta del Este LAPT Step 6, где бай-ин несколько дешевле, путевку получают три игрока, занявшие верхние строчки, а игрок, финишировавший на четвертом месте, заберет \$500⁵.

Структура уровней с первого по пятый практически идентична. В каждом из них есть два главных приза, которые представляют собой билет на следующий уровень и несколько билетов на этот же уровень или уровень ниже. Бай-ин следующего уровня примерно в три раза больше, соответственно около 2/3 призового фонда отводится на оплату этих билетов, а остальная часть призового фонда уходит на менее ценные вознаграждения. Такая структура серьезным образом отличается от стандартного SNG, где выплаты происходят по схеме 50/30/20 и на существенную прибыль могут рассчитывать только победители турнира. В Step SNG крайне важно играть с прицелом именно на главные призовые места и не волноваться о прочих призах, разве что вы не окажетесь в каких-то нелепых ситуациях.

Вам необходимо начать накапливать фишки в ранней стадии турнира, потому что в конце игры большие стеки будут дожидаться вылета шортстеков. В 9-мах игре со стартовым стеком 1'500 общее количество фишек будет составлять 13'500, средний стек при оставшихся трех игроках будет равен 4'500, а средний стек победителей будет равен 6'750. Разыгрывайте некоторые спекулятивные руки, такие как низкие

⁵ Ввиду мультивалютного нововведения, бай-ины на некоторые Step SNG теперь учитываются в евро или фунтах, в зависимости от места проведения турнира.

пары и одномастные коннекторы, в особенности против слабых игроков, пришедших с нижних уровней. Расчеты ICM подтверждают, что риск в ранней стадии Step SNG не столь значителен, как в других SNG. Например, удвоение стека в ранней стадии второго уровня поднимет ваше турнирное эквити с \$25 до \$43,25. Таким образом, несмотря на то, что вы все еще должны быть фаворитом в олл-ин ситуациях, теперь необходимо, чтобы у вашей руки было лишь 58% эквити.

Наиболее важные стратегические изменения происходят в поздней стадии Step SNG. Когда в турнире лишь два главных приза, очень важно не ошибиться с коллом на баббле, пропустив тем самым вперед кого-то из оппонентов. При оставшихся трех игроках с равными стеками и двумя призовыми местами, каждый из вас владеет $2/3$ главного приза и когда возникает олл-ин ситуация, любой из игроков либо выиграет $1/3$, либо потеряет $2/3$ (оставшаяся $1/3$ главного приза перейдет к третьему игроку).

Чтобы совершить колл в подобной ситуации, у вас должны быть, по меньшей мере, 66,66% эквити, разве что блайнды не слишком высоки и пот оддсы не так значимы. Когда в игре два больших стека и один небольшой, ваше эквити должно быть еще выше, поскольку если вы поможете шортстеку пройти в призовую зону, то это будет катастрофой. В подобной ситуации вы должны сдаваться на пуш с такими руками как АКо, поскольку у нее лишь 65% эквити против любой случайной руки. Вы даже можете выкидывать руки, имеющие большее эквити, чем необходимо для корректного колла, если оппоненты способны на совершение дурацких ошибок, благодаря которым вы можете завоевать главный приз.

Таким должен быть ваш основной план на игру на уровнях с первого по пятый с небольшими модификациями, зависящими от уровня игры оппонентов. В ранней стадии низких уровней Step SNG вы можете разыгрывать большее количество рук, если чувствуете, что у вас есть значительное преимущество и в игре полно слабых соперников. Однако на высоких уровнях, вам определенно следует играть более тайтово,

поскольку вы можете встретить множество великолепных игроков, которые сразу зарегистрировались на этот уровень. Аналогичным образом, в поздней стадии низких уровней Step SNG многие игроки не понимают правильной стратегии и принимают массу глупых решений, соответственно вы должны быть крайне осторожны, планируя против них пуш с маргинальной рукой или совершая лузовый колл. В то же время на баббле высоких уровней Step SNG вы редко столкнетесь с частыми коллами против вас.

Добравшись до шестого уровня, вам придется подогнать свою стратегию под структуру турнира. На Monte Carlo Step 6 главным призом является путевка стоимостью \$18'800 и \$1'200 получает игрок, занявший второе место. Поэтому здесь вы должны играть на победу. Турниры серии LAPT больше похожи на нижние уровни, где путевку получают несколько игроков, а это значит, что игра в поздней стадии будет более тайтовой и на баббле вам следует избегать олл-ин ситуаций. Step SNG, относящиеся к серии WSOP, имеют свои отличия. Как правило, главным призом здесь является пакет стоимостью \$12'000, и несколько денежных призов. Денежные призы распределены довольно равномерно и ни один из них, как правило, не превышает \$2'000, поэтому здесь вы должны играть на победу и следить за появлением ситуаций, где вы можете эксплуатировать игроков с низких лимитов, играющих чрезмерно тайтово и желающих получить в качестве приза дополнительные пару сотен долларов.

Гипер-турбо SNG

В гипер-турбо SNG такая же структура призовых, как и в стандартных фулл ринг и 6-max SNG, но вместо популярного турбо формата скорость игры в них разогнана до экстремальной. В начале турнира стеки игроков составляют лишь 10bb, и уровни блайндов растут очень быстро. На FullTiltPoker эти игры представлены в стандартном фулл ринг формате, а

на PokerStars в виде сателлита на турнир, но с возможностью отмены регистрации и получения вместо этого денежного приза. Выигрыш в данном формате SNG во многом зависит от удачи, поэтому здесь вы не должны рассчитывать на высокий ROI. Ищите турниры с низким рейком, чтобы компенсировать данный недостаток. Если вам повезет попасть за стол с вик-тайтовыми оппонентами, то игра в таких SNG может быть довольно веселой и прибыльной. Также вы можете попытаться найти турнир с низким рейком или вообще без него.

Что касается стратегии, то вы должны сразу же начинать игру с пуш-фолда, применяя ту же тактику, что и в поздней стадии стандартных SNG. Ради накопления фишек будьте готовы пойти на риск, поскольку ожидание сильных рук может покалечить ваш стек. Поскольку у вас не так много фишек, а уровни блайндов могут меняться очень быстро, то вы должны следить за их увеличением и учитывать это, при планировании своей игры. Обращайте внимание на анте, которое может сделать круг чрезвычайно дорогим, а пуш очень прибыльным. Ну и наконец, поскольку блайнды очень быстро достигают больших размеров, постарайтесь определить, кто из игроков будучи на большом блайнде будет привязан к банку, вместо того чтобы полагаться исключительно на ICM расчеты, которые становятся менее значимыми при высоких уровнях блайндов.

Matrix SNG

В Matrix SNG на FullTiltPoker всех игроков размещают за четырьмя отдельными столами. Бай-ины делят на пять частей, где 20% уходит в призовой пул для четырех одновременно идущих SNG, а оставшиеся деньги достаются лучшим игрокам из общей таблицы лидеров. Это забавный формат, подходящий для игры с друзьями или всем тем, кто хочет сыграть в миниатюрной лиге. Игроки могут наблюдать за игрой

остальных участников на всех четырех столах, даже если сами они уже вылетели с этих столов.

На сегодняшний день Matrix SNG не столь популярны, и поэтому регулярно проводятся только на низких лимитах. Если быть точным то на лимитах до \$24, что при делении бай-ина на 5 частей, по сути, равносильно игре на лимите \$5.

Стратегия игры в Matrix SNG практически идентична стратегии игры в стандартных SNG, но из-за таблицы лидеров она может изменяться в маргинальных ситуациях и в поздней турнирной стадии, когда появляется более четкое представление о том, кто из игроков имеет шансы на борьбу за дополнительный приз. Игроки получают одно очко за каждого оппонента, которого они обошли, два очка за каждого, кого выбили на любом из четырех столов, и два очка за победу на любом из столов, поэтому здесь существует явный уклон в сторону агрессивной игры и накопления фишек в маргинальных ситуациях. Полученные, максимальные и прогнозируемые очки отображаются в турнирном лобби, так что вы можете следить за ходом турнира и предполагать свой итоговый доход. Иногда вам следует изменить свою тактику против кого-либо из оппонентов, если есть вероятность, что тот сможет обогнать вас.

Максимально возможное количество очков, которые вы можете получить за одним из столов, равно 26 (по два за каждого выбитого соперника, плюс одно за каждого пережитого, и два за победу). Таким образом, максимальное количество очков, которое вы можете заработать в Matrix SNG, составляет 104. Достичь этого практически нереально. В таблице лидеров, также имеющей структуру выплат 50/30/20, 30 очков будет вполне достаточно для попадания в призовую зону, а 40 и больше дадут вам хороший шанс на победу в турнире. Если вы победите на всех четырех столах, то вас коронуют титулом Dominatrix, и вы получите все деньги из призового фонда таблицы лидеров (хотя шансы здесь минимальны).

Пот-лимитная Омаха SNG

Популярность пот-лимитной Омахи за последние годы возросла настолько, что она бросила вызов безлимитному холдему в выборе игры среди игроков высоких лимитов. Это более сложная игра, но в то же время удача в ней имеет более существенное значение, а это нравится слабым игрокам. И хотя структура игры похожа на холдем, вам все же потребуется внести много корректировок, и SNG как нельзя лучше подходит для отработки этих вещей на практике. Если вы опытный SNG игрок, то в данном формате у вас появится возможность использования некоторых выгодных стратегических изменений, позволяющих эксплуатировать слабых игроков.

Структура игры и комбинации карт для пот-лимитной Омахи те же, что и в холдеме, но игрокам раздают по четыре карты и для составления лучшей комбинации они обязаны использовать две из них, тогда как в холдеме они могут использовать любое количество карт, хоть ни одной. Пот-лимитная структура ограничивает размер ставок до суммы равной размеру последней ставки плюс общему количеству фишек в банке. Если блайнды 10/20, то колл будет равен 20 и вы можете сделать рейз до 50, соответственно максимальный размер ставки в пот будет равен 70, и банк будет составлять 100 фишек. Если следующий игрок решит поставить 3-бет, то он может заколлировать 70 и сделать рейз до $100+70+70=240$.

В ранней стадии PLO SNG стеки относительно глубоки, по 50-75bb. Если вы играете в стандартный формат со структурой выплат 50/30/20, то вам понадобится накопить некоторое количество фишек. Тем не менее, поскольку вы не можете сделать ребай и PLO является дисперсионной игрой с невозможностью получения существенного преимущества, вы должны действовать крайне осторожно, чтобы не оказаться привязанным к большому банку, не имея при этом приличного эквити. Лимп-колл в ранней позиции более предпочтителен, чем рейзы и 3-

бетов на широком диапазоне. Однако в поздней позиции вам все же следует рейзить большинство рук, поскольку у вас есть возможность контролировать размер банка, а также из-за выгоды, связанной с кражей блайндов.

Желательно чтобы все ваши четыре карты (шесть комбинаций по две) работали друг на друга. Руки вроде 6789 или АКQT с двумя флэш-дро имеют высокую ценность, к ним же относятся высокие пары с сильными вспомогательными картами, например, ККQJ или ААТJ с флэш-дро. Остерегайтесь игры с низкими или средними парами, которые могут попасть в нижний сет или помешать вашему угад'у (например, 6778). Избегайте сухих тузов (таких как АА48 радугой), которые легко перетянуть, и прочих несвязанных и слабых рук. Разумеется, на катоффе и баттоне вы можете рейзить значительно лузовее, потому что у вас есть возможность запустить блеф, поставив оппонента в непростое положение.

В подавляющем большинстве случаев вы должны тянуть натсовое дро, пытаясь собрать сильную руку на постфлопе. Поскольку в руке каждого игрока по шесть комбинаций, то шанс хорошо зацепиться за флоп намного выше и если в мультипоте присутствует возможность флэша или стрита, то у кого-то из игроков он наверняка окажется, что делает игру со слабыми и не натсовыми руками весьма затруднительной. Все это позволит вам агрессивно играть в позиции, ставить контбетов и баррелить на страшных картах. Оппоненту будет тяжело коллировать вас без сильной руки – в пот-лимитной Омахе даже неплохой флэш зачастую может оказаться лишь блеф кэтчером, особенно если он не натсовый или борд спаренный. На префлопе без позиции вы должны играть очень тайтово, чтобы избежать розыгрыша маргинальных рук на постфлопе, и часто 3-бетить, понижая позиционное преимущество оппонента (путем уменьшения SPR) и перехватывая инициативу в свои руки.

Дро руки в пот-лимитной Омахе зачастую имеют большее эквити, чем готовые руки. У вас может быть сет, и вы все равно будете бросать

монетку или даже окажетесь позади сильного *wгар'a*, имеющего бесчисленное количество аутов на стрит или флэш. Низкие сеты и топовые две пары часто являются менее сильными руками, чем может показаться на первый взгляд; иногда вы должны с осторожностью разыгрывать их на постфлопе, дожидаясь безопасной карты терна. Аналогично, когда у вас слабое дро, карта терна может убить вашу руку и, соответственно, вам следует играть более аккуратно, отвечая коллом на флопе. Если вы новичок в пот-лимитной Омахе, то вам стоит поработать над моделированием раздач на таких сайтах, как twodimes.net и propokertools.com, чтобы лучше прочувствовать различное эквити рук.

Когда уровень блайндов становится выше, и игроки начинают вылетать из турнира, SNG формат становится более значимым из-за условий, диктуемых ICM, как и в турнирах по безлимитному холдему. Нам уже известно, что для того, чтобы пойти олл-ин на префлопе, вы должны быть приличным фаворитом в ранней стадии SNG, в то время как на баббле с равными стеками у вас должно быть еще большее преимущество (не менее 65% эквити). Однако в пот-лимитной Омахе иметь такое преимущество весьма затруднительно, поскольку на префлопе эквити рук распределяется более равномерно. Вы можете добиться такого перевеса по эквити только с сильными тузами. Таким образом, по мере развития турнира вы должны играть более осторожно и чаще входить в игру лимпом в тех ситуациях, где столкновение с 3-бетом крайне нежелательно. Кроме того, с сильными дро вам следует коллировать, а не 3-бетить.

В какой-то мере это вызвано пот-лимитным форматом турнира, из-за которого игра на баббле становится куда более сложной, чем в безлимитном холдеме, где вы можете просто двигать олл-ин с множеством рук при стеке в 10-15bb. В пот-лимитной омахе, ввиду того, что максимальный размер рейза на префлопе составляет 3,5bb, а размер 3-бета 12bb, у оппонентов появляется больше возможностей дать вам отпор, что может привести к нежелательным ситуациям, разве

что у вас не слишком короткий стек, с которым вы можете позволить себе вложить на префлопе значительную часть своих фишек. Если это так, то со всеми достойными руками вам стоит вгужаться по максимуму, особенно в поздних позициях, поскольку для победы вам все еще нужно накапливать фишки.

Когда у вас глубокий стек очень важным становится планирование раздачи во избежание ситуаций, в которых вы можете привязать себя к банку, не имея существенного перевеса по эквити. Все это может быть на руку вашим оппонентам. Когда уровень блайндов станет более существенным, хорошей идеей будет уменьшить размер опен рейза до $2,5bb$. Благодаря этому вам будет легче сдаваться в ответ на 3-беты, которые в свою очередь будут ограничены размером в $9x$ от первоначального банка, поэтому здесь ваши коллы будут более легкими, и вы сможете задешево посмотреть флоп.

Планирование раздачи становится особенно важным, когда вы доберетесь до баббла, где можете оказаться в проблемной ситуации с маргинальными руками ввиду условий, диктуемых ИСМ. Обычно вам стоит начать играть тайтовее, если вы не чип-лидер или не шортстек. Вы можете красть блайнды у тайтовых игроков, если вероятность того что это закончится провалом не столь высока. Также вполне допустимо пойти олл-ин с сильной рукой после рейза или 3-бета.

Вы можете играть довольно агрессивно, если ваш стек настолько велик, что может выдержать проигрыш олл-ина. В пот-лимитной игре люди не могут с легкостью задвинуть олл-ин или выбить вас из банка, дав 3-бет. Используйте этот факт, чтобы заставить их сфолдить после того как они вложили в банк определенную сумму. Если вы большой чип-лидер, то оппонентам придется играть за второе и третье места, и вы можете рейзить в каждой раздаче, что редко навредит вашему стеку серьезным образом. Даже без позиции вы можете позволить себе коллировать рейзы, а затем пихать олл-ин на подходящих флопах с приличным эквити, вынуждая соперника принимать решение на весь его стек.

В PLO SNG именно в таких ситуациях ваш профит будет максимальным. И хотя вам не стоит опрометчиво рисковать в ранней стадии, вы должны стараться разыгрывать банки, когда ваш стек относительно большой (особенно против слабых оппонентов).

В 3-тах и хедс-ап вам понадобятся те же подстройки, что и в SNG по безлимитному холдему, где после прохождения стадии баббла у игроков появляется возможность розыгрыша большего количества рук, разве что они не соревнуются с шортстеком за второе место. Держите это в уме, определяя свои диапазоны опен рейза, колла и 3-бета, и следите за тем, чтобы ваш стек не растаял от постоянного давления анте. Опять же, в данной ситуации ключевым фактором являются размеры стеков, так что ищите возможности для манипуляции ими, к примеру, когда кто-то из игроков может совершить ошибочный рейз на префлопе и привязать себя к банку, поставив контбет на флопе. Ну и самое главное – играйте на победу, разве что нет убедительных причин, указывающих на то, что выгоднее подождать и гарантировать себе второе место.

Пот-лимитная Омаха Хай-Лоу SNG

Пот-лимитные игры всегда были популярны в Европе и в частности в Великобритании. И хотя доминирующими играми по-прежнему остаются безлимитный холдем и пот-лимитная Омаха, пот-лимитная Омаха Хай-Лоу все же была одной из немногих игр, в которую довольно часто играли как в составе смешанных игр, так и саму по себе. Благодаря онлайн покеру она получила огромную популярность. В этой игре объединились умение и агрессия, необходимые для победы в игре с большими ставками, с тонкостью и балансом сплит-пот игр, которые обычно проводятся в играх с лимитным форматом. Есть не так много людей, которые могут хорошо играть в эту разновидность покера, и особая выгода проявляется именно в SNG формате, где полно людей, не

знакомых ни с самой игрой, ни со структурой SNG турнира. Кроме всего прочего, в онлайн покере регулярно проводятся данные SNG на лимитах вплоть до \$200.

Здесь те же правила, что и в пот-лимитной Омахе, с той разницей, что вы собираете как хай, так и лоу комбинацию, используя любые две из своих четырех карт для каждой из комбинаций. Комбинации для хай руки стандартны, а лоу должна состоять из пяти карт разного достоинства от туза до восьмерки, и чем ниже карты, тем сильнее комбинация. Лучшей рукой является A2345, которую называют колесом.

Поскольку рука должна состоять из двух карманных карт и трех общих, то лоу возможна лишь тогда, когда на борде есть три низкие карты. Если лоу комбинации нет в раздаче, то хай рука забирает весь банк (хотя один и тот же игрок может выиграть как хай, так и лоу). Поскольку игроки обычно разыгрывают руки содержащие A2 или A3, то часть банка за лоу комбинацию очень часто будет поделена, так что помимо выигрыша всего или половины банка, вы можете получить его четверть, если поделите лоу и проиграете хай или $\frac{3}{4}$, если выиграете хай и поделите лоу.

Лучшая лоу рука определяется по достоинству самой высокой из ваших карт. Чем она ниже, тем сильнее рука. К примеру, A2345 бьет A2346, а 23457 бьет A2348. Нат лоу можно определить по наличию на борде двух свободных нижних слотов (предполагая, что оно вообще возможно). Например, A2345 – это нат лоу на борде A34KQ. Исключением является тот случай, когда на доске четыре карты к колесу, таким образом, на борде A345Q у каждого игрока, имеющего двойку и любую карту к колесу, будет нат лоу.

В любой из игр с разделением банка вашей целью является выигрыш обеих его частей, потому что выигрыш лишь одной части редко принесет вам существенную прибыль. Это особенно важно в пот-лимитной игре. Игроки могут оказаться в ситуации фриролла, где выигрыш одной части банка будет для них заблокирован, и у соперника

окажутся ауты на выигрыш оставшейся части. Жизненно важно разыгрывать только те руки, у которых есть потенциал в обоих направлениях и желательно хотя бы с одним натсовым дро.

Наилучшей рукой в пот-лимитной омахе хай-лоу является двумастная AA23, имеющая лучшие пару и дро, а также дополнительную лоу карту защищающую руку от контрафакта, если на борд упадут туз, двойка или тройка. В противоположность этой ситуации, если у вас AA2K, то туз или двойка могут уничтожить ваши шансы на выигрыш лоу, потому что одна из ваших карт станет мертвой. Вам редко будут заходить столь сильные руки, но большинство рук содержащих A2 и другие низкие карты, натсовые дро, а также руки вроде A2KQ, AA3K и A346 являются вполне игральными. В поздней позиции вы можете еще больше расширить свой диапазон.

Руки, содержащие только высокие карты, такие как AAKK или AKQJ тоже вполне игральны, но поскольку в них нет карт для составления лоу комбинации, то с ними вы, как правило, хотите задешево увидеть высокий флоп, делающий вероятность наличия лоу минимальной, на котором вы сможете по максимуму собрать с дровяных лоу рук.

Игра с глубокими стеками во многом зависит от флопа, который может обесценить сильную руку, если флоп пройдет мимо, и тогда она окажется в ситуации контрафакта или будет тянуть только одну из возможных комбинаций. Аналогичным образом, олл-ин на префлопе с рукой, в которой нет высокой пары с сильным лоу, редко будет хорошей идеей, поскольку рука вроде A234 или AAKQ может плохо стоять против руки, имеющей потенциал в каждом из направлений. Не вкладывайте на префлопе слишком много фишек со спекулятивными руками и руками с односторонним потенциалом. Обращайте внимание на то, насколько хороша ваша рука, прежде чем ввяжетесь в борьбу.

Поскольку это игра с большими ставками, то обычно вы должны играть агрессивно на постфлопе, особенно если у вас рука, блокирующая одну сторону и имеющая ауты в другую, такая как нат лоу плюс флэш дро или

сильная хай комбинация, имеющая ауты на нат лоу. Вы должны выдавить оппонентов из банка или заставить их заплатить за выигрыш его половины. Избегайте построения больших банков, если у вас лишь нат лоу без ре-дро и защиты от контрафакта, поскольку у другого игрока часто окажется такое же лоу с аутами на хай.

Из-за подобной динамики, ключевым фактором становится позиция. Имея позицию, вы можете ставить оппонентов в невыгодные ситуации, например, вынуждая их коллировать до шоудауна с не натсовой рукой в борьбе лишь за половину банка, или же можете зарядить большую ставку в надежде на то, что они выкинут эти руки. В мультипоте вы можете фолдить с руками вроде нат лоу без хай дро, если столкнетесь с невероятным экшеном на постфлопе, особенно если стеки еще достаточно глубоки, а в банке еще не так много денег. Проблема в том, что очень часто вы выиграете лишь $\frac{1}{4}$ пота или даже меньше.

Когда из турнира вылетит несколько игроков и уровень блайндов возрастет, вам чаще придется идти олл-ин на префлопе или флопе, а это значит, что к выбору рук, с которыми вы решите вложить весь свой стек в маргинальной ситуации, следует относиться более аккуратно. Старайтесь взглянуть на флоп, если ваша рука сильна лишь в одну сторону, а затем вкладывайте деньги в банк. Это может вынудить оппонента сдаться с маргинальной рукой.

Если вы добрались до баббла со средним стеком, то ваши действия должны быть такими же, как и в пот-лимитной омахе. Размер вашего стека имеет первостепенную важность, как в отношении турнирной позиции, так и в отношении количества блайндов. Поскольку максимальный размер рейза составляет $3,5bb$, то с глубоким стеком вы должны играть чрезвычайно осторожно, потому что часто привяжете себя к коллу 3-бета на префлопе или к олл-ину на флопе. Тщательно выбирайте ситуации, в которых будете делать рейз, а также соперников, против которых намерены это сделать, потому что агрессивный игрок с большим стеком может запросто поставить вас в неудобное положение. Если у вас лишь семь больших блайндов, то вы должны рейзить только с

сильными руками, имеющими двухсторонний потенциал и по возможности защиту от контрафакта, благодаря чему вы будете рады вложить в банк все свои фишки на постфлопе. С 10-12bb используйте рейзы до 2,5bb, это позволит вам сделать легкий фолд в ответ на 3-бет.

Добравшись до баббла с большим стеком, вы можете начать сеять хаос. Сделав рейз, вы почти всегда будете привязаны к коллу олл-ина или 3-бета, и зачастую поделите банк и сохраните большой стек. Ищите возможности выдавить оппонентов из банка; сделайте рейз, когда они не привязаны к нему, либо примените «Stop-n-go», то есть заколлируйте на префлопе и дайте ставку на флопе, который скорее всего не подошел вашему противнику. С большим стеком у вас гигантское преимущество из-за того, что эквити рук в этой игре не имеют столь существенных отличий, а также по той причине, что выиграть весь банк довольно трудно.

Когда баббл лопнет, со средним и коротким стеком вы можете начать рисковать, стараясь выбраться на первое место. В этой стадии, а также в стадии хэдс-ап вы должны существенным образом расширить диапазон разыгрываемых рук. Любая рука с неплохим двухсторонним потенциалом или с хорошим односторонним потенциалом стоит того, чтобы дать с нею рейз, потому что вы часто заберете блайнды или же поделите банк. Добравшись до стадии хэдс-ап и имея позицию, вы можете рейзить со множеством рук по той же причине, а также из-за того, что иногда можете оказывать давление на постфлопе.

Чтобы вы не делали, в пот-лимитной омахе хай-лоу особенно важным является планирование раздачи, которое позволит вам избегать сложных ситуаций, а также даст возможность эксплуатировать своих оппонентов. Если вы в состоянии сфокусироваться на этих вещах, то успех не заставит себя ждать.

Фикс-лимит SNG

Большинство сайтов предлагает SNG по играм с фиксированным лимитом, куда входят такие игры как холдем, стад и дро игры. Сначала мы рассмотрим общую стратегию лимитных игр, а затем перейдем к их разновидностям, включая H.O.R.S.E. и трипл-дро. Затем мы рассмотрим SNG по смешанным играм, таким как H.O.R.S.E. и 8 игр.

Стратегии для лимитных игр довольно прямолинейны, поскольку над вами редко нависнет угроза олл-ина, и вы можете контролировать количество вкладываемых вами в банк фишек, пока ваш стек не станет слишком маленьким. Например, в лимитном холдеме колл рейза с большого блайнда, с последующими коллами по всем улицам обойдется вам всего в три больших ставки, таким образом, вы можете заранее знать максимальную цену шоудауна, а также иметь представление о том, каким образом проигрыш банка скажется на вашем стеке и турнирном положении. Даже если вы играете агрессивно и сталкиваетесь с другим агрессивным игроком, то подавляющее большинство рук крайне редко будет стоить вам пяти больших ставок. Поскольку в стад играх на одну улицу больше, то цена за участие в раздаче будет несколько выше, но в целом к ним применима та же динамика.

Главные вопросы, которыми задаются все игроки, практикующие фикс-лимит SNG – это как играть, когда вы не можете задвинуть олл-ин, как играть с коротким стеком и как играть с большим стеком, оказывая давление на своих оппонентов. И хотя в этих SNG форматах олл-ин встречается крайне редко, ICM все еще имеет определенную значимость.

В целом, здесь вы должны играть более консервативно, чем в кэш играх. Это может означать, что на префлопе вам следует реже 3-бетить, или вкладывать меньшее количество денег на третьей улице с маргинальными руками (либо сразу фолдить), а так же то, что вы

должны уменьшить общее количество рискованных коллов до шоудауна, если проигрыш отрицательно скажется на вашей турнирной позиции. Даже если вы не пойдете олл-ин, то все равно не должны позволить себе проиграть больше двух-трех крупных банков подряд при высоких уровнях блайндов, так что следует крайне аккуратно подходить к выбору ситуаций для игры, добиваясь максимального математического ожидания.

Будучи шортстеком старайтесь разыгрывать руки с хорошими потенциальными шансами, такие как крупные карты и пары, а также избегайте рук вроде одномастных коннекторов и низких пар, которые могут завести вас в сложную ситуацию, где вам придется выкинуть их до того как вы вложите в банк все свои фишки. Это не так важно, когда ваш стек настолько короток, что вы можете загрузить значительную часть своих фишек в самом начале раздачи.

И наоборот, с большим стеком вы можете играть гораздо лузовее, поскольку многие игроки будут склоняться к более тайтовой игре, чем в кэш, а также придерживаться стратегии «попал – не попал» на постфлопе. Это дает вам отличные оддсы для стиллинга на префлопе и контбета на флопе в лимитном холдеме, а также для совершения ставки на третьей и четвертой улицах в стаде. К примеру, в лимитном холдеме вы рискуете двумя малыми ставками, чтобы выиграть 1,5 на префлопе, и даже получив колл от большого блайнда, вы можете рискнуть еще одной малой ставкой, чтобы забрать 4,5 на флопе.

SNG по лимитным и смешанным играм не столь популярны как их пот-лимитные и безлимитные собратья (хотя иногда может собраться стол даже на \$200 лимите), но на низких лимитах более выгодны смешанные игры, нежели SNG по одной игре. Эти турниры дают отличную возможность задешево изучить другие игровые дисциплины против слабых оппонентов, поскольку вы будете принимать участие в большом количестве раздач за небольшую сумму.

Фикс-лимит Холдем SNG

Базовая стратегия

Стратегия игры в лимитный холдем сильно отличается от той, к которой привыкли участники игр с большими ставками. Главная причина заключается в структуре ставок, когда в первых двух раундах вы ставите маленькие ставки, а в последних двух – удвоенные. Таким образом, если SNG стартует с лимитом ставок 20/40, то размеры малого и большого блайнда будут составлять 10 и 20, ставки на префлопе и флопе 20, а на терне и ривере 40 (максимальное количество ставок на каждой из улиц равно четырем).

Чтобы побеждать в фикс-лимит холдеме вы должны играть более прямолинейно, по крайней мере, за фулл ринг столами. В первую очередь это строгий подход к выбору стартовых рук. В ранней позиции (первые три места после блайндов) вы должны разыгрывать главным образом сильных тузов, пары и коннекторы (AJo+, ATs+, KJs+, 88+), а также время от времени добавлять низкие одномастные коннекторы, делая рейзы, которые позволят сократить количество участников в раздаче.

В средней позиции (два следующих места) играбельными становятся еще несколько тузов, а также большее количество пар и коннекторов, таким образом, в зависимости от стола ваш диапазон может выглядеть как любые одномастные тузы, A8o+, 66+ и разнообразные средние и высокие бродвейные карты плюс одномастные коннекторы.

В поздней позиции (катофф и баттон) вы можете открываться намного шире, поскольку зачастую сможете украсть блайнды или окажетесь в хедс-ап поте, будучи при этом в позиции. Играбельными становятся большинство пар и тузов, хотя на катоффе вы все же можете время от времени фолдить с такими мусорными руками, как Ax, 22 и 33. С

катоффа вам стоит открываться с более связанными и одномастными руками, а с баттона вы можете рейзить на очень широком диапазоне, включая такие руки, как 89o, Q6s, K5s и A2o. Помните, что вам следует избегать большинства разномастных рук со старшей картой ниже 6, поскольку лимитный холдем – это игра шоудауна. У этих рук высокие обратные потенциальные шансы, потому что, поймав с ними пару, вы часто будете попадать в трудные ситуации.

Если перед вами есть лимп или рейз и при этом вы планируете участвовать в раздаче, то, как правило, должны рейзить или 3-бетить. Это поможет вам перехватить инициативу и остаться один на один. Если лимперов несколько или помимо рейзера есть еще и колд-коллер, то вы также можете заколлировать со спекулятивными руками типа низких пар и одномастных коннекторов.

Столкнувшись с 3-бетом, вы можете заколлировать или дать кэп. Наиболее важные вещи, которые следует при этом учитывать – это вэлью, позиция и маскировка силы руки. Если у вас есть позиция, то игрок, давший 3-бет, почти наверняка поставит контбет, и вы сможете получить дополнительную ставку, заколлировав с рукой вроде пары тузов. Будучи без позиции, со столь сильной рукой вам следует дать кэп, чтобы собрать максимум вэлью. Против агрессивных оппонентов, независимо от наличия позиции, вы время от времени можете делать кэп с более лузовым диапазоном, состоящим из рук типа одномастных коннекторов. Это позволит противостоять агрессивной стратегии противника и сбить его с толку.

Будучи на большом блайнде, вы часто можете коллировать одну ставку, поскольку у вас отличные пот оддсы, и в фикс-лимит холдеме добраться до шоудауна гораздо дешевле, чем в безлимитном холдеме. Например, если при уровне блайндов 20/40 баттон рейзит и малый блайнд падает, то вы получаете оддсы 70 к 20, а учитывая то, что опен рейзер почти наверняка будет ставить контбет, то ваши оддсы увеличиваются до 90 к 20. Чтобы дойти до шоудауна, вам потребуется максимум 100 фишек. Если соперник будет ставить на каждой улице, то ваши пот оддсы будут

составлять 190 к 100. Учитывая то, что к концу раздачи итоговые оддсы составят 2 к 1, вы должны коллировать на префлопе с широким диапазоном рук и часто добираться до шоудауна с любым совпадением, и даже с A-hi. Однако низкие разномастные руки вроде 93 или T2 защищать все же не стоит.

Позиция префлоп рейзера имеет большое значение. Как правило, против тайтового игрока, открывающегося из ранней позиции, вы должны выбрасывать слабых разномастных тузов, однако эти руки, также как и большинство одномастных, связанных и бродвейных рук, вполне играбельны против опен рейзеров из поздних позиций. Будучи на большом блайнде, вы можете защищать практически любую руку в ответ на рейз с малого, поскольку у вас всегда будет позиция. Если вы на малом блайнде, то против соперника, который обычно защищает свой блайнд, вы вместо рейза можете рассмотреть вариант лимпа с некоторыми слабыми руками, чтобы избежать построения большого банка, будучи без позиции и имея при этом незначительное фолд-эквити.

Будучи на большом блайнде, вы можете 3-бетить в ответ на чей-либо рейз. Поскольку в вашем диапазоне полно слабых рук, то против опен рейза из ранней и средней позиций наилучшим решением будет колл, хотя против агрессивного опен рейзера из поздней позиции, вы легко можете поставить 3-бет. Если вы прочекаете на флопе, то практически все игроки в ответ на это будут ставить, так что повторяюсь: просто коллируя на префлопе, вы можете получить дополнительную ставку. Помимо этого, вы сможете задешево увидеть флоп с руками вроде средних пар еще до того, как вложите в банк много денег, а также замаскируете их силу.

Игра на постфлопе

Не смотря на то, что лимитный холдем главным образом является игрой на префлопе, действия на постфлопе имеют решающее значение,

поскольку вы часто столкнетесь с близкими решениями на любой из трех улиц. Игрок, давший рейз на префлопе, практически автоматически должен ставить контбет на любом флопе (если это не мультипот). До терна размер ставок остается малым, так что если у вас есть последнее слово и в банк вложено уже много денег, то зачастую вы должны коллировать даже с такими слабыми руками, как любая пара, гатшот, оверкарты или с бэкдорными аутами.

Если агрессор вы, то против одного или двух оппонентов вам почти всегда следует ставить контбет с более или менее приличной рукой или дро. Оказавшись в такой ситуации, вы тем самым надеетесь забрать банк моментально. Многие игроки способны довольно лузово коллировать на флопе, поэтому вам почти всегда следует ставить и на терне. Одна пара в лимитном холдеме является сильной рукой. Игроки часто промахиваются мимо борда, и вы получаете великолепные оддсы на колл до шоудауна или усиление, так что вам почти всегда следует цепляться за такие руки и не сдаваться до тех пор, пока не станет очевидно, что вы позади. Аналогичным образом, против агрессивных игроков вы часто должны коллировать до шоудауна с A-hi, выкидывая на ривере только в том случае, если полагаете, что соперник не станет блефовать на всех трех улицах, или если закрылись очевидные дро.

То же самое относится к сильным готовым и дро рукам, с которыми вы должны безжалостно ставить, ожидая лузовых коллов, сбавляя обороты с маргинальными руками или столкнувшись с рейзом. Обычно игроки рейзят на флопе и терне. Некоторые при этом принимают во внимание структуру доски и предполагаемую силу вашей руки. Решение о том, каким образом ответить на их рейз, должно быть основано на индивидуальных особенностях противников.

Как правило, игроки чек-рейзят на флопе с очень широким диапазоном рук, включающим в себя пары, дро, оверкарты и более сильные руки. Если они дожидаются терна, то обычно у них сильная рука, с которой они хотят получить дополнительную большую ставку, вместо малой.

В целом ваша стратегия должна быть такой же, хотя блефовый и полублефовый рейз на терне также является очень мощной линией игры. Если вы, будучи агрессором, столкнулись с чек-рейзом, а у вас достойная рука, то на флопе можете поставить 3-бет или же заколлировать, намереваясь дать рейз на терне. Тем не менее, с сильной рукой на довольно скоординированном флопе вы можете действовать максимально агрессивно, изображая слабость и не идти на риск, изображая ловушку, которую оппонент может раскусить. Если вы без позиции и у вас сильная рука, то сталкиваясь с рейзом, вам следует 3-бетить на флопе, потому что некоторые из игроков будут рейзить лишь для того, чтобы на терне взять бесплатную карту, что, в конечном счете, может оказаться катастрофичным.

Очень часто вы доберетесь до ривера с маргинальной рукой. Если вы агрессор, то должны вэлью-бетить с подавляющим большинством рук, при том условии, что борд не слишком страшный, поскольку вас часто будут коллировать со столь слабыми руками, как A-hi. Кроме того, обычно вы не должны сдаваться на ставку ривера, так как размер банка уже настолько огромен, что оддсы становятся просто замечательными. Тем не менее, чтение рук является одним из важнейших факторов, и вы часто можете выкинуть A-hi или нижнюю пару, когда закрылись возможные дро или вы считаете, что соперник не станет блефовать, заряжая три барреля.

Подстройки в фикс-лимит холдем SNG

Вы уже прочитали базовую стратегию игры в лимитный холдем против соперников, имеющих неплохое представление об этой игре. При игре в SNG вам, возможно, придется внести ряд изменений в эту стратегию, поскольку здесь у вас нет возможности сделать ребай, а также потому, что многие игроки, с которыми вы столкнетесь, не знакомы с агрессивной игрой в лимитный холдем. В ранней стадии, пока размер стека не давит на вас, вы можете играть агрессивно против оппонентов,

склонных к частым фолдам, что позволит вам выстроить себе хороший стек. В стадии баббла вы можете начать оказывать давление на слабых соперников, поскольку зачастую они будут испытывать острую нехватку фишек.

Если вы потеряли значительную часть своего стека в ранней стадии SNG, то переключитесь в более тайтовый режим, особенно если к стадии баббла вы являетесь одним из шортстеков. Если у вас нет возможности атаковать тайтовых игроков в поздней позиции, то постарайтесь сузить диапазон рук до крупных карт и хороших пар, которые удобно разыгрывать на постфлопе. Это лучше всего проявляется в тех ситуациях, когда вы вынуждены играть на последние фишки. Постарайтесь не вкладывать существенную часть своего стека на префлопе, если по вашему мнению, на флопе вы будете вынуждены сдаться, так как это еще дальше отодвинет вас от призовой зоны.

Лимитная Омаха Хай-Лоу SNG

Базовая стратегия

Лимитная Омаха Хай-Лоу очень популярна в США. Ваша стратегия игры должна представлять собой комбинацию префлоп концепций, взятых из пот-лимитной Омахи Хай-Лоу, и некоторых теорий лимитного холдема.

Выбирайте руки, которые могут выиграть в обоих направлениях, с натсовыми аутами, по крайней мере, в одном из них. Любые А2 обычно играбельны, также как и А3 с натсовым флэш-дро, и более слабые лоу с защитой от контрафакта или хай потенциалом. Также довольно хороши руки с очень сильным хай потенциалом и дро на лоу, такие как ААхх или АКQ4 с двумя флэш-дро. Также очень сильны низкие врапы с тремя или четырьмя картами к колесу (включая туза), поскольку они редко могут

попасть в ситуацию контрафакта на лоу, и нередко вы можете собрать с ними стрит.

В данном SNG формате вы можете играть немного более лузово, чем в пот-лимитном варианте, поскольку в лимитной игре легче добраться до шоудауна и риск оказаться в ситуации фриролла, когда соперник ставит на всех трех улицах, обойдется вам гораздо дешевле. Вам редко будет грозить получение $\frac{1}{4}$ банка, поскольку оддсы для совершения колла, как правило, будут вполне приемлемыми. Как и в лимитном холдеме, вы можете более либерально коллировать с позиции большого блайнда, а в данном SNG формате еще более лузово, так как вашему оппоненту будет крайне непросто забрать весь банк.

Учитывая все это, вы можете защищаться с очень широким диапазоном рук при том условии, что у них есть достойный потенциал в каждую сторону или довольно хороший в одну. Аналогично, колл на флопе с бэкдорным дро в этой игре даже больше распространен, потому что на терне вы часто поймаете свои ауты. Может показаться парадоксальным, но вы должны чаще склоняться к розыгрышу маргинальных рук с большого блайнда исключительно против одного игрока, избегая мультипоттов, потому что вероятность того, что соперник выиграет весь банк, становится ниже. Кроме того, в банке не будет множества соперников, которые смогут выдавить вас ставками и рейзами.

В поздней позиции вы можете открываться с более слабыми руками, предполагая, что противостоять вам будут только игроки, сидящие на блайндах. Руки с большим количеством низких карт, такие как 2356, становятся играбельными также как и слабые тузы, а также как руки, у которых есть только хай потенциал. Вам по-прежнему следует избегать рук, содержащих большое количество средних карт, как на блайндах, так и в поздней позиции. Руки типа 6789 и 7788 редко смогут выиграть весь банк, потому что карты, помогающие собрать им комбинацию, обычно дадут кому-то из игроков лучшую лоу руку.

Хай руки довольно уязвимы, поскольку они не могут выдавить из раздачи лоу дро и другие хай дро, как это возможно в пот-лимитном формате. Кроме того, с ними вы рискуете проиграть полбанка лоу руке. Вам следует разыгрывать эти руки исключительно в позиции, в дешевых мультипотях или в позиции большого блайнда, и продолжать лишь на очень подходящих высоких флопах.

В большинстве случаев прибыльными будут только самые премиумные хай руки, которые обычно выглядят как четыре бродвейные карты с одномастным тузом, или тузы с высокими одномастными киккерами. Тянуть дро на K-hi и Q-hi довольно дорогое удовольствие, поскольку у соперников часто окажется одномастный туз, а если у вас низкий врап вроде 89TJ, то некоторые из ваших аутов на стрит помогут собрать лоу, так что вы не выиграете больше половины пота. Вы можете защищать хай руки более либерально, находясь в позиции большого блайнда, потому что здесь ваши оддсы значительно лучше, но будьте готовы быстро покинуть раздачу, если флоп вам совершенно не подойдет.

Выбор между коллом и рейзом на префлопе зависит от преследуемых вами целей: разыграть мультипот или проредить поляну. Например, слабая A2 может иметь ограниченное вэлью в рейзженном банке, но сделав лимп, вы тем самым пригласите в раздачу других игроков, которые могут добавить вэлью вашему лоу, зайдя с такими руками как A3 и A4. Таким образом, лимп имеет право на жизнь в ранней позиции, а в поздней вам все же следует рейзить с большинством рук, которые вам бы хотелось разыграть, по крайней мере, если до вас все сфолдили.

В этой игре рейз на префлопе дает уникальные преимущества. Во-первых, выигрыш блайндов – это здорово, по той причине, что множество банков делится. Кроме того, вас будет сложнее прочесть, нежели игрока, который делает рейз только с AA или A2. Ну и наконец, это поможет вам сузить диапазон рук, разыгрываемый оппонентами. К примеру, если вы сделали рейз с AA34 и вышел флоп 992, то можете быть вполне уверены, что ваша рука имеет лучшее хай против подавляющего большинства компетентных соперников.

Когда в банке уже есть рейзеры или лимперы, то решение о том, делать рейз или колд-колл, должно зависеть от силы вашей руки.

Игра на постфлопе

Как мы уже говорили, флоп может превратить среднюю руку в отличную или же полностью уничтожить великолепную. Однако, из-за того что флоп относится ко второму кругу маленьких ставок, вы должны редко фолдить за исключением тех случаев, когда флоп вам совершенно не подошел или же вы оказались в ситуации контрафакта. Вы должны нацелиться на натсы хотя бы в одном из направлений, и иметь хоть какой-то шанс на выигрыш второй половины банка, однако оддсы на флопе могут оправдать колл даже с одними лишь хорошими бэкдорными дро. Будучи агрессором, вам также следует контбетить, и поскольку банк сильно раздут, то зачастую вы должны коллировать в ответ на чек-рейз со стороны противника.

Игра на терне и ривере довольно шаблонна, но к этому моменту у вас должно быть четкое представление о собственных перспективах. Размер ставки на терне удваивается, поэтому для продолжения у вас должна быть приличная рука или дро, по крайней мере, в одном из направлений. Кроме того, вам также необходимо оценить, помогла ли карта терна бэкдорному дро, которое могло быть у вас на флопе. Если вы агрессор, то не ждите от соперников столь частых фолдов, как это было в лимитном холдеме, поскольку в этой игре есть масса возможностей для реализации дро и бэкдорных рук. Таким образом, в большинстве случаев вы должны вэлью-бетить и чекать в тех ситуациях, где не хотели бы столкнуться с чек-рейзом, либо у вас голое дро лишь в одну сторону.

Следите за тем, какие дро выходят на борд и есть ли лоу. Старайтесь сопоставить эту информацию с диапазоном оппонента, что позволит принять верное решение. Агрессивная игра в мультипоте с одним лишь нат лоу редко будет хорошей идеей, поскольку вы рискуете получить $\frac{1}{4}$

банка или даже меньше. Но вам не стоит бояться ставить с сильным двухсторонним дро, или если у вас уже есть нат лоу с защитой от контрафакта, а также с неплохими шансами на хай.

Чтение рук в лимитной омахе хай-лоу несколько проще, чем в других играх, потому что здесь люди играют более прямолинейно. Если хороший игрок ставит донк-бет в толпу игроков на флопе, состоящем из одних высоких карт, то у него, скорее всего, натс или рука близкая по силе к натсу. Аналогичным образом, если он решает заряжать на борде содержащем лоу, то у него, как правило, будет натс с дополнительными аутами. Просто уходите из раздачи и ждите более подходящей ситуации. Однако, в игре один на один, игроки весьма часто будут ставить на всех улицах с хорошим лоу дро, и продолжат свой блеф на ривере, который им, скорее всего, не помог. В этом случае вы можете коллировать их более лузово.

Подстройки под игру в SNG

В лимитной омахе хай-лоу подход к SNG должен несколько отличаться от подхода к игре в кэш.

Агрессивная игра может прекрасно сработать в ранней стадии SNG против чрезмерно тайтовых соперников. Кроме того, вы можете продолжить играть агрессивно, если доберетесь до баббла в качестве чип-лидера.

Как только ваш стек станет коротким, вам тут же следует внести изменения в свою игру. Омаха Хай-Лоу – это игра, где попадание во флоп является одним из ключевых факторов. Если вы полагаете, что не сможете слишком часто красть блайнды, то рассмотрите вариант лимпа, который даст вам возможность задешево увидеть флоп и вложить банк огромное количество фишек, если вы хорошо в него попадете. Это максимизирует ваши шансы на восстановление стека. С рукой, у которой есть двусторонний потенциал, вы будете попадать во многие флопы.

Если у вас есть что-то достойное, то вы можете попытаться выбить оппонентов из раздачи или собрать с них вэлью, поскольку если даже вы не выиграете весь банк, то, по крайней мере, заберете его половину.

Разз SNG

Правила и базовая стратегия игры

Разз – это разновидность стада, где сильнейшей считается самая слабая комбинация. В этой игре может участвовать до 8 человек одновременно. Каждый игрок перед началом раздачи ставит анте и получает три карты, две закрытые (как в холдеме) и одну открытую. Это называется третьей улицей. После первого раунда ставок игрокам раздают еще три открытых карты по одной на каждый следующий раунд ставок (четвертая, пятая и шестая улицы), после чего игроки получают последнюю закрытую карту (седьмая улица) и происходит заключительный раунд ставок. Игрок, получивший самую высокую карту на третьей улице, обязан поставить вынужденную ставку, имея при этом возможность сделать рейз. Всего в этой игре пять раундов ставок, размер которых удваивается на пятой улице.

В разз SNG с лимитами ставок 10/20, каждый из игроков обязан поставить анте в размере 2 фишек, а игрок, получивший самую высокую карту должен поставить вынужденную ставку 4 фишки, или сделать рейз до 10. Затем, следуя по часовой стрелке, у игроков есть возможность коллировать вынужденную ставку или сделать рейз соответствующего для данной улицы размера: 10 фишек для первых двух улиц и 20 для улиц с пятой по седьмую. Максимально возможное количество ставок, которое можно совершить на каждой из улиц равно четырем.

Цель игры проста: вы должны собрать слабейшую руку, состоящую из пяти карт, соответственно натсом является A2345 (которую также называют колесом), а все остальные руки ранжируются сверху вниз, к примеру, A2457 бьет A2367, поскольку пятерка в первой руке бьет шестерку во второй. В разз традиционные комбинации покера не имеют значения. Вы просто разыгрываете пять своих карт, где туз является самой лучшей из них.

Разз – самая простая игра из всех тех, которые входят в состав смешанных игр. Руки в ней редко бывают хорошо замаскированы, а победитель в любом из противостояний зачастую определяется одной лишь удачей. Тем не менее, игра в разз требует от вас обладания множеством навыков и многие из игроков не обращают никакого внимания на появление интересных ситуаций.

Первое, на что вам следует обратить свое внимание – это старшинство карт в начале раздачи. Если у опен рейзера не низкая карта, то он обречен на провал. Если вы в поздней позиции и все игроки до вас фолдят, то вам почти всегда следует делать рейз, ожидая фолда со стороны оппонента, даже если у вас что-то вроде 88(8) против валета. Если он заколлирует (а это значит, что либо он слабый игрок, либо держит втемную что-то вроде A2), то вы все равно можете выиграть, поймав хорошую карту на следующей улице, которая позволит вам продолжить свою агрессию.

С хорошей низкой картой вы, как правило, должны стилить против одного игрока с низкой картой (8 и ниже), а иногда и против двоих, поскольку из-за анте и количества игроков банк становится довольно большим. Если вы стилите с плохой открытой картой и в ответ получаете 3-бет, то в этом случае следует сдаться, разве что у вас нет оснований подозревать, что делая рестил, противник просто пытается вас переиграть. Находясь в позиции вынужденной ставки с высокой картой, вы обычно должны фолдить в ответ на рейз, кроме тех ситуаций, когда у вас есть две карты более низкого достоинства, чем открытая карта

оппонента, или если вы подозреваете, что противник пытается стилить с перспективой игры один на один.

Будучи в ранней позиции по отношению к игроку, сделавшему вынужденную ставку, вам следует оценить не только свою руку, но и ваши с оппонентами открытые карты. Это позволит оценить качество собственной руки, а также выяснить, являются ли какие-либо из нужных вам карт мертвыми.

Например, если в ранней позиции у вас A48, то, как правило, существует огромная разница между открытым тузом и открытой восьмеркой. Если у остальных игроков высокие открытые карты, то вы должны сделать рейз и ожидать от них фолда (даже не имея при этом хороших закрытых карт). Но когда есть два игрока с более низкими чем у вас картами, то маловероятно, что ваш рейз напугает их, разве что у вас нет открытого туза. С открытой восьмеркой вам придется играть более осторожно, потому что может случиться так, что вы не будете знать, вэлью-бетите на поздних улицах или блефуете.

Если многие из игроков показывают низкие карты, то вероятно наилучшим решением будет выкинуть свою руку в пас, поскольку становится маловероятным то, что вы впереди, особенно если они показывают карты, которые нужны вам. Если соперники держат в открытую две четверки, два туза и восьмерку, а у вас туз, то вам определенно следует сделать рейз, поскольку ваша рука является живой. Но если у вас в открытую четверка или восьмерка, а у соперников полно двоек, троек, пятерок, шестерок или семерок, то здесь очевидный фолд.

В зависимости от структуры анте вы также можете попробовать войти в игру лимпом с некоторыми маргинальными руками, поскольку в раззе практически отсутствует чистый блеф. Если в предыдущем примере ваша рука является живой, но в открытую вы держите восьмерку, а соперники показывают тузов и четверок, то вы можете сделать лимп и постараться задешево взглянуть на четвертую улицу, так как у других

игроков будет неплохое представление о вашем диапазоне. Если вы собираетесь играть подобным образом довольно часто, то должны замаскировать силу своей руки, вступая в игру лимпом также и с сильными руками и делая рейзы со слабыми. Опен рейз зачастую будет наилучшим решением, особенно если сумма анте будет составлять больше, чем $1/10$ большой ставки, поскольку в этом случае выигрыш мертвых денег существенным образом увеличит ваш стек.

Как правило, на третьей улице вы должны разыгрывать только сильные низкие карты (в основном от восьмерки и ниже), но все же не забывайте вносить корректировки в свою игру, основываясь на открытых картах оппонентов. Вы также должны использовать эту информацию, принимая решение о том, коллировать ли рейз оппонента или же сделать 3-бет. В 3-бет поте вы должны коллировать на четвертой улице с любой приличной рукой, даже если поймали плохую карту, а соперник хорошую. Однако зачастую это будет большой ошибкой в обычном рейзженном банке.

Старайтесь манипулировать размером банка с целью получения преимущества, основываясь на силе своей руке и склонностях оппонента. К примеру, если игрок рейзит из поздней позиции то вы всегда должны 3-бетить его с сильной рукой, чтобы избежать некорректного фолда на четвертой улице. Но с маргинальной рукой вам следует просто коллировать против рейза из ранней позиции, так как в этом случае у вас будет возможность задешево выйти из раздачи на поздних улицах. Аналогичным образом, некоторые плохие игроки слишком лузово коллируют на четвертой улице и поэтому против них вы чаще должны склоняться к коллу на третьей улице, поскольку в этом случае вы можете корректно покинуть раздачу, а оппоненты нет.

Поздние улицы

Игра на поздних улицах в значительной степени зависит от открытых карт. Право первого хода принадлежит младшей руке, и почти всегда

этот игрок будет ставить, изображая сильную руку. Как видите, здесь не так уж много пространства для маневров и таким образом главным вопросом будет являться то, продолжать ли делать ставки, когда вы позади, и могут ли у соперника оказаться спаренные карманные карты, а также станет ли он делать ставки лишь потому, что вы поймали плохую карту.

Как мы уже выяснили, в 3-бет поте на четвертой улице вы должны брать еще одну карту за небольшую ставку, даже если соперник поймал хорошую карту, а вы плохую. Вам также стоит рассмотреть вариант колла, если вы начали раздачу с очень сильной рукой, а соперник поймал относительно хорошую карту. В противном случае сдавайтесь. Как бы то ни было, на пятой улице, когда размер ставок удваивается, вы должны улучшить до вероятно выигрышного дро, если собираетесь коллировать до шоудауна. Даже такая рука как A23 превратится в хлам, если к ней вы поймаете две высокие или спаренные карты, не считая того случая, когда соперник также дважды поймает неподходящие карты.

К примеру, если вы дали 3-бет с A23 и получили колл от восьмерки, которая поймала на четвертой улице семерку, а вы короля, то вам определенно стоит коллировать ставку и тащить свое дро, если на пятой улице вы поймаете 4, 5, 6, 7 или 8 (и фолдить, если не поймаете). Дело в том, что в раззе вы всегда можете определить наилучшую из возможных рук оппонента. Если на пятой улице вы оба поймали низкие карты, и у вас образовалось дро на колесо, то ваша A234K имеет приличные шансы на улучшение против вероятно лучшей руки соперника, такой как A2378.

Пятая улица в раззе является ключевой, так как здесь размер ставок удваивается. Если вы коллируете на пятой улице, то зачастую привязываете себя к банку до самого конца раздачи, разве что соперник не поймает слишком хорошие карты и станет похоже, что ваше дро не гарантирует вам победу. Эта улица также является интересным центром борьбы между готовыми руками и дро, поскольку слабая девятка, по сути, проигрывает такому сильному дро как A234K. Против него рука

A2389 имеет лишь 40% эквити, а A2379 около 45%. Вы можете выиграть несколько дополнительных ставок у игроков, которые не знают об этом.

Шестая улица довольно скучна, поскольку здесь мало что изменяется, разве что соперник не поймает очень хорошую карту, а вы плохую. Лучшая открытая рука обычно будет продолжать ставить, а рука слабее будет пытаться ее перетянуть. Следите за игроками, которые выдают информацию о том, что их рука спарилась, сделав чек при сильных открытых картах, а также за теми, кто применяет чек-рейз в ответ на вашу ставку, особенно когда у вас приличные открытые карты.

Седьмая улица более интересна, поскольку здесь раздают закрытые карты. Внимательно следите за открытыми картами игроков, которые остались в раздаче. Сопоставив это с их предыдущими действиями, вы сможете получить информацию об их вероятной руке. На последней улице, банк, как правило, уже настолько велик, что вы должны коллировать, даже если шанс на победу очень мал. Вам часто стоит коллировать в надежде на то, что по пути соперник получил спаренные карты один или даже два раза, или же начал раздачу со слабыми картами из позиции стила. Вы также зачастую можете тонко вэльюбетить, особенно если держите приличные открытые низкие карты. Соперник редко будет рейзить, поскольку у вас может быть натс или рука близкая по силе к натсу.

Сопоставьте открытые карты и действия соперника, чтобы иметь представление о том, смогла ли его рука спариться. К примеру, игрок, который агрессивно ставит на третьей улице с 7 или 8, вряд ли имеет спаренную руку. В нашем первом примере, где игрок заходит лимпом с восьмеркой, вполне можно прийти к выводу о том, что некоторые из его карт являются мертвыми. Все это позволит нам играть соответствующим образом на последующих улицах.

Стратегия игры в SNG

SNG по стад играм отличаются тем, что вы можете быть жизнеспособными достаточно долго, до тех пор, пока блайнды не достигнут гигантских размеров. Если вы начинаете турнир с 1500 фишек, то лимит ставок может достигнуть значения в 150/300, соответственно в вашем стеке будет лишь 5 больших ставок, однако размер ante обычно будет составлять 30 фишек или меньше, а вынужденная ставка будет равна 60. Если вам не придется проставить вынужденную ставку несколько раз подряд, то вы сможете выжить в течение 20-30 раздач, ни разу не зайдя в банк.

Когда лимит ставок достигнет очень большого значения, вы должны избегать розыгрыша маргинальных рук, которые могут забрать у вас огромную часть стека, кроме тех случаев, когда у вас есть отличная возможность для стила. Дождитесь хорошей стартовой руки и разыгрывайте ее в соответствии с размером вашего стека. С очень коротким стеком и сильной рукой вы должны сразу начать с агрессивной линии, поскольку здесь у вас есть возможность вложить значительную часть своего стека уже на третьей улице. С чуть более глубоким стеком и маргинальной рукой вы можете выбрать вариант лимпа или заколлировать чей-либо рейз, дождаться еще одной низкой карты к вашей руке на пятой улице, а затем уже с радостью вложить оставшиеся фишки в банк.

Стад SNG

Правила семикарточного стада похожи на правила разза с той лишь разницей, что это хай игра, в которой игроки должны использовать пять из семи карт для составления лучшей комбинации. Начинается игра с того, что самая низкая открытая карта обязана сделать вынужденную ставку. Игрок со спаренной открытой картой может поставить большую ставку на четвертой улице, чего нельзя сделать в других стад играх.

При выборе стартовых рук игрокам, специализирующимся на холдеме, придется внести некоторые изменения в свою игру. Вэлью стартовой руки в стаде зависит от вашей открытой карты и открытых карт оппонентов. Ее сила зависит от того, являются ли остальные открытые карты нужными вам для завершения комбинации, а также старше они или младше чем ваша открытая карта. Размер банка и ваша позиция по отношению к игроку, сделавшему вынужденную ставку, также является немаловажной деталью.

Поскольку у каждого из игроков имеется свой собственный борд, то в этой игре намного сложнее оказаться под доминацией. Таким образом, в стаде руки имеют более близкое вэлью, нежели в играх с общим бордом. Давайте разберем основные группы рук и способ их розыгрыша.

Трипс

В стаде трипс является монстром, которого вы должны разыгрывать всегда. Единственная проблема, с которой вам предстоит столкнуться, это то, каким образом вы можете вложить в банк максимальное количество денег, что в значительной степени будет зависеть от вашей открытой карты. Если у вас (22)2 то вы можете осторожно разыгрывать эту руку на ранних улицах, чтобы не выдать соперникам информацию о силе своей руки, а если у вас (AA)A то вам необходимо сразу давить на газ, потому что оппоненты и так будут понимать, что у вас очень сильная рука.

Высокие пары

Эти руки также довольно сильны, потому что крайне маловероятно, что у кого-то из оппонентов есть рука лучше, и всякий раз, когда вы соберете пару к своему киккеру, можете

быть вполне уверены в том, что у вас сильнейшие две пары в раздаче. Считать ли свою пару наилучшей зависит от того, какие карты открыты у других игроков. К примеру (Т8)Т, вероятно лучшая рука, если открытые карты остальных игроков ниже десятки. Если вы считаете что ваша пара лучшая, то вам следует играть агрессивно, делая рейзы или 3-беты, чтобы в раздаче осталось как можно меньшее количество игроков с дро руками. Играйте осторожно, если у нескольких соперников открыты бродвейные карты или тузы, поскольку у кого-то из них может оказаться пара старше вашей.

Низкая пара с сильным киккером

Низкая пара с сильным киккером довольно приличная рука, потому что она может улучшиться и побить среднюю пару со средним киккером. Например, (22)А имеет около 45% эквити против (Т8)Т, если туз одномастный. Низкую пару с сильным киккером стоит разыгрывать агрессивно на третьей улице. Это маскирует вашу руку и дает вам дополнительную возможность на выигрыш банка в том случае, если вы поймаете страшную карту и сможете выдавить соперника из раздачи.

Низкая пара со слабым киккером

В отличие от других парных рук, эту руку стоит разыгрывать очень осторожно или же просто выбрасывать, поскольку она редко окажется в выгодном положении. Вы часто будете плестись следом за лучшей парой, а если соберете две пары, то нередко проиграете двум парам лучше. Карты борда также важны при определении руки данного типа. Ваша сильная (Т8)Т может стать намного слабее, если у нескольких соперников окажутся открытыми бродвейные карты или тузы. (Т8)Т является

андердогом по отношению к (AA)2 в соотношении примерно 2 к 1.

Три карты к флэшу

Три карты к флэшу, особенно три высокие карты или три карты к стрит-флэшу, является вполне играбельной рукой, хотя здесь вам следует обращать внимание на количество нужных вам карт, которые уже вышли на борд. Ваша рука считается живой, если на борде открыта лишь одна нужная вам карта. Если их две, то она становится маргинальной, а если их три или больше то разыгрывать ее становится практически невозможно, разве что у вас не высокие или с перспективной на стрит карты, либо вы в ситуации, располагающей к стилу. С дро руками вы также должны играть агрессивно, чтобы замаскировать их силу и украсть анте в поздней позиции, но вы также должны быть рады разыграть подобную руку в мультипоте, собирая по максимуму, если поймаете нужные вам карты.

Три карты к стриту

В стаде очень часто переигрывают такую руку. Разыгрывайте ее осторожно или вовсе выкидывайте, кроме тех случаев, когда у вас есть оверкарты к открытым картам оппонентов и ваши ауты на стрит или пару все еще живы. Собрав стрит, вы иногда будете проигрывать флэшу или фулл-хаусу. Иногда вы соберете две пары, и поэтому вам бы хотелось, чтобы эти две пары были сильными. По этой причине такая рука как (JQ)K является играбельной против множества низких карт, тогда как (78)9 обычно будет не играбельна, если многие из соперников держат открытыми высокие карты или некоторые из ваших аутов на стрит или пару.

Три высоких карты

Игроки часто ожидают увидеть у вас высокую пару, когда вы делаете рейз с открытой высокой картой. Рейз или 3-бет с тремя высокими картами обычно будет неплохой идеей, потому что зачастую вы сможете усилиться до высокой пары с хорошим киккером, стрит-дро или поймаете и то и другое. Делайте рейз с такой рукой в поздней позиции или когда у вас самая высокая карта по отношению к борду, например (QK)A против низких карт соперников. Если вы сталкиваетесь с рейзом из поздней позиции от низкой карты, то вам стоит сделать 3-бет, оказывая тем самым давление и маскируя силу своей руки. В поздней позиции вы можете рейзить более лузово с целью кражи анте и вынужденной ставки с любой высокой картой старше остальных открытых карт, и практически любыми более или менее приемлемыми закрытыми картами в особенности, если игроки, сидящие за вами, придерживаются тайтового стиля игры. Вы можете рейзить практически с любой рукой, если достоинство вашей открытой карты значительно выше достоинства открытой карты оппонента, поставившего вынужденную ставку и при этом кроме вас в раздаче больше нет никого.

Игра на четвертой улице

На четвертой улице вы по-прежнему будете вносить в банк маленькие ставки. Если у вас рука, которая достаточно хороша для игры на третьей улице против маленькой ставки, то вам определенно следует продолжать, кроме тех случаев, когда происходят какие-либо существенные изменения.

Игрок, чья открытая карта спаривается на четвертой улице, имеет возможность зарядить огромную ставку. Это наиболее существенный каприз удачи, с которым вы можете столкнуться на четвертой улице. Зачастую вам следует фолдить, если открытая карта соперника

спарилась, поскольку у него обычно будет трипс или две пары. Вы можете продолжить только в том случае, если бьете трипс, либо у вас есть живое дро с четырьмя картами или две пары, либо если у вас крупная живая пара и вы полагаете, что у противника нет трипса.

Когда спаривается ваша открытая карта, то обычно вы должны выбрать вариант большой ставки, но вы также можете склониться к ставке малого размера, если у вас очень сильная рука и при этом вы полагаете, что соперники выкинут на ставку большого размера. Кроме того, если вы хотите изобразить силу, то также можете использовать маленькую ставку.

Другие опасные карты, которые можете поймать вы или ваш соперник, это туз либо карта, закрывающая стрит или флэш, которые часто подойдут вашим закрытым картам или же наоборот, поставят вашу руку под угрозу. Если банк достаточно мал, и соперник ловит хорошую карту, а вы плохую, то обычно вам следует сдаться с маргинальной рукой вроде низкой или средней пары, особенно если в этом случае у него две оверкарты к вашей паре и киккеру или если у вас нет оверкарт к его борду. С другой стороны, если вы поймаете страшную карту, которая вас не усиливает, а соперник плохую, то, сделав ставку, вы можете выиграть банк или подготовить почву для блефа на последующих улицах.

Вы можете применить слоуплей или разыграть через чек-рейз сильную, но хорошо замаскированную руку, такую как скрытая высокая пара, если соперник поймал высокую карту, поскольку в этом случае он может неверно прочесть вашу руку и подарить вам чуть больше ставок. Опять же, действуйте, основываясь на силе ваших открытых карт, и не забывайте о том, что соперник может взять бесплатную карту на пятой улице, если вы решите сыграть через чек-колл (поэтому обращайтесь внимание на то, кому из вас принадлежит право первого хода). Если на третьей улице вы зашли в игру лимпом с сильной рукой вроде трипса, и никто из игроков не сделал рейза, то с ней вы можете применить слоуплей и постараться подловить соперников на более поздних улицах.

С приличной, но уязвимой рукой вы должны постараться выбить соперников из раздачи на одной из поздних улиц. Вы можете добиться этого, сделав ставку в надежде получить рейз от следующего игрока, либо сыграв через чек против игрока, от которого ожидаете увидеть ставку, а потом ответить рейзом. Быть может, при дополнительных игроках в раздаче вы выиграли бы больше денег, но в противоборстве один на один вероятность быть перетянутым ниже и вы можете выиграть банк с одной лишь высокой парой или с двумя низкими, либо просто вынудив соперника сдаться на следующих улицах.

Игра на пятой улице

На пятой улице ставки удваиваются. Этот момент является ключевым при принятии решения, поскольку колл зачастую привязывает вас к банку, и вы вынуждены идти до седьмой улицы, уплачивая две или больше больших ставок. Для продолжения вам понадобится рука, которая либо вероятно впереди, либо имеет хорошие шансы ею стать. Вам стоит с радостью коллировать до шоудауна с низкой парой и оверкартами против предполагаемой высокой пары. Сдавайтесь, если у вашей руки нет хороших киккеров, или если открытые карты оппонента выглядят очень опасно, с которыми он, вероятно, может побить две пары. Если вы хотите продолжить с маргинальной рукой, то должны убедиться, что ауты, которые вы тянете, все еще живы.

Если на протяжении всей раздачи вы играли агрессивно, и ваш борд выглядит более или менее страшно, то обычно вам стоит попытаться заставить соперника сдаться, сделав ставку сразу после того, как тот поймает плохую карту. Продолжайте выбивать соперников из банка, если у вас есть возможность оказаться в хэдс-ап ситуации, особенно если вы полагаете, что сможете вынудить кого-либо из оппонентов выбросить лучшую руку или дро, и при этом у вас есть хорошие шансы банка для продолжения игры против игрока, который первым дал ставку. Вам не стоит играть слишком агрессивно с маргинальной рукой

против страшного борда соперника, поскольку обычно он все равно поставит сам и редко выбросит. Не пытайтесь чек-рейзить, если не уверены, что соперник часто сделает ставку в ответ на ваш чек.

Игра на шестой улице

К шестой улице банк, как правило, достигает приличных размеров. Если предположить, что у вас есть хоть какая-то рука, то обычно у вас будут достаточные оддсы перетянуть соперника. Сдаваться нужно лишь в том случае, когда соперник поймает очень страшную карту. Если вы ходите первым, то типичными вариантами розыгрыша будут бет, чек-колл или чек-рейз; или чек, колл или рейз, если первым ходит соперник.

Если вам противостоит лишь один оппонент и за вами право первого хода, то вы должны ставить, если полагаете, что впереди или есть основания думать, что соперник в состоянии сдаться. Если вы не уверены в этом, то чек-колл будет наилучшим решением, поскольку соперник обычно поставит, и вы не столкнетесь с рейзом. Используйте чек-рейз только в том случае, если думаете, что соперник поставит с худшей рукой, но учитывайте также и то, что он может сфолдить в ответ на демонстрацию такой силы, тогда как против обычной ставки он бы просто сыграл коллом.

Если право первого хода принадлежит оппоненту, и кроме вас двоих в раздаче больше нет никого, то в ответ на его чек вам стоит ставить со всеми своими сильными и средними руками, но если он поставит, то с очень сильными руками делайте рейз. Тот, кто ходит первым на шестой улице, также будет действовать первым и на седьмой, так как борд остается прежним. Это дает вам возможность сделать рейз, чтобы взять бесплатную карту, и затем прочекать, если вы не усилитесь. Вам стоит играть подобным образом только с рукой, имеющей хорошее эквити, такой как пара или сильное дро, поскольку такой розыгрыша будет стоить вам дополнительной ставки, тогда как соперник может просто

прочекать на последней улице. Помимо всего прочего, он также может зарядить 3-бет против вас.

Игра на седьмой улице

На седьмой улице игроки получают по последней закрытой карте. Вы не знаете, усилила ли она руку соперника, что делает ваше решение в большей степени основанным на догадках и мнении об игре оппонента.

Будучи один на один, и имея право первого хода, вы, как правило, должны ставить с любыми сильными руками (две пары и лучше). Вы также можете поставить с рукой, такой как одна пара, если верите, что соперник заколлирует с парой младше. Типичными ситуациями будут те случаи, когда у вас скрытая пара, множество дро среди ваших открытых карт, или против довольно лузового соперника. Блефуйте с промазавшим дро, если вы ставили на всех улицах и существует приличная вероятность того, что соперник сдастся.

Играйте через чек-колл, если ваш противник постоянно вэлью-бетит, но в ответ на ставку готов сфолдить. Используйте чек-рейз, если на протяжении всей раздачи вы играли пассивно, но смогли усилиться до хорошо замаскированной руки (такой как, скрытый трипс). Здесь у вас должны быть существенные основания полагать, что оппонент сделает ставку. Вы также можете сыграть через чек-рейз, если оппонент достаточно агрессивен и не боится использовать тонкие вэлью-беты.

Когда вы играете один на один, и право первого хода принадлежит вашему оппоненту, то вы редко должны фолдить на одну ставку. Это допустимо лишь в тех ситуациях, когда вы уверены в том, что биты или среди его открытых карт полно дро, а также если полагаете, что оппонент не станет блефовать. Делайте рейзы только в том случае, если уверены, что ваша рука лучшая, и соперник, вероятно, оплатит ее вам. Здесь вы рискуете столкнуться с 3-бетом от лучших рук, в то время как худшие просто сдадутся. Применяйте блефовые рейзы исключительно

против соперников, которые способны запускать тонкие вэлью-бетты и затем фолдить в ответ на рейз.

Вы можете лузово вэлью-бетить с сильными и средними руками после того как ваш соперник прочекает. Сюда могут входить такие руки, как одна высокая пара или две низких пары, но лишь при том условии, что соперник, вероятно, оплатит с руками хуже, однако не забывайте о том, что в ответ на вашу ставку может последовать рейз. В подобной ситуации вам редко стоит блефовать, поскольку из-за размера банка оппонент, как правило, сыграет через чек-колл со всеми лучшими руками, и выбросит худшие. Однако, вы все еще можете ставить с промазавшим дро, если ваш борд выглядит страшно, а борд соперника также указывает на то, что тот тянул какое-то дро.

В мультипоте вы должны вэлью-бетить только с сильными или хорошо замаскированными руками средней силы, и редко применять блеф, потому что существует высокая вероятность того, что кто-то из игроков заколлирует вас. Опять же, вы можете рассмотреть вариант рейза или чек-рейза, чтобы выбить игроков, которые впереди вас. С маргинальной рукой вам стоит задуматься о том, закрываете ли вы экшн, поскольку может случиться так, что вам придется коллировать дополнительные ставки, чтобы добраться до шоудауна. В подобной ситуации маргинальные руки стоит выбрасывать, особенно если вы абсолютно уверены в том, что проиграете.

Стратегия игры в SNG

Поскольку ценность рук в стаде близка и в начале раздачи не совсем очевидно, какую руку разыгрывают оппоненты, то в ранней стадии вы можете позволить себе играть агрессивно и давить на стол, в особенности по той причине, что в SNG и турнирах зачастую большой размер анте, равный 1/10 большой ставки. Как и во всех остальных форматах, если это сработает, то вы зложите крепкий фундамент для доминации в стадии баббла и выигрыша SNG, особенно учитывая то, что

в поздней стадии игроки склонны играть более тайтово и ждать сильной руки вместо того, чтобы идти на риск в маргинальных ситуациях.

С коротким стеком дожидайтесь сильной руки и не рискуйте оставшимися фишками с маргинальными картами. Мы разобрали несколько категорий очень сильных стад рук, с которым вы обычно можете добраться до ривера. И хотя в подобной ситуации вы желали бы получить трипс, обычно будет более чем достаточно средних и высоких пар, а также низких пар с сильным киккером. Будучи шортстеком, избегайте розыгрыша спекулятивных стад рук, поскольку стрит-дро, флэш-дро и высокие карты могут запросто не усилиться, оставив вас у разбитого корыта. Тем не менее, если с ними у вас есть возможность войти в игру лимпом или своровать анте и вынужденную ставку, то не стесняйтесь ею воспользоваться.

Стад Хай-Лоу SNG

В стад хай-лоу каждый из игроков должен использовать пять из семи своих карт, чтобы собрать хай и лоу комбинации (для каждой из них карты могут быть разными). В хай руках учитываются стандартные комбинации, а лоу руки должны состоять из пяти карт разного достоинства от восьмерки и ниже, где лучшей лоу рукой является A2345. Стандартные покерные комбинации для лоу рук не имеют значения. Их ценность ранжируется сверху вниз, то есть, к примеру, 86 лоу бьет 87 лоу.

Важно разыгрывать только те руки, которые могут выиграть обе половины банка. Выигрыш лишь одной его части редко принесет существенную прибыль, и у оппонента может оказаться рука, блокирующая одну часть банка, а также имеющая шансы на выигрыш вашей половины. Более того, в этой игре в отличие от омахи хай-лоу, есть дополнительный раунд больших ставок, дающий вам худшие оддсы для совершения коллов до шоудауна с целью выигрыша лишь

одной половины банка. Разумеется, вы можете забрать весь банк, выиграв хай половину с рукой вроде оверпары против незакрытого лоу дро, но как мы увидим, добиться этого не так просто.

Золотое правило стада хай-лоу – всегда разыгрывать сильные стартовые руки, даже когда вы защищаете или атакуете вынужденную ставку; поскольку если игрок, поставивший вынужденную ставку, имеет низкую карту, то у него может оказаться монстр. В целом вы хотите начинать раздачу с тремя лоу картами. Сильнейшими руками в этом случае будут карты наименьшего достоинства, наибольшим количеством возможностей собрать флэш или стрит, либо тузом, который может попасть в пару, и выиграть хай банк (разумеется, очень важно, чтобы туз был живым). Руки вроде $A♥A♣2♥$ и $A♠2♠3♠$ являются одними из лучших (хотя очевидно, что трипс тоже великолепен), и также вы можете позволить себе разыграть более худшие руки.

Основным критерием при выборе стартовой руки является ее потенциал в обоих направлениях и то, как открытые карты влияют на ее силу. К примеру, если в ранней позиции у вас $(2♠5♥)8♦$, то лучше всего сдать, разве что практически никто из соперников не держит в открытую низкие карты. И даже с открытой двойкой вам все еще лучше фолдить против множества открытых низких карт, нежели разыгрывать эту руку, рискуя отдать весь банк. Вы можете разыграть ее в поздней позиции, намереваясь украсть анте и вынужденную ставку, потому что у нее невысокий хай потенциал (так называемая «разз рука»).

Вы можете разыграть немного лучшую лоу руку, такую как $(7♣6♠)5♠$ даже при большом количестве открытых низких карт, поскольку вы куда чаще соберете стрит или флэш, а открытая пятерка создает видимость более сильной лоу руки, чем есть на самом деле.

Существует несколько других категорий игральных рук. Три карты к флэшу с, по крайней мере, двумя низкими картами, являются сильными руками, при том условии, что у вас достаточное количество живых карт, дающих вам флэш. Спаренные руки с двумя низкими картами иногда

играбельны, но вы хотите, чтобы у вас была лучшая пара, кроме тех ситуаций, когда вам противостоит лишь одна живая оверпара. Таким образом, (77)2 намного лучше чем (72)2 против других открытых низких карт, но вы все равно можете фолдить с нею, если вам противостоит оверпара с приличным лоу дро, поскольку вы обнаружите что вам трудно собрать руку, которая может пройти дальше пятой улицы. Однако, будучи в позиции вынужденной ставки, большинство спаренных низких рук можно защищать против одного рейза, поскольку обычно вы закрываете экшн, получая хорошие оддсы. Трипс – это монстр, но его стоит разыгрывать в зависимости от ситуации, так что вы можете ставить и рейзить с (22)2 из ранней позиции не нарушая хода игры, но с (ТТ)Т вам необходимо поставить ловушку, применив слоуплей в самом начале раздачи.

Руки исключительно с хай потенциалом разыгрывать гораздо сложнее, но будет лучше, если они хорошо замаскированы под лоу руку, например (АК)А или (КК)6. Каждый игрок понимает, что, например, (6К)К это рука исключительно на хай комбинацию. Поэтому у них есть возможность играть против вас оптимально, тогда как вы будете двигаться на ощупь, рискуя отдать весь банк, или же столкнетесь со сложными решениями по ходу всего розыгрыша. С подобными руками вы надеетесь на скуп против лоу дро; постарайтесь остаться лишь с одним оппонентом или разыгрывайте дешевый банк и сразу выходите из раздачи, если придет плохая карта.

Игра на поздних улицах

Фактор хай-лоу делает игру на поздних улицах гораздо более интересным, чем в других стад играх, зачастую позволяя сильным игрокам получить преимущество над их менее опытными соперниками. Хай и лоу руки очень часто будут сталкиваться друг с другом и ключом к победе в этой схватке будут карты, пришедшие на четвертой и пятой улицах, до того как ставки удвоятся.

К примеру, (K6)K62 может и выглядит хорошо, но над ней нависла смертельная угроза проигрыша всего банка такой руке как (2♠5♥)6♠7♠4♠. Однако, если лоу рука поймает плохую карту, собрав что-то вроде (2♠5♥)6♠10♦9♥, то единственным вариантом для нее становится фолд. Даже если она поймает низкую карту, собрав (2♠5♥)6♠10♦8♥, то она все равно окажется в затруднительном положении, претендуя, как правило, лишь на половину банка.

Очень часто между собой будут сталкиваться две очевидные лоу руки. Опять же, следующие две карты являются решающими, поскольку на пятой улице наступает момент истины. Обычно вам следует фолдить в маленьком банке, если на четвертой улице вы поймаете плохую карту, а соперник хорошую. Если банк огромен, или если вы начинали розыгрыш с очень сильной стартовой рукой, а соперник поймал относительно хорошую карту, то вы можете заколлировать, надеясь собрать очень хорошую руку. Пятая улица это отличное место для фолда, если в вашей руке по-прежнему лишь три карты к лоу комбинации или четыре к слабому лоу против страшного борда. Если вы коллируете на пятой улице, то из-за размера банка вам, как правило, придется идти на шоудаун.

Игра на шестой улице довольно стандартна – доминирующая рука обычно ставит, а более слабая, привязанная к банку рука, коллирует. Не увлекайтесь с явно неприступной хай рукой против очевидного готового лоу, у которого все еще могут быть ауты на выигрыш всего банка. Поставить четыре ставки с каре, чтобы проиграть низкому стрит-флэшу всегда неприятно.

Игра на седьмой улице весьма интересна, поскольку карты раздают втемную. Ставьте и делайте рейз, блокируя одну из частей банка, даже если шансы на выигрыш всего банка у вас невелики. В противном случае просто коллируйте, когда шансы на выигрыш всего банка невысоки. Почти всегда коллируйте с маргинальной рукой в надежде на выигрыш всего банка, даже если это промазавшее лоу дро, которое поймало лишь низкую пару на ривере против очевидной лоу руки, за

исключением тех ситуаций, когда банк очень мал или высока вероятность того, что у соперника пара лучше. Фолд на седьмой улице с любой из рук, претендующих хоть на какую-то часть банка, будет гигантской ошибкой, особенно если похоже, что у соперника пять карт для лоу комбинации, что понижает вероятность наличия у него выигрышной пары.

Стратегия игры в SNG

Стад хай-лоу отличается от других стад игр. Поскольку вынужденную ставку совершает игрок с низкой картой, то изначально у него уже есть 1/3 сильной стартовой руки. По этой причине, а также потому, что элемент хай-лоу делает играбельными на третьей улице большее количество рук, идея играть агрессивно с целью накопления фишек в ранней стадии не столь хороша. Играйте в солидный покер. Когда на пятой улице размеры ставок удвоятся, наказывайте тех, кто разыгрывает слабые разз руки, пытайтесь собрать лоу, и тех, кто переигрывает высокие пары. Если играя подобным образом, вы сможете сколотить приличный стек, то к стадии баббла вы можете начать действовать более активно.

Если же вы станете шортстеком, что в этом формате случается довольно часто, то ждите сильных стартовых рук и разыгрывайте их агрессивно. В этом случае вэлью высоких пар возрастает, поскольку у вас появляется возможность пойти олл-ин на ранних улицах, не имея при этом обратных потенциальных шансов банка. Спекулятивные руки разыгрывайте осторожно, кроме тех случаев, когда у вас есть возможность пойти олл-ин на третьей улице. Вы можете привязать себя к банку, если на пятой улице поймаете хорошую карту.

Трипл-дро SNG

Трипл-дро – это игра, которая одной из последних получила популярность в онлайн покере. Многие люди знакомы с основами, но лишь немногие стали мастерами в этой стремительной высокодисперсионной игре, простые структура и правила которой делают ее обманчиво легкой. Множество сложностей отделяет новичков от компетентных игроков, а компетентных игроков от экспертов.

В трипл-дро структура ставок такая же, как и в лимитном холдеме. Игрокам раздают по пять карт, которые они могут менять в любом количестве на каждом из трех раундов торговли. Целью игры является составление наилучшей лоу комбинации, и наиболее популярным форматом трипл-дро считается игра от 2 до 7, соответственно наилучшее лоу в нем 23457, поскольку тузы относятся к хай, а стриты и флэши не учитываются. Существует версия игры от туза до пятерки, где наилучшая рука A2345, однако трипл-дро от 2 до 7 более предпочтительна, поскольку сложнее и является основной версией игры в онлайн покер-румах. Поэтому здесь мы сфокусируемся исключительно на этой разновидности трипл-дро.

Игра на предро

Выбор рук является самой важной составляющей трипл-дро. В ранней позиции вы должны сосредоточиться на ровных однокарточных дро до 86 и лучше, таких как 2347, 2468 или 3458, а также 87 дро, которые можно разбить на двухкарточные дро в мультипоте, такие как 2378 или 2578, но разыгрывать как однокарточные в игре один на один. Вам также стоит разыгрывать ровные дро до 7, содержащие двойку и две другие карты (т.е. 234, 237, 257 или 267) и ровные дро до 8, которые выглядят как 238, 248 и 258.

Вы можете существенно расширить этот диапазон, открываясь в поздней позиции из-за преимущества, получаемого от возможности ставить и менять карты последним. С баттона вы можете открывать трехкарточные дро, такие как 23, 24, 25 или 27, либо слабые двухкарточные дро вроде 357, либо плохие однокарточные, например 3457 или 3469. Что касается последнего типа руки, то не усилившись после первого обмена, вам зачастую следует сдаваться. С большого блайнда против одной ставки вы можете защищаться на довольно широком диапазоне, избегая гатшотов и неровных дро, разыгрывая такие руки, как 23, 24, 25 или 27, а в игре один на один против малого блайнда любые две к колесу, например, 45 или 73.

При определенных обстоятельствах вы можете отклониться от этой стратегии, что делают многие игроки высоких лимитов, существенно меняя свою игру, находясь в подходящих ситуациях. К примеру, в более слабом пассивном составе вы можете разыгрывать из ранней позиции такие руки как 268, 348 и 358 и более лузово рейзить или защищаться в поздней позиции и с большого блайнда против слабого игрока, при том условии, что у вас есть над ним преимущество на более поздних улицах. Некоторые игроки, будучи в позиции, способны идти против правил и коллировать трехкарточные дро, такие как 2-7, против рейза от слабого игрока. В предро стратегии стоит учитывать мертвые карты, но несмотря на то, что рейз с трехкарточным дро – уязвимая тактика вне позиции баттона, и если в вашей руке есть мертвые карты, например 2277х, то вы опять же можете перейти все границы и сделать рейз из катOFFа.

Наиболее интересные решения на предро обычно возникают после действий игроков, сидящих перед вами. Против рейза от игрока, сидящего в ранней позиции, традиционным советом будет 3-бет с сильным однокарточным или двухкарточным дро, с целью изоляции и раздела денег блайндов. Однако на сегодняшний день оптимальной игрой с двухкарточным дро является колд-колл, поскольку изучив диапазон игрока, открывающегося из ранней позиции, становится понятно, что в нем на удивление много однокарточных дро и пат рук.

Еще одним хорошим аргументом в пользу колд-колл в подобной ситуации является то, что когда у вас на баттоне ровная рука вроде 237, которая зачастую соберет практически натсовую комбинацию, вам бы хотелось, чтобы игроки позади вас также зашли в игру с более грубыми слабыми дро, которые соберут вторые по силе комбинации и оплатят вам множество ставок на поздних улицах. Однако, будучи на баттоне, вы все равно можете 3-бетить с такими руками против катOFFа или с малого блайнда против баттона, потому что их диапазоны слабее и что касается последнего случая, то вам бы не хотелось оказаться без позиции в банке с двумя оппонентами.

Данная проблема связана с недостатком баланса. Если вы разыгрываете схожие группы рук одним и тем же способом, не основываясь на их силе, то действуйте крайне осторожно. По этой причине колд-колл в большинстве ситуаций с сильным двухкарточным дро против рейзов и 3-бетов из ранних позиций, а также с однокарточным дро против 3-бетов или кэп усложнит оппонентам чтение ваших рук. Это сделает розыгрыш слабых рук на поздних улицах более простым, предоставит некоторые возможности по превращению руки в блеф, когда соперник тянет двухкарточное дро или не усиливается в первой паре обменов, а у вас слабое однокарточное дро, что может обеспечить оплату вашей руки, когда вы соберете сильную руку.

Позиция в трипл-дро имеет решающее значение. Соперники получают информацию, как от ваших ставок, так и от ваших действий на обмене, поэтому с маргинальными руками без позиции вы должны играть очень осторожно. К примеру, в ранней позиции вам обычно следует выбрасывать неровные однокарточные дро, которые не имеют возможности разбиться на несколько, такие как 3578 или 4569, поскольку обратно потенциальные шансы просто огромны. Вы либо выиграете блайнды и перейдете к следующей раздаче, либо столкнетесь с более ровными руками и будете играть без позиции, при том, что некоторые из необходимых вам двоек уже взяты из колоды. Однако в поздней позиции рейз с такой рукой будет вполне

приемлемым, так как вы можете контролировать размер банка. Вы также можете разыгрывать гатшоты вроде 3467, и если не попадете в 2, 8 или 9, то легко можете превратить свою руку в блеф.

Слабые пат руки имеют схожую проблему. Пат с 87 обычно является играбельным и его не стоит разбивать, поскольку у вас редко будут правильные оддсы на попадание в свое дро и вам лучше просто сфолдить, если вы уверены, что биты (только если у вас не такая рука, как 23678). Однако пат руку с девяткой, такую как 23459 зачастую лучше разыгрывать как дро 2345, меняя 9, поскольку к концу раздачи вы обычно все равно соберете 9 или лучше и будете иметь более выгодные потенциальные шансы в сравнении с обратно потенциальными шансами. Неровные девятки еще более уязвимы, поскольку зачастую их совсем нельзя разбить, к примеру, 34569, и соответственно их стоит разыгрывать только в поздней позиции или за тайтовым столом, где вы сможете сделать 3-бет и выйти в хедс-ап или украсть блайнды. Аналогичным образом, столкнувшись с соперниками, которые много рейзят в поздней позиции и не меняют карты, помните, что значительная часть их диапазона будет состоять из более слабых рук, и поэтому против них вы можете более либерально тянуть свое дро.

Решения на предро в трипл-дро устанавливают планку на остаток раздачи и серьезнейшим образом влияют на общую дисперсию и количество сложных решений, с которыми вам придется столкнуться во время игры, поскольку оказавшись в раздаче, вы зачастую будете участвовать в обмене еще раз, а обычно и все три раза. Если у вас нет хороших навыков игры на поздних улицах, то правильный выбор рук является жизненно важным, и если вы не уверены в своей игре, то я бы советовал вам придерживаться более тайтовых правил, описанных выше. Если вы более закаленный игрок или если вам противостоят слабые соперники, то в этом случае определенно следует постараться максимизировать свой доход, используя необычные линии и выходя за границы дозволенного, с целью розыгрыша большого количества банков против слабых игроков.

Средние раунды

Если вы тянули ровную руку, то после первого обмена ваши решения, как правило, довольно просты. Если вы не улучшились, то обычно вам стоит коллировать и менять еще раз, не считая тех ситуаций, когда у вас слабая и неровная рука или вы меняли три карты. Размеры ставок после первого обмена такие же, как и на предро, и в ситуациях, когда банк раздут рейзами или 3-бетами, что происходит довольно часто, вы получаете правильные оддсы на колл, разве что банк не слишком мал, либо вы столкнулись с большим количеством ставок, либо у вас очень слабая рука.

Если в предыдущем раунде вы были впереди, то почти всегда следует ставить. Таким образом, вы должны действовать, основываясь на информации, полученной во время первого обмена (если в раздаче два игрока, меняющих минимальное количество карт, то последний из них обычно делает ставку, собирая деньги с других игроков, а если закрывается дро у кого-либо из игроков, то усилившийся игрок обычно сам делает ставку). Когда вы усиливаетесь и меняете меньшее количество карт, чем лидирующий соперник, то в подавляющем большинстве случаев можете автоматически чек-рейзить, хотя обычно вам не стоит ставить или чек-рейзить после замены такого же количества карт, поскольку ваша рука никогда не будет большим фаворитом и может остаться позади усилившегося соперника.

Что касается карт, которые усиливают вас, то в большинстве случаев вам следует менять довольно ровно, стараясь собрать семерки и восьмерки, поскольку после этого обмена вам предстоит участвовать еще в двух, не считая необычных ситуаций, таких как, например, когда вы сделали рейз с неровным дро 4569 и попали в нужную карту, или собрали девятку против игрока, менявшего три карты в хедс-ап ситуации. Предполагая, что в начале раздачи ваше дро было относительно ровным, это сделает ваши решения довольно простыми, поскольку вы можете просто оставлять любые карты, улучшающие вас до дро от восьмерки или

лучше, либо до хорошего трехкарточного дро, если вы начинали раздачу с 23, 24, 25 или 27.

Если вы собрали пат руку, то вам стоит вносить в банк как можно больше ставок до тех пор, пока не станет очевидно, что соперник может играть с лучшей пат рукой. В этом случае вы можете рассмотреть вариант разбития слабой 87, имеющей хорошее дро, такое как, например 23678, или выбрать опцию колла до шоудауна с более слабой 86, такой как 24568. С более сильными руками вы обычно также хотите внести в банк как можно больше ставок, и прежде чем сбавить обороты стоит принять во внимание, какое количество карт обменял соперник до того как сыграл пат, что позволит определить вероятную силу его руки.

После второго обмена размер ставок удваивается, поэтому здесь вам нужно решить, каким образом продолжать игру. В целом, вам следует фолдить, если вы не усилитесь до, по крайней мере, однокарточного дро (хотя при некоторых обстоятельствах вы можете менять две карты в огромном банке или блефовать) и, столкнувшись со ставкой и рейзом, вам следует сдаваться даже с сильным однокарточным дро. Проблема в том, что в этом случае, вам, вероятно, придется внести 3-4 ставки, чтобы дотянуть свое дро с небольшим количеством аутов. Как вы уже могли заметить, количество карт, меняемое игроками в предыдущем раунде, решает, кто из них будет ставить первым. Давайте будем считать это стартовой позицией для экшена, кроме ситуации, когда ваше дро закрылось, с которым вы можете сделать лид-бет, чтобы избежать потери вэлью.

Структура данного формата предполагает, что игрок, сделавший ставку в подобной ситуации, будет менять одну карту или выбирать пат, таким образом, вам следует рейзить или чек-рейзить, когда вы сами не выбрали пат, поскольку в рейзе не так много вэлью, когда вы меняете одну и хотите выбить слабого игрока, и мало вэлью в ситуации, в которой вы хотите заставить игрока, делавшего ставку, разбить слабую пат руку, в то время как все еще тянете свое дро, поскольку большинство однокарточных дро имеют схожее эквити. Однако, в хэдс-

ап ситуации, когда каждый из игроков поменял две карты, вы можете использовать одну необычную линию для разнообразия. Вы можете сделать чек-рейз с пат руками без позиции, поскольку в ответ на чек, соперник нередко поставит с очень широким диапазоном, предполагая, что вы часто сдадитесь. Кроме того, вы также должны блефовать время от времени с целью балансирования своих действий, когда полностью промазали.

На этом этапе вы обычно можете менять еще раз с большинством однокарточных дро, разве что оппонент уже не сыграл пат или банк настолько мал, что вам проще сдать с большинством неровных дро, поскольку вы редко получите верные оддсы, если предполагаете, что у оппонента окажутся преимущественно семерки или восьмерки. Если на обмене ваш соперник уже был впереди и не сыграл пат, то зачастую он сделает ставку и поменяет одну карту. В таком случае вы можете тянуть свои более грубые дро типа 2378, поскольку нередко у противника также не будет готовой комбинации, и поэтому вы оба окажетесь в ситуации, где победитель определится по последней карте. Если же он сделает пат, то очень часто у него окажутся девятки или десятки, против которых ваша рука стоит весьма неплохо.

Поздние раунды

Выбор рук, с которыми стоит играть пат после второго обмена, в значительной степени зависит от экшена на предыдущих обменах, ставках и количестве игроков в банке. Не так давно игроки, специализирующиеся на трипл-дро, поняли, что валет является фаворитом против одного соперника меняющего одну карту, а девятка – фаворит против двух соперников, меняющих одну карту. Но вы должны в большей степени склоняться к разбитию руки с валетом, кроме ситуаций, когда банк огромен или ваша рука неровная, поскольку розыгрыш такой руки близок к околонулевому и вы получаете громадные обратно потенциальные шансы банка.

Знать, когда играть пат против дро с готовой рукой довольно просто, если вы внимательно следите за экшеном. К примеру, если вы поймали десятку, когда оба игрока заменили по одной карте, то получив чек, вы можете поставить и сыграть пат, или же поставить первым и автоматически выбрать пат, если никто не ответит рейзом. Аналогичным образом, если соперник меняет одну, а вы две карты и собираете пат руку, то по умолчанию должны рейзить или чек-рейзить, поскольку противник всегда поставит со всеми своими однокарточными дро.

В хедс-ап ситуации, будучи в позиции, когда вы оба меняли карты в предыдущем раунде, вам стоит заморозить соперника с рукой, относящейся к средней части диапазона, такой как 87 или 96, просто заколлировав его ставку. Или сыграть чек-рейз и взять ответный пат, когда вы являетесь фаворитом, поскольку нередко противник также может взять пат, но с худшей рукой. Вэлью, полученное от того что он не будет менять карты, выше чем вэлью, которое вы получите, если соберете с него дополнительную ставку, но оставите возможность поменять карты. Эта концепция применима по большей части к ситуации, где оба игрока поменяли по одной карте и соперник поставил, указывая на наличие у себя пат руки, или когда, совершив замену, вы являетесь фаворитом 2 к 1, и при этом соперник делает чек-рейз.

Тот же принцип применим и к мультивэй потам, таким образом, когда два ваших соперника меняют по одной карте, а затем чекают, вы можете поставить и сделать пат с девяткой. Следите за появлением таких ситуаций, где вы можете сделать с рейз с маргинальной пат рукой и добиться тем самым нескольких целей. К примеру, если при обмене игроки заменили по 1/2/2 карте, при этом вы ходите вторым и поймали десятку, то когда первый игрок автоматически сделает ставку, вы можете зарядить рейз и выбить третьего игрока. Если он выкинет, а первый игрок заколлирует и поменяет карту, то вы можете сыграть пат. Аналогичным образом, если право первого хода принадлежит вам и у

вас десятка, то вы можете поставить и сыграть пат, если один соперник выкинет, а другой заколлирует.

Все становится более сложным в последнем раунде замен, когда у вас маргинальная готовая рука, и вы сталкиваетесь с рейзом или чек-рейзом. Соперник изображает очень сильную пат руку, с которой он может рейзить на вэлью, либо у него окажется слабая рука, которая стоит далеко впереди дро руки, но в то же время оппонент может надеяться, что вы разобьете свою готовую, но маргинальную руку. Здесь вы сталкиваетесь со сложным решением, которое вероятно определит ваш успех в трипл-дро.

Столкнувшись с рейзом, вы почти никогда не должны разбивать 87 и редко играть пат с десяткой или ровной 98, которые можно разбить. Эти руки довольно часто впереди, либо позади диапазонов рейза соперника, но вы столкнетесь с большим количеством решений, таких как стоит ли вам 3-бетить на вэлью 87, или лучше просто заколлировать. Или, поставить ли 3-бет со слабой десяткой в надежде на то, что соперник разобьет лучшую руку. Несмотря на то, что большинство решений в трипл-дро являются автоматическими, в позднюю стадию раздачи вовлечена борьба уровней мышления, и этот игровой аспект отделяет хороших или средних игроков от великолепных.

Принимая решение, вы должны как можно больше внимания уделить полученной информации, такой как экшн в предыдущих раундах обмена и ставок, предысторию игры, а также ваш с оппонентом имидж. Например, если на втором обмене розыгрыш прошел 2-1 в вашу пользу, и вы собрали 23487, а затем поставили и получили рейз, то против большинства игроков вы должны автоматически 3-бетить, поскольку зачастую у них окажется куда менее ровная пат рука и они будут думать, что иногда вы все еще тянете одну карту к своему дро. Аналогичным образом, если у вас тайтовый имидж или вы открылись из ранней позиции, то это отличная ситуация для того чтобы сделать ре-рейз с десяткой и сыграть пат, если соперник просто заколлирует, пытаясь вынудить его сдаться или разбить немного более сильную руку,

особенно если вы в позиции и все еще имеете возможность менять карты в ответ на пат со стороны оппонента.

Когда решения схожи, то, вероятно, вам придется просто сыграть коллом или выбрать защитную линию. Таким образом, если на обмене вы с оппонентом поменяли по одной карте, затем поставили с 97 и получили рейз, то здесь вы можете выбрать вариант колла и затем сыграть пат, чтобы задешево добраться до шоудауна, при этом дав понять своему оппоненту, что не собираетесь с легкостью разбивать свою руку. Если вы попадаете в подобную ситуацию с более грубой рукой, такой как 45789, то против тайтового соперника можете просто сдаться или заколлировать и выкинуть на ривере, если соперник сыграет пат и поставит в ответ на ваш пат. Эти решения в значительной степени зависят от характерных особенностей оппонента, но пока вы используете творческие линии и не совершаете чего-либо эксплуатируемого, у вас должно быть все хорошо.

В целом, делая рейз на последнем обмене против соперника, который предположительно сыграет пат, вы, как правило, хотите поляризовать свой диапазон до сильных вэлью рук, таких как хорошая 86 или лучше, и слабых готовых рук, таких как десятка, которые все еще могут быть фаворитом если соперник разобьет свою руку. Поэтому рейз с чем-то вроде 87 или 96 будет плохой идеей, так как соперник не станет разбивать лучшие руки и может поставить с ними 3-бет или разбить худшие руки и улучшить. Таким образом, если перед последним раундом ставок каждый из вас менял по одной карте, и соперник дал ставку, то с подобными руками вам стоит просто коллировать и замораживать последующий экшн. Аналогично, если обмен прошел 1-2 в вашу пользу, и вы столкнулись с чек-рейзом, то вам стоит применить такую же стратегию и рейзить с сильнейшими и слабейшими руками, а со средними коллировать.

Игра на ривере, когда в предыдущем раунде оба игрока поменяли по одной карте, в той же степени интересна, поскольку теперь диапазоны вэлью-бета и блефа меняются радикально. Стандартным советом в

таком случае будет вэлью-бет с такими слабыми руками как валет (хотя без позиции вы можете сыграть чек-колл с валетом), блеф с высокими парами и стритами, а также блефкетч со всеми руками до пары джок включительно. Такой совет зачастую удивляет новичков, но с математической точки зрения он довольно логичен, поскольку последняя карта зачастую определяет победителя раздачи, когда оба игрока тянули по одной карте. К тому же банк к этому моменту будет огромным. Вы можете немного видоизменить эту стратегию, чтобы эксплуатировать слабых или несбалансированных игроков, основываясь на их особенностях. Например, вы можете начать чаще применять блеф, если такие соперники слишком часто сдаются или наоборот, меньше блефовать против игрока, который коллирует на чересчур широком диапазоне.

Стратегия игры в SNG

Трипл-дро – весьма интересный игровой формат SNG. Она забита экшеном под завязку, так как игроки очень часто меняют карты до самого конца, пытаясь собрать лучшую руку. В целом, вам следует разыгрывать солидный набор стартовых рук, разве что ваши оппоненты не слишком слабые или если вы получили преимущество по фишкам. По мере развития турнира, вы столкнетесь с высокими уровнями блайндов, рискуя вылететь за пару раздач, если они сложатся для вас неудачно. Здесь вы мало что можете сделать, поэтому на предро должны рейзить и 3-бетить с любыми однокарточными дро.

Чтобы уменьшить дисперсию, вы можете плоско коллировать с двухкарточными дро и не играть кэп с однокарточными, если получите 3-бет. Это не относится к тем ситуациям, когда вам противостоит очень слабый соперник. Несмотря на то, что даже в этом случае вы очень часто окажетесь в ситуации, где тянете карты на нескольких улицах, пытаясь собрать свою руку, вам понадобится определенная доля удачи, чтобы выжить в турнире. Однако, если вы можете контролировать размер банка против тайтовых игроков, то сможете избавиться от большинства

своих слабых дро, когда соперники выберут очень сильные линии на обмене. Например, такие как, 1-пат в первые два раунда замен. В этом случае вы, как правило, не будете получать правильных шансов на колл без дро на семерку и, соответственно, вам стоит сохранить одну большую ставку для другой раздачи.

SNG по смешанным играм

Здесь следует рассмотреть факторы, указывающие на то, каким образом игры влияют друг на друга в таких форматах как H.O.R.S.E. или 8-игр, по которым вы также можете найти SNG турниры. В H.O.R.S.E. включены лимитные игры, а именно холдем, омаха хай-лоу, разз, стад и стад хай-лоу (сокращение E происходит от «Eight or better» – Восьмерка или лучше, еще одно название этой игры). А 8-игр состоит из этих же игр плюс безлимитный холдем, пот-лимитная омаха и трипл-дро.

В начале H.O.R.S.E SNG игра похожа на кэш, поскольку здесь вы фактически не испытываете давления со стороны блайндов за счет лимитного формата ставок. Это позволяет вам разыгрывать множество рук, не боясь вылета из турнира. Как правило, это относится ко всему первому кругу игр, особенно после того как пройдут холдем и омаха хай-лоу, поскольку после них вы переключаетесь на стад игры, в которых есть вынужденные ставки и анте, а они требуют вложения куда меньшего количества фишек по отношению к размеру вашего стека.

Такая последовательность игр создает интересную ситуацию. Вновь переключившись на холдем, вы, вероятно, столкнетесь с проблемой, присущей многим игрокам – размер блайндов неожиданно станет гигантским по отношению к среднему размеру стека и многие из игроков, которым удавалось держаться на плаву во время стад игр, теперь вынуждены бороться за выживание.

В обычном H.O.R.S.E. турнире вы можете начать игру со стеком 1'500 и лимитом 30/60 (с блайндами 15/30), что фактически делает невозможным вылет из турнира на данном этапе. Но когда вы вновь будете играть в холдем, шестой уровень блайндов неожиданно достигнет отметки в 100/200 (с блайндами 50/100). Если к одиннадцатому уровню (третий уровень холдема) у вас по-прежнему будет 1'500 фишек, то вы окажетесь в большой беде, перейдя из стада с лимитом ставок 250/500/анте 40, в холдем с лимитом ставок 300/600 (с блайндами 150/300).

Очевидно, что здесь вам необходим какой-то план, который обеспечит нормальное возвращение в холдем или максимизирует шансы на выживание с коротким стеком. Вам стоит заранее спланировать стратегию игры, когда вы достигнете стада хай-лоу. Вам следует убедиться, что вы знаете о предстоящем уровне блайндов, сколько их будет в вашем стеке, и если их окажется не так много, то на каком месте будет идти баттон. Исходя из этого, вам следует определить шансы на получение игральная рука до того момента, как вы будете вынуждены вложить существенную часть своего стека в виде большого блайнда.

Все эти вещи могут показаться элементарными, однако планирование стратегии по переходу из одной стадии H.O.R.S.E SNG в другую, является жизненно важным. Это также может сработать другим способом, когда у вас есть возможность переползти из омахи хай-лоу в разз. Ваши шансы на восстановление стека радикальным образом меняются, когда вы переключаетесь из игры, в которой один рейз равен существенному размеру вашего стека, а сильная рука может стать бесполезной на флопе, в игру, где нет давления со стороны блайндов, и вы можете спокойно дождаться сильных рук и дешевых возможностей для стила.

SNG по 8-игр обычно начинается с трипл-дро, затем идут H.O.R.S.E. игры, а следом безлимитный холдем и пот-лимитная омаха. Он состоит из трех отдельных блоков, куда входят лимитные игры с четырьмя кругами ставок, затем стад игры и наконец, игры с большими ставками. Самый

опасный переход происходит в момент перемещения из пот-лимитной омахи в лимитный холдем, поскольку в играх с большими ставками блайнды очень малы, а затем быстро становятся невероятно большими. Напомню, что вам стоит придерживаться этих же соображений, возвращаясь в лимитный холдем в H.O.R.S.E. SNG.

Глава 5

Прочие темы

Продвинутое программное обеспечение

С момента публикации моей первой книги «Секреты SNG» в области программного обеспечения произошло множество изменений. Ниже мы обсудим наиболее полезные на данный момент инструменты, включая пару старинных любимых всеми программ, которые могут быть незнакомы новым читателям, а также несколько новых программ, которые сделают вашу игру более приятной и прибыльной.

Sit And Go End Game Tools (sngegt.com)

SNGEGT – программа, построенная на ICM модели, поможет вам принять верное решение в той или иной пуш-фолд ситуации – должны ли пушить (или коллировать), либо вам лучше сфолдить. При выборе того или иного решения данная программа основывается на диапазонах, которые вы задаете участвующим в раздаче игрокам. Этот инструмент наиболее эффективен в процессе обучения. Даже если вы не знаете, какие диапазоны задавать определенным соперникам, вы можете просто двигать ползунок вверх или вниз до той точки, в которой какой-то конкретный вариант розыгрыша не окажется околонулевым, после чего вы можете принять решение, основываясь на том, играет ли ваш соперник более лузово или более тайтово, чем указано в данном диапазоне. SNGEGT была настолько эффективна, что PokerStars запретили ее использование в процессе игры (поскольку она дает игрокам возможность совершения расчетов во время раздачи). Вы

можете скачать бесплатную версию, и наличие уже одной этой программы существенным образом будет способствовать вашему успеху в SNG.

SitNGo Wizard (sngwiz.com)

Эта программа похожа на Sit And Go End Game Tools. Ее интерфейс несколько более сложен, но в ней немного больше возможностей, чем в SNGEGT, что может быть полезно для оценки игры в нестандартные SNG. SitNGo Wizard может производить расчеты в тех ситуациях, где присутствует многократное количество олл-инов, а также позволяет добавлять такие параметры, как структура призовых выплат. Помимо всего прочего, в этой программе есть симулятор будущих действий, который поможет вам принимать решения в тех ситуациях, где ICM модель может быть ненадежна (поскольку она не учитывает расположение блайндов). Например, она может подсказать, как правильно играть на UTG с очень коротким стеком или когда вы оказываетесь в стадии баббла с очень высоким уровнем блайндов. В вашем распоряжении есть бесплатная 30-ти дневная версия, так что есть смысл уделить ей свое внимание.

Table Ninja (tableninja.com)

Эта программа разработана специально для PokerStars, и дает возможность настройки горячих клавиш, отвечающих за размеры ставок, функцию автоматического включения тайм-банка, и массу других возможностей, которые серьезным образом улучшат вашу игру в онлайн, особенно если вы играете большое количество столов одновременно или страдаете от заболеваний, например таких как синдром запястного канала. Теперь вы можете регистрироваться в турнирах одним щелчком мыши. Эта программа позволяет закрывать турнирные лобби, столы по завершению турнира, и даже может сама регистрироваться за вас. Во время игры она автоматически

устанавливает заданные заранее размеры ставок, как в больших блайндах, так и в процентах от банка, имеет возможность создания горячей клавиши для автоматического олл-ина, а также позаботится о том, чтобы вы не пропустили ни единой раздачи, автоматически нажимая кнопку тайм-банка, и возвращая вас из ситаута по истечении времени тайм-банка. Короче говоря, эта программа экономит вам огромное количество кликов и убережет от отвлекающих ваше внимание факторов. У нее также есть бесплатная версия сроком на 30 дней.

Tourney Manager (tourneymanager.net)

Tourney Manager отслеживает ваши результаты, основываясь на количестве выигранных денег или бай-инов по отношению к количеству сыгранных игр, а также ведет учет прочей статистики, такой как позиции, на которых вы закончили турнир, и ваш ROI. Эту программу можно использовать для SNG, многостоловых SNG и многостоловых турниров. Она очень полезна для сбора всей вашей статистики в одном месте.

Hold'em Manager (holdemmanager.com)

Hold'em Manager – это программа для сбора статистики, которая быстро стала стандартом в индустрии покера, и сумела затмить Poker Tracker в глазах многих топовых игроков. Она собирает стандартную статистику на оппонентов, например как часто они вкладывают деньги в банк (VP\$IP) и как часто они входят в игру рейзом (PFR), и множество других статистических данных, которые могут оказаться весьма ценными для вас. Кроме того, она отображает на графике ваши результаты и EV принимаемых решений. Если вы заинтересованы в использовании статистических данных и хотите следить как за своими показателями, так и за показателями оппонентов, то эта программа для вас.

Обучающие сайты

В последние годы сильно возросла популярность обучающих сайтов. На сегодняшний день их количество просто огромное, однако качество предлагаемого материала у всех разное. Ниже мы рассмотрим самые лучшие и самые крупные обучающие сайты. Независимо от того, играете ли вы SNG, кэш или смешанные игры, эти сайты стоят того, чтобы взглянуть на них.

CardRunners (cardrunners.com)

Основные инструкторы: Брайан Таунсенд, Брайан Гастингс, Майк Шнайдер, Фил Шоу.

Приблизительное количество видео на данный момент: 2'000.

Приблизительное количество видео по SNG: 200.

Приблизительное количество новых видео в неделю: 10-12.

Охваченные форматы игр: большинство игр/форматов.

Стоимость подписки: \$99.99 вступительный взнос, \$27.99 в месяц.

Бесплатный период: Нет.

Защита от копирования: Да.

Один из старейших сайтов, является на данный момент лидером в своем сегменте, как по количеству видео, так и по классу инструкторов. CardRunners предлагает видео, охватывающие большинство игр и форматов от признанных онлайн легенд покера (которые недавно получили статус Full Tilt Pro), а также солидного списка приглашенных профи. Бизнес, начатый буквально на коленке Тейлором «GreenPlastic» Кэби и Эндрю «MuddyWater» Виггинсом в 2005 году разросся до гигантских масштабов, заключив контракт с Брайаном Таунсендом и выйдя на график ежедневного выпуска видео в начале 2007 года.

Недавно они усилили свою базу профессиональных игроков средних лимитов, и вышли на более спланированный выпуск контента, ориентированного на видео серии. Несмотря на то, что подписка на CardRunners довольно дорогая, она необходима каждому игроку, который всерьез намерен достичь самых высоких лимитов, и гарантированно окупит свою стоимость в многократном размере.

DeucesCracked (deucescracked.com)

Основные инструкторы: Krantz, Foxwoods Fiend, Ansky, Ванесса Селбст, Джо Толл, Death Donkey

Приблизительное количество видео на данный момент: 1'500

Приблизительное количество видео по SNG: 50

Приблизительное количество новых видео в неделю: 10-12

Охваченные форматы игр: Большинство игр/форматов

Стоимость подписки: Без вступительного взноса, \$29 в месяц (скидки за длительный срок подписки)

Бесплатный период: 7 дней (без ограничения по скачиванию)

Защита от копирования: Нет

Воссозданный из пепла Threebet.net и старых обучающих сайтов DeucesCracked группой выдающихся профессионалов высоких лимитов по безлимитному холдему и смешанным играм, DeucesCracked является главным конкурентом CardRunners как по качеству материала, так и по его количеству. Стартовав в начале 2008 года, за шесть месяцев тщательного планирования сайт быстро набрал базу приверженцев благодаря своим качественным видео и менее жесткой, чем у других сайтов политике управления контентом, которая позволяет любому подписаться на бесплатный период и скачивать столько видео, сколько они захотят, не уплачивая при этом ни единого цента. Они также

попытались поднять уровень подачи контента, подчеркивая его развлекательную ценность выпуском «сезонного» видео с многонедельными сериями и забавными вступлениями. Тем не менее, главным плюсом остается качество обучения и солидная на данный момент база предыдущих видео, доступ к которым можно получить за небольшую плату или вовсе бесплатно.

PokerXFactor (pokerxfactor.com)

Основные инструкторы: Sheets, JohnnyVax, Rizen, BelowAbove

Приблизительное количество видео на данный момент: 1'250

Приблизительное количество видео по SNG: 100

Приблизительное количество новых видео в неделю: 7

Охваченные форматы игр: преимущественно турниры по безлимитному холдему и SNG

Стоимость подписки: \$119.95 вступительный взнос, \$24.95 в месяц

Бесплатный период: Нет

Защита от копирования: Да

PokerXFactor один из старейших сайтов, имеющий солидную базу от известных турнирных и SNG игроков старой школы, таких как Эрик "Sheets" Хабер и Клифф «JohnnyVax» Джозефи. Это единственный огромный сайт, который почти всецело фокусируется на турнирной игре с огромным количеством видео по игре за финальными столами и глубоких проходах в крупных турнирах. Вероятно, это не понравится игрокам, желающим лицезреть более широкий охват других форматов игр. Кроме того, отталкивающим фактором является стоимость вступительного взноса, являющегося самым дорогим среди действующих на данный момент сайтов.

LeggoPoker (leggopoker.com)

Основные инструкторы: AE Jones, Apathy, Bobbofitos, Sauce123, Straate

Приблизительное количество видео на данный момент: 750

Приблизительное количество видео по SNG: Отсутствуют

Приблизительное количество новых видео в неделю: 4-5

Охваченные форматы игр: преимущественно кэш по безлимитному холдему (плюс немного PLO и МТТ)

Стоимость подписки: \$100 вступительный взнос, \$30 в месяц (или единовременная подписка на более длительный срок)

Бесплатный период: Нет

Защита от копирования: Да

LeggoPoker был создан в 2007 Греггом “Mynmizgreg” Бруксом и некоторыми не менее опытными покерными тренерами, такими как Роб "BobboFitos" Экстат. Этот сайт стал известным благодаря привлечению в ряды тренеров одних из лучших молодых и подающих надежды игроков по безлимитному холдему, таких как Аарон Джонс, Бен “Sauce123” Сальски и Бен Страате. Этот сайт всегда был и остается главным образом посвященным обучению кэш игре в безлимитный холдем, но в недавнее время его спектр расширился видео сериями по МТТ от Питера «Apathy» Джеттена и Клейтона Ньюмана, а также PLO контентом. Так или иначе, главная привлекательность сайта исходит от признанных и одаренных кэш игроков, а также свежих талантов, практикующих кэш по безлимитному холдему. Для любого серьезного игрока, желающего оставаться на вершине современного уровня игры, подписка на этот сайт будет идеальным решением за минимальную стоимость.

Глава 6

Рейкбэк и программы вознаграждения

По мере того, как правильная стратегия игры в SNG становится все более известной, базовый ROI, ожидаемый даже лучшими игроками, начинает заметно снижаться. По этой причине игроки могут более тщательно подходить к выбору игры, играть на менее популярных сайтах, переключаться на менее известные форматы или обратить свое внимание на те сайты, которые постарались компенсировать данный недостаток хорошим рейкбэком и прочими программами вознаграждения.

Мы обратим внимание на последние два пункта, начав со сравнения видов рейкбэка, после чего перейдем к анализу дополнительных бонусов. Лучшие из них можно найти в VIP-клубе на PokerStars, который предлагает игрокам, достигшим статусов Супернова и Супернова Элит, наиболее выгодную сделку, чем все остальные сайты. Мы также обратим внимание на еженедельную таблицу лидеров под названием «Битва Планет», где игроки получают призы в зависимости от набранного ими количества очков.

Рейкбэк

Рейкбэк является очень важной темой для SNG игроков. Он представляет собой процент от уплаченного вами рейка, который покерные сайты готовы вернуть игрокам в виде бонусов и наград. У каждого сайта разный процент рейкбэка, и некоторые из покер-румов,

например PokerStars, вместо прямого рейкбэка предлагают VIP схему, при которой вы получаете награду в зависимости от количества сыгранных вами турниров. Где бы вы ни играли, рейкбэк является неотъемлемой частью максимизации вашей прибыли.

На FullTiltPoker ваш рейкбэк будет составлять 27%, то есть вы получите назад 27 центов с каждого уплаченного в рейк доллара. Если вы начинающий игрок, и каждый месяц отыгрываете по 100 турниров на лимите \$11+1, то за весь этот срок вы уплатите \$100 в виде рейка и получите назад \$27, что составит \$324 в год. Профессиональный игрок может отыгрывать каждый месяц по 500 турниров на самых высоких лимитах со средним рейком \$20 за турнир. В конце месяца его будет ожидать громадный рейкбэк в размере \$2'700 или \$32'400 в год.

Если ваш ROI составляет 10% на низких и средних лимитах и 5% на высоких, то в этом случае рейкбэк будет существенной частью ваших доходов. В турнире с бай-ином \$11+1, 10% ROI составит \$1,20, 27 центов из которых могут быть рейкбэком. Без рейкбэка вы зарабатывали бы лишь 93 цента за игру, что равняется 7,75% ROI. Аналогично, на лимите \$300+20, ROI в 5% даст вам \$16, \$5,40 из которых будут являться рейкбэком, без которого ваш ROI упал бы до отметки в 3,3%.

Очевидно, что на высоких лимитах рейкбэк становится все более важной составляющей дохода каждого игрока. Поскольку уровень SNG игроков значительно вырос, то рейкбэк может превратить слегка минусового игрока в слабо плюсового. На каком бы из лимитов вы не играли, вам следует воспользоваться рейкбэком лишь потому, что это халявные деньги.

У каждого покер-рума свой процент рейкбэка. На FullTiltPoker он составляет 27%. Bodog, AbsolutePoker, UltimateBet, PKR, Eurolinx, Aced, NQIQ, InterPoker и Betfair предлагают 30%, CakePoker 33%. Кроме того, все покер-румы, как правило, предлагают бонус на ваш первый депозит, который выплачивается частями по мере того, как вы наигрываете рейк. К примеру, FullTiltPoker предлагает 100% бонус до \$600. Это значит, что

сделав депозит в размере не более \$600, вы получите ту же сумму в виде бонусов, если будете продолжать играть в этом руме. Мелкие сайты могут предлагать бонусы свыше 100% или на сумму до \$1'500. Где бы вы ни играли, всегда проверяйте условия соглашения, чтобы знать, как много вам нужно играть и в какой срок вы должны отыграть эту сумму, поскольку то, что в договоре написано мелким шрифтом, может существенно отличаться от сайта к сайту.

Крупнейшие сайты для игры в SNG это FullTiltPoker, PokerStars и CakePoker, хотя нередко вы можете встретить более слабых соперников на менее крупных сайтах, таких как PRK, Betfair, Bodog и InterPoker (тем не менее, экшена там также будет меньше). Поэкспериментируйте с разными сайтами с высоким уровнем безопасности и поддержки клиентов, чтобы найти подходящих соперников, лучшие условия получения рейкбэка, а также наличие игры как таковой.

Где бы вы ни играли, если вы надеетесь получать серьезный доход от SNG турниров, или даже если просто играете несколько турниров в неделю, помните, что рейкбэк является неотъемлемой частью максимизации вашей прибыли.

VIP-клуб на PokerStars

Наибольшую ценность для много играющих людей представляет VIP-клуб на PokerStars, награждающий самых преданных игроков статусом Супернова Элит, который дает рейкбек близкий к 100%, учитывая все бонусы, награды и призы в таблице лидеров. В первые три года существования сайта, для достижения этого статуса PokerStars требовал от игроков уплаты рейка в размере \$200'000, что равняется одному миллиону очков VPP, по курсу 5 VPP за каждый уплаченный доллар рейка. В 2010 году ситуация существенным образом улучшилась – теперь за каждый уплаченный доллар рейка вы получаете 5,5 VPP,

соответственно общая сумма необходимого для достижения статуса рейка составляет \$181'818,18.

В 2010 году система бонусов также претерпела изменения в лучшую сторону, став более выгодной для людей, которые играют не так много или на более низких лимитах. PokerStars ввели Stellar Rewards, и реструктуризировали бонусные мили. В итоге картина стала выглядеть следующим образом:

Yearly VPP	Stellar Reward ⁶	Yearly VPP	Milestone Bonus ⁷
750	\$10	100k	\$1,000
1,500	\$10	200k	\$3,400
2,250	\$10	300k	\$3,600
3,000	\$10	400k	\$3,800
4,000	\$10	500k	\$4,000
5,000	\$50	600k	\$4,400
10,000	\$50	700k	\$4,600
15,000	\$50	800k	\$5,000
20,000	\$50		
25,000	\$50		
30,000	\$50		
35,000	\$50		
40,000	\$50		
45,000	\$50		
50,000	\$100		
60,000	\$100		
70,000	\$100		
80,000	\$100		
90,000	\$100		
Total	\$1,000		

В дополнение к этим бонусам, игроки получают FPP очки за каждый доллар уплаченного ими рейка, в зависимости от VIP-статуса.

⁶ Покупка каждого Stellar Reward стоит 1FPP, что немного изменяет их общую ценность.

⁷ Покупка бонусных миль стоит 50'000 FPP, что снижает их указанную стоимость на \$800.

Ежемесячный VIP уровень		
VIP уровень	Необходимое количество VPP	FPP Мультипликатор
Bronze Star	0	отсутствует
Silver Star	750	50% (1.5 за каждое VPP)
Gold Star	3,000	100% (2 FPP за каждое VPP)
Platinum Star	7,500	150% (2.5 FPP за каждое VPP)

Годовой VIP уровень		
VIP уровень	Необходимое количество VPP	FPP Мультипликатор
Supernova	100,000	250% (3.5 FPP за каждое VPP)
Supernova Elite	1,000,000	500% (5 FPP за каждое VPP)

Игрок, начавший год со статуса Супернова наберет в общей сложности 3,5 миллиона FPP, если достигнет статуса Супернова Элит, а игрок уже имеющий статус Супернова Элит, получит 5 миллионов FPP. Эти очки можно конвертировать в бонусы размером \$4'000, стоимость которого составляет 250'000 очков (\$0,016 за одно очко FPP) и поэтому вы можете рассматривать данную сделку как рейкбек, предлагаемый на других сайтах. Помимо этого, игроки со статусом Супернова получают право участия во фрироллах, например, в ежеквартальных турнирах с гарантированным призовым фондом в один миллион долларов.

Следует добавить, что игроки со статусом Супернова Элит получают существенные награды, достигнув отметки в 1 миллион VPP:

- Билет на WCOOP Main Event стоимостью \$5'200,
- Две путевки на крупные оффлайн турниры, такие как WSOP Main Event, EPT Monte Carlo или PokerStars Caribbean Adventure, или же одну путевку и \$10'000 наличными.

Поскольку виды доступных вам наград и бонусов сильно различаются, то общая ценность статуса Супернова Элит может существенным образом меняться, однако следующая таблица демонстрирует ее примерное значение.

Награда	Максимальная ценность, \$
Milestone Bonuses	\$30,800
Две путевки на крупные оффлайн турниры ⁸	\$18,000 - \$30,400
WCOOP Main Event	\$5,200
FPPs ⁹	\$48,700 - \$74,400
Итого ¹⁰	\$102,700 - \$135,800

Учитывая все вышесказанное, мы можем составить представление о сумме рейкбэка, причитающегося различным статусам на PokerStars, от Супернова до Супернова Элит.

В этой таблице мы предполагаем, что игрок начинает год со статуса Супернова, и в течение всего года получает 3,5FPP за 1VPP, затем конвертирует их в бонусы по \$4'000 и по достижению статуса Супернова Элит выбирает путевки на турниры, имеющие наибольшую ценность.

⁸ Первая сумма подразумевает деньги и билет на AAPT Sydney, вторая – билеты на PCA и EPT MonteCarlo и обе они рассчитаны из стоимости путевок в предыдущие годы.

⁹ Ценность каждого очка VPP подразумевается равной \$0.016 за 1 FPP (т.е. покупка бонусов по \$4'000 стоимостью 250'000 FPP), первая цифра означает игрока начинающего год со статуса Бронза, а вторая – игрока, начинающего год со статуса Супернова Элит, который он получил в предыдущем году.

¹⁰ Фрироллы, таблицы лидеров и прочие акции прибавляются к этому значению и соответственно увеличивают ценность статуса Супернова Элит. К примеру, ежеквартальный фриролл с призовым фондом для игроков со статусом Супернова и выше на данный момент имеет ценность \$150-200, а для игроков со статусом Супернова Элит время от времени проводятся специальные турниры или другие улучшения.

Заметьте, что мы вычли по 50'000 VPP за каждую из достигнутых бонусных милей.

VPP	Рейк	FPP	FPP в \$	Бонусы	Итого	Рейкбэк %
100k	18,181	300k	4,800	2,000	6,800	37.4
200k	36,363	600k	9,600	5,400	15,000	41.25
300k	54,545	900k	14,400	9,000	23,400	42.9
400k	72,727	1.2m	19,200	12,800	32,000	44
500k	90,909	1.5m	24,000	16,800	40,800	44.88
600k	109,091	1.8m	28,800	21,200	50,000	45.83
700k	127,272	2.1m	33,600	25,800	59,400	46.67
800k	145,454	2.4m	38,400	30,800	69,200	47.58
1m	181,818	3.1m	49,600	66,400	116,000	63.8

В общем, какого из уровней бы вы ни достигли, наилучший рейкбэк вы наверняка найдете на PokerStars, но, тем не менее, все равно не забывайте рассматривать возможность поиска более мягких составов участников, которые компенсирует меньший размер рейкбэка.

Должен ли я стремиться к статусу Супернова Элит?

Супернова Элит определенно является наилучшей сделкой в отношении рейкбэка и прочих наград без получения спонсорства от покерного сайта, но этот статус также влечет за собой огромные обязательства, справиться с которыми не по силам даже многим игрокам, для которых покер является основной работой. Однако, если вы планируете достичь

его, то SNG определенно наилучший вариант, поскольку в них вы можете наигрывать большие объемы рейка, тем самым зарабатывая огромное количество VPP. Многие игроки достигли этого статуса, играя относительно низкие лимиты.

За календарный год вам понадобится набрать \$181'818 рейка, что составляет \$15'151,50 в месяц, \$3'496,50 в неделю или \$498,13 в день. Здесь вам следует проверить, насколько вы близки к этим цифрам и подумать, готовы ли вкалывать дополнительно, переходить на лимиты выше и менее тщательно выбирать столы для игры, чтобы достичь этого статуса к концу года.

Все это легко перевести в необходимое количество игры, которое покажет всем игрокам, кроме регуляров высоких лимитов, насколько усердно нужно пахать. Заметьте, что из-за количества игры достичь среднего значения, превышающего \$20 рейка за один турнир будет не так просто, поскольку даже игроки лимитов \$200+ значительную часть своих турниров отыгрывают на лимитах \$200 и \$300, а не на каких-либо других.

Средний бай-ин	Необходимое количество турниров	Необходимое количество турниров в день
\$315	9,091	25
\$210	12,121	33
\$105	20,202	55
\$55	36,364	100
\$23	90,909	249

На лимите \$100 перспектива достижения статуса Супернова Элит существенно снижается из-за того, что вам необходимо наиграть существенное количество турниров, но для игроков высоких лимитов этот статус достижим при затрате всего пары часов в день. Тем не менее, проявив определенную самоотверженность, вы можете достичь

этого статуса и на средних лимитах. Вы должны решить, готовы ли взять на себя эти обязательства, подумать о том, есть ли у вас банкролл, способный выдержать неизбежные даунстрики, а также понять, сможете ли затратить необходимое количество времени в конце года, если это понадобится. Те, кто готовы взять на себя эти обязательства, смогут реализовать получение виртуально гарантированной и стабильной шестизначной суммы при относительно небольшом риске.

Таблица лидеров «Битва Планет»

В дополнение ко всему вышесказанному, игроки, специализирующиеся на SNG дисциплинах, могут воспользоваться перспективой получения бонусов через таблицу лидеров на PokerStars. Условно, все турниры делятся на восемь дивизионов. Игроки, набравшие наибольшее количество очков в каждом дивизионе получают еженедельные бонусы. В каждом дивизионе существует Нижняя Орбита, в которой записываются лучшие очки в блоках по 20 игр, при общем количестве в пять блоков или 100 игр, и Верхняя Орбита, в которой записываются очки за блоки с количеством игр по 100, без верхней границы по их общему количеству.

Все игроки получают очки в зависимости от занятой позиции и количества участников, поэтому в одностоловом турнире приз составляет 10 очков за участника и распределяется среди игроков, выигравших деньги по той же структуре, что и призовые выплаты. Иными словами, в 10-тах игре выплачивается 100 очков первым трем местам по схеме 50/30/20, тогда как в 6-тах игре выплачивается 60 очков по схеме 39/21. В многостоловых турнирах дается меньше очков, потому что игроки, победившие в паре таких турниров, с легкостью могли бы затмить людей, играющих лишь одностоловые турниры. Дивизионы и призы в «Битве Планет» распределены следующим образом:

Бай-ин SNG	Название дивизиона	Нижняя орбита таблицы лидеров. Призовой пул	Верхняя Орбита таблицы лидеров. Призовой пул	Общий призовой пул
\$1-\$2.99	Mercury	\$1,500	\$1,500	\$3,000
\$3-\$4.99	Mars	\$2,000	\$2,000	\$4,000
\$5-\$9.99	Venus	\$2,500	\$2,500	\$5,000
\$10-\$19.99	Earth	\$3,000	\$3,000	\$6,000
\$20-\$49.99	Neptune	\$3,500	\$3,500	\$7,000
\$50-\$99.99	Uranus	\$4,000	\$4,000	\$8,000
\$100-\$299.99	Saturn	\$4,500	\$4,500	\$9,000
\$300+	Jupiter	\$5,000	\$5,000	\$10,000

Чем выше играемый лимит, тем выше приз и больше размер каждого из них; однако, приз получит меньшее количество игроков, поскольку общее количество участников, как правило, меньше. В то время как в дивизионе Меркурия 100 человек получают призы в размере \$5-\$150, в дивизионе Юпитера на получения приза в размере от \$500 до \$1500 могут рассчитывать лишь пять игроков. Игроки, соревнующиеся в играх с наибольшим вэлью, то есть \$100 и выше, могут ожидать получения существенного дохода от таблицы лидеров, поскольку приз достаточно высок, а количество игроков не столь значительно. Что касается дивизиона Юпитера, то там редко можно увидеть более 10 игроков, которые отыграли хотя бы 100 игр за неделю, соответственно тот, кто их отыграл, вероятно, и получит приз. Для высокоинтенсивных игроков высоких лимитов, таблицы лидеров совместно со статусом Супернова Элит могут приносить рейкбэк, размер которого близок к 100%.

Стратегия для «Битвы Планет»

Призы от таблицы лидеров могут составлять существенную долю дохода SNG игрока. Наилучший способ максимизации прибыли с помощью этих призов – это игра в 100 турнирах, по крайней мере, в двух дивизионах, попадающих под ваши рабочие лимиты. Таким образом, у вас будут

наилучшие шансы в нижних орбитах, а также вы будете получать очки для верхних орбит. Игроки низких лимитов могут играть турниры с бай-ином от \$1 до \$5, игроки средних лимитов – турниры с бай-ином \$60 и \$115, а игроки высоких могут участвовать в играх с бай-ином \$225 и \$335.

На низких лимитах не так просто слишком часто попадать в призовую зону таблицы лидеров, но на средних, а в особенности на высоких лимитах количество участников намного меньше, и среднее значение заработанных очков значительно ниже. Поэтому игроки имеют возможность регулярно получать призы в таблице лидеров, и здесь им необходимо следить за количеством набранных очков на тот случай, если более выгодным будет игра в каких-нибудь более мягких составах или игра на лимитах ниже, не относящихся к дивизиону, или если какой-то конкретный дивизион требует большего внимания, когда вам нужно достичь необходимого количества игр к концу недели. К примеру, отыграть 100 турниров за неделю на одном лишь \$300 лимите в дивизионе Юпитера может оказаться довольно проблематичной задачей, и поэтому игрокам, нацеленных на попадание в призовую зону таблицы лидеров, стоит рассмотреть возможность игры на лимитах выше или в составах с большим количеством регуляров.

Призы из таблицы лидеров оказывают минимальное влияние на вашу игру в специфических ситуациях. Но когда вы сражаетесь за наибольшее количество очков, вам нужно иметь четкое представление о том, что необходимо для достижения этой суммы и каков наилучший способ сделать это в последние несколько турниров блока, поскольку увеличение размера призовых выплат в таблице лидеров может быть существенным. К примеру, при выборе нескольких ваших последних игр, более выгодным может быть игра лишь в б-тах или фулл ринг турнирах, в зависимости от количества очков, необходимых для победы над вашим конкурентом. Будучи в поздней стадии турнира, таблица лидеров позволит определить наиболее выгодную стратегию игры – попасть в призы или же стремиться к победе.

Глава 7

Тестовый раздел. Раздачи.

Теперь, после того как мы рассмотрели большинство игровых аспектов современных SNG и различные игровые линии, доступные игрокам, эта книга будет завершена тестовым разделом, разработанным специально для проверки усвоения представленной в ней информации. Здесь вы не найдете надлежащих подсказок о действиях в нужном направлении, ведь они не будут доступны в реальной игре. В каждом примере, прежде чем вы примете решение, вам следует учесть все наиболее важные факторы, а затем сопоставить свой ответ с правильным, и приведенными к нему объяснениями. Если вы обнаружили, что ваше решение не совпадает с правильным ответом, то самое время перечитать соответствующий раздел и попытаться впитать необходимую информацию, чтобы понять, почему именно это действие является наиболее предпочтительным, и только после этого вы можете вернуться в тестовый раздел.

Хэдс-ап SNG

Хэдс-ап. Вопрос 1

Игра: \$20 Хэдс-ап SNG

Рука: T♠9♠

Позиция: SB

Уровень блайндов: 15/30

Размеры стеков:

SB	BB
1,200	1,800
Вы	

Вопрос:

В ранней стадии \$20 SNG вы делаете рейз с T♠9♠ до 90 фишек, размер эффективного стека равен 1'200. Вас коллирует лузово-агрессивный игрок. На флоп приходит 2♠9♥Q♥, оппонент чекает. Ваше действие: а) чек, б) бет 90 или с) бет 150?

Ответ:

а) чек. У вас маргинальная рука, которую вам бы хотелось дотащить до шоудауна, но, столкнувшись с чек-рейзом на столь дровяном борде, у вас возникнут проблемы. Следовательно, пот-контроль будет хорошей идеей, тем более что на терне может появиться множество хороших для вас карт, таких как низкая карта, пика, девятка, десятка и валет, и при этом на терне противник нередко будет пытаться блефовать против вас.

Хэдс-ап. Вопрос 2

Игра: \$10 Хэдс-ап SNG

Рука: J♥J♣

Позиция: BB

Уровень блайндов: 20/40

Размеры стеков:

SB	BB
1,500	1,500
	Вы

Вопрос:

В ранней стадии \$10 SNG дикий, лузовый оппонент делает рейз до 120, и вы со стеком 1500 3-бетите его до 360 с парой J♥J♣. Он коллирует, и на флоп приходит Q♥7♣3♣. Ваше действие: а) бет 360, б) чек-фолд, с) чек-рейз олл-ин или d) чек-колл?

Ответ:

с) чек-рейз олл-ин. В данный момент в банке 720 фишек, в стеках остается по 1140, поэтому поставив, вы, как правило, получаете корректные шансы банка для колла олл-ина. По этой причине, маловероятно, что ваш оппонент будет блеф-рейзить. Сыграв чек-рейз, вы даете противнику возможность попробовать забрать банк и получаете больше вэлью с его блефов, однако если он попал в даму, то все очень скверно.

Хэдс-ап. Вопрос 3

Игра: \$100 Хэдс-ап SNG

Рука: 4♠4♦

Позиция: BB

Уровень блайндов: 50/100

Размеры стеков:

SB	BB
2,200	800
	Вы

Вопрос:

В \$100 SNG агрессивный оппонент идет олл-ин с позиции SB, блайнды 50/100, у вас 800 фишек и пара 4♠4♦. Ваше действие: а) фолд или б) колл?

Ответ:

б) колл. Несмотря на то, что в подобных ситуациях вы либо бросаете монетку, либо доминируемы, ваш оппонент будет пихать с руками, в которых есть двойка, тройка или четверка, и поэтому, время от времени, доминировать можете вы сами. Вы получаете 9 к 7, поэтому для вас это легкий колл.

Хэдс-ап. Вопрос 4

Игра: \$215 9-max SNG

В игре осталось: 2 игрока

Рука: Q♣8♠

Позиция: BB

Уровень блайндов: 100/200

Размеры стеков:

SB	BB
9,100	4'400
	Вы

Вопрос:

Вам противостоит маньяк, который пихает каждую руку с позиции малого блайнда. У вас Q8o, и в стеке 22bb. Ваше действие: а) фолд или б) колл?

Ответ:

б) колл. Поскольку вы сражаетесь лишь за оставшиеся призовые деньги, то ваше \$EV и сEV идентичны, поэтому здесь вы должны рассмотреть шансы банка относительно эквити вашей руки. У Q8o примерно 54% против любой случайной руки, и для того чтобы выиграть 4'600, вам необходимо совершить колл на сумму 4'200. Поэтому в данной ситуации у вас наилегчайший колл.

Хэдс-ап. Вопрос 5

Игра: \$520 9-max SNG

В игре осталось: 2 игрока

Рука: J♥3♥

Позиция: SB

Уровень блайндов: 300/600

Размеры стеков:

SB	BB
6'100	7'400
Вы	

Вопрос:

В позиции SB у вас J♥3♥ и в стеке 6'100 фишек. На BB жесткий SNG про. Ваше действие: а) фолд, б) колл, с) рейз до 1800 или d) олл-ин?

Ответ:

d) олл-ин. Максимальное вэлью пуша с J3s составляет 10,6bb, и если у вас меньше, то вы должны пойти олл-ин. Для многих игроков это покажется удивительным, однако одномастного характера этой руки более чем достаточно, чтобы сыграть с ней подобным образом (с J3o вы можете пушить только в том случае, если размер вашего стека составляет менее чем 5bb). Вэлью вашей руки примерно соответствует вэлью таких рук, как 97o или Q7o.

Хэдс-ап. Вопрос 6

Игра: \$520 9-max SNG

В игре осталось: 2 игрока

Рука: K♣5♦

Позиция: BB

Уровень блайндов: 300/600

Размеры стеков:

SB	BB
7'400	6'100
	Вы

Вопрос:

Вы на BB с K♣5♦ и стеком 6'100 фишек. Уровень блайндов 300/600. Вам противостоит тот же оппонент, что и в предыдущей раздаче. Он идет олл-ин. Ваше действие: а) фолд или б) колл?

Ответ:

б) колл. Опять же, многим игрокам это может показаться удивительным, однако с подобными размерами стека оптимально играющий соперник будет пушить на очень широком диапазоне, где может оказаться множество худших, чем K-hi, рук. Плюс ко всему, вам необходимо заколлировать 5'500, чтобы выиграть 6'700. Максимальное вэлью колла с K5o составляет 10,3bb, и оно сопоставимо с вэлью таких рук, как Q7s или J8s.

Хэдс-ап. Вопрос 7

Игра: \$27 9-max SNG

В игре осталось: 2 игрока

Рука: 2♠2♥

Позиция: BB

Уровень блайндов: 200/400

Размеры стеков:

SB	BB
7'500	6'000
	Вы

Вопрос:

В вашем стеке 15bb и вы играете против очень тайтового игрока, который пушит с позиции SB. Ваше действие: а) фолд или б) колл?

Ответ:

а) фолд. Против соперника, играющего оптимально, максимальное вэлью прибыльного колла будет составлять 15,1bb. Против игрока, который явно играет более тайтово, чем обычно, вы определенно должны фолдить, поскольку его диапазон будет доминировать над мелкими парами, и вы не получаете достаточных шансов банка, чтобы компенсировать сей недостаток.

Хэдс-ап. Вопрос 8

Игра: \$27 9-max SNG

В игре осталось: 2 игрока

Рука: 2♠3♥

Позиция: SB

Уровень блайндов: 300/600

Размеры стеков:

SB	BB
6'000	7'600
Вы	

Вопрос:

Вы играете против тайтового игрока, что и в предыдущем примере. Уровень блайндов повысился до 300/600. У вас 23o и 10bb. Вы уверены, что оппонент будет коллировать только с тузом или средними и высокими парами. Ваше действие: а) фолд, б) колл, с) рейз до 1'800 или d) олл-ин?

Ответ:

d) олл-ин. Если бы уровень блайндов составлял 200/400, то рейз до 1'200 был бы разумным решением, поскольку вынуждал бы оппонента сфолдить с аналогичным диапазоном пуша, но с 10-ю большими блайндами вы вынуждены вернуться к пуш-фолд стратегии. Если ваш оппонент будет коллировать с 26% рук или меньше (22+ /A2+ /K9o+ /K7s+ /QTs+ /JTs), то вы можете пушить с любыми двумя картами.

Хэдс-ап. Вопрос 9

Игра: \$215 9-max SNG

В игре осталось: 2 игрока

Рука: J♣2♣

Позиция: SB

Уровень блайндов: 300/600/анте 75

Размеры стеков:

SB	BB
6'000	7'500
Вы	

Вопрос:

Вы один на один против оппонента, на которого у вас мало информации, но вам известно, что до сего момента он не совершал грубых ошибок. У вас J♣2♣ и размер стека составляет 10bb. Ваше действие: а) фолд, б) колл, с) рейз до 1'800 или d) олл-ин?

Ответ:

d) олл-ин. Несмотря на то, что максимальное вэлью пуша с J2s составляет 8,8bb, он по-прежнему прибылен, поскольку в игре есть анте. В банке 1050 фишек, что примерно эквивалентно блайндам 350/700, а это значит, что вы должны оценивать свой стек, как соответствующий 8,6bb, а не 10bb.

Хэдс-ап. Вопрос 10

Игра: \$109 9-max SNG

В игре осталось: 2 игрока

Рука: A♠2♣

Позиция: SB

Уровень блайндов: 100/200

Размеры стеков:

SB	BB
5'200	8'300
Вы	

Вопрос:

Вы играете против тайтово-пассивного оппонента с глубокими стеками и вам раздали A2o в позиции SB. Ваше действие: а) фолд, б) колл, с) рейз до 500 или d) олл-ин?

Ответ:

с) рейз до 500. Несмотря на то, что максимальное вэлью пуша с разномастными A2 составляет 29,2bb, вы, вероятно, добьетесь своей цели, сделав рейз до 500, а не до 5'200. Оппонент все еще достаточно часто будет сдаваться, но вы не будете рисковать значительным количеством фишек, когда у него окажется сильная рука. Вы не против того, чтобы с некоторыми руками оппонент заколлировал ваш рейз до 500, поскольку обычно он не попадет во флоп и сфолдит в ответ на ваш контбет.

Хэдс-ап. Вопрос 11

Игра: \$215 9-max SNG

В игре осталось: 2 игрока

Рука: A♣7♠

Позиция: BB

Уровень блайндов: 100/200

Размеры стеков:

SB	BB
9'000	4'500
	Вы

Вопрос:

Вы только что достигли стадии Heads-Up, где вам противостоит очень лузово-агрессивный игрок, с которым у вас нет опыта игры в данной стадии SNG. В первой же раздаче вы сделали рейз до 600 фишек с A♣7♠, и оппонент запушил. В случае победы, вы получите 5'100 фишек. Ваше действие: а) фолд или б) колл?

Ответ:

б) колл. Поскольку вы играете один на один, то нет никакой надобности рассматривать ICM. Вам просто нужно понять, есть ли у вас корректные шансы банка для совершения колла. Коллируя на сумму 3'900 фишек, чтобы выиграть 5'100, ваше эквити должно составлять 43,33%. Данное значение делает колл прибыльным. Против любой пары или любого туза у вас есть лишь 40,8%. Однако, если он будет пушить с любой картинкой (KQ, QJ и KJ), то ваше эквити возрастает до 43,6% и даже больше, если в его диапазон добавятся одномастные коннекторы и прочие руки. Поскольку в диапазоне агрессивного игрока, скорее всего, окажутся такие руки, то колл должен быть прибыльным.

Хэдс-ап. Вопрос 12

Игра: \$215 9-max SNG

В игре осталось: 2 игрока

Рука: 2♣2♠

Позиция: SB

Уровень блайндов: 100/200

Размеры стеков:

SB	BB
10'000	3'500
	Вы

Вопрос:

Та же ситуация, что и в предыдущем примере, с той разницей, что теперь вы на месте соперника. Вы проиграли олл-ин и через пару раздач остались со стеком в 17,5bb. Вы на малом блайнде с 2♣2♠. Ваше действие: а) фолд, б) колл, с) рейз до 600 или d) олл-ин?

Ответ:

d) олл-ин. Несмотря на то, что в данной ситуации у вас больше 15bb, двойки почти никогда не окажутся впереди, если вы сделаете рейз, после чего будете вынуждены коллировать олл-ин. Если же соперник просто заколлирует, то на постфлопе будет весьма не просто разыгрывать эту руку, если вы не попадете в свой сет. Размер вашего стека не выходит за границы максимально возможного для прибыльного пуша с двойками. Это отличная ситуация для переключения на пуш-фолд стратегию при более глубоком стеке.

Хэдс-ап. Вопрос 13

Игра: \$5 9-max SNG

В игре осталось: 2 игрока

Рука: T♠7♠

Позиция: SB

Уровень блайндов: 200/400/анте 25

Размеры стеков:

SB	BB
7'000	6'500
Вы	

Вопрос:

Вы только что достигли стадии Heads-Up, где вам противостоит лузово-пассивный игрок, который плохо играет постфлоп. Вам раздали T7s. Ваше действие: а) фолд, б) колл, с) рейз до 1'000 или d) олл-ин?

Ответ:

б) колл. Против этого игрока вы должны пассивно разыгрывать огромное количество банков, чтобы избежать риска потери значительного количества фишек, и пытаться при этом использовать свои позиционное и постфлоп преимущества. Колл – идеальный вариант, поскольку зачастую вы задешево увидите флоп, на котором можете продолжить двигаться дальше, делая ставки, когда ваша рука получит усиление. Если же флоп пройдет мимо вас, вы можете чекать по всем улицам или же блефовать.

Хэдс-ап. Вопрос 14

Игра: \$55 9-max SNG

В игре осталось: 2 игрока

Рука: A♣2♠

Позиция: BB

Уровень блайндов: 100/200/анте 25

Размеры стеков:

SB	BB
9'000	4'500
	Вы

Вопрос:

У вас A2o и в стеке 22,5bb. Лузово-агрессивный игрок делает рейз до 600 с позиции SB. Ваше действие: а) фолд, б) колл, с) рейз до 1'800 или d) олл-ин?

Ответ:

d) олл-ин. Несмотря на то, что в случае колла, вы, как правило, будете позади, против лузового оппонента туз является отличной рукой, и по мере возможности вы должны накапливать фишки. Эти 850 фишек легко компенсируют ситуации, когда вы получите колл и окажетесь позади, к тому же противник может заколлировать вас даже с KQ или KJ и вы будете впереди.

6-max SNG

6-max. Вопрос 1

Игра: \$210 6-max turbo SNG

В игре осталось: 6 игроков

Рука: A♠7♠

Позиция: BTN

Уровень блайндов: 10/20

Размеры стеков:

UTG	Hijack	Cutoff	Button	SB	BB
1'470	1'530	1'500	1'500	1'500	1'500
			Вы		

Вопрос:

В ранней стадии 6-max SNG вы делаете рейз до 80 из позиции BTN с A♠7♠ и получаете колл от лузово-агрессивного игрока, находящегося в позиции BB. На флоп приходит 8♠9♠2♣, вы ставите контбет и оппонент чек-рейзит до 340. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) олл-ин?

Ответ:

с) олл-ин. Коллируя, вы, как правило, теряете фишки, но в данном формате SNG вам следует накапливать фишки, и я отнюдь не уверен, что в этой ситуации ваш оппонент будет чувствовать себя привязанным к банку. Агрессивная игра позволит вам в течение некоторого времени увеличивать свой стек без шоудауна, и помимо всего прочего это сбалансирует те ситуации, когда у вас окажется очень сильная рука, такая как пара тузов или королей.

6-маж. Вопрос 2

Игра: \$20 6-max turbo SNG

В игре осталось: 3 игрока

Рука: 98o

Позиция: BTN

Уровень блайндов: 100/200/анте 25

Размеры стеков:

Button	SB	BB
5'000	2'000	2'000
Вы		

Вопрос:

В \$20 SNG вы в стадии баббла с 5'000 фишек против двух тайтовых игроков, стеки которых составляют 2'000 фишек у каждого. У вас 98o, уровень блайндов 100/200/анте 25 и первое слово за вами. Ваше действие: а) фолд, б) рейз до 500 или с) олл-ин?

Ответ:

с) олл-ин. Оппоненты вряд ли будут коллировать ваш пуш, не имея приличной руки, поэтому, как правило, вы заберете 375 фишек. Тем не менее, даже если вас заколлируют, у вас все еще есть определенное эквити.

6-мак. Вопрос 3

Игра: \$50 6-max turbo SNG

В игре осталось: 3 игрока

Рука: 64s

Позиция: SB

Уровень блайндов: 100/200/анте 25

Размеры стеков:

Button	SB	BB
6'000	1'000	2'000
	Вы	

Вопрос:

В \$50 SNG вы в стадии баббла с 1'000 фишек. Уровень блайндов 100/200/анте 25. Чип-лидер со стеком 6'000 фишек фолдит, оставляя вас наедине с игроком на BB, размер стека которого составляет 2'000 фишек. У вас 64s. Ваше действие: а) фолд или б) олл-ин?

Ответ:

б) олл-ин. У вас отчаянное положение. Если вы сфолдите, то у большого блайнда станет 2'100 фишек, а у вас останется всего 900. Вы должны попытаться выиграть блайнды или удвоиться. Если противник ответит коллом, то у вас все еще есть приличное эквити, и в случае победы вы переместитесь на второе место.

6-мак. Вопрос 4

Игра: \$100 6-max turbo SNG

В игре осталось: 3 игрока

Рука: A4o

Позиция: BTN

Уровень блайндов: 75/150

Размеры стеков:

Button	SB	BB
2'500	1'500	5'000
Вы		

Вопрос:

В \$100 SNG вы в стадии баббла с 2'500 фишек. Вам противостоят два игрока со стеками 1'500 и 5'000 фишек, сидящие на SB и BB соответственно. У вас A4o, уровень блайндов 75/150 и первое слово за вами. Ваше действие: а) фолд, б) рейз до 375, с) рейз до 450 или d) олл-ин?

Ответ:

а) фолд. У вас комфортное второе место и вы не должны рисковать фишками, особенно принимая во внимание тот факт, что короткий стек может попытаться напасть на вас с целью сократить разрыв в отставании, или же большей стек поставит 3-бет, пытаясь использовать ваше желание заработать денег. Выбрасывайте и позвольте сыграть короткому стеку, разве что у вас нет руки, которую вам бы хотелось разыграть или возможно сделать разумный олл-ин.

6-мах. Вопрос 5

Игра: \$25 6-max turbo SNG

В игре осталось: 3 игрока

Рука: 2♠3♣

Позиция: BTN

Уровень блайндов: 100/200/анте 25

Размеры стеков:

Button	SB	BB
7'000	1'000	1'000
Вы		

Вопрос:

В 6-мах SNG со стандартной структурой призовых выплат 65/35 у вас доминирующий чип-лидерский стек против двух компетентных игроков. У вас 32о, и первое слово за вами. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) олл-ин?

Ответ:

с) олл-ин. По причине высоких выплат за второе место, пуш с любыми двумя картами против компетентного игрока дает вам +\$EV в соответствии с ICM, при том условии, что оппоненты будут коллировать примерно с 17% рук или меньше (33+/A7o+/A2s+/KQo+/KTs+). Таким образом, на данном этапе вы должны пушить с любой рукой, чтобы накопить максимально возможное количество фишек, в то время как ваши соперники сражаются за второе место пока, наконец, не настанет момент, когда один из них окажется в вынужденном олл-ине на BB.

6-мак. Вопрос 6

Игра: \$5 6-max turbo SNG

В игре осталось: 3 игрока

Рука: A♠Q♦

Позиция: BB

Уровень блайндов: 100/200

Размеры стеков:

Button	SB	BB
5'500	1'250	2'250
		Вы

Вопрос:

В \$5 turbo SNG вы в стадии баббла на втором месте с AQo в позиции BB. BTN идет олл-ин, игрок на SB фолдит. Ваше действие: а) фолд или б) колл?

Ответ:

а) фолд. Несмотря на то, что колл дает вам незначительное +\$EV, особенно если ваш противник пихает с любыми двумя картам, в данной стадии SNG вы не можете быть уверены, что он будет использовать данную стратегию. Таким образом, вы должны фолдить и избегать больших ошибок, которые позволят игроку на малом блайнде переместиться на второе место.

SNГ на два стола

SNГ на два стола. Вопрос 1

Игра: \$25 18-max turbo SNG

В игре осталось: 5 игроков

Рука: 9♥9♣

Позиция: SB

Уровень блайндов: 300/600/анте 50

Размеры стеков:

UTG	Cutoff	Button	SB	BB
3'000	4'000	10'000	8'000	2'000
			Вы	

Вопрос:

В \$25 turbo SNG на 18 человек вы в стадии баббл на втором месте со стеком 8'000 фишек против стеков 10'000, 4'000, 3'000 и 2'000, уровень блайндов 300/600/анте 50. Вы с парой 99 в позиции SB. Все выбрасывают, и чип-лидер идет олл-ин. Ваше действие: а) фолд или б) колл?

Ответ:

а) фолд. У вас очень хорошие шансы занять второе место, не делая лишних движений, благодаря наличию большого стека и большого чип-лидера. Здесь у вас нет никаких причин рисковать всем своим стеком ради дополнительных 10% от призового фонда. Выбросьте свою руку и сфокусируйтесь на тайтовой игре, по возможности атакуя шортстеков.

SNG на два стола. Вопрос 2

Игра: \$100 18-max turbo SNG

В игре осталось: 6 игроков

Рука: A♥T♣

Позиция: BB

Уровень блайндов: 300/600/анте 50

Размеры стеков:

UTG	Hijack	Cutoff	Button	SB	BB
3'000	2'000	7'000	5'000	5'500	4'500
					Вы

Вопрос:

В \$100 turbo SNG на 18 человек осталось 6 игроков, и вы со стеком 4'500 фишек играете против стеков 5'500, 5'000, 7'000, 2'000 и 3'000. Вы с AТ в позиции BB, уровень блайндов 300/600/анте 50. Все выбрасывают до агрессивного игрока на SB, который со стеком 5'500 идет олл-ин. Ваше действие: а) фолд или б) колл?

Ответ:

б) колл. Даже не смотря на то, что в игре есть два коротких стека, ожидающих момента, когда блайнды полностью съедят их стек, вы не должны особо задумываться о том, чтобы доползти до четвертого места. Немного азарта и выигрыш в раздаче позволят вам забраться на высшие позиции, и при этом вы далеко впереди диапазона соперника. Победа принесет вам чип-лидерский стек, с которым вы, будучи в стадии баббла, можете оказывать давление на средние стеки, которые в свою очередь дождутся вылета шортстеков, прежде чем примут активное участие.

SNG на два стола. Вопрос 3

Игра: \$50 20-max turbo SNG

В игре осталось: 5 игроков

Рука: A♥9♣

Позиция: UTG

Уровень блайндов: 300/600/анте 50

Размеры стеков:

UTG	Cutoff	Button	SB	BB
6'000	6'000	6'000	6'000	6'000
Вы				

Вопрос:

В SNG на два стола вы в стадии баббла со структурой призовых выплат 40/30/20/10. Вы в позиции UTG с A9o. Ваше действие: а) фолд или б) колл, с) рейз до 1'800 или d) олл-ин?

Ответ:

а) фолд. Со столь плоской структурой выплат и несколькими игроками, сидящими следом за вами, вам следует избегать ненужных рисков и продвигаться вверх по призовым ступенькам за счет того, что другие игроки будут готовы выставляться на все фишки, пытайтесь как можно быстрее сформировать доминирующий стек. В подобной ситуации ваши оппоненты будут коллировать примерно с 6% рук или меньше (88+/AQo+/ATs+), чтобы в соответствии с ICM, это было выгодным для них решением. Однако, против такого количества игроков олл-ин вряд ли сработает.

Многостоловые SNG

Многостоловые SNG. Вопрос 1

Игра: \$5 90-max SNG

В игре осталось: 80 игроков

Рука: 8♥9♥

Позиция: BTN

Уровень блайндов: 15/30

Размеры стеков:

UTG	+1	+2	+3	Hijack	Cutoff	Button	SB	BB
1'500	1'700	1'530	1'520	1'530	1'500	1'270	1'470	1'480
						Вы		

Вопрос:

В \$5 90-max SNG вы на втором уровне блайндов со стеком в 1'270 фишек коллируете рейз 90 с 8♥9♥ после двух коллеров. На флоп приходит Q♣5♥7♥, опен рейзер ставит 180 в банк 390 и оба коллера фолдят. Ваше действие: а) фолд, б) колл, с) рейз до 540 или d) олл-ин?

Ответ:

d) олл-ин. В банке 570 фишек. На слегка дровяном борде ставка оппонента выглядит несколько слабо, и поэтому он запросто может сдаться в ответ на ваш пуш. На случай колла у вас есть множество аутов, и в ранней стадии многостоловых SNG вы не прочь поиграть немного азартно, с целью заполучить фишки противника.

Многостоловые SNG. Вопрос 2

Игра: \$55 45-max SNG

В игре осталось: 17 игроков

Рука: Q♠9♥

Позиция: HJ

Уровень блайндов: 150/300/анте 25

Размеры стеков:

UTG	+1	+2	+3	Hijack	Cutoff	Button	SB	BB
2'540	4'700	3'560	1'520	7'500	1'500	3'600	4'000	3'200
				Вы				

Вопрос:

В \$55 45-max SNG вы на HJ со стеком 7'500 и Q9o, уровень блайндов 150/300/анте 25. Размеры стеков игроков, сидящих следом за вами таковы: 1'500, 3'600, 4'000 (SB) и 3'200 (BB). Ваше действие: а) фолд, б) колл, с) рейз до 750 или d) олл-ин?

Ответ:

с) рейз до 750. Это отличная ситуация для стила, поскольку маловероятно, что большие стеки будут пытаться рестилировать вас. В ответ на их пуш, вы можете сфолдить, и легко заколлировать олл-ин от шортстека. В случае проигрыша шортстеку, у вас все еще будет много фишек, и кроме всего прочего у вас есть отличные шансы банка благодаря наличию мертвых денег.

Многостоловые SNG. Вопрос 3

Игра: \$10 45-max SNG

В игре осталось: 10 игроков

Рука: A♣3♦

Позиция: BB

Уровень блайндов: 400/800/анте 75

Размеры стеков:

UTG	Cutoff	Button	SB	BB
6'000	7'000	3'000	12'000	8'000
				Вы

Вопрос:

В \$10 SNG на 45 человек осталось 10 игроков, и только 7 из них получат призы. У вас третье место и в стеке 10bb. Чип-лидер на SB идет олл-ин. Ваше действие: а) фолд или б) колл?

Ответ:

а) фолд. Несмотря на то, что вы впереди его диапазона и в состоянии ответить даже со столь большим стеком, можно заметить, что данный стол, скорее всего, скоро развалится и за финальным столом шортстеки быстро повылетают из игры. Таким образом, вы можете просидеть пару кругов, дожидаясь руки, чтобы затем иметь возможность увеличить свой стек без существенного риска.

SNG, где победитель забирает все

SNG, где победитель забирает все. Вопрос 1

Игра: \$200 шутаут (первый раунд)

В игре осталось: 5 игроков

Рука: A♠Q♥

Позиция: BTN

Уровень блайндов: 30/60

Размеры стеков:

UTG	Cutoff	Button	SB	BB
3'600	3'500	2'500	3'000	4'000
		Вы		

Вопрос:

В \$20 сателлите, где победитель получает билет на турнир за \$200, вы идете на последнем месте с AQo. Игрок на CO делает рейз до 150, вы ставите 3-бет до 500, и он идет олл-ин. Для колла вам необходимо внести 2'000 фишек, чтобы иметь возможность выиграть 3'075. Ваше действие: а) фолд или б) колл?

Ответ:

б) колл. Для прибыльного колла вам необходимо выигрывать лишь в 40% случаев, и нет надобности обращаться к ICM модели, так как в данном SNG победитель забирает все. Против большинства диапазонов, AQ достаточно сильна, чтобы иметь возможность показать прибыль. Таким образом, вы должны быть готовы к более азартной игре и вам следует попытаться построить стек, который, в конечном счете, даст вам шанс на победу.

Мультипризовые SNG

Мультипризовые SNG. Вопрос 1

Игра: \$80 10-max сателлит на турнир за \$200 (4 призовых места)

В игре осталось: 5 игроков

Рука: J♠J♦

Позиция: BB

Уровень блайндов: 150/300

Размеры стеков:

UTG	Cutoff	Button	SB	BB
3'000	3'000	3'000	3'000	3'000
				Вы

Вопрос:

В сателлите на дорогой онлайн турнир вы в стадии баббла с парой JJ. Все игроки до малого блайнда выбрасывают, и тот идет олл-ин. Ваше действие: а) фолд или б) колл?

Ответ:

а) фолд. Несмотря на то, что пара валетов – сильная рука, для совершения колла вы должны быть очень уверены в своей победе, так как если вы проиграете, то, по сути, создадите фриролл для всех остальных игроков, которые попадут в главный турнир. Если вы сфолдите, то ваше эквити будет составлять \$153. Если вы заколлируете, то либо выиграете место в турнире, бай-ин которого составляет \$200, либо вылете без приза. Иными словами, в соответствии с ICM моделью, для колла вам необходимо эквити в размере 76,5% против диапазона пуша противника. Против любой случайной руки эквити пары JJ

составляет 77,5%, однако при рассмотрении колла, вы должны быть абсолютно уверены в том, что оппонент всегда будет пихать с любыми двумя картами. И даже в этом случае наилучшим решением будет фолд, поскольку если другие игроки совершают грубые ошибки, то это может оказаться полезным в последующих раздачах. Ключевым моментом здесь является диапазон пуша вашего оппонента. Например, если вместо пары JJ у вас окажется пара KK, то вы все равно должны фолдить, даже зная о том, что противник в состоянии пихать с 20% рук или меньше.

Мультипризовые SNG. Вопрос 2

Игра: \$80 10-max сателлит на турнир за \$200 (4 призовых места)

В игре осталось: 5 игроков

Рука: A♠A♦

Позиция: Button

Уровень блайндов: 200/400/анте 25

Размеры стеков:

UTG	Cutoff	Button	SB	BB
3'600	3'500	4'500	3'000	400
		Вы		

Вопрос:

В сателлите на дорогой онлайн турнир вы являетесь чип-лидером и игрок на большом блайнде в вынужденном олл-ине. Первые два игрока лимпят, вы в позиции BTN с парой AA. Ваше действие: а) фолд, б) колл, с) рейз до 1200 или d)олл-ин?

Ответ:

б) колл. Несмотря на то, что у вас есть тузы, вы должны играть коллом, создавая тем самым наилучшие условия для вылета игрока на большом блайнде. Кроме того, вы не получите дополнительного вознаграждения, если закончите турнир с более существенным количеством фишек. Рейз может вынудить других игроков сдаться, давая игроку на большом блайнде больше шансов на выживание, что в свою очередь понизит ваше собственное \$EV. Таким образом, наилучшей стратегией будет колл с намерением чекать по всем улицам вплоть до шоудауна.

ДОНЫ

ДОНЫ. Вопрос 1

Игра: \$5 ДОН

В игре осталось: 10 игроков

Рука: A♠Q♠

Позиция: UTG

Уровень блайндов: 10/20

Размеры стеков:

UTG	+1	+2	+3	+4	Hijack	Cutoff	Button	SB	BB
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
Вы									

Вопрос:

В \$5 ДОН у вас AQs в первой раздаче. Вы делаете рейз до 60, игрок со средней позиции 3-бетит до 220. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) олл-ин?

Ответ:

а) фолд. С этой красивой рукой вам бы хотелось взглянуть на флоп, но в данном формате SNG принимать азартные решения неприемлемо, тем более у вас еще будет масса возможностей выиграть, не подвергая свой стек значительному риску.

ДОНы. Вопрос 2

Игра: \$50 ДОН

В игре осталось: 7 игроков

Рука: Q♣J♦

Позиция: CO

Уровень блайндов: 25/50

Размеры стеков:

UTG	+1	Hijack	Cutoff	Button	SB	BB
3'000	1'500	2'500	1'500	3'000	2'500	1'500
			Вы			

Вопрос:

В \$50 ДОН уровень блайндов 25/50. Трое участников покинули турнир, в результате у двоих игроков стек по 2'500 фишек, еще у двоих по 3'000 фишек, и стек оставшихся трех игроков по 1'500 фишек. У вас одно из последних мест. На CO вам раздали QJo и все игроки до вас сфолдили. Ваше действие: а) фолд, б) рейз до 150 или с) олл-ин?

Ответ:

б) рейз до 150. Чтобы конкурировать с остальными игроками, вам необходимо накапливать фишки. С появлением анте и наличия благоприятной позиции, самое время начать это делать.

ДОНы. Вопрос 3

Игра: \$20 ДОН

В игре осталось: 7 игроков

Рука: 4♥5♥

Позиция: SB

Уровень блайндов: 100/200/анте 25

Размеры стеков:

UTG	+1	Hijack	Cutoff	Button	SB	BB
1'500	1'000	5'000	1'500	1'900	2'500	1'600
					Вы	

Вопрос:

В \$20 ДОН уровень блайндов 100/200/анте 25. В игре осталось семь игроков с размерами стека от 1'000 до 5'000. Все фолд, оставляя вас наедине с лузовым BB, у вас 54s и 2'500 фишек, у него 1'600. Ваше действие: а) фолд, б) рейз до 600 или с) олл-ин?

Ответ:

а) фолд. Против солидного, тайтового игрока олл-ин будет вполне приемлемым решением, но у вас комфортный стек, и вы попадаете в призы сразу после вылета двух игроков. Нет никаких причин рисковать своим турнирным положением против лузового игрока, способного совершать легкие коллы, и помимо всего прочего у вас не самое худшее положение, где в срочном порядке требуется удвоение.

ДОНы. Вопрос 4

Игра: \$100 ДОН

В игре осталось: 6 игроков

Рука: 8♥8♣

Позиция: BTN

Уровень блайндов: 150/300/анте 25

Размеры стеков:

UTG	Hijack	Cutoff	Button	SB	BB
4'500	2'500	1'100	3'500	1'500	1'200
			Вы		

Вопрос:

В \$100 ДОН вы в стадии баббла с 88 и стеком 3'500. Уровень блайндов 150/300/анте 25. Игрок со стеком 2'500 идет олл-ин. В игре еще остается два шортстека с 1'200 и 1'100 фишек. Ваше действие: а) фолд, или б) колл?

Ответ:

а) фолд. Несмотря на то, что у вас есть достойная пара, нет никаких причин принимать азартные решения, тем более в игре присутствует два шортстека и диапазон игрока, идущего олл-ин, вероятно будут очень сильными.

Step SNG

Step. Вопрос 1

Игра: \$7,5 Step 1 SNG

В игре осталось: 9 игроков

Рука: T♣6♣

Позиция: BB

Уровень блайндов: 10/20

Размеры стеков:

UTG	+1	+2	+3	Hijack	Cutoff	Button	SB	BB
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
								Вы

Вопрос:

В ранней стадии Step 1 SNG есть мини-рейз до 40 и 4 коллера. Вы на BB также коллируете с T♣6♣. На флоп приходит 7♣8♣4♦ и вы чекаете. Опен рейзер ставит 160 в банк 200 и двое игроков коллируют. Ваше действие: а) фолд, б) колл, с) рейз до 500 или d) олл-ин?

Ответ:

d) олл-ин. У вас очень сильное дро и вы хотите сразу начать накапливать фишки. Пуш гарантирует, что вы либо заберете банк прямо сейчас, либо у вас появится шанс выиграть большой стек, когда крайне маловероятно, что вы далеко позади.

Step. Вопрос 2

Игра: \$82 Step 3 SNG

В игре осталось: 3 игрока

Рука: 6♥7♥

Позиция: SB

Уровень блайндов: 200/400/анте 25

Размеры стеков:

Button	SB	BB
4'500	4'500	4'500
	Вы	

Вопрос:

На баббле в Step 3 SNG вы связаны с двумя другими игроками, имеющими аналогичные стеки по 4'500 фишек, уровень блайндов 200/400/анте 25. Вы на SB с 67s. Ваши соперники выглядят как плохие лузовые игроки. Баттон – фолд. Ваше действие: а) фолд, б) колл, с) рейз до 1'200 или d) олл-ин?

Ответ:

а) фолд. Вы можете пихнуть против хорошего игрока, который будет часто выбрасывать. Против плохого игрока пуш, или даже попытка разыграть маленький банк, будут очень рискованными. Идите олл-ин только с сильными руками, пока ваш стек не станет коротким, надеясь при этом, что два других игрока «закусятся» между собой.

Step. Вопрос 3

Игра: \$700 Step 5 SNG

В игре осталось: 3 игрока

Рука: A♥7♥

Позиция: BB

Уровень блайндов: 200/400/анте 25

Размеры стеков:

Button	SB	BB
6'000	3'000	4'500
		Вы

Вопрос:

На баббле в Step 5 SNG вы на втором месте со стеком 4'500 против двух сильных SNG игроков, стеки которых составляют 3'000 и 6'000. Вы на BB с A7s, уровень блайндов 200/400/анте 25 Чип-лидер фолдит и шортстек на SB идет олл-ин. Ваше действие: а) фолд или б) колл?

Ответ:

б) колл. Эта ситуация необычна тем, что в игре есть один большой стек и два более коротких. Так как вы идете на втором месте, игрок, занимающий третью строчку, скорее всего, будет пушить на очень широком диапазоне, чтобы не отставать от вас. Если вы сфолдите, то у вас станет порядка 64,5% от стоимости билета на следующий Step. Если вы заколлируете и проиграете, то опуститесь до 28,9%, а если выиграете, то получите все 100%. Если вы заколлируете, то, так или иначе, выиграете или проиграете примерно 35,5% от стоимости билета. Таким образом, здесь вам следует коллировать, потому что диапазон вашего оппонента невероятно широк.

Пот-лимитная Омаха SNG

Пот-лимитная Омаха. Вопрос 1

Игра: \$10 PLO SNG

В игре осталось: 9 игроков

Рука: A♥7♥6♣5♣

Позиция: UTG+1

Уровень блайндов: 10/20

Размеры стеков:

UTG	+1	+2	+3	Hijack	Cutoff	Button	SB	BB
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
	Вы							

Вопрос:

В ранней позиции \$10 PLO SNG у вас A♥7♥6♣5♣. Ваше действие: а) фолд, б) колл, с) мини-рейз до 40 или d) рейз-пот до 70?

Ответ:

d) колл. У вас приличная рука с врап и натсовым флэш-дро, однако, на протяжении всей раздачи вы, вероятно, будете без позиции, и поэтому должны стремиться сохранить банк небольшого размера, поскольку дав рейз, вам придется столкнуться со сложными постфлоп решениями, или же, получив 3-бет, вы будете вынуждены разыгрывать большой банк.

Пот-лимитная Омаха. Вопрос 2

Игра: \$10 PLO SNG

В игре осталось: 9 игроков

Рука: A♥7♥6♣5♣

Позиция: UTG+1

Уровень блайндов: 10/20

Размеры стеков:

UTG	+1	+2	+3	Hijack	Cutoff	Button	SB	BB
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
	Вы							

Вопрос:

Следуя предыдущему примеру, вы заходите лимпом, один из игроков делает рейз размером в банк, и трое других игроков, включая вас, колируют префлоп рейзера. Размер банка составляет 370 фишек. На флоп приходит 5♥4♦3♦. Ваше действие: а) ставка размером в половину банка, б) ставка размером в банк, с) чек-колл или d) чек-рейз размером в банк?

Ответ:

б) чек-рейз размером в банк. Вы флопнули натс, но у вас нет позиции и ваша рука по-прежнему уязвима более старшим стритам или флэшу, который может закрыться на терне. Вы надеетесь, что кто-то из игроков поставит, что позволит вам немедленно забрать огромный банк.

Пот-лимитная Омаха. Вопрос 3

Игра: \$100 PLO SNG

В игре осталось: 4 игрока

Рука: 9♠T♥J♥Q♠

Позиция: BB

Уровень блайндов: 150/300

Размеры стеков:

UTG	Button	SB	BB
3'000	3'000	4'000	3'500
			Вы

Вопрос:

Стадия баббла \$100 PLO SNG, уровень блайндов 150/300. Вы на BB с двумя мастными 9TJQ и стеком 3'500. Игрок со стеком 3'000 фишек делает рейз до 900 из позиции UTG. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) олл-ин?

Ответ:

б) колл. У вас великолепная рука, но пойдя олл-ин, вы вряд ли будете иметь преимущество, и крайне маловероятно, что противник сфолдит в ответ на 3-бет. Поэтому колл с намерением поставить на любом подходящем флопе будет наилучшим вариантом. У вас есть неплохое эквити и фолд-эквити, поскольку ваш оппонент довольно часто не будет попадать во флоп и поэтому будет вынужден сдаться.

Пот-лимитная Омаха Хай-Лоу SNG

Пот-лимитная Омаха Хай-Лоу. Вопрос 1

Игра: \$50 PLO8 SNG

В игре осталось: 9 игроков

Рука: A♥2♥5♣K♣

Позиция: HJ

Уровень блайндов: 10/20

Размеры стеков:

UTG	+1	+2	+3	Hijack	Cutoff	Button	SB	BB
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
				Вы				

Вопрос:

В \$50 PLO8 SNG хороший игрок делает рейз из ранней позиции. Вы в средней позиции с A♥2♥5♣K♣. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) 3-бет размером в банк?

Ответ:

б) колл. У вас сильная рука, но если вы дадите 3-бет, а оппонент поставит 4-бет размером в банк, то тем самым окажетесь в скверной ситуации. Скорее всего, он будет доминировать со старшей парой и лоудро. Таким образом, наилучшей линией розыгрыша будет колл с намерением увидеть флоп.

Пот-лимитная Омаха Хай-Лоу. Вопрос 2

Игра: \$50 PLO8 SNG

В игре осталось: 9 игроков

Рука: A♥2♥5♣K♣

Позиция: HJ

Уровень блайндов: 10/20

Размеры стеков:

UTG	+1	+2	+3	Hijack	Cutoff	Button	SB	BB
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
				Вы				

Вопрос:

Следуя предыдущему примеру, вы коллируете, все остальные игроки фолдят. На флоп приходит K♥4♠6♥. Каждый из вас начинал со стеком 1'500, и противник делает ставку 140 в банк 170. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) рейз размером в банк?

Ответ:

с) рейз размером в банк. Теперь, когда вы здорово попали во флоп, вы должны оказать максимальное давление на оппонента, делая рейз. Зачастую он сдастся, и помимо этого у вас будет отличное положение со столь большим количеством аутов на тот случай, если все деньги уйдут в банк.

Пот-лимитная Омаха Хай-Лоу. Вопрос 3

Игра: \$50 PLO8 SNG

В игре осталось: 9 игроков

Рука: A♥2♣Q♣5♥

Позиция: HJ

Уровень блайндов: 10/20

Размеры стеков:

UTG	+1	+2	+3	Hijack	Cutoff	Button	SB	BB
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
	Вы							

Вопрос:

Вы делаете рейз из ранней позиции с A♥2♣Q♣5♥. На флоп приходит 456. Вы ставите контбет, но сталкиваетесь с рейзом размером в банк и олл-ином от двух тайтовых игроков, сидящих следом за вами. Ваше действие: а) фолд или б) колл?

Ответ:

а) фолд. Скорее всего, вы столкнулись с натсовым лоу и флэшем, и таким образом, оставшись в игре, можете рассчитывать лишь на четверть банка, а иногда окажетесь в ситуации контрафакта и не выиграете ничего.

Пот-лимитная Омаха Хай-Лоу. Вопрос 4

Игра: \$10 PLO SNG

В игре осталось: 4 игрока

Рука: A♥3♠K♥T♦

Позиция: BB

Уровень блайндов: 150/300

Размеры стеков:

UTG	Button	SB	BB
3'400	1'600	2'000	6'500
			Вы

Вопрос:

Вы чип-лидер в стадии баббла. Игрок со стеком 12bb, идущий на втором месте, делает рейз до 2,5bb. Вы на BB с одномастными A3KT. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) 3-бет размером в банк?

Ответ:

с) 3-бет размером в банк. У вас рука с хорошим как хай, так и лоу потенциалом, поэтому это легкий 3-бет, разве что вам не противостоит очень тайтовый игрок. Иногда он будет фолдить, но даже если пойдет олл-ин, вы, как правило, выиграете хотя бы половину банка.

Фикс-лимит Холдем SNG

Фикс-лимит Холдем. Вопрос 1

Игра: \$50 FLHE SNG

В игре осталось: 9 игроков

Рука: 6♥6♦

Позиция: UTG+1

Лимиты: 20/40

Размеры стеков:

UTG	+1	+2	+3	Hijack	Cutoff	Button	SB	BB
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
	Вы							

Вопрос:

В FLHE SNG у вас пара 66 в ранней позиции. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) рейз?

Ответ:

а) фолд. В лимитном холдеме ваша рука не имеет достойных имплайд оддсов. Низкие пары разыгрывать крайне непросто, поскольку вы всегда будете получать приемлемые шансы банка для колла по всем улицам вплоть до шоудауна, поэтому лучше сбросить еще на префлопе.

Фикс-лимит Холдем. Вопрос 2

Игра: \$50 FLHE SNG

В игре осталось: 9 игроков

Рука: 6♥6♦

Позиция: UTG+1

Лимиты: 20/40

Размеры стеков:

UTG	+1	+2	+3	Hijack	Cutoff	Button	SB	BB
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
	Вы							

Вопрос:

Вы сделали рейз с парой 6♥6♦ и получили колл от BB. На флопе Q♥5♥2♠ оппонент сыграл чек-рейз. Вы заколлировали и на терн пришла 3♥. Вы вновь заколлировали ставку противника. На ривере появился K♦, и оппонент снова поставил. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) рейз?

Ответ:

а) фолд. Даже несмотря на то, что вы получаете великолепные шансы банка, ваш UTG диапазон выглядит очень сильным, к тому же на данном борде закрылось флэш-дро. Скорее всего, ваш противник не будет здесь блефовать слишком часто, и поэтому вам следует сдать.

Фикс-лимит Холдем. Вопрос 3

Игра: \$200 FLHE SNG

В игре осталось: 5 игроков

Рука: 8♣8♠

Позиция: BB

Лимиты: 100/200

Размеры стеков:

UTG	Cutoff	Button	SB	BB
1'500	2'500	4'500	3'500	3'000
				Вы

Вопрос:

Все фолд, баттон рейз. Вы коллируете в позиции BB. На флоп приходит K♦T♥3♦, вы играете чек-колл. На терне появляется 7♥, вы вновь отвечаете чек-коллом. Ривер 2♠, вы чекаете и ваш оппонент опять заряжает ставку. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) рейз?

Ответ:

б) колл. Выбрав пассивную линию, вы изобразили более слабую руку, чем есть на самом деле. Кроме того, вам следует помнить о том, что оппонент является чип-лидером, открывается с баттона и ни одно из возможных дро так и не закрылось. Таким образом, здесь следует коллировать, и довольно часто вы вправе рассчитывать на победу.

Фикс-лимит Холдем. Вопрос 4

Игра: \$20 FLHE SNG

В игре осталось: 5 игроков

Рука: A2o

Позиция: CO

Лимиты: 100/200

Размеры стеков:

UTG	Cutoff	Button	SB	BB
3'500	2'000	3'000	2'000	2'500
	Вы			

Вопрос:

В поздней стадии \$20 FLHE SNG у вас A2o и 10bb в позиции катOFF. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) рейз?

Ответ:

а) фолд. В лимитном холдеме слабые тузы разыгрывать очень непросто. Здесь вы должны дождаться хорошей руки, прежде чем используете свои последние фишки.

Фикс-лимит Холдем. Вопрос 5

Игра: \$200 FLHE SNG

В игре осталось: 5 игроков

Рука: 89o

Позиция: BB

Лимиты: 100/200

Размеры стеков:

UTG	Cutoff	Button	SB	BB
3'500	2'000	3'000	2'000	2'500
				Вы

Вопрос:

Игрок в позиции катOFF делает рейз, вы на BB с 89o. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) 3-бет?

Ответ:

б) колл. В вашей руке есть определенный потенциал, и вы получаете великолепные шансы, таким образом, здесь вам следует сыграть коллом и посмотреть, что произойдет.

Фикс-лимит Холдем. Вопрос 6

Игра: \$200 FLHE SNG

В игре осталось: 5 игроков

Рука: 89o

Позиция: BB

Лимиты: 100/200

Размеры стеков:

UTG	Cutoff	Button	SB	BB
3'500	2'000	3'000	2'000	2'500
				Вы

Вопрос:

Следуя предыдущему примеру, вы коллируете и на флоп приходит Q♥9♥2♣. Вы чекаете, противник ставит. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) рейз?

Ответ:

с) рейз. У вас вторая пара на дровяном борде, противник может коллировать все улицы с A-hi. Поэтому здесь вы должны делать рейз и продолжать ставить до тех пор, пока не столкнетесь с ре-рейзом, после чего следует оценить оппонента и борд, и, исходя из этого, определить свои последующие действия.

Лимитная Омаха Хай-Лоу SNG

Лимитная Омаха Хай-Лоу. Вопрос 1

Игра: \$50 Лимитная Омаха8 SNG

В игре осталось: 9 игроков

Рука: A♥2♣Q♣5♥

Позиция: UTG+1

Лимиты: 20/40

Размеры стеков:

UTG	+1	+2	+3	Hijack	Cutoff	Button	SB	BB
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
	Вы							

Вопрос:

В ранней позиции у вас A♥2♣Q♣5♥. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) рейз?

Ответ:

с) рейз. У вас премиум рука с хай и лоу потенциалом, поэтому вам следует прямо сейчас начать строить банк, пытаясь вырваться вперед с чип-лидерским стеком.

Лимитная Омаха Хай-Лоу. Вопрос 2

Игра: \$50 Лимитная Омаха8 SNG

В игре осталось: 9 игроков

Рука: A♥2♣Q♣5♥

Позиция: UTG+1

Лимиты: 20/40

Размеры стеков:

UTG	+1	+2	+3	Hijack	Cutoff	Button	SB	BB
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
	Вы							

Вопрос:

Следуя предыдущему примеру, вы сделали рейз и получили два колла. На флоп пришли 4♦5♦6♦. Вы дали контбет, один игрок сделал рейз, другой ре-рейз. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) ре-рейз?

Ответ:

б) колл. Вы флопнули натсовое лоу. Очевидно, что вы поделите банк с другим игроком, хотя у каждого из них может оказаться хай рука, поэтому здесь вам следует просто коллировать все улицы до шоудауна, если только вы не усилитесь или не окажетесь в ситуации контрафакта.

Лимитная Омаха Хай-Лоу. Вопрос 3

Игра: \$25 Лимитная Омаха8 SNG

В игре осталось: 5 игроков

Рука: 9♦Т♣Q♠K♦

Позиция: BB

Лимиты: 50/100

Размеры стеков:

UTG	Cutoff	Button	SB	BB
2'400	2'600	3'500	2'500	2'500
				Вы

Вопрос:

Игрок в позиции UTG делает рейз, его коллирует баттон, вы также коллируете с 9♦Т♣Q♠K♦ на позиции BB. На флоп приходит 2♦5♦7♥, вы чекаете, префлоп рейзер ставит и баттон коллирует. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) рейз?

Ответ:

а) фолд. Несмотря на то, что у вас есть флэш-дро, оно все же не является натсовым, и помимо всего прочего на борде уже появилось лоу. Таким образом, погоня за половиной банка может обернуться столкновением с натсовым флэш-дро. Выходите из раздачи прямо сейчас, пока это дешево.

Лимитная Омаха Хай-Лоу. Вопрос 4

Игра: \$100 Лимитная Омаха8 SNG

В игре осталось: 5 игроков

Рука: A♥2♣3♠6♥

Позиция: UTG

Лимиты: 300/600

Размеры стеков:

UTG	Cutoff	Button	SB	BB
2'400	2'600	3'500	2'500	2'500
Вы				

Вопрос:

Вы в позиции UTG со стеком 8bb и A♥2♣3♠6♥. В игре осталось 5 человек, и у большинства из них примерно равные стеки. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) рейз?

Ответ:

б) колл. У вас очень короткий стек, и ваша рука может совершенно не попасть во флоп, плюс ко всему вам бы хотелось вовлечь в раздачу других игроков с более слабым лоу. Если флоп здорово подойдет вам, то вы можете воспользоваться этим. Сыграв коллом, вы даете себе шанс с минимальными потерями покинуть раздачу или же получить больше фишек, если попадете во флоп против более слабых рук.

Разз SNG

Разз. Вопрос 1

Игра: \$20 Разз SNG

В игре осталось: 8 игроков

Рука: (A♥6♥)8♣

Позиция: UTG+1

Лимиты: 20/40/анте 5

Размеры стеков:

Bring-in	UTG	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
K♦	Q♥	8♣	5♠	3♦	2♦	A♣	2♥
		Вы					

Вопрос:

Вы во второй позиции с (A♥6♥)8♣. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) рейз?

Ответ:

а) фолд. У вас слабая рука со старшей восьмеркой и массой других мертвых карт, к тому же большинство игроков с низшей, чем у вас картой, наверняка будут вовлечены в раздачу.

Разз. Вопрос 2

Игра: \$50 Разз SNG

В игре осталось: 8 игроков

Рука: (K♣K♥)A♣

Позиция: UTG+5

Лимиты: 20/40/анте 5

Размеры стеков:

Bring-in	UTG	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
K♦	Q♥	8♣	5♠	3♦	2♦	A♣	2♥
						Вы	

Вопрос:

Вы в поздней позиции с (K♣K♥)A♣. Все игроки фолд, и за вами остаются только двое игроков с двойкой и королем. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) рейз?

Ответ:

с) рейз. Сейчас вы можете стилить лишь против одной низкой карты позади вас и поэтому всегда должны делать рейз, разве что игрок с двойкой не маньяк.

Разз. Вопрос 3

Игра: \$50 Разз SNG

В игре осталось: 8 игроков

Рука: (K♣K♥)A♣4♥

Позиция: UTG+5

Лимиты: 20/40/анте 5

Размеры стеков:

Bring-in	UTG	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
K♦	Q♥	8♣	5♠	3♦	2♦	A♣4♥	2♥Q♣
						Вы	

Вопрос:

Следуя предыдущему примеру, вы сделали рейз с тузом и получили колл от двойки. На следующей улице оппоненту пришла дама, а вам четверка. Ваше действие: а) чек или б) бет?

Ответ:

б) бет. Теперь у вас есть отличные шансы на победу. Здесь вы должны поставить, а оппонент должен сдаться, отдав вам небольшой банк.

Разз. Вопрос 4

Игра: \$20 Разз SNG

В игре осталось: 8 игроков

Рука: (A♥3♥)2♣4♥K♣

Позиция: UTG+1

Лимиты: 20/40/анте 5

Размеры стеков:

Bring-in	UTG	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
K♦	Q♥	2♣4♥K♣	5♠	3♦8♦9♣	2♦	A♣	2♥
		Вы					

Вопрос:

Вы сделали рейз из ранней позиции с (A♥3♥)2♣, и получили колл от тройки. На четвертой улице, поймав четверку, вы вновь сделали ставку, и ваш оппонент заколлировал с 3♦8♦. На пятой улице у вас (A♥3♥)2♣4♥K♣, а у вашего оппонента 3♦8♦9♣. Вы продолжаете ставить, оппонент делает рейз. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) ре-рейз?

Ответ:

с) ре-рейз. В действительности, на данный момент четыре низшие карты являются фаворитом против готовой девятки, поэтому вам следует получить дополнительную ставку от ничего не подозревающего оппонента.

Разз. Вопрос 5

Игра: \$20 Разз SNG

В игре осталось: 4 игрока

Рука: (2♣4♥)7♣

Позиция: UTG+1

Лимиты: 400/800/анте 40

Размеры стеков:

Bring-in	UTG	+1	+2
4'500	4'500	3'000	1'500
K♦	A♥	7♣	8♥
		Вы	

Вопрос:

В стадии баббла вы на второй позиции, следом за вами шортстек. Большой стек делает рейз с тузом до 400, у вас (2♣4♥)7♣. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) рейз?

Ответ:

б) колл. В данной ситуации ваш оппонент может попросту стилить, но против старшей семерки он может дать 3-бет со всеми лучшими руками, и если вы дадите ре-рейз, то поймав на четвертой улице плохую карту, будете вынуждены коллировать ставку противника. Сохранение банка небольшого размера позволит вам избежать неприятных ситуаций и даст возможность задешево покинуть раздачу на четвертой улице, либо вы быстро заберете банк, если поймаете хорошую карту, в то время как ваш оппонент плохую.

Стад SNG

Стад. Вопрос 1

Игра: \$50 Стад SNG

В игре осталось: 8 игроков

Рука: (7♠7♥)A♣

Позиция: UTG+5

Лимиты: 20/40/анте 5

Размеры стеков:

Bring-in	UTG	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
2♦	Q♥	8♣	5♠	9♦	3♦	A♣	4♥
						Вы	

Вопрос:

В поздней позиции у вас (7♠7♥)A♣ и тайтовый игрок перед вами делает рейз с девяткой. Ваши ауты все еще живы, и за вами есть два игрока с низкими картами. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) ре-рейз?

Ответ:

с) ре-рейз. Несмотря на то, что у вашего оппонент может оказаться пара девяток, вы стоите довольно неплохо и можете вынудить его сфолдить на последующих улицах, когда поймаете страшную для него карту или же его рука окажется хуже. Играя агрессивно, вы создадите сложную ситуацию, и ему будет непросто коллировать по всем улицам против потенциально страшной руки, которая может представлять собой пару тузов.

Стад. Вопрос 2

Игра: \$50 Стад SNG

В игре осталось: 8 игроков

Рука: (Q♠J♥)T♠2♠

Позиция: UTG+5

Лимиты: 20/40/анте 5

Размеры стеков:

Bring-in	UTG	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
2♦	Q♥	8♣	5♠	9♦2♥	4♦	T♠2♠	7♥
						Вы	

Вопрос:

Данная ситуация похожа на предыдущую. Игрок с девяткой рейзит в поздней позиции против большинства низких карт и вы 3-бетите его с (Q♠J♥)T♠. Он коллирует. На четвертой улице вам обоим приходят низкие карты, и оппонента чекает. Ваше действие: а) бет или б) чек?

Ответ:

а) бет. Несмотря на то, что ваша рука не усилилась, ваш оппонент тоже ничего не поймал. Так или иначе, вам пришла хорошая карта, поэтому дав ставку, вы можете вынудить оппонента сдаться с очень слабыми руками или же подготовиться к блефу на последующих улицах. В случае колла, у вас все еще есть множество оверкарт против потенциальной пары девяток.

Стад. Вопрос 3

Игра: \$50 Стад SNG

В игре осталось: 8 игроков

Рука: (Q♠J♥)T♠2♠K♠

Позиция: UTG+5

Лимиты: 20/40/анте 5

Размеры стеков:

Bring-in	UTG	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
2♦	Q♥	8♣	5♠	9♦2♥5♥	8♦	T♠2♠K♠	J♥
						Вы	

Вопрос:

Следуя предыдущему примеру, оппонент коллирует вас. На пятой улице вам приходит K♠. Противник ловит еще одну низкую карту и чекает. Ваше действие: а) бет или б) чек?

Ответ:

а) бет. Теперь, когда вы поймали очень страшную карту, и у вас появилось множество аутов, по умолчанию вам следует ставить, а оппонент, как правило, должен выбросить свою слабую пару девяток.

Стад. Вопрос 4

Игра: \$100 Стад SNG

В игре осталось: 8 игроков

Рука: (A♥K♥)9♥Q♥3♠4♣ (9♠)

Позиция: UTG+3

Лимиты: 20/40/анте 5

Размеры стеков:

Bring-in	UTG	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
2♥	Q♥	8♣	5♠	9♥Q♥3♠4♣	3♦	J♣T♣4♠2♦	5♦
				Вы			

Вопрос:

Вы сделали рейз с (A♥K♥)9♥ и получили 3-бет от игрока с J♣, который ставил по всем улицам на борде J♣T♣4♠2♦. К риверу у вас пара девяток (A♥K♥)9♥Q♥3♠4♣ (9♠). Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) рейз?

Ответ:

б) колл. Когда размер банка становится довольно большим и существует определенная вероятность, что ваш противник тянул дро, вы, как правило, должны коллировать еще одну ставку.

Стад. Вопрос 5

Игра: \$50 Стад SNG

В игре осталось: 8 игроков

Рука: (7♠7♣)K♥

Позиция: UTG+5

Лимиты: 20/40/анте 5

Размеры стеков:

Bring-in	UTG	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
2♥	K♣	J♣	K♠	7♦	3♦	K♥	5♦
						Вы	

Вопрос:

Игрок из ранней позиции делает рейз с валетом, у вас (7♠7♣)K♥. Оглянувшись вокруг, вы замечаете еще двух королей и семерку, которые вышли из колоды. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) ре-рейз?

Ответ:

а) фолд. Ваша рука практически мертва и поэтому вы не должны ее разыгрывать.

Стад. Вопрос 6

Игра: \$50 Стад SNG

В игре осталось: 8 игроков

Рука: (A♥3♥)K♥

Позиция: UTG+4

Лимиты: 20/40/анте 5

Размеры стеков:

Bring-in	UTG	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
2♠	J♣	8♣	5♠	3♥	K♥	5♦	4♠
					Вы		

Вопрос:

В поздней позиции у вас (A♥3♥)K♥. Хороший игрок делает рейз с валетом и при этом все ваши ауты, кроме одной червы, живы. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) ре-рейз?

Ответ:

с) ре-рейз. У вас идеальная ситуация для 3-бета, и несмотря на то, что у другого игрока зачастую окажется валет, оппонент будет действовать крайне осторожно и может сдаться на более поздних улицах, поэтому у вас в любом случае будет масса возможностей забрать этот банк себе. Обратите внимание, что в хэдс-ап эту руку разыгрывать очень удобно, так как против валета противника у вас есть оверкарты.

Стад. Вопрос 7

Игра: \$50 Стад SNG

В игре осталось: 8 игроков

Рука: (A♣A♥)4♥7♦9♣2♣(5♦)

Позиция: UTG+3

Лимиты: 20/40/анте 5

Размеры стеков:

Bring-in	UTG	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
2♦	Q♥	8♣	5♠	4♥7♦9♣2♣	6♦	Q♠J♦T♠2♠	3♥
				Вы			

Вопрос:

На седьмой улице у вас (A♣A♥)4♥7♦9♣2♣(5♦) и вы сталкиваетесь со ставкой от агрессивного игрока с Q♠J♦T♠2♠, запустившего лид-бет на пятой улице. В банке 140 фишек и для колла вам необходимо внести 20. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) рейз?

Ответ:

б) колл. Конечно, для вас это не выглядит здорово – у вас не усилившиеся тузы и оппонент, очевидно, ставит с двумя парами или лучше. Но ваши шансы составляют 7 к 1, и вы играете против агрессивного противника, поэтому если вы сфолдите, то допустите небольшую ошибку, однако, если вы заколлируете и победите, то заберете приличный банк, и плюс ко всему оппонент будет знать, что против вас блефовать не так просто.

Стад Хай-Лоу SNG

Стад Хай-Лоу. Вопрос 1

Игра: \$20 Стад8 SNG

В игре осталось: 8 игроков

Рука: (A♥2♥)3♥

Позиция: UTG+1

Лимиты: 20/40/анте 5

Размеры стеков:

Bring-in	UTG	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
2♦	Q♣	3♥	5♠	3♦	6♦	T♣	4♠
		Вы					

Вопрос:

В ранней стадии Стад8 SNG у вас (A♥2♥)3♥. Игрок с Q♣ делает рейз перед вами. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) ре-рейз?

Ответ:

с) ре-рейз. Ваша рука чрезвычайно сильна против предполагаемой пары дам, поскольку очень играбельна и имеет скрытого туза. Сделав рейз, вы привязываете оппонента к большому банку, вынуждая время от времени коллировать се ваши ставки вплоть до шоудауна, а также назначаете цену лоу дро, находящихся позади вас.

Стад Хай-Лоу. Вопрос 2

Игра: \$20 Стад8 SNG

В игре осталось: 8 игроков

Рука: (A♥2♥)3♥4♥

Позиция: UTG+1

Лимиты: 20/40/анте 5

Размеры стеков:

Bring-in	UTG	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
2♦	Q♣Q♠	3♥4♥	5♠	3♦	6♦	T♣	4♠
		Вы					

Вопрос:

Следуя предыдущему примеру, оппонент коллирует вас, вы ловите 4♥, а противник Q♠. Он ставит. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) рейз?

Ответ:

с) рейз. Несмотря на то, что у противника, скорее всего, трипс, ваше дро является огромным фаворитом, потому что у вас зачастую закроется лоу комбинация, плюс ко всему у вас есть куча аутов на флэш и стрит, дающий вам хай комбинацию. На этой и на пятой улицах вам следует внести по возможности максимальное количество фишек, так как вы по-прежнему будете фаворитом, разве что оппонент не получит усиления.

Стад Хай-Лоу. Вопрос 3

Игра: \$20 Стад8 SNG

В игре осталось: 4 игрока

Рука: (A♥K♠)K♦

Позиция: UTG+2

Лимиты: 400/800/анте 40

Размеры стеков:

Bring-in	UTG	+1	+2
3'500	4'500	3'500	2'000
2♣	Q♥	8♥	K♦
			Вы

Вопрос:

В стадии баббла вы являетесь шортстеком и у вас (A♥K♠)K♦. Все фолд, игрок с восьмеркой делает рейз. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) ре-рейз?

Ответ:

с) ре-рейз. У вас очень сильная рука и если вы пойдете олл-ин как можно раньше, то у вас не будет никаких обратно потенциальных шансов, поэтому 3-бет и ставки на четвертой и пятой улицах будут наилучшим решением.

Стад Хай-Лоу. Вопрос 4

Игра: \$20 Стад8 SNG

В игре осталось: 8 игроков

Рука: (7♠2♣)8♥

Позиция: UTG

Лимиты: 20/40/анте 5

Размеры стеков:

Bring-in	UTG	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
2♥	8♥	3♥	5♠	4♦	J♦	T♣	7♦
	Вы						

Вопрос:

У вас (7♠2♣)8♥, остальные игроки также имеют низкие карты. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) рейз?

Ответ:

а) фолд. Несмотря на то, что на первый взгляд эта рука выглядит довольно неплохо, она может принести вам массу неприятностей, и, тем не менее, вы будете вынуждены оставаться в игре, изо всех сил пытаться победить с хай или лоу комбинацией, что будет стоить вам изрядного количества фишек. Поэтому, оставьте раздачу как можно раньше, поскольку даже колл на \$3 в конечном итоге может вам очень дорого обойтись.

Стад Хай-Лоу. Вопрос 5

Игра: \$20 Стад8 SNG

В игре осталось: 8 игроков

Рука: (K♥T♣)K♠

Позиция: UTG+5

Лимиты: 20/40/анте 5

Размеры стеков:

Bring-in	UTG	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500	1'500
2♦	A♠	4♥	9♠	J♦	4♦	K♠	T♠
						Вы	

Вопрос:

В поздней позиции у вас (K♥T♣)K♠ и новый неизвестный игрок делает рейз с тузом из ранней позиции. Все игроки фолд. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) ре-рейз?

Ответ:

а) фолд. Проще говоря, если вы не знаете рейзера как агрессивного игрока, то игра с очевидной парой королей может привести к плачевным результатам. Даже если у рейзера не ракеты, то у него наверняка есть какое-то лоу дро, которое сводит ваш розыгрыш к околонулевому. А тот факт, что ваша рука для него очевидна, дает ему гигантское преимущество по ходу всей раздачи и сдвигает баланс в его сторону. В стад хай-лоу такая рука, вероятно, является самой проблемной и поэтому вы должны разыгрывать ее с особой осторожностью!

Стад Хай-Лоу. Вопрос 6

Игра: \$20 Стад8 SNG

В игре осталось: 8 игроков

Рука: (A♦8♠)A♣A♥K♥K♠

Позиция: UTG+3

Лимиты: 20/40/анте 5

Размеры стеков:

Bring-in	UTG	+1	+2	+3	+4	+5	+6
2'000	2'000	2'000	2'000	2'000	2'000	2'000	2'000
2♦	9♥	8♣	J♠	A♣A♥K♥K♠	Q♦	3♥4♥5♥7♠	7♣
				Вы			

Вопрос:

На шестой улице у вас (A♦8♠)A♣A♥K♥K♠, у вашего оппонента 3♥4♥5♥7♠. Он ставит 20 фишек. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) рейз?

Ответ:

б) колл. Этот весьма редкий пример наглядно иллюстрирует всю опасность рейза, когда вы в конечном итоге можете ничего не получить. Ваш оппонент безусловно имеет лоу комбинацию, поэтому на рейз, ответом противника будет 3-бет, так как помимо лоу, он может тянуть еще и стрейт флэш-дро, который позволит ему сорвать куш. У вас почти наверняка лучшая хай комбинация, но не забывайте, что в этой игре это лишь полдела.

Трипл-дро SNG

Трипл-дро. Вопрос 1

Игра: \$20 Трипл-дро SNG

В игре осталось: 6 игроков

Рука: 257xx

Позиция: BTN

Лимиты: 20/40

Размеры стеков:

UTG	+1	Cutoff	Button	SB	BB
1'470	1'530	1'500	1'700	1'300	1'500
			Вы		

Вопрос:

В ранней стадии трипл-дро SNG первый игрок делает рейз и у вас 257 в позиции баттон. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) ре-рейз?

Ответ:

б) колл. Несмотря на то, что у вас сильная рука, зачастую у оппонента окажется однокарточное дро, и помимо этого вы хотите, чтобы другие двухкарточные дро также зашли коллом следом за вами и поймали менее ровные руки, когда вы соберете семерку.

Трипл-дро. Вопрос 2

Игра: \$20 Трипл-дро SNG

В игре осталось: 6 игроков

Рука: 3458х

Позиция: BTN

Лимиты: 20/40

Размеры стеков:

UTG	+1	Cutoff	Button	SB	BB
1'470	1'530	1'500	1'700	1'300	1'500
			Вы		

Вопрос:

Эта ситуация похожа на предыдущую. У вас 3458 в позиции баттон. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) ре-рейз?

Ответ:

с) ре-рейз. У вас сильное однокарточное дро на пятерку и хотя оно не ровное, против диапазона соперника оно стоит очень здорово, и вы не хотите, чтобы блайнды зашли в банк и собрали руку, лучше вашей.

Трипл-дро. Вопрос 3

Игра: \$20 Трипл-дро SNG

В игре осталось: 6 игроков

Рука: 3457х

Позиция: CO

Лимиты: 20/40

Размеры стеков:

UTG	+1	Cutoff	Button	SB	BB
1'470	1'530	1'500	1'700	1'300	1'500
		Вы			

Вопрос:

Вы делаете рейз из позиции катофф с 3457 и агрессивный игрок на баттоне 3-бетит вас. Ваше действие: а) фолд, б) колл или с) кэп?

Ответ:

с) кэп. В данной ситуации очень важно не коллировать, дабы не выдать силу своей руки, ведь лишь за одну дополнительную ставку вы сможете эффективно сбалансировать свой диапазон, и при этом зачастую ваш оппонент все равно будет тянуть две карты. Кэп дает вам возможность превратить руку в блеф или избавиться от нее позднее, если вам так захочется. Вы все еще можете собрать 2, 8 или 9, с которыми будете готовы пойти на шоудаун.

Трипл-дро. Вопрос 4

Игра: \$30 Трипл-дро SNG

В игре осталось: 6 игроков

Рука: 98652

Позиция: CO

Лимиты: 20/40

Размеры стеков:

UTG	+1	Cutoff	Button	SB	BB
1'470	1'530	1'500	1'700	1'300	1'500
		Вы			

Вопрос:

После второго обмена у вас 98652 и после того, как вы поменяли по одной карте во время предыдущего обмена, оппонент чекает. Ваше действие: а) чек/пат, б) бет/пат с) чек/замена или d) бет/замена?

Ответ:

б) бет/пат. В данной ситуации противник почти всегда будет тянуть дро и ваша рука является фаворитом, поэтому здесь вам следует ставить и нажимать StandPat, предполагая, что у оппонента дро.

Трипл-дро. Вопрос 5

Игра: \$30 Трипл-дро SNG

В игре осталось: 5 игроков

Рука: 2457T

Позиция: UTG

Лимиты: 20/40

Размеры стеков:

UTG	Cutoff	Button	SB	BB
1'470	1'500	1'700	2'830	1'500
Вы				

Вопрос:

Вы играли довольно тайтово и после рейза от игрока на UTG у вас 2457T. Вы дважды меняли по одной карте против оппонента на большом блайнде, который оба раза менял по две. Перед последней заменой вы сделали ставку, и сейчас оппонент ответил чек-рейзом, что означает наличие у него пат руки. Ваше действие: а) фолд, б) колл/пат с) колл/разбитие руки или d) рейз?

Ответ:

d) рейз. У вас хороший имидж, вы делали рейз с UTG, и дважды меняли по одной карте, поэтому наилучшим вариантом будет рейз в надежде на то, что оппонент разобьет лучшую руку или сдастся. В подобной ситуации он может чек-рейзить на весьма широком диапазоне, видя, что вы по-прежнему меняете карты. Если он даст кэп или сыграет колл/пат, то вы можете прервать свою линию и сделать замену.