**ДОИЛ “ТЕХАССКИЙ ДОЛЛИ” БРУНСОН**

А также

**Бобби Болдуин Майк (MJC) Каро**

**Джой Хоуторн**

**Дэвид Риз Дэвид Склански**

***- Представляют –***

# СУПЕР-СИСТЕМА

# Курс Интенсивного Покера

**В сотрудничестве с Аланом Голдбергом**

PokerHouse рекомендует прочитать данную книгу

ВТОРОЕ ИЗДАНИЕ B & G Паблишинг Ко., Инк.
При содействии Университета Покера,
Игры и Жизненной Стратегии Майка Каро

Копирайт © 1978 B & G Паблишинг Ко., Инк. Под первоначальным названием “Как я выиграл более $1.000.000 в покер.”©1979,1984,1989,1994 B & G Паблишинг Ко., Инк.

Права защищены Международными и Панамериканскими конвенциями. Все права защищены. Ни полностью, ни частично данное издание не может быть воспроизведено, сохранено либо отправлено ни в каком виде при помощи механических и электронных средств - включая фотокопирование, размножение, сохранение в памяти, внесения в информационные и поисковые системы, как созданные, так и изобретенные в будущем - без письменного разрешения издателя (за исключением тех случаев, когда автор или обозреватель использует краткие выдержки для цитирования в статьях либо обзорах, написанных для журналов, газет, радио и/или телетрансляций).

Перевод на русский язык Вадима Талаева. Под редакцией Дмитрия Лесного. Верстка и оформление Якова Наникова, Константина Иванова.

Копирайт © на русский текст: Российская Лига интеллектуальных игр, 2001. Некоммерческое издание. Тираж 10 экземпляров.

Восьмой тираж
Напечатано, составлено и сшито в СОЕДИНЕННЫХ ШТАТАХ АМЕРИКИ
Номер в каталоге Библиотеки Конгресса: 78-74051 ISBN 0-931444-01-4

***Эта книга посвящается***
***Луизе, Дойле, Пэм и Тодду***
***и особая благодарность Семье Бинион***
***за их вклад в Покер***

**Оглавление**

ВСТУПЛЕНИЕ ДЖИММИ "ГРЕКА" СНАЙДЕРА
ПРЕДИСЛОВИЕ "АМАРИЛЛО СЛИМА" ПРЕСТОНА
ВВЕДЕНИЕ
ИСТОРИЯ МОЕЙ ЖИЗНИ. КРАТКОЕ ЖИЗНЕОПИСАНИЕ
ОБЩАЯ СТРАТЕГИЯ ПОКЕРА
ВВЕДЕНИЕ
БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ
ИГРАЙТЕ В АГРЕССИВНОМ СТИЛЕ
ТЕЛОДВИЖЕНИЯ
ЭКСТРАСЕНСОРНОЕ ВОСПРИЯТИЕ
СУЕВЕРИЯ
ЧЕСТЬ - ВАШ ГЛАВНЫЙ КОЗЫРЬ
СТАРАЙТЕСЬ БЫТЬ НАСТОЙЧИВЫМ И ЦЕЛЕУСТРЕМЛЕННЫМ
НАУКА И ИСКУССТВО
ВАЖНЫЕ СОВЕТЫ
КАК ОБРАЩАТЬСЯ С ДЕНЬГАМИ
ПИТ ЛОУБОЛЛ
СМЕЛОСТЬ ГОРОДА БЕРЕТ ТЕРПЕНИЕ И ЭКОНОМИЯ СИЛ
ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ
ДИСЦИПЛИНА
КОНТРОЛИРУЙТЕ СВОИ ЭМОЦИИ
ОТДЫХАЙТЕ РЕГУЛЯРНО
ПРОЯВЛЯЙТЕ ГИБКОСТЬ
ВАША РЕПУТАЦИЯ - ПАЛКА О ДВУХ КОНЦАХ
ТУРНИРЫ
СТРЕМИТЕСЬ ПОБЕДИТЬ ЭЛЕГАНТНО
ДРО-ПОКЕР
ОСОБОЕ ЗАМЕЧАНИЕ "БЕЗУМНЫЙ МАЙК" КАРО
ВВЕДЕНИЕ
ВЫБОР ПАРТНЕРОВ ДЛЯ ИГРЫ
КАКИЕ СДАЧИ ИГРАТЬ?
СТРАТЕГИЯ ИГРЫ
ОБМЕН
ИМИДЖ ИГРОКА
ПСИХОЛОГИЯ И ПСИХО-СТРАТЕГИЯ
СИТУАЦИЯ ОБУСЛОВЛЕННОГО ВЫБОРА
БОЛЬШЕ СТРАТЕГИИ И ПСИХОЛОГИИ
ЧТЕНИЕ ИГРОКОВ
МАТЕМАТИКА ВЕРОЯТНОСТЕЙ ПОЗИЦИЯ ЗА СТОЛОМ
ИЛЛЮЗИИ
БЕЗ ДЖОКЕРА
НАЧАЛЬНАЯ СТАВКА ВТЕМНУЮ ХАЙ-БЭК-ТУ-ЛОУ
ХОД МЫСЛЕЙ
ЛОГИЧЕСКАЯ ЗАДАЧА ДРО-ПОКЕРА АРЕНА
ПРАВИЛА ГАРДЕНЫ
ПОСЛЕДНЕЕ ЗАМЕЧАНИЕ СЕМИКАРТОЧНЫЙ СТАД-ПОКЕР
ДЭВИД "ЧИП" РИЗ
ВВЕДЕНИЕ
АНТЕ
НАЧАЛЬНЫЕ КОМБИНАЦИИ
КАК РАЗЫГРЫВАТЬ ПРЕМИУМ КОМБИНАЦИИ
КАК РАЗЫГРЫВАТЬ ПРИКУПНЫЕ КОМБИНАЦИИ
РОЗЫГРЫШ РАЗДЕЛЕННЫХ ПАР
БЕСПЛАТНЫЕ КАРТЫ

РОЗЫГРЫШ ЗАКРЫТЫХ ПАР
КРАЖА АНТЕ
ИГРА НА ШЕСТОЙ УЛИЦЕ
ИГРА НА СЕДЬМОЙ УЛИЦЕ
СТАВКА ДО КУЧИ
РЭЙЗ ДО КУЧИ
КОЛЛ ДО КУЧИ
ИНЫЕ ПРИЕМЫ ПОВЫШЕНИЯ ДОХОДНОСТИ СТАВКИ
ПОСТСКРИПТУМ
ЛОУБОЛЛ
ДЖОЙ "ГОВАРД ХЬЮЗ" ХОУТОРН
ВВЕДЕНИЕ
ЛОУБОЛЛ - ОБЩИЕ ПРАВИЛА
ОТ ТУЗА ДО ПЯТЕРКИ
ГРАМПИ И ПАРНИШКА
СОТВОРЕНИЕ СТАНДАРТОВ Р О З Ы Г Р ЫШ А
МИНИМАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К РЭЙЗУ
ВАЖНОСТЬ ДЖОКЕРА
ТЕОРЕМА ЛОУБОЛЛА
КАК ИГРАТЬ, ЕСЛИ КТО-ТО УЖЕ СДЕЛАЛ РЭЙЗ
КАК ПОСТУПАТЬ В НЕКОТОРЫХ РАСПРОСТРАНЕННЫХ СИТУАЦИЯХ
РЭЙЗЫ НА ПЭТ-СЕМЕРКЕ
ПОХОРОНИМ ЭТУ ТЕОРИЮ
ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВЫ НА БЛАЙНДЕ
КАК ОБМЕНИВАТЬ КАРТЫ
ТОРГОВЛЯ ПОСЛЕ ОБМЕНА
КОГДА И НА ЧЕМ БЛЕФОВАТЬ
ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ
КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПСИХОЛОГИЮ В НИЖНЕМ ПОКЕРЕ
ИНЫЕ РАЗНОВИДНОСТИ ЛОУБОЛЛА
ОТ ТУЗА ДО ПЯТЕРКИ
ОТ ДВОЙКИ ДО СЕМЕРКИ
ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ К ОБМЕНУ КАРТ
ПРИМЕРЫ ВЕРОЯТНОСТЕЙ ОБРАЗОВАНИЯ РУКИ
ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ПО ОБМЕНУ
АНТЕ (ВКЛЮЧАЯ БЛАЙНД)
ЖИЗНЕННАЯ ВАЖНОСТЬ ПОЗИЦИИ
СНЕЖНЫЕ РУКИ
МОЯ ЛЮБИМАЯ СНЕЖНАЯ РУКА
НЕСКОЛЬКО ИГРОВЫХ СТРАТЕГИЙ
КОГДА НЕ ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЕ НА СТАТИСТИКУ
ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО ПРАВИЛ
ПОУЧИТЕЛЬНЫЕ ИСТОРИИ
СЕМИКАРТОЧНЫЙ РАЗЗ
ВАЖНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ
ПОСЛЕДНЕЕ НАПОМИНАНИЕ
ХАЙ- ЛОУ СПЛИТ
ДЭВИД "ЭЙНШТЕЙН" СКЛАНСКИ
ВВЕДЕНИЕ
СТРУКТУРА АНТЕ И СТАВОК
ОБЩАЯ СТРАТЕГИЯ ИГРЫ НА СТАРТОВЫХ КОМБИНАЦИЯХ
ВАША ГЛАВНАЯ СТРАТЕГИЯ
ВАША ПЕРВОСТЕПЕННАЯ ЦЕЛЬ
КАК ВЫСЧИТАТЬ ВАШИ ШАНСЫ НА ПОБЕДУ ПО ДВУМ СИСТЕМАМ ПРОТИВ ШАНСОВ ВАШЕГО ПРОТИВНИКА

СТАРТОВЫЕ КОМБИНАЦИИ. ОБЩАЯ СТРАТЕГИЯ
ВСЕГДА РАЗЫГРЫВАЕМЫЕ РУКИ
ОСОБЫЕ КОМБИНАЦИИ
ОБЫЧНО РАЗЫГРЫВАЕМЫЕ РУКИ
ПОГРАНИЧНЫЕ КОМБИНАЦИИ
НЕРАЗЫГРЫВАЕМЫЕ КОМБИНАЦИИ
ПОЗИЦИОННАЯ ИГРА
ИГРА НА ЧЕТВЕРТОЙ УЛИЦЕ
ИГРА НА ПЯТОЙ УЛИЦЕ
ИГРА НА ШЕСТОЙ УЛИЦЕ
ИГРА НА ПОСЛЕДНЕЙ СЕДЬМОЙ УЛИЦЕ
ЧЕК-РЭЙЗ И БЛЕФ
ХАЙ - ЛОУ СПЛИТ С ОБЪЯВЛЕНИЕМ
ХОЛДЕМ

## ВСТУПЛЕНИЕ ДЖИММИ "ГРЕКА" СНАЙДЕР А

С книгой "Дои-Ли" ваши шансы на удачливую игру в покер заметно вырастут. (Я был первым, кто много лет назад стал называть его не Доил, теперь все называют его Долли. Я же остался верен прозвищу "Дой-ли").

Я был польщен, что он обратился ко мне с просьбой посмотреть на рукопись книги и написать к ней вступление, если она покажется мне интересной. Именно такой она мне и показалась.

Наконец-то появилась книга (это именно она), при помощи которой вы сможете действительно постичь тонкости игры в Покер. Дой-ли потребовалась большая часть жизни (25 лет), чтобы понять те вещи, о которых он пишет. Задолго до того, как выиграть Чемпионат Мира по Покеру два раза кряду (1976 и 1977 годы), он уже считался самым лучшим игроком в покер из всех ныне живущих. И не важно, завоевал или уступил он титул чемпиона, никто... в самом деле! Никто... никогда не ставил под сомнение его звание лучшего безлимитного покериста планеты.

И те эксперты, которые помогали Дой-ли в написании книги, также отменные знатоки. Еще бы, ведь он их тщательно отбирал. Очень тщательно. Все они Игроки в Покер, а не те, кто о покере пишет.

В этом и кроется коренное отличие этой книги от всех остальных. Она была создана игроками, а не писателями. (Только не думайте, что она написана корявым языком. Дой-ли хорошо умеет излагать мысли).

Единственный недостаток этой книги заключается в том, что она не предназначена для новичков. Совершенно не обязательно быть умудренным опытом игроком, чтобы почерпнуть в ней много полезных сведений, однако неопытному новичку не удастся оценить ее по достоинству.

Если же не принимать в расчет это маленькое замечание, то книга Дой-ли заслуживает самых лучших слов. В ней рассказывается все, что вы хотели узнать о покере, - а также множество вещей, о которых вы даже не подозревали.

Более чем на 600 страницах Дой-ли расскажет вам о технике и стратегии игры, предложит оригинальные и действенные идей, которые могли появиться только в голове этого мастера и пятерых его соавторов — лучших игроков в покер на земле. В добавление ко всему, в книге приведены наиболее полные и точные из всех, когда-либо напечатанных, покерная статистика и расчеты.

Я твердо уверен, что у книги Дой-ли есть отменные шансы стать классическим пособием по игре в покер. И не меньшие шансы на то, чтобы превратиться в "Библию" всех игроков в покер.

## ПРЕДИСЛОВИЕ "АМАРИЛЛО СЛИМА" ПРЕСТОНА

Однажды, на моем ранчо в Амарилло, Техас, зазвонил телефон и моя жена Хелен протянула мне трубку со словами: "Это Доил, Спим". Я целый день провозился со своим породистым стадом и чувствовал, что с удовольствием уехал бы с ранчо и поборолся за пот. Долли позвонил очень кстати. Возможно, где-то шла большая игра и действующему Чемпиону мира требовалась моя помощь.

Я знал, что в этом случае он бы мне точно позвонил; нас связывает давняя дружба. Додди, Моряк Роберте и я вместе начинали наш путь. Более семи лет у нас были общие оборотные средства, мы поровну делили и успехи и проигрыши. Я сомневаюсь, чтобы нашлось еще три таких же талантливых игрока в покер. И, мы часто играли на повышение. Любой из нас мог рассчитывать на помощь, если устал или просто плохо себя чувствовал. Мы были настоящей командой.

Мы остались лучшими друзьями, несмотря на то, что перестали быть партнерами. Надо сказать, что мы поступили так не напрасно. Мы всегда будем гордиться тем, что каждый из нас стал Чемпионом Мира по покеру. Из семи первых розыгрышей титула World Series of Poker мы выиграли четыре. (Я стал чемпионом в 1972, Моряк - в 1975, а Долли победил в 1976 и 1977 годах).

Я взял трубку и Долли мне сказал "Я только что закончил книгу, Слим. Не согласишься ли ты написать для нее предисловие?" Мы ведь с ним друзья, я не мог отказаться. Однако мне не очень хотелось нахваливать "очередную книжку о покере". Несколько раз ко мне обращались с такой же просьбой "писатели" и всем я давал от ворот поворот. Мне не хотелось выглядеть невежливым, но я не хотел даже видеть их творения. Что они могли там написать? Для того, чтобы написать стоящую книгу о покере, человек должен быть классным игроком. По-другому не получится. И я сказал Долли, "Ладно, старина, пришли ее мне. Я просмотрю и скажу, что о ней думаю".

Когда я получил рукопись, я был просто поражен. Это оказалась не "очередная книжка о покере", там шла речь о дельных вещах. Долли написал о том, что мы с ним обсуждали каждую ночь после игры. А это уже настоящие тонкости, такие, которые известны лишь нескольким игрокам в мире. Мне даже трудно описать, насколько эта книга лучше всех тех, что мне приходилось читать о покере. Разница как между небом и землей.

Прочитав всего лишь часть рукописи Долли, я подумал о том, что большое количество неумех резко поумнеет. Жизнь профи станет намного тяжелее, это точно.

Потом я подумал, что все не так уж плохо. Тот, кто не является профессионалом, может и не понять тех вещей, о которых пишет Долли. Он преподает урок по-настоящему изощренной стратегии игры в покер.

Но по мере того, как я продолжал чтение, я осознал, что любителю будет не так уж сложно во всем разобраться. В каждом разделе все изложено доступным языком (интересно, где Долли нашел всех этих парней?). Вместе со своими экспертами Долли не опустился до школьного уровня, но вам и не удастся прочесть книгу по диагонали. Однако, если вы уделите достаточно внимания тому, о чем в ней говорится, вы действительно станете успешным игроком в покер. Вы узнаете такие вещи, для осознания которых мне потребовалось тридцать лет игры. Вам же на это понадобится всего несколько дней.

Этот курс настолько хорош, что я оценил бы его не на вес золота, а намного дороже. С его помощью любитель может превратиться в успешного профессионала, а профессионал может достичь совсем другого уровня мастерства. Вы станете выигрывать в покер с лимитом и в безлимитный покер. Если вы игрок, разве можете вы мечтать о большем?

Если бы мы (Долли, Моряк и я) прочитали эту книгу 15 лет назад, мы могли бы уберечь себя от многих бессонных ночей, когда мы возвращались домой после трудной игры, почесывая затекшую спину (Да, и у нас случались и проигрыши). Если вы прочтете и изучите - а потом еще и воспользуетесь тем, что написал Долли, вы сможете уберечь себя от таких ночей.

## ВВЕДЕНИЕ

Я думал, что играть в покер трудно. Так мне казалось до того момента, когда я решил написать этот курс по игре в покер. Это моя первая и, возможно, последняя книга о покере. Мне бы очень хотелось иметь такую книгу, когда я только начинал играть в покер. Если бы подобное было возможно, я совершал бы авиа перелеты с турнира на турнир или сидел за рулем новенького лимузина "Линкольн Континенталь", как сейчас, вместо того, чтобы трястись в двухлетнем Форде вместе с моими приятелями Моряком Робертсом и Амарилло Слимом.

Четырнадцать месяцев назад я взялся за работу, которая, как мне тогда казалось, не займет у меня больше трех-четырех недель. Я перечитал все так называемые "продвинутые" книги о покере, которые только можно найти в книжных магазинах, и пришел в ужас. Ни одна из них не была написана человеком, который мог бы назвать себя Профессиональным Игроком в Покер Мирового класса. После этого я решил написать самую хорошую книгу, на какую только способен, сколько бы времени и сил это у меня ни отняло. Можете мне поверить, мало найдется людей, которые согласились бы взвалить на себя подобную ношу. Я твердо верю, что этот курс надолго переживет и меня и моих соавторов.

Что же касается моих соавторов, я беседовал с каждым из них перед тем, как взяться за написание очередного раздела. Я сразу всех предупредил, что если кто-то из них не готов раскрыть свои "фирменные" секреты, лучше сразу отказаться от этой задумки. Я подыщу кого-нибудь другого. К счастью, всем им понравилась мысль о создании авторитетного курса по игре в покер, и они на славу постарались. Я выбирал из числа лучших игроков во всем мире в каждой разновидности покера, всем им я глубоко признателен и уверен, что не смог бы найти более достойных.[1] Каждый раздел был написан совершенно независимо от всех остальных. (По этой причине встречаются вещи, сказанные в одном разделе, и повторяющиеся в других). У меня, как и у всех моих соавторов, схожая философия игры, вот почему мы обращали особое внимание на некоторые аспекты игры, такие, как структура анте, агрессивный стиль, позиция и т.д. Вместо того, чтобы отфутболить читателя фразой "об этом мы уже говорили выше", мы постарались сделать так, что- бы каждый раздел был законченным и самодостаточным. Это означает, что если некоторые вещи повторяются несколько раз, следовательно, они очень важны для всех разновидностей покера, и их необходимо выделить особо. Ведь книга посвящена интенсивному покеру.

Если вы начинающий игрок в покер, книга может показаться вам чересчур сложной. Однако, если вы принадлежите к числу миллионов людей, регулярно играющих в покер, вам не составит особого труда применить эти концепции и стратегии на практике — при условии, что вы действительно захотите это сделать. Все мы (я и мои соавторы) - живое доказательство того, что это осуществимо.

Невозможно стать профессионалом во всех играх, описанных в книге, вот почему я предлагаю вам поступить следующим образом: прочтите всю книгу целиком, а потом внимательно изучите тот раздел, который посвящен вашей любимой разновидности покера. После того, как вы почувствуете, что действительно разобрались в данном разделе, принимайтесь за следующий. Если вы поступите подобным образом, вы превратитесь в многостороннего игрока. Вы сможете играть в любые разновидности покера и принимать участие в самых сложных турнирах. На самом деле, в СуперСистеме собрано шесть или семь отдельных курсов.

Математические расчеты собраны в разделе Статистики, и ничего похожего раньше не существовало. Огромное спасибо "Безумному Майку" Каро, моему соавтору по Обменному покеру, который составил таблицы. По ним одним вы вполне смогли бы научиться играть.

Также мне очень повезло, когда я привлек к сотрудничеству Алана Голдберга, непревзойденного мастера доступно написать о покере. Я внимательно прочел те статьи, которые вышли из-под его пера и решил, что обращусь к нему за помощью.

Я глубоко уверен, что кем бы вы ни были, где бы вы ни находились, вы почерпнете много полезных знаний в каждом разделе. Лично я — почерпнул.

[1] *При написании раздела, посвященном безлимитному покеру (состоящем из Лоуболла от двух до семи и Холдема), у меня не было соавторов. Более 20 лет я специализируюсь на игре в безлимитный покер, если точнее, в безлимитный Холдем.*

PokerHouse рекомендует прочитать данную книгу

# ИСТОРИЯ МОЕЙ ЖИЗНИ
# КРАТКОЕ ЖИЗНЕОПИСАНИЕ

Рано или поздно в жизни каждого человека наступает момент, когда он оглядывается назад, задумывается о том плохом и хорошем, что с ним случилось, и задает себе вопрос: Что бы я изменил в своей жизни, если бы можно было вернуться в прошлое? Я задавал себе этот вопрос.

Вряд ли кому-нибудь еще доводилось переживать такие крутые времена, как мне. Я убежал от смерти только по фотофинишу. Со мной случилось то, что называется "плохой расклад".

Несладко мне пришлось и в то время, когда возникли проблемы со здоровьем у моей жены Луизы и старшей дочери Дойлы. Кроме того, у меня не было денег, чтобы купить автобусный билет из Лас-Вегаса до родного Форт Ворта. Я едва нашел десятицентовик, чтобы позвонить жене и попросить выслать денег на обратную дорогу.

Но, в конце концов, удача повернулась ко мне лицом.

Настал тот день, когда мои оборотные средства достигли суммы в сто тысяч и уже никогда не опускались ниже. Моя семья живет в относительном достатке и им уже никогда не придется думать о том, будет ли у них еда на завтрашний день.

Я выиграл в покер несколько миллионов долларов и большую часть проиграл на спортивном тотализаторе, но я всегда поступал по-своему. И поэтому я - счастливый человек. Удовольствие всегда перевешивало неприятности.

Из всего этого я извлек главный урок: человека нельзя списывать со счета даже если он поставил свои последние деньги до тех пор, пока на сукно не легла последняя карта.

Мне пришлось выдержать суровые испытания на многих "полях сражений". Мне приходилось проигрывать маленькие сражения, но мне знаком вкус и больших побед. А именно это и важно.

Те неприятности, которые мне довелось пережить, оставили во мне глубокий след, но и закалили мой характер. Именно эта закалка часто помогала мне выдержать напряжение за игровым столом. И в будущем она мне еще не единожды пригодится.

Я уверен, что это очень полезное свойство характера. Ведь я игрок. И я всегда буду игроком. Меня уже не переделать. Значит, моя жизнь всегда будет состоять из побед и поражений. Но ничего другого мне не надо. Мне нравится жить именно так. Мне очень редко приходится испытывать скуку. Мне кажется, что вряд ли отыщется человек, жизнь которого интереснее, чем моя. Я получил практически все, к чему стремился.

Да, бывало и такое, что мне сдавали плохие карты, но мне всегда удавалось переломить положение. В моей душе достаточно романтики, чтобы предположить, что это удавалось мне при помощи той неуловимой субстанции, которую игроки называют удача. Но я и достаточно реалистично смотрю на мир, чтобы осознать, что мы сами, при помощи знаний, мастерства и опыта, творим свою удачу. Так происходит в игре под названием Покер, и так происходит в игре под названием Жизнь.

Летом 1933 года в Западном Техасе, а именно в городке Лонгворт, я появился на свет. Город растянулся вдоль дороги, он состоял из немногочисленных домов и универсального магазина. Сомневаюсь, чтобы население городка когда-либо превышало сотню человек. В округе можно было заниматься только фермерством, да работать на гипсовом заводе. Мой отец работал в компании "Плантерс Джин", и хотя зарабатывал он не очень много, на столе у нас всегда была еда. Порой хватало и на развлечения для детишек. Мы тогда жили в четырехкомнатном щитовом доме с удобствами во дворе. Когда я был маленьким, мне всегда хотелось заработать денег и провести в дом канализацию: зимой в прериях было холодновато.

Когда я был малышом, наша семья состояла из пяти человек: папа, мама, я, моя сестра Лавада и старший брат Ллойд. Было немного тесновато, но никто не обращал на это особого внимания. Отношения в семье было очень теплые, все друг друга любили.

Моя мать религиозный, богобоязненный человек, она стремилась хорошо нас воспитать и внушить моральные ценности. Думаю, что в отношении меня ей это удалось. Она говорила нам, что в любом человеке можно найти что-то хорошее, надо только постараться. И я всегда старался помнить об этом и поступать соответствующим образом, хотя порой мне удавалось это с трудом, учитывая, с какими отталкивающими людьми порой приходилось общаться.

Мой отец был чрезвычайно спокойным, на удивление выдержанным человеком. Ничто не могло вывести его из равновесия. Я никогда не видел его рассерженным. Какие бы неприятности

ни случались, он ко всему относился спокойно, улыбался и говорил, что все скоро наладится. Завтра все будет лучше, чем сегодня. Как случается с любыми детьми, мы порой попадали в переделки, и он мог бы задать нам хорошую трепку, чтобы выбить из нас дурь, но он никогда даже не повышал голоса. Ни единого раза. Никогда не поднял на нас руку. Ему удавалось призвать нас к порядку, не пошевелив и пальцем. Это был замечательный человек. Наверное, Господь Бог уничтожил форму после того, как создал моего отца.

Я поступил в начальную школу Лонгворта, где дети разных возрастов занимались в одной комнате. Помнится, что в моем классе было всего три ученика - два мальчика и девочка. Каждому из нас уделяли очень много внимания, в этом можете быть уверены.

После начальной и средней школы я начал учиться в Свитвотер Хай-Скул вместе с моими лучшими друзьями из Лонгворта - Д.С. Эндрюсом и Рили Кроссом. Вместе же мы начали играть в баскетбол. В скором времени мы стали известны как лонгвортская тройка и нас приняли в университетскую командую А как же! Мы были в отменной форме. Постоянно тренировались, много бегали и плавали. Втроем мы могли спокойно добежать от Лонгворта до бассейна на ранчо Баркли (около восьми миль). Иногда мы устраивали забеги от Свитвотер до Лонгворта после занятий, но нашему тренеру это не очень нравилось. Он разрешил нам пользоваться своим фургончиком, чтобы мы никогда не опаздывали на тренировки. В те времена спорт был всей моей жизнью. Буквально.

Помимо баскетбола я также начал играть в бейсбольной команде и, по совету моего тренера, занялся бегом. До этого гаревая дорожка никогда меня особенно не манила, но баскетбольный сезон закончился, и мне надо было поддерживать форму... вот почему я занялся бегом на милю. Мне показалось, что это самая подходящая дистанция, а если учесть еще и то, как мы тренировались, я был уверен, что мне удастся показать хороший результат. Но в то время я не осознавал, насколько хорошо я бегал.

В 1950 году, будучи уже студентом старших курсов, я участвовал в Техасских межуниверситетских соревнованиях и занял первое место в беге на милю с результатом 4,38. Не прилагая особых усилий, я вдруг оказался лучшим бегуном на милю в штате Техас. Кроме того, меня включили в число пяти лучших баскетболистов штата — достаточно редко сочетание для шестнадцатилетнего юноши.

После этого на меня посыпались приглашения из колледжей с предложением стипендии. Их было не меньше сотни из всех уголков страны. В конце концов, я остановил выбор на баптистском колледже Гардин-Симмонс, расположенном в Абилене, который прославился тем, что в нем работали отличные преподаватели и тренеры. В те времена мне казалось, что именно это меня и интересует. На младших курсах в Абилене я был выбран самым ценным игроком в Пограничной конференции, и профессиональные клубы начали зазывать меня к себе. Клуб "Миннеаполис Лейкерс" (теперь "Лос-Анджелес Лейкерс") проявил ко мне интерес, и я задумался о том, не избрать ли мне карьеру профессионального игрока в баскетбол. Журнал "Делл Баскебол Мэгэзин" включил меня в десятку самых ценных университетских игроков. Передо мной открылись хорошие перспективы. Помимо успехов в баскетболе, я показал 4,18 в беге на милю. После этого я оказался в поле зрения национальной команды. Я часто задаю себе вопрос, каких результатов я бы мог добиться, если бы тренировался по бегу так же усердно, как по баскетболу. Мне тогда было всего восемнадцать лет. Оборачиваясь назад, я сожалею, что я не уделял достаточное внимание тренировкам по легкой атлетике. Мне кажется, что спорт был моим настоящим призванием. Не сомневаюсь, что мне удалось бы пробежать милю меньше чем за четыре минуты.

Будущее казалось мне радужным. Летом я устроился поработать на гипсовый завод. Ничем особенно интересным эта(работа не была, но я рассчитывал заработать достаточно денег, чтобы закончить обучение в колледже. Однажды мне поручили перетащить, и уложить в штабель гипсовые листы. Я уже сделал какую-то часть работы. Внезапно штабель накренился. Я попытался остановить падение собственным телом, прижимая коленями нижнюю часть стопки. Это была большая глупость. Я не сумел остановить падение. Две тысячи фунтов гипса упали мне на правую ногу. Переломы оказались в двух местах. Первая мысль, которая пришла мне в голову, была следующей: "О, Боже, теперь я не смогу играть в баскетбол". Два года, из-за возникших осложнений, я провел в шинах. В конце концов, переломы срослись. Но когда с меня сняли шины, от былой скорости и координации не осталось и следа. Как и от моих надежд на карьеру профессионального спортсмена.

Играть в покер я начал еще в школьные годы, но случались и большие перерывы. Я все еще прекрасно помню, как я играл в первый раз. Мы играли в пятикарточный обменный покер, и я тогда много выиграл. Мне тогда показалось, что это очень легкие деньги. После моего поступления в Гардин-Симмонс, я регулярно играл по субботам. И в общем, у меня получалось не так уж плохо. Несколько раз мне преподали урок, и я был достаточно внимательным, чтобы его усвоить... но в те времена я был звездой баскетбола и все мои силы были сосредоточены на спорте.

После перелома мне пришлось забыть о баскетболе, и я стал чаще играть в покер. И стал больше внимания уделять учебе. До несчастного случая я был уверен, что на баскетбольном мяче я успешно докачусь до диплома. Теперь же мне пришлось рассчитывать только на свою голову. Покерные выигрыши позволили мне оплатить обучение, и в 1954 году я закончил колледж со степенью бакалавра. Я продолжил обучение в Гардин-Симмонсе и в следующем году получил степень магистра Административного образования. С таким образованием я рассчитывал получить работу, на которой я добьюсь поста ректора или директора школы. Но мои надежды не оправдались. Лучшее, на что я мог рассчитывать, была должность тренера по баскетболу в Далхарат Хай-Скул (Техас) с жалованьем $4.800 в год.

Это не имело смысла. Я зарабатывал больше, просто играя в покер. Я постоянно разъезжал по колледжам Техаса и устраивал турниры, зарабатывая на хлеб с маслом при помощи собственных мозгов. Однако в те времена мне просто не приходила в голову мысль стать профессиональным игроком, хотя я понимал, что играю лучше многих.

После окончания колледжа я решил продавать офисную технику, что давало бы мне твердый доход в 25-30 тысяч в год, так я, по крайней мере, надеялся. Но мои надежды не оправдались. В первый же рабочий день меня отправили с нескольким проспектами на промысел, но дальше порога меня никто не пустил, и я оказался за карточным столом еще до окончания вечера. Играли в семикарточный стад-покер, и за три часа я выиграл свое месячное жалование. Я подумал: "Господи, зачем мне надо продавать никому не нужную технику, если я могу просто сидеть за покерным сколом и выигрывать в десять раз больше, тратя в шесть раз меньше времени?" Мне не потребовалось много времени, чтобы понять, чем я должен заниматься. Я уволился с работы и начал карьеру профессионального игрока в покер. И ни разу я не пожалел о принятом решении.

Первая игра, которая принесла мне ощутимые результаты, проходила на Эксчейндж Стрит в Форт Борте, Техас. Мне кажется, что во всем мире будет трудно отыскать такую же бандитскую улочку. Там стреляли, грабили, избивали, любое насилие было там обычным делом. Те преступления, которые нам показывают сегодня по телевизору, лишь бледное подобие происходившего на Эксчейндж Стрит практические в любое время суток. Однако за карточным столом, расположенном в самом центре этого преступного мира, царили по-настоящему джентльменские порядки. Вместе с моим приятелем Дуэйном Гамильтоном мы приходили в игровой зал, которым владел гангстер Тинси, гордившийся тем фактом, что он убил не меньше дюжины людей. Однако, игра за стол велась по-честному, и мы с Дуэйном неплохо выигрывали. Безлимитный Холдем был нашей любимой игрой. Сорвав приличный куш, примерно на три-пять сотен анте, мы отправлялись в приличный квартал и играли уже с докторами, юристами, словом с теми, кто не зарабатывал себе на жизнь за покерным столом.

За последующие пять-шесть лет мы изъездили весь Техас, играли по все возрастающим ставкам. Иногда мы отправлялись сыграть по крупному в Оклахому и Луизиану. В это время я и познакомился с "Амарилло Слимом" и “Моряком" Робертсом -парочкой неутомимых игроков! С момента знакомства дела у нас пошли блестяще и после того, как Дуэйн решил вернуться в Форт Борт, Моряк, Слим и я стали партнерами. Думаю, что мы побывали в каждом техасском городке, и надо было видеть, как наша троица обчищает местных жителей. И не только в покер. Мы начали играть практически во все азартные игры, мы ставили на результаты тенниса, гольфа, баскетбола, пула, да всего не перечислить. Если нам казалось, что есть шанс выиграть, мы делали ставку. И мы выигрывали. Очень скоро мы перезнакомились практически со всеми игроками вне зависимости от типа игры. Это был достаточно тесный мир - Джек Штраус, Джонни Мосс, Боб Хуке, несколько других имен.

Мы сделали себе хорошее имя, и нас начали приглашать играть в частные клубы и дома. Чаще всего сразиться за карточным столом с молодыми профессионалами стремились нефтяные магнаты и скотопромышленники. Играть с ними было намного безопаснее, чем в подсобках и задних комнатах, где каждый крупный выигрыш мог закончиться плачевно, У меня несколько раз от-

бирали выигрыш, и, уверяю вас, смотреть в дуло пистолета не очень приятно.

Вместе с Моряком и Слимом мы провели шесть восхитительных лет. Иногда нам приходилось туго, хотя, в общем, дела у нас шли хорошо. Нашему партнерству пришел конец после первой крупной поездки в Лас-Вегас. Мы проиграли все наши оборотные средства, (сумма была шестизначной), и поверьте мне на слово, нет никого придирчивее трех разорившихся игроков. С этого моменты мы пошли каждый своим путем, но до сих пор остались близкими друзьями.

В 1960 году я познакомился со своей женой Луизой. Она работала фармацевтом в Сан-Анджело, Техас, и я ухаживал за ней около двух лет. За нее стоило побороться, и знали бы вы, сколько мне потребовалось приложить усилий, чтобы убедить мою любимую в том, что я именно тот, кто ей нужен. Она была уверена в том, что я женат и лишь бесчисленные клятвы и подарки убедили ее в том, что я одинок и свободен. Нельзя даже описать, как тяжко мне это далось. Когда я предложил ей выйти за меня замуж, она ответила, что ей надо трижды подумать, прежде чем связывать свою жизнь с профессиональным игроком. Она сомневалась, что это разумно. Большинство девушек в то время мечтало совсем о другом избраннике. Но я добился своего, и в августе 1962 года мы поженились.

Однажды, спустя четыре месяца после свадьбы, я проснулся с больным Горлом и подумал, что где-то простудился.

Сбоку на шее у меня была опухоль размером с горошину. Луиза отправила меня на прием к доктору, и на протяжении трех недель меня пичкали лошадиными дозами антибиотиков. Ничего не помогало, и опухоль увеличилась до размеров куриного яйца. И я уже был всерьез обеспокоен. Мой брат Ллойд умер от рака незадолго до того, и я думал, что меня тоже ждет такая участь. Мы отправилась на прием к врачу-онкологу в Форт Борте. Он бросил на меня один взгляд и направил на операцию в следующий понедельник. Он сказал, что опухоль доброкачественная, но все может быть. В понедельник меня привезли в операционную в 6:30 утра. Когда я проснулся в больничной палате, уже стемнело. Конечно, я был очень слаб, но казалось, что дела обстоят не лучшим образом. Не только моя голова и спина были перевязаны, но и вся грудь была перетянута бинтами. Тогда я и подумал: "Да, Доил, твои дела наверняка очень плохи". Луиза сидела рядом со мной и говорила, что все образуется, но я чувствовал, что она что-то недоговаривает. Мне было очень больно, кроме того, я чувствовал какое-то отупение из-за лекарств, которыми меня пичкали на протяжении нескольких следующих дней.

В больнице я провел достаточно долгое время. Меня постоянно навещали родственники и друзья. Я был рад их видеть, но никто так и не решился сказать мне правду. Мне сказали только, что меня переводят в Хьюстон, в Онкологический Центр доктора Андерсона на обследование.

Мне не решились сказать, что во время операции врачи обнаружили метатастазы по всему организму. Они уже подбирались к головному мозгу, а грудь и желудок были сильно поражены. Собрался консилиум из четырех хирургов и они решили, что операция уже не нужна. Рак настолько сильно поразил мой организм, что мне оставалось жить совсем недолго. Если я протяну четыре месяца, то мне крупно повезет.

Я подозревал, что мне очень плохо, но окончательно я понял это в тот день, который мне разрешили провести дома перед отправкой в Хьюстон. Я понял, что скоро умру. Более двухсот человек съехались со всей страны к нам в дом. Меня это сильно удивило. Никогда не подозревал, что у меня так много друзей. Они все вели себя так, словно приехали со мной попрощаться. Дуэйн Гамильтон не выдержал и разрыдался.

Луиза была беременна и я с грустью думал, что мне вряд ли доведется увидеть своего ребенка. Я должен был умереть задолго до его появления на свет.

Так же думала и Луиза, когда договаривалась об операции в больнице доктора Андерсона. Врачи сказали ей, что у меня нет никаких шансов на выздоровление, но операция на горле могла бы продлить мою жизнь на несколько месяцев. У меня могла появиться возможность взглянуть на ребенка до того, как рак доберется до головного мозга.

На следующий день мы полетели в Хьюстон. На протяжении последующих двух с половиной недель меня готовили к операции. В операционную меня привезли в 10:30 утра. Я провел на столе около восьми часов. В 6:30 операция завершилась и врач вышел к Луизе. Все завершилось успешно, но всем пришлось попотеть.

Во время операции кровяное давление внезапно упало до нуля, но им удалось меня вытащить с того света. Но самое удивительное заключалось в том, что врачи не обнаружили никакой

раковой опухоли. Они просто не поверили своим глазам. Случилось невозможное.

У меня были достаточно призрачные шансы пережить само хирургическое вмешательство. Но то, что раковая опухоль, которая была видна невооруженным взглядом месяц назад, исчезла, это было совершенно необъяснимо. Пять врачей пришли к единодушному мнению, что жить мне оставалось не больше нескольких месяцев вне зависимости от того, будет или нет сделана операция.

Две следующие недели рядом со мной постоянно находились Луиза и Моряк, потому как мы не могли себе позволить платную сиделку. А присматривать за мной надо было двадцать четыре часа в сутки. Надо было постоянно поправлять различные трубки, которыми я был весь утыкан, и наблюдать за работой сердца на мониторе. Я не представляю себе, когда Луиза и Моряк вообще спали.

После выписки из больницы я провел некоторое время у своей сестры. Потом я сходил на прием к врачу в Форт Борте. Доктор, сделавший мне первую операцию, был буквально поражен результатами обследования. Единственным объяснением моего выздоровления он назвал чудо, правда иногда бывают случаи ремиссии, но ничего подобного он никогда не видел. Потом мы узнали, что во время болезни многие из моих друзей обращались к священникам и вся наша община молилась о моем выздоровлении. Я думаю, что причина моего выздоровления - именно их молитвы.

Луиза всегда была очень религиозным человеком, но этот случай (было еще два подобных в нашей жизни) еще сильнее укрепил ее в вере в то, что наши судьбы находятся в руках Всевышнего.

Вскоре после моего выздоровления у Луизы обнаружилась опухоль матки. Единственным средством лечения была операция и удаление пораженного органа. Но когда подошло время операции, врачи не обнаружили никакой опухоли, она также рассосалась. Еще одно чудо.

В 1975 году моя дочь Доила, которой тогда было двенадцать лет, заболела идиопатическим сколиозом, который должен был привести к нарушению функций головного мозга. Этот недуг вызывает сильное искривление позвоночника. Врачи предложили радикальные методы лечения, вплоть до имплантации металлического стержня в позвоночник или постоянного ношения жесткого корсета. Но этого не потребовалось.

Луиза организовала массовые молебны ради спасения Дойлы, были даже радиопередачи, она также вела переписку со знаменитой проповедницей Кэтрин Кульман. Через три месяца позвоночник Дойлы полностью выпрямился. Врачи сказали, что известно всего лишь три случая выздоровления без хирургического вмешательства. Это было третьим чудом в нашей семье.

После этого Луиза с жаром занялась распространением христианской веры за пределами страны. Она уделяет служению Господу столько же времени (если не больше), сколько заботе о своей семье. Она не устает повторять: "Быть христианкой - увлекательнейшее занятие. Это лучшее, что может быть у человека в жизни". И я совершенно уверен, что она твердо верит в то, что говорит.

К счастью, к тому моменту, когда нам стали приходить пачки счетов из больниц Луизы и Дойлы, у меня не было проблем с деньгами. Все эти годы я успешно играл в покер. После выписки из больницы, я вернулся за покерный стол с новыми ценностями: большим вкусом и бережным отношением к жизни. Каждым утром небо казалось мне синее, а трава зеленее, чем вчера. Мир был сияющим. Считая с моей первой игры после выздоровления, я выиграл 54 раза без перерывов. До 55 игры я никогда не вставал из-за стола без денег! Ни раньше, ни, боюсь, потом, у меня уже не будет такой полосы. Я выиграл достаточно денег, чтобы оплатить огромные счета за операцию и последующее лечение, и у меня осталось достаточно средств, чтобы содержать семью в роскоши в течение нескольких лет.

До болезни я считал себя игроком, чей класс немного выходит за рамки среднего уровня. Но после этого сурового испытания я изменился. Казалось, что для меня нет ничего невозможного, я заиграл так хорошо, как никогда не играл раньше. Моя игра стала почти инстинктивной. Я безошибочно прочитывал своих противников и чувствовал такую уверенность, какой никогда раньше во мне не было. Прикосновение смерти, наверное, высвободило во мне скрытые способности, о существовании которых я раньше просто не подозревал.

Самым же главным для меня стало то, что я понял свое предназначение в жизни. Я избавился от всех сомнений по поводу своей профессии и того, правильную ли жизнь я веду. Под дав-

лением семьи и друзей я раньше задумывался о возвращении к "настоящей" работе, но теперь я понял, что назад пути нет. Я никогда не стану "рабочей силой", так же как я никогда не смогу быть начальником. У меня будет свой собственный жизненный путь.

Следующие несколько лет я провел в разъездах между Форт Бортом и Лас-Вегасом, где происходило все больше турниров. Я по-прежнему чаще играл в штате Техас, но там становилось все сложнее найти партнеров для крупной игры. Я выигрывал так часто, что однажды игроки сказали: "Доил нам ни к чему". Ведь я всегда играл до полной победы.

Кроме того, в 1970 году Конгресс принял закон, который еще больше усложнил жизнь профессиональных игроков в покер. Он запрещал игру в покер с большими ставками, из которой пять или более игроков извлекают выгоду. Это, естественно, не относилось к тем штатам, где подобные игры были разрешены. Во всех заведениях на стенах появились соответствующие надписи.

Вот почему в 1973 году я перевез семью - Луизу, Дойлу, Памелу (ей исполнилось девять, и она была на год моложе Дойлы) и младшего сынишку Тодда (в дороге ему исполнилось четыре годика) в Лас-Вегас, где мы решили обосноваться. Это хорошее место для жизни - мягкий климат, большие игры и приветливые люди.

Кое-кто считает меня не столько профессиональным игроком в покер, сколько просто профессиональным игроком. В этом есть доля истины. Я никогда не упускал случая сделать ставку. И, что совершенно естественно, я порой проигрывал. Если бы я ограничился игрой в покер, я мог бы быть намного богаче. Но ведь привычка - вторая натура. Мне просто нравятся азартные игры.

Но у меня в крови не просто страсть к азартным играм, мне нравится соревноваться по природе. Как только я заслышу о проведении какого-то состязания (неважно какого, пусть это будет хоть стрельба по бутылкам), мне сразу хочется принять в нем участие. Если я не могу быть активным участником процесса, как в покере или гольфе, где я всегда ставлю на себя, я делаю ставку на победу или поражение футбольной команды, на фаворита, на что угодно.

Мне кажется, что я так хорошо играю в покер потому, что я по природе очень увлекаюсь любым состязанием. Вы должны отдавать всего себя, чтобы выигрывать в покер в долгой перспективе. У меня это получается невольно. Я был неудобным соперником в школе и колледже, я всегда стремился только к победе. Этот дух соревнования остался со мной. Думаю, в этом и кроется немалая часть моего успеха за покерным столом.

Я всегда умел испытывать удовольствие от хорошей игры и от ощущения, что ты все делаешь правильно, а в результате этого выигрываешь. Ни одно ощущение не может сравниться с этим.

Вторая моя страсть после покера гольф, и я считаю себя неплохим игроком, не хуже чем "некоторые". Проблема заключается в том, что "некоторые" начинают чертовски хорошо играть, когда мы заключаем пари на результат. Однажды мы отправились на восток с моим лучшим другом Джеком Биниони и затеяли игру в гольф с одним миллионером. Мы постоянно повышали ставки и дело дошло до того, что мы поставили на одну лунку 180.000 долларов. И он закатил этот шар, а мои денежки испарились. Это всего лишь один из подобных случаев. Заголовок этой книги "Как я выиграл более $1.000.000 в покер", но если я начну писать вторую, я назову ее "Как я проиграл более $1.000.000 в гольф". Все-таки справедливость существует.

Было много написано о моих победах в 1976 и 1977 годах в World Series of Poker (общая сумма выигрыша составила около $560.000). Возможно, вы что-то об этом знаете. Это были трудные игры против серьезных соперников. За столами сидели лучшие игроки в мире, и гонка была изнурительной. Не хотелось бы мне участвовать в подобных турнирах каждый день. Но подобное состязание - не прогулка по парку. Осознание того, что ты победил сильнейших и поднялся на самую вершину, приятно щекочет гордость. Но вместе с этим приходит и осознание того, что тебе теперь нельзя благодушествовать. В 1976 и 1977 годах фулл-хаус я собрал только на финальных розыгрышах. И в этом тоже есть своя мораль. Как я уже сказал, и в покере, и в жизни человека нельзя списывать со счетов до тех пор, пока на сукно не ляжет последняя карта.

PokerHouse рекомендует прочитать данную книгу

**ДОИЛ БРУНСОН**
**СУПЕР-СИСТЕМА**
**Курс Интенсивного Покера**
*Урок начинается...*
**ОБЩАЯ СТРАТЕГИЯ ПОКЕРА**

**СОДЕРЖАНИЕ**

Введение
Будьте внимательны
Играйте в агрессивном стиле
Телодвижения
Экстрасенсорное восприятие
Суеверия
Честь - ваш главный козырь
Настойчивость и целеустремленность
Наука и искусство
Важные советы
Как обращаться с деньгами
Пит Лоуболл
Смелость города берет
Терпение и экономия сил
Внимательность
Дисциплина
Контролируйте свои эмоции
Отдыхайте регулярно
Проявляйте гибкость
Ваша репутация - палка о двух концах
Участвуйте в турнирах
Стремитесь победить элегантно

## ВВЕДЕНИЕ

В покер играют люди. Это самое важное, ЧТОБЫ должны запомнить, прочитав мою книгу.

Я познакомлю вас с приемами и способами, при помощи которых вы сможете добиться успеха и в скором времени превратиться в хорошего игрока. Однако, если вы хотите стать великим игроком, профи первого ранга, суперзвездой... вам придется научиться понимать своих противников. Вам потребуется проникнуть в голову соперника, чтобы с высокой долей вероятности оценить, что означает его чек, бет и рэйз... и какую руку он будет разыгрывать дальше.

Сделать это правильно отнюдь не просто. Но возможно, если вы внимательны, держите себя в руках и сосредоточены во время игры (вне зависимости от того, есть ваши деньги в банке или нет), при помощи моих советов и советов моих опытных соавторов вы обнаружите, что вам становится все легче и легче проникнуть под маску ваших противников.

В тот момент, когда вы сумеете сыграть с противником именно ту руку, которую он собирался (потому что вы будете разбираться в нем почти так же хорошо, как он сам), вы сможете выбрать наилучшую стратегию игры в покер в данной ситуации. Когда вы достигнете подобного уровня мастерства, вы можете считать себя состоявшимся игроком.

Именно в этом и заключается вся игра в покер. Она состоит из людей и стратегии, которую вы используете, чтобы у них выиграть. В покере больше, чем в любой другой игре ваш успех зависит от степени понимания противника. Вам потребуется понять, чем он живет. Еще важнее будет понять, чем он живет именно в тот момент, когда вы разыгрываете с ним банк. Какое у него настроение, что он чувствует? В каком психологическом состоянии он находится именно сейчас? Готов ли он рискнуть или же он просто сидит и ждет, когда получится конфетка! Слабый ли он игрок или же просто играет не так хорошо, как обычно? А может быть он просто собрался с силами (несмотря на свой невысокий класс) и показывает сейчас лучшее, на что способен? Или это классный игрок, который просто небрежно играет и упускает большую часть шансов на победу? А вдруг он просто ведет тайтовую игру, чтобы уйти с уже полученным выигрышем?

Если вы сможете верно ответить на подобные вопросы (а их может быть намного больше), и воспользуетесь идеями, мыслями, принципами, техническими приемами и стратегическими концепциями, которым я вас научу в этой книге - вы станете очень сильным игроком в покер.

Используйте весь этот арсенал, и вы превратитесь в покериста мирового класса.

Но для этого вам потребуется приложить много усилий, ведь покер -многогранная игра, намного сложнее, чем любая другая азартная игра.

Например, разница между хорошей игрой в покер и хорошей игрой в блэкджек настолько же велика, насколько разнятся тактика действий спецназа и стратегия ведения войн. Вы можете выиграть в блэкджек, точно зная, как вам нужно поступать в, той или иной ситуации. Это тактика. Но в покере, при игре с одним и тем же противником, вам могут придти дважды одни и те же карты, но вы поступите по-разному и оба раза будете правы. Это уже стратегия.

Вот почему никогда не будет создан компьютер, играющий в покер на мировом уровне. Это человеческая игра.

В память компьютера можно занести математику покера. Но психологические тонкости не поддаются программированию. При игре в блэкджек компьютер может выстроить систему победы потому, что там дилер должен остановиться на 17 и брать карту на 16.

Компьютер способен играть в покер на среднем уровне. Но ни один компьютер никогда не сможет выйти победителем в игре против нескольких человек, которых он до этого времени не встречал, он не сможет принимать качественные, приносящие выгодные решения, основанные на тонкостях человеческой психологии.

Чтобы добиться этого, он должен воспринимать и давать оценку. А это уже качества исключительно человеческого мозга.

Я могу составить представление о конкретном игроке, только слушая его, наблюдая за ним, но никак не болтая с ним языком.

## БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ

*...и вам воздастся сторицей.*

Обращайте внимание на все, происходящее за игровым столом. Откройте глаза и уши, и не забывайте сопоставлять увиденное и услышанное. Вы должны слушать, что вам говорит против-

ник, но также вы должны смотреть на то, что он делает, вне зависимости от любых слов — потому как многие игроки болтают о свободной игре, а играют в тайтовую. Вот почему вам надо наблюдать за каждым, кто принимает участие в сдаче. Вы должны отслеживать его реакцию постоянно. Только так вы сможете понять его психологию.

Если вы не получите нужную информацию из его слов и реакций, попробуйте сами создать ситуацию, в которой его психологические особенности проявятся четко. Попробуйте блефовать и посмотрите на то, примет ли он ставку, и если да, то с какими картами он сделает колл, а с какими - спасует.

Естественно, каждый более-менее разумный человек постарается сделать все, чтобы вы его не читали. Но вы тем не менее можете этого добиться, потому как человеку очень трудно утаить свой характер.

Подлинные чувства человека обнажаются за покерным столом.

Вы можете повстречаться за столом с хитрюгами-юристами, которые будут хихикать и ве- сти себя словно школьники. И такое поведение может подействовать даже на самых сдержанных людей.

## ИГРАЙТЕ В АГРЕССИВНОМ СТИЛЕ

*Это путь к победе*

У одного очень известного игрока, который ежегодно участвует в World Series of Poker, есть редкий талант точно угадывать, какая у вас рука. Но даже в том случае, когда он знает, что у вас, например, пара валетов (в Холдеме), и выиграть ему не удастся, он все равно попытается заставить вас сбросить карты.

Но я не считаю это агрессивным стилем. Это просто глупость. Иногда это срабатывает, но надо ли вам рисковать своими собственными деньгами, если вы уверены, что у противника сильная, рука? Пусть он выиграет этот пот, подождите пока ему не придет слабая карта. А потом блефуйте и забирайте банк. Или подождите, пока сильная карта прийдет уже вам.

Кажется, будто все уже хорошо знают, кого можно назвать тайтовым игроком, но я попытаюсь дать свое определение, потому что многие путают понятия "тайтовый" и "расчетливый".

"Тайтовый" - значит консервативный. Тайтовый игрок практически всегда остается таким. Но "расчетливый" игрок - ведет тайтовую игру до того, как он первым поставил деньги в пот, но после этого он начинает играть агрессивно.

Кстати, большинство хороших игроков — именно "расчетливые".

Противоположностью тайтового игрока, как вы вероятно знаете, является лузовый игрок. Именно он оплачивает большинство потов. Частенько он пьян. Вам потребуется терпение, чтобы играть с ним, и хорошая рука, потому что он будет принимать ставку даже на очень слабых картах.

Лучшим соперником для вас можно назвать "великого первооткрывателя". Он чем-то похож на лузового пьяницу, но редко повышает ставку. Чаще всего он просто делает чек и колл. Но если вы не можете победить человека, который постоянно говорит чек, вы не победите вообще никого.

Стеснительные игроки практически никогда не выигрывают в игре с большими ставками.

Как вы поймете, я не принадлежу ни к одной из этих категорий игроков. Меня считают очень агрессивным игроком со склонностью к свободной игре. Но, несмотря на всю мою агрессивность и свободный стиль, я всегда внимательно наблюдаю за поведением противников.

## ТЕЛОДВИЖЕНИЯ

*присмотритесь... и вы их увидите*

Если вам удалось понять, в каком стиле играет ваш противник, ни в коем случае не думайте, что именно так он и будет играть до конца своей жизни. Порой игроки осознанно прикладывают усилия, чтобы изменить свой стиль игры. Но чаще всего, на них влияет, в каком настроении они находятся в данный момент.

Бывают дни, когда человеку просто везет. Бывает и так, что человек не расположен играть, и это означает, что он будет легко скидывать карты. С ним можно блефовать.

Но если вы заметите, что игрок напротив жует резинку и постоянно покачивает ногой, значит ему хочется вступить в игру. Вам надо быть с ним осторожным. Не пытайтесь с ним блефовать, по крайней мере, не делайте этого в самом начале игры.

Настроение практически каждого игрока можно определить по внешним признакам почти так же точно, как если бы он показал вам свои карты.

Проще всего заметить биение пульса на шее. У большинства людей вены на шее достаточно хорошо просматриваются. И уж точно никто не способен контролировать свое сердцебиение в стрессовых ситуациях. Если вы видите, что его вена сильно пульсирует, это значит, что он волнуется. В большинстве случаев человек волнуется, если он блефует.

Возможно, вам приходилось слышать, как один игрок спрашивает другого "Сколько играет?" Иногда этот вопрос можно расценивать, как попытку прочитать телодвижение. (Он на самом деле означает: "Сколько у тебя денег на столе?). Порой это очень важная информация. Я не думаю, что игрок непременно должен вам отвечать, но я слышал и противоположные мнения.

Подобный вопрос можно задать, чтобы узнать, в каком психологическом состоянии находится соперник. При ответе его голос может дрогнуть, и тогда вы сумеете составить представление о положении дел.

Если идет игра с большими ставками, я не позволяю вовлекать себя в разговоры.

Даже настоящие профессионалы могут выдать себя. Однажды я прочел телодвижение Паг-

ги Пирсона. Каждый раз, когда он составлял свои фишки в стопку перед тем как их поставить, он блефовал. Так продолжалось около полугода, прежде чем остальные это заметили и рассказали ему.

В другой раз Амарилло Слим Престон сказал мне, что я всегда пересчитываю фишки, прежде чем их поставить, если у меня сильная рука, и никогда их не считаю, а просто подвигаю в банк, если я блефую. Это было мое единственное телодвижение, о котором мне стало известно, я уверен, что были и другие.

У Каждого высококлассного игрока есть свои способы защиты от людей, которые пытаются прочесть их телодвижения. Иногда, если я блефую, я говорю что-нибудь особенное, например, "Вот так!", чтобы люди почувствовали связь между возгласом и блефом.

Но в следующий раз я повторяю фразу, однако не блефую.

Большой опыт игры позволяет вам не только понять, блефует человек, или же у него сильная рука, но и точно вычислить, какие у него карты. Именно это имеют в виду люди, когда говорят, что кто-то "положил игроку руку". Мои природные способности вкупе с накопленным опытом сыграли не последнюю роль в моем успехе.

Я вспоминаю игру, когда по ставкам Джимми Кассела можно было понять, какие карты ему пришли. И этого было достаточно. Если у него были AT, он делал рэйз на $100, с картами AJ он повышал ставку на $125 и так далее.

У других игроков есть менее явные, но столь же красноречивые шаблоны поведения, которые профессиональный игрок быстро замечает. Надо просто обратить внимание на то, как они сидят, на их привычки в игре, как они делают ставку, иногда стоит просто прислушаться к тону их голоса. Надо воспринимать всю эту информацию в совокупности, чтобы точно сделать правильные выводы.

## ЭКСТРАСЕНСОРНОЕ ВОСПРИЯТИЕ

В этой книге рассказывается о телодвижениях и психологии игры с научной точки зрения, но иногда вы просто не можете сказать, каким образом вы узнали, но знаете совершенно точно, какие карты у противника.

Я верю в то, что у хороших игроков есть определенные способности к экстрасенсорному восприятию (ЭСВ). Я никогда глубоко не изучал этот вопрос, но мне кажется очевидным, что такие способность в той или иной степени есть у многих людей. Наверняка каждому доводилось ехать с кем-нибудь в машине и только задуматься о какой-нибудь песне, как попутчик начинал напевать именно ее.

Вы не поверите, как часто я чувствовал, какие карты на руках у противника, и убеждался в своей правоте. У меня даже есть правдоподобное, но совершенно не доказанное объяснение, каким образом игрок может узнать руку противника. Работа головного мозга порождает электрические импульсы. В наше время бурного развития электроники мы все чаще сталкиваемся с существованием какого-либо оборудования, которое при работе порождает побочные энергетические импульсы, и они улавливаются, иногда на весьма удаленном расстоянии, другим оборудованием.

А уж такой сложный электрический прибор как человеческий мозг во время активной работы при розыгрыше большого пота наверняка способен выработать импульс - пара валетов - и передать его на расстояние меньше восьми футов.

Надеюсь, что я доживу до трго времени, когда эта проблема будет решена. В любом случае, я верю в то, что ЭСВ существует, но пока не объяснено.

А пока этого не случилось, используйте изощренные технические приемы и стратегические концепции, описанные в этой книге, чтобы решить, делать ли вам колл, рэйз или бет. Но в тех редких ситуациях, когда ваши знания и опыт не дают безусловного ответа на вопрос, как действовать в подобной ситуации, прислушайтесь к своим ощущениям. Поступайте так, как подсказывают они.

## СУЕВЕРИЯ

*… еще не самый большой грех*

Я весьма скептически отношусь к традиционным суевериям, но в некоторые приметы я все-таки верю. Как и большинство игроков в покер, я не люблю получать выигрыш пятидесятидолларовыми банкнотами. Но этому суеверию есть и логическое объяснение. Очень легко спутать купюры в пять и пятьдесят долларов.

Еще я никогда не ем орешки за карточным столом. Наверняка нет никакой связи между успешной игрой и поеданием орешков, но мне не сложно соблюдать данное табу, и я его не нарушаю. Это еще одна тайна за семью печатями (как и экстрасенсорное восприятие) или даже предрассудок, но у игроков могут и более серьезные недостатки.

Иногда, если я проигрываю пот, я поднимаюсь и обхожу кресло. Некоторые игроки так поступают, чтобы приманить удачу. Я же делаю это просто для того, чтобы немного поостыть.

Еще мне не очень нравится, когда за покерный стол садятся женщины. Но это не предрассудок. Просто меня воспитывали в уважении к женщинам, и мне не очень приятно соперничать с ними, особенно, если идет большая игра.

Я никогда не встречал женщину, которая была бы высококлассным игроком в покер. Может быть, просто потому, что их мало. Но я знал некоторых, кто играл очень неплохо даже по профессиональной мерке.

Я сомневаюсь, что мои дети когда-нибудь решат стать профессиональными игроками. Мне самому очень нравится такая жизнь, и я добился всего, о чем мечтал, но у них не было предпосылок к тому, чтобы стать хорошими игроками. Всегда ведь стараешься, чтобы у детей жизнь была немного легче, чем у тебя (и правильно делаешь), однако, по этой самой причине они становятся не такими целеустремленными и решительными, как ты сам в их возрасте, им нет нужды развивать те инстинкты, которые необходимы хорошему игроку. За все надо платить.

## ЧЕСТЬ - ВАШ ГЛАВНЫЙ КОЗЫРЬ

Неплохо создать себе репутацию человека, которому можно давать деньги в долг, но одалживать деньги можно только в крайнем случае. В мой первый приезд в Лас-Вегас я проиграл все свои оборонные средства ($70 000), но я встал из-за стола, ни к кому не обратившись с просьбой об одолжении. И дяди, сидевшие за игровым столом, всегда будут уважать меня за этот поступок, хотя после этого случая я ссужал деньгу кое-кому из них, да и сам брал у них в д о л г.

Я вернулся домой в Форт Ворт, проигравшись вчистую. Я кое-как нашел двадцать долларов и начал с игры в бридж по два цента. Приобретя небольшие оборотные средства, я начал постепенно играть по все увеличивающимся ставкам и в один прекрасный день вернулся в Вегас.

Не берите в долг у человека, которому вы сами не решились бы одолжить деньги!

Я мог бы отыграться быстрее, если бы взял какую-то сумму в долг, но к этому в мире азартных игр надо подходить очень осторожно. Если вы будете постоянно думать о возврате долга, это может повлиять на качество игры и, тем самьм, затруднить возврат денег.

Если же вы проиграли деньги, взятые у кого-то в долг, потом вам будет очень сложно играть против этого человека. Может быть, вам даже будет сложно вновь сесть за эту игру.

Возьмите себе за правило никогда ничего не закладывать и не брать в долг, если это возможно. Если же вам придется одолжить деньги, всегда берите минимальную сумму и возвращайте точно в срок или раньше.

Вам необходимо иметь хорошую репутацию в игорном бизнесе. Вашему слову должны верить. Это будет вашим главным козырем.

## СТАРАЙТЕСЬ БЫТЬ НАСТОЙЧИВЫМ И ЦЕЛЕУСТРЕМЛЕННЫМ

Мало кто в полной мере осознает, насколько целеустремленным и настойчивым должен быть человек, чтобы стать хорошим игроком в покер. Я никогда не стану играть в покер просто для того, чтобы развлечься, никто из профессионалов так не поступит. Я сажусь за стол только для того, чтобы выиграть, и как только я замечаю за собой какую-то плохую привычку при игре, я

стараюсь избавиться от нее. Если бы у меня было свое дело, я так же стремился бы исправить ошибки в организации его работы.

Старайтесь всегда играть в полную силу, кто бы перед вами ни сидел. Многие игроки высшего класса - друзья, но за столом никто никому поблажек не делает. К примеру, Моряк Роберте - один из моих лучших друзей. В молодости, когда у меня не было ни имени, ни денег, он очень мне помог Но если я сажусь за стол с Моряком, мы готовы друг другу горло Перегрызть, чтобы победить. И так было всегда, с момента нашей первой встречи. Кстати, во время нашей первой игры он меня обчистил.

Эта черта характера называется "крокодилья кровь" и она очень высоко ценится в момент торговли. Это значит, что вы готовы на все, в рамках правил, чтобы победить. У вас могут быть особые приемы. Например, замедленный, неуверенный колл вместо решительного колла, если противник готов поднять ставку (при открытии следующей карты в холдеме). Вы можете заманить его в ловушку, делая вид, что собираетесь поднять ставку на достаточно слабой руке, в то время как карты у вас очень сильные.

Я начинаю играть в покер с твердым намерением выиграть у всех.

Переключение скоростей - один из главных приемов игры в покер. Это означает постоянный переход от свободной игры к тайтовой и наоборот. Не делайте этого постепенно, прием работает только при резкой смене стиля. Если противнику поперло, сразу переключайте скорости.

Если вы сели за стол с людьми, с которыми вам уже приходилось играть, поступайте так еще чаще. Если вам кажется, что противник очень хорошо вас знает, переключайте скорости несколько раз за игру.

В безлимитных играх выбирайте тот стиль, которого не придерживается большинство сидящих за столом. Другими словами:

Играйте тайтово при свободной игре; И свободно - в тайтовой игре.

В зависимости от того, как идут дела, я также могу изменить свой стиль игры. Если я в большом минусе - я играю тайтово. Если выигрываю, начинаю играть свободнее.

Если я играю в безлимитную игру, например холдем или лоуболл "два-семь", и выигрываю банк, то в следующий раз практически всегда играю так же; уж не знаю, в чем причина. Несмотря на то, что в перспективе карты должны смениться, они "ломятся", мне приходят друг за другом несколько сильных рук. И это означает не только то, что вы выигрываете много потов, это также значит, что вы на некоторое время контролируете игру. И игроки это сразу заметят, В такие моменты вы будете принимать верные решения, а противники будут ошибаться, ведь и на них влияет тот факт, что у вас "полоса". Правильно используйте такие ситуации и извлекайте из них максимальную пользу.

## НАУКА И ИСКУССТВО

*в большой игре они сочетаются*

В покере больше от искусства, чем от науки, вот почему так трудно научиться хорошо в него играть. Знание того, что надо делать, — от науки. Это не более 10% от успеха. Знание того, как надо это делать, — от искусства. Это и есть остальные 90%. Вы не только должны знать, когда сделать бет, рэйз или спасовать. Вы должны уметь сделать это тонко.

Но начинать нужно с азов. Есть определенные истины о вероятности события, которые вам просто необходимо запомнить.

Прежде всего, существует известная истина: карта всем идет одинаково. Если взять из колоды 13 карт одной масти (например, пик) и хорошенько перетасовать их, один раз из тринадцати будет открываться туз пик, вне зависимости от того, кто тасовал карты — я или вы.

При достаточно долгой игре худшему игроку в мире придет столько же хороших раскладов, сколько придет и лучшему игроку.

Мы будем играть с плохим игроком одинаковыми картами, но рано или поздно я выиграю у него, потому что я лучше играю. Это универсальная истина. Это справедливо для всех видов покера.

Но, как скоро вы сами поймете, в одних играх вам потребуется больше мастерства, чем в других. Вам нужно будет знать, как распорядиться картами в каждом виде покера, но относительная важность этого знания варьируется в зависимости от вида игры.

## ВАЖНЫЕ СОВЕТЫ

Еще вам важно понять, что правила игры в покер не совсем логичны. Самая сильная комбинация в покере - флеш-рояль. Вероятность того, что вам придет J♦9♣6♠4♥2 ничуть не меньше получения расклада A♥K♥Q♥ J♥T♥, однако первая комбинация не считается выигрышной.

Старшинство карт также условно. Нет никаких видимых объяснений тому, что король ценится выше двойки. Однако, условились считать именно так. (Вот почему и надо стараться играть на старших картах, особенно в тех играх, где выигрышной рукой считается просто пара карт. Ведь собрать пару королей ничуть не труднее, чем пару двоек, но выиграют короли).

В какой бы вид покера вы ни играли, помните, что на более сильной руке лучше сделать колл, чем рэйз.

Также помните о том, что в лимитированном покере вам почти всегда приходится открывать карты, чтобы выиграть. Тогда как в безлимитном покере вы чаще выигрываете пот, не показывая своих карт сопернику.

Если бы вам довелось увидеть большую безлимитную игру, вы бы очень сильно удивились, как часто игроки блефуют. Хорошие игроки в безлимитный покер блефуют в пять-шесть раз чаще, чем игроки в покер с ограниченными ставками.

Вы должны знать противников, чтобы решиться на блеф. Едва ли стоит блефовать, если играете против сакера, тогда как с хорошим игроком вы можете на это пойти. Но никогда не забывайте учитывать настроение вашего противника в каждый конкретный день. Если он играет с удовольствием, вам надо блефовать осторожнее, чем в другой ситуации.

Я полагаю, что именно из-за блефа безлимитный покер требует большего мастерства, чем лимитированный. Для того, чтобы блефовать в безлимитный покер, вы должны мыслить стратегически, вы должны уметь понять, какие перед вами соперники, и воспользоваться этой информацией.

Парадокс заключается в том, что играть становится тем легче, чем выше ставки, но только в тех случаях, если играют профессионалы. При игре с маленькими ставками профессиональные игроки, если у них немного денег, стараются ни в коем случае не проиграть — они зарабатывают себе на жизнь. И они показывают лучшее, на что способны.

В игре с высокими ставками вы встречаетесь с крупными бизнесменами, букмекерами, владельцами гостиниц, миллионерами... которые играют, чтобы развлечься. И особенно не стараются.

## КАК ОБРАЩАТЬСЯ С ДЕНЬГАМИ

Я никогда не был так прижимист с деньгами, как и большинство тех, кто добился успеха. И мне кажется, что та сумма, которой вы располагаете, не должна быть решающим фактором при принятии решения об участии в игре с крупными ставками.

Если вы чувствуете, что это ваш день, что игра идет, что вы не устали, тогда играйте, даже если ставки больше чем те, по которым вы обычно играете. И вы должны оставаться в игре до тех пор, пока она идет, и вы не ощущаете усталости.

Само собой, это решение следует хорошенько обдумать. Каждый раз, когда вы играет на такую сумму, потеря которой могла бы серьезно на вас отразиться, вы рискуете ее проиграть. Трудно играть хорошо, если на вас давит такой груз.

О каждой конкретной игре я предпочитаю судить особо, а не придерживаться строгих правил, но если хотите, я бы не советовал вам играть в лимитированный покер со ставкой в $10, если оборотных средств у вас меньше $1000 (не считая вступительный взнос).

Для вступления в безлимитную игру вам понадобится большая сумма. В игре с двумя блайндами по $5 и $10 вам потребуется не меньше $2500.

В безлимитной игре по $5, $10, $25, и $50 (четыре блайнда) вам нужно минимум $10.000.

Уже долгое время я не проигрывался, но каждый раз, когда это случалось, я играл безрассудно. Иногда я слишком торопился выиграть, иногда я играл по таким ставкам, которые не мог себе позволить.

Если вы ограничены в средствах, очень точно рассчитывайте, какую сумму вы можете выиграть на те деньги, которые у вас на руках. Это очень важный фактор при принятии решения о том, стоит ли вам вступать в игру. Если вы можете вложить в игру не очень крупную сумму, а выбор игр достаточно велик (как в Лас-Вегасе), вам было бы предпочтительнее сыграть в безлимит-

ную игру с маленькими ставками, чем в лимитированную игру с высокими ставками. Если вы можете себе позволить проиграть $10.000 за одну игру, вам, возможно, лучше рискнуть в безлимитной игре. Ведь если вам улыбнется удача, вы можете выиграть по-крупному и существенно увеличить ваши оборотные средства.

Если я вступаю в безлимитную игру, я хочу, чтобы мне делали столько же чеков, сколько любому другому игроку за столом, и даже больше. Я не боюсь, и вы не должны опасаться того, что вы выиграете этот пот на маленькой ставке. Ведь все ваши усилия при игре в покер должны быть направлены на то, чтобы у вас была возможность поставить максимальное количество денег на ту руку, которая этого стоит. Когда вам представляется подобный случай, вы не должны быть ограничены в сумме, которую хотите заявить при торговле.

Лучше играть на фишки, а не на наличные.

Выигрывать фишки легче, чем наличные деньги. И $5, и $500 фишки одинакового размера, отличаются они только цветом. Если вы поставили против игрока $20000 фишками по $500, это будет всего лишь два стэка. Однако, если вы сделали ставку наличными, получится большая пачка денег, и противник может не принять вызов.

Убедить игрока в том, что играть на фишки удобнее, может тот факт, что пересчет денег занимает слишком много времени. Это чистая правда, но есть и другая причина, по которой вы должны постараться убедить игрока обменять деньги на фишки.

В ваших же интересах рассматривать фишки как единицы измерения, а не как деньги. Вы должны подсчитать, сколько у вас денег до игры и после игры, но когда игра идет, это просто игра, а фишки - единицы измерения. Вы просто стараетесь выиграть как можно больше этих единиц.

Подобный подход характерен не только для покера. Всякий бизнесмен знает, что расточительность в бизнесе, это далеко не то же самое, что расточительность в частной жизни. В деловых тратах они более свободны. Они понимают, что деньги для покупки дома или новой машины они могут взять только из прибыли, а не из оборотного капитала.

Вот почему, если возникает потребность в новом оборудовании, чтобы увеличить прибыль или же просто оставаться конкурентоспособным, профессиональный игрок никогда не скажет самому себе: "На эти деньги я мог бы купить себе новый дом, так стоит ли рисковать ими, играя в покер?". Он понимает, что это его оборотный капитал, а не прибыль, следовательно, он никак не может потратить эту сумму на покупку дома или машины.

Все это в равной степени относится к игре в покер как бизнесу, и напомнило мне об одной истории.

## ПИТ ЛОУБОЛЛ
## и его друг ШОРТИ

Однажды, парень по имени Пит Лоуболл пришел в дом к своему приятелю Шорти, и сказал ему: "Мне срочно нужны деньги, мне нечем накормить ребенка, я просрочил платеж за дом, и меня скоро выкинут на улицу". На что Шорти, добрая душа, ответил: "Я все понимаю, вот держи сто долларов". Пит поблагодарил его: "Спасибо тебе Шорти, верну тебе деньги при первой возможности". Шорти сказал: "Нисколько в этом не сомневаюсь. Куда ты направляешься теперь?" И Пит ответил: "Я иду домой к Элу, они собрались сыграть в лоуболл с лимитом в $200". А Шорти ему: "А тебе то чего, на что ты собрался играть?" Тут Пит и ответил: "Ну... Я же взял у тебя деньги на игру".

Решающий фактор, который и определяет то, какая будет игра, заключается не в самом ограничении ставки, а в соотношении размера анте и лимита. Если ставка ограничена $10, тогда как анте равняется доллару, вам нужно будет играть свободнее, чем в том случае, когда анте равняется 25 центам.

Это очень важная информация, всякий раз, пред тем, как вы сесть за стол и рискнуть любым количеством своих денег, вы должны выяснить это соотношение.

Эта информация и любая другая, которую вы можете получить до начала игры (то, насколько хорошо играют ваши противники, например) должна быть оценена по отношению к следующему вопросу: Как далеко вы согласны пойти ради победы в этой игре?

Предположим, что анте достаточно высокое, а за столом сидят игроки такого уровня, что вам придется привлечь $8.000 или $9.000 из своих оборотных средств, чтобы победить, но на столе перед игроками лежит не более $30.000 и они, скорее всего, не станут выкладывать большие

суммы, если проиграют. Достаточно трудно выиграть более половины банка, значит $15.000 можно считать крупным выигрышем.

Включаясь в эту игру, вы рискуете $8.000 или $9.000 из своих оборотных средств, чтобы выиграть максимум $15.000, даже если это будут лучшие сдачи в вашей жизни, и вы безупречно их разыграете. Возможно, это слишком большой риск ради такого выигрыша, а в другом месте может идти совсем иная игра.

Однажды я потерял $98.000 в игре, хотя думал, что рискую максимум $10.000. Выиграть я мог не более $30.000 или $40.000, но для этого мне бы пришлось обчистить всех за столом.

Я привел этот пример для того, чтобы вы поступали так, как я вам сказал, а не так, как я сделал сам. Я думаю, что разумный человек должен учиться на чужих ошибках. Это обойдется вам намного дешевле.

Вы должны установить более четкую границу вашего проигрыша, если играете в лимитированный покер, при игре в безлимитный покер эта граница может быть не такой строгой, потому что труднее отыграть деньги в той игре, где размер пота ограничен.

Если при игре в лимитированный покер вы постоянно проигрываете достаточно длительный отрезок времени и чувствуете, что карта идет ничуть не лучше - вам, возможно, не следует продолжать игру. Вставайте из-за стола и не возвращайтесь, пока не почувствуете, что случилось нечто, делающее вас более удачливым - например, что несколько сильных игроков не принимают участия в игре, или же вам удалось улучшить свою собственную игру.

## СМЕЛОСТЬ ГОРОДА БЕРЕТ

Вам предстоит ходить по очень тонкой линии, разделяющей осторожную мудрость и безрассудную смелость. И чем лучше вы будете играть в покер, тем тоньше будет становиться эта линия.

Причина, по которой она такая узкая, кроется в том, что смелость - одно из самых выдающихся качеств по-настоящему хорошего игрока. Она так важна, потому что очень многие люди совершенно теряют голову, когда проигрывают большую сумму, и потом горько об этом жалеют. Тогда как другие начинают играть лучше.

Самым ярким примером замечательно смелого игрока для меня всегда был Пагги Пирсон. Когда у Пагги все получается, он - один из лучших, но в его жизни наступила большая черная полоса. Но даже во время больших проигрышей его игра оставалась ровной, без скачков вверх и вниз. Он просто продолжал играть. Невзирая ни на что.

Одним из главных элементов смелости игрока я считаю следующее отношение к сделанной ставке: это уже не твои деньги, и не важно, какая сумма в банке. Деньги, которые вы поставили, уже вам не принадлежат. Они принадлежат банку. Решения должны приниматься вами в зависимости от того, какая складывается ситуация. Если вы чувствуете, что сейчас необходимо сделать большую ставку, чтобы выиграть пот, делайте ее. Если вам кажется, что вам никак не удастся выиграть пот, сбрасывайте карты, даже если вы уже поставили большую сумму денег. Это прописная истина, но, тем не менее, это истина. Не разбрасывайтесь деньгами в проигрышных ситуациях.

Другой элемент игры, который требует смелости и рассудительности - вычисление потенциальных шансов. С этим понятием вы подробно познакомитесь в другом разделе книги. Оно означает, что вы должны сравнить свою ставку не только с настоящим размером банка, но и с той суммой, которая в нем окажется, когда будут учтены все математические и психологические аспекты игры. Требуется большая смелость, чтобы рискнуть своими деньгами ради всего лишь предполагаемого выигрыша, и еще больше смелости нужно, чтобы пойти ва-банк на блефе, думая, что у соперника слабая рука. Говорят, что смелость - субстанция неуловимая, но я не знал ни одного высококлассного игрока, у которого это слово не было бы написано на лбу аршинными буквами.

## Две важные составляющие успеха – ТЕРПЕНИЕ И ЭКОНОМИЯ СИЛ

Садитесь за стол только тогда, когда вам нет нужды торопиться, и никогда не торопитесь. Моя любимая стратегия - задать жесткий темп с самого начала, но не во всех играх она верна. Бывают такие игры, когда очень важно экономно расходовать силы.

В играх с ограниченными ставками важным качеством является терпение, потому что

большая часть сдач открывается и успешно блефовать удается далеко не всегда. Вы должны дождаться того момента, когда у вас окажется наилучшая рука, а потом это понять.

Предположим, вы играете с двумя пьяницами, которые делают колл на каждую ставку. Вы ничего не сможете с этим поделать, вам придется ждать такой сдачи, на которой вы у них выиграете.

## Еще один важный фактор успеха- ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

Если уж вы сели за карточный стол... ничто не должно отвлекать вас от игры, вы должны быть внимательны и настороженны до ее окончания. А игра может быть очень долгой.

Способность не терять внимания на протяжении долгих отрезков времени, очень важный фактор достижения мастерства. В моем случае, это был решающий фактор успеха.

Однажды, тогда мне было лет двадцать пять или двадцать шесть, я играл кряду пять суток, с перерывами на туалет и еду; которую приносили прямо в зал. Я не отходил от стола дольше, чем на пять минут.

Мне не хотелось бы повторять нечто подобное, и я никому не рекомендую это делать. Мне уже просто не хватит выносливости для подобного марафона. Но это показывает, как долго может бодрствовать и быть внимательным человек, у которого достаточно решимости и смелости.

Сейчас, в возрасте 44 лет, я наверняка смог бы продержаться три дня и выиграть большую сумму денег. Но мне не нравится играть так долго, не просто потому, что это изнурительно и вредно для здоровья. Это не прибавляет «ничего» к качеству игры. (А когда вы не способны принять верное решение, лучше остановиться).

Я могу играть без ухудшения качества игры около 36 часов, но после - для меня оно становится заметным, даже если соперники ничего не замечают.

Причина, по которой я могу долго сохранять внимательность, проста - это дисциплина.

## ДИСЦИПЛИНА

Я не злоупотребляю алкоголем, как и большинство классных игроков в покер.

И я никогда не пью за игровым столом.

Никто из профессионалов не пьет во время игры.

И мы стараемся никогда не вспоминать о личных проблемах за столом.

Вам нужно прилагать постоянные и сознательные усилия, чтобы обнаруживать недостатки в вашей игре... и избавляться от них. Если вы обнаружили, что принимаете участие в розыгрыше слишком большого количества потов, играйте тайтово. Вам могут понадобиться оборотные средства в других сдачах.

Одной из разновидностей дисциплины является умение успешно играть во все виды покера, даже если какие-то из них вам не очень нравятся. Будьте всегда настороже и готовы сыграть в ту разновидность в которой вы не особенно сильны. Кроме того, это позволит вашему противнику играть раскованнее в его игре, если он это поймет.

Старайтесь запомнить, в каких разновидностях игр у вас все получается хорошо, а в каких - не очень. (Я, например, знаю, что в лимитированный "от туза до пятерки" я хуже всего, потому что меньше всего выигрываю).

Постоянная самодисциплина окажет вам неоценимую услугу во время долгих периодов неудач, потому что на длинной дистанции все вредные привычки усугубляются одновременно с нарастающим чувством усталости. И чем меньше у вас будет вредных привычек, тем менее рискованной будет игра на длинную дистанцию.

Дисциплинированность также поможет вам держать себя в руках даже после проигрыша в трех-четырех играх. Если со мной случается несколько проигрышей, я стараюсь проанализировать свою игру и задаю себе вопрос: "А не плохо ли я играл? " Иногда я также спрашиваю мнение стороннего наблюдателя. Если ответ такой: "Нет, вы играли не плохо, вам просто не везло", я доверяю этому мнению, потому что знаю, что приложил все усилия, чтобы играть на высшем уровне. И моя вера в себя остается непоколебимой. Я продолжаю играть так, как мне кажется правильным.

Сохранение уверенности в себе есть лучшая защита против мыслей, что дела "пошли плохо". Если такое действительно случается, или вам только кажется, что "что-то не клеится", вы начинаете сомневаться во всем. А распространенное мнение о том, что ваше первое инстинктив-

ное решение и было верным, справедливо для покера больше, чем для любой другой игры. Если вы колеблетесь, вы часто поступаете противно своему первому (и лучшему) представлению о том, как надо играть.

Если вы позволите неуверенности овладеть вами, случайно проигранная сдача может превратиться в полосу неудач.

В то же время, вы не должны отгораживаться от мысли, что, возможно, сегодня ваша игра оставляет желать лучшего. Вы имеете представление о том, сколько раз в среднем вы проигрываете сдачу просто по причине невезения, но если несколько раз кряду вы проигрываете и полоса неудач рискует затянуться, вам следует задуматься о том, правильно ли вы действуете. Если вам кажется, что вы допускаете ошибки, постарайтесь их исправить. К примеру, если я потерпел неудачу в пяти розыгрышах кряду, играя в одну из любимых разновидностей покера, мне стоит поискать просчет в основах ведения игры. Если я проиграл десять раз подряд, нет никаких сомнений, что в чем-то я допустил ошибку, и невезение здесь совершенно ни при чем.

Однажды, если вам улыбнется судьба, вы переживете незабываемое ощущение, что все "идет, как по маслу". Но оно также мало зависит от "везения", как и ощущение того, что "ничего не клеится". Для этого есть свои причины.

## КОНТРОЛИРУЙТЕ СВОИ ЭМОЦИИ

Сердечные неприятности - самые опасные. Мне доводилось видеть, как по-настоящему хорошие, крепкие игроки даже по профессиональным стандартам совершенно теряли голову из-за жены или подруги. Неприятности в личной жизни плачевно сказываются на качестве всех принимаемых решений. И за покерным столом это очень дорого им обходилось.

Любовные проблемы отвлекали их от игры, они не могли сконцентрироваться, не могли спокойно усидеть за столом, вскакивали и беспрерывно мерили шагами комнату. Покер переставал их интересовать.

Я убежден, что любая неприятность у моей жены или детей также негативно сказывалась на качестве моей игры, в таких случаях я просто не садился за карты.

Трудно давать советы в подобной ситуации, но мне кажется, что если вы чем-то огорчены, если случилось что-то серьезное, пагубно влияющее на вашу игру, вам надо крепко подумать, не прекратить ли игру, по крайней мере, на время; до тех пор, пока вновь не обретете душевное равновесие.

Мне очень повезло, что не довелось пережить серьезных проблем подобного рода. Но, я полагаю, сделать длинный перерыв в игре в случае крупных неприятностей столь же логично, как и маленькую паузу в случае мелких неприятностей. Вы окажете себе большую услугу, если будете придерживаться следующего правила:

Никогда не играйте, если у вас неприятности.

Меня довольно трудно вывести из эмоционального равновесия, но в течение многих лет я сэкономил приличную сумму денег, прекращая играть в тот момент, когда проигрыш становился для меня достаточно серьезным, чтобы я начал беспокоиться. Это принцип приобретает еще большее значение, если вы играете в лимитированный покер, что в этой игре сложнее и дольше отбивать проигранные деньги. Примерно раз в три-четыре месяца происходит какое-то событие, выбивающее меня из колеи (например, скандал или ссора с друзьями). В такие дни я отправляюсь в кино или на поле для гольфа. Я пропускай игры, какими бы ними они ни были, ведь я знаю, что могу проиграть, если сяду за стол.

## ОТДЫХАЙТЕ РЕГУЛЯРНО

Если вы играете профессионально, никогда не забывайте об отдыхе. Вашему мозгу он просто необходим. Однажды мой друг Джек Штраус пришел понаблюдать за моей игрой и сказал мне потом: "Доил, ты ужасно играл". Мне казалось, что я играл на приличном уровне, но выигрывал не так часто, как обычно. Джек напомнил мне, что я играл почти каждый день на протяжении целого года.

Я улетел на Гавайи на пару недель и после возвращения я стал играть не просто лучше, а значительно лучше.

Хоть я и занимаюсь анализом своей игры намного чаще остальных, но, оглядываясь назад, вынужден признать, что не отдавал себе отчет в том, насколько плохо я играл, и в чем крылись

причины этого, до тех пор, пока Джек не сказал мне об этом.

На, самом деле трудно точно угадать тот момент, когда ты выдыхаешься, вот почему мне кажется, что лучше отдыхать регулярно, даже если вы полагаете, что в этом нет необходимости.

Все люди настолько разные, что определить, как часто нужно отдыхать, можно только с учетом персональных особенностей. Но мне сдается, что лучше злоупотребить отдыхом, чем вернуться с отдыха все еще усталым. Каникулы не должны быть слишком долгими, но три-четыре дня вы должны развлекаться и выбросить из головы все мысли о покере. Охота, рыбалка, да просто пляж - и вы будете играть намного лучше.

Краткие перерывы позволят вам оглянуться назад и дать себе отчет в том, как у вас идут дела, и в какой форме вы находитесь. Это чрезвычайно важно.

Во время игры вы приложите максимум сил, чтобы составить психологические портреты ваших противников, понять их слабые и сильные стороны. Но помните, что из всех сидящих за покерным столом, наибольшее влияние на вашу игру оказывает тот человек, который сидит на вашем стуле.

## ПРОЯВЛЯЙТЕ ГИБКОСТЬ

Выяснив свои сильные и слабые стороны, необходимо время от времени подвергать себя проверке - не только для того, чтобы узнать, не произошло ли каких-либо изменений, но и для того, чтобы поддерживать репутацию игрока, всегда готового к игре.

Я знаю, что в любой вид: безлимитного покера я играю лучше, чем в лимитированный. Также я знаю, что в холдеме я наиболее силен, а игра "от туза до пятерки" - мое самое слабое место.

Но это не значит, что я буду играть только в безлимитный холдем. Я видел слишком много чересчур разборчивых игроков, которые не станут играть, если их что-то не устраивает, будь то сама игра, или же карта, которая им идет, а потом они не станут делать ставку, пока им не сдадут "конфетку".

Мне чужда подобная психология по той простой причине, что никто из этих игроков никогда не выигрывал по-крупному. Если вас будут принимать за человека, который вступает в игру только тогда, когда все складывается удачно, найдется очень мало людей, кто согласится сесть с вами за стол.

Вот почему я частенько играл в те виды покера, в которых я не особенно силен, просто для того, чтобы игра продолжалась.

Даже если вы проиграете, рассматривайте эти деньги как ваш вклад в экономику покера, ведь вы тоже ее составная часть, по крайней мере, вы не спустили их в рулетку и не потратили на путешествие в Европу.

Согласившись сыграть с человеком в его игру, вы можете рассчитывать, что в ответ он согласится сыграть в вашу. Если вы принимаете участие во всех играх, вы не позволите другим игрокам не пустить вас в игру под предлогом, что вы не сильны в этом виде покера, (Если вы универсальный игрок, вы непременно сыграете). Убедив их в том, что вы играете всегда, какая бы игра ни шла, игроки будут предлагать вам тот вид покера, в котором они считают себя мастерами. А это может быть и ваш любимый вид покера.

Во время игры в хай-лоу сплит, разз, семикарточный стад-покер и дро-покер, передо мной может оказаться игрок сильнее меня, потому что меня не считают особо сильным игроком в этих видах покера.

Играя в такие игры, я создаю себе репутацию игрока, который готов вступить в игру даже в том случае, если у него нет явного превосходства. Репутацию человека, который готов побороться за пот.

Не огорчайтесь, если вас будут считать сакером. Это лучшее, что может с вами случиться. (Для меня наступил бы рай на земле, если бы все считали меня сакером, и разбрасывались своими деньгами в попытках меня обчистить!)

## ВАША РЕПУТАЦИЯ - ПАЛКА О ДВУХ КОНЦАХ

Естественно, у хорошей репутации есть и обратная сторона. Это палка о двух концах. Выиграв чемпионат мира по холдему два раза подряд, мне не стоит удивляться, что находится мало желающих сыграть со мной по крупным ставкам.

Идеально (особенно в холдеме), когда все остальные игроки вас всего лишь побаиваются. Не настолько, чтобы отказаться с вами играть, но достаточно, чтобы вас уважать.

Есть лишь один способ сделать себе имя высококлассного игрока - стать им на самом деле, и постоянно подтверждать свою репутацию.

Играя один на один с достойным противником, вы не всегда можете выяснить, кто из вас лучший, потому что бывают такие игроки, которые превосходно играют один на один, но выглядят бледно в коммерческой игре, и наоборот.

Лучший способ выяснить, кто сильнейший, - это игра в одной компании пять раз в неделю на протяжении года. Это исключает возможность внешнего вмешательства (прихода новых игроков), и никаким везением нельзя будет объяснить то, что лучший игрок выиграл большую часть денег на протяжении года (такой срок доказывает, что существует реальная разница между классом игры первого и второго игрока).

## ТУРНИРЫ

*...пользы от участия больше, чем кажется, нужно лишь ее извлечь*

В том случае, если вы не имеете возможность поучаствовать в подобной игре, едва ли не единственный способ быстро заработать себе репутацию - победа (или призовое место) в покерном турнире.

Но это не единственная причина, по которой надо принимать участие в турнире. В то время, когда я стал чемпионом мира по холдему, этот титул не имел для меня особой ценности. В мире есть лишь несколько человек (и все они классные игроки), чье мнение о моей игре для меня важно. Поскольку они профессиональные игроки, все знают, кто самый сильный, и никаких турниров для этого не нужно.

Уверяю вас, я принял участие в соревновании исключительно ради выигрыша $220.000 в 1976 году, когда я выиграл впервые, и $340.000 в 1977 году, когда я победил во второй раз. (Я также выиграл $90.000 на Чемпионате мира в "два-семь" в 1976 году, а в 1977 году я выиграл $55.000 на Чемпионате по "хай-лоу сгшиту").

Но для того, чтобы извлечь пользу из участия в турнире, не обязательно его выигрывать, даже если победитель забирает весь призовой фонд. Турнир станет генератором игр, в которых вы сможете вернуть деньги, потраченные на вступительный взнос, даже если это сумма в $10.000, как на чемпионате по холдему. Не такая уж она большая для классного игрока.

После того, как из турнира начали выбывать игроки, у вас есть примерно неделя для того, чтобы поучаствовать в играх по большим ставкам. Большинство игроков все еще расположено сыграть по-крупному, и все они располагают достаточными средствами.

У вас не только появляется шанс выиграть часть этих денег, важно и то, что на турнир собираются игроки из всех уголков страны и, играя с ними, вы завяжете знакомства, которые позволят вам поучаствовать в игре, куда бы вы ни приехали.

Эти контакты и игры, проходящие параллельно с WSOP “Мировой серией покера ®”[2] ценны также и тем, что многие игроки, которые могли бы принять участие в турнире, не делают этого. Они приезжают ради завязывания новых знакомств и побочных игр.

Я думаю, что они не участвуют в турнире напрасно. Сам факт, что вы решились сыграть на турнире, создает вам репутацию человека, готового к большой игре, к крупной ставке, способного рискнуть значительной суммой денег, даже если у него нет каких-то особых преимуществ. А готовность к крупной ставке - едва ли не главная составляющая часть репутации профессионального игрока.

Более того, люди участвующие в турнире, имеют больше шансов, чем кто бы то ни было, победить в самых крупных играх, проходящих за рамками состязания. Если вам удалось выбить кого-либо из турнира и обыграть его по той причине, что размер пота был искусственно ограничен, есть большая вероятность, что этот игрок имеет против вас зуб и предложит сразиться с ним в обычной игре. Нельзя придумать ничего лучше для увеличения вашего ежегодного дохода, чем игра с человеком, который на вас зол.

Это подводит нас к главному отличию между обычной игрой, и игрой на турнире - вы должны использовать различные стратегии.

Должен признать, что я потратил слишком много времени на то, чтобы это понять. Мне понадобилось семь лет участия в турнирах по холдему, чтобы победить. Само собой, мне хотелось

выиграть деньги. Но есть и другое объяснение тому, что я год за годом приезжал на турнир - и это скорее можно расценивать как психологическое, а не рациональное решение - я рассматриваю свое участие в соревновании как инвестиции в расширение игорного бизнеса и как способ поддерживать репутацию человека, готового к большой игре.

Поскольку я все равно испытывал потребность в присутствии на турнире, я постоянно размышлял над тем, как победить. И заметил, что Джонни Мосс всегда успешно выступает на турнирах. Я всегда восхищался тем, как Джонни играет в безлимитный покер. Я внимательно наблюдал за его игрой и поражался тому, что где бы ни шла игра, Джонни был там. С Моряком и Слимом мы часто вспоминали со смехом, как буквально загнали наши машины, следуя за Джонни по всему Техасу. И Джонни, как правило, выигрывал много, а я дышал ему в затылок. Шли годы, и расстояние между нами все больше сокращалось, потому что я наблюдал за его игрой и усваивал его приемы, словно юный подмастерье, перенимающий опыт и знание мастера. В те годы я научился многим тонкостям игры в безлимитный покер.

Я испытываю к Джонни гораздо более глубокое уважение, чем большинство молодых игроков. В свои лучшие годы он был непревзойденным игроком в безлимитный покер, теперь же многие не могут в это поверить по той простой причине, что слишком молоды и не видели его игры на пике мастерства. Они упускают из вида тот факт, что Джонни сейчас около семидесяти лет, а игра большинства игроков начинает ухудшаться уже в пятидесятилетнем возрасте. Но то, что годы наложили отпечаток на работу сердца, снизили скорость мышления и повлияли на качество игры, еще не означает, что человек стал меньше разбираться в том, как надо играть. А успех Джонни на турнирах доказывает, что он очень хорошо понимает, как надо играть, чтобы победить. (Кроме меня, он единственный, кто победил в Мировой Серии Покера больше одного раза).

Я, стал наблюдать за стратегией игры Джонни и заметил, что он не старается много выиграть на начальной стадии турнира. Он просто старался не вылететь и не проиграть свои деньги. И, если вы внимательно читали начало этого раздела, то должны помнить, что эта стратегия прямо противоположна той, которую я использую в обычной игре. Я пытался победить в турнире тем способом, которым я побеждал в обычных играх. Он непригоден на турнирах.

Я рисковал своими фишками в ситуациях, когда выигрыш равнялся ставке, что очень неплохо на начальных стадиях обычной игры, но непригодно для турнира, где вы не можете достать из кармана еще несколько тысяч долларов и прикупить фишек.

Моя новая стратегия заключалась в том, чтобы не принимать участия в розыгрыше больших потов до тех пор, пока количество игроков значительно не уменьшится. После того, как за столом осталось мало игроков, я начинал играть агрессивнее и старался сделать так, чтобы они рисковали при первой возможности.

Эта стратегия, разработанная мной специально для турниров, и привела меня к победе в чемпионате мира два года назад.

Не стоило бы и говорить, что для участия в покерных турнирах необходимы особые психологические тренировки, но их важность и необходимость настолько велики, что я позволю себе сказать это. Ведь вы не отправитесь на соревнования по баскетболу или гольфу, не подготовившись к ним, также вы должны относиться и к турниру по покеру. Вам надо спокойно посидеть в одиночестве, сконцентрироваться, и когда вам сдадут первую руку на турнире, играйте на удержание.

Особенно мне нравится в Мировой Серии Покера то, что на нее приезжают самые изощренные игроки. Туда приезжает один из моих друзей, который никогда не добивается особых успехов в холдеме за рамками турнира, но на нем всегда выступает весьма неплохо.

Уроки игры на турнире обходились ему достаточно дорого, но я не теряю надежду, что рано или поздно он осознает, что способен показывать хорошую игру и в течение всего года.

На турнирах не всегда побеждают лучшие игроки. Нужно быть классным игроком, чтобы победить на турнире, но ты можешь быть лучшим и его проиграть.

Каждый год на турнир приезжает около полудюжины игроков, которые добирается до мест за последней парой столов, но никогда не побеждают и не победят. Некоторые весьма неплохо играют в обычных условиях, но не могут противостоять четырем-пяти лучшим игрокам. Другие вполне могут составить конкуренцию самым лучшим игрокам, но в них нет кровожадности, и они выдыхаются на старте.

[2] *WSOP или "Мировая серия покера" - зарегистрированный товарный знак казино "Подкова" в Лас-Вегасе, Невада.*

Если вы принимаете участие в турнире, и вам кажется, что дело идет к поражению, лучше умереть с музыкой, чем с хныканьем. Если ввязались в игру, играйте смело, вместо того, чтобы играть тайтово и прижимисто.

Возможно, случится так, что у вас будет два знаменитых шанса - слабый и нулевой - продержаться достаточно и стать победителем. Но если вы будете играть консервативно на маленьких потах, анте, которые постоянно увеличиваются по ходу турнира, съедят все ваши средства.

Если вы проиграли на ранних этапах турнира, вы сможете принять участие в тех больших параллельных играх, о которых я уже упоминал.

## СТРЕМИТЕСЬ ПОБЕДИТЬ ЭЛЕГАНТНО

Когда вы вступаете в подобные игры, я надеюсь, вы не забудете о том, что не следует резать курицу, несущую золотые яйца. Большая часть людей, приезжающих на турнир, имеют мало шансов когда-либо выиграть. Эти люди любят играть по-крупному ради удовольствия, и они готовы за него заплатить.

Несколько лет назад на турнир приехал человек, который не был сильным игроком, но мог позволить себе проигрывать, кроме того, не все к нему хорошо относились.

Но один из игроков мирового класса (с громким именем) вовлек его в параллельную игру и повел ее так, что бедный парень выглядел полным сакером. Вместо того чтобы взять выигрыш и сказать спасибо за деньги "наша знаменитость" (в этой книге никаких имен) стала красоваться перед пташками на рельсе. Все стало еще хуже, когда один из букмекеров предложил ставку 100 к 1 на то, что бедолага никогда не выиграет турнир. (Никому не нравится, когда его шансы оценивают в 100 к 1).

Этот человек просто уехал и никогда больше не возвращался. Каждый профессиональный игрок вкладывал в турнир по $10.000 несколько лет подряд, зная, что он может и не выиграть. А потом появилась эта парочка и сделала так, что один из самых активных участников взял и уехал только из-за того, что им приспичило поглумиться.

Это не только дурные манеры. Это плохой бизнес! Такое поведение джентльмену не к лицу, но оно еще менее к лицу профессиональному игроку. Никого не касается, играете ли вы анте в $1, или же платите $10.000 вступительного взноса - это ваше личное дело.

Стремитесь к победе, но делайте это элегантно.

PokerHouse рекомендует прочитать данную книгу

# СУПЕР-СИСТЕМА ИНТЕНСИВНЫЙ КУРС
# ДРО-ПОКЕР
**Составлен**
**"Безумным Майком" Каро**
# ДРО-ПОКЕР
**с джокером и без (а также другие варианты)**

## СОДЕРЖАНИЕ

Профиль эксперта
Введение
Выбор партнеров для игры
Какие сдачи играть?
Стратегия игры (начальные ставки, коллы, рэйзы)
Минимальные требования к начальным ставкам при маленьком анте
Минимальные требования к начальным ставкам при среднем анте
Минимальные требования к начальным ставкам при большом анте
Обмен
Имидж игрока
Психология - психо-стратегия
Требования к сэндбэгу
Ситуация обусловленного выбора
Больше стратегии и психологии
Чтение игроков
Математика вероятностей
Позиция за столом
Иллюзии
Соседствующие игры:
Без джокера
Начальная ставка втемную
Хай-бэк-ту-лоу
Покерная задача
Ход мыслей
Арена
Правила Гардены
Последнее замечание
Перечень грустных историй
Ответ на покерную задачу

## ОСОБОЕ ЗАМЕЧАНИЕ

"Безумный Майк" - человек достаточно необычный. Раздел, в котором он пишет о дро-покере, высвечивает особенности его характера. Более того, "Безумный Майк" - единственный из моих экспертов, который написал раздел целиком. Каждое слово, которое вы ниже прочтете, идет прямо от этого "сумасшедшего".

И еще одна важная вещь. Таблицы, касающиеся всех видов покера, которые вы найдете в конце данной книги в разделе Статистика, были созданы, рассчитаны, проверены и перепроверены собственноручно Майком.

Эту трудоемкую и громадную работу он проделал на своем компьютере. Вы убедитесь в том, что более полной и точной статистики покера просто не существует.

Помощь Майка не ограничилась разделом о дро-покере, и она была не только теоретической, ведь Майк, ко всем своим достоинствам, Игрок с большой буквы. Он не просто лучший в мире игрок в дро-покер, он входит в элиту игроков во все виды покера.

Действительно разносторонне одаренный человек. Он может научить играть в покер, толково написать о нем, вставить покерные таблицы и... отлично в покер сыграть.

PokerHouse рекомендует прочитать данную книгу

## "БЕЗУМНЫЙ МАЙК" КАРО

*мой эксперт по дро-покеру*

Первый раз, когда мне довелось увидеть Майка за игрой, я подумал, что он не просто сумасшедший, мне показалось, что он очень подвинутый. Бородатый, с длинными волосами, через которые проглядывает лысина, он был похож на хиппи, только что вышедшего из коммуны. Он начал борьбу за пот, не имея на руках ничего, кроме пяти мусорных карт. Затем он стоял, делая вид, что вместо этих кошмарных карт у него на руках пэт, потом заухал и засмеялся, словно привидение, раскрыл свои карты и проиграл пот. Немного позже он стал вновь издавать подобные звуки, только на это раз он загреб четыре тысячи долларов, выложив на стол флеш. Да он вел себя безумно, но это была безумная лисица.

К тридцати трем годам Майк превратился в самого изощренного игрока в пятикарточный дро-покер из всех ныне живущих и открыто признает, что его неортодоксальная, странная манера игры есть ни что иное, как отвлекающий маневр, чтобы застать противников врасплох. И это правда. Если вы сыграете с "безумным Майком", вы не сумеете его прочесть. У большинства игроков, с которыми я знаком - а это лучшие игроки, - я могу заметить телодвижения, определенную манеру или способ игры, которые в определенных обстоятельствах могут дать ключ к пониманию того, какие карты у них на руках. У Майка настолько странная манера и способы игры, настолько непредсказуемые телодвижения, что единственная вещь, в которой вы уверены, когда сидите с ним за столом, это то, что вы ни в чем не уверены!

Я очень быстро заметил, что Майк побеждает намного чаще, чем проигрывает, и это разожгло мое любопытство. Передо мной сидел молодой хиппи с дикой внешностью и безумными выходками, который спокойно обыгрывал одних из лучших игроков страны. Этому надо было найти объяснение.

После одной лихорадочной игры (а каждая игра, в которой Майк принимает участие, становится беспорядочной и лихорадочной), мы отправились выпить по чашке кофе. Он вдруг снял с себя маску безумца и превратился в спокойного, невозмутимого человека, каким и является настоящий Майк Каро.

"Я обычный доктор Джекил и мистер Хайд", стал потешаться он над моей реакцией. Потом он стал серьезным, вынимая кипу исписанных листов из своего кармана.

"Здесь все расписано, — сказал он. — Шансы, вероятности, призрачные шансы, потенциальные шансы, психология". И помахал ими у меня перед носом. "Это моя Библия". Я просмотрел его таблицы страницу за страницей и понял, что на их составление ушли годы кропотливой работы по анализу игры.

Он засунул листки обратно в карман и сказал. "Это мои секрет. У меня все с собой прямо здесь... и здесь". Сначала он похлопал себя по карману, а потом по лбу. "Пусть кто-нибудь попробует найти хоть одну ошибку! Я рассчитал шансы для любой руки с учетом психологических факторов - и всегда следую своим расчетам в игре". Он улыбнулся. "Кроме того, все считают, что я немного с приветом".

Я вынужден был с ним согласиться. Это мягкий, чувствительный человек потратил сотни часов, чтобы организовать и проводить собрания взрослых и юношеских дискуссионных групп "Великие книги". И даже если этот род занятий выглядит странно для профессионального игрока, он, тем не менее, получает удовольствие, рассуждая о материях более сложных, чем флеш-рояль, и даже пишет стихи. Он зарабатывал себе на жизнь игрой в ходе последних семи лет, начав с покера по ставкам два-четыре доллара в городке Гардена, Калифорния. Не проходит и дня, чтобы ему не позвонил кто-то из профессиональных игроков и не спросил совета касательно какой-нибудь особо сложной ситуации в дро-покере.

"Я знал с самого начала, что мне сразу придется играть намного выше среднего уровня просто для того, чтобы платить за квартиру в Гордене, - начал рассказывать он. -Поэтому я решил изучать дро-покер с изнанки. Я начал составлять свои таблицы. В те времена я зарабатывал сотню в неделю, работая редактором в отдел спорта..". Внезапно он замолчал и стал смотреть куда-то поверх моей головы, словно стараясь что-то припомнить. Затем очнулся от задумчивости.

"Ну, давно это было". Он усмехнулся и одним глотком допил кофе. "Раньше дела у меня шли не слишком хорошо. Порой приходилось несладко". Он ухмыльнулся еще раз. "Да что теперь вспоминать. Как смотришь, Доил, на то, чтобы сыграть партию в дро-покер?"

"Нет уж, спасибо", ответил я. "Уж лучше я буду играть в холдем".

Несколько минут спустя он со мной попрощался. Я смотрел, как он направляется в казино

и с ним происходит метаморфоза. Он вновь превратился в "безумного" игрока...

## ВВЕДЕНИЕ

"Смотри внимательно, Розмари. Прошу тебя, проанализируй следующую сдачу". Мои слова потерялись в раскатах смеха, стуке фишек и резких возгласах. Покерная лихорадка, охватившая в эту субботнюю ночь фешенебельный "Эльдорадо Клуб" в Гардене была такой заразительной, что завелся даже обслуживающий персонал и толпа игроков, ждавших момента, когда освободится место за игровым столом.

"Ничего не слышно!" — прокричала она в ответ.

"Внимательно смотри на следующую руку. Вспомни, чему я тебя учил, и отгадывай, какие карты у игроков на руках по их поведению".

"Ладно. Ты имеешь в виду этот стол?" И она показала на стол, за которым играли в дро-покер по небольшим ставкам. Я утвердительно кивнул.

Дилер, женщина около шестидесяти, неуклюже сдавала карты, дважды остановившись, чтобы извиниться за свою неловкость.

Я сказал: "Так, быстренько скажи, что ты думаешь о дилере?" "Ну, мне кажется, что она плохо знает, как играть в покер". "Точно. Как ты думаешь, будет она блефовать на следующей руке?" "Едва ли. Она слишком любезна с игроками и сильно нервничает".

"Ты права. Но есть и более веская причина. Она боится того, что игроки уже невзлюбили ее за неловкость. Она не захочет, чтобы ее поймали на блефе и невзлюбили еще больше. Она просто не переживет подобного горя".

"У игрока, который сделал первую ставку, слабая карта!", сказала Розмари. "Он так резко бросил фишки, что наверняка там пара валетов или дам, да?"

"Именно так! Ты быстро все схватываешь".

Игрок, которому было, наверное, лет двадцать пять, сделал колл, симулируя рэйз. Он явно вступал в торговлю. Четыре карты он держал вместе, а 3♥ отделил указательным пальцем. Он точно собирался ее сбрасывать.

"Какие карты у него?", спросил я.

"Две пары, если только он не ныряет. Он собирается купить одну".

"У него две пары и очень маленькие", сказал я. "Он притворился, что хочет сделать рэйз в надежде, что все испугаются, и не будут повышать ставку. Игрок, если он ныряет за картой, хочет, чтобы другие игроки увеличили банк, делая рэйз. И если этот парень сейчас нырнул, у него явно не получается создать о себе впечатление, как о сильном игроке".

Тот, кто сделал начальную ставку, сбросил три карты и объявил чек втемную. Коллер сбросил 3♥, взглянул на карту, которую купил, и тотчас посмотрел на свои фишки, поведя плечом.

"У него фулл-хаус, да?"

"Ты права, но еще можно сказать, что у него фулл-хаус на младших картах".

Первый игрок посмотрел на две купленные карты. Потом осторожно открыл третью, грустно покачал головой, медленно сделал рэйз.

"Его фулл-хаус старше!", сказала Розмари, дергая меня за рукав, чтобы я навёрняка ее расслышал. Она уже превратилась в успешного игрока при помощи статистических расчетов и психологических приемов, с которыми я познакомлю вас в этом разделе. В тот вечер она на практике применяла методы определения того, какая рука у игрока на основании его поведения.

“Не забывай, что у него может быть каре на валетах или дамах".

Но оказалось, что у первого игрока три валета и пара семерок, а у коллера три пятерки и две шестерки. "Фантастика!", сказала Розмари.

Неопытные игроки в покер порой сетуют на то, что им трудно определить по внешним признакам, какая рука у противника. В отличие от стад-покера, в дро-покере дилер не сдает карты в открытую. Существует только два круга торговли, до и после обмена. Не уменьшает ли это возможности хорошего игрока прочитать более слабого соперника? Как можно определить наверняка, есть ли у игрока на руках пара до обмена? Если игрок купил одну карту, можно ли догадаться, что у него флеш? А вдруг у него две пары? И как узнать, что за рука у рэйзера: не очень сильная пара дам или сильнейший фулл-хаус на тузах, или же у него вообще ничего нет.

После того, как вы усвоите материал, изложенный в данном разделе, вы сможете играть в дро-покер на любых аренах мира и завершать игру с прибылью! Вы научитесь читать руки более слабых противников с "фантастической" точностью! В вашем распоряжении окажется наиболее полная статистика, когда-либо составленная по этому виду покера!

Доил обратился ко мне с просьбой научить вас играть в обменный покер так, как играю я сам. В течение нескольких лет я собирал информацию, рассчитывал вероятности, анализировал телодвижения, разрабатывал стратегии и испытывал новые теории. Я перелопатил тысячи страниц книг, рассказывающих об игроках и самой игре, и провел долгие часы за компьютером. Вся эта работа была посвящена только одному виду покера - обменному. Я был польщен, когда Доил назвал меня лучшим игроком в обменный покер в мире. И я принял его предложение написать этот раздел.

Советы, которые я буду вам давать, были тщательно протестированы профессиональными игроками. Усвоение материала не должно быть для вас сложным, потому что я изложил его в доступной для начинающих игроков форме. Я уже занимался обучением игроков, и на основе их опыта я разработал доступную и динамичную систему тренировки, с которой вы вскоре познакомитесь. Сложные игровые маневры были мной опущены, вместо них я покажу вам четкие и ясные способы добиться максимальной отдачи от игры в дро-покер.

В разделе Статистика вы найдете математические таблицы по обменному покеру, которые (вместе и информацией о других видах покера) я составил специально для данной книги. Чем больших успехов вы добьетесь в покере, чем более ценными они для вас станут.

Во всем мире существует множество разновидностей обменного покера. Большая часть этого раздела посвящена игре колодой из 53 карт с джокером. Также я уделю внимание игре колодой из 52 карт (без джокера), игре с блайндами, и игре хай-бэк-ту-лоу. По стандартным правилам, у игрока должна быть пара валетов (или выше) для получения права на первую ставку.

## ВЫБОР ПАРТНЕРОВ ДЛЯ ИГРЫ

Если вы играете в домашнем кругу, у вас будет не очень большой выбор партнеров. В том случае, когда игра идет у вас дома, вам выгоднее приглашать тех игроков, кто слабее вас и готовы расстаться со своими деньгами. Если вы играете в казино, вы можете выбрать стол по своему вкусу. Оглянитесь вокруг, вы можете заметить людей, которые громко смеются. Они, скорее всего, пришли поиграть ради забавы. Такая "домашняя атмосфера" говорит о том, что они не воспринимают покер слишком серьезно. Наверняка вы знаете по опыту, что "домашние" игры наиболее раскованные и в них легче всего выиграть.

Вряд ли вы найдете в казино игру столь же свободную, как дома у тетушки Эльзы, где вы перекидывались картишками с ней, дядей и тремя своими братьями, но все же выбирайте самый легкий стол. Если вы пришли в казино, чтобы выиграть денег, можете попробовать поиграть за несколькими столами.

Постарайтесь заметить игроков, которые держатся напряженно и внимательно наблюдают за ходом игры. И избегайте их. Выбирайте стол, где есть кто-либо отвлекающий внимание - красивая женщина или же шумный пьянчужка - они сделают рассеянными ваших соперников, а вам много хлопот не доставят. Игроки, внезапно пересаживающиеся с места на место, могут быть суеверны. Подстраивайтесь под их игру. Также неплохо отыскать игроков, которые светят своими картами. Выбирайте стол с наибольшими потами и с наибольшим количеством участвующих в поте игроков. Если вы увидите игру с большим количеством двойных и тройных анте, она может оказаться тайтовой. Если же за столом сидит три, четыре или пять игроков, постоянно обменивающих карты, игра может быть многообещающей. Если заметите, что за столом делается много сэндбэгов (чек-рэйзов), кое-кто из игроков может оказаться крепким орешком. Вам это пользы не принесет, особенно, если вы только учитесь играть в покер.

Хорошо, если ведутся разговоры, не связанные с игрой, это значит, что на ней никто не. концентрируется. Если игроки постоянно спорят, - ищите другой стол. Даже не думайте об игре за столом, где кто-то непрестанно переругивается. Хотя рассерженный игрок и перестает быть внимательным, он явно не расположен к игре. Лучшие противники — те, кто пришел развеяться, они увлекаются игрой и с удовольствием делают ставки. Если над каким-то столом повисла гробовая тишина, он может оказаться скальной грядой, и вы оставите там свои деньги. Избегайте молчаливых игроков!

Итак, вы решили сыграть. Вы в казино и собираетесь принять участи в обменном покере с правом начальной ставки по паре валетов или выше. Ваш стол со ставкой $5 до обмена, и ставкой $10 после (или любой другой, за которым вы будете чувствовать себя уютно, пока осваиваете искусство игры в покер). Никто из ваших соседей не кажется напряженным, не слышно никаких споров, напротив, игроки перебрасываются шутками. За столом сидит красивая женщина и заигрывает с игроками. Все с удовольствием с ней флиртуют, но только не вы. Пара игроков уже успе-

ли выпить и хотя они играют небрежно, все же не опьянели настолько, чтобы замедлять темп игры. По виду игроков нельзя сказать, что кто-то из них профессионал. Картина вырисовывается достаточно приятная. За столом сидят счастливые, суеверные и азартные игроки, готовые отдать вам свои деньги.

## КАКИЕ СДАЧИ ИГРАТЬ?

При игре стандартной колодой из 52 карт существует 2.598.960 возможных пятикарточных раскладов. Добавьте джокер и вы получите 2.869.685 вариантов. Различие не такое уж значительное - вы получаете на 270.725 раскладов больше, что составляет 10,42%. Однако отнеситесь к нему серьезно! Многие игроки, никогда прежде не сталкивавшиеся с джокером, проигрались из-за того, что легкомысленно отнеслись к этому увеличению вариантов.

При игре, в которой принимает участие восемь человек, еще до обмена джокер будет находиться у кого-то из игроков большую часть времени. Если быть точным, то существует 75,5% вероятность того, что джокер сдан одному из восьми игроков. То есть чаще, чем в трех случаях из четырех. В игре по стандартным правилам с правом начальной ставке при паре валетов или выше, вам надо четко отдавать себе отчет, что это означает.

Обычно, джокер не используется как дикая карта. Он может пристраиваться только к тузам и использоваться при образования стритов и флешей (включая стрит-флеш).

По этим правилам наличие джокера означает:

1. Становится легче образовать флеш при обмене одной карты. Шансы против построения становятся не 4,2 к 1, а 3,8 к 1.
2. Вероятность построения двустороннего стрита повышается на 10,16%.
3. Появляются очень важные сдачи, которых никогда не бывает при игре 52 картами. При покупке одной карты к (6♣7♣8♣Joker) подойдут 22 карты из 48, то есть вероятность образования стрит-флеша, флеша или стрита повышается до 45,8%. Очень неплохо! При покупке одной карты к (7♦9♦T♦Joker) подойдут 19 карт из 48, что дает 39,6%. Появляется шестнадцать возможностей построения такого стрита и шансы 2:1 против его образования. Появляется двенадцать возможностей построения такой сдачи с шансами 3:1 против ее построения. Кроме того, вам будут сдавать руки с тузом-джокером, которые позволят вам сохранять тузов, при попытках построить стрит, флеш или стрит-флеш. В этих случая обмен одной карты может не помочь, но сохраняется вероятность образования двух пар с высшими тузами или триплета тузов. В худшем случае у вас на руках останется первоначальная пара тузов.
4. Вероятность сдачи тройки тузов в 2,4 раза выше, чем любого другого триплета.
5. Пару тузов вам будут сдавать на 53,6% чаще, чем пару королей, шестерок или любую другую пару.
6. Вам повстречается много игроков, которые обычно обменивают две карты в таких сдачах как (5♥8♥ Joker).

Вот пример раздачи с 22 возможностями построения выигрышной комбинации. Четыре карты дают вам возможность построить стрит-флеш, шесть карт дают флеш, и двенадцать карт позволяют образовать стрит: (4♦Q♣J♣T♣Joker).

Но если у вас вот такая комбинация (2♥8♣7♣6♣Joker), у вас больше шансов выиграть у игрока, сделавшего начальную ставку и обменявшего три карты. Все потому, что A♦, A♠ и A♥ не требуются для образования стрита. И в дополнение к 22 картам, при помощи которых можно построить стрит, флеш или стрит-флеш, у вас есть три карты, которые могут дать вам возможность собрать побеждающую пару тузов

Сдача (K♣6♥7♥9♥Joker) дает вам 19 возможностей построить выигрышную комбинацию. На трех картах вы можете образовать стрит-флеш, с помощью семи вы получите флеш, и девять карт дадут вам стрит.

Перед вами три варианта, которые дают 16 возможностей для построения выигрышных комбинаций. При первом варианте три карты позволяют образовать стрит-флеш, с помощью семи вы получите флеш и шесть дадут стрит. Во второй комбинации 16 карт позволяют построить стрит. При третьем варианте две карты образуют стрит-флеш, восемь — флеш, и шесть карт позволяют построить стрит.

1. J♠5♦6♦7♦8
2. 2♠6♣7♠8♦Joker

3. K♣5♥6♥9♥Joker

В такой комбинации 7♣T♦J♦K♦A♦, есть 13 возможностей: две карты дают стрит-флеш, есть восемь шансов поймать флеш и три карты образуют стрит.

Это пример комбинации, в которой при помощи 12 карт можно построить стрит: (K♦6♥7♦9♠Joker).

Если вы обмениваете одну карту, чтобы собрать флеш при игре с 53 картами в комбинации (9♥A♣J♣9♣6♣) вам могут помочь десять карт

Это кантри-стрит[3] (T♥4♣6♠7♣5♥). Девять карт, включая джокер, позволяют его построить.

Пять карт, включая джокер, могут образовать внутренний стрит[4] из такой комбинации: (Q♦4♥6♥7♦8♣).

Обменный покер - это в основном игра тузов. Это справедливо даже при игре колодой из 52 карт. Если же игра идет с джокером, любая стратегия, недооценивающая важность тузов приведет к проигрышу. Допустим, у вас пара тузов, а у вашего соперника - пара королей. Полагать, что с этой парой можно бороться за банк, будет одной из самых больших ошибок, которую смертный может допустить. Если оба противника обменяют по три карты, вы победите в четырех случаях из пяти. Но вашему противнику очень дорого обойдется мысль, что соотношение его шансов равно 1:4. Если вам обоим придут пустые карты (что происходит в половине случаев), вы победили - вам даже может придти старший кикер, вы сделаете бет и противник уравняет, если вы ничем себя не выдадите. Если вам придет нужная карта, а ему нет, вы выиграли. Если у вас у обоих по две пары, вы почти наверняка увеличите количество фишек. Если у вас будет три туза, а противнику придет тройка королей, после обмена почти наверняка начнется торговля и вам это понравится!

Мало шансов на то, что вам обоим удастся собрать фулл-хаус или выше. В большинстве случаев, когда это происходит, вы выигрываете кучу денег. Игрок с парой королей должен надеяться, что улучшит комбинацию (что случается в 29% случаев), а вы нет (и вы не улучшите руку в двух третях случаев, если в вашей паре тузов нет джокера). Также он может надеяться на тройку королей, в то время как у вас будут две пары на старших тузах. Пусть надеется. Но он все же будет прав, потому что людям свойственно надеяться!

Изучите таблицы по покеру в Приложениях, вы начнете чувствовать, какова вероятность прихода различных комбинаций. И посмотрите ради развлечения на таблицу чуть ниже. В игре со ставками в $5 долларов, в которой принимает участие восемь игроков, в час разыгрывается примерно 48 сдач, включая и то время, когда никто не делает первую ставку. На основании этого была составлена усредненная таблица того, как часто вам могут придти различные комбинации до обмена. При том условии, что удача от вас не отвернулась. Пэт из пяти тузов может быть вам сдан в первой же руке, но шанс на это у вас примерно один из трех миллионов (2.869.684 к 1, если быть точным). Если выразить это по-другому, то при игре со ставками в $5 долларов, в которой принимает участие восемь игроков, и длящейся по шесть часов ежедневно, пять раз в неделю, у вас есть шанс получать пять тузов через каждые 38 лет.

---

[3] *Или двусторонний стрит.*

[4] *Или, как принято его называть в России, «стрит в живот», «дырявый стрит», а самое точное определение: «одноранговый стрит».*

| Готовые комбинации без обмена | Один раз за: |
|---|---|
| Пять тузов | 59.785 ч. |
| Флеш-рояль | 2.491 ч. |
| Любой стрит-флеш | 293 ч. |
| Каре | 72ч. |
| Фулл-хаус | 13 ч. 41 мин. |
| Флеш | 7 ч. 40 мин. |
| Стрит | 2 ч. 55 мин. |
| Любой пэт (включая каре) | 1 ч. 46 мин. |
| Тройка | 57 мин. |
| Две пары | 26 мин. |
| Одна пара (начальная ставка) | 8 мин. 49 сек. |
| Валеты или выше | 5 мин. 35 сек. |

Теперь у вас есть представление о том, как часто вам может быть сдана та или иная комбинация, и вы готовы решать, какую руку играть.

Повторюсь, это игра тузов. Если вам пришла пара тузов, даже если вы сидите на ближней позиции и семь игроков должны сделать ход, у вас равные шансы на то, что ваша рука окажется сильнейшей! Этот факт удивляет многих бывалых профессионалов. Это значит, что вы всегда можете делать начальную ставку на паре тузов и предвкушать победу. Само собой разумеется, вы не должны начинать, если вы прочитали у кого-то пэт-флеш или определили по телодвижениям, что у одного из игроков более сильная комбинация. Пара тузов приходит в среднем один раз каждые 26 минут. Именно по этой причине правильно сыгранные тузы можно считать наиболее прибыльной комбинацией в арсенале дро-покера.

Иногда вы можете сделать чек на паре тузов, и, если кто-то из игроков сделал ставку, вы можете сделать колл или рэйз. Но запомните хорошенько, что с парой тузов всегда можно делать начальную ставку, если нет телодвижений, говорящих об обратном!

Если вы решили сыграть в дро-покер со ставкой $5 и анте $1, загляните в МИНИМАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К НАЧАЛЬНЫМ СТАВКАМ В ИГРАХ СО СРЕДНИМ АНТЕ. Круг торговли с единичным анте в обменной игре по $5 структурно идентичен игре по $10, выбранной в качестве примера. Соотношение совокупности анте к начальной ставке при игре на восемь человек равно 1,6:1.

Почему это соотношение так важно? Вопрос, который задает себе каждый хороший игрок, прежде чем положить свои деньги в пот, звучит так: "Как много я выиграю и во что это может мне обойтись?" Понятно, что чем больше соотношение совокупного анте к начальной ставке, тем выше шансы банка. Чем больше вы хотите выиграть, чем меньше вы должны быть уверены в том, что выиграете банк. Следовательно, если анте большое, а бет по сравнению с ним мал, вы можете делать начальную ставку с более слабой рукой. Вы можете позволить себе проигрывать чаще, потому что сумма выигрыша компенсирует потери. Вы можете предположить, что игроки расположены делать начальные ставки на сравнительно слабых картах, следовательно вы можете сделать колл и рэйз с большей степенью свободы. Вот почему так важно оценить соотношение суммы банка с тем количеством денег, которые вы решили **п о с т а в и т ь .**

Изучите таблицы по СТРАТЕГИИ НАЧАЛЬНЫХ СТАВОК. Вы заметите различия в суммах рекомендуемых начальных ставок в зависимости от того, как определяется игра: с маленьким, средним или большим анте. Минимальные требования к картам не означают, что вам нужно делать начальную ставку, это значит, что только с такими картами вы можете ожидать прибыли, если сделаете ставку.

## СТРАТЕГИЯ ИГРЫ

*(начальные ставки, коллы, рэйзы)*

Опытный игрок в обменный покер принимает во внимание множество факторов, когда решает, делать ли ему начальную ставку. Как много валетов, дам, королей и тузов у него в руке? Проявил ли какой-либо игрок, который еще не сделал хода, желание сделать начальную ставку? Прочитал ли он по игрокам наличие у них важнейших карт? Допустил ли кто-нибудь ход с намерением сделать рэйз в следующем круге? Достаточно ли сильна рука, чтобы делать рэйз? А для того, чтобы сделать рерэйз? Сколько игроков еще должны сделать ход? Как соотносится сумма

пота с размером начального бета? Тайтовая ли это игра, в которой игроки будут осторожничать? Свободная ли это игра, в которой игроки склонны сделать колл на младших парах (меньше валетов)?

Ниже я привожу сведения собранные в ходе реальной игры в карточном клубе Гардены.

**МИНИМАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К НАЧАЛЬНЫМ СТАВКАМ**

*при маленьком анте*

*Дро-покер по $2 (начальная ставка $2, бет после обмена $4, анте 25 центов)*

| Позиция | Минимум для начальной ставки |
|---|---|
| Первая позиция (под прицелом) | Тузы (но не меньше, чем две пары со старшими тузами) |
| Вторая позиция | Тузы (но не меньше, чем две пары со старшими тузами) |
| Третья позиция | Тузы (но не меньше, чем две пары со старшими дамами) |
| Четвертая позиция | Тузы (но не меньше, чем две пары со старшими Т) |
| Пятая позиция | Короли и туз (или выше) |
| Шестая позиция | Короли (или выше) |
| Седьмая позиция | Дамы (или выше) |
| Восьмая позиция (дилер) | Валеты (или выше) |

**МИНИМАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К НАЧАЛЬНЫМ СТАВКАМ**

*при среднем анте*

*Дро-покер по $10 (начальная ставка $10, бет после обмена $20, анте $2).*

| Позиция | Минимум для начальной ставки |
|---|---|
| Первая позиция (под прицелом) | Тузы (но не меньше, чем две пары со старшими королями) |
| Вторая позиция | Тузы (но не меньше, чем две пары со старшими дамами) |
| Третья позиция | Тузы (но не меньше, чем две пары со старшими валетами) |
| Четвертая позиция | Тузы (но не меньше, чем две пары со старшими Т) |
| Пятая позиция | Короли и туз (или выше) |
| Шестая позиция | Короли (или выше) |
| Седьмая позиция | Валет с тузом (или выше) |
| Восьмая позиция (дилер) | Валеты (или выше) |

**МИНИМАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К НАЧАЛЬНЫМ СТАВКАМ**

*при большом анте*

*Дро-покер по $5 (дабл-анте[5]) (начальная ставка $5, бет после обмена $10, анте $2).*

| Позиция | Минимум для начальной ставки |
|---|---|
| Первая позиция (под прицелом) | Короли (или выше) |
| Вторая позиция | Дамы с тузом (или выше) |
| Третья позиция | Дамы (или выше) |
| Четвертая позиция | Валеты (или выше) |
| Пятая позиция | Валеты (или выше) |
| Шестая позиция | Валеты (или выше) |
| Седьмая позиция | Валеты (или выше) |
| Восьмая позиция (дилер) | Валеты (или выше) |

Заметьте, что если с парой тузов всегда безопасно делать начальную ставку на любой позиции, наличия двух (младших) пар на ближней позиции не достаточно для начальной ставки. Причина в том, что вам придется сбросить две пары, если будет сделан рэйз. Если рэйзер блефует нечасто и его минимальные требования к рэйзу - две пары со старшими тузами (это обычные требо-

[5] *Такая ситуация возможна только в дро - покере по $5 после того, как все спасовали в первом (сингл - анте) круге торговли. Игроки доставляют по $1 и анте всего равняется $16.Так как начальная ставка остаётся равной $5, сделавший первую ставку, изначально получает $16 за $5 то есть 3,2:1.*

вания к рэйзу в среднем для половины ваших противников), вы не можете сделать колл на десятках и семерках. Шансы на то, что вы построите фулл-хаус расцениваются как 11:1, а шансы банка (все деньги, уже лежащие в поте, в соотношении с размером вашего колла) далеко не так велики.

Вы достаточно сильно рискуете, если делаете начальную ставку на двух (младших) парах слишком рано. Кроме того, у игрока с парой тузов, который сделает колл на вашу ставку, шансы улучшить свою комбинацию и победить две ваши пары со старшими десятками соотносятся как 1:3. Ваши шансы победить равны всего лишь 1:12. Даже если у вас будет лучшая возможная комбинация, после обмена вы останетесь в положении догоняющего, а это противоречит тому подходу, который рекомендуется в этом разделе: играйте в агрессивном стиле, давите на соперников! Часто случается так, что у коллера на вашу ставку допер больше, чем у вас, даже до обмена. Средним допером (среднее между старшей и младшей парой) считаются старшие валеты.

Даже на ближних позициях безопасно делать начальную ставку с допером на тузах. Все потому, что у вас есть возможность сбросить младшую пару и прикупить третьего туза, если вы сделаете колл. Если вы решите обменять одну на таком допере, ваши шансы образовать фулл-хаус увеличиваются с 1:11 до 1:8,6. Пятый туз (джокер) это **не м е л о ч ь !**

Вы теперь знаете, что можно делать ставку на старших тузах и что младший допер может быть опасным, потому как в большинстве случаев вы не можете уравнять рэйз. Но можно ли делать колл на тузах? Несмотря на то, что математические расчеты не рекомендуют делать колл, если у рэйзера может быть тройка (или выше), многочасовой опыт реальной игры показывает, что лучшей стратегией в большинстве случаев был бы колл на вашей паре тузов. Даже если у рэйзера тройка является минимальным требованием для повышения ставки, он часто вступает в игру с двумя парами и в надежде на покупку с улучшением. Порой он просто блефует. У вас должен быть достаточно сильный имидж, если соберете тройку тузов, чтобы сделать чек на его тройке после обмена, заманить бетом и сделать рэйз. Этот вид психологической стратегии будет объяснен ниже. Помимо этого, вам требуется знать, действительно ли у рэйзера сильная комбинация (объяснение также чуть позже), и быстро скинуть своих тузов. Кроме того, если перед вами игрок, который делает рэйз только на тройке (или выше), и никогда не блефует, и не меняет свой стиль игры, вы должны пасовать на тузах, как только он поднимет ставку. В то время как пас на валетах, дамах, королях и допере младше тузов - обычное дело, вам нужно осторожнее подходить к сбрасыванию тузов в игре против проверенного рэйзера, потому как вас могут посчитать настолько тайтовым игроком, а вашу игру на начальной ставке настолько предсказуемой, что ваша прибыль значительно уменьшится.

Если вы разобрались с минимальными требованиями к начальным ставкам при играх со средним анте, то теперь вы твердо знаете, что с тузами вы можете делать ставку из любой позиции, что вы должны неохотно делать ставку с допером (старшим) на первых четырех позициях (чем ближе позиция, тем старше должен быть допер), что вы можете сделать ставку с королями (или выше) на пятой и шестой позициях, и что можете поступить также с валетами (или выше) на седьмой и восьмой позициях (хотя на седьмой позиции предпочтительно иметь валетов с тузом).

А если начальная ставка уже сделана, с какими картами вы можете сделать колл? Есть одна ошибка, которую пускает большинство профессиональных игроков, с которыми я знаком. Если начальную ставку сделал игрок, для которого минимальным требованием являются тузы, они делают колл на тузах. Неправильно! Совершенно, - простительно неправильно, и с математической, и с практической стороны.

Если ставку делает скала на второй позиции, сбрасывайте своих тузов! Это даст вам большое преимущество над большинством профессиональных игроков, которые с упорством самоубийцы стараются разыграть своих тузов в сдобных обстоятельствах. Вы должны делать колл на тузах, если сделавший ставку игрок кажется вам слабым (объяснение ниже) или же он часто делает начальные ставки на валетах, дамах и королях в ранних позициях. Вы можете уравнивать ставку на тузах, если этот игрок сидит в средней или дальней позиции. Вы даже можете сделать олл-ин против игрока, сделавшего начальную ставку с тузами-или-выше, если он никогда не блефует.

Избегайте делать колл против трех и более игроков, если у вас младший допер.

Нежелательно делать колл против игрока, если у вас валеты, дамы, или короли. Но если вы сделаете вашим твердым принципом-никогда не делать колл, если у вас валеты, дамы, или короли, качество вашей игры значительно ухудшится, вы проявите гибкость, если сможете рассмотреть возможность сделать колл на королях против дилера, особенное, у вас есть еще и туз. С королями

вы можете сделать колл в игре против восьми участников с дабл-анте и $5 ставкой ($16 ее анте и $5 начальная ставка), если пот уже был открыт, и вы можете сделать рэйз, если знаете, что у игрока, сделавшего начальную ставку, слабая рука.

Обычно не рекомендуется делать колл на недостроенном флеше в игре с сингл-анте против одного игрока. Исключение можно сделать в ситуации, когда у вас недостроенный флеш с тузом и есть еще четыре (или более) игрока, готовых вступить в борьбу за пот. Вы можете успешно сыграть недостроенный флеш с тузом против двух или трех игроков, но у вас должен быть туз. У вас есть 12 возможностей образовать выигрышную комбинацию против делавшего начальную ставку, если есть игроки, которые еще не сказали своего слова. Вы всегда можете сделать колл с руками, дающими 16,19 или 22 возможности (описаны выше) построить выигрышную комбинацию. И даже можете сделать рэйз со сдачами, дающими 16, 19 или 22 возможности построить выигрышную комбинацию. Есть даже 13 возможностей образовать стрит, флеш или стрит-флеш (6♥7♥9♥T♥), эту комбинацию можно играть чуть свободнее, чем стрит с 12 возможностями.

С какими картами вы можете сделать рэйз?

Математические расчеты показывают, что вы можете делать рэйз в том случае, если вы имеете преимущество 2:1 над противником. Это миф. Рассуждение, будто вы делаете рэйз в лимитированном дро-покере с целью заставить противника сделать бет, ошибочно. Но если он считает, что у него карты лучше, он сделает рерэйз и вы должны уравнять ставку. Следовательно, если вы делаете рэйз с шансами на победу 2:1, вы можете позволить себе сделать колл и проиграть в одном случае из трех, когда он вас побивает, потому что в двух случаях из трех у вас карта лучше, он сделает колл и проиграет.

Эта теория рэйза, используемая многими профессионалами, полная чушь! Само собой, очевидно, что ваш противник не будет делать рерэйз всегда, когда он вас побивает, просто потому, что он не знает, что он вас побьет. Принимая решение, делать вам рэйз или же нет, нужно учитывать большое количество соображений. Если у игрока, сделавшего начальную ставку, слабая рука, он может даже не уравнять ваш рэйз - вам решать, надо вам это или нет. Насколько агрессивный стиль у игроков, против которых вы делаете рэйз, готовы ли они извлечь все возможное из сильной сдачи и ответить вам рерэйзом? Можете ли вы выиграть у догоняющих игроков, просто сделавших колл? Скажется ли благотворно на вашем игровом имидже рэйз, чуть рискованнее, чем математически гарантированный? Насколько опасается вашего колла игрок, сделавший начальную ставку? В большинстве случаев, если ваш перевес над одним противником оценивается как 3:2, этого вполне достаточно для рэйза. В игре против нескольких игроков не нужно даже такого пре- имущества. Если у игрока, сделавшего начальную ставку, тузы (или выше), королевского допера вполне достаточно для рэйза. К несчастью, многие игроки, которые делают начальную ставку на ближних позициях только с тузами или выше, никогда не открываются на допере. Если вы играете против подобной скалы, вам лучше иметь не меньше тройки шестерок для рэйза.

Допустим, вы играете с человеком, который на ранних позициях делает начальную ставку только с тузами и делает сэндбэг с допером (или выше). В этом случае, вы можете делать рэйз с допером, потому как точно знаете, что у него тузы. Если игрок делает начальную ставку на чем угодно - валеты, допер и т.д. - пара тузов будет вашим минимальным требованием для рэйза. Кстати, если у вашего противника пара валетов, лучше иметь пару тузов, чем младший допер. Просто потому, что вероятность улучшить пару тузов намного выше, чем маленький допер. Если соперник сделал начальную ставку на королях (или выше), делайте рэйз минимум на валетах. Соблюдая эти несложные правила, вы вскоре обретете абсолютное чувство рэйза.

С какими картами вы можете сделать колд-колл? Сделать колд-колл означает, что вы уравниваете одновременно бет и рэйз не вложив до этого в банк ничего, кроме анте (до обмена). Профессионалы допускают в таких ситуациях еще одну грубую ошибку Они уверены, что им необходимо преимущество над игроком, сделавшим начальную ставку, чтобы сделать колл. Если они думают, что у рэйзера 51% шансов на победу, они пасуют. Кошмарная глупость!

Если вы играете в обменный покер с лимитом в $5, в начале в банке оказывается $8 анте. Один игрок сделал начальную ставку $5, в банке всего $13. Рэйзер поставил $10 и банк уже равен $23. Ваш ход. Колл обойдется вам в $10. Естественно, что вам не нужна рука лучше, чем 50%, для того, чтобы играть. Вы можете получить $23 за $10 (то есть 2,3:1) и есть огромная вероятность, что сделавший начальную ставку уравняет ваш колл и соотношение будет уже $28 против ваших $10.

Вам надо опасаться того, что игрок, открывший борьбу за пот, сделает рерэйз, но вероятность этого достаточно мала. Допустим, игрок на второй позиции сделал начальную ставку, на третьей позиции сделали рэйз, а вы сидите на седьмой с тремя шестерками. Вы знаете, что у рейзера допер на тузах (или выше). Если так, то его усредненная рука равна трем девяткам. У вас три шестерки, а среднее значение карт вашего противника три девятки, что делать? Делайте колл! Вы выиграете у него в двух случаях из пяти и этого достаточно, потому что шансы банка 2,3:1 в вашу пользу, даже в том случае, если соотношение немного ухудшится во время торговли после обмена.

Грубо говоря - и учитывая личные особенности ваших противников, - вы можете сделать колд-колл на рэйз соперника, у которого допер на тузах (или выше) в том случае, если у вас минимум три пятерки. Обе сброшенные вами карты должны быть старше вашей маленькой тройки (пятерок), чтобы увеличить ваши шансы на победу. Для колд-колла против рэйзера с тройкой-или-выше, вам потребуется минимум три девятки. Если рэйзеру необходим допер на десятках, вам требуется не меньше допера на тузах для колд-колла (его усредненная рука-три двойки). Если заключите, что у рэйзера тузы (или выше), допера на семерках может быть достаточно для колд-колла, но здесь надо проявить особую осторожность, потому что вас могут заставить спасовать рерэйзом. Шанс купить карту для двух (младших) пар, помните это, равен 1:11. Предпочтительнее не делать колд-колл, если у вас меньше королевского допера.

Когда надо делать рерэйз? Допустим, что у вас рука сильнее той, которая необходима для колд-колла. Но это не значит, что вы всегда должны делать рерэйз в такой ситуации. Иногда вы можете сделать колл и посмотреть, что придет после обмена. Возможно, вы обнаружите, что ваша рука изначально была лучшей. Если так, вы можете сделать бет или рэйз с большой вероятностью того, что вашу ставку уравняют, так как вы еще не обнаружили силу вашей комбинации. Помните, что мы с вами беседуем об игре, в которой после обмена ставки повышаются вдвое по сравнению с первым кругом торговли. Если же окажется, что у вас не сильнейшая рука, вы заплатили меньше за возможность ее улучшить.

Одна из моих самых любимых игр проходила так:

Игрок, только что севший за стол, сделал начальную ставку на пятой позиции. Я был не знаком с его стилем игры, телодвижения не позволяли мне с уверенностью определить, какая у него комбинация. Возможно, у него больше, пара валетов или дам, потому что он не стал бросать фишки в банк. Игрок на шестой позиций сделал рэйз, и я не мог точно определить его карты, но, скорее всего, там было не меньше тройки. У меня был триплет тузов на седьмой позиции.

Естественно, я мог бы сделать рерэйз, но лучшей стратегией здесь является колл. Почему? Давайте рассмотрим два варианта развития событий:

Вначале игрок, сделавший начальную ставку, обменивает три карты, рэйзер покупает две карты. Я сбрасываю одну, зная, что у меня сильнейшая комбинация. После обмена - чек, бет. Теперь мой ход.

“Ты сделал ставку против меня?", спросил я недоверчиво. "А что, если у меня фулл-хаус на тузах, например? Ты можешь пожалеть. Я, правда, не могу собрать фулл-хаус на тузах, потому что у меня нет тузов, но вдруг я могу собрать что покруче..." Я быстро посмотрел в карту, которую обменял. "Точно! Чудо из чудес! У меня стрит-флэш!”. И сделал рэйз.

Игрок, сделавший начальную ставку сказал: "Если бы он меня не догонял, я бы сделал колл", и сбросил карты. Он делает так, чтобы сберечь свое самолюбие в том случае, если первый рэйзер сделает колл и поймает меня на блефе.

Естественно, троек изначально достаточно для того, чтобы сделать колл, если только он не блефовал с младшей парой и тузом-кикером. Он мог бы сделать колл даже с одной парой, после того как моя бессмысленная болтовня так его запутала, что он с удовольствием спросил бы совета у своей мамочки. Конечно, он мог собрать фулл-хаус или каре на королях, но даже с такими картами он сделал бы просто колл, не будучи уверен, есть ли у меня стрит-флеш или вообще нет ничего. Вот что важно! У меня по-прежнему три туза, с которыми я начал игру, но мои словесные маневры могут мешать этому игроку (мне немного сложно его читать) сделать рерэйз на фулл-хаусе, если он купил карту. А могут и помешать. Этот трюк может сработать один раз из двадцати. Но если сработает, он помешает сопернику сделать ререйз и сбережет мне деньги, потому что математически у противника больше шансов купить карту и сделать ререйз.

К сожалению, аспекты абсолютного телодвижения указывали на то, что я должен пасовать на рерэйзе, лучшая стратегия в игре делать колл в большинстве случаев.

Все, что я говорю за покерным столом, рассчитано таким образом, чтобы произвести предсказуемый психологический эффект на моих противников. И это не пустяк! Наиболее вероятное развитие событий в описанной ситуации - моя победа на тройке тузов против, скажем, трех семерок.

Ререйз до обмена не принес бы мне такой прибыли.

Второй вариант. Допустим, сделавший начальную ставку игрок не обменивает карты, скромно сделав колл. У него также пэт. Я прикупаю две карты к тузам, делая все возможно для улучшения руки, но увы! Первый игрок делает чек, второй делает бет. Я делаю вид, что готов на рэйз, но еще раз заглядываю в свои карты.

“Нет! - сказал я драматически, словно внезапный приступ благоразумия обуял меня в самый неподходящий момент. - У меня тройки и четверки, и я до сих пор не сделал колл! Я сбросил туза-кикера и мог бы даже собрать фулл-хауз! Вот тогда бы у вас были крупные неприятности!" И я с вызовом сбросил карты в отбой.

Сможет создаться впечатление, что я поступил безрассудно и опрометчиво, сделав колл на паре четверок и тузом если бы не тот факт, что мои противники сыграли пэт-комбинации, я бы не просто сделал колл, я бы сделал рейз! Все за столом ни на минуту не усомнились во мне, потому что они столкнулись с самым странным игроком за покерным столом на их памяти: я ставил снова и снова, до бесконечности, не принимая во внимание, что оддсы были против меня, - по крайней мере, так им казалось. Я же заплатил минимальную цену за проигрыш трех тузов.

А как бы вы поступили на тройке тузов с джокером с возможностью разбить триплет, но сохраняя джокера для стрит-флеша?

Вот ваша комбинация (A♣ A♦ Joker K♦ T♦).

Вы делаете начальную ставку на четвертой позиции, а игрок на пятой делает рэйз. Все остальные пасуют. Несмотря на то, что вы прочли некоторые телодвижения, требующие смены стратегии, существует только один способ разыграть эту комбинацию. Сделать колл. Потребуйте одну карту и не скидывайте свою сразу. Пока сданная вам карта остается на столе, сделайте вид, что вы отвлеклись. Если у рэйзера пэт, сбрасывайте A♣ и надейтесь на флеш-рояль (ваша лучшая рука, чтобы побить пэт-комбинацию). В ином случае, сбрасывайте K♦, сохраняя тройку тузов пробуйте сделать чек-рэйз после обмена. Этот прием, подождем-увидим после обмена, действенен во многих комбинациях с джокером.

Зачем я вас всему этому учу? Разве Доил не знал, что я настолько сумасшедший!

Помните, есть ситуации, в которых предпочтительнее сделать колд-колл, чем рерэйз. даже если последующее улучшение вашей руки свидетельствует о правильности рерэйза.

Теперь у вас есть общее представление о том, как оценивать сдачи и какие из них как разыгрывать. Не забывайте о том, что это игра тузов. Если вы играете обменный покер по $5 с анте $1 и у вас пара тузов, даже при том, что игрок, сделавший начальную ставку, разложил на столе королевский допер, вы все равно можете сделать колл!

Тузы больше, чем жизнь, и выше, чем горы!

## ОБМЕН

На каких картах вы должны пасовать? Сколько карт обменивать? Большинство решений в этих ситуациях кажутся очевидными. Вот некоторые правила:

1. Не старайтесь любой ценой сохранить туза-кикера с парой валетов, дам или королей. С точки зрения математики, ваши шансы улучшить руку, сохранив туза, кажутся чуть предпочтительнее. Но это преимущество исчезает в свете все возрастающей сложности победы над тройкой. Если вы уверены в том, что у противника королевский допер, тогда оставьте кикера со своей парой валетов. Если у него пэт, у вас чуть больше шансов выиграть, собрав фулл-хаус, или же выиграть, сохранив кикера (Это удивляет многих опытных игроков). В других ситуация сбрасывайте туза.
2. Сохраняйте, короля-кикера с парой тузов вне зависимости от того, кажется ли вам, что у вашего единственного противника также пара тузов. В подобных обстоятельствах вы можете также сохранить даму-кикера. В игре против двух (или больше) соперников, обменивайте три карты.
3. Рекомендуется обменивать одну карту, если у вас туз и джокер на фо-флеше.
4. Если у вас туз, джокер, король, валет и семерка разных мастей, лучшим шансом на улучшение комбинации будет обмен трех карт. Если у противника триплет, обмени-

вайте одну карту.

5. Если у вас туз, джокер и одна карта той же масти, делающая возможным построение стрит-флеша, обмен двух карта дает вам наилучшие шансы на улучшение комбинации. Если у вас (A♦ Joker 5♦ 3♥ 9♠), покупка двух карт к (A♦ Joker 5♦) даст вам лучшие шансы на улучшение. Не обменивайте одну карту к стриту (A♦ Joker 5♦ 3♥), если только не уверены, что у противника триплет.
6. Покупайте две карты к триплету, если только у вас нет особых причин обменивать только одну карту. Вы можете сохранить кикера, чтобы скрыть силу своей руки, или же в том случае, когда какие-то карты были засвечены и вы сохраняете "живую" карту. Если вы сохраняете кикера, лучше, чтобы это был туз.
7. Шансы на построение фулл-хауса или каре примерно равны и при сохранении кикера и при покупке двух карт, ну, может быть, чуть выше. Однако ваши шансы на построение каре ровно в половину хуже. Если, по стратегическим соображениям, вы решаете сохранить кикера, который не является тузом, сохраняйте младшую карту, потому как ваши противники, скорее всего, имеют на руках старшие карты.
8. Если перед вами стоит выбор, покупать ли одну карту в живот, или же покупать к флешу, обменивайте карту к флешу. Если выбирать приходится между комбинацией с 12 возможностями построения стрита и возможностью построения флеша, первый вариант обычно выгоднее.
9. Не рекомендуется разбивать допер и обменивать три карты. Если вы сделали колл на игрока, сделавшего начальную ставку, а потом он прикупил одну карту, вам также следует обменивать одну, даже если есть шанс, что он перебьет ваши младшие две пары. Причина: существует достаточно высокая вероятность, что он имея туза и джокера, построит стрит или флеш, и вы проиграете, также вероятно и то, что он скрывает старший триплет и вам потребуется фулл-хаус для победы. Если вы уверены, что у противника тройка шестерок, вам необходимо разбить две (младшие) пары, скажем, семерок и троек, и прикупить карты к паре семерок.

Если у вас следующая комбинация (7♠ 9♥ 2♥ A♥ Joker), вам следует сбросить 7♠ в большинстве случаев.

На такой комбинации (A♣ K♦ Joker 4♠ Q♥) вы можете прикупить три карты к (A♣ Joker), но если у противника триплет, вам лучше прикупить одну карту вместо 4♠, чтобы построить стрит.

С комбинацией (Joker3♥A♦4♠9♣) сброс 3♥9♣ даст вам лучшие шансы на усиление, но в игре против троек обменяйте одну карту чтобы купить стрит.

Если вас такая рука (K♦7♦8♦9♠T♦). Сбрасывайте 9♠, чтобы образовать флеш.

Здесь (4♣4♠4♥Q♠3♣) вам предпочтительнее обменять две карты Q♠3♣, но если вы сохраняете кикера из стратегических соображений, оставьте 3♣ (младшая карта) она выглядит предпочтительнее.

## ИМИДЖ ИГРОКА

Даже в том случае, если вы приобрели достаточно опыта и точно знаете, какие сдачи разыгрывать и как совершать обмен, вы не выиграете много, не имея хорошего имиджа. Вы можете создать себе имидж игрока, который часто блефует, но в игре в лимитированный покер с обменом это будет большой ошибкой, ведь в этой игре все делают колл чаще, чем это необходимо. Для того, чтобы много выигрывать на блефе, вы сначала должны создать себе имидж тайтового игрока. Таким образом, ваши противники будут реже делать колл на ваши ставки (лишь некоторые, остальные будут делать колл по-прежнему часто). Плохие игроки в дро-покер делают колл чересчур часто в любых ситуациях, вы можете принудить их делать колл реже, с более реалистичной частотой. Другими словами, первое, что вам нужно сделать, это заставить ваших противников играть лучше! Если вы проявите достаточно упорства, ваши противники будут сбрасывать карты чаще, чем они могли бы, и ваши блефы станут приносить вам прибыль. К несчастью, это означает плыть против течения. Главный недостаток игры большинства игроков заключается в том, что они делают колл слишком часто. Вы должны использовать эту слабость игры - именно так вы будете выигрывать у них деньги.

Пытаясь извлечь выгоду из привычки большинства игроков делать колл слишком часто, вы должны стараться, чтобы они делали колл на вашу ставку при любой возможности. Это должно

удаваться вам тем легче, ведь ваши противники станут вам в этом охотно помогать.

В одной книге, почти целиком посвященной игре в дро-покер, особое внимание обращается на создание имиджа дерзкого игрока и утверждается, что у меня "имидж самого безрассудного игрока". Я сознательно веду себя за столом как можно более необычно и непредсказуемо. Порой в разгар игры я могу заявить: "Посмотрите-ка на то, что я сейчас буду вытворять. Вы увидите самую необычную игру за всю историю Гардены! Возможно, вы у меня выиграете, но если мне улыбнется удача, берегитесь!" Снова и снова, я продолжаю нести подобную чушь. Я стараюсь убедить всех, что блефую в 40% случаев (иногда я блефую 50% времени), и что им необходимо делать колл, но они не знают, когда именно. Естественно, я стремлюсь, чтобы они делали колл в большинстве случаев, и не блефую слишком часто. Эта пустая болтовня: "Сделайте колл, я блефую, - нет, погодите, я и не думал блефовать, - ну, я хотел сказать, что я еще не посмотрел в карты, но, наверное, не блефую!" настолько запутывает моих противников, что они делают колл практически всегда. В дополнение к этому потоку чепухи, я постоянно ерзаю, кусаю ногти, подхихикиваю, нервно сглатываю слюну, постукиваю пальцами по столу, тяжело вздыхаю, словом, делаю все, чтобы подвигнуть их на колл.

**Вот очень важная теория:**

*Обычный игрок, оказавшийся вашим противником, не искушен в тонкостях дро-покера. Он пришел, чтобы развлечься - пощекотать себе нервы. Порой он стремится на время забыть свой слишком упорядоченный стиль жизни. Он приходит в клуб с намерением швырнуть свои фишки в банк, надеясь, что удача не повернется к нему спиной. У него нет особой стратегии игры, и он не анализирует телодвижения, - он просто никогда не задумывался над необходимостью читать игроков. Он сделает или не сделает колл, основываясь на инстинктивном чувствовании ситуации. Но помните о том, что он включился в игру с намерением поставить свои фишки в банк. Чем больше вы совершаете странных вещей, тем больше вероятность того, что ваши поступки запустят механизм колла у одного из игроков.*

*Они просто ждут возможности сделать колл!*

Предоставьте им эту возможность. Ваш противник не в состоянии размышлять рационально, он охвачен игровой лихорадкой, он стремится укрыться от внешнего мира в мире азартных игр. Он сделает колл, потому что вы пересчитали свои фишки, потому что вы с трудом сглотнули, потому что вы передернули плечами. И ему совершенно не важно, оправданно ли делать колл при таких ваших действиях. Он хочет, чтобы вы дали ему повод поставить свои фишки в банк. Вот почему неразумно основывать стратегию вашей игры на блефе. Эти парни стремятся сделать колл, так дайте им это сделать. Если вы сумели распознать главную слабость ваших противников, используйте ее, чтобы выиграть, уничтожьте их. Да, некоторые профессиональные игроки добивались успеха, плывя по течению (используя блеф как основу игровой стратегии). Но ваша прибыль будет больше, если вы воспользуетесь советами, данными в этом разделе.

Если вы не разговорчивый человек, и если вам не улыбается перспектива постоянно вертеться на своем стуле, у вас есть множество других методов показаться достаточно "сумасшедшим", чтобы противники сделали колл на вашу ставку. Я постоянно ношу с собой записную книжку с надписью "Игровая книга Майка Каро" на передней обложке и надписью "Как блефовать и постоянно выигрывать" на задней обложке. Я нарочно демонстрирую всем эту книжку во время игры, все относятся к надписи с должным скепсисом, и думают, что это просто уловка. Но все равно делают колл... - на всякий случай.

Вот некоторые хитрости, с помощью которых я заставляю игроков думать, что я позабыл свою голову в бардачке, и они делают колл снова, и снова, и снова:

1) Вы сидите на второй позиции с пустой рукой (9♦7♣5♠4♦2♥). Игрок на пятой вступает в торговлю, на шестой делает колл, на первой также колл, и вы тоже делаете колл! (Можете даже сказать что-нибудь в стиле: "Банк слишком велик, чтобы за него не побороться!") Игрок на первой позиции обменивает одну карту, у вас пэт и все начинают с опаской на вас поглядывать, потому что вы даже не сделали чек-рэйз перед обменом. Начавший борьбу за пот игрок (5-я позиция) обменивает две, а игрок на шестой - три карты. После этого игрок на пятой позиции делает чек (этот игрок всегда должен делать первый ход после обмена). Два других игрока поступают также. Теперь все зависит от вас.

Игрок на пятой позиции зажал свои фишки в руке, потому что ждет вашего бета, которого все они ждут, чтобы сделать колл. А игрок на шестой позиции надеется, что тот не будет делать

колл, и повезет именно ему. Возможно, игрок на первой позиции образовал флеш и с нетерпением ждет ваш бет, чтобы сделать рэйз.

Но вы разочаровываете всех, просто открыв ваши карты. Над столом повисает гробовое молчание, все обескуражено смотрят на ваши карты. Затем игрок с лучшей комбинацией забирает банк, ворча от недовольства, что вы не сделали бет.

Если вы играете в дро-покер со ставкой $5, вы просто подарили эту сумму, не имея ни малейшего шанса на победу. Ваша игра была настолько странной, что все будут говорить только об этом - возможно, на протяжении всей ночи.

И это не слишком большая цена за те коллы, которые игроки будут делать позже на ваши ставки. Этот способ намного эффективнее и несравнимо дешевле, чем распространенный способ "саморекламы", когда вам приходится делать рэйз и включаться в торговлю после обмена, делая бет, который уравнивают, и проигрывая $20 ($10 до обмена и $10 после обмена).

2) Допустим, вы сделали начальную ставку, имея пэт-комбинацию: туз-джокер флеш, У вас только один коллер, который обменял три карты. После обмена вы делаете бет, а он делает рэйз. Даже не думайте о том, чтобы уравнять ставку, если у вас неопытный противник, и вот по каким причинам:

Неискушенный игрок не допускает, что вы можете сбросить пэт, потому что он никогда бы так не поступил. Если он сделает рэйз, он будет думать, что даже если вам это не понравится, вы все равно сделаете колл. Ведь пэт предполагает колл, разве нет?

Если он ждет, что вы уравняете его рэйз, имея пэт-комбинацию, он не станет делать рэйз без уверенности, что побьет вашу руку. Он, конечно, азартен, но вы предоставили ему возможность утолить азарт, когда сделали ставку. Все, что ему остается сделать, так это уравнять ставку и поймать вас на блефе!

И совершенно не важно, что у вашего противника шансы на то, чтобы построить фулл-хаус (или выше), обменивая три карты, составляют всего 1:80, Сейчас у него именно эта комбинация!

Выбрасывайте свои карты без раздумий. Даже хорошие игроки неверно распоряжаются временем, чтобы спасовать в подобной ситуации. Колеблясь, они создают впечатление, будто сбрасывают сильную руку, - следовательно, они тайтовые игроки.

"Скованный и сумасшедший", вот каким должен быть ваш имидж! Даже опытные игроки совершают в такой ситуации ошибку, с вызовом раскладывая на столе карты, которые они сбрасывают. Возможно, этим они тешат свое самолюбие, но вскоре случится так, что парень, никогда прежде не блефовавший против них, будет красть банк один раз из двадцати, и это все еще недостаточно часто, чтобы оправдать колл. Но это означает потерю пота целиком, который они могли бы выиграть, если бы не этот укол самолюбия.

Как же вы должны действовать? Немедленно пасовать. Вы можете сказать: "Я просто хотел вас надуть!" или же "Каждый раз, когда я пытаюсь блефовать, кто-то делает колл". Но лучшей линией поведения здесь было бы сказать: "Вы бы ни за что не сделали колл, если бы не купили карты!" Тем из вас, кто думает, что сказанное за покерным столом не имеет особой ценности, я расскажу, что может случиться потом. Во-первых, ваш противник будет думать, что он играл хорошо, потому что именно он забрал себе фишки! Но вы заронили в его душу мысль о том, что он не сделал бы колл, если бы не взял хороший прикуп. Он непременно придет к отрицанию этого, заявив: "Я все равно бы сделал колл, я знал, что ты блефуешь!".

И как вам нравится этот пример психологии игры? Вы не только правильно спасовали на пэт-флеше и сберегли деньги, вы также заставили всех игроков подозревать вас в блефе... но и это еще не все. Вы сыграли на самолюбии рэйзера, которое заставило его вслух обвинить вас в блефе, и произнесенные слова эхом отразились в его сознании, еще больше укрепляя в данной уверенности.

Даже не вступив в игру, вы создали себе стойкий образ, который принесет вам колл за коллом в течение нескольких следующих часов!

3) Если вы вступили в торговлю поздно и коллер обменивает одну карту, явно ныряя за парой, вы можете положить все пять карт, разложив их на столе и демонстративно прикупить новыё. И сделайте чек втемную.

Если противник не купит нужную карту и пары не получится, он, тем не менее, попытается блефовать. Вы можете с уверенностью делать колл, имея любую пару или даже просто туза с королем (больше и не нужно!).

Небольшой вероятный проигрыш будет с лихвой компенсирован безумным имиджем, который вы себе создадите.

4) Обменяйте пять карт, если вы сделали колл, имея пару тузов, а у игрока, сделавшего начальную ставку, оказался пэт. Есть 2% шансы на то, что вы пожертвовали фулл-хаусом или выше, будут небольшой платой за такой вид саморекламы.

5) Разбейте пару, на которой вы сделали начальную ставку, если против вас было много коллов, и прикупите одну карту к пустой руке. Сделайте чек втемную на эту карту. В большинстве случаев игроки не станут делать ставки, они предпочтут подождать и увидеть, собрали ли вы комбинацию.

Допустим, вы разбили пару валетов. Потом вы выкладываете свои четыре карты в открытую - валет-8-6-3 (разномастные). Вы говорите: "Ну-ка, а теперь посмотрим!", осторожно вскрывая купленную карту. "Вот черт, не получилось!", грустно говорите вы. Следом вы услышите множество комментариев о том, к какому мусору вы прикупали карту и несколько шепотков о том, насколько вы сумасшедший. Теперь просто сидите и ждите, когда вам придет хорошая рука, с собой она принесет вам немало фишек!

"Безумный Майк" Каро считает, что это (7♠Q♣2♥T♥5♦) самая выгодная комбинация в дро-покере! (Прибыль будет чуть позже).

## ПСИХОЛОГИЯ И ПСИХО-СТРАТЕГИЯ

Теперь вы начали осознавать важность имиджа безрассудного игрока и одновременного использования психологических приемов в дро-покере - игре, в которой, в отличие от стад-покера, раскрытые карты не являются ключом к вашей стратегии.

Сэндбэг - один из приемов, который несет в себе большую психологическую нагрузку. Каждый раз, когда вы пасуете, позвольте противнику сделать начальную ставку, затем сделайте рэйз, стараясь казаться испуганным. Если вам удастся сочетать ваш безумный и странный имидж с готовностью всегда принять вызов, вы внушите противникам насмешливое и одновременно боязливое отношение к вам. Вы сможете контролировать игру.

Взгляните на ТРЕБОВАНИЯ к СЭНБЭГУ чуть ниже. Заметьте, что стол сам подсказывает вам, на каких сдачах нужно делать сэндбэг. Вы не должны, да в этом и нет необходимости, прибегать к этому приему каждый раз, когда; предоставляется такая возможность. Если вам удалось создать себе нужный имидж, вы сможете запутать своих противников, постоянно меняя стиль игры.

Очень важно при использовании приема сэндбэг принимать во внимание карты-картинки. То есть, валетов, дам, королей и тузов. Причина в то, что если в вашей сдаче присутствуют данные карты, прибегать к данному прием менее желательно, потому что они ограничивают возможность ваших соперников сделать начальную ставку. Если) вас король и туз, вероятность того, что у вашего противника будет пара тузов для начальной ставки, станови меньше на 40%, а вероятность того, что у него пара королей становится меньше на 50%. Чем меньше у вас карт картинок, тем больше у вас возможностей для сэндбэга.

Было сделано несколько попыток разработать простые стандарты для эффективного использования этого при Система расчетов Фокса-Сатмари, опубликованная в книге Джона Фокса, присваивает паре валетов цифровое значение в 0,5 единицы, дамам - в 0,75, короли равны единице, а тузы -1,5, и там рассматривается комбинация за комбин при которых либо стоит делать сэндбэг, либо нет.

Эта система негодна, потому что она не учитывает тот факт, что каждая дополнительная карта той же масти, или выше, уменьшает вероятность того, что у вашего противника соберется комбинация для начальной ставки. Приближенное объяснение этой запутанной ситуации с точки зрения математики следующее:

Существует шесть пар королей, которые могут придти к вашим противникам K♥K♦, K♥K♣, K♥K♠, K♦K♣, K♦K♠ и K♠K♣. Допустим, у вас K♦. Значит, остается только три пары, которые могут придти противникам для начальной ставки. То есть один король вдвое уменьшает вероятность образования пары королей у ваших противников. Если у вас два короля, бубновый и червовый, эта вероятность уменьшается еще на две комби (из трех). Следовательно, ценность второго короля составляет 2/3 от ценности первого короля. Если у вас три короля, это лишает вашего противника последнего шанса на образование пары королей, и он обладает всего одной третьей от ценности первого короля, чтобы помешать образованию пары для начальной ставки. У четвертого короля

нет никакой ценности.

Кроме того, по системе Фокса-Сатмари джокеру присвоено три единицы ценности. Следовательно, применение приема сэндбэг становится менее желательным, если у вас в руке три туза (вместе с джокером), чем в том случае, если ваш триплет тузов без джокера. Казалось бы, вторая ситуация более выгодна... но лучше делать сэндбэг, если у вас триплет тузов с джокером, ведь таким образом вы уменьшаете шансы ваших противников получить пэт.

Ценность, которая присваивается джокеру по этой системе, примерно в два раз превышает математически обоснованную. Многие игроки, использующие данную систему, сталкиваются со значительными трудностями в игре.

И те таблицы с рекомендациями по использованию сэндбэга, которые приведены ниже, далеки от совершенства. Никогда не следуйте чьим-либо советам по сэндбэгу втемную, универсальных правил просто не существует. Однако приведенные ниже ТРЕБОВАНИЯ К СЭНДБЭГУ позволят быстро выбрать стратегию поведения, если у вас возникнут какие-либо сомнения.

Необходимо учитывать множество факторов, принимая решение о том, позволяет ли конкретная ситуация прибегнуть к сэндбэгу. Принимают ли в игре участие такие игроки, которые практикуют раскованный стиль игры? Улучшится ли ваш игровой имидж, если вы будете делать сэндбэг? Насколько прибыльно соотношение анте с суммой начальной ставки? Сколько карт старше десятки в вашей сдаче? Есть ли признаки того, что игроки, сидящие слева от вас, готовы вступить в борьбу за банк? Насколько велика вероятность, что ваша комбинация будет выигрышной после обмена? Если вы сделаете начальную ставку, и на нее будет сделан рэйз, сможете ли вы сделать рерэйз? Какое количество игроков еще не сказало своего слова после вас?

## ТРЕБОВАНИЯ К СЭНДБЭГУ

*53 карты, валеты (или выше)*

Перед вами общие требования к сэндбэгу, основанные на сведениях полученных в карточном клубе Гардены в ходе реальной игры. Понятия (используются в таблицах):

| **Младшие карты:** | **Нет валетов, дам, королей и тузов (включая джокер).** |
|---|---|
| Слабые карты: | Валет, дама или король; пара валетов; пара дам. |
| Средние карты: | Туз (или джокер); соседние карты разной масти; 3 или 4 валета; 3 или 4 дамы; 2, 3 или 4 короля. |
| Сильные карты: | Два (и более) туза, включая туз-джокер: туз (или джокер) ПЛЮС соседняя карта; три и более соседних карты (по крайней мере, двух разных мастей). |

### ВЫИГРЫШНЫЕ КОМБИНАЦИИ ДЛЯ СЭНДБЭГА С МАЛЕНЬКИМ АНТЕ В ДРО-ПОКЕРЕ ПО $2

*(начальная ставка $2, ставка после обмена $4, анте 25 центов)*

| **Позиция** | **Комбинация для сэндбэга** |
|---|---|
| 1 позиция (под прицелом) | Любая |
| 2 позиция | Любая, кроме пэт на сильных картах |
| 3я позиция | Тузы (без соседних карт); любой допер (кроме пары тузов и соседней пары); тройка на средних картах (или младше); пэт на средних картах (или младше) |
| 4 позиция | Допер на средних картах (или младше); тройка на средних картах (или младше); пэт на слабых картах (или |
| 5 позиция | Допер на слабых картах (или младшие карты); тройка на слабых картах (или младшие карты); пэт на младших картах |
| 6 позиция | Допер на младших картах |
| 7 позиция | Не делать сэндбэг |

### ВЫИГРЫШНЫЕ КОМБИНАЦИИ ДЛЯ СЭНДБЭГА СО СРЕДНИМ АНТЕ В ДРО-ПОКЕРЕ ПО $10

*(начальная ставка $10, ставка после обмена $20, анте $2)*

| **Позиция** | **Комбинация для сэндбэга** |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 1 позиция (под прицелом) | Любая, кроме пэт на сильных картах |
| 2 позиция | Тузы (без соседних карт); любой допер (кроме пары тузов и соседней пары); тройка на средних картах (или младше); пэт на средних картах (или младше) |
| 3я позиция | Тузы (без соседних карт); любой допер (кроме пары тузов и соседней пары); тройка на средних картах (или младше); |
| | пэт на младших картах |
| 4 позиция | Допер младше валетов; тройка на младших картах; пэт на младших картах |
| 5 позиция | Допер на слабых картах (или младшие карты); тройка на младших картах; пэт на слабых картах |
| 6 позиция | Не делать сэндбэг |
| 7 позиция | Не делать сэндбэг |

МИНИМАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ СЭНДБЭГА
ПРИ БОЛЬШОМ АНТЕ ДРО-ПОКЕР ПО $5
(ДАБЛ-АНТЕ)

*(начальная ставка $5, бет после обмена $10, анте $2)*

| **Позиция** | **Комбинация для сэндбэга** |
|---|---|
| Все позиции | Делать сэндбэг редко, если вообще делать |

Предлагаю вашему вниманию несколько действительно важных вещей, которые нужно знать о сэндбэге:

1. Чем меньше у вас картинок, тем больше вероятность, что кто-то сделает начальную ставку.
2. Имея две (младшие) пары, игрок в большинстве случаев стремится сделать сэндбэг, намереваясь сделать колл, бет или пас.
3. На крупных картах сэндбэг можно сделать позже. (Заметьте, что у вас есть возможность сделать сэндбэг с комбинациями от фулл-хауса со старшими семерками до каре вплоть до пятой позиции при игре в дро-покер со ставкой $5 и анте $1).
4. Вы должны рассмотреть возможность сделать начальную ставку на пэт-комбинации, если есть хорошая вероятность, что вам ответят рэйзом, затем вы можете сделать рерэйз.
5. Чем свободнее ваши противники делают начальную ставку, тем спокойнее вы можете делать сэндбэг.
6. Иногда делая чек с последующим рэйзом против слабого игрока с тузами на дальней позиции, который первым вступил в борьбу за пот, вы создадите себе нужный имидж.

Кстати, я ни в коем случае не ставлю под сомнение умение Джона Фокса и Арта Сатмари играть в дро-покер. Они оба великолепные игроки и мои близкие друзья. И никто из них не использует данную систему оценки в своей игре она хороша лишь как пособие для начинающих. Большую часть психологических приемов игры в дро-покер я сформулировал, ежедневно обсуждая их с Джоном. Такой интенсивный обмен мнениями привел к тому, что наши стили игры стали схожи. Арт (известный в Гардене под прозвищем ASQ), собрал большое количество информации о том, какова вероятность победы и поражения при розыгрыше конкретных карточных комбинаций. Обмениваясь с ним знаниями о тонкостях игры в покер, я почерпнул много полезной информации. Кроме того, мои попытки заглянуть в самые темные уголки теории игры в покер позволили мне работать в тесном контакте с такими суперзвездами дро-покера, как Стив Штейнкамп, Виктор Резник, Стив Маргулес и Рик Грейдер.

В некоторых играх требуется сочетать логику, математику и психологию. Приведу пример: вы сделали сэндбэг, имея пару шестерок и тройку на пятой позиции. Дилер вступил в борьбу за пот. Вам кажется, что у него слабая рука, но вы не подметили подтверждающих это телодвижений. Вы делаете колл и прикупаете одну карту. Ваш противник обменивает три карты. Вы уверены, что у вас лучшая комбинация. Вы перетасовываете свои карты, не вскрывая ту, которую обменяли, всячески демонстрируя, что вы за ней ныряли. Противник делает чек-блайнд. Вы делаете

ставку и продолжаете перетасовывать карты. В этой ситуации вы добились колла на вашу ставку без риска, что противник сделает рэйз, если у него триплет. Ему кажется, что вы хотите собрать флеш, и он не станет поднимать ставку, не имея законченной комбинации. Он сделает колл в надежде, что вы не купили нужную карту. (Создалась ситуация, если говорить в двух словах, обусловленного выбора: либо вы удачно нырнули за картой, либо нет).

Другой пример: допустим, вам удалось собрать фулл-хаус, и вы убеждены, что у противника тройка. После того, как вы обменяли две карты, он начнет сомневаться, стоит ли ему делать бет. Последнее, чего вы хотите, это чтобы он открыл свои карты, не делая ставку. Вам нужно действовать быстро, чтобы не позволить ему передумать. Как? Вы хватаете достаточное количество фишек, чтобы сделать колл, и угрожающе сжимаете их в руке. Вы можете сказать: "Я думаю, у тебя ничего нет, и, скорее всего, я сделаю колл!" Ему не хватает именно этого толчка. Он едва ли не с вызовом поставит свои фишки в банк. Он не уверен, сделаете вы колл или же нет. Он хочет, чтобы вы уравняли ставку, потому что вы практически заявили ему, что не сможете побить его тройку. К несчастью, он слишком поздно понял, что вы сделаете рэйз...

## СИТУАЦИЯ ОБУСЛОВЛЕННОГО ВЫБОРА

Сейчас вы познакомились с примером ситуации обусловленного выбора. Вы дали понять противнику, что или вы сейчас сделаете колл, или же сбросите карты. Это один из моих излюбленных и действенных психологических приемов. Причина, по которой он так хорошо действует, заключается в том, что неискушенный человек, поставленный перед выбором между двумя возможностями, практически теряет способность к размышлению, пытаясь решить, какой же вариант выбрать. Вы, на самом деле, упростили его задачу, сведя возможность выбора к двум вариантам, оставив за скобками третий вариант, который и был единственно верным (что вы собираетесь сделать рэйз).

Рассмотрите следующую ситуацию: игрок, первым вступивший в торговлю, обменял три карты, возможно к паре тузов. Вы сделали рэйз на тройке валетов и обменяли две карты, но впустую. Противник делает чек-блайнд. Вы, естественно, не собираетесь делать бет, но хотите выжать из ситуации максимум выгоды. Предположим, этого парня трудно прочитать и вы беспокоитесь, что он собрал триплет тузов и сделает рэйз. Существует ли способ заставить его сделать колл, а не рэйз в том случае, если у него тройка тузов?

Да, используя прием обусловленного выбора. Я сделал бы что-нибудь из ряда вон выходящее. Я мог бы посмотреть карты, резко выпрямиться и заявить: "Не могу поверить своим глазам! Прошу прощения, я действительно хотел блефовать до обмена, но не теперь! Случилось просто чудо из чудес, у меня стрит-флеш! Я думаю, что это стрит-флеш, хотя мы с вами оба строим на трефах. Посмотрю-ка я еще раз. Даже не знаю, мне кажется, что это стрит-флеш! А может, и нет! "

После этого мой противник не будет знать, что и думать. Он удивился, увидев, что вы обмениваете две к стрит-дро не слишком, учитывая ваши "безумный" имидж. Теперь он должен принять решение: свершилось ли или же у вас пустая рука. Он сделает колл, потому что ему кажется маленькой вероятность построения стрита при обмене двух карт. Он не сделает рэйз, имея трех тузов, потому как уверен, что с пустой рукой вы просто спасуете, а с хорошей комбинацией вы сделаете рерэйз.

Вместо того, чтобы заявлять, будто вы построили стрит-флеш, вы могли бы сказать, что оставили кикера и купили эту карту, или же что вы обменяли карты в пустую - выбор из двух возможностей, жестко обусловленный. Пусть он выбирает.

Попробуем применить этот прием к ситуации с обменом трех карт. Противник сделал начальную ставку и обменял карту. Вам поперло, и вы, обменяв три карты, собрали триплет тузов. Он делает чек. Вы собираетесь сделать лавку, но не хотите делать колл слишком быстро на тот маловероятный случай, если он купил нужную карту. Лучшей ей поведения было бы сказать: "Как странно! Я вступил в торговлю на паре младших карт, и знаете что? У меня каре! Я могу вам врать, возможно, у меня так и осталась пара девяток, но я думаю, что я говорю правду. Я уравняю вашу ставку и посмотрю, что вы будете делать". Именно так вы и стираетесь поступить. По большому счету, у вас либо каре, либо вы не сможете выиграть даже у пары, на которой он сделал ставку!

Распространенная ситуация, в которой рекомендуется использовать прием жесткого выбора, складывается тогда, вашего противника, сделавшего начальную ставку, пэт, а у вас флеш на

маленьких картах. Учитывая, что рукой (вместе с каре), был бы стрит от короля, вы находитесь в более выгодном положении. Он делает быстренько поднимаете ставку, но только в том случае, если его рерэйз (допустим, на флеше от туза-короля), вас в затруднительное положение. Вы могли бы сбросить карты, но хотите их чуть придержать и посмотреть, сделает ли он рерэйз. Хорошо было бы заявить здесь что-то в стиле: "Я собираюсь сделать колл на тузовом допере, если только, погодите-ка, у меня не фулл-хаус. Так и есть, я делаю рейз! С его точки зрения, у вас либо фулл-хаус на тузах, который выигрывает даже у фулл-хауса на младших картах, либо тузовый допер, и тогда его флеш от шестерок побеждает. Он просто сделает колл, несмотря на то, что он побивает две пары.

Если вам кажется, что у игрока, вступившего в торговлю на шестой позиции, не слишком сильная рука, а вы, находясь на седьмой позиции, сделали колл, имея недостроенный флеш от туза-короля, появляется возможность применить этот прием, если противник обменивает три карты. В том случае, если у вас образуется пара тузов, вы можете выложить рубашкой вниз четыре одномастные карты, и сделать ставку после его чека. Этот поступок для него означает, что вы или построили флеш, или нет. Ему не стоит опасаться, что вы сделали бет на допере. При условии, что у вас правильный имидж игрока, противник, скорее всего, сделает колл на паре валетов, и вы со своей парой тузов вы играете.

Данный прием эффективен для сокрытия истины от вашего противника - результаты всегда его удивляют.

## БОЛЬШЕ СТРАТЕГИИ И ПСИХОЛОГИИ

Вы должны научиться пасовать, имея сильные комбинации. Если вам кажется, что ваш противник нырнул за картой (и купил ее), триплет тузов поможет вам не больше, чем пара валетов. Если бы вы не стали делать колл с валетами, вы не станете его делать с тройкой тузов. Если вам приходится сбрасывать сильную руку, постарайтесь убедить противников, что у вас были плохие карты.

Вы можете сделать рэйз против двух и более противников, если ваши карты дают 19 или 22 возможности образовать стрит, флеш или стрит-флеш. Ваши шансы на построение этой комбинации оцениваются как 1:1,5 и 1:1,2 соответственно, и вы можете рассчитывать на то, что они улучшатся, если ваши противники сделают колл на вашу ставку. (И они сделают колл, потому что ваша стратегия игры нацелена на то, чтобы они делали как можно больше коллов). В некоторых случаях вы можете сделать рэйз, имея 1.6 возможностей для построения комбинации. Делая рэйз при нырянии за картой, вы улучшаете свой имидж.

"Не делайте ставку, обменивая одну карту", этот слегка примитивный совет не выдерживает научной проверки. Если вы вступили в торговлю на третьей позиции с тузовым допером, а игрок на четвертой сделал колл и обменял одну карту, лучшей линией поведения обычно является сделать бет. Конечно, есть риск, что он строит флеш. Но если, это тайтовый игрок, он не станет играть на недостроенном флеше в подобных обстоятельствах, скорее всего, у него две пары и они младше ваших. Даже если он купит нужную карту, вам необходимо сделать бет в том случае, если вас считают достаточно безумным, чтобы игроки делали колл с любым допером. Так надо поступать по той причине, что, учитывая все обстоятельства, у него будет лучшая комбинация или же он построит флеш только в одном случае из трех, когда он делает колл на двух парах. С точки зрения математики, вам нужно делать бет. Если противник сделает рэйз, вам надо пасовать. Вам выгодно сделать бет, имея допер на тузах или триплет, в одном из двух случаев, когда противник обменивает одну карту!

При игре против неискушенного противника, который явно ныряет за картой, а вы первым вступили в торговлю и обменяли три карты, сделайте бет, если у вас фулл-хаус. Если он купит карту, он сделает рэйз (полагая, что у вас триплет). Если в такой же ситуации вы обменяли одну карту, сделайте чек, а потом рэйз. В большинстве случаев, вы делаете бет, противники не сделают рэйз, значит и шансов на рерэйз мало. Если вы обменяли две карты и достроили комбинацию, выбирайте самый выгодный вариант действий.

Если игра короткая (меньше восьми игроков), вы можете делать сэндбэг чаще, потому что общая сумма анте которую вы можете потерять, меньше. (Даже если вы первым вступили в торговлю, вы не можете считать; своим, пока не выиграли пот. Ошибочно считать, что вы проигрываете всю сумму анте, если вы пасуете с триплетом и никто не делает начальную ставку).

Тот факт, что вы стремитесь к наибольшему количеству коллов на ваши ставки, не означает, будто вы не можете успешно блефовать. Возможности для блефа не заставят себя ждать. Некоторые игроки настолько невнимательны, что на них не производит никакого впечатления даже ваш имидж раскованного игрока. Блефуйте против таких парней. Все остальные игроки за столом будут расценивать это, как лишнее доказательство вашей сумасшедшей непредсказуемости. Удастся вам блеф или же нет, показывайте свои карты при любой возможности. Это пойдет пользу вашему имиджу. Возможность для блефа представляется в том случае, если один игрок (или больше), который был за картой, должен делать ход последним. Игрок, у которого на руках одна пара, тем охотнее бы сделал колл на ваш рейз, чем выше риск, что ныряющие противники построят комбинацию.

Лучший момент для блефа появляется сразу после того, как сидящий рядом с вами игрок сделал какой-либо дружественный жест. Он может угостить вас кофе, рассказать анекдот или дать совет по игре в покер. Блефуйте немедленно, на следующей же сдаче, если получится! Он не будет к этому готов! Он просто не заметит этого! Худшее, что может случиться, он сделает колл. Похвалите его за проницательность, пусть он гордится собой, Учитывая, что у вас имидж игрока, хоть и безумного, но веселого, не воинственного, вы можете блефовать против игроков без риска их разозлить. Даже если вы блефовали против игрока, который только что купил вам чашку кофе! Рик Грейдер (один из моих близких друзей и большой мастер по краже банков в дро-покере), даже рекомендует купить сопернику кофе, дружески похлопать его по плечу и... сразу же блефовать против него.

Не пугайте противника, который делает ставку, на которую вы собираетесь ответить коллом. Если игрок, нырнувший за картой, делает против вас ставку после обмена, вы можете прикасаться к своим фишкам только в случае, если собираетесь пасовать. Если же вы собираетесь сделать колл на его ставку, один факт того, что вы потянулись к фишкам, заставит его дважды подумать о целесообразности блефа. Вы можете предотвратить его блеф, но именно этого вам бы и не хотелось. Он все равно собирается сделать ставку, если ему удалось построить комбинацию.

## ЧТЕНИЕ ИГРОКОВ

По той причине, что в дро-покере, в отличие, скажем, от стад-покера (в котором карты сдаются в открытую), нет визуальных подсказок, вы можете использовать только ваших противников, чтобы "прочитать" то, какие карты у них на руках. И вы сможете это прочитать с такой точностью, которая невозможна в других разновидностях покера.

Большинство людей, с которыми вам придется играть, будут неопытными игроками. Они не слишком хорошо соображают, и жизнь у них сложилась не слишком удачно. Они испытывают финансовые затруднения и психологический дискомфорт. Они будут думать, что пришли поиграть ради развлечения, или же для того, чтобы выиграть немного денег. Но вам-то известно, и знание это не доставляет вам радости, что они пришли с одной целью забыть о своих мучениях. Недостаточно знать, как человек ведет себя, если он блефует. Когда вы поймете, почему он так себя ведет, вы сможете прочитать его даже в необычных ситуациях.

Торо сказал: "Масса людей влачит жизнь в тихом отчаянии". Большинство людей не имеют возможности вести жизнь, которая им по вкусу. В детстве их заставляли заниматься ненавистной уборкой дома, в школе им навязывают правила и заставляют придерживаться определенных рамок. Во взрослой жизни им приходится пожимать руки людям, которые им неприятны, общаться с теми, кого не могут переносить, притворяться, что дела у них идут отлично, а они чувствуют себя неудачниками. И делать вид, что они контролируют ситуацию, тогда как на самом деле они испуганы и не уверены в себе. Эти люди - большая часть тех, с кем вы ежедневно сталкиваетесь, - играют эти роли. Они представляются вам не теми, кем являются на самом деле.

В глубине души они понимают, что не являются теми людьми, которыми хотят казаться. На бессознательном вне они думают: "Да, я настолько примитивен, что если не буду стараться скрыть, какая у меня (покерная) комбинация, то противники прочтут ее у меня по лицу".

Именно по этой причине эти люди проиграют вам, ведь они всегда ведут себя наоборот. Если комбинация карт слабая, они делают вид что она сильная, если им пришли сильные карты, они стараются выглядеть удрученными.

Давайте посмотрим, как это происходит. Если простоватый игрок слева от вас, пристально всматривается в свои карты, прежде чем сделать обмен, он никогда не сделает начальную ставку.

Он думает: "О, боже! Опять у меня пустая рука. Может быть, если я буду упорно всматриваться в эти дурацкие карты, я буду выглядеть так, но у меня что-то есть, И этот "безумный Майк " не сделает начальную ставку".

Как он ведет себя, если у него, скажем, триплет? Он мгновенно закрывает карты и начинает оглядывать комнату, как будто наблюдает за танцем бабочек, всем своим видом выражая безразличие. Он ведет себя так, словно у него ничего нет, именно это его и выдает, это ясно говорит о том, что он собирается вступить в торговлю, что вам надо делать чек на фулл-хаусе и сделать его счастливым. Ваш последующий рэйз станет для него ушатом холодной воды.

Если он нарочито тянется к своим фишкам до того, как подойдет его очередь сделать ставку, он никогда ее не сделает.

Когда игрок вступает в торговлю, бросая фишки чуть более агрессивно, чем обычно, у него слабые карты. Ему нужно показать, что у него сильная комбинация, и он думает, что эта маленькая демонстрация силы поможет достичь нужного результата. Вы в этом разбираетесь лучше.

Делая ставку потихоньку, без громких заявлений, он выдает сильную руку. Он не хочет, чтобы вы догадались о его картах по каким-либо признакам.

Во многих случаях игроков выдает голос. Если противник весело прочирикал "ставка" и швырнул фишки в банк, то у него слабая рука. Он пытается замаскировать слабость своей комбинации веселым голосом, придать себе оптимизму и уверенности.

Игрок, который сообщает о своем вступлении в торговлю таким тоном, которым он сказал бы: "Мой лучший друг вчера умер", - имеет сильные карты. Он имитирует грусть и несчастье, делая начальную ставку. Он притворяется слабым.

Выражение лица также выдает силу комбинации противника. Если вы заметите, что у неискушенного игрока физиономия стала кислой, берегитесь!

Классическое телодвижение, которое выдает игрока с фулл-хаусом со сдачи, такое: он мрачнеет и уныло бормочет "Ладно уж, попробую", осторожно ставит фишки в банк и грустно покачивает головой. Пэт-стрит, который так радовал вас еще несколько секунд назад, вдруг стал бесполезным! Пасуйте.

Вы сделали начальную ставку, и один игрок ответил коллом. Вы обмениваете три карты. Если следом вы слышите, как противник неуверенным тоном просит одну карту, у него наверняка допер, и он, убедившись, что сильнейшая комбинация у него, старается замаскировать этот факт. Если у вас образовался королевский допер, делайте бет.

Порой вам придется играть с людьми, которые веду себя уверенно, когда у них сильная карта, и демонстрируют слабость, если карта плохая. К счастью, они ведут себя так постоянно, и вам достаточно заметить это постоянство, чтобы знать, как действовать в дальнейшем.

Этот синдром притворной слабости при сильных картах и наоборот станет одним из важнейших инструментов для прочитывания партнеров по дро-покеру. Теперь вы не только знаете, как разыграть ваши карты и победить, вы можете сказать, почему вы выиграли.

Вот еще несколько важных телодвижений:

Если игрок, который ныряет за картой, делает ставку против вас, а потом неосознанно и быстро заглядывает в свои карты еще раз, он купил нужную карту. Он просто решил провериться еще раз. Если же он нарочито пристально смотрит в свои карты в то время, как вы делаете колл, комбинацию он не построил. В последней отчаянной попытке он старается убедить вас, что у него не мусор, а непобедимая рука.

После обмена игроки часто начинают перетасовывать свои карты, если они нырнули удачно. Они делают это, чтобы вновь пережить приятное чувство узнавания купленной карты. Они смотрят в первую, червы. Вторая карта, червы, - "но это - карта, которую я купил, или же другая? Посмотрю следующую. Червы, червы, червы! У меня ФЛЕШ! В большинстве случаев, игрок, перетасовывающий и по одиночке заглядывающий в свои карты, строит флеш. Ему нравится переживать это напряжение, потому что он находится в ситуации пан или пропал. Игрок, имеющий две пары, редко ведет себя подобным образом.

В похожей ситуации, когда игрок, перетасовывая и по одиночке заглядывая в свои карты, внезапно останавливается, он наверняка не купил нужную карту. Он увидел бубновую карту, потом еще одну бубновую, а потом, увы! Пику. И ему уже нет нужды смотреть в две остальные карты, потому что пика ему не подходит. Если он сделает ставку, имеет смысл ее уравнять, потому что он, скорее всего, блефует. Даже если игрок знает, что купил бубновую карту и это именно она,

он просмотрит их все до конца, просто для того, чтобы убедиться еще раз. Исключение составляет лишь ситуация, когда он покупает джокера. Он знает, что именно эта карта новая, и может прекратить перемешивать их, когда ее увидит. Тем не менее, вам имеет смысл сделать колл, если игрок не дошел до своей пятой карты.

Игрок, ныряющий за картой и жалующийся вам на то, что упустил 63 флеша подряд, практически никогда не блефует. Зачем ему это надо? Он стремится, чтобы обратили внимание на его невезение: "Ну вот, что я говорил! Шестьдесят четвертый раз кряду! Никогда не видел ничего подобного".

Это подводит нас к другому приему, который можно использовать для чтения в неискушенных головах противников, словно в открытой книге. В покере игроки часто преувеличивают, чтобы завоевать вашу симпатию. Шанс на то, чтобы не образовать шестьдесят четыре флеша подряд, примерно, один из трех миллионов. "Шесть раз подряд этот парень обменивал одну карту на маленьком допере и собирал фулл-хаус!" (1 шанс из 2.985.983). "У меня не получался стрит ни разу за последние двадцать четыре попытки купить нужную карту!" (1 шанс из 16.333) "Как я могу выиграть, если этой даме пришло шесть пэтов кряду!" (1 шанс из 379.000.000.000) "Вы только послушайте, это действительно со мной случилось ..." Выслушайте и посочувствуйте, но не пытайтесь опровергнуть эти измышления. Они рассказывают вам не о том, что действительно произошло, а о том, как трудно им пришлось, и как они себя жалеют. Будьте дружелюбны, разделите с ними их горе - и блефуйте при первой возможности. (В конце этой главы вы прочтете еще несколько "грустных историй").

Если игрок, сделавший начальную ставку, обменивает три карты и без колебаний делает чек против вас, он не купил нужные карты. Почему? Потому что неопытным игрокам требуется время на обдумывание ситуации, если они купили нужные карты. У них нет заранее разработанного плана атаки. Они не анализировали игру так, как это делали вы. Если противник обменивает три карты, и выстраивает допер на тузах, в его мозгу закипают мысли: "Хм, выглядит неплохо. Интересно, надо ли мне сейчас сделать ставку и ждать, чтобы мне ответили коллом, или же трусливо сделаю чек и подожду, пока "Безумный Майк" начнет торговлю. Мой допер, вероятно, у всех выигрывает, но неизвестно, какая сложится ситуация. Лучше, наверное, перестраховаться и сделать чек". (Этот мыслительный процесс занимает несколько секунд). Вы можете всегда делать ставку с допером, если противник обменивает три карты, и немедленно объявляет чек.

Игроки, которые сознательно показывают джокера и делают ставку, могут блефовать. Джокер - угрожающая карта и они хотят казаться сильнее.

Игроки, которые блефуют, часто избегают смотреть вам в глаза, опасаясь, что вы определите обман. Впрочем, те из них, кому об этом рассказали, так явно впиваются в вас взглядом, что они наверняка блефуют.

## МАТЕМАТИКА ВЕРОЯТНОСТЕЙ

При игре в дро-покер вам могут сделать два очень распространенных мошеннических предложения.

1. Мошенник ставит 100 против 1, что вас не будет пинокля (Q♠J♥) в сдаче. Иногда предлагается 50 против одного. Правильная вероятность прихода этой комбинации 1:136,8.

Мошенник ставит 50 против 1, что у вас не будет пэт-комбинации от семерки или ниже (или лучше). (Туз считается самой младшей картой, стриты и флеши учитываются, как младшие комбинации в лоуболле от туза до пятерки). Правильная вероятность прихода этой комбинации 1:93,2.

Выше вы узнали, что если игрок делает начальную ставку, имея пару валетов (или выше), то его усредненная 1 (среднее между высшей и младшей парой) - пара тузов. Предлагаю вам таблицу усредненных комбинаций:

### ТАБЛИЦА УСРЕДНЕННЫХ КОМБИНАЦИЙ

| Если ваши карты | Ваша усредненная комбинация |
|---|---|
| Любые пять карт | пара двоек |
| Одна пара (по меньшей) мере) | пара десяток |
| Валеты (или выше) | пара тузов |

| | |
|---|---|
| Тузы (или выше) | допер на десятках |
| Допер (ровно) | допер на валетах |
| Допер (или выше) | допер на тузах |
| Допер на валетах (или выше) | тройка |
| Допер на тузах (или выше) | три девятки |
| Тройка | три девятки |
| Тройка (или выше) | три короля |
| Три шестерки (или выше) | три туза |
| Три валета (или выше) | стрит от семерки |
| Три туза (или выше) | стрит от десятки |
| Стрит от пятерки (или выше) | стрит от короля |
| Любой флеш (или выше) | флеш от туза |
| Любой фулл-хаус (или выше) | фулл-хаус на десятках |
| Фулл-хаус от тузов (или выше) | каре |

Если вам пришел пэт-флеш, в 59,8% случаев он будет от туза. С включением в колоду джо- кера, флеши от туза стали намного более распространенными, чем при игре 52 картами. Если у вас флеш не от туза (K♥Q♥J♥T♥8♥), готовьтесь проиграть пэт-флешу неизвестного достоинства в трех случаях из пяти. По той причине, что игроки избирательно подходят к покупке карт для недостро- енного флеша, в двух случаях их трех игрок, взявший за картой, образует флеш от туза.

Привожу список вероятности построения той или иной комбинации при обмене:

**ШАНСЫ НА ПОСТРОЕНИЕ РАЗЛИЧНЫХ КОМБИНАЦИЙ**

| **Карты** | **Шансы на построение** |
|---|---|
| Одноранговый стрит (4-5-6-8) | 1:8,6 |
| Стрит с 8 картами (7-9-J-Joker) | 1:5 |
| Двухранговый стрит (5-6-7-8) | 1:4,3 |
| Недостроенный фдеш | 1:3,8 |
| Стрит с 12 картами (6-7-9-Joker) | 1:3 |
| Стрит-флеш с 13 картами (одномастные 3-4-5-7) | 1:2,7 |
| Стрит с 16 картами (T-J-Q-Joker) | 1:2 |
| Стрит-флеш с 16 картами (одномастные 5-6-7-8) | 1:2 |
| Стрит-флеш с 19 картами (одномастные 7-9-T-Joker) | 1:1,5 |
| Стрит-флеш с 22 картами (одномастные 4-5-6-Joker) | 1:1,2 |
| Фулл-хаус (обмен одной к доперу меньше тузов) | 1:11 |
| Фулл-хаус (обмен одной к доперу на тузах) | 1:8,6 |
| Фулл-хаус или выше (обмен одной к тройке и тузу-кикеру) | 1:8,6 |
| Фулл-хаус или выше (обмен одной к младшей тройке и кикеру не тузу, пример 6665) | 1:11 |
| Фулл-хаус или выше (обмен трех к паре королей, сброс 4-3-2) | 1:76 |
| Тройка или выше (обмен трех к паре королей, сброс 4-3-2) | 1:6,6 |
| Допер или выше (обмен трех к паре королей, сброс 4-3-2) | 1:2,4 |
| Фулл-хаус или выше (обмен трех к тузам) | 1:47 |
| Триплет тузов или выше (обмен трех к тузам) | 1:4,5 |
| Допер на тузах или выше (обмен трех к тузам) | 1:2 |
| Фулл-хаус или выше (обмен двух к тройке (младше тузов), не сбрасывая туза) | 1:9,4 |
| Фулл-хаус или выше (обмен двух к тройке тузов) | 1:6,1 |

Вы уже знаете, что делать сэндбэг с выгодой для себя на дальних позициях можно чаще, чем допускает большинство игроков. В следующей таблице вы узнаете, в какой процент времени игры торговля может начаться, если вы пасуете на различных позициях. В первой колонке указывается приблизительное значение. Расчеты основываются на сведениях, собранных в ходе реальной игры и учитывают, на каких сдачах игроки охотно вступают в торговлю. Кроме того, там учи- тывается и банчинг - тот факт, что если уже есть спасовавшие игроки, существует большая,

чем обычно, вероятность присутствия валетов, дам, королей и тузов в сдачах тех игроков, которые еще не сделали своего хода. Это означает, что многие игроки, готовые вступить в торговлю, находятся на дальних позициях. Во второй колонке указана математическая вероятность того, что один из оставшихся игроков, сделает начальную ставку (с учетом того, что он» вступает в торговлю с ва- летами или выше). В ней не учитывается влияние банчинга.

**ШАНСЫ НА ВСТУПЛЕНИЕ ИГРОКОВ В ТОРГОВЛЮ, ЕСЛИ ВЫ ПАСУЕТЕ НА РАЗЛИЧНЫХ ПОЗИЦИЯХ**

| Количество игроков, не сделавших хода | Вступят в торговлю, реально (избирательная игра, банчинг учитывается) | Вступят в торговлю, математически (игра на любых картах, банчинг не учитывается) |
|---|---|---|
| 8 игроков | 81% | 86,9% |
| 7 игроков | 77% | 83,1% |
| 6 игроков | 74% | 78,2% |
| 5 игроков | 71% | 71,9% |
| 4 игрока | 65% | 63,7% |
| 3 игрока | 55% | 53,3% |
| 2 игрока | 42% | 39,8% |
| 1 игрок | 25% | 22,4% |

Интересно заметить, что при игре с восемью участниками; если вы пасуете на пятой позиций (три игрока еще не сделали ход), шансы 11:9 в вашу пользу, что борьба за пот начнется. В игре со ставками по $5, вы можете рассчитывать, что в четырех случаях из пяти кто-либо начнет борьбу за пот.

Знание математики дро-покера может принести вам и не такую очевидную выгоду.

Я согласился взять Розмари[6] в ученики, так как она быстро все схватывала, у нее была отменная интуиция и она могла прочитать большинство игроков. Воспользовавшись советами, данными в этом разделе, она преодолела дистанцию между неопытным игроком, севшим за стол ради забавы, и умелым профессионалом за несколько недель. Отточив свое мастерство в домашних условиях, она решила, что пришло время попробовать свои силы в реальной борьбе за покерным столом. Чтобы отметить это событие, мы решили дать ей прозвище из трех согласных "NLG", взятых в слове ангел. Когда ее пригласили за стол, он уверенно опустилась на свое место. Через час он выиграла двести долларов, встала из-за стола и направилась ко мне.

"Не верю своим глазам!", - воскликнула она. "Все, чему ты меня учил, действительно работает! Я постоянно подлавливаю того парня на блефе, и он уже всерьез разозлился. Говорит, что я не умею играть в покер, и что лучше мне обменять фишки, пока еще у меня что-то осталось".

"Что ты ответила?"

"Ничего, а я должна была что-то ответить?"

"Конечно, не позволяй ему себя запугивать".

"А что же я могу ему ответить?"

"Откуда мне знать, Розмари. Ты умная девочка. Придумай что-нибудь".

Я отошел, и она вернулась за стол.

Через двадцать минут она вступила в борьбу за пот с тем самым парнем, который нелестно отзывался об ее умении играть. Она сделал колл на начальную ставку, имея возможность построения стрита с 16 картами. Наш игрок притормозил и нырнул за одной картой. Первый игрок обменял три карты. Розмари прикупила одну, стрит она не построила, но образовала пару шестерок. Первый игрок сделал чек, Розмари последовала его примеру, и наш невежа начал перетасовывать свои карты, заглядывая в них по одной. На третьей карте он остановился, колебался, и чересчур эмоционально бросил фишки в банк. (Из сказанного раньше вы поняли, что он блефовал), Первый игрок спасовал. Розмари сделала колл на своих шестерках и выиграла банк.

"Это был худший колл, который мне доводилось видеть!", прошипел этот парень. "Я играю в покер уже тридцать лет и никогда не видел такой кошмарной игры. Вам совершенно нечего делать за покерным столом!"

К этому моменту я уже стоял за спиной Розмари и с издевкой улыбался.

“У меня могли быть какие угодно карты!” - не успокаивался парень – “Вы хоть подозревае-

те, сколько в этой игре возможных комбинаций?"

Она начала хихикать. “Давай, расскажи ему”, предложил я.

“Если быть точным, то возможных комбинаций ровно два миллиона, восемьсот шестьдесят девять тысяч сот восемьдесят пять", сказала она, укладывая фишки в рэк.

Как оказалось, знать математику очень полезно!

Мы познакомились с вероятностями построения той или иной комбинации.

Вот несколько дополнительных сведений, касающихся обмена двух и трех карт:

Если вы обмениваете три карты к тузу и джокеру, вероятность улучшения вашей руки составляет в среднем 36,8%, в независимости от того, как много карт для построения стрита и флеша вы сбросили. Если вы обмениваете две карты к джокеру, тузу и королю одной масти (сбрасывая, скажем разномастные шесть и девять), вероятность улучшения комбинации составляет 37,85%. Этот пример показывает, что если у вас (A♣ Joker K♣ 8♠ 7♦), то у вас больше шансов образовать тузовый допер и лучше сохранить K♣. В ином случае, обменивая три карты, вы улучшаете ваши шансы на построение комбинации три туза или выше с 1:3,68 (21,37%) до 1:3,59 (27,19%). Однако шансы на выигрыш у младшего пэт-стрита выше, если вы обмениваете две карты. Все расчеты детально расписаны в разделе Статистика покера.

Несколько месяцев назад я из чистой любезности показал свои расчеты одному профессиональному игроку в покер. Его зовут Майк Каро. До тех пор, пока я не начал играть в покер в городке Гардена, Калифорния, я никогда не встречался с другим Майком Каро. Иногда я задумывался, каким бы он мог быть, но познакомиться все как-то не доводилось. Потом я стал попадать в ситуацию, когда меня звали в карточном клубе к телефону, но на другом конце линии говорить хотели не со мной! Как-то раз позвонила мать Майка.

"Как у него дела?", спросила она.

"Отлично, он скучает по вас".

Нас перепутали даже в отделении банка, где мы оба держали счета.

Если у вас есть один шанс из 28,6 получить триплет или выше без обмена, то каковы шансы на то, чтобы два Майка Каро были профессиональными игроками в покерном клубе Гардены? Для того, чтобы прекратить путаницу я решил, что меня за столом все будут называть MJC или "безумный Майк". Все это приводит нас к напрашивающемуся, но очень запутанному философскому вопросу: Если существует только один я, то разве может быть два его?

Если вы обмениваете две карты к тройке королей, сбрасывая пятерку и тройку, у вас один шанс из 8,64 на улучшение комбинации. Если вы обмениваете две карты к тройке тузов, у вас один шанс из 6,09. Шансы на построение комбинации из пяти тузов, лучшей из возможных, оцениваются как 1:1127 - не так невозможно, как многим кажется. Обмен трех карт к паре, которая младше тузов, даст вам улучшение комбинации в 29,4% случаев и шансы на это оцениваются как один к 2,4.

Часто задают вопрос, повысится ли вероятность улучшить сдачу, если сохранить туза-кикера к триплету. Если вы сбросите туза, то у вас один шанс из 8,72 на улучшение комбинации. Сохранение туза дает вам лучшее соотношение 1:8,6. Вероятность построения фулл-хауса (или выше) при обмене двух карт равна 10,28%, а при обмене одной карты -10,42%. Но прежде чем решить, что туза-кикера лучше оставлять в любых ситуациях, вспомните, что при недостаточно тасованной колоде у вас есть неплохая вероятность получить холодную[7] пару, обменивая две карты. Кроме того, обменивая одну карту, вы ровно вполовину уменьшаете свои шансы на образование каре.

---

[6] *Розмари - реальная девушка. Ее фамилия Дюфол и она настоящий профессионал. Она играет в дро-покер "в стиле Майка Каро" и это ее основной источник доходов. И хотя она еще не превратилась в игрока мирового класса, однажды она им станет. И мне даже кажется, что в дро-покер она играет лучше всех женщин-игроков.*

## ПОЗИЦИЯ ЗА СТОЛОМ

Существует два типа игроков, которых предпочтительно иметь справа от себя (или перед собой).

Первый тип - это раскованные игроки, которые обычно обменивают карты к младшим комбинациям. Если вы играете агрессивно, делая рэйзы на суммы, превышающие вашу часть пота, важно дождаться колла на эту пару шестерок, прежде чем делать рэйз. К несчастью, встречается не слишком много игроков, которые достаточно беспечны, чтобы сделать колд-колл, имея младшую пару.

Ко второму типу игроков относятся разумные, достаточно либеральные рэйзеры справа от вас. Большую часть денег вы выигрываете у слабых игроков, и вам точно не понравится, если кто-то сведущий в игре сделает рерэйз с парами королей и семерок против ваших троек с четверками сразу после того, как вы сделали рэйз против слабого игрока, начавшего торговлю. Ищите себе за столом место после сильных игроков.

Тайтовых, предсказуемых игроков лучше видеть слева от себя, дальше на позициях. Там они ничем не угрожают. Рядом с ними место и тех игроков, кто вступает в игру, имея на руках валетов или выше, но редко разыгрывает младшие пары. Их присутствие после вас делает возможным более поздний и эффективный сэндбэг. Само собой разумеется, что игрока с явными телодвижениями, говорящими о готовности начать борьбу за пот, лучше иметь слева от себя: это также позволит вам делать сэндбэг на дальних позициях - вплоть до седьмой!

Садитесь рядом с теми игроками, кто постоянно позволяет увидеть свои карты.

Вам повстречаются игроки, которые меняют место исключительно из-за своих суеверий. Как не смешно подобное пересаживание в поисках удачного места выглядит в глазах профессиональных игроков, эти прыгуны также увеличивают ваши шансы на выигрыш. Они задумываются о смене места за столом только в тех случаях, когда им явно не везет на старом месте. Но чаще всего игра у них не клеится именно из-за неверно выбранной позиции за игровым столом. Перемена места, даже если она сделана не по стратегическим соображениям, может оказаться выгодной.

За исключением тех случаев, когда вы занимаете лучшую позицию, вы можете задуматься о перемене места, если постоянно проигрываете на протяжении длительного отрезка времени. По той простой причине, что игроки, заметившие ваше невезение, начинают играть смелее и агрессивнее. То есть, они начинают играть лучше. Пересядьте. Если вы выиграли два следующих банка, не забудьте громко обратить на это внимание ваших противников ("Я так и знал, что это место принесет мне удачу! Ну, индюшки, теперь берегитесь!") Игроков очень легко смутить, если они видят на деле, что удача повернулась к вам лицом.

Ранее я рассказал вам о важности правильного выбора игрового стола. Выбор правильной позиции за столом предоставит еще больше возможностей с выгодой для себя играть в дро-покер.

---

[7] *Т.е. готовую, из прикупа*

## ИЛЛЮЗИИ

Учитывая то, что главная ошибка игроков в дро-покер, пришедших исключительно ради развлечения, заключается в слишком частых коллах, вам остается лишь воспользоваться этой слабостью. Выше я объяснял, как обычный колл на пустой руке, игра на сданных картах без обмена и открытие карт без ставки помогают вам создать образ чудаковатого игрока. Это "нездоровое" поведение крайне прибыльно, и оно обернется целым потопом коллов, когда у вас будет действительно хорошая комбинация.

Иногда я даже раздаю "призовые" деньги.

"Послушайте, мне что-то стало скучно играть. За три игры мне не пришло ни одной пары, и вот что я собираюсь сделать. Покажите мне шестерку пик, и я дам вам десять долларов".

Какой-то игрок показывает мне пиковую шестерку и забирает десть долларов.

"Я следующей сдаче, - иногда говорю я, - тот, у кого будет любая пара, получает анте даром".

В среднем это обходится мне в три анте, но однажды мне пришлось заплатить анте за семерых игроков. И пусть их деньги вернутся ко мне по следующим причинам:

1. Они уверены, что должны делать колл против безумца, которому наплевать на свои деньги.
2. Они чувствуют себя обязанными сделать ответный ход на мою ставку.
3. Теперь они могут свободнее предаваться азарту и не особенно переживать о проигрышах, так как вступление в игру на паре четверок выглядит не таким уж преступление по сравнению с моими поступками.
4. Они могут делать колл на мои ставки, без ущерба собственному самолюбию, потому что за столом царит веселая и непринужденная атмосфера. Иногда вполне достаточно применить несколько явно ненормальных приемов саморекламы, ну, например, разбить пару для начальной ставки, вступить в игру с мусорной рукой и сделать чек, или же просто раздать несколько долларов, чтобы на всю ночь обеспечить себе нужную игру.

Ваш "безумный" образ вполне может поддерживаться обычным трепом. Все, что вы произносите, оказывает то или иное влияние на противников, ведь они уже убедились в вашей склонности к "экономическому самоубийству", вам приходится сбросить допер на тузах против рэйзера, убедите противников в том, что у вас была пара валетов

Но не говорите: "Ладно, забирайте пот, у меня была просто пара валетов". Они начинают думать: возможно, и правда была пара валетов. Но могло быть и что-то посильнее, значит, он старается разрекламировать себя как слабого и проигрывающего игрока.

Вот, как неискушенные игроки обычно рассуждают, становясь в позицию обусловленного выбора, мы обсуждали это выше. Или у него были валеты, или он лжет и стремится прослыть лузовым игроком.

Выгоднее ли с психологической точки зрения сказать: "Я сбрасываю тройку валетов"! Теперь они рассуждают что я никогда бы не спасовал на триплете валетов, значит, у него была только пара. Вы вложили в их незамысловатые головы мысль, что вступили в борьбу за банк, имея слабую руку, даже не произнося этих слов и, следовательно, нет никаких оснований для подозрительности!

Не говорите: "Я всегда играю на младших картах". Естественная реакция будет: "Конечно, а я всегда ем муравьев на завтрак!"

Скажите, конфузясь: "Я НЕ ОЧЕНЬ ЧАСТО играю на младших парах, а многие люди разыгрывают их постоянно". Они будут думать, что вы не солгали, и разыгрываете такие комби-

нации достаточно редко, или вы солгали и сразу вступаете в игру, как только вам придет пара семерок! Они даже не допускают мысли, что вы никогда не играете на паре младших карт.

Не говорите: "Я только что купил карты к недостроенному флешу!"

Скажите лучше: "Я сейчас последний раз покупал карты к недостроенному флешу!", оставив ваших слушателей перед дилеммой - или вы больше не будете пытаться образовать флеш, обменивая две карты, либо же вы собираетесь обменивать две карты к флешу, невзирая на вероятность его образования. Правда в том, что за всю ночь вы ни разу не пытались обменять две карты к такому флешу, но она просто не придет им в голову, ведь вы переключили их достаточно ограниченную мозговую энергию на решение иллюзорной проблемы обусловленного выбора.

Не говорите: "Я всегда блефую!"

Скажите лучше: "Понять не могу, почему вы, парни, всегда подозреваете меня в блефе! Я разыгрываю ровно столько же хороших сдач, сколько любой из вас. И я частенько не могу образовать флеш, а потому приходится пасовать". После этого они начинают рассуждать так: либо он сказал правду и блефует весьма часто, но далеко не всегда, либо он солгал и, как думает большинство, блефует каждый раз. Сдается мне, что это заядлый врун, который делает вид, будто оценивает реальные шансы блефовать. В любом случае, он меня не заболтает, я буду делать колл на большинство его ставок!

Хотя большинство игроков легко увлечь в мир иллюзий, но есть и такие игроки, кто достаточно наблюдателен, чтобы раскусить вашу тактику. Они с большим достоинством сбрасывают карты, если чувствуют, будто вы пытаетесь заманить их в ловушку, чтобы заставить сделать колл.

В одной игре, в которой мне удалось успешно побороться с подобным игроком, все происходило так. Он вступил в борьбу за пот на дальней позиции, я уравнял на разномастных 9-8-7-6-2, и обменял одну карту. Я понимал, шансов на удачную покупку карты к стриту у меня в обычных условиях немного. Противник обменяет, возможно, три карты. Или две. Или одну. До тех пор, пока он не сделал обмена, я мог контролировать ход игры. Он объявил чек. Я разложил на столе 9-8-7-6 и начал выступать:

"Вы должны были сделать колл! Есть большая вероятность, что я не видел последнюю карту, но даже если бы я подсмотрел, я могу блефовать, - правда, я не блефую, и тогда бы вы сделали колл напрасно. Не знаю, что вам и посоветовать".

Обычно такой запутанный монолог смущает игрока, и он делает колл. Но этот игрок гордился своей прозорливостью и твердо решил не попадаться на мою удочку. Он в таких случаях предпочтет спасовать по двум причинам. Первая, он считает себя слишком умным, чтобы поддаться на уловку и сделать колл. Вторая, он знает, что я веду игру на основе математических вероятностей, и никогда не пропустил бы ход на двухранговом стрите. Если это так, то моя последняя карта должна быть джокером! Само собой, что этот прием действует еще более эффективно, если вы уверены, что джокера у противника нет. Кроме того, вы можете купить нужную карту в 19% случаев, выбрать другую тактику и вынудить его сделать колл.

## БЕЗ ДЖОКЕРА

Если вы разобрались в тонкостях игры в обменный покер с джокером, вам будет легко приспособиться к игре с колодой из 52 карт.

Приготовьтесь к тому, что торговля за пот будет начинаться реже. Шансы на получение комбинации, достаточной для начальной ставки оцениваются как 1:3,85 (при игре с джокером 1:3,46). Реже делайте сэндбэг. Вероятность того, что вам будут сданы три туза, меньше на 41,67%. Пэт-комбинации приходят с большим трудом, шансы на это 1:13 (включая каре). Если есть джокер, они равняются 1:84. Имея тройку, вы можете свободнее делать рэйзы и рерэйз. Если вы хотите оставить кикера к триплету, не рекомендуется сохранять туза, потому что он перестает обладать большей ценностью, чем остальные кикеры, кроме того, вероятно присутствие туза у ваших соперников.

Нырять за картой нужно реже. Шансы на построение флеша теперь 1:4,22, а не 1:3,8, как при игре 53 картами. Вы можете образовать двухсторонний стрит лишь в 17,02% случаев (1:4,88). Шансы на построение двухстороннего с флеша равны 1:2,13. Не существует вариантов на завершение комбинации с 13, 16, 19 и 22 картами, как и множество других комбинаций, которые были возможны с джокером.

Хотя с 52 картами у вас меньше шансов удачно нырнуть за картой, но построение фулл-хауса, при обмене одной карты к доперу, становится более вероятным. Вместо 1:11, ваши шансы

становятся 1:10,75.

Более подробная информация приведена в разделе Статистка покера.

## НАЧАЛЬНАЯ СТАВКА ВТЕМНУЮ

Вы можете увидеть, как игрок, сидящий слева от дилера, вступил в борьбу за пот, не посмотрев в свои карты. Большинство из тех советов, по тактике и стратегии игры, которые были приведены выше, сохраняют свою актуальность. Не принимайте участия в играх с начальными ставками втемную до тех пор, пока не овладеете игрой валеты-или-выше. Если вы сидите на позиции от второй до восьмой, борьба за пот уже начнется до того, как право хода дойдет до вас. На ближних и средних позициях требования к вашим картам для вступления в борьбу будут примерно такими же, как при игре валеты-или-выше.

По той причине, что уже начавший торговлю игрок, не знает, какая у него рука, распространенная и верная стратегия вашего поведения - делать рэйз, а не колл. Если у вас на третьей позиции тузы, а игрок на второй спасовал, делайте рэйз. Если у вас семерки на седьмой позиции, а игроки от второй до шестой спасовали, делайте рэйз. Если у вас комбинация с 16 возможными картами для завершения стрита, сделайте колл, чтобы максимально увеличить шансы банка, или же просто для того, чтобы запутать противников. Но в большинстве случаев игра с начальной ставкой втемную предполагает рэйз. У нее более свободная структура, не играйте зажато!

## МИНИМАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К КАРТАМ ДЛЯ ИГР С НАЧАЛЬНЫМИ СТАВКАМИ ВТЕМНУЮ

*минимальная комбинация для вступления в игру*
*(если никто не сделал колл или рэйз на начальную ставку)*

| Ваша позиция | Комбинация |
|---|---|
| Восьмая (дилер) | любая пара или туз со старшей картой (Пары меньше пятерок следует разыгрывать с осторожностью, иногда пасовать) |
| Седьмая | пара восьмерок |
| Шестая | пара валетов |
| Пятая | пара королей |
| Четвертая | пара тузов или любой допер |
| Третья | пара тузов или определенный допер |
| Вторая | пара тузов или определенный допер |

Даже если вы уже вступили в борьбу за банк, не делайте колл автоматически, когда вы сидите на блайнде (1-ая позиция). Вам потребуются тузы, чтобы сделать колл против тайтового рэйзера на ранних позициях, короли против рэйзера на средних позициях, валеты против рэйзера на седьмой позиции и один туз, чтобы сделать колл на рэйз дилера, который играет раскованно. Именно так, против дилера (если вы боретесь за пот только вдвоем), вы можете сделать колл, обменять четыре карты и победить!

Вот несколько правил для рерэйза в подобных играх:

## МИНИМАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ РЕРЭЙЗА В ИГРАХ С НАЧАЛЬНЫМИ СТАВКАМИ ВТЕМНУЮ

| Позиция 1-го рэйзера | Минимальная комбинация для рейза |
|---|---|
| Восьмая (дилер) | пара королей |
| Седьмая | допер на шестерках |
| Шестая | допер на валетах |
| Пятая | королевский допер |
| Четвертая | допер на тузах |
| Третья | допер на тузах |
| Вторая | допер на тузах |

Естественно, ваш выигрыш увеличится, если вы будете приспосабливать данные требования к каждой конкретной игре, учитывать насколько свободно или тайтово играют остальные игроки.

Если только вы не сидите на блайнде, а рэйз сделан игроком на дальней позиции, для колд-

колла вам потребуется почти такая же сильная рука, как для рерэйза.

После обмена вы можете делать ставки чаще и на более слабых картах, чем при игре валеты-или-выше. Ведь коллы на ваши ставки будут делать игроки с картами младше валетов, чего практически никогда не случается в игре валеты-или-выше.

Ситуации, когда вы ныряете за картой, чтобы завершить комбинацию меньше, чем стрит с 16 возможными картами, оказываются менее выгодными. Так как рэйз делается в большинстве случаев - если не вами, то другим игроком, - сумма, в которую вам обойдется борьба за пот, равняется, по крайней мере, двум ставкам. Следовательно, анте по сравнению с ней становится меньше и вам будет сложнее получить правильные шансы банка для недостроенного флеша.

Вы наверняка захотите использовать все приемы по прочитыванию игроков, которым вы обучились выше. Часто случается так, что игроки сами не представляют ценность своей комбинации. Они могут повести себя так, словно у них хорошая рука, чтобы замаскировать слабую комбинацию. А на самом деле она может быть достаточно сильной. Это часто происходит в том случае, когда дилер атакует игрока на блайнде. В борьбе за пот больше никто не принимает участия, и дилер делает рэйз на паре валетов. Полагая, что у игрока на блайде слабая рука, он ставит фишки в банк эмоциональнее, чем обычно. Но тот факт, что он является фаворитом с шансами 3:1 до обмена, не поможет вам его прочитать, потому что он не подозревает, что фаворит. Убедитесь, что вы правильно оценили его поведение и делайте рерэйз, имея пару восьмерок.

## ХАЙ-БЭК-ТУ-ЛОУ

Правила этой игры достаточно просты. Начало такое же, как в игре валеты-или-выше, если же никто не вступил в борьбу за пот, игра превращается в лоуболл (от туза до пятерки), вместо того, чтобы игроки вновь делали анте и им сдавались новые карты. Игрок на первой позиции должен теперь сделать блайнд, и уже игрок на второй позиции решает, продолжать ему игру или пасовать.

Раньше эта игра была очень популярна, но теперь в нее играют намного реже.

Если вы прочтете разделы, посвященные стандартному дро-покеру и лоуболлу, вы сможете с успехом в нее играть.

Обратите внимание на то, что младшие руки выигрывают у средних комбинаций, если игра превращается в лоуболл (что происходит примерно один раз из четырех). По той причине, что отсутствие сильной комбинации делает более вероятным наличие младших карт. Не смотря на это, вы можете играть практически на тех же комбинациях, на которых вы играете в нормальный лоуболл от туза до пятерки. Причина проста. Даже если у некоторых из ваших противников будут лучшие, чем обычно, младшие карты, разочарование, которое они переживают при виде того, как большая часть игроков вступает в борьбу за пот на высоких комбинациях, а у них самих взрывная маленькая рука, оказывается настолько сильным, что они начинают играть свободнее, чем должны. И это принесет вам дополнительную прибыль, если игра переключится на лоуболл.

Единственная трудность, которая может перед вами возникнуть в этой ситуации, так это решить, делать ли вам начальную ставку по высшей системе или же сделать чек, если у вас пограничная комбинация.

Самая большая ошибка, которую могут совершить игроки в хай-бэк-ту-лоу, это решить, что они должны делать начальную ставку, если карты не позволяют сыграть в нижней части, но есть шанс на победу при игре в высшей части. По каким-то причинам они забывают о возможности сделать сэндбэг на триплете. На ранних позициях, даже если обычно они делают сэндбэг на валетах-или-выше, они решают вступить в торговлю на пэт-стрите от девятки. Они полагают, что такую руку в лоуболле побьют. Но им нет нужды играть в нижней части! Они могут сделать чек, затем рэйз, если кто-то сделал начальную ставку, и спасовать, если игра превратится в лоуболл.

## СОВЕТЫ ПО РОЗЫГРЫШУ ПРОБЛЕМНЫХ СДАЧ

| Сдача | Совет |
|---|---|
| Велосипед (А-2-3-4-5) и стрит от шестерки (тот же флеш) | Делать сэндбэг и надеяться, что игра станет лоуболлом |
| Пэт-стрит от семерки (без джокера, тот же флеш) | Делать сэндбэг вплоть до шестой позиции. Играть высшую или низшую игру, в зависимости от ситуации. На 7 и 8 позициях вступать в торговлю |

| | |
|---|---|
| Пэт-стрит от восьмерки (тот же флеш) | Делать сэндбэг для высшей игры вплоть до пятой позиции. В основном прибыльна при высшей игре |
| Стрит от девятки | Выбрать лучшую стратегию как при игре по стандартным правилам для высшей игры |
| Туз- джокер и одна прикупленная карта к семерке (или младше) | Чек для низшей игры |
| Туз-джокер и одна прикупленная карта к восьмерке | Сэндбэг для высшей игры (обычно, просто колл, если начальная ставка уже сделана) вплоть до 6 позиции. Маленькая прибыль при низшей игре. На 7 и 8 позициях - начальная ставка для высшей игры |

Большинство игроков вступают в борьбу за пот, если сидят на блайде с парой валетов, из опасения, что им придется делать ставку, когда игра станет низшей. В такой ситуации лучше посмотреть, не сделает ли кто-нибудь начальную ставку в высшей игре. Потом можно пасовать.

## ХОД МЫСЛЕЙ

Несмотря на все ваши приготовления к игре, вы неизбежно столкнетесь с ситуациями, возникновения которых вы предвидели. Человек с острым умом унесет деньги к себе домой.

У меня есть излюбленная покерная задача, которую я охотно предлагаю для оценки покерного потенциала игрока. Только один человек дал мне ответ на нее без колебаний.

Вот задача:

Вы сидите на первой позиции и сделали сэндбэг, имея трех валетов, туза и даму. Игрок на второй позиции начал борьбу за банк. Все остальные спасовали. Вы сделали рэйз. Противник ответил коллом, поставив последние деньги (у него больше нет фишек, значит, после обмена не будет и торговли). Вы уже собрались было попросить карты для себя, когда ваш противник задумчиво разложил свои карты на столе.

"Интересно, а с этим я у вас выиграю?", проговорил он.

Вы заметили два короля, две дамы и валета. Вы надеетесь, что он не догадается о вашем триплете потому что, основываясь на опыте игры с ним, вы знаете, что он обычно сбрасывает младшую пару и обменивает три карты, подозревает, что у противника тройка. Сколько карт вы должны обменять и почему?

## ЛОГИЧЕСКАЯ ЗАДАЧА ДРО-ПОКЕРА

Ваш противник раскрыл свои карты (K♦J♠Q♥Q♦K♣). Он пошел ва-банк (после обмена не будет и торговли). У него есть привычка оставлять допер и прикупать три карты, если думает, что у противника может быть триплет.

Это ваша комбинация (J♣J♦J♥Q♣A♣), и вам первому обменивать карты.

Сколько карт вам нужно обменять? Почему? (Правильный ответ находится в конце данного раздела).

## АРЕНА

Несмотря на тот общеизвестный факт, что дро-покер существовал в Милуоки 80.000 лет назад, некоторые грамотеи продолжают в этом сомневаться.

Но мы точно знаем, что в наши времена в дро-покер играют во всем мире. В США и Канаде особенно популярна. Ее домашняя разновидность, которая называется Игра по выбору сдающего[8], потому что она дает значительные позиционные преимущества дилеру. В Калифорнии существует огромное количество покерных клубов, но в этом штате разрешены только пятикарточный дро-покер и лоуболл от туза до пятерки.

Моя любимая арена для игры находится в городке Гардена, Калифорния, и этот клуб имеет смелость называть себя "покерной столицей мира".

Возможно, это и покажется вам чересчур претенциозным, особенно, если вы узнаете, что до 1977 года! максимальная ставка, разрешенная городским муниципалитетом, равнялась $20! Сейчас максимальная легальная! игра идет со ставками $40 до обмена и $80 после обмена - без ограничения количества ставок. Но все же нам еще! очень далеко до игры с одно - и двух тысячедолларовыми ставками в семикарточном стад-покере, которые порой проходят в Дюнах Лас-Вегаса.

Но мы сумели обойти это ограничение ставок в $40-$80, не нарушая закона. Игра начина- ется со ставки $2 втемную на блайнде (игрок на первой позиции вступает в борьбу, не заглядывая в свои карты), затем делается рэйз на ставку втемную (вторая позиция делает рэйз втемную), и за- тем делается рерэйз $60 также втемную (игрок с третьей позиции обязан доставить в банк три ставки). Хотя структура игры изменяется в зависимости от того, как между собой договариваются игроки и что позволяется заведением, описанная игра в обменный покер - сама крупная из тех, ко- торые вы можете встретить в Гардене. Самая маленькая игра со ставкой $1 до и $2 после обмена. Наиболее распространена игра со ставкой $5 ($10 во втором круге торговли).

Гардена расположена в графстве Лос-Анджелес и до нее почти добрались южные окраины этого мегаполиса! Несмотря на то, что в дро-покер играют по всему штату, Гардена – «единствен- ное место в окрестностях его столицы» где позволено играть. И покерные клубы, а их здесь шесть, впечатляют. Многомиллионные сооружения посвящен исключительно игре в покер и пэн. В каж- дом клубе, по согласованию с муниципалитетом, находится ровно тридцать пять столов. Кажется, что это немало, особенно, если сравнивать с казино Лас-Вегаса, где большинство времени имеет более десяти столов. Но в Лас-Вегасе игорный бизнес намного разнообразнее и в нем обращается намного больше денег. Однако покерным клубам Гардены удается существовать исключительно за счет покера. Там запрещена рулетка, блэкджек, игра в кости, игровые автоматы. Иногда там ца- рит спокойствие, иногда в клубах все закипает игорной лихорадки, но всегда Гардена остается ме- стом, где вы можете выиграть большие деньги.

Тот факт, что в каждом клубе установлено ровно 35 столов, выдает еще кое-какую правду о Гардене. Правила игры унифицированы, и это неплохо. Каждый клуб бесплатно распространяет свои буклеты. Но ровное количество столов и унифицированные правила говорят о том, что клубы пытаются сосуществовать, не вступая в открытую конкуренцию друг с другом.

В прошлом клубы вели ожесточенную борьбу за каждого посетителя. Но не теперь! Плохой новостью для вас является то, что минимальная плата, которую клуб обязан взимать с каждого ме- ста за игровым столом, установлена городским советом. В игре со ставкой $5, клуб взимает $2,5 с каждого места за полчаса. Ни одному клубу не позволят брать меньшую повременную оплату (хо- тя они могут ее повысить).

Отказ клубов от ценовых войн привел к положению, когда почасовая оплата с каждого ме- ста при игре втемную $40-$80 равняется $16. При игре восьми игроков оплата равна $128 в час с каждого стола. Доил говорил, что в Дюнах максимальная почасовая оплата со стола не превышает $75, даже если ставки равны одной или нескольким тысячам! К тому же, в Гардене вам не прихо- дится рассчитывать на бесплатную еду, напитки и развлечения. Стимулы к игре подобного рода запрещены законом.

Когда вы исследуете всю картину, то обнаружите, что Гардена является лучшим Карточ- ным клубом по всей Калифорнии с хорошим сервисом и стандартизированными правилами – ме- сто, где вы наверняка будете победителем.

---

[8] *Dealer's choice.*

## ПРАВИЛА ГАРДЕНЫ

*(валеты-или-выше)*

Старшинство комбинаций при игре валеты-или-выше такое же, как в нормальном высшем покере: пять тузов, стрит-флеш, каре, фулл-хаус, флеш, стрит, триплет, две пары, одна пара, нет пары. Комбинация из пяти тузов возможна, потому что в колоду включен джокер, который может быть использован только как туз или присоединен к стриту или флешу

Игроки сдают карты по очереди. Это значит, что вам тоже придется сдавать карты. Так что тренируйтесь в тасовании карт, если у вас нет такого опыта, перед тем, как придти в покерный клуб. Каждый игрок получает пять карт, по одной, рубашкой вверх. Игра начинается с первого игрока по левую руку от дилера (первая позиция). Если у него есть пара валетов или более высокая комбинация, он может сделать начальную ставку. Если у него нет пары валетов, он может спасовать. У каждого игрока по очереди есть возможность сказать свое слово. Каждый имеет право сделать начальную ставку, а если она уже была сделана, он имеет право сделать колл, рэйз или сбросить карты.

Чек-рэйз (сэндбэг) допустим. Если пришла ваша очередь, но вы не можете сделать начальную ставку, не сбрасывайте свои карты. Если другой игрок вступит в борьбу за банк и ход затем перейдет к вам, вы можете сделать колл, рэйз или спасовать. После первого круга торговли игроки обменивают карты, стараясь улучшить свою комбинацию. Допустим обмен любого количества карт от одной до пяти. Вы имеете право не обменивать карты (пэт).

Прежде чем взять те карты, которые вам дал дилер, вы должны сбросить такое же количество карт, следя за тем, чтобы в вашей руке их всегда было ровно пять.

Вслед за обменом начинается второй круг торговли. В Гардене ставки во втором круге обычно ограничены двойным размером ставок первого круга. Лучшая комбинация карт у тех игроков, которые уравняли последнюю ставку, считается победившей.

Привожу несколько важных правил, взятых из унифицированных правил клубов Гардены:

У вас должно быть ровно пять карт после обмена, иначе ваша рука считается мертвой. Если у вас четыре карты, пусть это будут хоть все дамы, вы не можете выиграть.

Вы должны попросить о паузе, если подошла ваша очередь делать ход, но вы к нему не готовы. Если после вас есть три и более игрока, которые не сделали хода, а вы не попросили времени на раздумья, вы теряете право хода (Если торговля началась и три игрока слева от вас (за вами) спасовали, до того, как вы попросили об отсрочке, вы не можете продолжать игру)

Вы можете обменять вплоть до пяти карт.

Вы должны постоянно оберегать свои карты. (Если к вам подошел какой-то парень, выхватил карты и бросил их в отбой, можете не жаловаться на это персоналу. Ваша рука мертвая, надо было крепче ее держать.)

Если вы уронили карту на пол, подберите ее и продолжайте игру. Если вам сдали карту мимо стола, она считается мертвой, но вы имеете право на замену.

Если вы сдаете карты, сжигайте одну, прежде чем сдавать карты игрокам, желающим обменять свои карты.

Если вы, как дилер, положили себе сожженную карту, ваша рука считается мертвой.

Вы не можете переоценить свою комбинацию. (Если ваш противник сбрасывает свои карты после того, как сказали "старшие тузы", вы должны показать допер на тузах или выше. В противном случае противник выиграл.) Это правило не действует до тех пор, пока последний игрок не сделал своего хода после обмена. До этого момента переоценка своей руки - простой разговор за столом.

Словесный колл или рэйз ни к чему не обязывает. Фишки в банке свидетельствуют о сделанном ходе.

Все игроки за столом имеют право увидеть любую руку, на которую был сделан колл. Любой игрок имеет право увидеть комбинацию игрока, сделавшего начальную ставку.

Нельзя убирать со стола деньги и фишки до тех пор, пока вы остаетесь в игре.

Входной минимум равен десяти минимальным ставкам. Входной минимум при игре со стайкой $1 равен $10, если ставка равна $20, бай-ин равен $200. Если вы проиграли этот входной минимум, вы можете вступить в игру с меньшей суммой (короткий бай), но при условии, что вы уже оплачивали входной минимум.

Вы обязаны помещать свои инициалы на доске, чтобы иметь возможность сохранить свое место, если свободных мест нет. (Обычно за этим следит специальный человек, который указывает инициалы на грифельной доске. Если у вас распространенные инициалы, вы можете использовать три буквы вместо двух. Меня знают в Гардене под инициалами MJC).

Вам необходимы валеты или выше, чтобы сделать начальную ставку. Вы можете разбить начальную пару, переворачивая сбрасываемы карты рубашкой вниз под фишкой и объявляя "Сплит!". Вы должны перевернуть сбрасываемые карты, и заявить, что разбиваете начальную комбинацию, иначе вы не сможете выиграть банк. (Например: У вас есть две дамы и трефовый флеш, который вы можете образовать, обменяв Q♦. Когда подойдет ваша очередь обменивать карты, переверните Q♦ под фишкой, скажите, что вы разбиваете пару и попросите одну карту). Большое количество потов было проиграно в Гардене новичками, которые неверно разбивали свою пару. Кроме того, вы не можете оставить пару, на которой вы делаете начальную ставку, если вы объявили о том, что вы ее разбиваете. Если у вас (A♥ Joker J♥ J♠ 6♥), вы имеете право оставить эту комбинацию (старшие тузы) и обменять карту к флешу от туза и джокера. Но не говорите о том, что вы делаете сплит и не поворачивайте рубашкой вниз J♠. Вы не разбили пару, на которой сделали начальную ставку. У вас остались в руке джокер и туз, то есть пара тузов. Осторожно! Если же вы построите флеш, никто не будет знать, что вы сделали ложный сплит, ведь вы могли прикупить туза или джокера.

Джокер может использоваться только как туз или для того, чтобы достроить стрит или флеш (Не существует такой комбинации как флеш на двух тузах. Если у вас (A♣ Joker K♣ 7♣ 3♣), у вас флеш AKQ73, так как вы можете использовать джокер только как старшую возможную карту, а именно - даму. Ваша комбинация может проиграть флешу AKQ98, даже при том, что у вас есть туз и джокер).

Если после обмена игрок делает колл на начальную ставку после того, как все сделали свой ход, и оказывается, что он проигрывает паре валетов, он получает обратно ту сумму, которой он уравнивал эту ставку. Это правило придумано для того, чтобы защитить игрока, который говорит свое слово последним, но не разобрался в своей комбинации, и сделал колл на начальную ставку, имея всего лишь пару шестерок. Если он не мог победить ни при каких условиях, он не должен терять, возможно, последние деньги, которые поставил на кон.

Это основные правила, которые вам нужно соблюдать в Гардене. Если последнее правило кажется вам странным, прочтите вот это: "Общие Правила Заведения", пункт 34 гласит "Не переходите через границы!". Это правило целиком. Мне кажется, я знаю, что это означает, но если вы не знакомы с местным сленгом, правила Гардены могут поразить ваше воображение. Несколько раз я пытался выяснить у персонала и менеджеров карточных комнат, что именно означает это туманное заявление. Мнения разнились. Самое распространенное и вероятное объяснение - запрещено играть по ставкам выше установленных лимитов. Один менеджер сказал, что вы не можете играть на анте, если на столе перед вами еще есть фишки. Другое предположение было следующим: правилом запрещено брать деньги из банка по взаимной договоренности, чтобы покупать драгоценности (которые часто продают рядом с клубами).

В моем кабинете висит табличка с надписью: "Не переходите через границы!". От этого заявления мое воображение разыгрывается: Я, как приличный человек, сижу себе в клубе Радуга, укладывая в рэки гору фишек, когда к моему столу устремляется целая толпа местных полицейских. Пятнадцать минут спустя я оказываюсь в камере, и меня обвиняют в 43 эпизодах "перехода через границы". Я что, выиграл слишком много денег?

Прошло несколько дней. Любая попытка завязать разговор с моими стражами встречается ворчанием или насмешками. Я ломаю себе голову над тем, что значит "перейти через границы".

На пятый день мимо моей камеры проходит охранник, и я начинаю его умолять: "Может быть, мне дадут что-нибудь поесть? Корочку хлеба или винограда? Я не ел уже пять дней, а других заключенных кормят!".

"Хватит ныть!", рявкает он на меня.

"Это нечестно!", продолжаю я гнуть свое. "Вы не позволили мне позвонить и мой адвокат не знает, где я нахожусь. Кроме того, я хочу пить!"

"Надо было думать об этом раньше, когда вы переходили через границы!", бросил он и растворился в полутьме коридора.

Гардена - лучшее место в мире для практического применения тех советов, которые я давал

вам в этом разделе. Возможно это покерная столица мира. Но если вам кажется, что вы переходите через границы, лучше делать это в Лас-Вегасе.

Существует шесть клубов - Гардена, Нормандия, Эльдорадо, Подкова, Монтеррей и Радуга. В клубе Гарденавы найдете игры по самым маленьким ставкам, тогда как для самых больших игр вам надо отправляться в Эльдорадо, Подкову и Радугу. Игры делятся на:

Ставка $1. Анте равняется двадцати пяти центам, ставка до обмена $1, после обмена $2. Если банк не открыт, игроки вносят еще по четвертачку и ставка до обмена повышается до $2, а на втором круге торговли до $4. Эти ставки сохраняются до тех пор, пока кто-то не выиграет банк. Дополнительного анте не требуется. Это самая маленькая игра в дро-покер, в нее играют самые слабые игроки. Соотношение общей суммы анте к начальной ставке равняется.2:1, то есть способствует раскованной игре.

Ставка $2. Анте четвертак, ставка до обмена $2, после $4. Если банк не открыт, игроки вносят еще по четвертаку и ставка до обмена повышается до $3, а на втором круге торговли до $6. Если вновь никто не вступает в борьбу за пот, игроки вносят еще по двадцать пять центов, и ставки поднимаются до $4 и $8 соответственно. Это самая тайтовая игра по структуре, соотношение общей суммы анте к начальной ставке равняется 1:1. Это игра, в которой несколько тайтовых игроков (скал) зарабатывают свой скудный хлеб, совершенно не желая знать о динамических стратегиях, с которыми вы познакомились.

Ставка $3. Анте полдоллара. Ставка $3 до обмена и $6 на втором круге торговли. Если все спасовали, доставляют по четвертаку, и ставки поднимаются до $4 и $8 соответственно. Если торговля все еще не началась, вносят еще по двадцать пять центов, то есть анте равняется $1, а ставки $5 и $10. Соотношение общей суммы анте, при игре на восемь игроков, к начальной ставке равняется 1,33:1. Вы встретите многих опытных игроков за этой игрой.

Ставка $5. Анте доллар, Ставка $5 до обмена и $10 на втором круге торговли. Если никто не сделал начальную ставку, игроки доставляют еще по доллару, но ставки остаются прежними ($5 и $10). Если торговля не началась, игроки вносят еще по долларовому анте, ставки в игре становится $10 и $20. Соотношение общей суммы анте в банк.

В первом круге к начальной ставке, при восьми игроках, равно 1,6:1. Множество игроков зарабатывают себе на жизнь за таким столом. Выбирайте стол с осторожностью.

Ставка $10. Эту игру выбирают многие профессионалы. За столом обязательно встретится один или даже несколько. Неопытному игроку не место в такой игре. Анте $2, ставка до обмена $10, после $20. Если никто не сделал начальную ставку, игроки доставляют еще по доллару. Ставки могут быть $15 и $20 или $15 и $30, в зависимости от договоренности игроков. Еще по одному анте в $1 игроки вносят, если никто так и не вступил в борьбу за банк. Ставки становятся либо $20 и $20, либо $20 и $40. Загляните в стандарты ставок, чтобы превратиться в многопрофильного игрока за следующий год игры. Соотношение (анте к начальной ставке) такое же, как в игре по $5, анте первого круга.

Ставка $15. Достаточно необычная игра, которая является на самом деле игрой по $10 с допущением, что все они спасовали в первом круге торговли, следовательно, анте равняется $3. Если играют восемь человек, сумма в банке составляет $24, начальная ставка $15, соотношение равно 1,6:1, также как в игре по $10 и $5.

Ставка $20. С анте, равным $5, эта игра остается популярной в клубе Подкова на протяжении многих лет. В 1975г городские власти издали распоряжение, что сумма всех анте в одной игре не может превышать $20 и эта игра прекращена. Только недавно данное распоряжение было отменено (в 1977 году), и игра вновь стала популярной. Ставка до обмена равна $20, на втором круге торговли - $40. Соотношение (восемь игроков) суммы анте к начальной ставке равняется 2:1. Это либеральная (лузовая) игра.

Игра с начальной ставкой втемную. (Также известная под названием калифорнийский дро-покер). В этой игре не нужна комбинация от валетов или выше, чтобы сделать начальную ставку. Игрок слева от дилера делает начальную ставку втемную. Иногда игра построена таким образом, что ставку втемную делает игрок не только на первой позиции, но и игрок на второй позиции делает рэйз втемную. Бывают и такие игры, когда игроки вплоть до третьей позиции делают ставки втемную - начальную, рэйз и рерэйз соответственно. Эта разновидность игры с гораздо свободными требованиями к начальной ставке, чем в игре валеты-или-выше, обсуждалась выше в данной главе.

Хай-бэк-ту-лоу. Это игра с требованием к начальной ставке валеты-или-выше. Вместо внесения повторного анте, превращается в лоуболл, если никто из игроков не сделал начальную ставку в высшей игре. Некоторые советы стратегии этой игры были даны выше.

Этот курс, как и все курсы в Супер-Системе, обучает интенсивному покеру.

Возможно, вам стоит ограничиться стандартной игрой валеты-или-выше до тех пор, пока вы не превратитесь в слабого в своих силах мастера покера. На первых порах выберите игру со ставкой $5 (или меньше).

По каким бы ставкам, в какую бы разновидность дро-покера вы ни играли, вы не зря потратите время, следуя моделям игры из этого раздела. Это престижная игра с неограниченными возможностями для выигрыша, а удастся поднять свое мастерство выше среднего уровня. Рассказывайте мне о своих успехах.

## ПОСЛЕДНЕЕ ЗАМЕЧАНИЕ

Горечь поражения заставляет поверить многих неопытных игроков в то, что удача несправедливо от них отвернулась. Выше я приводил несколько примеров историй, которые становятся все грустнее, по мере того, как я их рассказываю. Но это были лишь цветочки. Впервые в истории покера я целиком привожу список случаев, когда везение необъяснимым образом изменяло игрокам в Гардене.

## СПИСОК ГРУСТНЫХ ИСТОРИИ

*(Коллекция случаев тотального невезения, приключившихся в Гордене в 1973-78 гг).*

| Невезучий бедолага | Вероятность, что это случится |
|---|---|
| «Я сижу за столом уже 19 часов, и за это время мне не пришла ни одна готовая комбинация!» | 1:48.305 |
| «За два часа мне ни разу не пришел джокер» | 1 : 13.530 (если он никогда не обменивал карты). |
| «Мне, наверное, стоит оставлять кикера. За этот месяц я 96 раз обменивал две карты к триплету, но ни разу удачно!» | 1 :33.500 (в зависимости от того, как часто он сбрасывал туза и при условии, что триплет был от тузов до королей) |
| «Я сижу здесь уже полтора часа, но больше пары мне пока не приходило» | 1:10.522.625.460.000.000.000.000 |
| «Эта старушка построила против меня 14 флешей, и ни разу не ошиблась на обмене!» | 1:3.446.492.384 |
| «Четвертый раз подряд какой-то идиот обменивает три карты к младшей паре и побеждает мой пэт-флеш!» | 1 : 35.000.000 (В зависимости от того, как часто «идиот» сбрасывал туза) |
| «Интересно, почему эта игра называется валеты-или-выше? Я сыграл сегодня 150 сдач, и ни разу мне не пришла пара валетов или выше!» | 1:33.329.993.880.000.000 |
| «Я построил только один флеш из 65 попыток!» | 1:229.940 |
| «За этот год из 30 стритов с 16 возможностями я не образовал ни одного!» | 1:191.750 |
| «Я говорил этому чуваку, что мне отчаянно не везет. Он не верил! Мы попытались построить 10 флешей кряду, он образовал все, а я ни одного!» | 1:67.141.150 |
| «Есть же везунчики! Парень сел за стол, получил одиннадцать пэт-стритов, встал и ушел! » | 1:1.686.574.119.000.000.000.000 |
| «Можете вы поверить, она образовала два фулл-хауса, а теперь ей пришел стрит-флеш! Я играю в Гардене вот уже шестнадцать лет ежедневно по 10 часов, и мне никогда не приходил гот-стрит-флеш!» | 1:203.909.594.800.000.000.000.000 |

**Ответ на Покерную задачу:**

Вам не нужно обменивать карты! Так как у игрока, сделавшего начальную ставку, есть ва-

лет, вы не сумете образовать каре. Если вы обменяете одну карту, существует вероятность, что ваш противник поймет, что вы маскируете тройку и обменяет максимум карт к паре королей. Если он обменивает три карты, у него появляется больше шансов побить вашу тройку валетов, чем при обмене одной карты. Если вы обменяете две карты, он точно поймет, что у вас триплет, и обменя- ет три карты. Ведь он сделал против вас рэйз. Однако, если вы сделаете пэт, он постарается сде- лать все возможное, чтобы побить пэт-комбинацию, то есть обменяет одну карту в надежде обра- зовать фулл-хаус.

Главное здесь вот что: если вы обмениваете карту, вы не сможете улучшить свою комбина- цию, даже при том, что он обменивает одну карту. Если он обменивает три карты, он существенно снижает ваши шансы на выигрыш.

Причина, по которой вы не сможете улучшить свою комбинацию, если он обменяет одну карту, заключается том, что даже ваш фулл-хаус на валетах не сможет побить его фулл-хаус, у него он будет минимум на дамах. А каре Вы не сможете образовать, так как четвертый валет у него. Все равно, сохраните ли вы туза или даму в качестве кикера или же обменяете две карты, вы не сможете добиться существенного улучшения против его обмена одной карты. С точки зрения математики, обмен одной карты ему выгоднее, чем вам.

Не обменивайте карты.

Если это рассуждение показалось вам сложным, причина заключается только в том, что и сама логика не особенно легка для понимания. Но не переживайте из-за этого.

Если вам любопытно узнать, кто решил эту задачу без колебаний, могу сказать, что это был Доил Брунсон.

PokerHouse рекомендует прочитать данную книгу

# СУПЕР-СИСТЕМА ИНТЕНСИВНЫЙ КУРС СЕМИКАРТОЧНОГО СТАД-ПОКЕРА

## СЕМИКАРТОЧНЫЙ СТАД-ПОКЕР

## СОДЕРЖАНИЕ

Профиль эксперта
Введение
Анте и другие факторы
Начальные комбинации
Как разыгрывать премиум комбинации
Как разыгрывать прикупные комбинации
Розыгрыш разделенных пар
Бесплатные карты
Розыгрыш закрытых пар
Кража анте
Игра на шестой улице
Игра на седьмой улице
Ставка до кучи
Рэйз до кучи
Колл до кучи
Иные приемы повышения доходности ставки
Постскриптум

## ДЭВИД "ЧИП" РИЗ

*мой эксперт по семикарточному стад-покеру*

Первый раз я увидел Чипа за покерным столом в 1974 году в отеле-казино Фламинго, что в Лас-Вегасе. Он выглядел как парнишка, только что окончивший колледж (так оно и было). Как поступают все местные профи, я сразу бросил взгляд на его фишки, и облизнулся. Мы (местные профессионалы) всегда рады повстречать таких юных, блестящих "чемпионов родного городка". Но очень быстро я понял, что моим планам на легкий отъем денег не суждено сбыться. Я наткнулся на одного из двух лучших молодых (младше 30 лет) универсальных игроков в покер во всем мире. (Второй - Бобби Болдуин.)

Этой ночью, как и в последующие ночи, Чип постепенно завоевал мое уважение, потом я начал им восхищаться, наблюдая за тем, как он постоянно обыгрывает лучших игроков заведения (а значит, и всего мира).

Несмотря на то, что мы остаемся непримиримыми соперниками за покерным столом, мы с ним очень дружны в то время, когда не стараемся выиграть друг у друга деньги. Когда мы познакомились поближе, я узнал, что он окончил Дартмутский колледж в Нью-Гэмпшире. Чипа редко наказывали за пропуск занятий, потому как многие преподаватели были должны ему деньги, которые они проигрывали в местном союзе покерных игроков. Эти игры были его "начальным этапом" в покерном образовании. Во всем кампусе нашлось бы очень мало игроков, кто не проигрывал ему свои деньги, ведь он обладал выдающимся покерным талантом. Доказательством этому служит то, что после окончания колледжа карточный клуб в его студенческом братстве "Бета Тета Пи", был переименован в его честь: "Карточный клуб имени Дэвида И. Риза".

Потом он проработал год в компании "Мэнюфэкчюрерс", решая, стоит ли ему поступать в аспирантуру, но оставил работу, приносившую ему $25.000 в год, и отправился на Запад.

В Аризоне, когда его друг (а теперь партнер) Дэнни Робинсон приехал на уик-энд в Лас-Вегас. У них было $800 на двоих и они начали играть в семикарточный стад по маленьким ставкам. Они удвоили свои оборотные за первый день игры и продолжали выигрывать до тех пор, пока об их победах в Лас-Вегасе не стали ходить легенды.

Чип напомнил мне пословицу: "Игроки - словно малые дети, меняется лишь стоимость их игрушек". Может создаться впечатление, что он ведет себя как ребенок и играете "крутыми парнями" исключительно ради развлечения, вечно доставляя черные ($100) фишки в банк. Но я-то знаю, что он становится чертовски серьезным, когда садится за покерный стол.

В дополнение к тому, что он по натуре своей исключительно здравомыслящий игрок, он обладает таким ясным талантом находить правильное решение в самых сложных ситуациях, которого я не наблюдал ни у одного человека, сидевшего со мной за карточным столом.

Не смотря на то, что он высококлассный универсальный игрок, его мастерство игры в семикарточный легко превосходит всех остальных игроков. И когда я говорю всех остальных, я имею в виду, что он явно является лучшим игроком в мире. Вне всяких сомнений, Чип - лучший игрок в семикарточный стад, с которым мне приходилось садиться за покерный стол.

## ВВЕДЕНИЕ

Однажды, когда мне было 18 лет, я играл в семикарточный стад в моем родном городке Свшуотер, Техас. Я вел консервативную, рациональную и расчетливую игру, постепенно приближаясь к довольно большому выигрышу, уверенный в том, что моих способностей вполне достанет, чтобы победить моих тогдашних противников.

К несчастью, у этой истории не получилось хэппи-энда, и той ночью мне преподали урок, который с тех пор я старался никогда не забывать, ни в студенческие годы, ни после окончания колледжа, когда я стал профессиональным игроком в Лас-Вегасе и ночь за ночью боролся против лучших игроков в покер.

За столом, как всегда бывает, оказался один пьяница, который, казалось, заливал в горло коктейли "Белый русский" примерно с той же скоростью, с какой он швырял белые фишки в банк. Как я уже сказал, я был в выигрыше и считал, что ситуация складывается для меня как нельзя лучше. Но после четвертой карты у пьяницы оказалось четыре бубны, а у меня - два туза. С точки зрения математики, шансы на победу у меня были лишь чуть предпочтительнее, но вызывающее поведение этого пьяницы склонило меня к мысли, что мне удастся сорвать действительно крупный банк.

Каждый сделал рэйз 36 раз, после этого все мои фишки оказались в центре стола. А потом...

пьяница поймал пятую бубну.

Я проигрался вчистую. Следом проигрался и этот пьяница, но мне от этого легче не стало, когда я наблюдал за игрой со стороны.

Я навсегда запомнил этот случай, потому что тогда я неверно оценил ситуацию. Если бы мой противник был равен мне (по силе), стиль моей игры был бы оправданным. Но я по-глупому рисковал всеми моими средствами в игре против пьяного человека в то время, как я был фаворитом в соотношении 11:10, вместо того, чтобы подождать случая, когда мои шансы на выигрыш могли быть 4 против 1 или 5 против 1. Именно в этой игре я понял, что математически выгодная игра далеко не всегда лучшая.

## АНТЕ

*и другие факторы*

Когда вы собираетесь сыграть в семикарточный стад, вам вначале необходимо решить, какая структура анте наиболее соответствует вашему стилю игры. Я имею в виду, предпочитаете ли вы маленькое или же большое анте. Для простоты понимания, мы рассмотрим лимитированную игру в семикарточный стад-покер со ставками $10 и $20. В первой игре анте равняется $1, а во второй $4. Вам необходимо учитывать три основных фактора, принимая решение о том, какая структура анте вам подходит:

Игроки какого типа принимают участие в данной игре? Есть ли среди них игроки, которые принимают участие в розыгрыше каждого пота? Они оказались за этим столом, потому что им нужны деньги, или же они играют ради развлечения? Если вам кажется, что большинство играет раскованно и быстро, вам надо выбрать игру с маленьким анте. Если же среди игроков больше тайтовых и консервативных, вам требуется игра с большим анте.

Второй важный фактор - ваш собственный стиль игры. Принадлежите ли вы к числу тайтовых игроков, предпочитающих дождаться сильной руки, или же вам нравиться сам процесс борьбы за пот и вы принимаете участие в большинстве розыгрышей? Очевидно, что чем тайтовее вы играете, тем выгоднее вам играть с маленьким анте. Если вы играете свободно, вам потребуется игра с большим анте, чтобы превратиться в успешного игрока.

Третий фактор - вам нужно решить, старшие или младшие карты вы предпочитаете, чтобы начать торговлю (бринг-ит-ин). В Лас-Вегасе, в большинстве игр в семикарточный стад-покер вы обязаны сделать бринг-ит-ин, если у вас нижняя карта. (Например, в играх со ставками в $10 и $20 и анте $1, нижняя карта делает бринг-ит-ин в $2. В тех же играх с анте $4, нижняя карта делает бринг-ит-ин в $5 - по той причине, что анте так велико, нижняя карта обязана участвовать в банке). Свободный игрок предпочитает нижнюю карту, чтобы сделать первую ставку, а игрок скованный выберет для нее старшую карту (потому что не любит ставить деньги в банк без нужды). Этот элемент имеет большое значение на всем протяжении игры.

В том случае, если вы определились со своим стилем игры и можете верно оценить, какому стилю отдают предпочтение ваши противники, вам не составит особого труда решить, какая структура анте будет вам наиболее выгодна в каждой конкретной игре. Еще лучше если вам удастся навязать вашим соперникам ту структуру анте, которая выгодна лично вам.

## НАЧАЛЬНЫЕ КОМБИНАЦИИ

Как вы возможно догадались, виды комбинаций, которые вы будете разыгрывать, также различаются на основе структуры анте. Сами начальные комбинации подразделяются на:

1. Премиум пары и тройки
2. Обменные комбинации
3. Младшие пары (пары (1) и (3) могут быть либо спрятанными, либо разделенными).
    A. Вот пример разделенной пары: (8♠К♣ закрытые 8♥ открытая).
    B. Вот пример спрятанной пары: (К♣К♠ закрытые 2♥ открытая)

Пара десяток или выше - это то, что я называю премиум комбинацией.[9] Я называю эту комбинацию премиумной, по той причине, что она сама по себе может оказаться выигрышной. Мне не трудно вспомнить те исчисленные случаи, когда я начинал с флешем на четырех или недостроенным стритом, и, после сдачи всех карт проигрывал паре дам. Такие руки должны приходить вам примерно в 7% случаев. Тройка со сдачи (rolled up) - вне их сомнений, - лучшая из премиум комбинаций.

Обменные комбинации можно разделить на две категории: недостроенный стрит на трех картах и недостроенный флеш на трех картах. Очевидно, что иметь недостроенный флеш на трех картах выгоднее, так как эта комбинация старше стрита. Также, чем старше у вас карты (во флеше на трех картах), тем лучше для вас. A♥K♥T♥ лучше, чем 8♥6♥3♥, потому что еще один туз, король или десятка позволят образовать вам премиум комбинацию. Точно же, иметь стрит на трех картах KQJ предпочтительнее, чем стрит 987. Ваши шансы на образование бубнового флэша, если у вас уже есть четыре бубновые карты, равны 47%. В то время как построение стрита на четырех возможно лишь в 43% случаев.

Младшие пары - от двоек до девяток. Чем старше пара, тем лучше. Однако есть еще один важный фактор, влияющий на ценность вашей младшей пары - это дополнительная карта (кикер или побочная карта). Во многих случаях пара двоек с тузом-кикером ценится намного выше, чем пара семерок с четверкой (как вы убедитесь ниже).

Спрятанная пара - это пара на закрытых картах. Она ценится выше, чем разделенная пара, так как вы можете повысить доходность ставки, если соберете тройку, из-за неожиданности комбинации для противников.

Также важна ваша позиция по отношению к игроку, который начал торговлю. Я обычно делаю колл против игроков, которые вынуждены делать ход на ранних позициях. Это первый, второй, третий и четвертый игроки. Дальние - пятая, шестая, седьмая и восьмая. Естественно, чем дальше позиция, тем она выгоднее.

Итак, познакомившись с видами начальных комбинаций и их выгодностью по отношению к занимаемой позиции, можно перейти к обсуждению того, как нужно разыгрывать различные варианты рук на различных позициях.

Предлагаю использовать для разбора ситуаций игру со средним анте и ставками в $10-$20, когда каждый игрок ставит $2, а нижняя карта начинает торговлю с $4.

## КАК РАЗЫГРЫВАТЬ ПРЕМИУМ КОМБИНАЦИИ

Давайте начнем с премиум пары, неважно спрятана, или же разделена. Я разыгрывал бы эту карту из всех позиций, но с тремя оговорками. Если у меня две спрятанные десятки, а противник вступил в торговлю с парой валетов (один из них лежит в открытую) и потом против него был сделан рерэйз игроком с дамой в открытую, у меня мало шансов иметь лучшую возможную комбинацию. В данной или похожей ситуации (у меня пара дам, у рэйзера король в открытую, а у рерэйзера туз), я предпочту спасовать. Но в остальных случаях я буду стремиться играть на своей премиум комбинации до конца, есть лишь еще два исключения.

Если я начал торговлю со спрятанными тузами, а на четверной карте у одного из моих противников образовался фо-флеш на борде, существует большая вероятность, что у меня окажется мертвая рука (без шансов на победу)... и мне придется спасовать. Подобная ситуация возможна в том случае, если мой противник прикупил дор-карту к своей начальной паре. Например, у него могли быть старшие восьмерки, а потому ему пришла еще одна. У меня нет уверенности, что он образовал тройку восьмерок, но у него может быть допер или сильная обменная рука, и тогда я стану законченным андердогом или же слабым фаворитом.

По той причине, что вы можете получить премиум комбинацию только в 7% случаев, вам нельзя разбрасываться теми возможностями, которые она вам предоставляет. Подобные комбинации дают вам лучшие шансы на выигрыш, Очень важно уметь правильно ими распорядиться.

На третьей улице, имея пару от десяток до тузов[9], вашей первоочередной задачей будет оттеснить от борьбы за банк как можно большее количество игроков. Если у вас премиум комбинация, которая может победить сама по себе, вам нужно стремиться сузить поле игры, чтобы увеличить свои собственные шансы на победу.

Возьмем для примера следующую ситуацию. У вас пара тузов с девяткой-кикером. Делайте рэйз на ранних позициях, таким образом вы заставите игроков после вас ставить в банк больше денег, следовательно, вы сможете предположить, какого рода комбинации они имеют. Сделав рэйз с такой комбинацией из любой позиции, если за вами еще есть игроки, вы сможете максимально уменьшить количество желающих вступить в торговлю. Никто не сможет вступить в игру, не имея соответствующей руки.

[9] *Предпочитаю играть на десятках или выше по той причине, что для образования стрита вам необходима десятка или пятерка. Если у вас пара десяток, вы существенно уменьшаете шансы ваших противников на построение стрита.*

Если вы сидите на ранней позиции и рэйз уже был сделан, вам стоит сделать рерэйз с парой ваших тузов, потому что на этой стадии вас сможет победить только игрок с парой тузов и кикером, который старше вашего (фрик), или тройкой со сдачи (лонгшот).

Если ваша премиум комбинация младше, и лежат две или больше карт старшего достоинства в открытую попробуйте сделать колл и посмотреть, как будет развиваться ситуация. Делая рэйз, когда за вами есть несколько старшего достоинства, вы роете себе яму. А разве к этому вы стремитесь?

***Общее правила для рэйза на первых трех картах гласит: делайте рэйз только в том случае, если за вами есть только одна карта (или нет) старшего достоинства в открытую. Делайте колл, если карт больше двух.***

Если вы сделали рэйз на своей премиум комбинации, и против вас сделали рерэйз с более сильной вам решать, что делать дальше. Задайте себе вопрос: "Сделал бы этот игрок рерэйз против моих валетов, у него самого не было двух дам!" Если ваш противник относится к типу игроков, которые не сделали бы рерэйз без пары дам, вам лучше спасовать. Вы поставили в банк только одну ставку, но стоит ли продолжать вкладывать день в пот, если есть риск оказаться с худшей рукой, в то время как для начала новой игры вам потребуется всего лишь одна ставка – если, конечно, у вас нет кикера достоинством туз или король.

Если вы сделали рэйз (и уверены в том, что у вас лучшая рука), вы сделали все возможное для уменьшения количества игроков.

На четвертой улице, если вы все еще уверены, что у вас лучшая комбинация, вашей первостепенной задачей остается сокращение числа игроков, участвующих в розыгрыше пота.

Многие начинающие игроки, имея незначительное преимущество, стремятся к тому, чтобы в розыгрыш банка участвовало как можно больше игроков. Это абсолютно неверно, и чем раньше вы осознаете эту сверхценную мысль, тем лучше будут обстоять дела с вашими оборотными средствами.

***•Один из самых важных принципов игры в семикарточный стад заключается в том, что если вы уверены в силе своей комбинации, вам нужно стремиться к тому, чтобы в борьбе за банк участвовала минимальное число игроков, а не к тому, чтобы привлечь в пот дополнительные деньги (если только) у вас не действительно сильная рука).***

Вот пример:

Вы – (A♦8♠ закрытые A♥9♣ открытые)

Игрок А – (две закрытых 6♥Q♣ открытые)

Игрок Б – (две закрытых J♠T♣ открытые)

Предположим, что в игре осталось три противника вот с такими комбинациями. У вас разделенная пара тузов, кикер восьмерка и вы прикупили 9♣ на четвертой улице. Первый рэйзер (игрок Б) получил в открытую J♠ и T♣ на четвертой улице. Игрок А начал в открытую с 6♥ и получил четвертой картой Q♣. Теперь вам нужно сыграть так, чтобы его (А) выключить из игры, чтобы он не смог прикупить четвертую червовую карту и представлять угрозу построения флеша.

Если вы сделаете ставку на тузе, игрок с 6♥Q♣ способен сделать колл, полагая, что игрок с картами J♠T♣ побоится ответить рэйзом на его ставку. И практика доказывает, что его умозаключение верно.

Здесь вам нужно сделать чек (так как вы обязаны делать ход первым, у вас старшая открытая карта). Игрок А с обменной рукой также сделает чек. Игрок J♠T♣ , скорее всего, сделает бет, полагая что ваш туз входит в неполную комбинацию. Затем вы делаете рэйз, заставляя игрока с картами 6♥Q♣ поставить в банк двойную ставку, намереваясь образовать фо-флеш. Возможно, он не станет делать колл, отдавая себе отчет в том, что является андердогом. Значит, вы достигли своей цели.

Теперь вы имеете пару тузов, играя один на один против игрока с возможной парой валетов (кроме того, вы заставили игрока с 6♥Q♣ поставить в банк определенное количество мертвых денег).

Правда, иногда бывают такие ситуации, когда вам, учитывая карты на борде, становится невыгодным дальнейшее сокращение числа игроков. Используя ту же предполагаемую комбинацию, будем считать, что вы получили K♦ к вашему A♥, тогда как оба ваших противников прикупили на четвертой улице по десятке. А если вы сделаете чек на этой комбинации в надежде на ту же игру, что и при тузе с девяткой на борде, вы рискуете ее не разыграть. Игрок с десяткой и вале-

том может побояться делать ставку, чувствуя, что у него вторая по силе рука. Потом каждый получит по бесплатной карте, а именно этого вам бы и не хотелось.

Значит, если на четвертой улице ваш борд достаточно силен (скажем АК), вашей лучшей стратегией на запугивание остальных игроков от участия в борьбе за пот будет бет, после этого надейтесь, что игрок с 6♥Q♣ спасует. Если он не сделает фолд, он все равно не станет фаворитом, пытаясь образовать флеш, а вам удалось привлечь в банк дополнительные средства.

Другая хитрость в розыгрыше премиум комбинации на четвертой улице - если у вас по-прежнему сильнейшая комбинация - заключается в том, чтобы подмешать в вашу игру обмана. Предположим, что у вас только один противник и к А♥ вы получили 4♦, тогда как у противника та же самая десятка к валету. В этой ситуации вам, возможно, не стоит делать бет на четвертой улице, так как противник может догадаться, что у вас есть пара тузов, на которой вы делаете ставку против его борда. И вы делаете чек (чтобы его обмануть).

Если он также сделает чек, это не так уж плохо. Хотя вы и дали ему бесплатную карту, но поселили в его душе сомнение в том, есть ли у вас пара тузов или же нет. Вы поставили себя в положение человека, который может сделать двойную ставку на пятой улице или же заставить его делать колл против ваших ставок вплоть до ривера, не улучшая свою комбинацию на валетах — ведь он сомневается в реальности ваших тузов. Если на четвертой улице он ответит вам также чеком, есть хорошие шансы на то, что десяткой он не улучшил вою комбинацию. Наиболее вероятно, что он сделал рэйз на прикупной руке, имея флеш на трех картах. Если это так, то вы сыграли не лучшим образом, но по-прежнему остаетесь фаворитом против его руки.

Если же он сделал ставку, он приговорил себя к борьбе за пот, так как превратился в нападающего игрока. Вместо того, чтобы сделать рерэйз и тем самым дать ему понять, что у вас пара тузов, сделайте колл - если только не чувствуете, что ваша добавочная ставка подстегнет его желание побороться за пот.

Очень важно попытаться сократить количество игроков на пятой улице. Вам нужно построить игру на так, чтобы никто не получил бесплатную карту. Простой бет на пятой улице сократит количество будущих денег.

Один из способов уменьшения числа игроков (который избавит вас от многих сложностей на шестой улице) заключается в том, чтобы сделать рэйз, если вы не чувствуете уверенность в силе вашей руки.

Заметим, у вас пара тузов, которые вы демонстрировали на всем протяжении игры, а один из ваших соперников образовал пару на открытых картах. Он не получил пару к своей дор-карте (это была дама), но у него теперь пара семерок. И вероятность того, что он образовал допер, достаточно велика.

Он делает бет и вам нужно делать ход перед противниками, один из которых, как вам кажется, может иметь внутренний стрит или флеш, но вы в этом далеко не уверены.

У вас есть уверенность, что игроки позади вас не выиграют ни при каких раскладах, но вам для победы требуется образовать две пары. Когда игрок с парой семерок сделает ставку, вам нужно ответить рэйзом, вынуждая всех остальных покинуть игру. Несмотря на то, что у вас по-прежнему только пара тузов, у вас можете быть какая угодно комбинация - допер на старших тузах или даже спрятанная тройка тузов. Немногие из ваших противников осмелятся предположить, что вы сделали рэйз против пары на открытых картах, имея лишь пару тузов.

Если вам удалось выключить из игры всех, кроме игрока с допером, вы создали очередную позитивную ситуацию - у вас есть возможность получить бесплатную карту на шестой улице (если вы не улучшите комбинацию).

Игрок с допером скорее всего сделает чек, продолжайте игру и делайте чек, если не купили карту, или же сами делайте бет, если вам улыбнулась удача и у вас теперь старшие тузы.

Важность этого типа игры не может быть преувеличена. Это чрезвычайно эффективный прием. Во многих случаях вы проиграете пот, делая просто колл на пятой улице - вы даете противнику передышку, он может образовать тройку на младших картах или же достроить свой внутренний стрит.

Также, делая рэйз на пятой улице с хорошими шансами купить нужную карту, вы добиваетесь именно того, в чем заключается весь смысл игры в семикарточный стад: вступаете в борьбу в том случае, когда это вам выгодно.

На шестой улице, если ваша комбинация по-прежнему остается выигрышной, вам нужно

избавиться от тех игроков, кто еще остался в борьбе за пот. Играя против некоторых комбинаций (флеш на четырех или стрит на четырех), вы не сможете выключить игроков из борьбы... значит, вам нужно продолжать делать ставки и заставить их платить за сданные карты.

Порой бывают ситуации, когда борьбу за пот продолжают игроки с явно слабыми комбинациями - неполным стритом и младшей парой. Вы должны попытаться исключить их из игры, так как они могут образовать допер на младших картах или же триплет на последнем круге и побить вас. Они уже поставили в банк достаточно своих денег, дальше тянуть нет смысла.

Помните о том, какова вероятность получения подобной комбинации, и стремитесь извлечь из каждой такой сдачи максимальную выгоду. Сумев добиться от ваших противников двойных ставок на пятой и шестой улицах, вы достигнете свою цель.

Идеальная премиум комбинация - тройка со сдачи, рука, сама по себе имеющая хорошие шансы на выигрыш против других премиум комбинаций, которые ваши противники будут упорно разыгрывать.

Если приходит тройка со сдачи: (9♦9♣ закрытые 9♠ открытая).

Получив тройку со сдачи, я не стремлюсь к исключению игроков из борьбы за банк. Я наблюдал много игр, когда кто-то делал рэйз на третьей улице и наблюдал, как все остальные пасуют, а потом жаловался, что ему так не везет. Нельзя сочувствовать игроку, который просто разбрасывается (делая рэйз) подобными сдачами. Он должен понять, что пас всех игроков в ситуации, когда он мог сорвать крупный банк - это только его вина.

Первое, что должно вас заботить после получения тройки со сдачи, так это достоинство вашей открытой карты, не отпугнет ли она ваших соперников. Возьмите себе за правило на третьей улице никогда не делать рэйз на ранних позициях, как бы ни протекала игра, ведь вы не хотите обнаружить силу своей руки. Если же случится так, что вашу тройку побьют... значит, ее просто побили. Но, как я уже сказал, с такой комбинацией вы выиграете намного больше банков, чем проиграете. И... ведь вам хочется сорвать как можно более крупный банк.

Делая колл на начальных кругах торговли и давая всем остальным игрокам шанс вступить в борьбу за умеренную цену, чтобы потом попытаться образовать комбинацию, вы, тем самым, увеличиваете вероятность крупного выигрыша.

После того, как вы сделали маленькие вложения в пот на третьей и четвертой улицах, вовлекая в игру своих оппонентов, вы можете начинать разыгрывать свою руку так, насколько она сильна. Это означает, разыгрывать ее быстро. В семикарточном стад-покере, если игроки уже внесли в банк некоторую сумму, они охотно идут дальше,

Следовательно, с рэйзом вам нужно подождать до пятой или шестой улицы, только тогда вы будете уверены, что противники готовы дойти с вами до ривера (до конца),

Есть только одно исключение из правила никогда не делать рэйз на третьей улице, это когда вы сидите на дальней позиции с самой старшей открытой картой, и хотите просто украсть банк, не разыгрывая свою руку. Вам нужно надеяться, что у кого-то из игроков за вами есть комбинация. Слишком подозрительно выглядит ситуация, когда вы лимпингуете (без рэйза) на шестой позиции с открытым тузом, а своего слова не сказал только один или два человека.

Ваши соперники знают, что вы сделали бы рэйз на тузе в любом случае, даже без комбинации, и поймут, что вы заманиваете их в ловушку.

## КАК РАЗЫГРЫВАТЬ ПРИКУПНЫЕ КОМБИНАЦИИ

Если посмотреть на вопрос широко, розыгрыш прикупной комбинации зависит от двух факторов - вашей позиции и вашей дор-карты.

Хорошей иллюстрацией этому может послужить неполный флеш на червях, где 6♥ лежит на борде. Вы просто уравниваете первую ставку. Вы не выдаете силу своей руки, потому что у вас может быть любая комбинация. Вы хотите вовлечь в борьбу за пот как можно больше игроков, Делая рэйз вы уменьшаете свои денежные шансы на этой руке, возможно также, что вам нужно будет образовать флеш для победы.

Помните, однако, о том, что прикупная карта - это не премиум комбинация, к ней необходим иной подход. Если игрок перед вами с двумя старшими картами делает рэйз, вы не станете делать колл на его ставку, если только у вас нет старших карт втемную, как на этом примере у вас: (А♥К♥ закрытые 6♥ открытая).

На подобной комбинации можно играть всегда... даже если перед вами банк был удвоен.

Если банк был удвоен после вас, вы автоматически сбрасываете эти карты: в том случае, когда у вас флеш на трех картах, - но нет двух старших карт втемную.

Однако, если одна из карт вашего неполного флеша относится к премиум картам, например, у вас дама, вам нужно задать себе следующий вопрос: "Каковы мои шансы на выигрыш, если я не построю ту комбинацию, к которой прикупаю карты?" Если дама — старшая открытая карат, вы можете сделать рэйз, вероятно, что у игроков после вас нет комбинаций и вы сумеете украсть анте. Кроме того, вы сумели ввести в игру элемент испуга - иллюзию того, что у вас пара дам. Если же ваша дама в открытую входит в неполный стрит, а не в неполный флеш, у вас есть еще две премиум карты, к которым можно образовать пару. Решающий фактор: если ваша дама самая старшая на борде, маловероятно, что после вас будет сделано больше одного рэйза. Это также делает невозможным рерэйз после вас.

Рейзер – (две закрытых J♥ открытая).

На борде розыгрыш возможен – (6♣4♣ закрытые Q♣ открытая).

На борде розыгрыш НЕ желателен – (9♠2♠ закрытые 5♠ открытая).

Вы должны пасовать на неполном флеше из младших карт, если можете остаться один на один с игроком, который сделал рэйз. Если же одна из карт вашего неполного флеша старше доркарты противника, вам придется сделать выбор (как в примере выше).

Еще один случай, когда вы не должны прикупать карту к флешу на младших картах, вы повстречаете в игре с семью игроками, если увидите, что две карты вашей масти находятся у противников. Вам потребуются старшие карты этой масти, чтобы образовать выигрышную комбинацию.

Если у вас неполный стрит-флеш (например, от A♥K♥Q♥ до Q♥J♥T♥), вам представилась достаточно ясная возможность. В подобной ситуации вы можете сделать рэйз, только если за вами есть одна (или ни одной) карта старшей той вашей, которая открыта. Например, на борде у вас Q♥, а за вами только один король или туз... тогда делайте рэйз. Вы можете забрать себе анте, и вряд ли кто-то решится сделать рерэйз. Сделав рэйз немедленно, вы дадите прекрасные предпосылки на покупку червовой карты на четвертой улице, и никто не заподозрит, что у вас есть флеш на четырех. Такую игру можно редко встретить у средних игроков в семикарточный стад, но мне удавалось играть с такой игрой на протяжении долгого периода времени.

На четвертой улице, если ваш неполный флеш так и остался флешем на трех картах - у вас пустая рука. Важнейшее правило такой ситуации гласит: если перед вами никто не делал рэйза или рэйз был сделан только один раз... вы должны спасовать. Если кто-то сделал ставку против вас, сбрасывайте карты. Единственное исключение из этого правила может быть в том случае, если на третьей улице вы оплатили двойную или большую ставку. Если такое случилось, вы смогли прикупить следующую карту, но только если нет угрозы того, что вам вновь придется перебивать больше одной ставки.

Если на четвертой улице вы ничего не образовали, значит, у вас стрит на трех картах или пара вдобавок к вашему неполному флешу. Если у вас пара на старших картах, вы можете воспользоваться правилами розыгрыша премиум комбинаций. Но если у вас пара на младших картах и вероятен рерэйз... пасуйте.

В лучшем случае вы образуете флеш на четырех. Даже если такое случится, у вас не более 47% вероятность за флеш. Но прежде чем придти в возбуждение от шансов на выигрыш 3:1 или 4:1 в почти половине случаев, вам задаться вопросом о том, представляют ли себе противники силу вашей комбинации.

Если вы ввязываетесь в борьбу за пот после рерэйза, не поставив в банк ничего, кроме анте, и вам представлю что противники почувствовали ваш фо-флеш, вам необходимо делать ставку, потому как больше никого провести не удастся. Или же, если ставку сделали ваши противники, вам необходимо сделать рэйз.

Однако, если против вас был сделан просто колл на ранней позиции (на позиции, где у вас должна быть младшая пара вместо неполного флеша на трех картах) при игре один на один, не делайте рэйз. Также сделайте колл игрока на дальней позиции. На это есть две причины:

A. не смотря на заманчивые перспективы, вы все-таки остаетесь андердогом.
B. не делая рэйз, вы выводите противника из равновесия, ведь многие полагают, что, имея фо-флеш на четвертой улице, у них есть лицензия на кражу банка. Они не осторожны и переоценивают свою руку. Вам необходимо действовать осто-

рожно, но уверенно, ведь вы решились играть до конца, если только у ваших противников образуется что-либо чрезвычайно угрожающее, например, допер или тройка на шестой улице.

Я бы не рекомендовал играть на неполном стрите, если против вас делается рэйз на больших картах, а банк увеличен в два раза. Если только у вас не все карты старшие, например J♥Q♦K♦, а две из них не образуют стрит-дро. Я бы спасовал, имея неполный стрит на младших картах, если только противники не сделали рэйз на картах, младше чем у меня. Но с такими картами, как J♥Q♦K♦, я сделал бы колл. Я могу не только прикупить еще карту к стриту, но также поймать валета, даму или короля, или же бубновую карту, у меня появляется целый ряд возможностей.

Следующие расклады иллюстрируют мои умозаключения. Против двойного рэйза:

Возможно разыграть старшие 3-стрит/2-флеш – К♦Q♦J♥

Невозможно разыграть старшие 3-стрит/2-флеш – 8♣7♣6♥

Есть еще одна разновидность неполного стрита на трех картах - дырявый стрит, например 6-7-9. Я разыгрывать такую руку только при том условии, что ни у одного из противников нет больших карт на борде, самая старшая открытая карта - семерка, а у меня девятка, я мог бы заплатить за то, чтобы посмотреть следующую карту, будь у меня уверенность, что никто не решится на рэйз.

Хорошим дырявым стритом мне кажется комбинация 9-T-Q... если у всех остальных карты младше. Если у вас есть уверенность, что никто не сделает рэйз, я могу сделать минимальную ставку и прикупаться. Я могу поймать J и тогда у меня будет убийственная рука. Но есть большая разница в разыгрывании рук типа 6-7-9 и 9-T-Q. Карты 9-T-Q лучше, потому как есть три старшие карты, прикупив которые, вы образуете приличную пару - в зависимости того, какие карты у ваших противников. (Если же вы получите флеш на двух картах вдобавок к вашему дырявому стриту, ваша комбинация станет еще лучше, ведь есть вероятность построения флеша).

Прежде чём прикупать карту к стриту на младших картах, вам нужно проверить, какое количество мертвых в вашей комбинации. Если, к примеру, у вас 7-6-5, для вас восьмерки и четверки - самые важные карты 8 и 4, девятки и тройки идут следом за ними. Если вы видите на борде три или более из этих шестнадцати карт, вам не следует прикупать карты к вашей комбинации.

Лучшая рука, которую вы можете образовать - стрит на четырех картах. И в 42,88% случаев вам удастся образовать стрит. Однако вспомните еще раз, что вам, возможно, не стоит делать рэйз (если только уже не построили стрит), лучше делать коллы и, таким образом, сохранить в борьбе за пот как можно большее число игроков, увеличивая собственные шансы банка.

Есть еще два возможных варианта развития событий: вы можете купить карту, которая образует внутренний с (например, 7-6-5-3 или 9-7-6-5), или же карту, образующую младшую пару. Эти карты нужно сбрасывать, если пот увеличен на третьей улице, а торговля на четвертой улице может закончиться тем, что вы окажетесь в середине. Не позволяйте вовлекать себя в борьбу, имея подобные прикупные комбинации, особенно, если вы не поставили много денег в банк. Вы найдете им лучшее применение немного позже.

Если в вашем неполном стрите есть старшие карты и вы не уверены, есть ли у противников премиум-комбинация, вы можете взять карту в подобной маргинальной ситуации. Но, только в том случае, если у вас есть уверенность, что это обойдется дороже одной ставки.

Если пришла пустышка, сбрасывайте карты, когда кто-то делает бет.

Еще одна ситуация, в которой вам не стоит оказываться, следующая: вы начинаете с комбинацией стрит на трех и флэш на двух картах, а потом прикупаете третью карту к флешу на четвертой улице. С неполными флешем и стритом на трех картах, вы очутились в ситуации, которая называется лучковая (двуручная) пила. Решать, как поступить в данном положении, вы будете в зависимости от достоинства ваших карт.

Допустим, у вас неполные стрит и флеш на пятом круге и вы полагаете, что у противника только пара десяток. У вас нет даже пары, но зато в вашей комбинации есть J-Q-K. Вы оправданно можете купить следующую карту, ведь вы можете не только улучшить свой стрит или флеш, вы также имеете шанс на образование пары, которая принесет вам победу. В положении лучковой пилы вы принимаете решение о том, играть дальше или пасовать, опираясь на ценность своих карт.

Если на пятой улице вы полагаете, что можете образовать сильнейшую комбинацию на

своей прикупной комбинации (и забрать банк), то, как и на четвертой улице, вы так же должны стремиться к тому, чтобы в борьбе за пот участвовало как можно больше игроков.

Если вы сидите на ранней позиции и агрессор делает бет, не отвечайте рэйзом на своем фо-флеше на первом круге, ведь вы хотите быть уверенным, что ваши денежные шансы останутся хорошими как можно дольше. Конечно, есть и такие ситуации, когда на пятой улице оправданно делать рэйз, имея прикупную комбинацию на дальней позиции. Предположим, на пятой улице четыре игрока участвуют в сдаче, а вы сидите на ней позиции с фо-флешем. Первый игрок делает бет на тузе (изображая пару тузов), а первоначальный отвечает коллом на короле (вы полагаете, что у него пара тузов). Третий игрок делает колл, и вы уверены, что он ныряет за картой, имея фо-стрит. В этом положении вам нужно делать рэйз, даже если ваша комбинация только третья по силе.

На пятой улице, когда остаются еще два круга, вы можете образовать флеш в 34,79% случаев (шансы 1,86:1 против), но вы получите выигрыш в пропорции 3:1. Игрок с тузом может ответить рерэйзом, стараясь сузить круг игроков (уже обсуждалось выше), но, скорее всего, игрок с фо-стритом не спасует, как и игрок с королями, который уже далеко зашел. Но и в том случае, если на королях сделает пас, вы выигрываете в соотношении 2:1.

***Принцип здесь такой: Если вы андердог с шансами меньше 1:2 на победу, но в случае выигрыша получаете 3:1 на ваши деньги, вы можете делать рэйз и продолжать игру всегда, ведь это будет ставка с положительным матожиданием.***

## РОЗЫГРЫШ РАЗДЕЛЕННЫХ ПАР

В обсуждении предполагается, что ваша разделенная пара младше премиум пары. Для средних разделенных пар (семерки, восьмерки, девятки) применяйте правила розыгрыша премиум пар. Допустим, у вас разделенные девятки. Если после вас есть только одна (или вовсе нет) карта старше вашей девятки, вы смело можете делать рэйз. Попытайтесь сократить количество игроков. Имея такую пару, вам нужно стремиться выиграть пот как можно раньше. Если после вас кто-то сделал рерэйз, продолжайте борьбу. Но если рерэйз был сделан еще раз, сбрасывайтесь (когда ход к вам вернется).

Если же после вас есть как минимум две карты старше вашей девятки, не делайте рэйз. Вам нужно уравнять и посмотреть, как будут развиваться события. Причина такого поведения та же, что и при розыгрыше премиум комбинации. Не ройте себе яму, единственное исключение из правила может быть сделано, если у вас пара девяток и тузовый кикер. В этом случае рекомендуется сделать рэйз, невзирая на две старшие карты после вас. Даже если у кого-то из игроков пара 5 вашей, у вас есть отличная возможность купить туза (или девятку) и образовать сильную комбинацию.

Если случилось так, что на борде лежит еще одна карта из вашей разделенной пары, такую комбинацию нужно сбросить, но только если она не сильнейшая на этом этапе.

Получив разделенную пару на третьей улице, вам нужно сделать все возможное, чтобы выиграть пот немедленно. Вы имеете один выстрел, и должны делать рэйз, как и в случае с парой девяток. Если же окажется, что ваша средняя или младшая разделенная пара не премиум комбинация, вы не должны колебаться - пасуйте.

При розыгрыше разделенных пар достоинство вашего кикера становится одним из важнейших факторов. Если игрок на паре десяток повышает ставку, а у вас пара четверок и валет, у вас более сильная комбинация, ведь у вас оверкарта. Но если у вас пара четверок с кикером девяткой, у вас не очень сильная рука, ведь даже если вы поймаете девятку и образуете допер, то проиграете старшим десяткам вашего противника.

Имея младшую или среднюю разделенную пару, я не стал бы делать колл на ставку противника со старшей картой, если только у меня нет кикера старше его дор-карты.

Если игрок, сделавший первую ставку, продолжает лидировать, можете быть уверены, что у вас не сильней комбинация. Вам нужно разыгрывать свою разделенную пару как можно медленнее, делайте чек вплоть до шестой улицы. Если вы ее не улучшили, время пасовать.

На четвертой улице, если игрок, сделавший первую ставку, продолжает в том же духе, а на третьей улице вы уже сделали рэйз (или даже рерэйз), остерегайтесь того, что вам может потребоваться доставить в двойную ставку вместо одинарной. Если игрок с парой валетов прикупил еще и даму, а потом повысил ставку, и игрок за вами теперь имеет 6♥7♥, а у вас по-прежнему две девятки... возможно, вы сделали ставку с отрицательным матожиданием. Игрок с 6♥7♥ может сделать

рэйз после вашего колла. В этом случае возможен рерэйз от игрока с валетом и дамой. Вы должны предусмотреть подобное развитие ситуации и спасовать на четвертой улице, если вам не удастся улучшить комбинацию.

Если же на четвертой улице вы усилили свою руку, образовав разделенный допер, вы оказались в более выгодном положении. Если в борьбе за банк вы остались один на один, у вас появляется несколько возможностей для розыгрыша данной сдачи. В том случае, если игрок с валетом и дамой делает бет, у вас может быть просто одна пара, и у вас получается выигрышная рука. Многие утверждают, что на четвертой улице вы должны продемонстрировать силу своей руки, но я с ними не согласен.

Если вы образовали допер на четвертой улице (девятки и шестерки, например), вам, вероятно, не стоит делать рэйз до шестой улицы. Вам нужно беспокоиться только о том, чтобы не попасть в ловушку, рэйз на четвертой улице с 6-9 против Q-J, ваш противник видит ваш слабый борд и может решиться на рерэйз. Вы оказываетесь в положении, когда нужно вложить в банк значительную сумму и практически вынуждены играть до конца.

Даже если на ваш рэйз на четвертой улице противник не ответит рерэйзом, он достаточно хорошо понял, какая у вас рука. Затем, на пятой улице, он может улучшить свою комбинацию, купив валета или даму, а можете натянуть пустую карту. В этом случае, достаточно велика вероятность, что он образовал допер старших дамах или триплет на валетах, и вам тут не позавидуешь.

Еще одно неудобство рэйза на четвертой улице заключается в том, что вам может повезти и вы получите фулл-хаус уже на пятой улице. Если вы уже обнаружили силу своей руки, он быстренько спасует на своей паре валетов. Однако, если вы изберете выжидательную тактику, он может бороться с вами до конца. Вам же это чрезвычайно выгодно.

Возможно и такое, что вы купите на четвертой улице третью девятку (а это будет почти наверняка сильнейшая рука). Теперь вам нужно заботиться о том, чтобы сделать бет и надеяться, что его хватит на колл. Делая чек слабой руки в данной ситуации, вы даете ему понять, что у вас тройка девяток. Когда вы сделаете чек, он будет думать, что вы либо заманиваете его в ловушку (так и есть), либо не можете побить даже пару валетов.

Если противник ответил чеком на ваш чек, вы ничего не потеряли, так как он может спасовать после вашей ставки. Но если он отвечает ставкой, вам необходимо сделать просто колл, потому как многие игроки, делают ставку пары на борде только для того, чтобы посмотреть, как вы поступите. Если вы сделаете чек-рэйз, он может сбросить свои карты, а вы упустите возможность увеличить банк еще на несколько ставок.

Однако, если вы сделаете колл после чека, он, возможно, не поймет, что у вас триплет. Играя таким образом, вы можете внушить противнику мысль, что вы ввязались в борьбу, имея флеш или стрит на трех, и это представление такой комбинации вам нужно стремиться сохранить у него до момента, когда вы сами решите его развеять.

Если на пятой улице вы купили карту той же масти, что и первая на борде, вы можете делать ставку, изображав флеш. Маловероятно, что он сбросит свою пару валетов. Если же вы не купили карту той же масти, что и первая на борде, делайте чек. У вашего противника создастся впечатление, что вы во второй раз не купили карту к фо-флэш.

И он, скорее всего, сделает бет. После этого вы можете сделать свой первый рэйз, замедлив игру на целую пятую улицу. Ему уже слишком поздно пасовать. Вы удачно расставили ловушку и он в нее попал. Вы разыграли свою руку лучшим образом, и если он вас побьет, считайте, что вам просто не повезло.

## БЕСПЛАТНЫЕ КАРТЫ

Одно из главных достоинств хорошего игрока в покер заключается в его умении получать бесплатные карты. Этот прием нужно использовать на четвертой и пятой улицах, когда у вас не лучшая рука, но с большим потенциалом на улучшение. И вам хочется получить как можно больше карт за как можно меньшие деньги. Если на борде:

Вы – (4♦A♥ закрытые 4♥5♥ открытые)

Противник – (две закрытые K♣8♠ открытые)

В этом положении вы делаете рэйз.

Предположим, что у вас разделенная пара (как в примере выше). Здесь 4♥ лежит на борде, а 4♦A♥ - хоул-карты. Ваш противник, сделавший против вас рэйз на K♣, прикупил 8♠, тогда как вам пришла 5♥. На четвертой улице ваш противник сделал бет. Вам необходимо ответить рэйзом. Вы делаете рэйз, отдавая себе отчет, что у вас слабейшая комбинация.

На пятой улице, в случае, когда никто из вас не улучшил комбинацию, ваш противник склонен сделать против вас чек, полагая, что у него по-прежнему сильнейшая комбинация.

На самом деле, вы поставили минимум на четвертой улице для того, чтобы избежать большей ставки на пятой улице. Ваш противник мог бы сделать рэйз на пятой улице, если бы вы не увеличили ставку на четвертой.

Если же на пятой улице вы купили еще одну червовую карту, а ваш противник не улучшил комбинацию... вы делаете бет, имитируя флеш. Возможно, он сделает фолд. Но даже если он не спасует, у вас есть фо-флеш, пара четверок и тузовый кикер, а это сильная прикупная карта.

Если же вам повезет, и на четвертой улице вы купите четверку, что сделает вас фаворитом, вы можете сделать бет, потому как вы уже имитировали флеш и, возможно, придадите своей комбинации дополнительную ценность, сделав пару на борде.

Если на пятой улице вы купили туза, у вас допер на старших тузах. Если же это будет пятерка, вы образуете допер на младших картах, что может стать выигрышной комбинацией, если противник не улучшит свою. Предположим, у вас на борде T♠J♠ и T♣Q♠ на закрытых картах. Ваш противник начал на короле в открытую и купил бэби на четвертой улице.

Если вам теперь удастся купить короля или туза, у вас будет лучшая рука, - и вы не перечеркнули свои шансы на победу, потому как вы еще можете образовать стрит. Вы должны стремиться к такому розыгрышу, потому что такие карты дают вам шанс на улучшение руки.

Главное в такое игре - уверенность, что образуя комбинацию со старшими картами, вы улучшаете свою руку.

Просто для того, чтобы сделать розыгрыш кристально чистым - какая бы карта, которая делает его стритом, ни была у вашего противника, - вы должны быть абсолютно уверены, что если вы купите старшую карту, и она улучшит вашу руку. Далее на борде:

Вы – (4♦A♥ закрытые 4♥5♥ открытые).

Противник – (две закрытые 7♣T♠ открытые)

В этом положении вы НЕ делаете рэйз!

Еще раз (как в данном примере) предположим, что у вас 4♥5♥, но, на этот раз противник сделал рэйз на открытой семерке (которая старше ваших карт на борде). На четвертой улице он купил десятку, а вы - 5♥. Теперь у него 7♣T♠ на борде, а у вас 4♥5♥ в открытую и 4♦A♥ хоул-карты.

В этой ситуации вы не станете делать рэйз, потому что на пятой улице вы рискуете купить валета, даму или короля, что помешает вам получить бесплатную карту, так как ваша будет старшей и вам придется первым говорить первое слово.

## РОЗЫГРЫШ ЗАКРЫТЫХ ПАР

При розыгрыше закрытой пары на ранних позициях очень важно учитывать, какая карта лежит на борде, и что вы хотите имитировать.

Если у вас самая старшая карта в открытую, например туз с парой закрытых двоек, вам нужно продолжать играть и имитировать пару тузов. Вы можете либо выиграть пот тотчас, или же улучшить двойки в ходе игры и образовать выигрышную комбинацию, В этой ситуации вам нужно непременно делать рэйз - просто, чтобы посмотреть, что случится дальше.

В данном случае, на третьей улице маловероятно то, что против вас сделают рэйз больше одного раза, так как тузы - сильная карта. Если у вас старшая карта, но это не туз, единственная причина, по которой против вас могут сделать больше одного рэйза, заключается в том, что у двух

ваших противников есть закрытые пары старше, чем ваша карта на борде. Если против вас сделают два рэйза, вам останется только сдаться.

Если же у вас в открытую лежит младшая карта, например, шестерка, вместе с парой двоек втемную, вам нужно просто сделать колл. Вы не рассчитываете, что у вас сильнейшая рука. Вы просто пытаетесь образовать тройку втемную подешевле.

Если банк перед вами был увеличен, а ваша пара младше открытой карты противника, который сделал рэйз, вы делайте колл в том случае, когда за вами есть два и более игрока с открытыми картами, которые старше вашей пары. Если игрок с тузом в открытую делает рэйз, а у вас пара валетов, за вами могут погнаться игроки с двумя более сильными комбинациями - с дамой и королем в открытую.

**Как правило:**

***Вам нужно действовать осторожно - даже с премиум комбинацией - когда вы боретесь за пот и двое или более противника имеют открытые карты старше, чем ваша пара. Это правило действует, даже если только один из них сделал рэйз.***

**Вот еще одно руководство к действию:**

***До тех пор, пока у моего противника открытая карта остается старше моей разделенной пары (допустим, восьмерок), я бы предпочел иметь младшую закрытую пару (скажем, двойки).***

Например, если у меня на борде лежит восьмерка, а у противника — десятка, существует большая вероятность того, что он образовал пару десяток, особенно, если он является агрессором в борьбе за банк. В данном случае, пара восьмерок и пара двоек стоят одинаково, потому что у меня худшая комбинация.

Я разыгрываю мою разделенную и закрытую пары в зависимости от того, какая открытая карта у моего противника. Если это туз, я должен опасаться пары тузов. В этом случае, я бы предпочел иметь любую пару втемную, чем разделенную пару королей. Но в любом случае, у меня будет слабейшая рука. Даже если мы оба образуем по две пары, я проиграю банк его тузам.

Однако если у меня закрытая пара и я купил третью к ней, противник не сможет меня прочитать.

Но если моя разделенная пара старше открытой карты противника, у меня более выигрышная рука, и я могу стать лидером с такой комбинацией с самого начала. Неудобство разделенной пары заключается в том, что если вы образуете пару на открытых картах, ваш противник сможет догадаться о силе вашей комбинации.

Как дополнительное требование, на закрытой паре вы должны оценить, есть ли у вас хотя бы небольшое преимущество, например флеш на двух или стрит на двух. Это дает вам возможность, пусть и небольшую, образовать определенную комбинацию, если вы не сможете улучшить изначальную закрытую пару.

Вероятность того, что вы построите триплет, начиная с закрытой карты оценивается как 1:10 (если вы возьмете все семь карт).

Если говорить в общем, какая бы у вас ни была пара - разделенная или на закрытых картах, если вы находитесь в положении догоняющего, - то есть, вы не агрессор в борьбе за пот, - и если вы не улучши комбинацию на пятой улице, я советую вам сбрасывать карты. На пятой улице вам необходимо иметь сильнейшую руку (или лучшую прикупную карту, в зависимости от ситуации). Именно к этому вы должны всегда стремиться. Вам не хочется, чтобы вас перетянули на дорогой улице (где ставки удваиваются). Не стоит увлекать себя слишком далеко в борьбе за пот, если вы подозреваете, что у вас вторая или третья! В семикарточном стад-покере вам не выиграть на билете. Как и во многих других начальных комбинациях, у вас есть несколько путей розыгрыша закрытой пары на четвертой или пятой улицах.

Прежде всего, вы можете купить пустую карту на четвертой улице (например, начать с закрытой пары четверок в открытую, а потом получить десятку). Здесь вы также должны руководствоваться теми правилами, что вы бы использовали для разделенных пар или для частичного улучшения прикупных комбинаций. Если сделавший первую ставку делает бет и вы чувствуете, что после вас никто не будет делать рэйз, вы можете ответить коллом. Если вам не удастся улучшить руку на пятой улице, сбрасывайте карты.

Возможно и такое, что вы образуете пару на открытых картах, то есть у вас будет пара десяток на борде и пара четверок на хоул-картах. В этом случае вам нужно играть агрессивно и

надеяться, что игрок, начавший борьбу за пот, сбросит, опасаясь вашего триплета. Вы хотите, чтобы так и случилось, потому что вы не слишком большой фаворит, если один (или больше) игрок делает колл, у вас по-прежнему есть возможность образовать фулл-хаус (или ваш допер должен победить).

Если против вас сделали колл, продолжайте делать ставки до тех пор, пока у вашего противника не образуется пара на открытых картах или иная угрожающая комбинация.

Третья, и лучшая, возможность, когда у вас образуется тройка на закрытых картах, когда вы покупаете четверку на четвертой улице. После этого вам нужно придерживаться правил розыгрыша троек со сдачи (смотрите выше).

Это хорошая игра, независимо от того, как она сложится. Если вы просто хотите получить бесплатную карту, то против среднего игрока вы добьетесь поставленной цели. Если у вас будет достаточно сильный противник, вы получите в банк дополнительные деньги.

Если есть тройка четверок и десятка той же масти, что и ваша первая открытая карта. У вашего противника K-Q, и он делает бет. Вы отвечаете рэйзом, надеясь, что он знаком с вашим стилем игры, нацеленным на бесплатную карту в розыгрыше разделенных пар. Если он отвечает рерэйзом на четвертой улице - просто сделайте колл. И, почти наверняка, вы получите удвоенную ставку на пятой улице.

На пятой улице ваша закрытая пара часто обретает такую же ценность, как и разделенная пара в том смысле, что нужно использовать те же правила для бета, колла или фолда.

Если вы образовали (закрытую) тройку на пятой улице, у вас есть две альтернативы. Начался круг торговли с крупными ставками. Вы можете допустить, чтобы игроки со слабыми комбинациями немного улучшили свои комбинации.

Дождитесь шестой улицы, чтобы разгромить их. Есть и другая возможность, которой вы захотите воспользоваться, если у противников сильные борды. Вы можете сделать рэйз немедленно и посмотреть, готовы ли они к борьбе за большой банк. Увлекать ли вам игроков в борьбу или же сыграть в агрессивном стиле, зависит лишь только от вашей оценки положения, в котором вы сможете извлечь для себя наибольшую выгоду.

Правило, которого вы должны придерживаться в данной ситуации гласит: привлекайте в банк как можно больше денег; не давая возможности вашим противникам получить бесплатную карту.

В дополнение к премиум комбинациям, прикупным комбинациям, разделенным и закрытым парам существует еще одна рука, которая знакома все игрокам: пустая, напоминающая Q♥7♣2♦. В то время, как у подобной руки нет никаких шансов на победу, она может стать важной частью игры, нацеленной на борьбу за анте.

## КРАЖА АНТЕ

Применение приема кражи анте не имеет смысла при играх с малыми анте. В играх с большим анте – это необходимость.

Первая причина, по которой необходимо это делать, заключается в том, что постоянный выигрыш малых потов предупреждает вас от обескровливания ваших оборотных средств. Вторая причина, и это естественно, заключается в придании вашей комбинации дополнительной ценности. Вам нужно иногда дать себя поймать на краже анте, чтобы вложить в головы противников мысль о том, что вы делаете бет, часто не имея комбинации. Если же она у вас есть, тем больше вероятность выиграть их деньги. Но даже в том случае, если вы крадете анте, вам нужно все продумать.

Первое, вы должны быть на дальней позиции. Если перед вами никто не вступил в борьбу за пот и из тех перечисленных игроков, кто еще сидит за вами, у вас самая старшая карта в открытую, делайте рэйз и надейтесь, что заберете банк.

Если на шестой позиции у вас лежит в открытую девятка, король - хоул-карта, а у игрока за вами лежит на открытых король, вы можете попытаться забрать себе все анте.

Кроме того, вам нужно внимательно следить, не пытается ли кто-то из ваших противников украсть анте. Допустим, что у вас разделенная пара пятерок, а на последней позиции - дама. Обычно игрок с крупной открытой картой вступает в борьбу за банк рэйзом, и вы можете не уравнять его ставку из опасения, что у него пара дам. Но если этот игрок находится на стилинг-позиции (последней или предпоследней), вы можете сделать рерэйз (ре-стилинг), потому как су-

ществует большая вероятность, что у него нет комбинации, которую он имитирует.

При попытках имитировать комбинацию, вы рискуете тем, что у противника может быть пара дам (или другая разыгрываемая комбинация). Но если он поймает вас на ре-стилинге, он наверняка будет готов сыграть против вас и на сомнительной комбинации позже.

В том случае, когда ваша хорошая комбинация чуть уступает его руке, ваш противник может вспомнить, что вы при случае не прочь украсть анте, и он может позволить вовлечь себя в торговлю несколько дальше, чем разумно его комбинации. Если вы создадите себе имидж игрока, который может сделать бет, не имея комбинации, вы переведете игру в более раскованную плоскость.

Даже если вы не блефуете при обычной игре, вам нужно блефовать достаточно часто, чтобы противники ожидали этого, и были готовы сделать доходной вашу ставку на сомнительной комбинации.

Именно это и отличает успешного игрока в семикарточный стад-покер от неудачливого. Успешный игрок сумеет извлечь максимум дохода из своей ставки.

Если ваш противник полагает, что вы никогда не блефуете, зачем тогда делать ставку только если у вас есть пара на последней позиции? Соперники не будут делать колл на вашу ставку, если не уверены в победе над вами. Вам необходимо уверить их в том, что есть вероятность - пусть в перспективе, - что вы блефуете,

Однако если вы хотите украсть анте, но против вас делают рэйз — пасуйте. Ни при каком условии вы не должны позволить, чтобы ваши деньги перетянули. Кража анте - игра в один ход. Вы можете купить четвертой улице карту, которая позволит вам победить, но не вкладывайте в банк дополнительные деньги. Просто подождите, пока появится возможность для этого.

## ИГРА НА ШЕСТОЙ УЛИЦЕ

На шестой карте разница между премиум комбинацией, прикупной рукой, закрытой парой и разделенной парой стирается, ведь на шестой улице все, кто до сих пор продолжает борьбу за пот, поставили в банк достаточно денег, чтобы взять себе седьмую карту.

И на шестой улице вам надо решить, лучшая у вас комбинация, или же нет. Меньше всего вам нужно заботится о сокращении числа игроков! Имея лучшую комбинацию, вам нужно стремиться, чтобы противники внесли дополнительные деньги в банк.

Важнейшим приемом для привлечения дополнительных ставок в банк является чек-рэйз. Существует две причины, по которым вы должны стремиться сделать чек-рэйз:

1) У вас лучшая комбинация, и вы хотите привлечь дополнительные деньги в банк.
2) Вы полагаете, что ваши противники настолько слабы, что вы можете заставить их спасовать. Данный случай самый распространенный.

Если вы играете по ставкам $10 и $20 и у вас тройка шестерок со сдачи, вы не станете делать чек-рэйз после четвертой карты, чтобы не напугать противника. Вам лучше дождаться пятой улицы, чтобы на ней он сделал $20 бет.

Если игрок добирается до пятой улицы, он продолжает игру до конца.

Значит, на пятой или шестой улице, или же тогда, когда вы посчитаете нужным, вы задаете себе вопрос: "Какие карты у моего противника?" Вам нужно попытаться определить, какая у него рука и что, как он считает, за комбинация у вас, учитывая, что вы попытались его испугать той комбинацией, к образованию которой вы стремитесь. Если вам знаком противник и его реакции, вы сможете правильно разыграть свою руку в различных ситуациях.

Розыгрыш каждого банк представляет собой отдельную денежную операцию. Вам необходимо выигрывать максимум или терять минимум средств на каждой комбинации. Привлечение дополнительных ставок и экономия своих средств - смысл игры.

Привлечение дополнительных ставок должно быть нацелено на то, чтобы ваш противник был достаточно рисковым, и был готов извлечь максимум дохода из своей комбинации.

Я приведу пример. Игрок с валетом в открытую первым увеличил пот, вы ответили рерэйзом, имея туза. Противник понимает, что у вас может и не быть пары тузов, но не знает точно, какая у вас комбинация. На четвертой улице вы купили Т♥ к вашему А♥, тогда как ваш противник не улучшил руку. На пятой улице вы еще раз повышаете ставку, купив двойку не в масть, но ваш соперник вновь не улучшил комбинацию.

На шестой улице вы покупаете еще одну карту не в масть, тройку, и у вас на борде оказы-

вается A♥T♥2♦3♣. Практически, вы имеете туза и десятку на хоул-картах, т.е. две пары с тузами. Если ваш противник опытен и у него борд J-6-2-Q, вы можете сделать лучшую игру (чек-рэйз), если думаете, что у него пара валетов или выше.

Если вы действительно изучили противника, вы можете иногда сделать чек, даже если до этого вы вели игру. Прикупая так, вы можете внушить ему мысль, что вы сделали ставку на фо-флеше, если ваши закрытые карты червовые, но вы дважды купили пустышки, а теперь стремитесь получить бесплатную карту.

Если ваш противник проповедует агрессивный стиль игры, он может сделать бет на паре валетов, имея возможность получить допер на старших валетах. Ему кажется, что нужно делать бет, чтобы увеличить доходность своей ставки, исходя из того, что у вас может быть фо-флеш. Он знает, что у вас один шанс из четырех на построение флеша.

Делая чек, вы имитируете, что не образовали флеш, имея четыре карты, и вы делаете рэйз после его ставки. На седьмой улице делайте бет, чтобы привлечь в банк дополнительные средства.

В данном примере очень важно знать своего противника, потому что делать чек стоит только в том случае, если есть одна пара и он говорит себе: "Может быть, я борюсь против пары тузов, но, тоже может быть, и нет". И делает чек после вас.

Другая техника игры на шестой улице предусматривает рэйз, чтобы получить бесплатную карту. И в данном случае вы должны бороться против хорошо известного противника. Вы знаете, что он весьма агрессивен и способен на блеф. Вы сделали рерэйз, имея туза в открытую и туза втемную. Вначале у вашего соперника была T♥, на четвертой улице он получил 6♥, а на пятой — J♣. Но все это время он делал колл на ваши ставки.

На шестой улице у вас пара тузов и четыре кресты – (A♣7♣ в темную A♠5♦9♣ и 6♣ в открытую), тогда как ваш противник купил J♠ и образовал открытую пару.

Вы почти убеждены, что у него валеты и десятки, но есть вероятность и того, что он имеет фо-флеш и пытается украсть банк. Но вы уверены, что десятки и валеты - это максимум того, что он имеет.

Если он сделает бет на шестой карте, отвечайте рэйзом. Вряд ли он сделает рерэйз, имея валетов и десяток, он скорее всего сделает колл и чек на последней карте. Перед покупкой седьмой карты у вас образовалась сильная прикупная комбинация против допера на старших валетах. Ваше матожидание вряд ли отрицательное. Если же вы образуете комбинацию, вы безусловно победите.

Делая рэйз на шестой улице, вы вносите в банк ту же сумму, которую вам бы пришлось доставить, так как если противник сделает ставку в конце игры на паре валетов, вам придется ответить коллом, просто для того, чтобы убедится в том, что если даже он не достроил свой фо-флеш, он не пытается украсть банк. Если же вы улучшили свою комбинацию на ривере, делайте бет или рэйз. (Вы привлекли дополнительную ставку на шестой улице).

Если он делает чек против вас на седьмой улице, вы отвечаете тем же, при условии, что не улучшили свою руку. Если у него допер, он победит, но вы не поставили в банк дополнительные деньги и имели шанс на выигрыш дополнительной ставки.

## ИГРА НА СЕДЬМОЙ УЛИЦЕ

После седьмой карты у вас образуется законченная комбинация, но ее правильный розыгрыш не становится менее важным. Вы должны постоянно помнить об аксиоме успешной игры в семикарточный стад-покер: извлекать максимум дохода из своей комбинации.

Есть три способа прибавить доходности вашей руке:

1. Ставка до кучи.
2. Рэйз до кучи.
3. Колл до кучи.

## СТАВКА ДО КУЧИ

Предположим, вы лидировали на протяжении всего розыгрыша, имея пару тузов вплоть до седьмой улицы и не улучшили свою комбинацию. Тут вам нужно задуматься о том, как поступать дальше.

Вы понимаете, что вплоть до седьмой карты ваша рука оставалась сильнейшей, но, не улучшив ее, вы хотите знать, как ответят противники. Сделают ли они чек-рэйз, чек и спасуют, или же сделают бет и вам придется ответить коллом, или же они сделают колл на ставку, которую

вы решитесь сделать.

Здесь тоже становится важным знать, как ваш противник обычно играет в семикарточный стад-покер.

Если ваш противник из тех игроков, кто способен ответить коллом, имея одну пару, вам необходимо продолжать борьбу и самому делать бет. Например, вам нужно делать бет, если вы начали борьбу на тузе, потом сделали рэйз и атаковали на протяжении всей игры, а ваш противник отвечал коллом, имея короля на борде (возможно, пару королей). Спросите себя, сделал бы он колл на паре королей в надежде, что вы блефуете?

Если ответ положительный, вам непременно нужно делать бет. Если же ответ отрицательный, у вас нет никаких резонов делать бет против одной пары. Единственный случай, когда такой игрок ответит вам коллом, это если он их побивает.

В том случае, если вы образовали допер на старших тузах, вам придется задуматься не менее крепко, чем над одной парой тузов. Спросите себя: "Если я сделаю чек, сделает ли мой противник ставку против двух пар?" Если так, то вы поступите правильно, сделав чек. Если же он относится к типу игроков, которые способны на колл, имея одну пару, вам необходимо сделать бет.

Однако если ваш противник не станет делать колл на одной паре, но сделает ставку на допере, нет никаких оснований для бета на старших тузах. Дело в том, что, пытаясь вовлечь его в борьбу и поставить дополнительные деньги в пот на седьмой улице, вы рискуете, что он образует две пары. Было бы неверно делать бет на старших тузах и выигрывать только одну ставку, если он не собирается делать колл на одной паре в любом случае. Если же он образует допер, он будет делать ставки до конца, и ваш чек-рэйз позволит вам выиграть две дополнительные ставки в конце игры. Вам удалось повысить доходность своей ставки.

## РЭЙЗ ДО КУЧИ

Предположим, вы боретесь за пот, имея пару дам, а ваш противник постоянно делает ставки против них, имитируя пару королей, и он делает бет и на последнем круге.

Вы посмотрели на седьмую карту и обнаружили, что образовали допер. Также вы знаете, что противник относится к числу тех, кто способен в конце игры сделать ставку до кучи на одной паре.

Значит, на шестой улице у него пара королей и вне зависимости от того, образовал ли он тройку королей, или же не улучшил комбинацию, он все равно сделает бет. Вы оценили возможность того, что допер на старших дамах может выиграть банк, но сомневаетесь, что вам имеет смысл внести в пот дополнительную ставку (рэйз).

Первое, на что вы должны обратить внимание, образовав в конце игры пару дам на открытых картах - допускает ли противник, что вы можете блефовать. Если он этого не допускает, просто продолжайте играть и делайте колл.

Второе, на что нужно обратить внимание перед рэйзом, так это на свой борд (разномастные Q-6-T-2). Если карты в открытую не слишком впечатляют, вам не имеет смысла делать рэйз. Но если у вас на борде лежит три карты одной масти, вы можете сделать рэйз, потому как очень маловероятно, что ваш противник ответит рерэйзом, если только у него нет фулл-хауса и ему не страшен флеш.

Если ваш противник принадлежит к тому типу игроков, кто способен сделать бет на одной паре до кучи, и все карты у него мертвые с минимальными шансами на образование допера, вам нечего опасаться, делайте рэйз. Я допускаю, что он будет вас подозревать в готовности блефовать, но все, к чему вы стремитесь в данной ситуации, так это заставить его внести в банк дополнительные средства. И стоить это вам будет ровно один рэйз. Если же он ответит рерэйзом, вам нужно пасовать, не задумываясь о том, что у вас могла быть сильнейшая рука.

Возможно даже привлечь в банк утроенную ставку в конце игры, если ваш противник - игрок агрессивный, не сделал бы колл на одной паре, но с допером он готов повысить ставку.

Предположим, что у вас две пары на закрытых картах со старшими тузами на шестой улице и вы делали ставки, начиная с третьей улицы. У вашего противника на борде лежат T♥6♥2♣ и 3♣, вы также уверены, что он стремится образовать флеш на протяжении всей игры.

В конце игры вы купили еще одного туза и образовали фулл-хаус, теперь вам нужно решить, не стоит ли сделать чек-рэйз. Большинство средних и даже многие хорошие игроки делают чек-рэйз на тузовом фулл-хаусе. Но! Делая чек-рэйз, вы невольно выдаете свою сильную руку. И

ваш противник, построивший наконец свой флеш, может просто ответить вам коллом.

Но если же вы сделаете бет, почти наверняка ваш противник ответит вам рэйзом, имея на руках флеш. Кроме того, сделав ставку первым, вы получаете еще несколько возможностей правильно разыграть комбинацию. У вашего противника может быть пара на прикупном флеше, он может не образовать его, но купить карту к доперу, и ответить вам коллом. Также у него могут быть K♥Q♥ на хоул-картах как часть прикупного флеша, он вновь не образует данную комбинацию, но купит короля, и сделает колл, чтобы поймать вас на блефе.

Лучшее, на что он может рассчитывать - построение флеша, и тогда вы выиграете минимум одну ставку, если он сделает колл, если же он ответит коллом на ваш рерэйз, вы выиграете максимум, три ставки.

Если вы способны предугадать, как поведет себя ваш противник в стандартных ситуациях, вы можете извлечь неплохую выгоду, используя прием. Это и называется сильная игра в покер.

## КОЛЛ ДО КУЧИ

Порой бывает так, что у вас была лучшая рука на протяжении всей игры, а ваш противник (у которого тоже играбельные карты, но он делал чек) внезапно делает бет против вас на финишной прямой. Если в прошлом он зарекомендовал себя как игрок, способный на блеф, в данной ситуации в ваших интересах ответить коллом.

Довольно часто случается так, что вы делаете бет на протяжении всей игры, имея лучшую комбинацию, но вам не удается образовать намеченную руку на последних четырех картах. Вы чувствуете, что удача от вас отвернулась и противник вас перетягивает. Но вы сделаете широко распространенную ошибку, сбрасывая свои карты, если противник делает бет. В лимитированном стад-покере на седьмой улице банк настолько большой, что имеет смысл попытаться угадать руку противника, вместо того, чтобы пасовать, даже если вы боретесь за пот один на один. А если вы редко ошибаетесь в выборе правильного решения, то вы экономите свои деньги. Это означает, что если вам кажется, что у вас лучшая рука, или же у вас может быть лучшая рука, делайте колл, когда вы чувствуете, что вам не придется соперничать с третьим игроком, желающим побороться за банк. Не играйте на седьмой улице, если вы не уверены в выигрыше.

К примеру, вы участвуете в семикарточном стад покере по $2, когда играют семь игроков, вначале в банке оказывается $14. Игрок с младшей картой доставляет в банк $4, образуя банк из $18. Даже при розыгрыше один на один, если вы отвечаете коллом на рэйз $10 и игроки после вас пасуют, на третьей улице банк равен $38, на четвертой $58, далее $98 после пятой улице, $138 на шестой и после финального бета в $20, достигает $158. Если вы не сделаете колл на последнюю ставку в $20, вы, вероятно, готовы проиграть $158. Вы вряд ли можете себе позволить эту ошибку чаще, чем один раз из девяти.

При игре на длинной дистанции, вы можете только выиграть, делая колл до кучи на эту ставку. Вы должны мешать противникам блефовать против вас. Если и существует такая вещь, как защитный колл - это именно он и есть.

Помимо уверенного, грамотного розыгрыша комбинации в семикарточный стад-покер, проведенного со знанием технических аспектов игры, классный мастер отличается от всей массы обычных игроков умением извлечь максимальную доходность из своей руки. На протяжении многочисленных сдач вы будете выигрывать на своей лучшей руке, а противники - на своей. Осознавая, когда именно необходимо применить прием бета, рэйза или колла до кучи, вы будете постоянно лидировать в игре. Когда вы на фулл-хаусе побьете флеш от туза и короля вашего противника, то сумеете выиграть у него приличную сумму денег. Вам нужно стремиться проигрывать меньше, чем он, если его фулл-хаус побьет ваш флеш от туза и короля.

## ИНЫЕ ПРИЕМЫ ПОВЫШЕНИЯ ДОХОДНОСТИ СТАВКИ

В дополнение к основным правилам розыгрыша той или иной комбинации в различных условиях, можно выделить несколько приемов, увеличивающих доходность вашей ставки.

Один из них - колл, когда у вас нет комбинации. Это достаточно редкий прием, но вам стоит понять, как и когда его можно использовать. Тогда он принесет вам большие деньги.

Однажды я наблюдал за борьбой трех классных игроков в лимитированный семикарточный стад-покер с большими ставками. Игрок А постоянно проигрывал, из-за этого он начал играть неосторожно. Игрок С играл консервативно, а игроку В удавалось извлекать максимум дохода из

розыгрыша своих комбинаций.

Игрок А принимал участие в борьбе за каждый пот, включая и данную сдачу, так что нельзя предполагать, он образовал хорошую комбинацию, тогда как игроки В и С явно нацелились на построение флешей. На шестой улице игрок С образовал пару восьмерок на открытых картах, лучшую комбинацию на борде, но на седьмой сделал чек, не заглядывая в свою руку.

Игрок А, у которого на борде лежали туз, король, дама и семерка, три из них одномастные, ввязался в борьбу за банк. Игрок В увидел, что флеш у него не получился, и он образовал только пару двоек.

Но игрок В, ясно осознавая, что игрок А просто разбрасывается своими фишками, решил, что можно попробовать переиграть игрока А, тогда как в случае с игроком С он стопроцентно проигрывал паре восьмерок. Как и любой классный игрок, он (В) задумался над тем, нет ли какого способа взять банк, не имея лучшей комбинации.

Он размышлял так: "Если я сделаю рэйз сейчас, игрок С может не ответить коллом, даже если образовал еще одну пару. Но учитывая то, как бестолково играет А, он может сделать колл, имея всего лишь пару троек. Лучшим способом взять этот банк был бы колл в надежде, что моя пара двоек выигрывает у А". И он просто сделал колл.

Игроку С не удалось улучшить свою пару восьмерок и он просто сбросил карты. У игрока А, как оказалось, не было даже пары. Таким образом игрок В выиграл банк весьма приличного размера. Игрок С буквально вышел из себя, когда выигрышная комбинация была открыта, а он перед этим сбросил свою пару восьмерок. Он просто не хотел поверить, что игрок В применил такой изощренный и хорошо продуманный прием.

Сначала он обвинил игроков А и В в том, что они играли вдвоем против него, пытаясь разыграть банк между собой, но игрок В обоснованно заметил, что в этом случае он должен был бы сделать рэйз, а не колл. Игроку С пришлось - таки согласиться, что игрок В удачно применил этот хитрый прием.

Игра В была вдвойне изобретательной, потому как игрок С мог заподозрить его в стремлении выключить из борьбы за банк, если бы тот сделал рэйз, а в семикарточном стад-покере рэйзы с такой целью дело очень распространенное. Игрок С полагал, что блефовать могут только те, кто делает бет и рэйз, но никогда те, кто делает колл.

Но в данном случае игрок блефовал на колле!

Еще один действенный прием заключается в повышении ставки, не имея комбинации, иными словами в обычном блефе, но в лимитированном семикарточном стад-покере к нему нужно прибегать с осторожностью. Его нельзя применять слишком часто, если же противник поймал вас на рэйзе без комбинации, вам буде почти невозможно удачно применить его против этого же игрока.

Есть довольно специфический тип противников, которые делают ставку до кучи в конце игры, если же против них делается рэйз, они просто пасуют и думают, что поступили очень разумно, сэкономив дополнительную ставку. Хороший игрок может получить преимущество над подобными оппонентами, теми, кто способен сделать финальную ставку, чтобы выиграть еще одну финальную ставку, но не готовы сделать еще один бет, чтобы выиграть целый банк.

Я уже говорил о том, как невыгодно на длительной дистанции пытаться угадать каждую разыгрываемую руку, но все же есть немало игроков, и среди них много хороших (и я должен это признать), кто забивает себе голову подобными размышлениями при первой возможности.

Как уже было сказано, эффективно применять прием рэйза без комбинации вы можете только в самых благоприятных обстоятельствах. Недопустимо применять его несколько раз против одного и того же противника. Просто не используйте это прием, если он уже поймал вас на блефе.

Еще одним приемом, при использовании которого надо соблюдать крайнюю осторожность, является экономия ставок на финальном этапе игры. Мне не хотелось бы противоречить самому себе (выше я говорил, что наиболее оправданно сделать колл и не потерять шанс на выигрыш всего пота), но если вы станете адептом семикарточного стад-покера и на протяжении длительного времени будете играть с одними и теми же партнерами, наступит такой момент, что вы сможете угадать их дальнейшие действия так точно, словно сдаются в открытую.

Если вы способны проанализировать партнеров и их игру с вероятностью правильно угадать развитие событий 99 из 100, тогда вы можете попытаться сэкономить ставки. Лучшей иллю-

страцией будет игра, когда вы делали и, имея одну пару, на протяжении всего розыгрыша, не смогли улучшить руку и сделали чек на седьмой улице, когда скала ответила бетом. Не уравнивайте эту ставку.

Неплохо натолкнуться на игрока подобного склада, вам нужно просто надеяться, что у него не закончатся деньги, но вам нужно точно знать, когда он ответит коллом, имея допер, когда вам можно сделать бет, а когда нужно сделать ре-рэйз. Также вам нужно знать, когда он блефует, имея одну пару или недостроенный флеш, и когда вам необходимо блефовать, если он делает бет. Будьте уверены, что поступаете верно, когда пасуете при розыгрыше пограничных комбинаций.

## ПОСТСКРИПТУМ

Возможно, игра в семикарточный стад-покер распространена так же широко, как все остальные разновидности покера вместе взятые. По этой причине есть несколько миллионов игроков, уверенных в том, что они разбираются в игре. Мне просто интересно, сколько будет думать так же, прочитав этот раздел? Мне также было бы интересно, смогут ли они верно оценить те весьма изощренные мысли, которые в нем изложены?

Я сознательно старался сделать раздел, посвященный игре в семикарточный стад-покер как можно более кратким, не опуская, однако, ни одной важной игровой техники или концепции. Вы получили только мясо без единого грамма жира. И это мясо называется "филе миньон".

# СУПЕР-СИСТЕМА ИНТЕНСИВНЫЙ КУРС ЛОУБОЛЛА

## ЛОУБОЛЛ
## СОДЕРЖАНИЕ

Профиль эксперта
Введение
Лоуболл - общие правила
От туза до пятерки
Грампи и парнишка
Сотворение стандартов розыгрыша
Минимальные требования к рэйзу
Важность джокера
Теорема лоуболла
Как играть, если кто-то уже сделал рэйз
Как поступать в некоторых распространенных ситуациях
Рэйзы на пэт-семёрке
Похороним эту теорию
Что делать, если вы на блайнде
Как обменивать карты, если вы вынуждены
Торговля после обмена
Когда и на чем блефовать
Общие понятия
Как использовать психологию в нижнем покере
Иные разновидности лоуболла от туза до пятерки
От двойки до семерки прототип лоуболла
Краткое сравнение «двойки-семерки» и «от туза до пятерки»
Важные замечания к обмену карт в «двойке-семерке»
Примеры вероятностей образования руки в «двойке-семерке»
Важная информация по обмену
Анте (включая блайнд) и его воздействие на вашу стратегию
Жизненная важность позиции
Снежные руки. Когда и как их разыгрывать
Моя любимая снежная рука
Несколько игровых стратегий, которые я с успехом использовал
Когда не обращать внимания на статистику
Еще несколько правил
Поучительные истории
Важные дополнения

## ДЖОЙ "ГОВАРД ХЬЮЗ" ХОУТОРН

*мой эксперт и соавтор по лоуболлу*

Первое, что поражает вас в Хоуторне при знакомстве, так это его самообладание. Он всегда спокоен, сосредоточен и невозмутим. Он производит впечатление очень успешного бизнесмена, он и есть успешный бизнесмен.

Джой - игрок в покер, у которого есть план. Как Джой не однажды мне повторял, что он с горечью наблюдал, как ранее удачливые игроки теряют все или большую часть своих денег в один из периодов жизни... из-за вредных привычек, проблем в личной жизни или же того, над чем мы не властны - возраста и старения. Вот почему он решил планомерно инвестировать свои средства в покер, как он стал бы их вкладывать в недвижимость, производство и т.д. У него есть определенный оборотный капитал, и он никогда не притрагивается к своим вложениям.

Вот почему Джой всегда нацелен на выигрыш. И он выигрывает! Он стал признанным мастером по лоу от туза до пятерки и одним из самых сильных противников, с которыми мне доводилось бороться за пот. Как бы ни складывалась игра, выдержка ему не изменяет. Его дисциплинированность за столом просто поражает, и даже если он переживает о проигрыше, он никогда не станет "злиться" на свои деньги.

Ко всему Джой подходит со стремлением полностью реализовать потенциал вещи. Возьмем, например, машину. Большинство из нас удовлетворилось бы "Линкольном" или "Кадиллаком", но не Джой. Он владеет Роллс-Ройсом. "Все очень просто", - объяснил он мне. "Людям кажется, что я стремлюсь произвести на них впечатление, а в действительности - это просто хорошее вложение денег. Эта машина стоит на $5.000 больше, чем полтора назад, когда я ее купил". Этой философии подчиняются все поступки Джоя, включая и игру в покер. Джой согласится в чем-либо поучаствовать только при том условии, что дело имеет хорошие перспективы.

Джой начал играть в девятилетнем возрасте в игры с копеечным анте, а в шестнадцать он уже обыгрывал профессионалов в Родене. В двадцать один он полностью себя обеспечивал и выработал свой план на будущее.

Четыре года он посвятил исключительно лоуболлу от туза для пятерки, чтобы накопить достаточно денег на реализации своего "Главного плана". Джой происходит из состоятельной семьи, имеющей деловые связи по всей южной Калифорнии, но он с гордостью повторяет, что не обращался за помощью к семье и начал свой бизнес исключительно на заработанные им самим средства. Он стал настоящим человеком, который сделал себя сам.

Джой специализируется на лоуболле, но он универсальный игрок в покер. Он говорит, что не стремится лучшим универсальным игроком во всем мире, но игроки в лоуболл всей западной части Америки сходятся во мнении, что в этом виде покера он сильнейший.

Ни секунды не сомневаюсь, что Джой добьется всех намеченных целей. Его упорства вполне хватило бы этого, но он обладает еще и многими талантами. Джой классный специалист. Специалист, у которого есть план!

## ВВЕДЕНИЕ

Мне кажется, что первая игра в лоуболл была просто шуткой. Наверное, какому-нибудь парню отчаянно не везло, и он воскликнул, "Как жаль, что нет игры, в которой побеждает ХУДШАЯ комбинация! Я бы выиграл все деньги еще до обеда!"

И все решили попробовать. Вы может поспорить на свой собственный дом, что в ту ночь эти парни играли в перевернутый вверх тормашками покер, где лучшая (худшая) комбинация была 7-5-4-3-2, а стриты и флеши не выигрывали ничего. Именно эта разновидность лоуболла остается моей любимой до сих пор, от двойки до семерки в техасском стиле.

Для начала мы поговорим о лоуболле в общих чертах, затем об очень популярной разновидности от туза до пятерки. А в конце я кое-что расскажу о семикарточном раззе.

Если раньше вам никогда не доводилось играть в эти разновидности покера, вы сразу же заметите, что лоуболл - игра с активной торговлей. Игроки в лоуболл (особенно плохие игроки) могут увидеть столько комбинаций, что порой я спрашиваю себя, зачем они вообще заглядывают в карты, прежде чем ввязаться в борьбу за пот. В холдеме все моментально обращают внимание на сакера, который играет почти на каждой руке. В лоуболле вы можете бороться за каждый банк на протяжении часа игры, и противники все же будут принимать вас за своего парня!

Мне доводилось видеть, как в лимитированном лоуболле от туза до пятерки игрок делал

удвоенную ставку и прикупал три карты к семерке! Некоторые игроки могут просто натягивать одну карту к неполной руке, они могут обменять две или три карты, если же им везет, по-настоящему везет, они способны обменять четыре или пять карт.

Да! Я играл против людей, которые оказывались перед необходимостью уравнять рэйз, и они сбрасывали все карты, обменивая новую руку целиком! Конечно, это скорее исключение из правил. Есть и такие игроки, кто играет чересчур скованно. Но почти в каждой игре будет один противник (иногда все семь!), который будет уверен, что сегодня именно он счастливчик, что удача - единственное условие для победы, и ни сном, ни духом не будет ведать о том, чему вы научитесь в этом разделе. Кроме того, если вы перевернете покер с ног на голову, вам может показаться, что выигрышных комбинаций стало много больше, но тогда вы - сакер!

Лоуболл приводит в восторг азартных людей. Кажущаяся простота игры и возможность вступить борьбу за пот с не такой уж сильной комбинацией, а потом сгрести к себе фишки, вот что им особенно нравится. Самое грустное, что может приключиться с игроком в обычный покер, это наблюдать за тем как его ежедневные куры-несушки навсегда исчезают в лоуболле. Несмотря на то, что для успешной игры в лоуболл требуется немалое умение, этим людям кажется, будто все зависит от того, как лягут кости.

Вот почему игроки, проигрывающие в дро-покер и семикарточный стад, переключаются на простые лоуболл от туза до пятерки и семикарточный разз. Это заблуждение! Они проводят ночь за ночью, играя в эту "незамысловатую" игру, пока в один прекрасный момент не остаются без гроша.

Кто-то сказал, что "лоуболл не игра, это - болезнь". Для многих людей он действительно становится болезнью. Мне приходилось видеть, как почтенные дамы проводят за столом по двадцать часов, с трудом заставляя себя ненадолго оторваться от игры, чтобы сходить в дамскую комнату.

Если в игре вы придерживаетесь достаточно консервативных стандартов и можете контролировать свои эмоции, вы победите в среднестатистической игре просто за счет уравновешенности. Но только на этом вам не удастся выиграть, если в банке крупная сумма, а ваши противники — сильные игроки. В этом разделе я научу вас, как извлечь максимальную прибыль из своей комбинации, как побеждать не только сакеров, но и профи.

Игроки в лоуболл не только азартны и суеверны, многие из них покажутся вам сварливыми по сравнению с игроками в обычный покер. Я думаю, эта раздражительность приходит к человеку после нескольких лет натягивания карт для конфетки, и образования мусорной комбинации. Если вы ищете игру, в которой будете испытывать огромное психологическое давление, вам требуется именно лоуболл. Это самая разочаровывающая игра в мире. Я предупреждаю, что вам потребуется держать свои эмоции под контролем и не поплыть.

Недостаточно играть дисциплинированно 85% времени, а остальные 15% выдавать ужасную игру. Вы будете иметь дело с маленькими выигрышами, пот за потом, чтобы оказаться в плюсе на длинной дистанции. Только так в можете выиграть в лоуболле. По крупинке. Месяц за месяцем, но в один момент от вас пойдет пар и вы рискуете в спустить. Если проигрыш крупного банка способен поколебать вашу уверенность в себе, если вы поплывете, и вашу руку перетянут четыре раза подряд, если вы станете играть на слабых руках, когда карта долго не идет - лоуболл вам лучше не играть!

## ЛОУБОЛЛ - ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Складывается впечатление, что лоуболл становится все популярнее с каждым годом. В Ка- лифорнии, где законом разрешается играть только в пятикарточный дро-покер и пятикарточный дро-лоуболл, большая часть игр проходит по правилам лоуболла. Именно так, люди все чаще от- дают предпочтение играм на младших картах. Разновидность "От двойки до туза" популярна на Юге. Семикарточный разз набирает популярность в Лас-Вегасе. Многие домашние игры, начина- ющиеся по выбору сдающего, превращаются почти целиком в лоуболл, когда игра близится к за- вершению.

Нет, мне не кажется, что лоуболл окончательно вытеснит обычный покер. Ведь в играх по старшим картам борьба протекает намного острее, мне кажется, что никогда не придут те времена, когда настоящие приверженцы покера откажутся от холдема, покера с обменом или семикарточного стада. Я сделал упор на растущей популярное лоуболла, чтобы вы осознали, что появилось

множество игроков, готовых рискнуть немалыми суммами в надежде на везение, вам остается только превратить в наличные их дорогостоящие иллюзии.

Просто правильно распоряжайтесь своими средствами, будьте готовы к кратковременным колебаниям (немного проиграть и немного выиграть в лоуболл легче, чем в других видах покера) и никогда не плывите. Если вы способны на это, я научу вас побеждать.

Тайтовый, но агрессивный — вот каким должен быть стиль вашей игры в лоуболл. Если вам удастся это усвоить, вы поймете, почему очень зажатые игроки практически во всех видах лоуболла могут рассчитывать только на небольшие выигрыши, а чересчур раскованные игроки постепенно лишаются оборотных средств. Вам нужно избирательно подходить к розыгрышу комбинаций, вступайте в борьбу только на тех руках, которые принесут немедленную прибыль (или же на пограничных комбинациях которые принесут прибыль позже, улучшив ваш игровой имидж). Но уж если вы ввязались в борьбу за пот, готовьтесь вести торговлю на пределе мощности своей руки и учитывая остальные факторы игры.

Ваши противники будут относиться к вам как к игроку, с готовностью вступающему в торговлю, не на основании количества разыгранных вами потов, а по тому, насколько агрессивно вы разыгрываете свои руки.

Это верно для всех разновидностей покера, но особо справедливо для лоуболла, где игроки настолько озабочены размером своего выигрыша, что могут просто не заметить вашего паса. Но они хорошо запомнят количество ставок, сделанных вами против них в процессе торговли.

Иными словами:

***• Играйте по-крупному, но только на правильных картах.***

Вам нужно не только избирательно разыгрывать свои комбинации, но и выбирать игроков, с которыми вы вступаете в торговлю. Вам встретятся игроки, которые будут торговаться намного больше, чем это математически обосновано. Если вы будете жестко придерживаться своего заранее составленного плана игры, они могут на вас разозлиться и не вступить в борьбу за пот, когда вам выгодно. Но если они заметят, что иногда вы даете им выиграть несколько дополнительных фишек, они оценят тот факт, что вы азартны и готовы рискнуть. И вряд ли заметят, что риск меньше их, вы постепенно, но неуклонно отщипываете кусочки от их собственных оборотных средств.

Если же вашим противником окажется довольно распространенная лоуболльная скала, играйте тайтовее, уменьшите количество ставок, которые вы вносите в банк. Он станет играть против вас на значительно более сильных комбинациях, чем обычно.

Личности многих скал рано или поздно словно раздваивается. Большую часть времени они усердно выгрызают себе средства на кусок хлеба с маслом, и вдруг с ними что-то случается. Они проигрывают несколько сдач сакеру, который обменивает по три карты, или же вступают в торговлю в семикарточном раззе с A-2-3-4 против игрока, у которого на открытых картах король с дамой, а заканчивает фулл-хаусом (и вынужден играть пару) против десятки. И пошло-поехало! Вскоре он будет играть так плохо и так свободно, как самый худший сакер.

Когда скала поплыла, это кошмарное зрелище! Кстати, консервативные игроки более подвержены эмоциональным стрессам, чем лохи. Кроме того, именно новенькие, показывая совершенно невероятную игру, способны перетянуть скалу:

Именно к такому типу игр относится лоуболл. Начать играть плохо очень просто, даже если вы способны на большее. Первое и важнейшее, чему вам нужно научиться для успешной игры в лоуболл: Контролируйте свои эмоции!

Это не означает, что вы не имеете права отойти от своих стандартов игры. Одна из главных тайн настоящего профессионала заключается в его способности адаптироваться (переключать скорости) к различным играм и личным комбинациям.

Итак.

Проявляйте гибкость, но ваша гибкость должна быть основана на интеллекте, а не на эмоциях!

Существует две основные причины, по которым вам иногда может потребоваться откло-

ниться от минимальных стандартов игры, о которых я вам вскоре расскажу:

1. Чтобы адаптироваться к условиям игры.
2. Чтобы застать ваших противников врасплох (и увеличить доходность ваших последующих розыгрышей).

Теперь давайте подробно рассмотрим те стратегии, которые позволят вам побеждать в различных видах лоуболла.

## ОТ ТУЗА ДО ПЯТЕРКИ

Лоуболл от туза до пятерки - пятикарточная игра, в которой вам позволяется обменивать любое количество карт для улучшения своей комбинации. Обычно в нее играют колодой с джокером, который используется как любая карта для образования наилучшей возможной комбинации.

Существует еще две разновидности лоуболла от туза до пятерки: Без джокера (52 карты) и Игра, в которой стриты и флеши считаются высшими комбинациями.

В популярной разновидности лоуболла от туза до пятерки стриты и флеши игнорируются. Все приведенные ниже карты обладают равным достоинством и игра заканчивается вничью, если они показываются при вскрытии.

## ОТ ТУЗА ДО ПЯТЕРКИ

(Калифорнийский лоуболл)

Руки в колонках А и Б имеют равное достоинство

| А | Б |
|---|---|
| 5♥6♥7♥8♥9♥ | 5♦6♣7♣8♣9♣ |
| A♣2♦3♥4♠Joker | 5♠4♣3♦2♠A♦ |
| 8♦6♣5♣A♦Joker | 8♠6♠5♠2♠A♠ |
| 3♦2♠A♥Joker2♥ | 4♣3♥2♦2♣A♠ |

Туз - самая младшая карта.

Обычно в игре от туза до пятерки принимают участие восемь игроков и у нее есть три наиболее распространенные разновидности:

**Блайнд.** Игрок на первой позиции (слева от сдающего) обязан сделать ставку в банк до того, как получит! карты. Как правило, помимо блайнда игроки обязаны внести в банк по анте, вот почему вам не удастся просто сидеть и ждать, когда придет конфетка. Это самая популярная разновидность лимитированного лоуболла от туза до пятерки. Иногда ставка после обмена удваивается, но часто играют по стрит-лимиту, то есть ставки до и после обмена равны. Стрит-лимит более популярен в Северной Калифорнии.

В покерном центре Гардены чаще всего играют по схеме дабл-бет после обмена карт. В некоторых играх может быть больше одного блайнда. Популярна игра Рэйз-Блайнд. Игрок на первой позиции ставит блайнд, а игрок на второй позиции делает рэйз до того, как он получит карты. Это действительно обостряет борьбу за банк. Но если вы решили принять участие в подобной игре, готовьтесь к довольно большим перепадам ваших оборотных средств, так как у вас будет меньше возможностей держать игру под контролем, чем в игре с одним блайндом, в которой вы можете свободнее решать, какую сдачу разыгрывать, а в какой - пасовать.

Порой в игре бывает три блайнда, и если вы действительно хотите испытать свою удачу в игре, в которой ваши покерным умениям потребуется длительный срок, чтобы перевесить слепой случай, в Гардене некоторое время назад была популярна игра с четырьмя блайндами! Игрок на первой позиции поставил $20, на второй позиции был сделан рэйз в $40, следующий игрок поставил $60, а игрок на четвертой позиции уравнял три ставки и поднял ее до $80, не получив ни одной карты. Бет равнялся $20, и вы могли позволить себе очень раскованную игру. Во всех играх с блайндами обычно необходимо, чтобы блайнд был живым. Это означает, что если блайнд был только уравнен, то этот игрок имеет право сам сделать рэйз.

**Страдл.** Никто не вносит анте в данной разновидности лоуболла. Обычно требуется, чтобы игроки на трех позициях поставили фишки в банк. Игрок на первой позиции вносит одну фишку, на второй - две, и тот, кто находится на третьей, вносит в банк три фишки. Затем беты и рэйзы из- меряются единицами по три фишки. Достаточно часто дилер находится на одной из этих позиций, он ставит в банк начальную сумму (ошибочно называемую анте), игрок под прицелом вносит среднюю по размерам сумму, а игрок на второй позиции делает полный блайнд.

**Пас-аут.** Блайндов в этой игре нет, анте не изменяется. Если вы пасуете до обмена, вы обязаны сбросить свои карты.

Существует еще некоторое количество правил, которые вносят в лоуболл от туза до пятерки определенные различия. В некоторых играх вы можете сделать чек-рэйз, но в большинстве лимитированных форм калифорнийского лоу сэндбэг после обмена запрещен. До обмена он невозможен, так как в банке уже есть блайнд или же (в Пас-ауте) вам нужно или сделать бет или сбросить карты. Наиболее часто сэндбэг встречается в безлимитном лоуболле, особенно в игре от двойки до семерки.

Бытует мнение, что в игре от туза до пятерки вы обязаны делать бет на семерке. Это требование может показаться странным любому серьезному игроку в покер, но мне кажется, что в лимитированной игре это правило обостряет борьбу за банк и, следовательно, его надо приветствовать. Существует две интерпретации данного правила:

Если вы сделали чек на семерке (или лучше), кто-то сделал бет, а потом вы ответили коллом и ваша рука лучшая, то вы забираете себе банк, но проигрываете торговлю. Другими словами, вы должны вернуть противнику его последний бет. В очень редких случаях даже хороший игрок - с таким действующим правилом, не станет делать чек на семерке, которая почти безнадежна, а затем делать колл, потому что банк достаточно велик, чтобы на это пойти. Они полагают, что ставка на семерке практически всегда будет встречена рэйзом.

Если вы сделали чек на семерке, вы проиграли банк. Очевидно, что с таким действующим правилом вы почти никогда не станете делать чек на семерке, если только ваша рука не настолько безнадежна, что вам можно было отдать свои деньги.

Другое достаточно необычное правило в лоуболле от туза до пятерки гласит, что вы не можете сделать чек-рейз, но имеете право сделать чек на любой руке: семерке, шестерке и даже колесе. Вы можете сделать чек на конфетке и застать игрока врасплох. Если же он сделает бет, вы ответите ему просто коллом.

Иногда устанавливаются ограничения на количество рэйзов. В других играх вы можете заманить в ловушку игрока в разгар борьбы за пот между тремя противниками, а потом делать рэйз до бесконечности. В некоторых случаях количество рэйзов ограничивается, если в игре остаются три или более активных игрока, но разрешается делать рэйзы до бесконечности, если вы играете один на один.

Многочисленные комбинации описанных выше правил делают невозможными конкретные советы для всякого возможного случая. Но вы сможете играть по любым правилам, следуя моим указаниям и применяя их к каждой структуре игры в соответствии с моими рекомендациями.

Давайте договоримся об этой самой структуре. Блайнд равен $20, ставка $40 после обмена и анте равняется $2. Это означает, что игрок на первой позиции вносит в банк $20 до получения карт и каждый из восьми игроков внести по анте. В банке оказывается $36 до начала торговли. Вы делаете беты и рэйзы в размере $20 до обмена и $40 - после него.

Ограничений на количество рэйзов нет и если вы сделаете чек на семерке после обмена, вы теряете только те деньги, которые поставили в банк в ходе торговли после обмена. Вы играете колодой из 53 карт, тузы считаются младшими картами, стриты и флеши игнорируются, вы можете обменять любое количество карт, а джокер используется как самая младшая карта в вашей руке.

## ГРАМПИ И ПАРНИШКА

Это последнее правило (о джокере) напомнило мне об одной безлимитной игре, когда за стол сел новый игрок. Нам пришлось объяснять ему правила. Выигрывает младшая комбинация, тузы - младшие карты, обменивать можно любое количество карт, нельзя делать чек на семерке и т.д.

"А как используется джокер?", спросил новенький.

Парень по прозвищу Грампи[10] потерял всякое терпение и процедил сквозь зубы: "Как хочешь; так и используй, сынок! Джокер - любая карта, какая тебе заблагорассудится. А теперь кто-нибудь сдаст нам карты?"

Через несколько сдач Грампи и парнишка вступили в борьбу за маленький пот. Парнишка сделал ставку, а Грампи ответил коллом. "Что там у тебя, сынок?".

Парнишка открыл (Joker-7-6-5-4) и объявил стрит от восьмерки, очевидно более привычный к игре в покер по высшим картам, и по привычке же пристроил джокера к высшей стороне

стрита. "Вы же говорили, что стриты игнорируются", сказал парень нервно, раскладывая карты на столе.

"Игнорируются, сынок, это точно! — сказал Грампи, намереваясь воспользоваться тем, что парнишка неправильно определил свою комбинацию, - но моя комбинация от восьмерки будет получше". И вскрыл 8-7-6-3-2.

Мне было жаль парнишку, но я промолчал, потому что невежливо вмешиваться в розыгрыш чужого банка.

Вскоре парнишка понял, что Грампи его надул, потому как он внезапно покраснел. Но остался за столом и продолжил игру.

Я почти читал его мысли и совсем не удивился, когда случилось то, что должно было случиться.

Перед обменом в банке было немного денег. Грампи с парнишкой вновь начали борьбу за пот. Парень сделал начальную ставку, уравнял маленький рэйз и обменял одну карту. Грампи не стал ничего обменивать. Парнишка сделал чек. Прежде чем сделать ставку, Грампи засветил восьмерку. Он часто так делал, чтобы ему ответили коллом, и я знал, что у него есть комбинация от восьмерки и наверняка неплохая. Так как парнишка не имел право сделать чек на семерке, Грампи пошел ва-банк.

"У меня не хватает денег", запротестовал парнишка.

"Поставь то, что есть. У меня есть валет, так что тебе стоит сделать колл".

И тот уравнял ставку тем, что лежало перед ним на столе, что составило около четырех сотен, то есть примерно в десять раз больше, чем до обмена.

"Тебе потребуется комбинация восемь-четыре, чтобы меня побить, сынок", сказал Грампи, вскрывая 8-5-3-2-А. "Не надо было слушать мои разговоры за столом. Я никогда не сделал бы такую ставку с валетом".

"А у меня как раз восемь-четыре, надо же", сказал парнишка, а у Грампи вытянулось лицо. И вскрыл джокер-4-3-2-А.

"Ха-ха!", рассмеялся Грампи. "Я забираю денежки назад! У парня колесо. Ты не можешь сделать чек на колесе, сынок, я же тебе говорил! Я забираю денежки назад!" И потянулся за $400.

Парень остановил его "Ты ничего никуда не забираешь", сказал он. "Не так давно у меня была семерка, шестерка, пятерка, четверка и джокер, которого я посчитал как восьмерку. Ты забрал себе банк на восьмерке, но у меня ведь была комбинация от СЕМЕРКИ, да?"

"Причем тут я, если кто-то достаточно глуп, чтобы использовать джокера как восьмерку. Ты так сказал, сынок, мне-то было все равно".

"Значит, я буду использовать джокера как восьмерку. Я сделал чек на картах восемь-четыре, а ты сделал бет на восьмерке-пятерке. Я выиграл банк!"

Грампи конечно попытался отговориться, но мы даже не стали его слушать. Парнишка взял себе банк и правильно сделал.

По большинству правил лоуболла, джокер является самой младшей картой в вашей комбинации, а не просто той, которую вам хочется.

Однако вернемся к игре, которую возьмем для примера. Повторю, что в ней блайнд равен $20, ставка $40 после обмена и анте равняется $2.

---

[10] *Сварливый, сердитый, раздраженный.*

## СОТВОРЕНИЕ СТАНДАРТОВ РОЗЫГРЫША

Прежде чем я расскажу об игровых стандартах, я хотел бы сказать вам, как нелегко мне пришлось в попытке составить самые лучшие правила розыгрыша комбинаций из когда-либо напечатанных.

Сначала мы с моим экспертом Джоем Хоуторном несколько дней обсуждали реальные игры, проходившие за годы нашей игры в покер. Мы выработали свод правил, за обладание которым любой игрок в лоуболл отдал бы руку. Но и тогда я не удовлетворился результатом. Мы обсудили составленные правила розыгрыша со многими профессионалами и парочкой математиков. Затем мой эксперт по дро-покеру, "безумный Майк" познакомил меня с выдающимся математиком Дином Зесом, который сделал расчеты для составления минимальных требований к розыгрышу комбинаций.

## МИНИМАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К РЭЙЗУ

Ниже приведены минимальные комбинации, которые вам необходимо иметь, чтобы вступить в борьбу за пот в ином виде покера, в зависимости от того, на какой позиции вы находитесь, и предполагая, что пока никто, кроме игрока на блайнде, не участвует в банке.

**МИНИМУМ СИЛЫ ДЛЯ РЭЙЗА ПРОТИВ БЛАЙНДА**

| Ваша позиция | Минимальный пэт без джокера | Минимальный пэт с джокером | Минимальная прикупная рука без джокера | Минимальна я прикупная рука с джокером |
|---|---|---|---|---|
| Вторая | 9-7-6-4-3 | 9-8-5-4-Joker | 7-4-3-2 | 7-6-5-Joker |
| Третья | 9-8-4-3-2 | 9-8-6-5-Joker | 7-5-4-3 | 8-5-4-Joker |
| Четвертая | 9-8-5-4-3 | 9-8-7-6-Joker | 7-6-5-4 | 8-6-5-Joker |
| Пятая | 9-8-6-54 | T-9-5-4- Joker | 8-5-4-3 | 8-7-5-Joker |
| Шестая | 9-8-7-6-5 | T-9-6-5-Joker | 8-6-5-4 | 8-7-6-Joker 5-4- Joker * |
| Седьмая | T-9-5-4-3 | T-9-8-5-Joker | 9-7-6-5 3-2-A* | 9-8-7-Joker 6-5- Joker * |
| Восьмая | T-9-8-7-6 | J-T-9-6-Joker | T-8-2-A 7-6-5* | T-9-5-Joker 8-7-Joker* |

* Это комбинации с обменом двух карт.

А теперь запомните, что вы не можете просто взять и сделать начальную ставку на второй позиции, имея стрит от девятки. Многие игроки в лоуболл совершают эту грубую ошибку - делают рэйз на комбинации 9-8-7-6-5. Вы, конечно, можете разыграть комбинацию 9-7-6-4-3, но это минимальные требования к руке. Вы можете либо сыграть пэт против одного противника, либо разбить руку и обменять карту к восьмерке.

Если у вас есть джокер, вы можете разыграть более грубую комбинацию (9-8-5-4-Joker). Дело в том, что наличие джокера у вас снижает шансы противников на образование выигрышной руки. И даже если вы захотите разбить девятку и прикупить карту к восьмерке, что не очень желательно, у вас есть три дополнительные карты, которые образуют комбинацию до восьмерки, когда вы держите джокера.

Если вы сидите рядом с блайндом (под прицелом) на второй позиции, не разыгрывайте руку 7-6-5-4 с удвоенной ставкой после обмена. Девяносто процентов игроков стремятся нырнуть за картой на такой неполной комбинации до семерки под прицелом, и они уже проиграли большие деньги по этой причине. Вы можете видеть, что четвертая позиция - самая ранняя, на которой вы можете нырять за картой, имея неполный стрит до семерки (без джокера), если два игрока между вами и блайндом (справа от вас) уже спасовали. (Помните, что речь идет об игре с восемью участниками).

Любые неполные комбинации до семерки можно разыгрывать, если у вас есть джокер.

Именно на дальних позициях большинство игроков наносит себе максимальный ущерб - либо играя чересчур раскованно, либо упуская возможности для победы.

Если вы сдаете карты и никто, кроме блайнда не вступил в борьбу за пот, смело срывайте его с T-9-8-7-6. Несмотря на то, что это пограничная комбинация, у вас равные шансы на длинной дистанции и это благотворно для вашего имиджа. Игроки будут охотнее вступать с вами в борьбу за пот в последующих розыгрышах.

Именно поэтому я советую вам всегда разыгрывать пограничные комбинации.

Вы также можете сделать рэйз против блайнда, если прикупаете одну карту к хорошей

комбинации Т-8. Если же у вас есть джокер, будет достаточно обменять одну карту к гладкой комбинации Т-9. Заметьте, что вы можете делать обмен двух карт только при определенных условиях. Без джокера вы не должны обменивать две карты, если сидите раньше седьмой позиции, даже если у вас наилучшая рука - А-2-3 (ABC). На месте дилера вы можете смело делать колл против блайнда с любой обменной комбинацией к семерке (или лучше), даже если у вас и нет джокера.

Если у вас имеется джокер, требования к обмену двух карт значительно смягчаются. Вы можете разыграть 4-5-джокер на пятой позиции, 6-5-Joker на шестой и 8-7-Joker на восьмой. (Вам может показаться, что я смог сформулировать эти правила самым запоминающимся образом, и вы не ошиблись!)

Теперь вас может интересовать вопрос, а насколько крепки данные стандарты?

Ответ следующий: если вы будете жестко их придерживаться, не внося никаких изменений в стиль игры, то получите приличную прибыль. И всегда заработаете себе на кусок хлеба. Мне бы хотелось, чтобы вы достигли многого в покере. Но вы должны уметь проявить гибкость.

Хотя и это не все. Если вы хотите играть в свой лучший лоуболл, вам необходимо стать гибким.

Например, вы находитесь на шестой позиции с комбинацией 7-6-5 и возможностью обменять две карты, а на седьмой и восьмой демонстрируют готовность сбросить свои карты, значит, вам нужно сделать рэйз! Единственное, чего вам не хватает в данном случае, так это места дилера. Если игра тайтовая, вы можете смягчить требования к розыгрышу комбинации на пятой позиции и сделать первый рэйз, имея любую комбинацию с обменом одной к восьмерке. Если и дилер и блайнд играют более скованно, чем обычно, вы можете сделать рэйз на седьмой позиции с обменом двух карт к любой комбинации до семерки.

Если идет игра со ставкой $20 до обмена, $40 и анте $2, Вы можете разыграть эту руку (Q♥ обмен 7♣6♣5♦Joker) на второй позиции.

Но я не советую вам разыгрывать (Q♦ обмен 7♣5♦4♠3♥).

Вы можете разыграть эту руку (9♦8♠4♥3♥A♣) на третьей позиции, только при условии, что в игре остался один блайнд.

Но я не советую вам разыгрывать (9♣8♦7♠5♣A♥).

Розыгрыш этой комбинации (6♣ обмен 7♥6♦5♦4♠) возможен на четвертой позиции, только при условии, что в игре остался один соперник.

Но я не советую вам разыгрывать (К♦ обмен 8♠7♠2♥A♠).

Вы можете разыграть эту руку (J♥J♣ обмен 3♦A♠Joker) на пятой позиции, только при условии, что в игре остался один блайнд.

Но я не рекомендую вам разыгрывать (К♣9♦ обмен 3♣2♦A♠).

Здесь 9♦ может показаться вам соблазнительной, но помните что недопустимо делать обмен одной карты к девятке на пятой позиции. Против любого игрока, кроме блайнда, вам придется делать обмен первым.

Вы можете разыграть эту руку (9♠8♥7♦6♦2♦) на шестой позиции, только при условии, что в игре остался один блайнд.

Но я не рекомендую вам разыгрывать Т♥9♣8♠6♦3♥

Вы можете разыграть эту руку (3♥2♥A♣) на седьмой позиции, только при условии, что в игре остался один блайнд.

Но я не рекомендую вам разыгрывать (7♣6♦2♠).

Вы можете разыграть эту руку (Т♣9♥8♣7♠6♦) на восьмой позиции, только при условии, что в игре остался один блайнд.

Но я не рекомендую вам разыгрывать (J♥Т♦9♣7♠4♠).

Если вы сравните пэт-комбинацию, которую возможно разыграть, имея джокер на второй позиции, с той же рукой без джокера, которая необходима для такого же розыгрыша, вы поймете, какую ценность имеет данная карта.

Пример на третьей позиции дает возможность понять, насколько большим потенциалом обладает пэт до девятки, чем пэт до десятки. И на данной позиции рекомендуется играть только на 9-8.

Несмотря на то, что допустимо вступать в борьбу начиная с четвертой позиции с одной прикупной картой и любой комбинации до семерки, обмен одной карты к 8-7-2-А (что практику-

ется большим количеством приверженцев лоуболла) приведет вас к финансовому краху!

На пятой позиции вы можете разыграть (2-A-Joker), но не (3-2-A).

Стрит до девятки дает вам возможность сыграть на шестой позиции, если никто перед вами не ввязался в борьбу за банк. Но многие игроки совершают большую ошибку, делая рэйз на грубой пэт-комбинации до десятки. Таблица Минимальных требований позволяет вам играть здесь на (T-9-6-5-Joker) исключительно потому, что у вас есть возможность сделать обмен к (6-5-Joker) и наличие у вас джокера делает маловероятным образование хороших комбинаций противниками на седьмой, восьмой позициях и на блайнде.

Находясь на седьмой позиции, вы можете играть довольно агрессивно на комбинации с обменом двух карт, если в игре остался только дилер и блайнд. Не забывайте, однако о существенных различиях комбинаций с обменом двух карт к 3-2-A (розыгрыш возможен) и 7-6-5 (розыгрыш решительно невозможен).

Рэйз против блайнда, если вы дилер и никто не вступил в борьбу за пот, требует самого взвешенного подхода из всех позиционных розыгрышей. В данном случае вы можете проявить большую гибкость. Если игрок на блайнде очень консервативен, вы можете сделать рэйз практически на любом пэте. Именно на любом. Более того, против некоторых тайтовых игроков вы можете делать рэйз всегда и ничего не обменивать, потому что они никогда не отвечают коллом после обмена, если не образовали комбинацию до девятки или лучше. Однако многие игроки горько поплатились за попытки "ограбить" блайнда при любой возможности. Если ваш противник кое-что понимает в игре, вы не можете постоянно делать против него рэйз на пэт-комбинации с дамой или обменивать одну карту к валету. НИКОГДА не обменивайте три карты! А обмен двух к девятке почти всегда ведет к поражению. При обычной игре, для рэйза против блайнда вам нужен как минимум стрит до десятки, если у вас нет джокера, и грубый (но не грубейший) валет, если у вас есть джокер.

Приспосабливайтесь к привычкам игрока на блайнде. Вам нужно опасаться только этого игрока, если вы дилер и никто не вступил в борьбу за пот. Вам нужно сосредоточиться на нем, только на нем.

Разыгрывайте ваших противников!

Мои подсказки должны дать вам четкое представление о том, какие руки допустимо разыгрывать, если никто не вступил в борьбу за пот. Возможно, у вас есть и другой серьезный вопрос:

Делать мне рэйз или просто колл?

Рэйз. Почти всегда вы можете делать рэйз, если первым вступаете в борьбу за банк против блайнда.

По трем основным причинам:

1. Структура игры (анте плюс блайнд) располагает к торговле, и игроки почти всегда делают первую ставку рэйзом.
2. Если вы замедленно играете на сильной руке, противники станут подозрительными и будут неохотно вступать с вами в борьбу за пот. Если они сделают рэйз, а вы ответите рерэйзом, торговля закончится прямо на этом месте.
3. Разыгрывая пограничные комбинации просто коллом, вы наносите ущерб своему имиджу агрессивного игрока. Если вы сделаете колл на сильной руке, вам почти никогда не удастся выиграть столько же денег, как если бы вы начали с рэйза. Игроки ждут, что первая ставка в банк будет рэйзом. Ничто не отпугивает их от борьбы сильнее, чем невыразительный колл.

Делая колл, а потом рерэйз, вы раздражаете противников, хотя в лимитированном лоуболле этому нет логического объяснения. Они могут отомстить и прекратить борьбу за пот с вами.

Иногда вы все-таки можете сделать колл, чтобы разнообразить игру. Но в большинстве случаев, когда вы ставите деньги в банк первым, делайте РЭЙЗ!

## ВАЖНОСТЬ ДЖОКЕРА

Возможно, вы обратили внимание на то, что минимальные требования для рэйза против блайнда сильно смягчаются, если у вас есть джокер.

Есть две действительно важные причины, по которым вы совершите обмен к комбинации с джокером:

1. Если он у вас, его нет у противников.

2. Ваши шансы на образование комбинации сильно вырастают, когда у вас есть джокер.

Первый пункт требует небольшого пояснения. Наличие у вас джокера уменьшает шансы вашего противника не только на пэт-комбинацию, но и на качественную обменную руку. То есть одновременно вы лишили его преимущества делать обмен к комбинации с джокером. Это преимущество у вас.

Бросьте взгляд на таблицы лоуболла от туза до пятерки в Приложениях и вы узнаете несколько важных вещей.

Присутствие джокера повышает ваши шансы на пэт-велосипеды (5-4-3-2-A). Около 24% всех пэт-восьмерок (или выше) включают в себя джокера. (Наличие у вас джокера уменьшает вероятность обладания пэт-восьмеркой (или выше) вашими соперниками на одну шестнадцатую).

Если вы покупаете карту к колесу и обладаете джокером, вы образуете эту комбинацию в 16,7% случаев. Если же джокера у вас нет, то лишь в 10,4%. Образование шестерки с обменом одной карты будет удачным в 25% случаев, если есть джокер, и в 18,8% - если его нет.

Чем грубее рука, к которой вы обмениваете карту, тем резче уменьшается ценность джокера. Настолько, что если покупаете карту к десятке, имея джокер, вам удастся это в 58% случаев, если же джокера нет, вы образуете комбинацию в 52% случаев.

Однако, обменивая две карты к велосипеду вы сможете четко почувствовать влияние джокера. Вам будет в два раза сложнее (1:46) образовать колесо, не имея джокера, тогда как с ним вы сделаете это с вероятностью 1:22,5. Если вы не слишком знакомы с теорией вероятностей, я могу вас уверить, что 1:22,5 (один шанс из 23,5) - это ровно в два раза лучше, чем 1:46 (один шанс из 47).

Вероятность примерно 1 против 6 на построение семерки при обмене двух карт к 7-6-джокер, но примерно 1 к 9, если вы обмениваете к 7-2-A.

Вы образуете колесо в 16,7% случаев, делая обмен к руке (K♣ обмен 5♠3♣2♥Joker) и лишь в 10,4%, если у вас (J♠ обмен 4♦3♣2♣A♥).

Если вы обменяете две карты к этому (Q♠A♣ обмен 5♥4♥A♦) то шансы на образование колеса 1 против 46, но если вы купите две карты к этой руке (K♣5♥ обмен 5♠4♣Joker) то шансы против образования колеса будут лишь 22 к 1. Шансы 6 против 1, что вы образуете эту семерку (K♣J♦ обмен 7♥6♦Joker) и 9 против 1, что вы образуете эту комбинацию на (Q♠Q♥ обмен 7♦3♣2♦).

По-настоящему ценность джокера можно продемонстрировать на следующем примере: Игрок A обменивает одну карту к 4-3-2-A, сбрасывая короля, тогда как его противник B покупает одну к Joker-3-2-A, сбрасывая даму.

Если вам кажется, что это равная борьба, вам лучше посмотреть на пример еще раз. Рука B победит в 57% случае, тогда как игрок A выигрывает в 43%. Возможно, "на глазок" вам показалось, что у последнего игрока преимущество меньше.

## ТЕОРЕМА ЛОУБОЛЛА

Чтобы лучше уяснись это различие, рассмотрим следующую теорему. Допустим, у сакера такая рука, (K♦ обмен 4♥3♠2♦A♣), а у вас (Q♣ обмен 3♣2♥A♠Joker).

Каждый обменивает по одной карте. Можете поставить 2 против 1, что вы победите в 5 сдачах кряду, прежде чем он сможет это сделать. Колода (состоящая из 43 оставшихся карт) тасуется каждый раз перед обменом одной карты. Можете поставить 2 против 1, что вы являетесь фаворитом 4:1 на победу в пяти сдачах кряду.

Последнее, о чем необходимо здесь сказать. Если вы играете в лоуболл от туза до пятерки обычной колодой из 53 карт, вам лучше проявить должное уважение к джокеру!

## КАК ИГРАТЬ, ЕСЛИ КТО-ТО УЖЕ СДЕЛАЛ РЭЙЗ

В этом случае вам нет нужды прибегать к помощи таблиц, потому что существует правило, которое вы можете вывести сами, если знакомы с минимальными требованиями к комбинации для вступления в борьбу за пот.

Вам необходимо иметь практически такую же руку, как у первого рэйзера.

Если он сделал рэйз на ранней позиции, а вы сидите следом за ним, играйте тайтовее, ведь нужно опасаться не только того, что у него может быть сильнейшая рука, но и тех игроков, кто еще не сказал своего слова. (Вы можете сделать колл, даже если у него более сильная рука - ведь

шансы банка намного лучше, чем равные деньги).

Если он сделал рэйз на ранней позиции, никто не вступил в борьбу, а вы сидите на дальней позиции, можете смягчить стандартные требования и разыграть руку, которая может быть чуть хуже его вероятной минимальной комбинации. Ведь существует возможность, что только вы вдвоем продолжите борьбу за пот.

Вот важная мысль:

Порой вам не требуется иметь больше шансов на построение комбинации, чем вашему противнику, так как вы оба можете иметь положительное матожидание.

То есть, если игрок на третьей позиции сделал начальную ставку, а ваша комбинация чуть хуже чем тот минимум, который он должен был иметь, вам можно играть. Если еще осталось много игроков, не сделавших хода, играйте чуть тайтовее, в том случае, если таких игроков мало, вы можете играть свободнее.

Если перед вами два (или более) активных игрока, вам нужно хорошенько все взвесить. Большое количество факторов необходимо учитывать в данной ситуации - какая рука должна быть у первого рэйзера с точки зрения математики (смотрите минимальные требования для первого рэйза), к какому типу игроков относится тот оппонент, кто сделал колл, в каком состоянии находятся вступившие в борьбу за банк (не поплыл ли кто-нибудь). Вам потребуется вспомнить советы, данные в этом разделе, чтобы принять решение о том, играть ли вам против двух или более игроков, или же спасовать.

Очень важно постоянно помнить о следующем:

Если не осталось активных игроков, кроме вас и блайнда, главное значение приобретает ваша позиция.

Если в борьбе за банк участвуют другие игроки, важное значение приобретает позиция первого рэйзера (мы предположили, что он сделал рэйз, это стандартная практика. Вам можно уравнивать одну ставку с той рукой, на которой вы бы уравняли удвоенную ставку).

Вам необходимо подстраивать свои правила игры под их стиль.

И, если остальные игроки хотя бы представляют себе, что происходит, они будут принимать решение о своем участии в борьбе за пот в зависимости от позиции первого рэйзера.

Предлагаю вашему вниманию несколько ситуаций, которые постоянно складываются во время реальных игр, когда за пот борются несколько активных игроков. Однако, я обращаю ваше внимание на то, что у игроков в данных ситуациях предполагаются обычные игровые привычки. Вам необходимо наблюдать за вашими противниками и вносить необходимые коррективы.

## КАК ПОСТУПАТЬ В НЕКОТОРЫХ РАСПРОСТРАНЕННЫХ СИТУАЦИЯХ

1. У вас на седьмой позиции такая рука, (8♦7♥6♣5♦2♠).

Игрок на второй позиции сделал рэйз, на третьей ставку уравняли, а игрок на шестой позиции ответил рерэйзом.

Вам нужно пасовать. Пэт-восьмерка - не та комбинация, с которой вы можете выиграть у двух игроков на сильных позициях и очень сильного рерэйзера. Существует довольно большая вероятность, что у игрока на шестой позиции пэт лучше вашей руки.

Игрок на третьей скорее всего будет обменивать карты, а одно очень полезное правило гласит: Любой игрок, делающий флэш колл против первого рэйзера, скорее всего покупает карту.

Даже если так, и у игрока на второй позиции может быть пэт лучше, чем у вас. В том случае, если даже каждый из них обменяет по одной карте, вы не можете считать себя безусловным фаворитом. Вы сможете выиграть в определенном количестве случаев, но ваша рука будет очень уязвима, если кто-то из противников сделает бет после обмена. Следует также опасаться дополнительных рэйзов до обмена.

2. У вас такая рука на третьей позиции, (J♥ обмен 4♥3♣2♦Joker).

Игрок на второй позиции вступил в борьбу, сделав рэйз.

Ответьте коллом. Не делайте рерэйз, потому что вам выгоднее вовлечь в борьбу за банк дополнительных участников. Кроме того, если игрок на второй позиции не станет обменивать карты и никто другой не включится в торговлю, у вас получится победная игра один на один. Если он обменяет одну карту, вы еще будете фаворитом, но не таким уж сильным. Ответив коллом, вы замаскируете свою руку, а это очень часто оказывается весьма прибыльным приемом.

3. У вас такая рука на восьмой позиции (дилер), (К♠ обмен 5♥2♣A♦Joker).

Первый рэйз был на третьей позиции, игроки на 4, 5 и 7 позициях сделали коллы.

Делайте рерэйз. Скорее всего, у всех уравнявших ставки прикупные комбинации, кроме того, и сам игрок на третьей позиции может нырнуть за картой. Даже если у него пэт, вам будет намного выгоднее в денежном отношении сделать дополнительный бет.

4. У вас на четвертой позиции такая рука, (8♣7♠6♥5♥4♠).

Первый рэйз был сделан на второй позиции, игрок на третьей спасовал. Делайте рерэйз. Несмотря на то, что у рэйзера наверняка пэт и ваша комбинация будет уязвима после обмена, вам нет смысла давать противникам возможность обменять карты и побить вас.

5. У вас такая рука на седьмой позиции, (9♣8♣7♦6♠5♥).

Игрок на четвертой сделал рэйз, а на пятой — уравнял ставку.

Пасуйте. Если у игроков нет соответствующих телодвижений, и вы не сидите на месте дилера или блайнда, никогда не играйте со стритом от девятки против рэйза и колл а. Это всё!

## РЭЙЗЫ НА ПЭТ-СЕМЕРКЕ

Как много их делать? Как много рэйзов вы можете сделать на грубой пэт-комбинации до семерки? Против опре- деленных игроков вы можете сделать хоть с десяток, они чересчур увлекаются торговлей. Против тайтовых игроков делайте до четырех рейзов.

Существуют значительные различия между самой грубой и самой гладкой комбинацией до семерки. Шансы на получения какого-либо пэта до семерки и лучше оцениваются как 93,2 к 1. Шансы против получение пэта 7-4 или лучше 238 к 1. Вы, конечно, можете делать тем больше ставок, чем лучше у вас семерка.

## ПОХОРОНИМ ЭТУ ТЕОРИЮ

Есть одна теория, которую надо предать полному забвению. Она гласит, что если у вас лучшая прикупная комбинация, например, (4-3-2-Joker) против трех и более оппонентов, вы можете делать рэйзы до бесконечности. Я знаю, кто это придумал, но теория стала такой распространенной, что заслуживает отдельного комментария.

Мне кажется, что люди убеждены в возможности так агрессивно разыгрывать эту прикупную руку с джокером, потому что в 42% случаев образуется комбинация до восьмерки или лучше. И даже если это будет восьмерка, у них будет 8-4, что, безусловно, побивает кучу других комбинаций. Кроме того, все, кто сделал колл, могут также склониться к обмену, и (4-3-2-Joker) будет фаворитом против остальных обменных комбинаций.

Возможно, это хороший повод для первого рерэйза или еще одного. Но если вы с первым рэйзером будете обмениваться рерэйзами, а все остальные будут просто уравнивать удвоенные ставки до бесконечности, наступит момент, когда восьмерка уже не сможет победить, вам понадобится семерка. Еще несколько рэйзов, и вам нужна уже шестерка. Конечно, у вас есть 25% вероятность образовать эту комбинацию. Но вам может образоваться и велосипед, просто чтобы свести игру вничью. Вы не можете поднимать ставки бесконечно! В один прекрасный момент вы должны остановиться. Вот одна из важнейших причин, почему вам нужно отступить:

Если в борьбе за банк участвуют четыре игрока, в колоде остается меньше нужных вам карт. Колода становится бедной. Вам будет намного труднее догнать противника, сделавшего первую ставку на пэт-комбинации (а у него просто обязан быть пэт для такого количества рэйзов, ведь джокер у вас!), и перетянуть его.

Это еще один повод для очень агрессивного розыгрыша грубой пэт-семерки против четырех и более оппонентов, в этом случае вы можете сделать пять и больше рэйзов, ведь в игре бедная колода.

## ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВЫ НА БЛАЙНДЕ

Возможно, что наибольшее количество денег было проиграно в попытках защитить ставки втемную. Мне доводилось видеть, как игроки на блайнде обменивали четыре карты и делали колл на рэйз со второй позиции. Я видел игроков, которые никогда не пасовали на блайнде против единичного рэйза. Для выхода из игры им требовалось, чтобы рэйз сделали дважды, но и тогда они могли сделать колл, если у них была приличная комбинация с обменом двух карт, или же грубая с

обменом одной.

Никогда этого не делайте! Нет более быстрого способа проиграться.

Вот таблица, в которой сказано, когда делать колл и на каких картах, если вы сидите на блайнде.

**МИНИМУМ СИЛЫ ДЛЯ КОЛЛА, ЕСЛИ ВЫ СИДИТЕ НА БЛАЙНДЕ**

*(против одного игрока)*

| Позиция рэйзера | Минимум для обмена 1 карты без джокера | Минимум для обмена 1 карты с джокером | Минимум для обмена 2 карт без джокера | Минимум для обмена 2 карт с джокером |
|---|---|---|---|---|
| вторая | 8-5-4-3 | 9-7-5-Joker | 4-3-2 | 7-4-Joker |
| третья | 8-6-4-3 | 9-7-6-Joker | 5-4-3 | 7-5-Joker |
| четвертая | 8-6-5-4 | 9-8-3-Joker | 6-4-3 | 7-6-Joker |
| пятая | 8-7-5-4 | 9-8-4-Joker | 6-5-4 | 8-3-Joker |
| шестая | 8-7-6-5 | 9-8-5-Joker | 7-4-3 | 8-4-Joker |
| седьмая | 9-7-6-5 | 9-8-6-Joker | 7-5-4 | 8-5-Joker |
| восьмая | 9-8-6-5 | T-8-7-Joker | 7-6-5 | 8-6-Joker |

Если рэйз сделал игрок на ранней позиции, вам нельзя делать колл, имея любую грубую комбинацию с обменом одной карты к восьмерке. Конечно, против некоторых игроков вы можете успешно сделать колл на комбинации 8-6-7-5 с обменом одной карты, но если ваш противник скала, вам может потребоваться наилучшая восьмерка или лучше.

Обратите внимание на то, что при обмене одной карты к девятке (колонка минимума для обмена одной с джокером), различие между комбинациями кажется не особенно значительным, когда рэйзер находится на второй или же на седьмой позиции. Однако вам намного чаще удастся образовать комбинацию при обмене одной карты, если у вас (9-7-5-Joker), а не (9-8-6-Joker).

Посмотрите внимательнее на комбинации с обменом двух карт. Вы видите, что минимум силы для обмена карт без джокера немного жестче, чем в случае, когда вы сбрасываете старшую карту из минимальной комбинации для обмена одной карты без джокера (альтернатива обменять две). Это подтверждается и при сравнении обмена одной карты к комбинации с джокером с обменом двух карт к комбинации с джокером.

Это поставит вас перед довольно сложным выбором. Нужно вам обменивать одну карту или две, когда у вас примерно подходящая под две эти категории?

Не такой уж это сложный выбор. Так как эта таблица составлена из расчета, что вы играете против одного оппонента, обычно вам лучше обменивать одну карту. Если противников несколько, вы можете склониться к сбросу двух карт, но только по той причине, что образовать комбинацию на грубых руках становится тем сложнее, чем больше игроков. Если в игре принимает участие много игроков, не обменивайте карты к грубым рукам.

Большой минус в нахождении на блайнде заключается в том, что вам нужно обменивать карты первым и первым делать ход, когда начинается торговля. Вот почему защита блайнда не такая хорошая практика, как думают многие игроки.

Я уверен, что вы обратили внимание на отсутствие пэт-комбинаций в таблице МИНИМУМ СИЛЫ ДЛЯ КОЛЛА, ЕСЛИ ВЫ СИДИТЕ НА БЛАЙНДЕ. Я ничего не забыл. Вам нужно запомнить следующее:

Почти никогда не имеется никаких причин просто делать колл, если у вас пэт на блайнде.

Если у вас пограничная пэт-комбинация, вам имеет смысл сделать рэйз. Иначе вам придется сделать слабый чек после обмена. Кроме того, есть такие хитрецы, которые способны сохранить пэт после вас, и тогда вам будет труд уравнивать их ставки, хотя вы и будете понимать, что этим приемом они просто хотят украсть банк.

Вы будете выглядеть намного более агрессивным игроком и улучшите свой имидж, если будете делать перейз, имея любую разыгрываемую пэт-комбинацию на блайнде (особенно против одного оппонента).

Что прямиком подводит нас к следующей таблице. С какими комбинациями вы должны делать перэйз против одного игрока, сидя на блайнде.

**МИНИМУМ СИЛЫ ДЛЯ РЕРЭЙЗА, ЕСЛИ ВЫ СИДИТЕ НА БЛАЙНДЕ**

*(против одного игрока)*

| Позиция рэйзера | Минимальный пэт без джокера | Минимальный пэт с джокером | Минимальная обменная рука без джокера | Минимальная обменная рука с джокером |
|---|---|---|---|---|
| вторая | 9-8-5-4-3 | 9-8-6- A-Joker | 4-3-2-A | 6-4-3-Joker |
| третья | 9-8-6-3-2 | 9-8-6-5-Joker | 5-4-3-A | 6-5-4-Joker |
| четвертая | 9-8-6-5-4 | 9- 8 -7- A- Joker | 6-3-2-A | 7-3-2-Joker |
| пятая | 9-8-7-3-2 | 9-8-7-3 -Joker | 6-4-3-A | 7-4-3-Joker |
| шестая | 9-8-7-4-3 | 9-8-7-5-Joker | 6-5-4-A | 7-5-4-Joker |
| седьмая | 9-8-7-5-4 | T-8-7-6-Joker | 7-4-3-A | 7-6-5-Joker |
| восьмая | 9-8-7-6-3 | T-9-7-6-Joker | 7-5-4-A | 8-4-3-Joker |

Существует незначительная разница между теми пэтами, на которых вы можете сделать рерэйз, когда противник делает рэйз на ближней позиции, и когда он находится на дальней позиции. На большинстве пограничных обменных комбинаций вы можете рассмотреть возможность сделать просто колл. Естественно, вам нужно делать колл, какая бы у вас ни была комбинация, если эта стратегия принесет вам больше выгоды после обмена. (Но помните, что ваш имидж агрессивного игрока улучшается только рэйзами).

Заметьте, что обменные руки, необходимые для рэйза, намного сильнее тех, на которых вы можете просто сделать

Серьезная проблема возникает, когда на блайнде надо решать, как поступить с пэтом до десятки, если игроки на 7й и 8й позициях сделали рэйзы. Ваша рука вряд ли достаточно сильна для рерэйза, но если вы сделаете колл и разобьете пэт, вы будете выглядеть слабым и уязвимым.

Решение выглядит так: никогда не делайте рерэйз на грубой пэт-комбинации до десятки. Если же у вас стрит от десятки, вам возможно не стоит играть против обычных оппонентов на дальних позициях. Подумайте, не стоит ли вам бросить десятку и обменять карту к комбинации до девятки (но не к стриту от девятки).

Эта необычная стратегия - исключение из общего правила:

Практически никогда не сбрасывайте десятку, чтобы образовать комбинацию до девятки, и практически никогда не сбрасывайте девятку, чтобы образовать комбинацию до восьмерки.

Если у вас больше одного противника, вам потребуется более сильная пэт-комбинация.

Давайте рассмотрим некоторые распространенные игровые ситуации...

Игрок на второй позиции делает первый рэйз, а у вас на блайнде такая рука (T♥9♠8♣7♦Joker).

Пасуйте. Несмотря на то, что у вас джокер, обменивать одну карту не стоит, а пэт-десятка проиграет. У вас на блайнде (Q♦ обмен 6♣3♦2♠A♥).

Игрок на третьей позиции сделал рэйз, а игрок на пятой сделал рерэйз.

Сделайте колл. Это будет ход в русле одной продвинутой стратегии, о которой пока речь не заходила. Несмотря на то, что ваша рука выглядит достаточно сильной для рэйза, иногда вы повышаете доходность своей ставки, делая колл. Если вы увеличите банк третьим рэйзом, игрок, сделавший первую ставку, может спасовать (а вам бы этого не хотелось). Более того, вы выдадите всю силу своей комбинации. Лучшим решением было бы разыграть эту руку замедленно.

У вас на блайнде такая рука (K♣Q♣ обмен 7♣6♣4♣).

Дилер сделал против вас рэйз.

Делайте колл. Вы можете разыгрывать любую комбинацию с обменом двух карт к семерке.

У вас на блайнде такая рука (A♠ обмен 7♦2♣A♦Joker).

Игрок на шестой позиции сделал против вас рэйз.

Вы можете сделать рерэйз (но не обязаны). Таблица подсказывает, что иногда такая стратегия приносит максимальную прибыль. Но будьте осмотрительны. Обмен карты и рерэйз против одного противника может оказаться плохим приемом. Если у него пэт, он получает большое преимущество. Если он обменивает одну карту к сильной комбинации, у вас маленькое преимущество. Но… всегда делайте рэйз против нескольких игроков, если обмениваете карты к такой сильной комбинации, как гладкая семерка с джокером (или лучшей руке, чем эта).

## КАК ОБМЕНИВАТЬ КАРТЫ,

Вот ваша рука (9♣7♦6♠5♣4♥).

Вы вступили в борьбу за пот на третьей позиции. Спасовали все, кроме блайнда, тот сделал рерэйз. Вы уравняли. Игрок на блайнде обменял одну карту. Вам оставаться с пэтом или же обменять одну карту?

Ответ с восклицательным знаком - пэт!

И эта комбинация подводит к базовой концепции, которую вам необходимо знать, если вы собираетесь извлечь максимум из игры в лоуболл:

Если единственный противник обменял одну карту, не разбивайте девятку или десятку, вы рискуете ухудшить комбинацию.

Можно поспорить, следует ли вам оставаться с комбинацией T-8-6-5-4, если у противника есть лишь чуть больше шансов после обмена, но при большинстве условий (против лучшего обмена) вам необходимо сохранить пэт. И вы должны всегда оставаться с пэтом, если, обменивая свою руку, ваш противник построит лучшую комбинацию, чем вы могли бы сами при обмене.

И напротив, если вам кажется, что после обмена ваша рука станет лучше, чем у оппонента, вам нужно разбивать пэт.

Вам никогда не следует сохранять пэт с T-7, если ваш противник обменивает карту к восьмерке.

В основе этого правила лежит следующий принцип: Если вы сохраняете пэт до девятки против обменивающего одну карту оппонента, вы фаворит. (Даже если он обменивает к 6-4 с джо- кером, вы образуете лучшую руку в 51% случаев). С десяткой вы - андердог (вот почему вы долж- ны рассмотреть возможность разбить пэт, если ваш обмен может быть таким же хорошим, как у того парня). Часто, особенно в лимитированных играх (или если ваш противник оставил послед- ние деньги), у вас будет положительное матожидание, если вы останетесь с пэт-комбинацией.

Если у вас такая комбинация (9♠3♠2♣A♥Joker), а ваш противник обменял одну карту, вы тоже должны обменять одну карту! Это ход в русле правила о том, что нельзя разбивать девятку, если вам кажется, что ваша рука получится сильнее. Да, вы выиграете больше потов, если сохраните пэт, но вы не выиграете такое же количество денег, потому что не сможете делать бет, рэйз или колл также свободно после обмена, и вы не сможете победить в действительно большой торговле. Обменяв карты, помните, что после обмена ставки удваиваются.

Если это игра с лимитом ставок, вы можете задуматься о том, чтобы остаться с пэтом на (9-3-2-A-Joker). Само собой разумеется, что в безлимитных играх или в играх с лимитированным банком, вы сделаете обмен.

Оставайтесь с пэт-комбинацией, если вам кажется, что у вас сильнейшая рука против оппонента. Всегда оставайтесь с пэтом, если оппонент обменивает карты.

Против нескольких оппонентов, обменивайте две карты к (T-9-3-2-A).

Да, бывают ситуации, когда обмен одной карты к (9-3-2-A) более выгоден, чем обмен двух карт к колесу, но если это так, вам лучше остаться с пэтом. Другими словами, вам нужно выбирать между сохранением пэта (T-9-3-2-A) и обменом двух карт (3-2-A). Обмен одной карты на этой руке (к 9-3-2-A) в расчет не принимается.

Если у вас рука (T♣8♦6♦2♠A♦), у вас дилемма. Если один игрок обменивает одну карту к руке, которая глаже, чем ваши 8-6, вам стоит остаться с пэтом. Если вы боретесь с оппонентом, который решил остаться с пэтом, вам лучше обменять одну карту. Если же активных игроков несколько и у них есть пэт с несколькими гладкими обменными комбинациями, вы можете рассмотреть возможность обмена двух карт, особенно если ваше слово последнее. Если это лимитированная игра, обмен одной карты желателен, даже если несколько игроков имеют сильные комбинации.

На маленькое преимущество редко обращают внимание даже опытные игроки в лоуболл, которые всегда готовы сбросить карты. Если у вас такая рука с обменом двух карт (3♥2♠ обмен 3♠2♦A♣), вы выиграете больше потов, чем при такой руке, как (J♦T♣ обмен 3♥2♠A♣).

Дело в том, что (на первой руке) у вас есть больше возможностей поймать валета или десятку и победить, чем образовать пару (потому как вы сбрасываете тройку и двойку).

Вы можете возразить, что пат 8-4-3-2-A так же хорош, как пэт 7-6-5-4-3 на ближних позициях. Учитывая, что комбинации практически равноценны (вы образуете пэт-стрит до семерки в 1,06% случаев, и пэт 8-4 или 1,13% случаев), многие эксперты отдают предпочтение комбинации 8-4, потому что она позволяет сделать чек до обмена, не проигрывая торговлю (если последова-

тельно сделать колл и победить). Это хороший аргумент, но многие игроки расширили значение этой концепции до утверждения, что комбинация с обменом одной карты к 8-4; чем комбинация с обменом одной карты к стриту до семерки.

Ничуть не бывало! Конечно, комбинация до семерки почти так же хороша, как 8-4, но между ними есть большое различие. Предположим, игрок с (7-6-5-4) покупает третью лучшую карту, тройку. Теперь у него (7-6-5-4-3). Вы обмениваете к (8-4-3-2) также третью лучшую карту, шестерку. Различие между комбинациями становится явным. Первая рука (7-6-5-4-3) занимает 21 место по силе, тогда как вторая (8-6-4-3-2) стоит лишь на 30 месте. Только в случае, если первый игрок покупает свою третью лучшую карту; а второй просто лучшую, эти комбинации можно сравнить по силе.

Даже если эти пэт-комбинации (8♣4♠3♦2♣A♠) и (7♦6♣5♠4♥3♣) примерно равны, то обменная эта (K♦ обмен 7♣6♥5♠4♦) намного сильнее, чем эта (Q♣ обмен 8♦4♠3♠2♦).

## ТОРГОВЛЯ ПОСЛЕ ОБМЕНА

Одно из самых полезных правил для игрока в лоуболл гласит; не делайте колл, если знаете, что вас побьют.

Очевидно, что вам приходится делать колл в большинстве случаев, когда оппонент делает против вас ставку по той причине, что размер пота диктует данную стратегию игры в лимитированный лоуболл. Если вы образовали восьмерку и обычный противник делает бет на своей руке с обменом одной карты, вам придется уравнивать ставку.

Также вам придется поступать, даже если у вас картинки (или младшие пары) против оппонентов, обычно делают ставки на парах. Но есть два случая, когда вы можете сэкономить ставку после обмена (особенно если это удвоенная ставка, как в той игре с блайндом, которую мы взяли для примера):

1. Скала на третьей позиции вступила в игру рэйзом. На пятой позиции сделан рерэйз, а на шестой - колл. Вы сделали колл на седьмой с обменом одной карты к велосипеду. Первый рэйзер уравнял ставку и обменял карту. Игрок на пятой остался с пэтом, а вы вместе с шестой позицией обменяли по одной карте. После обмена скала на третьей позиции (первый рэйзер) сделала бет. Игрок с пэтом уравнял, игрок на шестой упал. Вы купили карту к восьмерке и образовали (8-5-3-2-A).

Почти все знакомые мне игроки делают колл на такой комбинации, и это ошибка! Если за скалой есть игроки, пока не сделавшие хода, она просто не станет делать бет, не имея семерки (или лучше). Она просто не станет делать рерэйз против пэта, если у нее ничего нет. Пасуйте. Сэкономьте ставку.

2. Вы остались с пэтом (7-6-3-2-A). После обмена вы сделали бет против нескольких игроков и скала ответила рэйзом. Пасуйте вновь. Сэкономьте еще одну ставку. Не изощренная в игре скала никогда не сделает рэйз против вас после обмена, если не имеет 7-5 (или лучше), когда вы сами находитесь на сильной позиции.

## КОГДА И НА ЧЕМ БЛЕФОВАТЬ

На какой руке вы можете блефовать? Если у вас пары на старших картах. Блефуйте. И чем больше размер банка, тем старше у вас может быть пара. Еще вам необходимо вычислить тех игроков, которые никогда не делают колл, не имея комбинации, против них вы должны блефовать чаще.

Чем проще блефовать против игрока, тем меньшая доходность ставки вам необходима. Доходность ставки выше когда вы разыгрываете пограничную руку и чувствуете, что у вас нет большого преимущества, но колл вашего противника чаще проигрывает, чем выигрывает. Однако игрок, против которого можно удачно блефовать, стоит спасовать на пограничной руке, тогда как вы пытаетесь вынудить его сделать колл.

Если вы обменяли карты, с такой комбинацией как (T♣6♦3♥2♠A♣) вы должны играть против игрока, который сделал чек, обменивая одну карту.

Многие игроки проигрывают деньги, просто пасуя с такой комбинацией в игре один на один.

Бывают даже ситуации, когда вам нужно делать бет на комбинации до валета. Редко, если вообще когда-либо, вы можете играть на комбинации до дамы, короля или на паре тузов. Дело в

том, что это идеальные руки для чека, но недостаточно плохие для блефа, но и недостаточно хорошие, чтобы вы хотели получить колл в ответ.

Если ваши противники обменяли карты и вы делаете ход последним, самое время сделать ставку до кучи (по доходности). Противники уже упустили возможность блефовать на своих слабых комбинациях и у них могут образоваться плохие карты, на которых они будут делать колл с большими опасениями. Делайте бет на любой комбинации до девятки.

Очень важно также помнить о том, что нельзя блефовать, если вы на дальней позиции и против вас сделали чек после обмена. Если игроки делают чек против вас, они готовы сделать и колл. Играя в лимитированный лоуболл от туза до пятерки, блефуйте, если вы делаете ход первым, или же не блефуйте совсем!

Особенно в тех играх, когда делается рэйз-блайнд, игроки вносят анте, две ставки втемную и идет большая торговля до обмена, после этого банки часто вырастают до таких размеров, что вы можете сделать бет, не опасаясь колла. Причина заключается в том, что необходимо разыгрывать не слишком сильные комбинации, чтобы повысить доходность. Допустим, игрок сделавший колл, победит в 30% случаев, Это означает, что вы добьетесь прибыли на последнем бете, но в 30% случаев ваш оппонент выиграет не только последнюю ставку, но и банк целиком.

Игроки, имеющие смутное представление о том, как делается ставка по доходности, полагают, что могут сделать бэт на пэте или комбинации (T-8-7-6-2) после обмена одной карты

Неверно!

Вам необходима существенно более сильная пэт комбинация, чтобы сделать ставку по доходности, чем такая же рука, образованная путем обмена одной карты.

(Пример ниже поясняет правило).

После обмена одной карты, вы можете сделать ставку по доходности против игрока, также обменявшего одну карту и сделавшего чек, имея (T♣8♦6♥4♣A♣) но не можете ее сделать, если образовали ее без обмена.

Если вы обменяли карту, противник может ответить коллом на валете, даме, короле или младшей паре, полагая, что вы купили пару к старшей карте. Если же вы остались с пэтом, он не сможет сделать колл.

Если у вас первое слово в торговле, задумайтесь над тем, что противник может блефовать против вас, решая, делать ли ему ставку по доходности или же нет. Если он часто блефует, вам стоит сделать чек и приготовиться делать колл, имея пограничную комбинацию.

Если у вас не сложилось впечатления, что противник обменивает карту к очень гладкой руке, можете делать ставки по доходности чаще, когда вы ходите первым. Дело в том, что вам не приходится опасаться рэйза.

Многие игроки, полагают, что (7-5-4-3-2) - минимальная комбинация для рэйза после обмена. Несмотря на то, что иная стратегия по сути верна, иногда бывает так, что нельзя делать рэйз даже на стрите до шестерки. Но иногда стоит дать рэйз на стрите до семерки (или даже более грубой руке), если у вашего противника есть планы на обмен, но только к очень гладкой руке.

Правило гласит:

При условии, что ваш противник не обменивает карту к конфетке[11], вы можете делать рэйз свободнее после обмена, так как можно не опасаться рерэйза.

Некоторые игроки очень редко делают бет на восьмерке после обмена. Другие делают бет на восьмерке намного чаще, если образовали эту комбинацию после обмена. Это не очень хорошая стратегия, так как они вяло участвовали в торговле до обмена и их комбинация кажется противникам грубой (и уязвимой).

Среднестатический игрок с большей готовностью сделает бет с такой рукой, как (до обмена 8♦7♥2♠A♦, после обмена 4♣), чем с такой (до обмена 7♥4♣2♠A♦, после обмена 8♦)

Игрок предпочтет сделать бет на первой комбинации, так как это именно та рука, к которой он и обменивал карту. Во втором случае он купил карту старше и, скорее всего, сделает чек.

В некоторых ситуациях вы можете блефовать на рэйзе. В очень свободных лимитированных играх, например, с начальной и второй ставкой втемную, вы можете сделать рэйз после обмена, образовав пару восьмерок, так как существует вероятность, что ваш противник блефует на паре шестерок. И тогда он не сделает колл на вашу ставку.

Обменивая две карты, вы можете свободнее играть на комбинациях средней силы, так как противник будет думать, что вы либо сидите с пустой рукой, либо с монстром.

Кошмарно, если вы станете блефовать на паре против двух игроков, которые обменяли карты и сделали до вас чек на втором круге торговли. Мне доводилось видеть многочисленных приверженцев этой самоубийственной стратегии. Если они делают чек, они отказываются от возможности блефовать, следовательно, у них не такая плохая рука, а потом отказываются от возможности сделать бет на восьмерке (или лучше), следовательно, рука у него не такая уж сильная. У них образуется комбинация для колла. Для меня до сих пор остается неразрешимой загадкой их упорное стремление блефовать на руках для колла.

Если до обмена торговля проходила очень оживленно, а у вас пэт-комбинация (6-5-4-3-2), вам нужно быть очень осторожным в том случае, когда противник готов продолжить борьбу за пот после обмена. Он наверняка покупал карту к чистой конфетке, возможно, с джокером. Не делайте рэйз. Типичный игрок не станет делать бет на руке хуже семерки (хотя предпочтительнее сделать бет на 8-4, чем сделать чек, а потом уравнять ставку), что дает ему больше шансов выиграть у вас. Кроме того, если у него лучшая комбинация, он сделает рэйз еще раз и после этого образуется преимущество 2:1.

Это позволит вам контролировать большинство ситуаций после обмена.

## ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ

Теперь, когда вы научились чувствовать, на каких комбинациях можно вступать в игру с $20 блайндом (ставка $40 после обмена, анте $2), я дам вам несколько ценных советов, применение которых принесет вам приличные деньги.

Прежде всего, правильно выберите хорошую игру.

Чем громче слышится стук фишек, которые игроки ставят в банк, тем лучше для вашего бумажника.

Но бывают и исключения. Несколько лет назад я принимал участи в игре с четырьмя милыми джентльменами с юга.

Заметив меня, они стали приглашать к игре широкими жестами и улыбками. И игра была не маленькая. Я подождал немного и посмотрел, как проходит розыгрыш. На первой сдаче милый джентльмен слева от блайнда сделал рэйз, второй милый джентльмен внес в банк третью ставку, а третий милый джентльмен сделал колл. Игрок на блайнде также сделал уравнивающую ставку, а потом ее повысил. Я уже не могу точно сказать, сколько денег было в банке. Затем обменяли карты, но никто не спасовал! Блайнд обменял две карты, первый игрок, начавший борьбу за пот остался с пэтом, а оставшиеся игроки также обменяли по две карты.

Игрок на блайнде сделал чек. Игрок с пэтом сделал ставку и все остальные ее уравняли. У первого рэйзера бы комбинация Т-8 и он выиграл! Все начали перешучиваться и смеяться, и тогда я достал свои деньги и сел за стол!

Я сделал блайнд в вдруг все спасовали! Они начали вести себя намного тише, а игра стала серьезной.

Я сказал: "Ладно, всем счастливо, парни. Я просто приехал навестить моего больного дядюшку, так что мне надо торопиться".

Сказано все это просто для того, чтобы подчеркнуть, насколько важно в любой разновидности покера знать свои партнеров по игре. Будьте крайне осмотрительны и осторожны со своими деньгами, если перед вами незнакомцы.

Даже если не удастся каждую ночь участвовать в очень раскованной игре, существуют способы сделать свою игру намного более доходной. Помните о том, что в торговле надо участвовать с теми, кто дает возможность поторговаться.

---

[11] *Например, когда вы делаете рейз на три ставки перед обменом и противник коллирует вашу последнюю ставку*

Вот несколько моих общих мыслей и представлений о лоуболле от туза до пятерки:

1. Не играйте на снежных[12] руках.

Блефуя на пэт-комбинации в лоуболле, вы не сможете добиться стратегического преимущества, так как противник способны образовать слишком много комбинаций для колла. Если вы играете в лоуболл от туза до пятерки и снежных руках, делайте это из соображений выгоды. Это метод саморекламы. И не думайте, что достигли верши мастерства в покере, если вам удалось сорвать банк на подобной руке. Просто возьмите себе на заметку, что в лоуболле лучшая рука для снежной игры (8-8-8-8-7) или (8-8-8-8-Joker). У ваших противником может быть либо семерка (или лучше), либо девятка (или хуже).

2. Не позволяйте себе почувствовать возмущение, если сакер срывает банк за банком.

Не бывает игроков, кто сдача за сдачей обменивает по две карты и остается в плюсе. Оглядитесь вокруг, возможно рядом с вами кто-то просто сидит и проматывает свои оборотные средства.

3. Если вам придется вскрыть большую комбинацию, в следующих сдачах делайте больше коллов (чтобы поймать на блефе).

Игроки в лоуболл редко вскрывают большие комбинации. Если вы поступите таким образом, противники посчитают это признаком того, что после обмена вы становитесь уязвимым, и будут стремиться это использовать. Чтобы остановить несвоевременные блефы и сделать поведение противников более предсказуемым, вы можете сделать колл на паре шестерок и открыть карты.

4. Лузовые игроки стремятся к игре по максимальным ставкам. Выиграть в самую большую игру в казино будет легче, чем в ту игру, которая идет по чуть меньшим ставкам. Это особенно справедливо для лимитированного лоуболла, именно там сконцентрированы те игроки, кто играл бы по более крупным ставкам, если бы было возможно, а пока довольствуются тем, что есть. Это ограничение делает их нетерпеливыми и они порой проигрывают больше, чем могли бы со ставками крупнее.
5. Никогда не заходите в торговле так далеко, чтобы перед вами встала необходимость разбить комбинацию в борьбе один на один.

Многие игроки, получив пэт 8-4 могут продолжать делать рэйзы практически бесконечно. Затем противник не меняет карты, и они рассуждают так "Эта рука уже не достаточно хороша, обменяю, пожалуй, одну карту". Но они сами загоняют себя в угол.

Они обнаруживают, что восьмерка уже не побеждает, но эта рука была у них с самого начала. Надо было остановиться гораздо раньше и падать.

6. Не будьте чересчур упрямы и не старайтесь заставить противника разбить девятку, если у вас есть пэт-стрит до девятки.

Мой эксперт Джой Хоуторн называет эту распространенную ошибку атакой на "воображаемую" девятку. Таких хороших комбинаций не так много.

Опасайтесь замедленной игры. Любой игрок, делающий колл против блайнда или флэт-колл против первого рэйзера, а потом три-четыре раза доставляющий в банк деньги, имеет действительно хорошую руку. Очень хорошую! Я только хотел бы предупредить вас, что к приему замедленной игры нужно прибегать в определенных обстоятельствах. Например, вы получили пэт-велосипед на третьей позиции, а игрок на второй уже сделал рэйз. Здесь, сделав просто колл, вы вовлечете в борьбу всех остальных. Также, флэт колл стоит делать с обменом одной карты к джокеру-колесу, находясь за рэйзером на второй позиции. По тем же причинам. Но вот розыгрыш грубых рук на приеме слоуплей оставьте птичкам (я хотел сказать - гусям).

7. Если игрок в первой позиции обменивает две, у него скорее всего есть джокер.
8. Вы можете быть фаворитом, против всех игроков за столом, но не оказаться денежным фаворитом.

[12] *Т.е. пустых, бесперспективных.*

Эта очень важная мысль, которую не понимают очень многие. Если у меня (9-7-3-5-Joker), а у вас более гладкая обменная рука, я фаворит. Если против меня сидят четыре игрока и каждому нужно обменивать карту, я фаворит против них всех, но я не смогу выигрывать в свою часть времени (один раз из пяти).

Дело в том, что я могу побить их, но не всегда смогу побить их одновременно. Я могу выиграть у трех, но одному проиграть. А игра устроена так, что деньги себе забирает парень на первом месте. Если бы я мог сделать побочные ставки с каждым игроком, я мог бы получить прибыль.

9. Важное значение имеет ваше место. Выбирайте место так, чтобы сидеть за игроками, которые обычно обменивают две карты и играют на грубых десятках, В ваших интересах делать рэйз после того, как они оказались в борьбе за пот, а не перетягивать их.

Если вы дилер, хорошо иметь слева от себя застенчивого игрока, у которого сможете украсть блайнд. Также вы сможете сделать бет сквозь него, если он сидит между вами и блайндом (то есть, вы на седьмой позиции). Если игрок редко борется с блайндом, садитесь по его левую руку и готовьтесь совершить несколько прогулок.

## КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПСИХОЛОГИЮ В НИЖНЕМ ПОКЕРЕ

В нижнем покере читать игроков труднее, потому что они могут обрадоваться полнейшей пустышке. Кроме того, многие вообще не слишком хорошо понимают силу своей комбинации, а если они сами не знают, что у них, то как сможете вы?

Психология, которая вам потребуется в лоуболле, разделена на две части: чтение игроков; и оказание влияния на них.

Умение оказывать влияние на игроков позволит вам увлечь их, они заиграют раскованно и отдадут вам намного больше денег, чем рассчитывали. И вот, как вы можете овладеть этим умением.

Если вы заметили, что игрок хочет выиграть, обменяв две карты, тогда как ему нет никаких резонов вообще играть на этой руке, не ворчите и не высмеивайте его. Не говорите ему, как плохо он играет. Будьте дружелюбны и хвалите лузовую игру.

Разыгрывая комбинации с равными шансами, вы даете понять своим противникам, что вы - тот самый игрок, с которым им будет так интересно потягаться за банк. Разыгрывайте такие руки, ведь это окажет вам большую услугу позже, когда у вас будет счастливый билет.

Нежелательно вскрывать хорошие руки. Если против вас сделали рэйз и вам нужно пасовать на пэте 8-4, сделайте это потихоньку, словно у вас ничего нет.

Вы никогда не станете разыгрывать такое же количество рук, как лузовый игрок, но иногда вам следует играть и на пограничных комбинациях. Этот факт вкупе с представлением остальных игроков, что вы всегда готовы к торговле и сильной руке, убедит азартных противников в вашем раскованном стиле игры.

Можно рассказать за столом о ваших азартных пристрастиях, о скачках, об игре в кости, в бинго... Противники поверят, что в вас есть лоубольная косточка для них!

Поддерживайте стремление игроков убить банк. Убить банк, значит сделать удвоенную ставку блайнда до того как игрок получил свои карты. Естественно, это игра с отрицательным матожиданием. Но если многие игроки так поступают, вы тоже можете это проделывать время от времени.

Прочитать игрока в лоуболле от туза до пятерки еще труднее, чем обычно, но некоторые скалы предсказуемы на ближних позициях, так что вы уверены в том, какие у них карты - пэт до восьмерки или обмен од карты к гладкой семерке.

Особенно осторожно вы должны играть, когда противник изображает сомнения. Если он колебался на обмене, остался с пэтом и повысил ставку - берегитесь! Удвойте, утройте осторожность.

У игрока, который не стал менять карты (особенно, если ставки небольшие), скорее всего восьмерка, девятка или десятка (в зависимости от позиции), и практически никогда у него нет семерки (или лучше).

Хотя поведение большинства игроков достаточно предсказуемо (если они не поплыли), хороший игрок может сыграть неожиданно и провести вас. Не вскрывайте на постоянной основе стрит до семерки против сильного игрока, делающего рэйз после обмена.

Если вас втянули в войну рэйзов, а ваш противник посмотрел только в четыре свои карты, повышайте ставку с пэтом на семерке или восьмерке до того момента, когда он посмотрит пятую. Если он продолжает делать рэйзы и после этого, остановитесь. Если только у вас не 6-4 или велосипед.

## ИНЫЕ РАЗНОВИДНОСТИ ЛОУБОЛЛА ОТ ТУЗА ДО ПЯТЕРКИ

Наиболее распространенные разновидности лоуболла от туза до пятерки, следующие: страдл, стрит-лимит, пас-аут (без блайндов), рэйз-блайнд и разз в гарденском стиле.

В страдл обычно играют с тремя ставками втемную, которые растут с увеличением позиции. Обычно анте и ставки вслепую не такие высокие и достигают размера бета только на третьей ставке. Требования к силе комбинации примерно такие же, как в игре $20 блайндом. Не позволяйте себя вовлекать в торговлю, когда вы сидите на маленьком блайнде. Вам может показаться соблазнительным играть свободнее, но вряд ли вам стоит это делать. Первые две позиции с блайндом сделаны специально для того, чтобы вас искушать. Есть мало рук, которые вы могли бы позволить себе разыграть, если бы не фишки втемную.

Я уже немного рассказал о стрит-лимите. Главное различие между этой разновидностью и той, когда после обмена ставка удваивается, заключается в том, что вы можете разыгрывать пэт-комбинации немного свободнее, а прикупные руки нужно играть консервативнее. Дело в том, что обычная ставка после обмена не дает вам большого преимущества против грубых пэтов, когда вам необходимо их перетянуть.

Пас-аут - настолько редкая форма лоуболла, что она вряд ли заслуживает упоминания. В игре нет блайндов, и вы обязаны поставить деньги в банк до обмена или сбросить свои карты. Минимальные требования к комбинации должны быть намного строже и для пэтов и для прикупных рук.

В рэйз-блайнде вы увидите самую упорную торговлю. В таких играх можно рассчитывать на хороший выигрыш, но приготовьтесь к значительным перепадам в оборотных средствах по дороге. Как правило, пэт-комбинации разрешено играть намного раскованнее. Большая торговля проходит до обмена и после него банк так увеличивается, что вы вынуждены делать колл. В крупной игре вы можете позволить себе дополнительный колл и обменивать карту. Десятка - розыгрышная комбинация еще на один дополнительный бет. Главная ошибка заключается в розыгрыше слишком большого количества рук на маленьком блайнде.

Разз в гарденском стиле не следует путать с семикарточным раззом. Первая разновидность относится к тому типу игр, в которых победитель оставляет все. Игрок, сорвавший банк, обязан его убить на сумму удвоенного блайнда. И чем чаще решается игрок на борьбу, тем больше он выигрывает потов и тем чаще убивает банк. Серьезную ошибку делают те игроки, кто защищает разз (убитый банк) слишком часто. Хорошая новость: многие игроки не подозревают, что это игра со скованной структурой. Когда игроки загораются азартом, наступает рай для скал.

Теперь вы понимаете, что научиться играть в лоуболл от туза до пятерки несколько сложнее, чем просто запомнить правило: "Не обменивай к восьмерке и никогда не обменивай две карты". Так думают те, кто полагается только на удачу.

## ОТ ДВОЙКИ ДО СЕМЕРКИ

*прототип Лоуболла*

Давайте теперь обратим внимание на первоначальную игру в лоуболл, когда побеждает именно худшая комбинация. В два-семь и стриты и флеши не игнорируются, а туз считается старшей картой, он никогда не может быть использован как одно очко.

У меня устоялось мнение, что игрокам легче переучиться с лимитированного лоуболла от туза до пятерки на двойка-семерка, а не наоборот.

Вы сможете найти полную таблицу сравнения двух этих игр в Приложениях. Ниже лишь краткая выдержка из него.

## КРАТКОЕ СРАВНЕНИЕ

*"двойки-семерки" и "от туза до пятерки"*

| Ранг руки | Двойка-семерка | От туза до пятерки |
|---|---|---|
| 1 | 7-5-4-3-2 | 5-4-3-2-A |
| 10 | 8-7-4-3-2 | 7-5-4-3-A |
| 25 | 9-7-5-3-2 | 8-5-4-3-A |
| 50 | 9-8-7-6-2 | 8-7-6-4-A |
| 75 | T-8-6-5-2 | 9-7-4-3-2 |
| 100 | T-9-7-4-3 | 9-8-5-4-2 |

Теперь вы представляете себе, какой сравнительной силой обладают комбинации, но есть и еще одно важное замечание. Как часто вы станете получать эти пэт-комбинации? Здесь все начинает усложняться, потому как в лоуболле от туза до пятерки обычно играют с джокером, а в двойке-семерке его никогда не кладут в колоду. Кроме того, разновидности от двойки до семерки комбинации по масти не считаются выигрышными.

Вы получите велосипед (лучшая комбинация в игре от туза до пятерки) до обмена один раз из 1246 сдач (с джокером в колоде). В двойке-семерке вы получите разномастный пэт 7-5-4-3-2 через каждые 2548 сдачи. Эти цифры показывают, что в канзасском лоуболле намного труднее образовать хорошую пэт-комбинацию.

И также намного более сложным становится завершение обменных комбинаций. Если вы покупаете карту к вашей такой комбинации в "от туза до пятерки" (велосипед с джокером), шансы на непостроение оцениваются как 5 к 1, тогда как в лоуболле "двойка-семерка" (7-5-4-3-2) они оцениваются как 11 к 1.

## ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ К ОБМЕНУ КАРТ

*в двойке-семерке*

Игра двойка-семерка значительно сложнее других видов лоуболла по следующим причинам:

1. Это безлимитная игра. Вместо того, чтобы оперировать заранее оговоренными суммами, вам придется взвешивать множество психологических и математиче- ских факторов, чтобы решить, какое количество денег поставить, и что делать - бет, рэйз или колл.
2. Стриты и флеши считаются слабыми комбинациями. По этой причине есть намного меньше обменных рук, чем кажется в начале.

Если вы обмениваете карту к разномастной руке 7-6-3-2, шансы против образования семерки оцениваются 4,9 к 1. Это хорошая обменная рука. Если вы имеете одномастную комбинацию 7♣6♣5♣4♣, шансы против образования семерки уже 14,7 к 1 (годится только 3 карты из 47), и это - очень плохая рука. Если вы будете обменивать карту к разномастной руке 8-5-3-2, то образуете ее в одном случае из четырех, но имея пиковую сдачу 8♠7♠6♠5♠, у вас есть только один шанс из восьми на успешное построение руки.

## ПРИМЕРЫ ВЕРОЯТНОСТЕЙ ОБРАЗОВАНИЯ РУКИ

*в двойке-семерке*

Следующие примеры пояснят для вас вероятности образования той или иной типичной комбинации.

Итак, (A-5-4-3-2) - это не колесо и не стрит. Это комбинация туз-пятерка, она побьет (A-7-6-4-3) и (6-5-4-3-3), но проиграет (K-9-6-5-2).

Колесо, лучшая комбинация в двойке-семерке, это (7-5-4-3-2) (по крайней мере одна карта не в масть). Вот еще несколько примеров:

Эта рука (K♥Q♠J♣3♦2♥) (старший король) выигрывает у (A♦T♣7♦6♥5♦) (старший туз).

А эта комбинация (3♣3♥8♦7♠9♣) (пара троек) выигрывает у (A♦7♣4♠3♠A♠) (пара тузов).

А эта комбинация (J♥9♦7♣6♦2♥) (старший валет) выигрывает у (T♣8♣7♣6♣4♣) (флаш).

А эта комбинация (8♥7♣4♦3♠2♥) (старшие восемь-семь) выигрывают у (7♣6♦5♦4♣3♥) (стрит от семерки).

А эта комбинация (A♦5♠4♣3♦2♣) (старший туз – НЕ стрит) выигрывают у (5♣4♦3♥2♥2♠) (пара двоек).

Двойка-семерка, или как еще называют эту игру - канзасский лоуболл, она без лимита. Этоочень азартная игра и лучшие игроки заработали на ней состояния, тогда как слабые игроки поте- ряли машины, дома, свои работы и семьи.

Безлимитный лоуболл "двойка-семерка" - это жестокая и интеллектуальная игра с таким психологическим напряжением, что порой кажется, будто в ушах раздается канонада конфедератов.

Особенно эта игра популярна на юге Соединенных Штатов. От туза до пятерки - та форма лоуболла, которая распространена на остальной территории страны. В этих играх много похожего, и вы сможете воспользоваться большей частью тех советов, которые прочли в части раздела, посвященной игре от туза до пятерки. Главное различие заключается в том, что в лоуболл от туза до пятерки играют по лимитированным ставкам, а "двойка-семерка" – игра в большинстве своем безлимитная.

Шансы против образования семерки на такой руке (Q♠ обмен 7♥6♠3♣2♦) оцениваются как 4,9 к 1, тогда как они равны 14,7 к 1 с такой комбинацией как (К♣ обмен 7♦6♦5♦4♦).

Обменивая к такой комбинации (Q♥ обмен 8♣5♠3♣2♦), мы имеем один шанс из 4 получить восьмерку

Здесь (К♦ обмен 8♠7♠6♠5♠) наши вероятности уменьшаются до одного шанса из 8.

В хорошую обменную комбинацию должны входить двойка или тройка, и должна отсутствовать вероятность образования стрита или флеша.

## ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ПО ОБМЕНУ

Лучшая возможная рука для обмена - это 7-4-3-2 не в масть. Довольно хороша 5-4-3-2 и помните, что это двусторонний стрит, тузы считаются старшими картами, и 5-4-3-2-А побивает любую пару.

В играх с маленьким анте, практически никогда не стоит обменивать две карты. Практически никогда, я сказал только потому, что бывают исключения из каждого правила. Если игроки ведут раскованную игру и перед ними на столе лежит много денег, вы можете задуматься об обмене двух карт на дальней позиции. Чем больше денег находится перед вашими оппонентами, тем больше вы сможете выиграть на длинной дистанции.

Но вам не стоит обменивать две карты на ближней позиции, потому что в банке пока не достаточно денег, чтобы оправдать риск, а кроме того, вам нужно опасаться рэйза. Я выработал правило об обмене двух карт, которое выглядит так:

- ***В руке должна быть двойка для того, чтобы прикупать к ней две карты.***

Тем самым вы не только снижаете или вообще уничтожает опасность образования стрита, у вас в руках лучшая карта, о которой мечтают ваши противники.

- ***Кроме того, вы можете обменять две карты в случае, если у вас сдвоенные мелкие.***

Например, можно обмен две карты в руке 7-7-2-3-3. В колоде осталось на две хорошие карты меньше, но риск получить при обмене еще одну пару незначителен.

Другим примером подобного положения можно назвать руку 7-3-2-2-2. Это лучшая комбинация для обмена двух карт. Вашим противникам трудно образовать хорошую руку без двойки, а в колоде остается только одна.

После того, как все это прочитал, все не кажется таким сложным, правда ведь? Но я годами наблюдал за тем, как лучшие игроки делают плохие двухкарточные обмены (вообще-то, все обмены двух карт - плохие). Все хорошие игроки знают, что не надо обменивать одну карту к стриту. Но при любом обмене к трем младшим картам без двойки (от троек до семерок) они будут иметь недостроенный стрит, если первая карта подойдет. Например, я обмениваю карту к 6-4-3 и она оказывается пятеркой. Теперь у меня такая рука, к которой любой новичок не станет обменивать одну карту. С двойкой или семеркой получится стрит, и лучшая композиция, которую я мог образовать 8-6-5-4-3 - всего лишь девятая по силе в лоуболле от двойки до семерки.

Так зачем обменивать карты к проблемным комбинациям?

## АНТЕ (ВКЛЮЧАЯ БЛАЙНД)

*и его воздействие на вашу стратегию*

Как я уже не раз говорил в этой книге, размер анте во многом предопределяет ваш стиль

игры. Если в безлимитном лоуболле "двойка-семерка" полный бай-ин равен $1000, любое анте, которое меньше 3% считается небольшим. Эти три процента включают анте каждого игрока и блайнд.

Таким образом, если сумма анте и блайнда меньше $30 в игре с бай-ином в $1000, анте считается маленьким. То при анте в $2 и $10 блайндом, при восьми игроках, сумма равна 2,6% от $1000 бай-ина. Эта игра с маленьким анте.

Если сумма равна 3%-6% от всего бай-ина, это игра со средним анте. Всё игры, которые превышают 6%, я отнес бы к категории игр с большим анте.

В играх с маленьким анте стратегия игры проста - играйте тайтово. Чем тайтовее вы будете играть, тем большего успеха добьетесь, ведь вы можете себе позволить дождаться хорошей комбинации.

Хорошие комбинации - это гладкие (маленькие) девятки, любые восьмерки и семерки. Вы должны пытаться разыгрывать эти руки (обменивать к ним карты) с минимальным риском, ставя на кон как можно меньше фишек. Предоставьте вашим противникам право играть на десятках и грубых девятках - вы любите их именно за розыгрыш с рук во время борьбы за большие банки.

Конечно, когда-нибудь вам придется играть на таких комбинациях (десятки и грубые девятки), но действуйте Осторожно, защищайтесь и стремитесь выиграть банк до того, как поставите в него много денег. Ваша борьба за большие поты должна проходить на качественных комбинациях.

В играх с малым анте большую часть денег игроки теряют на грубых девятках со сдачи.

Вот почему вам нужно проявить максимум осторожности, получив пэт-девятку. Помните: Структура игр с малым анте предполагает игру на семерках и восьмерках.

Принимая участие в играх со средним анте, вы уже не сможете быть таким избирательным в том, какие руки выигрывать, а уж в играх с большими анте вам придется вступать в борьбу на довольно грубых комбинациях. Вот чему я вам советую следующее, какова бы ни была структура игры:

- Боритесь за маленькие поты на грубых руках, а за большие - на качественных комбинациях.
- В играх с малым анте вы используете выжидательную стратегию. Вы ждете момента, когда вам придет действительно высококлассная рука. В играх с большим анте ваша стратегия меняется. Анте и шансы банка оправдывают розыгрыш слабых рук, но решение должно быть тщательно взвешено.

Я не стану так уж подробно рассказывать об играх с большим анте вот по какой причине:

Игра в безлимитный лоуболл с большим анте требует настолько больше психологии и расчета, чем игра с малым анте, что трудно даже установить универсальные стандарты.

Тем не менее, вот еще несколько моих наблюдений.

## ЖИЗНЕННАЯ ВАЖНОСТЬ ПОЗИЦИИ

Позиция имеет жизненную важность в каждой игре. И безлимитный лоуболл не исключение. На деле же:

***Позиция в безлимитном лоуболле намного важнее, чем в любой другой разновидности покера, за исключением безлимитного холдема.***

Если ваш противник должен сделать ход первым, ваша рука делается намного гибче и становится возможным розыгрыш пограничных комбинаций (например, обмен одной карты к девятке или грубая десятка). Помните, что разыгрывая такие руки, вы хотите выиграть маленький пот. Вы разыгрываете их потому, что даже с малым анте и шансы банка оправдывают (слабый) колл на дальней позиции. Большинство лучших игроков в "двойку-семерку" играют очень скованно на ранних позициях.

Проявляйте уважение к игроку, который делает рэйз против блайнда на ближней позиции.

Всегда стоит относиться к этому так, словно у игрока на ранней позиции есть пэт или качественная обменная карта.

Если все игроки на ранних позициях спасовали, и игрок на средней позиции вступил в борьбу за пот рэйзом, вам нужно задуматься, насколько сильная у него комбинация. Для этого вы всегда должны оценивать силу своей руки в зависимости от позиции первого рэйзера.

Придерживайтесь скованного стиля игры на ранних позициях.

Существуют "проблемные" комбинации, которые следует избегать разыгрывать на ранних позициях. У вас должна быть двухстороння пэт-десятка, если вы вступаете в борьбу за пот на ближней позиции. Я подразумеваю под этим, что у вас должна быть качественная комбинация с обменом одной карты. Например, (T-8-4-3-2) хорошая рука для розыгрыша, потому что вы можете скинуть десятку на рейз ранней позиции и все равно остаться с отменной рукой для обмена одной карты. Но (T-9-8-4-3) нужно сбрасывать на рейз ранней позиции, потому как против вас могут сделать рерэйз, а у вас нет качественной руки для обмена.

Вы можете играть с ранней позиции на этой руке (T♠8♦4♣3♥2♥), но не на этой (T♣9♠8♦4♣3♠).

Общее правило гласит:

***Редко обменивайте карту к одностороннему стриту на любой позиции и НИКОГДА не делайте этого на ближней позиции.***

Хорошая обменная комбинация с возможным внутренним стритом (8-6-5-4) становится пограничной на ранней позиции и может быть разыграна после обдумывания и учета того, какие игроки участвуют в борьбе и сколько денег вы можете выиграть, если образуете качественную руку. Об этом же вы должны задуматься, прежде чем сделать колл на любой рерэйз.

## СНЕЖНЫЕ РУКИ

*когда и как их разыгрывать*

В большинстве игр "двойка-семерка" я с колебаниями изображаю сильную комбинацию, если у меня пустая (СНЕЖНАЯ) рука. Но... Если анте достаточно велико, а у меня хорошая позиция и я держу много двойных (маленьких) карт, это может быть победным розыгрышем. Однако, я вам рекомендую:

Не играть на снежной руке с ближней позиции.

Очевидно, что если вы играете на снежной руке, вам придется сделать бет, и лучше делать это последним.

Если вы ходите первым, это представляет следующие недостатки:

- Вы рискуете своими деньгами, потому что противники пока не проявили слабость своей руки (сделав чек).
- Это необычная игра, потому что игроки с пэтом предрасположены к чеку против обменной руки. Хорошие игроки станут подозрительными и сделают против вас колл.

Однако, если вы делаете бет на дальней позиции и против вас уже сделали чек, вот причины, по которым вы можете склониться к увеличению ставки:

A. У вас качественная рука;
B. Вы пытаетесь продать свою хорошую руку;
C. Вы пытаетесь защитить свою руку (делая бет на слабой комбинации, чтобы противник с более грубой рукой не сделал колл).
D. Вы разыгрываете снежную руку. Ваши оппоненты, зная о том, что у вас может быть несколько веских причин для бета, расположены к пасу, если вы разыгрываете снежную руку с последней позиции.

## МОЯ ЛЮБИМАЯ СНЕЖНАЯ РУКА

Есть одна снежная рука, которую я успешно разыгрываю на протяжении всех двадцати пяти лет моей практики в "двойку-семерку". И я пожалею о том, что родился, если в один прекрасный день откажусь ее разыграть. Эта рука - четыре двойки со сдачи, самая сильная снежная комбинация. Само собой, получить руку из четырех двоек непросто, но если вы проведете за игрой несколько лет, вы получите свою долю (шансы 54.145 к 1 против получения пэта из четырех двоек). Конечно, вам бы хотелось иметь четыре двойки с семеркой, а не с королем, но если нужно ждать еще 54.000 сдач, трудно быть капризным.

Я получал их четыре раза и все четыре раза разыгрывал одним и тем же способом. Я делал рэйз или рерэйз вне зависимости от того, на какой позиции находился до обмена, оставался с пэтом и ставил в банк все свои фишки, когда подходил мой ход.

Однажды, я остался с пэтом из лучшей снежной руки на дальней позиции, а игрок напротив меня сделал бет. К сожалению, у нас обоих было много фишек. Я пошел ва-банк, зная, что лучшая

его рука может быть только (8-6-5-4-3), и ему будет трудновато сделать колл. Случилось так, что мой противник блефовал и не смог сделать колл, но это лишний раз подчеркивает важность присутствия двойки в вашей руке при игре в канзасский лоуболл.

## НЕСКОЛЬКО ИГРОВЫХ СТРАТЕГИЙ,

*которые я с успехом использовал*

Как я уже сказал выше, умение здраво рассуждать - неотъемлемая часть успеха при игре в покер с большим анте. Умение скинуть свою руку, если в банке много денег, также обязательно.

Если у вас есть талант "прочувствовать" слабость и есть смелость этот талант использовать, у вас появляется возможностей для успешной безлимитной игры, которые просто не существуют в лимитированных разновидностях. Например, я успешно делал бет против пэтов, обменяв одну карту. Если я правильно определял, что у противника слабая рука, обычно он не делал против меня колл, потому что большинство игроков боятся проиграть много денег на грубых пэт-комбинациях.

Еще один прием, который я успешно применял на протяжении нескольких лет, заключается в том, чтобы сделать большой рэйз после бета и колла.

Обычно, только игрок, первым сделавший ставку, способен поймать вас на блефе, ведь если бы у коллера была качественная комбинация, он сам сделал бы рэйз.

Одна из моих любимых стратегий заключается в обмене двух карт, потом я делаю чек после обмена и, если противники делают беты, иду ва-банк или делаю значительный рэйз. Я использую этот маневр против продвинутых игроков, которые могут его расценить как свидетельство моей сильной комбинации, и тогда их минимальные требования к коллу становятся значительно жестче.

Как и во всех разновидностях покера, здесь агрессор имеет преимущество.

Конечно, вы будете чувствовать себя неловко, если вас поймают на блефе. Но для победы в безлимитные игры с большим анте игрок должен иметь смелость блефовать достаточно часто.

## КОГДА НЕ ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЕ НА СТАТИСТИКУ

Статистика и расчеты не всегда подсказывают правильное решение при игре в безлимитный лоуболл. К примеру, мы поспорили с двумя моими соавторами по поводу одной ситуации в "двойке-семерке". Мы обсуждали с Джоем Хорном и Майком Каро, верно ли я блефовал против двух игроков, после того, как они обменяли по две карты на поздних позициях, а я обменял одну карту на ближней позиции. Они сказали, какие у меня были шансы на образование старшей пары. Майк сказал, что в 16% случаев игрок, первым обменявший две карты, образует десятку или лучше, чтобы сделать колл, учитывая еще одного игрока за ним. Мой опыт показывал, что в более чем половине случаев против вас сделают колл в такой ситуации. В отличие от лимитированного лоуболла, где ставка представляет собой маленький процент от пота и вы можете надеяться, что колла не будет, в безлимитном лоуболле вы ставите суммы сопоставимые с размером пота. Итак, если против вас делается колл (или рэйз) больше половины времени, это игра с отрицательным матожиданием. И я в шутку сказал моим экспертам, отказываясь с ними согласиться: "Какого черта, ведь это мои деньги в любом случае".

## ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО ПРАВИЛ

Джой говорил мне о "борьбе с противником посреди". Это очень важное понятие, о котором вам нужно постоянно помнить, если вы сам этот противник посреди или же сидите рядом с ним. Когда я говорю противник посреди, я имею игрока слева от игрока, первоначально сделавшего ставку, при борьбе за пот трех игроков. В этой ситуации вам нужно проявить такое стратегическое мышление, как ни в какой иной ситуации в безлимитном лоуболле. Если все три игрока умеют играть, разгорится жестокая психологическая битва. Каждый представляет себе, что думают его противники. Если первый игрок обменивает, второй игрок (посреди) остается с пэтом, а игрок на третьей позиции обменивает одну, тогда первый игрок скорее всего сделает бет (выстрелит через игрока посредине) против пэта. И игрок посреди ощутит сильное давление. Он будет надеяться, что третий игрок не образовал комбинацию, даже если - игрок на первой позиции блефует. Вот почему я советую:

***Почти никогда не оставайтесь с пэтом между двумя игроками, если только у вас нет комбинации для колла. В иных случаях разбивайте пэт и покупайте карту к гладкой руке.***

Если каждый продвинутый игрок примерно представляет себе ход рассуждений противников, то вы можете представить большое психологическое напряжение, которое те переживают.

Даже в играх с большим анте мне не нравится разыгрывать большое количество сдач с пэтом на валетах и десятках, особенно на ранних позициях. Я исхожу из того предположения, что у моих оппонентов есть достаточное количество фишек. В этом случае я предпочту разбить пэт, если у меня получится качественная обменная комбинация. Затем я попытаюсь выиграть намного больше денег в спокойной обстановке, а не под постоянным напряжением из-за грубой пэт-комбинации.

Само собой разумеется, что вы решаете, как разыгрывать двустороннюю комбинацию в зависимости от того, какое количество фишек лежит против ваших противников. Если вы можете привлечь большую часть денег оппонентов в банк до обмена, вам нет нужды разбивать пэт. Однако здесь еще надо учесть, какая именно у вас обменная комбинация. Имея (Т-7-6-5-4), я предпочел бы разыграть пэт или вообще упасть (из-за недостроенного стрита, когда сбрасываете десятку). Но если это (Т-7-6-5-2), есть возможность обменять одну карту, особенно, когда у вас несколько противников.

Безлимитный лоуболл, это возможно единственная разновидность покера, где игрок может быть коллинг стэйшен и одновременно выигрывать. Я знаком с игроками, которые обычно делают чек на пограничных комбинациях, а потом делают колл вместо ставки до кучи. Это осторожный и оборонительный стиль игры, и, хотя лично я рекомендовать его вам не стану, но у этих игроков дела идут неплохо. Они полагают (и в чем-то они правы), что большинство игроков делают бет на тех руках, на которых стоит делать колл. Учитывая это вместе с желанием подловить на блефе, они и выработали не зрелищный, но безопасный стиль игры.

В рассказе о лоуболле от туза до пятерки я уже упоминал о том, какое психологическое давление испытывают игроки. В безлимитном лоуболле "два-семь" оно выше в два, если не в три раза. Атмосфера порой бывает такой напряженной, что некоторые оппоненты едва не гнутся под ее тяжестью. Я не знаю, отправлялся ли кто-нибудь из игроков в "два-семь" прямиком в "желтый дом", но ничуть бы не удивился, узнав об этом.

## ПОУЧИТЕЛЬНЫЕ ИСТОРИИ

Однажды я присутствовал в клубе, когда игрок по прозвищу Паскаль боролся за пот с Пагги Пирсоном. Напряжение достигло пика, пот был большой, настоящий монстр. Паскаль пошел ва-банк, а Пагги сделал колл.

"Одна дырка!" - объявил Паскаль (имея в виду, что ему не хватает одной карты для образования идеальной руки). И выложил на стол 7-6-4-3-2.

“Нет дырок", - сказал Пагги почти с садистским удовольствием и вскрыл 7-5-4-3-2.

Я предупреждаю вас, что "двойка-семерка" - жестокая игра. Вам в ней понадобится инстинкт киллера.

Можете воспринимать мои слова буквально, потому что я видел, как два человека умерли прямо за столом. Один из них умер, проиграв двадцать тысяч долларов на комбинации 7-6-4-3-2. Второй же, и это случилось спустя несколько лет, умер после того, как получил конфетку (7-5-4-3-2), но ему не понадобилось даже делать ставку. Он умер просто от возбуждения, ведь ему пришла высшая комбинация.

Возможно теперь вы поверите моим словам, что лоуболл агрессивная, возбуждающая и жестокая игра.

## СЕМИКАРТОЧНЫЙ РАЗЗ

Разз - это семикарточный стад-покер, в котором побеждает младшая пятикарточная комбинация. Она играется по правилам от туза до пятерки, туз младшая карта, стриты и флеши игнорируются.

Некоторые супер-скалы отказываются вступать в борьбу за пот с тремя картами хуже, чем 7-6-5. Это совсем неплохая стартовая комбинация, но быстро заглянув в Приложения, вы обнаружите, что можете её получить лишь в одной сдаче из десяти.

В игре обычно участвует восемь игроков и тот, у кого старшая открытая карта должен сделать ставку (бринг-и-ин). Это правило было придумано для оживления торговли, и оно работает.

Первое и самое главное, что вы должны запомнить о раззе:

Ценность вашей стартовой комбинации принципиально зависит от тех карт, которые лежат в открытую у ваших противников.

Допустим, вы играете в разз со ставками $100 и $200. Все делают анте по $15, игрок со старшей картой доставляет $25, первый рэйз начального круга торговли $75, все остальные $100 (до пятой улицы). На втором круге (ваша четвертая карта) ставки делаются по $100, а с пятой карты они вырастают до $200.

На примерах ниже показаны первые открытые карты ваших противников. Карты подписанные ВЫ - ваши хоул-карты.

Пример 1.

1-й две закрытые К♥ открытая - ставка 2-й две закрытые 7♣ открытая - сброс 3-й две закрытые А♠ открытая - рейз

4-й две закрытые 9♦ открытая - колл

**Вы 8♦3♠ закрытые 5♥ открытая - колл**

6-й две закрытые Т♦ открытая 7-й две закрытые J♣ открытая 8-й две закрытые 5♦ открытая

**Вы должны уровнять ставку.**

Пример 2.

1-й две закрытые J♥ открытая - ставка 2-й две закрытые 4♣ открытая - сброс 3-й две закрытые 3♣ открытая - рейз

**Вы 2♦А♦ закрытые 8♣ открытая – сброс**

5-й две закрытые 5♥ открытая 6-й две закрытые 3♠ открытая 7-й две закрытые 9♦ открытая 8-й две закрытые Т♣ открытая

**В этом случае у вас рука лучше, чем предыдущая, но слишком много необходимых вам карт вскрыты. Пасуйте.**

Пример 3.

1-й две закрытые Q♣ открытая - ставка 2-й две закрытые 4♦ открытая - рейз

3-й две закрытые 2♠ открытая - перерейз 4-й две закрытые Т♠ открытая - сброс

**Вы 2♥3♦ закрытые 4♥ открытая – колл**

6-й две закрытые 5♣ открытая 7-й две закрытые 7♥ открытая 8-й две закрытые 8♠ открытая

**В этом случае вы должны просто сделать колл. Есть две причины, по которым рэйз нежелателен. Первая, вы обнаружите силу своей руки и пот будет небольшим. Второе, вы будет скидываться на четвертой, пятой и шестой улицах чаще, чем ваши недисциплинированные оппоненты. Следовательно, все ранее поставленные вами в банк деньги вы будете часто терять, но не так часто это будут делать ваши противники.**

Разумеется, если вы играете на умеренно плохой карте, например, на девятке в первом круге торговли, лучше чтобы она лежала втемную. Если вам пришлось доставить $25 на короле, игрок с тройкой поднял до $75, а игрок с восьмеркой уравнял - пасуйте. Вряд ли вам стоит играть, даже если у вас отменные хоул-карты.

Даже против одного игрока с пятеркой, который сделал последнюю ставку с дальней позиции на ваши $25 плюс $120 (восемь анте по $15), вам просто нельзя делать колл. Несмотря на то, что карты у него могут быть хуже ваших, тот факт, что у вас плохая карта в открытую, означает, что вам придется пасовать на слишком многих руках, чтобы не позволить торговле зайти слишком далеко.

Если у вас Т-2-А и у всех игроков за вами открытые карты старше вашей десятки, у вас весьма неплохая рука, в действительности это лучшая стартовая комбинация из всех ваших противников.

Приобретя опыт, вы сможете быстро определять, с какими картами можно продолжать борьбу. Ваши требования к комбинации должны быть довольно строгими. Ни в коем случае не играйте на 8-7-6, если после вас лежат две тройки и туз.

Вот несколько подсказок, касающихся самых запутанных ситуаций в раззе:

1. Обычно получается так, что чем старше открытая карта противника, тем вероят- нее, что его закрытая карта - отличная. Если игрок с восьмеркой вступает в игру против сильного борда, а потом поймал семерку, можете быть почти уверены, что он не

образовал пару.

2. Если была сильная торговля на трех первых картах и ваш противник поймал се- мерку на тёрне, это плохая новость. У него почти наверняка нет семерки на хоул- картах.
3. Минимальная рука, на которой вы можете играть против сильного борда, это три карты к семерке.
4. Минимальная рука, на которой вы можете играть первый рэйз против слабого-нормального борда, это 8-6-3.
5. Если вы замедленно разыграли руку на четвертой улице (один на один), а на пя- той не получили преимущества. Пасуйте.
6. Если только вы не прочитали противника, вам нужно обычно делать колл в конце игры, если торговля зашла так далеко. Это дает вам шансы на банк и позволит поймать противника, который может отчаянно блефовать.
7. Если у вас "отменная" рука на четвертой улице (и вам кажется, что у противника тоже), вы все еще можете сделать колл на пятой улице, даже если он купил карту, а вы нет.
8. Однако, если вы с противником имеете по три бэби и пустышку на четвертой улице, а потом он покупает шестерку, а вы - старшую карту, вам почти всегда нужно пасовать.
9. После пяти карт гладкая прикупная рука на четырех, выглядит фаворитом против грубой образованной девятки. (Если на обратное не указывают открытые карты других рук).
10. Вы должны делать ставку до кучи в конце игры против игрока, у которого есть десятка в открытую. Почти наверняка он ответит коллом. Обязательно делайте бет с 9-7 против его открытых Т-8, потому что он ответит коллом (если у него есть десятка), и вряд ли сделает рэйз (если у него есть восьмерка).
11. Если только вы не играете против очень хороших игроков, позволяйте заманивать себя в "ловушку". То есть, если игрок делает чек против вас, сделайте вид, что по- верили в слабость его карт, и повышайте ставку, если у вас лучшая рука. Вряд ли плохие игроки ответят рэйзом.
12. Образованная восьмерка на пятой улице - фаворит против всех прикупных рук с четырьмя картами (без разницы насколько они гладкие). Но если противник дела- ет чек против вас (с комбинацией, которая выглядит как образованная восьмерка), возможно, у него ничего нет - делайте бет. И наоборот, если он сделал ставку, он может образовать восьмерку, и тогда вряд ли имеет смысл делать колл.
13. Но на гладкой прикупной руке из четырех карт (на пятой улице), вы можете сде- лать бет против игрока, у которого может быть грубая образованная девятка (до- пустим 9-8). Если вам кажется, что у него гладкая девятка (9-6), не делайте став- ку. (Даже если у вас А-2-3-4-К, вы не будете фаворитом против образованной де- вятки 9-6).
14. Если в борьбе за пот принимает участие больше трех игроков, вы можете сделать бет на такой прикупной руке, как А-2-3-4-К против образованной 8-7, в том слу- чае, если вы можете удержать в игре третьего игрока с худшей, чем у вас комби- нацией.
15. Вот что имеет критическое значение: всегда помните, какие у вас хоул-карты и никогда в них не заглядывайте, если не устраиваете "шоу". У вас есть над чем по- думать, вместо того, чтобы перепроверять свои закрытые карты. Кроме того, вы рискуете засветить их.

Вот несколько примеров к тому, что я вам рассказал:
Фаворит (2♣A♥ закрытые 4♠3♦Q♠ открытые), андердог (7♦A♣ закрытые 9♠4♦8♥ открытые).
Фаворит (5♦6♣ закрытые 8♣7♦4♥ открытые), андердог (2♥A♥ закрытые A♦4♣Q♠ открытые).

## ВАЖНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Позиция имеет важное значение в раззе, даже если один игрок может не делать свой ход первым на различных к торговли. Вот почему важно сесть за теми игроками, кто часто делает колл, чтобы в банке уже находились их я до то го, как вы сделаете рэйз.

Очень важно помнить максимальное количество открытых карт, потому что именно это умение отличает любителя от игрока, способного показать мощную игру. Если у вас стартовая ру-ка с 7-6-5 и вам нужно заметить много ли у них семерок и шестерок вместо того, чтобы выгляды-вать карты, которые вам нужны: тузы, двойки, тройки и четверки.

PokerHouse рекомендует прочитать данную книгу

## ПОСЛЕДНЕЕ НАПОМИНАНИЕ

Я хотел сказать несколько последних слов о лоуболле вообще из опасения, что вы чуть подзабыли то, что я подчеркивал в начале раздела. Это игра, в которой везение кажется решающим фактором. Вас будут без конца втягивать в любых формах лоуболла. Вы будете чувствовать, как что-то грызет вас изнутри каждый раз, когда крадет ваш пот самой глупой игрой.

Будьте выше этого.

PokerHouse рекомендует прочитать данную книгу

# СУПЕР-СИСТЕМА ИНТЕНСИВНЫЙ КУРС
# ХАЙ-ЛОУ СПЛИТ

## ХАЙ-ЛОУ СПЛИТ ОГЛАВЛЕНИЕ

Профиль эксперта
Введение
Структура анте и ставок
Общая стратегия игры
Ваша главная стратегия
Ваша первостепенная цель
Как высчитать ваши шансы и шансы на победу по двум системам против шансов вашего противника
Стартовые комбинации. Общая стратегия
Всегда разыгрываемые руки. Общие соображения
Особые комбинации, которые можно разыгрывать всегда
Всегда разыгрываемые комбинации. Предпочтительная торговля
Обычно разыгрываемые руки
Обычно разыгрываемые комбинации. Предпочтительная торговля
Пограничные комбинации
Пограничные комбинации. Предпочтительная торговля один на один
Неразыгрываемые комбинации
Позиционная игра
Игра на четвертой улице
Игра на пятой улице
Игра на шестой улице
Игра на последней седьмой улице
Чек-рэйз и блеф
Хай-лоу сплит с объявлением. Краткий обзор

## ДЭВИД "ЭЙНШТЕЙН" СКЛАНСКИ

*мой эксперт и соавтор по Хай-Лоу Сплиту*

"Те, кто что-то может, делает. Тот, кто ничего не может, учит". Всем нам приходилось слышать эту фразу. И, как всех обобщениях, в ней есть доля истины. Но только наивный человек посчитает, что это заявление абсолютно потому что на самом деле существует множество учителей, которые "могут". И не делают они этого только потому, что учить других им нравится больше. А вот это правда. Абсолютная правда. И я это знаю. Потому что Дэвид Склански (мой эксперт и соавтор по хай-лоу сплиту) вскоре превратится в ходячий пример человека, который умеет и может, но предпочитает учить. Если ему удастся отойти от покерного стола на достаточное расстояние, он наверняка окажется преподавателем на кафедре математики какого-нибудь университета. (Дэвид - профессор математики и эксперт по компьютерам).

Дэвид уже перевалил за экватор своей покерной карьеры (Только игрок в покер и немногие другие люди могут задуматься об уходе на покой в 29 лет!). Когда Дэвид не играет в покер, он пишет о нем (и о математических аспектах азартных игр вообще). Он уже написал 64-страничную книгу о лимитированном холдеме (настоятельно рекомендую, приобрести можно в B&G Publishing Co., Inc., 1718-S Industrial Road, Las Vegas, Nevada 89T2, за безумную стоимость в $2). Так же он работает над книгой с теоретическими выкладками, применимым ко всем разновидностям покера.

Дэвид начал играть в Покер еще в колледже и продолжал играть в любительской категории, пока работал актуарием в Нью-Джерси. (Его родной город Тинек). Но долго под начальством он проходить не сумел. Вот почему он решил упражнять свой покерный талант на любителях и профессионалах в Гардене и Лас-Вегасе. И несколько лет у него все отменно получается. Азартные игры - главный источник дохода Дэвида. (Кроме покера, он достиг высот в блэкджеке и заработал на нем примерно половину своего состояния. Он играет так хорошо, как никто в мире или даже лучше, Все пит-боссы вам это подтвердят. Жаль только, что осталось совсем мало казино, в которые Дэвида пускают играть)!

Впервые я встретил Дэвида несколько лет назад за игрой в хай-лоу сплит во "Фламинго", Лас-Вегас. Это была игра со ставками $300 и $600, анте равнялось $50 (это непривычно большое анте). Это была очень раскованная игра и большинство парней играло просто ужасно. Они, видимо, не особенно разбирались в хай-лоу сплите, потому как разыгрывали довольно странные руки. Дэвид подошел к столу и начал наблюдать за игрой. Один из игроков, знакомый Дэвида еще по Востоку, принял участие в борьбе за пот. Когда розыгрыш закончился, он спросил у Дэвида, как бы тот поступил на его месте. Дэвид ответил, "Вот уж не знаю! Никогда не играл на ТАКОЙ руке".

Дэвид считает себя сдержанным игроком, не тайтовым и не консервативным. Я согласен с этим. Это вполне адекватное описание его стиля игры. Мне ли не знать. Он был последним игроком на моем пути к титулу чемпиона мира по хай-лоу сплиту в 1977 году в рамках Мировой Серии Покера.

Хай-Лоу Сплит в стиле Лас-Вегаса

## ВВЕДЕНИЕ

Та форма хай-лоу сплита, играть в которую вы научитесь в данном разделе, называется "Карты говорят" (сами за себя). Более широко, это - семикарточный стад. Данная разновидность игры практикуется в покерных комнатах казино Лас-Вегаса. Она довольно сильно отличается от хай-лоу сплита, в который играют дома. В последнем варианте игры чаще всего нужно заявлять, какую систему собираешь[13].

Причина, по которой в казино играют без декларации, заключается в том, что дилеру, да и менеджерам карточной комнаты, было бы легко вступить в спор о том, что именно заявил игрок. Другая причина заключается в том, что в той игре намного сложнее и запутаннее сам процесс сдачи карт. Кроме того, если игроки договорятся между собой в игре с декларацией, их будет очень трудно победить.

Будучи упрощенной версией хай-лоу сплита, "карты говорят " также намного быстрее. Сама простота делает эту игру подходящей для казино и для человека с аналитическим и математическим складом ума. В действительности, если вы предпочитаете более математические состязания, чем психологические, эта игра придется вам по вкусу.

Более того, если вы будете играть в хай-лоу сплит по книге (по этой), вы сможете контролировать свои оборотные средства вернее, чем в любой другой покерной игре. Этому есть много объяснений. Первое и самое главное заключается в том, что в этой разновидности покера наблюдается наибольшее количество сакеров. Если мы определим, что сакером называется игрок, который вступает в игру (любую), имея призрачные шансы в ней победить, значит, в хай-лоу сплите сакеры наблюдаются в изобилии.

Кроме того, в хай-лоу сплите есть ловушка, просто не существующая в других видах покера, и в нее попадается ряд игроков. А если так, то они становятся просто сакерами, садясь за эту игру.

Ну, да! Ловушка! Что это такое? Это приманка в размере не меньше половины пота, за ко- торой тянутся все игроки, но редко дотягиваются. Все равно, что пытаться схватить воду в кулак. Пот за потом деньги будут утекать них сквозь пальцы. Когда-нибудь им повезет и они добьются своего. Но очень редко.

Всепожирающая мысль "по крайней мере, я получу свои деньги назад" - самый большой недостаток, который только может быть у игрока в хай-лоу сплит. Это утрата чувства игры и этому подвержены не только плохие игроки. Даже очень хорошие игроки в другие формы покера могут иметь этот распространенный изъян.

Запомните: если вы слишком далеко отклонитесь от тех вещей, которым научитесь в данном разделе, вы несетесь прямиком в ловушку. Не поддавайтесь искушению сыграть на плохой комбинации, надеясь на то, что сможете сбежать с половиной пота. Чаще, чем вам хотелось бы, дверца ловушки окажется захлопнутой. И, как вы поймете позже, худшее случится с вами, если у вас получится выскользнуть, но это будет иллюзией, а не реальностью.

Хуже того, вам вновь захочется рискнуть на следующей плохой руке. Возможно, получится и тогда... вы поверите в удачу. Но, продолжая вкладывать деньги в банк без хороших шансов их оттуда вынуть, вы вскоре обнаружите, что хай-лоу сплит - просто не ваша игра.

И это справедливо для любой азартной игры. Если вы делаете ставку с отрицательным матожиданием, вам может повезти один или два раза. Но чаще всего, вам не повезет. И вы заведете жалобу всех лузеров: "У меня сейчас черная полоса". Но самое неприятное, что вы заметите, упорно продолжая делать ставки с отрицательным матожиданием, как высыхают ваши оборотные средства.

Поэтому не поддавайтесь искушению забрать себе половину банка. Если вы не имеете сил на то, чтобы ее взять, то это так и останется миражом. А в руках у вас останется фальшивая надежда.

Искушение – то, с чем так трудно бороться плохим игрокам (и которое превращает их в сакеров), - это именно то, что сделает из вас победителя в этой игре... но только до тех пор, пока вы сможете ему противостоять. Иметь достаточно сил, чтобы не попасть в ловушку, едва ли не важнее, чем знать механизм игры. Ваша самодисциплина убережет вас от больших неприятностей. И позволит вам держать в узде оборотные средства, которые не будут дополнительно колебаться... но ничего серьезного. Тренируйтесь контролировать себя, жестко удерживайте себя в руках, а также свои карты и средства, и вам никогда не придется скакать по долам и по горам, как тем иг- рокам без тормозов.

Мои личные наблюдения показывают, что большинство покерных игроков заняты поисками повода вступить в борьбу за пот. Хай-лоу сплит представляет таким игрокам намного больше возможностей вступить в эту борьбу и выиграть, чем остальные виды покера. Они хотят поиг- рать... и найдут-таки повод вступить в игру. Они станут играть комбинации, которые практически не имеют шансов на победу... потому что они не знают лучших комбинаций. Хай-лоу сплит - именно такая игра. В ней много ловушек.

В лимитированном холдеме, например, даже сакер вряд ли вступит в борьбу за банк с разномастными дамой и пятеркой. Или же, в лоуболле от туза до пятерки, он не догадается сделать рэйз на ближней позиции, имея руку с обменом двух карт к восьмерке. Эти примеры могут пока- заться вам притянутыми за уши, но в хай-лоу сплите аналогичные розыгрыши – далеко не ред- кость. Я видел, как игроки - хорошие, причем, - начинали борьбу за пот на паре королей в хай-лоу сплите. Это плохая игра... но они так играют.

[13] *В конце раздела «карты говорят» есть краткое описание, как это делается.*

По той же причине, что в этой игре так много игроков делает так много ошибок, вы сможете заработать на ней приличные деньги. В ней находят отдушину самые слабые игроки в покер. Если бы мне нужно было выиграть определенную сумму долларов, я предпочел бы выигрывать ее у слабых игроков в хай-лоу сплит, а не в холдем. Не смотря на то, что в холдем я играю лучше всего. Дело в том, что ваши шансы на проигрыш в хай-лоу сплит плохим игрокам... вряд ли вы вообще им проиграете!

## СТРУКТУРА АНТЕ И СТАВОК

Я редко играю в игры со ставками меньше $100 и $200. Но по той причине, что наверняка никто из вас не играет так "высоко", я хотел бы использовать подобную игру просто как отправную точку. Вам будет легко внести математические коррективы в зависимости от той игры, в которой вы будете участвовать, с конкретной структурой анте и ставок.

Обычно анте равняется 15% от нижней ставки. Иногда немного меньше (10%)... в некоторых случаях оно немного выше (25%). Но в Лас-Вегасе обычно играют в хай-лоу сплит с анте в $15, начальной ставкой $100 и высшим блайндом $200.

В этой игре, чтобы оживить торговлю, игрок с первой старшей картой вносит в банк дополнительную ставку в $25. (Это единственный случай, когда высшая карта обязана делать первый ход. После этого нижняя рука считается "высокой" и обязана делать первый ход - чек или бет). Первый рэйзер (по договоренности) обязан внести проходную сумму в $75. После этого беты и рэйзы отсчитываются от суммы в $100 до четвертой улицы. Начиная с пятой улицы и до конца игры все беты и рэйзы равны $200. До тех пор, пока в игре участвует больше двух человек, на каждом раунде устанавливается лимит в один бет и (обычно) три рэйза. (Ограничение количества рэйзов предусмотрено для того, чтобы партнеры не поставили другого игрока посередине). Однако, если в игре противники остаются один на один, никаких лимитов на количество рэйзов больше нет, игроки могут продолжать делать рэйзы до тех пор, пока один из них не поставит в банк все фишки.

## ОБЩАЯ СТРАТЕГИЯ ИГРЫ НА СТАРТОВЫХ КОМБИНАЦИЯХ

Вы можете считать, что анте $15 обычное. Если бы анте было $10, вы тоже могли бы считать нормальным именно его – и это не маленькое анте. То есть, с анте $10 ваш игровой план (стратегия) не претерпит больших изменений.

Однако, если анте равняется $25, а ставки остаются в $100 и $200... вам нужно внести определенные коррективы в стратегию игры. Вам нужно будет чаще нырять за картами и играть более агрессивно (раскованно). Вам также нужно будет пытаться чаще украсть анте... к этому приему вы не станете часто прибегать в играх с маленьким анте. Само собой разумеется, что вы не должны понимать это слишком буквально. Вы можете попытаться забрать себе анте только в том случае, если находитесь на стилинг позиции или же у вас законно разыгрываемая рука (пояснения чуть позже). Вам необходимо иметь несколько аутов, если вы хотели украсть анте и вас поймали. Не пытайтесь украсть анте с мусорной рукой, если вы не находитесь на нужной позиции.

Более того, если вас однажды подловили, вам нужно суметь вернуться на тормоза. Это еще одна серьезная слабость многих игроков в хай-лоу сплит (и в покер вообще) - они не знают, когда нужно остановиться. Многие на этом разорились. Особенно в хай-лоу сплите. Не привязывайтесь к руке на начальных этапах игры. Если вам придется сбросить руку (выйти из борьбы), делайте это как можно раньше.

Также вы должны отдавать себе отчет в том, что чем выше анте, тем большее значение обретают ваши способности красть анте и отслеживать психологические аспекты игры. И обратно, чем больше анте, тем менее важными становятся ваши знания технической стороны игры, то есть когда, как и что делать против стандартных комбинаций.

Как вы могли заметить, в краже анте больше искусства, чем науки. Но существуют правила, которые вы можете использовать до тех пор, пока не выработаете свой собственный артистический подход к краже анте. Например, предположим, что у вас бэби (пятерка или ниже) - первая открытая карта и это предпоследняя бэби-карта на круге. Вы находитесь на превосходной позиции, чтобы украсть банк (она так и называется - стилинг позиция), потому что за вами есть только одна бэби-карта, о которой вам нужно беспокоиться. Если же за вами находится больше, одной бэби, вам понадобится законно разыгрываемая рука, чтобы применить этот прием. Охота за анте

обычно не стоит риска, так как существует слишком большая вероятность, что вам ответят коллом.

В большинстве ситуаций, когда вы собираетесь украсть анте, вам потребуется хорошенько все взвесить и даже использовать интуицию - все это придет к вам только с практикой. Вот почему эта игровая стратегия требует "творческого" подхода. Но чем больше у вас будет опыт игры, тем легче вы сможете отыскать в своем мозговом банке похожую ситуацию и вспомнить, как определенный игрок действовал в похожих условиях. И вы сможете вновь разыграть эту заготовку. И еще раз забрать себе анте. Как во всех ситуациях, когда вам потребуется все обдумать, ваш собственный игровой опыт окажет вам намного большую помощь, чем все эти правила "запомнил-применил".

Кража анте и другие приемы блефа будут в подробностях рассмотрены ниже, когда вы познакомитесь с моими дополнительными указаниями. Я также продемонстрирую вам (на особых примерах), как пользоваться этими указаниями и как выработать определенное "чувство" какой-либо ситуации, чтобы вы познакомились с правильным ходом рассуждений, даже не имея большого опыта игры. Но вы должны отдавать себе отчет, что любой блеф (или полублеф) будет лишь малой составляющей вашей общей стратегии игры. Это справедливо для всех видов лимитированного покера, какой бы блеф вы ни стремились сделать, делать это нужно скрытно... и опасливо. А теперь я познакомлю вас с тем, что станет вашей главной стратегией игры и первостепенной целью.

## ВАША ГЛАВНАЯ СТРАТЕГИЯ

Ваша главная стратегия игры в хай-лоу сплит будет во многом зависеть от вашей способности положить вашему противнику определенную руку. Именно так, вам придется построить обоснованную догадку о силе предполагаемой руки вашего противника. В этом вам поможет (с определенной долей вероятности) ваша оценка его игры, которую вы будете корректировать в зависимости от его позиции.

Например, если вы уверены, что это сдержанный игрок (на основе внимательного наблюдения за его игрой), и он вступает в борьбу за пот на ранней позиции, вы можете с уверенностью предположить, что у него достаточно низкая стартовая комбинация. Но если тот же игрок вступает в борьбу рэйзом, находясь в стилинг позиции, вы должны сделать различные предположения о том, какая у него рука. В первом случае, вы не стали бы бороться за пот, не имея очень сильной стартовой комбинации, потому как есть вероятность, что и у него она очень сильная. Во всяком случае вы могли бы смягчить свои требования к комбинации, потому что вы знаете, что это достаточно хороший игрок, чтобы попытаться извлечь выгоду из своей (стилинг) позиции. Но даже если вы "знаете", что он делает (крадет анте), иногда будут такие ситуации, когда вам придется просто позволить ему забрать деньги, так как у вас рука, которую нельзя разыгрывать (ни при каких обстоятельствах). Но будут и такие ситуации, когда вы, зная, что он просто крадет анте, можете попробовать применить рестилинг - "переукрасть" банк. Само собой разумеется, что это еще более высокое искусство, а не простое извлечение выгоды из стилинг позиции. Значит, если вы когда-нибудь достигните такого уровня изощренности, вам потребуется действительно "знать этого парня", а в вашей руке должны присутствовать ауты.

С другой стороны, если вы боретесь за пот с человеком, который известен вам как плохой (слабый) игрок, вам необходимо внести изменения в свою стратегию. В этом случае вы можете смягчить требования к силе своей руки и вступить в борьбу с комбинацией, которая может быть сильнее его. Или даже, если этот конкретный (слабый) игрок с довольно сильной рукой, но вы знаете, что он обычно делает колл на четвертой улице, если поймает "картинку", а вы купите хорошую карту… тогда можете поторговаться с ним на третьей улице и в том случае, если у вас пограничная рука (скажем, 6-7-9) и она, возможно, хуже, чем у него.

Причина, по которой вы можете с ним поторговаться, заключается в том, что вы не рискуете проиграть очень много. В действительности, если он принадлежит к тому типу игроков, который я только что определил - обычно делающий колл на четвертой улице, когда покупает картинку, а вы покупаете хорошую карту... то у вас получается более хорошая комбинация, хотя он стартовал с лучшей рукой. И вот почему:

Игрок, который проделывает это постоянно, нарушает правило хай-лоу сплита, которое вы должны применять автоматически (почти во всех случаях). Более того, вы должны соблюдать это

правило безусловно. Правило гласит:

**ПРАВИЛО КАРТИНКИ**

***Если вы поймали картинку (особенно, если это дама и король) на четвертой улице – и вы стартовали со средней трехкарточной рукой - эту комбинацию больше нельзя разыгрывать, и вы должны автоматически прекратить борьбу за банк.***

Строгое соблюдения ПРАВИЛА КАРТИНКИ позволит вам продвинуться очень далеко по пути превращения в успешного игрока в хай-лоу сплит. Было бы хорошо сказать, что из этого правила нет исключений, но они, конечно же, есть. Если вы стартовали с 3♠4♠5♠ и купили на четвертой улице K♠, вам нужно продолжать игру. Эта рука является исключением, и ее точно надо разыгрывать.

Но вам нужно обращать внимание не на исключения. Они сами о себе позаботятся, потому что правильный розыгрыш будет так же очевиден, как на примере выше. На средних и пограничных руках вам не придется задумываться, продолжать ли игру, если получили картинку на четвертой улице. Вы должны автоматически падать в таких ситуациях.

И наоборот, если уж так много игроков нарушают правило, вы можете превратить пограничные руки в высокодоходные комбинации. Вот как: допустим, у вас по-прежнему 6-7-9. Обычно вы предпочли бы иметь девятку закрытой. Но если вы боретесь за пот с игроком, постоянно нарушающим свежеизученное правило, лучше иметь девятку открытой. Причина в том, что сакеру будет еще соблазнительнее продолжить игру против вас, если он поймает картинку на четвертой улице, а вы купите хорошую карту. Если он видит вашу девятку, он делает ложный вывод, что он не так уж далеко сзади, даже купив даму или короля, ведь у вас открыта тоже плохая карта. Он не подозревает о том, что дама или король, которые он купил, не просто плохие карты - в хай-лоу сплите это катастрофа.

Более того, если вы боретесь за пот с сакером, который постоянно нарушает правило картинки, а у вас очень хорошая рука, например, четыре младшие карты на четвертой улице, тогда он действительно попал в ловушку. Четыре ли у вас младшие карты, или же три карты и пара... уже не важно. Если он продолжает нырять за картой (уравнивает вашу ставку), после того, как купил картинку, вы поймали его в силки. И ему придется покрутиться, чтобы вырваться из них.

Он может ускользнуть (победить на одной системе)... но шансы на то, что вас обдерут (вы проиграете по двум системам) очень-очень маленькие. А шансы на то, что вы обдерете его весьма приличные. (Скоро мы поговорим о концепции игры, нацеленной на большой куш - это будет первостепенная задача вашей игры в хай-лоу сплит).

В описанной выше; ситуации вы становитесь фри-роллером (так как вы почти наверняка выиграли по системе). А теперь у вас есть "свободный" шанс на выигрыш пота по второй системе, и вы почти не рискуете проигрышем по первой. Как вы узнаете чуть позже, у вас может быть конфетка (абсолютно лучшая рука) по одной системе и возможность победить по другой системе. Эта ситуация называется чистый фри-ролл. По той причине что в хай-лоу сплите так много сакеров, не имеющих ни малейшего представления о том, что вы сейчас узнаете, и будете фри-роллером очень часто.

Как приятно (часто) оказываться в ситуации, когда вы можете выиграть, но не можете проиграть. Так будет часто случаться, когда вы будете сидеть в компании двух-трех сакеров и играть в свою игру. В такой игре вы будете фри-роллером, и шансы выиграть в такой игре равны 7 к 1 или 8 к 1, даже если вы играете не больше четырех часов. Уверен, вам понравятся такие шансы.

Есть еще одно весьма важное решение (касающееся вашей общей стратегии), которое вам придется принять. Более подробно мы обсудим его позже, однако прямо сейчас я должен вам сказать, что ваши комбинации должны быть разделены на две категории:

(1) Те руки, которые являются лучшими (наиболее прибыльными) при розыгрыше один на один.

(2) Те руки, которые вам хотелось бы разыграть с наибольшим количеством игроков.

Это очень важно осознать для того, чтобы превратиться в успешного игрока в хай-лоу сплит. И важность этой концепции невозможно переоценить. Вам нужно постоянно удерживать ее в уме.

Само собой, я покажу вам, как разделять на категории различные типы комбинаций. Но прежде всего вам надо четко осознать, какой будет ваша первостепенная задача при игре в лоуболл. Все остальное проистекает из этого.

## ВАША ПЕРВОСТЕПЕННАЯ ЦЕЛЬ

Почти все книги, написанные об этой игре ("Карты говорят"), утверждают, что основное правило, породившее много дискуссий, гласит "играйте по нижней системе". Это правило почти верно. Но помочь вам достичь первостепенной цели каждый раз, когда вы участвуете в борьбе за пот... оно может не всегда. Оно просто неполное.

Причина, по которой рекомендуют придерживаться этого правила, заключается в том, что нижняя система может быть превращена в высшую достаточно легко. Не так просто (если возможно) превратить высшую руку в низшую комбинацию. (Есть несколько исключений).

Большинство (стартовых) комбинаций просто сбрасываются, потому что это односторонние руки. А в хай-лоу сплите нужно избегать розыгрышей на односторонних руках. Так что это правило совсем неплохое, но до определенного момента.

Однако многие игроки даже не подозревают, что многие нижние руки также являются односторонними. Их нужно сбрасывать так же быстро, как (односторонние) высшие комбинации. Например, позже вы узнаете, что такая рука как 7-3-2, - а большинство игроков начнут на ней борьбу за пот без колебаний, - относится к тому типу комбинаций, которые можно разыгрывать только в половине случаев. Вот почему.

Допустим, вы начали игру именно на этой руке (7-3-2) против довольно сдержанного игрока. Если на четвертой улице вы купите восьмерку, а он - хорошую карту, он почти никогда не сможет образовать комбинацию, которая будет хуже вашей. Если пойти еще дальше в объяснении, посмотрите на следующие примеры:

| | Вы | | Противник | |
|---|---|---|---|---|
| Пример | В темную | В открытую | В темную | В открытую |
| A. | 7♥3♣ | 2♥6♣K♦ | ? ? | A♠A♥8♠ |
| B. | 6♣6♥ | 3♥3♠Q♦ | ? ? | 8♥6♥5♠ |

Большинство игроков, имея те же руки, что и вы в этих примерах, продолжали бы играть против тех карт, которые они видят у противника, даже в том случае, если на пятой улице они поймали плохие карты (короля и даму). Они оправдывают свою игру тем, что надеются сбежать на этих руках. В примере "A" создается впечатление, что вы имеете хорошую возможность убежать на нижней системе, а в примере "B" - убежать на высшей системе.

Это правда. Вы можете убежать на таких руках. Их умозаключение кажется правильным.

Слабое место в этом рассуждении - то, что они не смогут убежать достаточно часто, чтобы сделать эти руки прибыльными на длинной дистанции. Дело в том, что тех случаев, когда они смогут убежать с половиной пота, недостаточно, чтобы оправдать потери в тех случаях, когда они не сумеют сбежать.

Вскоре я вам продемонстрирую, каким специфическим образом можно обойти ловушку, в которую попадает большинство игроков. Но пока будет вполне достаточно того, чтобы вы навсегда впечатали в свой мозг общее правило:

***Если у вас положительное матожидание (оправданно) распространяется только на половину пота, тогда ваша рука должна быть чрезвычайно сильной в этом направлении.***

Вы допустите очень дорогостоящую ошибку, если будете полагать, что довольно сильная комбинация - но только односторонняя комбинация, - может быть разыграна. Не стоит. Если вы отказались от мысли забрать вторую половину пота, ваша рука должна быть действительно сильной, чтобы выиграть хотя бы одну половину. Теперь вы узнаете, как точно определить необходимую силу вашей руки (на различных этапах игры). Это принимается в расчет очень небольшим количеством игроков, и еще меньше тех, кто умеет это делать.

Однако, прежде чем приступить к игре, мне хотелось бы сделать небольшое, но чрезвычайно важное признание по поводу первостепенной цели, к достижению которой вы должны стремиться в хай-лоу сплите. Вот оно:

***Ваша первостепенная цель в хай-лоу сплите - выиграть ВЕСЬ банк.***

“Кто этого не знает?", можете вы задать мне вопрос. Ну, об этом не знает довольно много людей. Если бы все это знали, они бы не так упорно старались сбежать с половиной пота. Они не понимают, насколько выгоднее забрать банк целиком. Простой пример пояснит вам, что я имею в виду. Допустим, вы боретесь за пот втроем. Каждый игрок поставил в банк по $600. Если вы про-

сто разделите пот, ваша прибыль составит $300 (половину пота и то, что потерял один игрок) и это действительно немного по сравнению с $1200, которые вы бы выиграли, если бы забрали себе весь банк. Как вы можете заметить, это не в два раза лучше, это лучше в четыре раза! Если же вы разделили банк в игре один на один, вы едва вернули свои деньги и ваша прибыль будет еще значительнее (сумма разделенных на двоих анте). Но если вы выигрываете весь пот в игре один на один, отличие оказывается между почти нулевым выигрышем и выигрышем всего банка.

Именно об этом вы должны думать каждый раз, когда вступаете в борьбу за пот в хай-лоу сплите: выиграть всё!

И вам нужно постоянно твердить себе: "Я хочу забрать себе ВСЕ".

И, соответственно, худшее, что может с вами случиться - это проигрыш всего пота. Это катастрофа. И вам нужно прикладывать максимум усилий, чтобы не оказаться в положении, когда это может произойти. Иногда это не удастся, потому что вас удержит ваша комбинация. Например, если ваши первые карты были 3♠4♠5♠6♠, вы будете привязаны к этой руке. Ваши следующие три карты могут оказаться J♥Q♣K♦. Если карты легли таким образом, вы наверняка проиграете по двум системам. И вы ничего не сможете сделать в подобной ситуации. Бесполезно. Лучшее, на что вы можете надеяться - спасти последнюю ставку.

Но этот пример - случай исключительный. В большинстве положений вы можете найти способ избежать поражения по двум системам. Это нелегко. Но сделать это можно.

Больше всего вам надо опасаться проигрыша банка целиком в тех случаях, когда вы ведете борьбу за пот один на один. (Если вы участвуете в борьбе за пот с несколькими противниками, вы вряд ли зайдете слишком далеко, не имея граничащей с конфеткой комбинации, по крайней мере, для одной стороны пота).

Чтобы показать, как вы можете избежать поражения по двум системам, я воспользуюсь уже упоминавшимся примером "А". В этом примере торговля дошла до пятой улицы, у вас была рука 7♥3♣2♥6♣K♦, а у противника (две закрытые A♠A♥8♠). Если не случится "чуда" и вы не поймаете четверку и пятерку на последних картах, вы практически "мертвы" и не заберете себе весь пот. Вот почему, только по практическим соображениям, вы должны отказаться от стремления забрать весь банк ради шансов на победу по нижней системе в данной ситуации (высшая комбинация - тройка и допер - будет нижней по королям). Но есть ли у вас 75% шансы на побег? Нет, у вас их нет. Но именно столько! нужно, чтобы продолжить прибыльно разыгрывать вашу руку.

Вы поймете, почему вам требуются 75% шансы на побег из следующего объяснения. (Ограничения на количеству ставок обычные, один бет на каждом круге торговли).

В игре со ставками в $100-S200, в банке к пятой улице оказывается примерно $400. Вашему противнику придется вложить примерно $600, чтобы получить только $200 (половину банка в $400, который образовался к пятой улице). В самом деле, вы играете 3 к 1. И делая так, вам нужно иметь как минимум 75% положительное матожидание[14], сделать розыгрыш прибыльным.

Именно здесь запутывается большинство игроков, и по этой причине они так плохо разыгрывают свои руки. По этой же причине им кажется, что им удается сбежать, не теряя денег. Допустим, они сбегают в двух случаях из трех и начинают рассуждать так: "Судя по всему, у меня все идет нормально, потому что я сбегаю в двух случаях из трех.” Но они занимаются самообманом. Потому что двух побегов из трех просто недостаточно. В данной ситуации им нужно сбегать как минимум три раза из четырех.

ТАБЛИЦА ПОБЕГОВ, находящаяся ниже, даст вам ключ к пониманию того, выгоден или нет для вас розыгрыш конкретной комбинации на различных этапах игры.

**ТАБЛИЦА ПОБЕГОВ**

| **Этап игры («Улица»)** | **Проценты необходимые для прибыльного побега** |
|---|---|
| Четвертая | 87% |
| Пятая | 75% |
| Шестая | 50% |
| Седьмая | 25% |

Для того, чтобы определить, достаточно ли у вас шансов на прибыльной побег на той или иной улице, вам потребуется тщательно все обдумать. Естественно, это будет нелегко в "пылу сражения". Вам нужно использовать старый добрый здравый (карточный) смысл. Допустим, у вас на четвертой улице (7♦3♦4♦6♣), а у вашего противника (две закрытые 3♠3♣). Здесь не возникает

даже вопроса о том, что ваш шанс на побег (выигрыш по меньшей мере одной половины пота) лучше, чем 87%. Более того, с такой рукой вы обладаете прекрасными возможностями выиграть у противника по двум системам. И вам имеет смысл ставить деньги в пот. Но что делать, если всё не так понятно - особенно, если вы по ошибке продолжили играть на руке, которую нужно было сбрасывать. Здесь мы вновь вспомним о примере А.

С такой рукой (7♥3♣2♥6♣K♦) против игрока с (две закрытых A♠A♥8♠), вы должны быстро (интуитивно) сообразить, что у вас нет 75% шансов на побег и прекратить ставить деньги в банк. Ход ваших мыслей может быть примерно таким:

“Мне не стоит даже мечтать о победе по высшей системе. Судя по всему, я уже наполовину проиграл. Но какие у меня шансы на побег с нижней системой? Ну, если я образую семерку, я, возможно, выиграю, хотя у него есть возможность побить семерку, если у него две бэби-карты втемную. А что, если я не образую семерку? Если это будет восьмерка (или хуже)? В этом случае, если у него будет восьмерка, он побьет меня и на нижней системе, потому что у меня будет довольно грубая восьмерка. Значит, не похоже, что у меня есть 75% шансы на побег. Они выглядят намного скромнее. Думаю, мне стоит просто упасть.”

И в тот момент, когда вы скидываете эту руку, вы должны быть физически (и умственно) готовы к следующему поту. Более того, вы не должны расстраиваться, что проиграли маленький пот. Вы должны радоваться, что при помощи ТАБЛИЦЫ ПОБЕГОВ избежали ловушки, в которую попадает большинство игроков в хай-лоу сплит.

По мере того, как вы будете приобретать опыт, ваши рассуждения (и интуиция) будут становиться все вернее. И умение применить ТАБЛИЦУ ПОБЕГОВ будет все более точным.

Мне не хотелось бы утомлять вас длинными математическими выкладками, но есть еще одна интересная концепция, о которой вам нужно хотя бы иметь представление. Это связано с вашими шансами на победу по двум картам против шансов вашего противника - когда обе соперничающие руки имеют эти шансы. Этот разговор будет довольно специфическим - и может заинтересовать только математиков среди вас, - но для полноты картины я все же продолжу.

## КАК ВЫСЧИТАТЬ ВАШИ ШАНСЫ НА ПОБЕДУ ПО ДВУМ СИСТЕМАМ ПРОТИВ ШАНСОВ ВАШЕГО ПРОТИВНИКА

Когда две противоборствующие комбинации имеют возможность победить в двух системах, вам нужно знать, у какой руки лучшие шансы на обе половинки пота. Вас не интересуют шансы на раздел банка. Если у этой руки есть 20% шансы на полную победу, а у другой руки - 10% - а во всех остальных случаях будет раздел, - значит рука с 20% фаворит 2 к 1 против 10%.

Чтобы пояснить вам, как именно подсчитать, какая рука является фаворитом, я использую две следующие комбинации для примера:

"**Девятки**": 5-6-7-2-9-9 "**Восьмерка**": 4-3-2-A-8-4

*(флеши невозможны ни в одной руке)*

Я назвал одну из этих комбинация "девятки" (потому что победитель по высшей системе идет к реке с парой вяток), а вторая рука называется "восьмерка" (потому что нижняя комбинация до восьмерки уже готова).

Чтобы рассчитать шансы комбинации на победу в двух системах, вам нужно определить все (хорошие) карты, которые можно купить к этой руке, чтобы она выиграла. Затем вы определяете, сколько таких карт осталось, вы умножаете это число на число (плохих) карт, которые может купить вторая рука, чтобы помешать своей победе.

---

[14] *Эти проценты могут быть немного меньше (около 67% на пятой улице), если вам не придется делать последний бет, потому что купили пустую карту на ривере. Кроме того, если у вас есть шансы выиграть у противника по двум системам, эти проценты могут уменьшиться на эти удвоенные шансы. Например, если у вас есть 10% шансы на победу по двум системам на пятой улице, вы можете отнять 20% от 75% необходимых для успешного побега, что, снижает их до 55%.*

Возьмем девятки первыми. Они победят, если образую нижнюю систему до семерки - при условии, что восьмерка не улучшит комбинацию в высшей системе. Следовательно, хорошие карты для образования семерки – туз, тройка, четверка. Осталось три туза, три тройки и две четверки. Любая из этих карт делает девятки выигрышной комбинацией в двух системах, если восьмерка покупает любую плохую карту: одну из четырех королей, четырех дам, четырех валетов, четырех десяток или двух девяток (всего 18 карт). Это показано в таблице ниже:

**ВЕРОЯТНОСТИ ДЛЯ ПОБЕДЫ "ДЕВЯТОК В ДВУХ СИСТЕМАХ"**

| Хорошие карты для девятки | Плохие карты для восьмерки | | | | | Общее число сочетаний |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3-туза х | 18 | { | 4-K's<br>4-Q's<br>4-J's<br>4-T's<br>4-9's | } | 18 | = 54 |
| 3-тройки х | 18 | | | | 18 | = 54 |
| 2-четверки х | 18 | | | | 18 | = 36 |
| ОБЩЕЕ ЧИСЛО СОЧЕТАНИИ ДВУХ ПРИКУПЛЕННЬХ НА РИВЕРЕ КАРТ | | | | | | 144 |

Девятки могут победить в двух системах с общим количеством возможных карт — 144.

Восьмерка победит в двух системах, если улучшит высшую (допер, триплет или стрит) - при условии, что девятки не улучшат ни верхнюю, ни нижнюю систему (до семерки). Следующие выкладки покажут вероятности восьмерки на победу, если она улучшит свою высшую систему, а девятки не смогут одновременно так улучшить свою высшую систему, чтобы побить восьмерку. Следовательно, восьмерка может победить в двух системах, если купит одну карту из трех тузов, двух двоек, трех троек, двух четверок, трех пятерок или трех восьмерок. Любая из этих карт даст победу восьмерке, если девятки купят одну из плохих карт, как показано в таблице.

**ВЕРОЯТНОСТИ ДЛЯ ПОБЕДЫ "ВОСЬМЕРКИ В ДВУХ СИСТЕМАХ"**

| Хорошие карты для восьмерки | Плохие карты для девятки[15] | | | | Общее число сочетаний |
|---|---|---|---|---|---|
| 3- туза х | 27 | { | 4-K's, 4-Q's, 4-J's, 4-T's<br>3-7's, 3-6's, 3-5's, 2-2's | } | 81 |
| 2-двойки х | 16 | { | 4-K's, 4-Q's, 4-J's, 4-T's | } | 32 |
| 3-тройки х | 16 | { | 4-K's, 4-Q's, 4-J's, 4-T's | } | 48 |
| 2-четверки х | 27 | { | 4-K's, 4-Q's, 4-J's, 4-T's<br>3-7's, 3-6's, 3-5's, 2-2's | } | 54 |
| 3-пятерки х | 36 | { | 4-K's, 4-Q's, 4-J's, 4-T's<br>2-9's, 3-7's, 3-6's, 2-5's<br>2-4's, 3-3's, 2-2's, 3-A's | } | 108 |
| 3-восьмерки х | 16 | { | 4-K's, 4-Q's, 4-J's, 4-T's | } | 48 |
| ОБЩЕЕ ЧИСЛО СОЧЕТАНИИ ДВУХ ПРИКУПЛЕННЬХ НА РИВЕРЕ КАРТ | | | | | 371 |

Восьмерка может победить в двух системах с общим количеством возможных карт -371

Как вы можете заметить из полученных чисел, восьмерка фаворит 371 к 144 (то есть, примерно 2,5 к 1)[16].

Возможно, вам также будет интересно узнать, что решение (разделить пот или забрать все) нужно принимать в 1560 случаях. Это число решений на шестой улице (при условии, что других карт не показывали). Получили его так: количество оставшихся карт равно 40, после того, как первая рука покупает карту, их остается 39; 40 х 39 = 1560 решений.

Из всего количества (1560) 515 решений будут победными в двух системах (371 для восьмерки и 144 для девяток). Следовательно, победное решение получится примерно в одной трети случаев (восьмерка победит в 23,8% случаев (3 71 /1560), а девятки в 9,2% случаев (144/1560).

Надеюсь, что расчеты не показались вам слишком заумными и вы проследили за ходом мысли. Тем не менее, было ли это бесполезной тратой времени? Имеет ли это практическую цен-

ность? Как часто можно правильно провести подобные вычисления за игровым столом?

Это хорошие вопросы. Я могу ответить на них двумя способами. Первый, если вы просто просмотрели расчеты, но не стали вникать в них, много пользы они вам не принесут. Но если вы изучили пример, а потом провели расчеты на собственных примерах, тогда этот пример будет иметь для вас огромную ценность.

Чем больше вы работаете (дома) над разрешением подобных проблем, тем вернее станут ваши рассуждения (или интуиция), когда вы будете бороться за пот и вам нужно будет принять ответственное решение. Допустим, у вас восьмерка (именно та рука из примера), а у вашего оппонента девятки (именно те). Вы можете сразу и не понять, насколько сильнее ваша рука. Но многочисленные примеры и расчеты, проработанные вами дома, помогут вам заметить определенное сходство этой ситуации с домашними заготовками, и вы сделаете обоснованное предположение, что вы фаворит 2 или 3 против 1, (Конечно, мы никогда не знаем точно настоящую цену (шансы), потому как есть еще и хоул-карты. Но если на борде у девяток лежали 7-2-9-9, разумно предположить, что в закрытую лежат две бэби карты. Делая это допущение, вы положили бы ему руку очень близкую к той, которая у него была на самом деле. И вы бы поняли, что вы фаворит. По крайней мере, вы бы точно знали, что вы - не андердог).

Знание этих шансов (даже приблизительно) сослужит вам большую службу, если противник с девятками будет полагать, что у него более сильная комбинация (для победы в дух системах). Если он будет так думать, он станет делать против вас рэйзы. А вам будет только на руку вступить с ним в "войну рэйзов".

Интересно отметить, что "война рэйзов" это отдельный разговор. Дело в том, что данный пример является исключением из общего правила хай-лоу сплита. Оно следующее:

В ситуации, когда обе комбинации имеют шансы на победу в двух системах, высшая рука обладает большими шансами на победу в двух системах, чем нижняя рука.

Другими словами, правило говорит о том, что рука с высшей системой обладает большими возможностями подловить нижнюю руку, чем наоборот. (Обычно для лучшей нижней руки труднее улучшить свою высшую систему).

Прежде чем перейти к общему и детальному обсуждению того, какие стартовые комбинации стоит (или нет) разыгрывать, я предлагаю вашему вниманию еще одно важное понятие. Это называется оборонительная концепция. Говоря простым языком, оборона означает обладание такой комбинацией которая защитит вас от проигрыша в к системах. Именно такая рука делает вас почти уверенным в победе по край- ней мере по одной системе.

Образование защищенной рукой не означает, что у вас есть чистая конфетка для победы по одной системе (хотя вы и будете ее иметь). Это означает, что у вас практически лучшая рука для победы по одной системе и одновременно есть фри-ролл, чтобы забрать себе и вторую часть пота. Предположим, что вы стартуете с двумя тузами и тройкой. На четвертой улице вы купили семерку. У вашего противника в открытую лежат разномастные король и пятерка. В этом случае вы практически фри-роллер. Ведь ему будет трудно побить вашу пару тузов. Отметая вероятность того, что он образует стрит или флеш, у него может быть допер или триплет. Любая из этих комбинаций делает его нижнюю систему до короля, а побить ее вам будет несложно.

Даже если его хоул-карты двойка и тройка... вы в полном порядке. Пара тузов с тройкой и семеркой против 2-3-5-К почти монстр-фаворит. Существует очень маленькая вероятность, что А-А-3-7 проиграет в двух системах. Вы могли не знать, в какой системе вы фри-роллер, но в одной из систем у вас точно есть фри-ролл.

Если вы будете постоянно разыгрывать комбинации, которые вряд ли могут проиграть обе системы, вы окажетесь в положении "могу-победить-и-не-могу-проиграть". Как я заметил выше, вам это понравится. Вы будете постоянным фри-роллером. А если вы постоянно боретесь против комбинации, которую вы можете побить в двух системах,

И скорее всего, вы ее побьете.

---

[15] *Восьмерка - это хорошая карта для девяток, так как она образует стрит (давая девяткам конфетку для высшей системы).*

[16] *Интересно заметить, что восьмерка автоматически получает по крайней мере половину пота, если хоть чуть-чуть улучшается (по любой системе). У девяток такого нет. Если улучшение будет незначительным, они проигрывают. Этот факт иллюстрирует полученный результат: восьмерка будет побеждать в двух системах в два с половиной раза чаще, чем девятки.*

Прежде чем пойти дальше, я хотел бы (чуть по иному) переформулировать концепцию защиты, потому что она чрезвычайно важна. Если у вас защищенная рука, это означает, что вашему противнику придется очень сильно стараться, чтобы перетянуть вас в одной из систем. И если он перетянет вас в этой системе, ему все равно будет очень трудно получить вторую половину пота. (Защищенная рука обычно состоит из пары тузов или даже средней пары (семерки или восьмерки) и хороших обменных карт в нижней системе).

## СТАРТОВЫЕ КОМБИНАЦИИ. ОБЩАЯ СТРАТЕГИЯ

Есть чрезвычайно важное понятие - общее для всех видов покера, - которое становится архиважным в хай-лоу покере. Это вам необходимо знать, прежде чем вы вступите в борьбу за пот. Какое количество противников может принять участие в борьбе?

То, какие руки вы будете разыгрывать (или не будете) - и как вы будете разыгрывать эти руки, - во многом зависит ого, сколько игроков намерены бороться за пот.

Вот почему вам нужно внимательно следить за тем, окажетесь ли вы один на один в борьбе за пот не только на третьей улице, но и на последующих этапах игры.

Немного позже вы научитесь специальным приемам розыгрыша различных рук в зависимости от обстоятельств. Также вы научитесь тому, как провести тонкую грань между комбинациями, которые позволят вам разыграть их как можно ближе к совершенству. Но пока я дам вам общее представление о тех вещах, которые необходимо принимать во внимание.

Многие игроки допускают грубую ошибку, когда у них есть пара и младшая карта[17]. Она заключается в том, что они не обращают внимания на различия в силе пар, когда их комбинации равны в нижней системе.

Например, существуют большие различия между рукой с парой двоек и шестеркой, и рукой с парой шестерок и двойкой. Комбинация 6-6-2 намного лучше. Дело в том, что эти комбинации равны по силе в нижней системе, но пара шестерок имеет большое преимущество в высшей системе. У шестерок может быть именно то преимущество, которое вам потребуется, чтобы сбежать с половиной пота по высшей системе (особенно в игре один на один). Но если бы у вас были толь- ко двойки, ваш противник мог бы образовать пару троек, четверок или пятерок, и дверца ловушки перед вами захлопнулась бы. Шестерки (довольно часто) позволят вам ускользнуть из ловушки. На двойки не рассчитывайте. Для того, чтобы полностью оценить различия в силе между двумя этими комбинациями, я предлагаю вашему вниманию следующий пример:

**Вы:** 6-6-2-A-3-4 **Оппонент:** 2-2-6-A-3-4

*(Флеши невозможны ни для одной комбинации).*

Как видите, на четвертой, пятой и шестой улицах у вас одинаковые карты. Допустим, что и на ривере вы купили одинаковые карты (плохие)... Вот, что произойдет дальше: вы побеждаете в 75% случаев, потому что вы разделяете нижнюю систему (равные комбинации), но вы забираете себе пот по высшей системе.

Важно обращать внимание, чтобы ваша пара состояла из высших карт по нижней системе... и также почти всегда нужно иметь к ней еще одну младшую карту.

Например, пара пятерок - это пограничная комбинация. Шестерки и семерки - играйте. Восьмерки (и также девятки) могут быть разыграны - с младшей картой.

Опытный игрок в хай-лоу сплит сразу заметит огромную разницу между комбинациями с парами шестерок и двоек, так как в нижней системе они равны, но в высшей системе одна из них намного предпочтительнее. Однако бывают случаи, когда эта разница между двумя руками (кажущимися равными) не так бросается в глаза. Если комбинация может быть сильнее в высшей системе, а вторая рука имеет возможность победить в нижней системе, и неопытный игрок посчитает их примерно равными. В большинстве случаев этого и близко нет.

---

[17] *Младшая карта - семерка (или ниже), восьмерка - пограничная карта. От девятки карты - старшие.*

Например, две такие руки могут быть парой двоек с шестеркой против пары восьмерок и двойки. 2-2-6 имеют предпочтение в нижней системе, а 8-8-2 может выиграть в высшей системе. Так что, в хай-лоу сплите данные комбинации равны? Нет! Они даже близко не стоят. Рука 8-8-2 просто разгромит 2-2-6, если вы будете разыгрывать их друг против друга по системе хот-энд-колд - то есть каждому будут сдавать по четыре случайные карты (несколько раз). Дело в том, что восьмерки - громадный фаворит в высшей системе и лишь маленький андердог по нижней системе (Интересное ответвление от этого примера еще раз подчеркивает важность сделанного мной замечания, которое мы обсудим подробнее чуть позже. Дело в том, что определенные руки (как, например 8-8-2) чрезвычайно сильны в одной системе, но практически не разыгрываемы в другой. В борьбе один на один с 2-2-6 ваша рука 8-8-2 действительно принесет вам немалые деньги. Но если в игру вступит противник с парой девяток, спокойно можете пасовать с 8-8-2, потому что можете оказаться в борьбе против пары девяток с младшей картой. В этом случае, вы начинаете с худшей рукой и по нижней, и по высшей системе).

В хай-лоу сплите нет ситуации хуже, чем та, когда вас перетягивают по двум системам.

Если у вас рука, подобная 8-8-2, вам нужно серьезно беспокоиться, если вы вступили в борьбу за пот против туза. У вас есть две причины для беспокойства:

1. Игрок с тузом уже может иметь эту пару (особенно, если в открытую больше тузов нет) вместе с младшей картой, или
2. Он может купить туза (примерно в 25% случаев, если будет роздано еще по 4 карты), если он до сих пор не образовал эту пару.

Итак, имея 8-8-2 против туза, вы можете угодить в серьезные неприятности. Если у него нет пары, он образует ее в одном случае из четырех. Если же пара уже образована (например, с комбинацией A-A-6),. он просто огромный фаворит против вашей руки (8-8-2). Он стартует с лучшей рукой по высшей и по низшей системам.

Вы не должны интерпретировать это пример как запрет на розыгрыш пары восьмерок против туза. Вы не можете играть на этой руке один на один. Однако, если вы в розыгрыше пота с двумя противниками, допустим, 8-8-2 против пятерки и туза (который сидит на стилинг позиции), вам стоит попытаться. Если описать ситуацию точнее, я бы сказал, что у игрока с пятеркой слабая рука, а игрок с тузом силен и пытается украсть анте. Если туз поймает плохую карту на четвертой улице, он может сдаться прямо там. Вы можете на это надеяться, кроме того, вы можете купить хорошую карту на четвертой улице. Вам также хотелось бы, чтобы и пятерка поймала хорошую карту - в этом случае вы могли бы оказаться один на один против пятерки.

В действительности, вам нужно быть очень осторожным против туза, если у вас младшая или средняя пара.

Есть еще одно положение, в котором вам нужно проявить осмотрительность, имея младшую или среднюю пару. И этот случай позволит вам понять очень важную и любопытную вещь об игре в хай-лоу сплит. Распространенная ошибка, которую совершает просто куча людей, заключается в том, что они разыгрывают руку с королем в открытую и королем с двойкой на хоул-картах. Они играют на ней даже против туза! (Просто невероятно, как плохо некоторые играют в эту игру). Даже если у туза пока нет пары, вы уже знаете, что шансы 3 к 1 против того, что он купит второго туза и побьет королей. Пара королей не заслуживала бы даже упоминания, если бы я не видел слишком часто, как сакеры ее разыгрывают.

Есть и еще одна причина, которую стоит упомянуть. Сакеры, играющие на такой руке (и других высших парах), могут создать трудности уже вам. Это проблема, с которой вам никогда не можете столкнуться в других видах покера, и она создает странную ситуацию, если не сказать посильнее.

Обычно, вам нравится бороться за пот с (плохими) игроками, разыгрывающими старшие карты. Ведь поступая так, они допускают ошибку. Но порой их кошмарная игра может вынудить вас прекратить борьбу за пот, за который вы бы еще поборолись. Это может прозвучать странно, но это легко объяснить. Вот и объяснение:

Допустим, вы вступили в борьбу на картах 8-8-2 (Кстати, это не единственная рука, которую я знаю, как разыгрывать. Есть еще одна, я расскажу вам о ней позже). Если вы на паре восьмерок боретесь за пот с сакером, который играет на старшей паре, и еще одним игроком, который собирает нижнюю систему, тогда вам нужно сбрасывать свою руку. Его плохая игра (на старшей паре) поставит вас в положение, когда вас будут перетягивать по двум системам. НИКОГДА не

допускайте этого.

Например, вы стартовали с 8-8-2 и в борьбе за пот участвуют еще два противника. У одного 7-5-2, а у второго J-J-4.

Если бы вы играли один против 7-5-2, все было бы в порядке. Две комбинации примерно равны. Вы лидируете в высшей системе, имея неплохие шансы подловить его на нижней, а у него схожая проблема с победой в высшей системе.

Но если в борьбу вмешивается сакер с парой валетов, у вас не остается никаких шансов. Его плохая игра (на паре валетов) вынуждает вас спасовать. Это очевидно, потому что вас побьют по обеим системам.

Порой, бывают ситуации, когда это не так очевидно, потому что в борьбе за пот с сакером и экспертом может сложится такая ситуация, когда вам придется сбросить руку, которая могла победить по одной системе. Эта необычная комбинация показана на примере ниже.

| ВЫ | САКЕР | ЭКСПЕРТ |
|---|---|---|
| A-2-5-8-K | ?-?-J-J-J | ?-?-6-8-Q |

На пятой улице эксперт делает бет. (Как вы помните, нижняя система в открытую должна делать ход первой после четвертой улицы). Вы знаете, что ваша восьмерка на четырех картах лучше, чем у него, и может победить в нижней системе. Но в данной ситуации вы больше не можете играть на этой руке. Вы должны пасовать, потому что сакер собирается сделать рэйз.

Эксперт очень хорошо разыграл свою руку, сделав бет против вас, потому что он знает, что с точки зрения математики вам нужно пасовать. Если бы вы оказались на его месте, вы сыграли бы точно так же. Он хочет остаться один на один с сакером, потому что он почти наверняка выиграет половину пота.

Вы не можете продолжать игру, потому что вкладывая в пот свои деньги, вы вместе с экспертом будете давать половину сакеру (а он почти наверняка победит по высшей системе). Для вас уравнивать бет эксперта ожидаемый рэйз сакера, все равно, что играть в игру, где от банка осталась половина. Именно этого вам тоже никогда не нужно делать. И вы падаете. Многие допускают ошибку, уравнивая бет в такой ситуации, полагая, что они правы, так как могут победить в нижней системе. Они правы насчет возможной победы в одной из систем, но ошибаются насчет колла.

Еще одна ошибка, совершаемая многими игроками, заключается в том, что они замедленно разыгрывают сильную комбинацию, потому что не хотят никого выталкивать из пота. Распространенная ошибка. Вот почему вы должны крепко запомнить еще один важный принцип:

Почти никогда не стоит ЗАМЕДЛЕННО РАЗЫГРЫВАТЬ свою руку.

Помните, что чем больше пот, тем менее выгодно применять слоуплей, позволяя остальным дешево вступить в борьбу. (Это справедливо во всех покерных играх, не только в хай-лоу сплите.) Даже если игрок, которому вы позволили включиться в борьбу за пот, большой андердог, вы не должны пускать его в пот задешево. Если вы так сделаете, вы сами подарите ему положительное матожидание.

Допустим, в банке $800. Человек напротив вас сделал ставку $100. Вы можете сделать колл $100 или рэйз $200, потому что у вас очень хорошая рука. Настолько хорошая, что игрок за вами - андердог с шансами 1 к 8. И вы хотите вовлечь его в борьбу, просто сделав колл $100. Если вы поступите так, пот будет равен $1000, когда очереди дойдет до игрока за вами. Это значит, что он получит 10 к 1, сделав колл $100, и правильно сделает, так как он андердог только 8 к 1. Но если вы сделаете рэйз и колл ему обойдется в $200, вы уменьшите его шансы до 5,5 к 1. Если он сделает колл на ваш рэйз, его матожидание станет отрицательным. Именно к этому вы и стремитесь. Значит, не создавайте вашим противникам положительное матожидание, замедленно разыгрывая свою руку.

Теперь, когда у вас уже есть фундамент для возведения стен вашей игровой стратегий, я предлагаю рассмотреть конкретные руки, которые вы должны (или не должны) разыгрывать, и принимаемые решения, учитывая все обстоятельства.

## ВСЕГДА РАЗЫГРЫВАЕМЫЕ РУКИ

*общие соображения*

В хай-лоу сплите есть комбинации, на которых можно играть вне зависимости от обстоятельств. (Есть очень редкие исключения). Не даже если на них можно играть всегда, есть способы

разыграть их так, чтобы извлечь максимальную выгоду. Вскоре вы поймете, что я имею в виду, потому что я научу вас, как извлечь из ваших ставок максимум доходности.

Решая, как вы будете разыгрывать конкретную комбинацию (которую надо всегда разыгрывать), вам прежде нужно определиться с тем, хотите ли вы сузить торговлю до борьбы один на один (максимум два оппонента) или же предпочитаете, чтобы в торговле участвовало максимум игроков.

Например, у вас рука 3-4-6 (разномастные). С такой сильной рукой вам может потребоваться применить слоуплей в зависимости от вашей позиции и того, как идет торговля. Если вы должны делать ход первым, поднимайте ставку. Здесь вам нельзя разыгрывать эту комбинацию замедленно. Играйте так, как вы разыграли бы не такую сильную комбинацию. Но если кто-то сделал рэйз перед вами, вы почти вынуждены применить слоуплей (просто ответить коллом)[18]. Если вы сами сделает рэйз, вы лишитесь большинства (или всех) игроков за вами. Они должны будут сделать колд-колл на двойной рэйз, а это маловероятно.

Если у вас стартовая комбинация приближается к самой лучшей (например, 3♦4♦5♦), вам захочется иметь много клиентов. Дайте им шанс и позвольте вступить в пот. Вы можете купить на четвертой улице лучшую карту (2♦ или 6♦), и у вас будет прекрасная возможность побить по двум системам трех (или четырех) участников пота. Именно к этому вы и должны стремиться в хай-лоу сплите - взять банк на обеих системах, особенно тот банк, в котором участвуют несколько игроков.

Но есть и другие всегда разыгрываемые комбинации, которые более доходны в борьбе один на один. Итак, с такой категорией рук вам нужно действовать так, чтобы остаться один на один. К этой категории рук можно отнести пару тузов с пятеркой. Вам, естественно, нужно делать рэйз на такой комбинации. Более того, если перед вами был сделан рэйз, вам нужно делать рэйз и самому. Всегда. В отличие от предыдущей ситуации, вам необходимо сузить поле битвы. Если у вас оказалась рука с хорошими шансами на победу в двух системах (но только в борьбе один на один), вам нужно стремиться к тому, чтобы игроки за вами уравнивали двойной рэйз. С такой комбинацией, как 7-5-А вы должны играть так же. Даже не задумывайтесь. Автоматически делайте рерэйз, если у вас рука, с которой вам можно бороться только один на один.

Есть и такие комбинации, когда вам нет особой разницы, играть ли один на один, или же бороться за пот с несколькими противниками. Например, это А-2-3. С этой рукой можно сразиться один на один, стоит еще подумать делать ли вам рерэйз. Все будет зависеть от конкретной ситуации.

Например, игрок перед вами сделал рэйз - и вам кажется, что он блефует (крадет анте), - делайте рерэйз, Но если вам кажется, что у него действительно есть комбинация, вам нужно ре- шить, хотите ли вы, чтобы другие игроки включились в борьбу за пот. Так как это не ситуация с автоматическим рерэйзом, вам потребуется (быстро) оценить обстановку. Ваша оценка будет основываться на множестве факторов, например, кто сидит после вас, какие карты у них, какой ритм игры. Затем вам нужно просчитать ситуацию. Конечно, чем больше у вас будет опыта, тем лучше вы сможете все просчитать.

Иногда вы окажетесь в положении, когда против вас сделают рерэйз. Вам нужно уметь справляться с такими ситуациями.

Проблема заключается в том, что если вы поставите в банк дополнительные средства (удвоенную ставку), вам будет труднее сделать фолд на четвертой улице, если вы поймаете картинку, а ваш противник - бэби-карту. Возможно, вам стоит упасть, но это не очевидное решение. Вам придется оценить сложившуюся ситуацию. И решение будет зависеть от ее особенностей. Может оказаться так, что ваша рука не намного хуже комбинации противника и вы можете получить хорошую цену (шансы банка), если сделаете колл.

Словом, сила вашей комбинации, ваша позиция и то, как проходила торговля, пока ход не дошел до вас, и есть те факторы, которые определяют, как вам разыгрывать руку, которую всегда можно разыграть.

---

[18] *Помните, я сказал ПОЧТИ никогда не применять слоуплей.*

Если вы на ранней или средней позиции и у вас рука, на которой вы предпочитаете играть один на один, делайте рэйз (или рерэйз). С комбинацией, которая более доходна при розыгрыше с несколькими противниками, вы можете сделать, а можете и не делать рэйз (рерэйз), в зависимости от вашей позиции. На ближней или средней позиции вы можете использовать лимпинг (колл). На дальних позициях нет смысла замедленно разыгрывать вашу руку.

На некоторых комбинациях (3♥4♥6♥) вы будете вынуждены брать две карты (идти до пятой улицы), вне зависимости от того, какую карту вы поймаете на тёрне (четвертой улице). Итак, если вы последний игрок (не сделавший ход), и у вас одна из таких динамитных комбинаций, всегда делайте рерэйз.

## ОСОБЫЕ КОМБИНАЦИИ

*которые можно разыгрывать всегда*

Чем сильнее у вас стартовая комбинация, тем больше у вас появляется способов выиграть на ней. Чем больше вероятностей, тем больше у вас аутов. Все зависит лишь от здравого смысла и вероятностей.

В большинстве случаев, три младшие карты можно разыгрывать всегда. Это сильная рука. Если они образуют неоконченный стрит, это еще лучше. Неполный стрит-флеш еще сильнее. Последняя комбинация называется “динамитной” стартовой рукой.

Тройка-четверка-пятерка, возможно лучшая из стартовых комбинаций. Я сказал "возможно", потому что в борьбе один на один пара тузов и бэби приближаются к ней по силе. Особенно, если бэби-карта - двойка. Эта рука (А-А-2) должна бы стать очень сильной, если к ней придут карты 3-4-5.

Как вы видите, в оценке силы и ранга комбинаций многое зависит от того, какие карты лежат в открытую. Однако, скорее всего, комбинация А-А-бэби не так хороша, как 3-4-5, но лучше, чем 7-5-2.

Если вы подумаете обо всем, что я сказал и что касается особых комбинаций, с концептуальной точки зрения, вы будете просто стараться все запомнить, - ваша игровая интуиция и просчет ситуации будут намного полезнее, чем наученная, роботизированная игра.

Чтобы привести пример концептуального размышления, я поговорю с вами о комбинации 7-5-2. Большинство игроков полагает, что эта стартовая комбинация - просто "супер". Это хорошая стартовая комбинация, но в ней нет ничего такого уж замечательного. И мне приходилось видеть игроков, которые никак не могли остановиться с рэйзами и рерэйзами, имея эту руку. Когда они так поступают, они играют плохо. Для того, чтобы позволить себе такую игру, им нужно иметь стрит на трех картах (а потом нужны двойка и семерка).

Порой, эта комбинация (7-5-2), или похожая на нее, даже не может быть разыграна. Если вам кажется, что вы можете оказаться в борьбе один на один с такой комбинацией, пасуйте (особенно, если противник играет тайтово, а анте маленькое). Такая рука в борьбе один на один понравится вам не больше пары королей. Почему? Все просто! Как вы собираетесь выиграть по двум системам?

***• Итак, если ваша стартовая комбинация не дает вам шансов на победу по двум системам, вам не стоит ее разыгрывать, когда есть опасность оказаться с ней в борьбе один на один.***

Вот пример подобной ситуации: игрок с тузом на борде делает рэйз. У вас 7-3-2 (все разномастные). Вам нужно пасовать. Он почти наверняка имеет руку лучше, чем у вас. Вам не стоит задумываться о том, что там у него. Нет ни единого шанса, что у вас такая же сильная комбинация. Я предпочел бы иметь А-8-9 чем 7-3-2.

В действительности, 2-3-7 (все разной масти) - настолько плохая рука в данной ситуации, что и речи быть не может, чтобы ее разыгрывать. По силе она равна только тузу с двумя случайными картами[19]. Это законченный андердог против туза с двумя хорошими картами. Причина в том, что это рука с шансами на победу только по одной системе. И разыгрывать ее в ситуации один на один, рискуя тем, что противник вас побьет по двум системам... Это очень плохая игра. Убыточная.

***• Никогда не забывайте о том, что ваша первостепенная цель заключается в выигрыше пота по обеим системам. И помните, что если вы взяли банк с тремя или четырьмя участниками по двум системам, вы можете проигрывать хоть до утра, но все равно оста-***

***нетесь с прибылью.***

Именно поэтому чуть выше я предлагал вам замедленно разыгрывать 3♦4♦5♦. С такой рукой вы можете выиграть по-настоящему большой пот[20]. (Естественно, это лишь исключение из правила о том, что не следует замедленно разыгрывать стартовую комбинацию).

Если старшая карта (игрок, делающий начальную ставку) находится сразу справа от вас, вы не должны делать рэйз на динамитной руке. Вам выгодно дать игрокам за вами возможность вступить в борьбу за пот - ведь вы хотите дать самому себе возможность выиграть действительно большой пот. Конечно, игроки позади вас могут понять, что вы играете слоуплей на сильной руке, но тот факт, что они могут вступить в борьбу за пот дешево, может перевесить. Скорее всего, они также сделают ставки. Именно этого вы и добивались.

Однако, если после вашего лимпинга кто-то сделал рэйз, вам нужно разыгрывать свою руку, когда очередь дойдет до вас. Время слоуплея вышло. Вы делаете рэйз и продолжаете разыгрывать свою динамитную руку так агрессивно, как только можете.

Теперь у вас уже есть каркас из концепций, который станет несущей конструкцией вашей стратегии розыгрыша стартовых комбинаций. Я составил табличку для комбинаций, которые следует разыгрывать всегда. Затем поговорим о важных вещах, которые напрямую относятся к тому, что написано в этой табличке.

**ВСЕГДА РАЗЫГРЫВАЕМЫЕ КОМБИНАЦИИ**

*Предпочтительная торговля*

| ОДИН НА ОДИН | НЕСКОЛЬКО ИГРОКОВ | БЕЗ ПРЕДПОЧТЕНИЙ |
|---|---|---|
| 7-бэби-А | три бэби[1] | шестерка на трех[2] |
| А-А-бэби | шестерка на трех картах[3] | семерка на трех картах[4] |
| А-А-6 | | восьмерка на трех |
| А-А-7 | | триплеты: А, 7, 8 |
| А-А-8 | | |

[1] Три непарные карты (2-4-5, но не 2-2-4).

[2] Непарная шестерка должна быть с тузом.

[3] Непарная шестерка должна обладать возможностью образования стрита, даже если он дырявый (6-4-2).

[4] У этой семерки должны быть сильные возможности для образование стрита или флеша.

Надеюсь, что с помощью этой таблицы вы сможете всегда быстро определить, какие руки разыгрывать всегда и как это сделать с наибольшей доходностью. (Внимательно прочтите сноски, так как они уточняют, какие именно комбинации имеются в виду в таблице).

Каждая комбинация была занесена в ту категорию торговли, которую вы можете предпо- честь, но не должны жестко соблюдать. Руки (7-бэби-А) или (А-А-бэби) занесены в графу "один на один" по той причине, что могут быть разыграны в поединке с наибольшей доходностью. С та- кими комбинациями вы стараетесь обострить торговлю (стратегическими рэйзами), чтобы созда- лось положение один на один. Но если вам не удалось сузить поле битвы на третьей улице, вы все равно продолжаете разыгрывать эти комбинации. Вы повторяете прием на четвертой улице (если, конечно, не поймали плохую карту). Причина, по которой вы стремитесь разыгрывать данные руки в поединке, заключается в том, что именно в борьбе один на один они обладают наилучшими возможностями для победы в двух системах.

Если же противников несколько, ваша комбинация по-прежнему остается выигрышной. Дело только в том, что в этом случае вероятность разделить пот с кем-нибудь сильно возрастает.

Точно так же, две комбинации в категории торговли с несколькими оппонентами выгоднее разыгрывать не в единоборстве. Эти динамитные руки позволят вам взять высокий старт на пути к завоеванию большого пота по обеим системам. В крайнем случае, они могут превратиться в очень сильные руки по одной системе (позволяя вам разделить большой пот). Как уже было сказано, ваша стратегия с такими комбинациями нацелена на то, чтобы вовлечь в борьбу за пот как можно больше игроков. Руки в категории "без предпочтений" могут быть одинаково хорошо разыграны как в по- единке, так и с нескольким противниками.

[19] *Можете убедиться в этом сами. Положите вместе разномастные 7-3-2. Сдайте еще четыре карты. Другую комбинацию начните с туза и сдайте шесть карт. Вы обнаружите, что в среднем эти карты равны. То есть у каждой примерно равные шансы на выигрыш по двум системам.*

[20] *У вас примерно 35% шансов на образование стрита или флеша. Вот почему это такая мощная стартовая рука.*

Вам должно казаться вполне очевидным, почему данные комбинации стоит разыгрывать всегда. Но существуют довольно редкие обстоятельства, в которых вы можете отказаться от розыгрыша этих комбинаций. Самое распространенное из этих редких положений складывается тогда, когда у одного из противников почти наверняка есть триплет со сдачи. Если ваша комбинация может победить только по нижней системе и вы не слишком большой фаворит, возможно, вам стоит отказаться от розыгрыша одной из тех комбинаций, которое стоит разыгрывать всегда. Лучший случай представится чуть позже. Помните: в розыгрыше подобного пота вам светит только его половина, да и то - не всегда.

Также, если вы чувствуете, что против вас тройка и три бэби-карты, а у вас самого, А-А-8 (или хуже), вам лучше спасовать на этой "всегда разыгрываемой" руке. Еще раз повторюсь, что лучше вам не оказываться в борьбе за пот с несколькими противниками, когда у вас отрицательное матожидание по двум системам, Достаточно плохо ввязаться в борьбу за пот с несколькими противниками, если у вас лучшая рука по одной системе и отрицательное матожидание по другой, Если же у вас худшие руки по двум системам, это просто катастрофа.

Еще один редкий случай может с вами приключиться, когда все (или почти все) карты, которые вам нужны, уже ушли. Допустим, у вас 6-5-3 и к тому времени, когда очередь дошла до вас, вам нужно отвечать колд-коллом на рерэйз. В обычных ситуациях вам это понравится, так как у вас именно такая рука, чтобы побороться за пот с несколькими игроками. Но вот в этот раз вы заметили, что все четверки уже ушли. На вашей руке уже просто нельзя играть. Вы не можете образовать стрит, у вас остается вероятность победы лишь по одной системе. Но двойной рэйз говорит вам, что против вас динамитная рука. (Если вы видели, что вышли две четверки, возможно, стоит сделать ФОЛД и на 6-5-4. Если же только одна, вам нужно обязательно играть).

Есть одна интересная особенность в розыгрыше этих "всегда разыгрываемых" комбинаций, когда это триплеты (тузы, семерки и восьмерки). Эти комбинации не только достаточно сильны, чтобы всегда открыть для вас дверцу ловушки (вы просто не заметите ловушку), но вы также можете сорвать весь банк на любой стадии игры. Если вы с одним из этих триплетов боретесь один на один с противником, и тот ловит плохую карту, он может сдаться еще до окончания.

Пара тузов и младшая карта - очень сильная рука против одного оппонента. Но если их несколько, ее ценность резко падает. Против двух она еще держится, особенно, если вы чувствуете, что один из них упадет на определенном этапе игры. Но даже если оба противника дойдут до ривера, ваши тузы могут выиграть по высшей системе, и есть кое-какие надежды на нижнюю. Но если противников больше двух, ваша пара тузов с мелкой картой теряет почти всю свою ценность.

Она так хороша в поединке потому, что дает вам хорошие шансы на выигрыш по двум системам. Единственная возможность для противника побить вас в высшей системе -образовать стрит, флеш или допер, - слишком длинная дорога в гору. Если же он образует допер, тогда ему вряд ли удастся побить вас в нижней системе. Это хорошо защищенная рука против одного оппонента.

Если у вас эта комбинация (А-А-бэби), вам нужно прикладывать максимум усилий, чтобы разыграть ее один на один. Если игрок справа от вас (перед вами) делает рэйз, удваивайте его ставку (стараясь вывести из игры всех, кто за вами). Если перед вами никто не сделал рэйз, вам самим нужно его делать.

На четвертой улице вам нужно продолжать стремиться к сужению круга противников до одного. Как вы узнаете позже, вы можете оказаться на идеальной позиции для чек-рэйза, что и позволит вам остаться с единственным противником.

Несмотря на то, что мы назвали далеко не все способы розыгрыша "всегда разыгрываемых" рук, мне кажется, что у вас теперь есть общее представление о том, как это делается. Так что давайте теперь перейдем к обсуждению не таких сильных комбинаций - обычно разыгрываемых рук.

## ОБЫЧНО РАЗЫГРЫВАЕМЫЕ РУКИ

Вам придется намного больше просчитывать розыгрыш "обычно разыгрываемых" рук, по сравнению с "разыгрываемыми всегда". Ключевое слово здесь, как вы догадываетесь, обычно. Чтобы убедиться в том, что вы правильно меня понимаете, я собираюсь сам сформулировать его значение. Я хочу этим сказать, что руки этой категории разыгрываются большую часть времени, но отнюдь не всегда. Уже по определению они отличаются весьма сильно от предыдущей категории комбинаций. Если сказать обобщенно, вам надо заботиться не о том, разыгрывать ли их, а о

том, как их разыгрывать. С такими комбинациями вам надо принимать в расчет два соображения: стоит ли их разыгрывать, и как именно их разыграть.

В некоторых сдачах они так же сильны, как всегда разыгрываемые; есть случаи, когда их можно разыграть с большими оговорками; бывает и так, что их надо сбрасывать. Относительная сила комбинации, которую вы разыгрываете, во многом зависит от того, какие комбинации вам противостоят.

Для примера возьмем руку 7-7-3 (которую лучше разыгрывать один на один). Дама делает ставку (первые $25). Вы поднимаете до $75. За вами никто не уравнивает ставку. Игрок с дамой хочет "сэкономить" силы (как и большинство сакеров) и делает колл. Теперь ваша слабоватая рука превратилась в действительно сильную. Вы - большой фаворит в этом поте. Вот почему:

Маловероятно, что у него пара дам, так как он вступил в борьбу вынужденно. Но даже если у него пара, у вас есть большое преимущество на нижней системе. Предположим, его сайд-карта (кикер) - бэби, после этого ему нужно будет купить четыре (почти идеально) младшие карты против ваших трех, чтобы побить вас. Намного более вероятно, что у него две младшие карты втемную. (У него должно быть "что-то", чтобы сделать колл). В этом случае (худшем) вы лишь слегка андердог на нижней системе. Но у вас с запасом преимущество на высшей.

Единственное, на что он может надеяться, так это побить вас на одной из систем. Вы же, напротив, достаточно хорошо защищены от проигрыша по двум системам — с хорошей возможностью выиграть у него самого по обеим.

Теперь я дам вам ту же руку (7-7-3), но в другой ситуации. На короле была сделана первая ставка, а игрок с тузом сделал рэйз. На даме сделали колд-колл. Ваш ход следующий. Как поступить? Вы избавляетесь от своей руки со всей возможной сноровкой, на какую только способны! "Обычно разыгрываемая" рука превратилась в совершенно неразыгрываемую в данном положении. Ее нельзя разыгрывать против одного туза. А если игрок делает колд-колл на даме, это все равно что показывать свои хоул-карты. Вы знаете, что там есть по крайней мере еще одна дама. И вас будут перетягивать по двум системам, если вы сделаете колл. В хай-лоу сплите нельзя придумать ничего хуже этого.

Конечно, многое из того, что было сказано в предыдущей главке (про в "всегда разыгрываемые" комбинации), может быть применено и здесь. Вы сами сможете провести параллели между тем, что я собираюсь вам рассказать, и теми комбинациями. Сказать честно, общие рекомендации, с которыми вы скоро познакомитесь, могли бы быть представлены вами раньше. Но они более уместны здесь, потому что "всегда разыгрываемые" комбинации разыгрывают себя практически сами. А с "обычно разыгрываемыми" комбинациями это не так.

Повторю, что руки разделены на категории (таблица ниже) в зависимости от того, в каком виде торговли вы предпочитаете их разыгрывать: один на один, несколько противников или же без предпочтений.

## ОБЫЧНО РАЗЫГРЫВАЕМЫЕ КОМБИНАЦИИ

*Предпочтительная торговля*

| ОДИН НА ОДИН | НЕСКОЛЬКО ИГРОКОВ | БЕЗ ПРЕДПОЧТЕНИЙ |
|---|---|---|
| А-А-9 и А-А-Т | триплет Т | девятки и десятки на трех |
| 9-9-бэби[2] | J, Q, К[1] | картах (только масть) |
| 8-8-бэби[2] | триплет 2, 3, 4, 5, 6, | семерка на трех картах[4] |
| 7-7-бэби[2] | 9[3] | |
| б-б-бэби[2] | | |
| восьмерка на трех[5] | | |
| 7-8-9[6] | | |

[1] Вам решительно нужно разыгрывать эти триплеты со многими противниками.

[2] На парах от девяток до шестерок (с бэби-кикером) единоборство не просто рекомендуется, оно почти обязательно. Если вам не удалось добиться этого на третьей улице, сыграйте еще одну карту и попытайтесь добиться этого на четвертой.

[3] Эти триплеты можно разыгрывать и в поединке и с несколькими противниками, но второе предпочтительнее.

[4] Любые комбинации до семерки не включены в таблицу "всегда разыгрываемых" рук.

(например 7♥5♠2♦).

[5] Эта восьмерка должна обладать сильными возможностями для образования стрита (даже если это дырявый стрит, например 8-6-5). Если стрит невозможен, в восьмерке должен быть туз (8-4-A).

[6] Это единственный неполный стрит до девятки, который обычно разыгрывается. Как вы увидите дальше, другие девятки с возможностями образования стрита относятся к пограничным рукам.

Обсуждать комбинации "один на один" мы будем последними, потому что розыгрыш средних пар - одна из самых важных стратегий, и этот вопрос - один из самых сложных, которые вам придется решать, чтобы верно их разыграть. Знание, как нужно с ними обращаться будет исключительно важным, - это то, что отличает хорошего игрока в хай-лоу сплит от очень хорошего.

Возможно, вы обратили внимание на то, что комбинации, указанные в графе "несколько игроков", довольно сильно отличаются от тех, что стояли в той же графе "всегда разыгрываемых" комбинаций. Дело в том, что есть два совершенно различных типа комбинаций, которые наиболее доходны при розыгрыше против нескольких оппонентов.

К первому типу относятся те комбинации, которые имеют хорошие шансы на победу по двум системам при участии нескольких игроков в поте. К ним относятся три маленькие карты с возможностью построения стрита и/или флеша. Такие руки, как 3♦4♠5♥ или 3♦4♦6♦, вы будете всегда разыгрывать и наслаждаться этим розыгрышем против нескольких игроков.

К другому типу относятся комбинации, с которыми вам хотелось бы жаркой торговли, но у них мало шансов победить по двум системам; однако победу по одной они почти гарантируют. Например, королевский триплет. Если у вас будет такая рука, вам точно захочется, чтобы в поте приняло участие максимальное количество игроков. Вы можете хоть что-то выиграть, если только в торговле примут участие многие, ведь по одной системе вы "мертвы". Если вы будете бороться за пот с одним противником, самое большее, на что вы можете рассчитывать - это часть своих денег (и то не всегда).

Следовательно, с односторонней комбинацией вам нужны, по крайней мере, три участника в поте. То есть, в ходе торговли их должно быть четверо или пятеро, потому как один или два наверняка упадут, не дожидаясь последнего раунда.

Комбинация по нижней системе, которая может принести победу, это, например, 7♥5♠2♦. Эта семерка не имеет возможностей для образования стрита или флеша, нет в ней и туза, поэтому она стоит в категории без предпочтений. Однако это и не такая исключительно односторонняя комбинация, как королевский триплет. Но она относится к тем, которые лучше разыгрывать с несколькими противниками. Тем не менее, я оставлю ее в категории без предпочтений, ее место там.

Здесь маленькая дискуссия подвела нас к очень важному правилу, которым вы должны постоянно руководствоваться своей игре:

***Если у вас рука, у которой очень маленькие шансы на победу по двум системам или их нет вообще - значит она должна быть очень, очень сильной по одной системе.***

Также важно помнить, что если у вас сильная односторонняя комбинация (три короля, например), она может превратиться в неразыгрываемую уже после того, как вы вложите средства в банк. Например, если в поте участвовало четыре игрока, а на четвертой улице два игрока упали, вам нужно пасовать на своих трех королях. Вы просто не сможете играть на такой руке один на один, потому что остаток пути до ривера будет стоить вам чересчур много денег. И вы можете надеяться только на раздел, тогда как рискуете проиграть по двум системам.

Но если в поте участвует несколько игроков, три короля могут принести вам прибыль (хотя они и не смогут выигрывать в каждой сдаче). Обычно этого хватает, чтобы победить по высшей системе, даже без улучшения комбинации. Более того, вы образуете фулл-хаус в 32% случаев и каре примерно в 8%. Итого, примерно в 40% случаев у вас будет конфетка, чтобы получить половину банка. А он может быть довольно большим, если кто-то образует стрит или флеш, а вы улучшите свою комбинацию. Это компенсирует вам потери за те случаи, когда вы не улучшите комбинацию и проиграете стриту или флешу (что случится примерно в 10% случаев).

Всегда разыгрываемые тройки (тузы, семерки и восьмерки) лучше, чем просто старшие триплеты потому, что это комбинации на две системы. Какими бы маленькими ни были шансы, но они есть (например с тремя мерками) на образование сильнейшей руки по нижней системе. И вы заберете себе весь пот.

Есть еще одна тонкость, касающаяся старших карт в открытую, например, короля. С ним вам никого не удастся выдавить из пота. Если же у вас в открытую лежит маленькая карта (как в случае с тремя семерками), то вам, может быть, удастся выиграть весь пот до конца игры.

Три семерки также лучше, чем младшие триплеты (три двойки). Объяснение то же, как и в случае с двумя тройками и двойкой против двух двоек и шестерки.

Сравнивая младшие триплеты (тройки и двойки) со старшими (короли и дамы), можно сказать, что первые чуть лучше, так как у них есть какой-никакой потенциал для образования нижней комбинации.

Интересно заметить, что с начальными триплетами (за исключением королей и дам), усредненная нижняя комбинация с ними получается до валета. Вот почему три валета почти так же хороши, как тройка семерок.

Однако, имея три семерки, вы можете имитировать, что вы строите нижнюю систему. А вот с тремя валетами у вас это не получится. Один этот факт уже делает триплет семерок рукой лучше, ведь они дают вам возможность выиграть весь пот до того, как все карты будут сданы.

Все сказанное должно было пояснить вам, почему триплеты тузов, семерок и восьмерок - всегда разыгрываемые руки, а все остальные - лишь обычно разыгрываемые.

То правило, про очень, очень сильную руку для выигрыша по одной системе, определенным образом перекликается с еще одним правилом (а лучше - концепцией), с которой вам тоже надо все прояснить. Вот она:

***Если у вас рука, способная выиграть в двух системах, ДОСТАТОЧНО, ЕСЛИ ОНА СРЕДНЕЙ СИЛЫ. Любая двусторонняя рука лучше, чем односторонняя.***

Эта новая концепция позволит вам почувствовать тонкую грань, которая разделяет разные группы комбинаций. Например, 6-7-8 лучше, чем 7-3-2 (разномастные). Последняя рука, как я уже говорил, главным образом, односторонняя. Рука 6-7-8 обладает лишь средней силой (и для высшей и для нижней систем), но она именно двусторонняя. А поскольку ее можно образовывать в двух направлениях, она также лучше, чем 8-8-3. Но ведь все они относятся к одной категории - обычно разыгрываемые. Именно таким образом вы сможете провести различия между комбинациями, включенными в одну категорию.

Комбинации, которые могут быть достроены по двум системам, по определению имеют возможность выиграть по двум системам, и хорошую возможность принести "хоть что-то" (выиграть по одной системе). Вот почему стоит их разыгрывать почти во всех случаях.

Например, 6-7-8 - это хороший образец подобной руки. Потенциал этой комбинации недооценивается многими игрок Она может победить по двум системам не только при построении очевидного стрита. Средняя карта может сама образовать пару - и именно она может вам очень пригодиться для выигрыша по обеим системам. В крайнем случае вы может взять на ней половину пота, если ваш противник образует сильную нижнюю комбинацию (без пары или с младшей парой). Вам должна нравиться эта комбинация, она обладает достаточным защитным потенциалом от проигрыша по двум системам.

Другие обычно разыгрываемые комбинации из категории "без предпочтений" могут сослужить вам хорошую службу, если вам удастся вступить в борьбу за пот дешево. Также они могут разыгрываться, когда вам противостоит слабый игрок.

Умение играть на средних парах (от шестерок до девяток) - одно из ключевых для превращения действительно сильного игрока в хай-лоу сплит.

Средние пары (от шестерок до девяток, вместе с младшей картой) нужно разыгрывать один на один. Если вы не сможете сузить круг соперников до одного, вы должны уметь спасовать на них. К тому же даже в ситуации один на один, средние пары сильно теряют в силе против туза (а в поте с несколькими участниками - против сакера, играющего на старшей паре).

Вам нужно стараться разыгрывать средние пары один на один, потому что тогда они обеспечивают хорошую защиту (но не против туза). Если же противников несколько, эта пара уже далеко не так сильна, и на ней можно пасовать, так как она легко может быть побита (сакером, играющим на старшей паре). Если вас лишили перспективы победить по высшей системе, тогда у вас крупные неприятности. Вы потеряли защиту на высокой стороне пота и ваша нижняя комбинация без двух карт тоже не кажется достаточно сильной. Повторю, что вы имеете отрицательное матожидание по обеим системам.

В самом начале моей карьеры я усвоил этот горький урок. До сих пор я отчетливо помню,

как мы разыгрывали тот пот много лет назад. Игра началась на валете, игрок с маленькой картой сделал рэйз. У меня была восьмерка на борде и восемь-два втемную. Я сделал рерэйз, потому что хотел сыграть один на один. Когда ход вернулся к валету, игрок также сделал рэйз. Маленькая карта сделала колл (ограничение было в три рэйза), так же поступил и я. Это был плохой колл, потому что у меня было отрицательное матожидание по обеим системам.

Обычно это правильная игра, потому что в этой ситуации большинство игроков - даже с парой валетов - сбрасывают карты. Но плохой игрок продолжает на них играть. Вывод такой: вы не можете разыгрывать среднюю пару, когда один противник с нижними картами сделал рэйз, и есть еще плохой игрок с картинкой на борде. Если второй игрок образует пару, он будет ее разыгрывать. А вы окажетесь в ловушке между лучшей высшей и лучшей нижней комбинациями.

Как и 6-7-8, рука 7-8-9 относится к числу тех, которые лучше разыгрывать один на один. Вы всегда стремитесь к победе в двух системах, но (против нескольких игроков) девятка побеждает нечасто. И средняя пара, которую вы можете образовать, не будет обладать большой ценностью, если за пот борются несколько противников. И против одного игрока 7-8-9 может легко победить по двум системам.

Большая часть комбинаций подразделяется на две уже известные вам категории. Есть еще одна маленьких группа рук, которые иногда можно разыгрывать. Давайте поговорим о них.

## ПОГРАНИЧНЫЕ КОМБИНАЦИИ

К пограничным комбинациям относятся те руки, которые чуть ниже качеством "обычно разыгрываемых". Это руки, которые вы будете разыгрывать только против плохого игрока, если только не хотите украсть на них банк. Последнее замечание имеет достаточно важное значение. Оно придает пограничным комбинациям совсем другое звучание. Сумев правильно украсть на них банк, вы переводите их в категорию очень даже разыгрываемых.

Пограничные комбинации (их розыгрыш, по определению, вызывает вопросы) приобретают иной смысл, когда у вас есть возможность украсть на них банк. Они становятся несомненно разыгрываемыми, если так возможность существует. С ними вы можете имитировать сильную руку, что дает вам шанс на выигрыш пота до того, как будут сданы все карты. Если вам придет пограничная комбинация, вы должны всегда помнить следующую концепцию (с исключениями, которые, скоро будут приведены):

Когда вам приходит рука, которая может быть (но без уверенности) разыграна, очень плохо делать на ней колл, но совершенно правильно сделать рэйз, потому что с этим рэйзом у вас появляется дополнительный шанс украсть анте или выиграть пот на любом этапе игры.

Если в поте нет никого, кроме игрока со старшей открытой картой, и пришла ваша очередь делать ход... и за вами лишь пара игроков... вам нужно делать рэйз (попробовать схватить анте) на пограничной комбинации. Это правильный способ розыгрыша подобных комбинаций. На них вам нужно делать не колл, а рэйз.

Но есть ситуации, когда вы можете сделать на такой руке колл, если полагаете, что можете разыграть ее за маленькие деньги. Например, если вы сидите на ранней (слоуплей) позиции, вы можете имитировать лимпинг, имея бэби-карту борде. Этот прием может сильно насторожить игроков за вами. Ведь вы играли подобным образом на сильной комбинации (и они знают это), они могут положить вам эту руку и побоятся сделать рэйз. Вот каким образом вы сможете дешево разыграть пограничную комбинацию.

Еще один способ дешево вступить в борьбу за пот, это сделать колл, если вы уверены, что никто за вами не сделает рейз.

Если же вы не хотите украсть пот (или войти в него дешево) с пограничной рукой, вам нужно стремиться разыграть один на один против плохого игрока - одного из тех, кто продолжит торговлю, поймав на четвертой улице картинку.

Мы обсудим несколько особых игровых стратегий на пограничных рука после того, как вы познакомитесь с таблицей ниже:

## ПОГРАНИЧНЫЕ КОМБИНАЦИИ

*Предпочтительная торговля один на один*

| | | |
|---|---|---|
| 2-2-бэби | 5-5-бэби | восьмерка на трех картах[1] |
| 3-3-бэби | 9-9-бэби | девятки на трех картах[2] |
| 4-4-бэби | Т-Т-бэби | картинка-бэби-бэби (только масть)[3] |

[1] Эта восьмерка не относится к категориям "всегда" и "обычно разыгрываемых", то есть, восьмёрка на трех картах без возможности образовать стрит (с тройкой/двойкой) и без туза.

[2] Эти девятки должны обладать возможностями образования стрита (даже если это дырявый стрит 9-7-5, однако 9-8-5 - очень пограничная комбинация, потому что восьмерка делает ее очень грубой).

[3] Вам решительно необходимо разыгрывать эти комбинации со многими противниками.

Когда вы пытаетесь украсть анте на пограничной комбинации, вы делаете полублеф. Это не законченный блеф, потому что у вас есть ауты. Как и на любом блефе, вам не хотелось бы, чтобы против вас сделали колл, но если его сделали, вы не находитесь в затруднительном положении, ведь эту руку еще можно разыграть.

Например, вы находитесь на стилинг позиции и после вас есть лишь одна младшая карта. Вы хотите забрать себе анте, делая рэйз на 8-3-2 (двойка на борде) или 3-3-А (туз открыт). Вы хотите выиграть пот прямо здесь. Но нижняя карта за вами делает колл. У вас немного затрудненное положение... но не слишком. У вас есть ауты. Если вы поймаете хорошую карту на четвертой улице, а противник поймает картинку, вы будете фаворитом! (Само собой, если вы поймаете картинку, а он - хорошую карту, вы автоматически падаете). Если вы оба поймали хорошие карты, вам нужно повести анализ данной ситуации. Если вы обоснованно рассчитываете на побег с той рукой, которая у вас есть на четвертой улице, продолжайте играть. Если нет, делайте фолд. Все очень просто. Используйте ТАБЛИЦУ ПОБЕГОВ, чтобы принять решение, но не привязывайтесь к руке, которая не может быть разыграна с выгодой (для побега).

Если не учитывать такого признака плохого игрока, как постоянный розыгрыш очень больших пар (валеты, дамы или короли), его можно также вычислить, если он упрямо участвует в поте с вами даже после того, как поймал картинку. (Я повторю это утверждение, так как из него вытекает очень важное понятие).

Даже если он поставил вас в затруднительное положение на третьей улице, стартов с тремя маленькими картами, а у вас была пограничная рука, вы вернете себе преимущество, когда он поймает картинку. Например, вы хотите забрать себе анте на Т-Т-3. Плохой игрок за вами делает колл на ваш рэйз, имея, скажем, 7-5-2. На четвертой улице вы поймали четверку, а он - короля. Вот как выглядит положение:

**ВЫ ОППОНЕНТ**

Т-Т-3-4 7-5-2-К

На третьей улице вы были андердогом. Но на четвертой вы превратились в большого фаворита. Вот почему: у вас большое преимущество по высшей системе и лишь чуть отстаете по нижней. (На четырех картах пара десяток намного больший фаворит против непарной карты, чем семерка на трех картах против десятки на трех).

В ситуации один на один, вам нужно оценить свое преимущество по одной системе, и сравнить его с тем, насколько вы (возможно) позади по другой. После этого вы сможете определить, действительно ли вы фаворит.

Это относительное преимущество очень важное понятие. Итак, еще раз, если вы большой фаворит по одной системе и лишь чуть позади по второй, значит вы действительно фаворит.

***• Эта ситуация постоянно складывается в борьбе один на один. В ней вам нужно руководствоваться следующим правилом: высшая рука обычно фаворит, если только нижняя рука не имеет возможности образовать стрит или флеш.***

Я представил вам всю гамму стартовых комбинаций, имеющих потенциал доходности. Вы теперь точно представляете себе, как именно могут быть разыграны стартовые руки, а также когда и как нужно их разыгрывать. Вы знаете, как вам надо поступать. Теперь поговорим о том, как вам поступать не надо.

## НЕРАЗЫГРЫВАЕМЫЕ КОМБИНАЦИИ

Я упомянул или детально обсудил каждую комбинацию, розыгрыш которой допустим в хай-лоу сплите. Если рука не "всегда разыгрываемая", "обычно разыгрываемая" и даже не погра-

ничная, вам просто не нужно на ней играть. Вот почему я не вижу большого смысла в этом маленьком разделе. Однако я все же расскажу вам о некоторых неразыгрываемых комбинациях, потому что есть игроки, которые "считают" их разыгрываемыми.

Простое правило, по которому вы можете очень просто вычислить абсолютно неразыгрываемую комбинацию, гласит:

***• Любая стартовая рука с двумя картинками НЕ МОЖЕТ быть разыграна (даже если все три карты одной масти)***

Есть множество игроков, играющих на даме и короле пик, если есть еще одна пиковая карта. Зря они. Эту "руку" нельзя разыгрывать. Также нельзя играть на J-T-5 (масть). И, как уже было сказано, некоторые игроки считают, что можно играть на старшей паре. Опять неверно. Многие играют на 9-T-J. Не нужно бы.

Причина, по которой многие играют на этой комбинации, довольно проста. Они перенесли это из семикарточного стад-покера. Но комбинация, считающаяся довольно сильной в стад-покере, может оказаться очень плохой в хай-лоу сплите. Похожая ошибка совершается игроками в семикарточный разз. Но они предрасположены к совершению ошибок после первых трех карт (когда они ловят картинку на четвертой улице, к примеру).

Учитывая уже сделанные оговорки (в таблицах разыгрываемых комбинаций), вам нужно только помнить, что в хай-лоу сплите нет места для королей и дам. Валет весьма нехорошая карта (рука валет и две младшие карты даже не упоминалась в таблице "пограничных комбинаций"). Однако, если вы внесли действительно большое анте, вам нужно вступать в игру, когда вы обоснованно подозреваете какого-либо игрока в намерении украсть анте. Если же у вас дама или король, просто забудьте об этом. Не важно, крадет он анте или нет. За исключением одного случая, о котором я скажу ниже, в хай-лоу сплите просто нет места дамам и королям.

Это исключение - пограничная рука - картинка-бэби-картинка (только масть). Допустим, у вас K♠A♠2♠. Есть ситуации, в которых вы можете разыграть эту руку, и один на один, и против нескольких игроков. Если на борде лежит туз или двойка, вы можете попытаться украсть на этой руке банк. Если вас поймают - вам это не понравится, но ничего страшного пока не произошло. У вас есть ауты. Если же открыт король, вы может играть в поте с несколькими участниками, потому как они с большим трудом поверят, что у вас втемную лежат две пики, если вы поймаете на четвертой улице отличную карту (3♠, 4♠, 5♠ или 6♠). Единственный случай, когда вы можете разыграть короля на борде против одного игрока, если вы знаете, что он достаточно глуп, чтобы продолжать торговлю, когда вы поймаете отличную карту на четвертой. (Хороший игрок способен положить вам пик (две пиковые карты на борде) и торговли вы от него не получите. Он будет знать, что он большой андердог, и просто спасует.)

Если все сказанное не убедило любителей разыграть картинку с двумя бэби-картами (против игрока, который автоматически пасует, если не украл анте), вот последнее, что вам нужно запомнить:

***• Если вы играете руку с картинкой в большинстве случаев у вас будет шесть карт против семи у оппонента.***

Постоянно позволяя противникам иметь такое положительное матожидание, вы дарите им преимущество, с которым вы ничего не сможете поделать. И наоборот, если у вас есть положительное матожидание на длинной дистанции (вместе со всеми тонкостями этой игры, которые вы только что узнали), игра в хай-лоу сплит будет для вас очень, очень прибыльной.

***• Итак, играйте на разыгрываемых комбинациях и отказывайтесь от неразыгрываемых.***

## ПОЗИЦИОННАЯ ИГРА

В этой главе пойдет речь о вещах, которые вы должны учитывать при розыгрыше различных комбинаций, в зависимости от того, на ранней, средней или дальней позиции вы находитесь. Ранняя позиция - первые два бокса после старшей карты, средняя - три следующих места, и дальняя - два последних.

На ближней позиции вам прежде всего нужно избавиться от любых мыслей о блефе или возможностей украсть банк[21]. Если вы собираетесь вступить в игру на ранней позиции, у вас должна быть хорошая рука (ни в коем случае не пограничная). Вам нужно беспокоиться только о

[21] *Исключением может быть только случай, когда за вами есть только одна младшая карта.*

том, сделать ли вам колл или рэйз. Ответ на этот вопрос следующий:

***• Вы делаете рэйз, если хотите разыграть эту руку один на один. С комбинацией, которую вы хотите разыграть с несколькими противниками, вы можете сделать колл или рэйз. Все зависит от ситуации.***

Вы можете сделать просто колл с динамитной рукой (3-4-5 в масть) в игре с маленьким или средним анте, даже если противники догадываются, что вы делаете слоуплей. Однако, вы не должны автоматически замедленно разыгрывать сильную комбинацию. То, как вы поступите, будет зависеть от ваших противников. Когда у вас первая нижняя карта и вы делаете просто колл, а противники у вас сильные, они будут знать, что у вас мощная рука. В этом чае вы можете спокойно начинать с рэйза, потому что ничего не выгадаете на слоуплее. Более того, лимпингуя, вы можете лишиться часть прибыли, потому что тогда ваша рука станет открытой книгой для сильного противника.

Он будет больше склонен вступить с вами в торговлю, если будет полагать, что вы сделали "автоматический" рэйз. Но если он заподозрит сэндбэг, он просто не вступит в борьбу.

Если же анте большое, вам нужно начинать с рэйза, если вы хотите играть на комбинации и находитесь на ранней позиции.

На средней позиции вы должны разыгрывать свою руку практически так же, как и на ближней. Единственное различие в том, если вы видите все больше пасующих игроков, что вы можете рассмотреть возможность сделать рэйз на пограничной руке, когда есть шансы украсть анте. Если все упали, а у вас на борде младшая карта, вы находитесь на стилинг позиции, когда за вами есть только одна младшая карта. В этом случае вам можно сделать рэйз, даже когда у вас плохая карта (десять или выше) втемную. Если у вас две плохие карты, пасуйте.

Когда за вами есть две младшие карты, вам нужна разыгрываемая комбинация. Но вы можете попробовать (забрать себе анте, имея, скажем, 9-7-5 (если девятка втемную). Делайте рэйз и пытайтесь украсть анте. Если вам это не удалось, все нормально, у вас разыгрываемая комбинация.

Если кто-то сделал рэйз перед вами, вам точно необходима хорошая рука. Исключением может быть ситуация, когда у вас последняя младшая карта, а у рэйзера предпоследняя. Он может пробовать извлечь выгоду из стилинг позиции, и тогда вам может не потребоваться такая уж сильная комбинация. Практически, вы можете попытаться переукрасть анте.

В любой ситуации, когда вы хотите переукрасть, вам нужно оценить личность игрока, который сделал рэйз против вас со стилинг позиции. Если вы знаете, что это агрессивный игрок, и у вас есть хоть какая-то комбинация, обязательно делайте рерэйз. Здесь рерэйз обязателен, ведь вы не хотите дать ему две возможности для победы. (Первую возможность он реализует, если-таки украдет анте, вторую вы предоставите ему, если сделаете колл, а потом он сможет с легкостью вас перетянуть).

Следовательно, если даже у вас сравнительно слабая рука (например, 7-6-2), вам нужно повышать ставку. Если у него плохая рука, он упадет или же уравняет ваш рэйз с плохой рукой, это тоже хорошо. Вам нельзя дать ему возможность украсть на этом круге и позволить перетянуть себя на четвертой улице.

Если же у вас оказалась худшая рука в такой ситуации (что когда-то случится), ничего не поделаешь. Но вам нельзя давать ему дополнительный шанс перетянуть вас на четвертой улице. Если вы это позволите, то он полностью реализует потенциал своего блефа. Он не только извлечет выгоду из вашего фолда сейчас, но и из возможности вашего фолда позднее (что вам придется сделать, если вы поймаете картинку на четвертой улице). Делая рерэйз, вы ставите его перед необходимостью иметь комбинацию и лишаете его возможности победить, просто вас перетянув. Если же он проявит упрямство и сделает колл на ваш рерэйз, имея плохую руку, что же, пусть ему будет хуже.

Если вы находитесь на последней позиции с маленькой картой, и все остальные упали - делайте рэйз невзирая и на свою комбинацию, если у игрока с начальной ставкой картинка. Вы можете попытаться забрать анте с уверенностью, что жаркой торговли не будет, так как вам придётся состязаться со старшей картой.

Прежде чем обсудить стратегию вашей игры на следующих этапах, должен напомнить, что в хай-лоу сплите от того, как вы стартуете, во многом зависит и то, как вы финишируете. Итак, если у вас был успешный старт, вполне вероятно, что и финиш будет таким же успешным.

## ИГРА НА ЧЕТВЕРТОЙ УЛИЦЕ

Общие принципы, с которыми вы уже познакомились, применимы и для стратегии вашей игры на четвертой улице. Вам нужны руки, которые победят по двум системам. Вам нужно избегать тех комбинаций, которые могут проиграть по двум системам. И вы должны отдавать себе отчет в том, что при розыгрыше пота на троих каждый вложенный вами доллар вернется только пятьюдесятью центами, если вы не сможете победить по двум системам, но принесет два доллара, если вам это удастся. Почувствуйте разницу.

Возможно, самое главное правило, о котором вам просто нельзя забывать на четвертой улице, это ПРАВИЛО КАРТИНКИ. Ведь если вы поймаете картинку на четвертой улице, шансы на победу по двум системам практически опускаются до нуля. Если вы победите в высшей системе с допером или тройкой, ваша лучшая нижняя комбинация будет равна той картинке, которую вы поймали. Единственный реальный шанс на победу по двум системам (если вы поймали картинку), может быть в построении младшего стрита или флеша, которые будут и нижней комбинацией... или же в образовании хорошей нижней комбинации с парой, которая может иногда и выиграть.

Итак, если у вас есть картинка, а у вашего противника две младшие карты, можете практически забыть о победе по двум системам. В борьбе один на один, вам потребуется вложить много денег только для того, чтобы получить половину пота, который образовался на данный момент. Почти никогда этого делать не стоит.

Если же противников несколько и все они поймали младшие карты, а вы картинку, вам нужно пасовать без раздумий. Исключением могут быть ситуации, когда вы стартовали с недостроенным стрит-флешем на трех картах (например 3♦4♦5♦) и ваша картинка тоже в масть. Или же тогда, когда в банке оказалось настолько много денег в ходе предыдущих рэйзов, что вы практически вынуждены играть до тех пор, пока шансы банка остаются такими соблазнительными.

Это обоснованные исключения из ПРАВИЛА КАРТИНКИ, в остальных случаях вы должны неукоснительно придерживаться его, если начали с обычной стартовой рукой.

В борьбе один на один, когда вы оба поймали картинки и ваша оказалась младшей, у вас положение лучше, если только у него нет туза в комбинации. Предположим, он поймал короля, а вы валета. Возможно, валет пригодится вам в нижней системе, но если у него есть туз-король, вам нужна более сильная рука по высшей системе. На самом деле, не очень важно, как вы будете играть, если ваши руки так близки по силе.

Если же вы не поймали картинку на четвертой улице, а ваш противник поймал, конечно, вы делаете бет. Если вы оба поймали хорошие карты, возможно несколько вариантов развития событий. Например, ваша маленькая карта могла образовать пару или же нет. Значит у вас может быть при- купная рука на четырех картах или прикупная рука на трех картах и пара... Вспомните о разнице между парой двоек и парой шестерок.

Когда у вас рука на четырех картах и вам делать ход первым, вы можете выбирать из трех вариантов решений, если противник поймал хорошую карту. Вы можете сделать ставку, возможен чек-рэйз, а можете даже задуматься над возможностью сделать чек, а потом колл (если думаете, что ваши руки почти равны).

Худший вариант решения - делать чек с намерением поднять ставку. У вас может не быть возможности сделать рэйз. Если ваш противник сделает колл на чек, вы потеряли ставку. Если же вы сделаете бет, есть вероятность получите в ответ рэйз, а потом вы сможете сделать еще одну ставку, если полагаете, что ваша, рука достаточно сильна для рерэйза.

Чек и колл на руке, которую вы считаете равной (или чуть более сильной) комбинации противника, был бы неплохой стратегией против агрессивного игрока. Поступая так, вместо того, чтобы сделать чек-рэйз, вы можете внушить ему мысль, что у вас худшая рука, и он может привязаться к своей комбинации.

Предположим, у вас 2-6-5-3 и вы боретесь с агрессивным игроком, у которого 7-5 на борде. Делая чек и колл, вы внушите ему мысль, то с вашей комбинацией что-то не так (например, пара троек) и поэтому вы не сделали ставку. Вы можете удержать его до конца игры, демонстрируя маленькую Слабость. Не стоит его терять с хорошей рукой на четвертой улице.

Если же в поте на четвертой улице участвует несколько игроков, вам опять нужно решать, какую борьбу вы предпочитаете - поединок иди игру с несколькими противниками

Имея руку для жаркой торговли, вам нужно разыграть ее соответственно. Приведу пример.

Перед вами сидит игрок с 2-3 на борде, за вами - 7-J (слабый игрок). У вас 2-3-4-5. Когда игрок перед вами делает ставку, глупо было бы подымать ее, ведь вы хотите, чтобы игрок с 7-J остался в поте.

Если же у вас рука, подходящая для поединка, и вы на позиции для рэйза... сделайте это. Средние пары - именно те комбинации, на которых вам хотелось бы побороться один на один, ведь с ними у вас есть шанс на победу по двум системам. Если же вам не удалось сузить круг противников до одного, вы вряд ли выиграете на такой паре по двум системам. Следовательно, вам нужно приложить максимум усилий, чтобы остаться с такой рукой один на один.

Когда вам не удалось этого добиться и у вас рука, которая вряд ли выиграет по двум системам... значит, она должна быть очень сильной по одной системе, чтобы вы могли рассчитывать на раздел пота.

Но прежде всего вам нужно заботиться о том, чтобы не попасть в ловушку и не проиграть по двум системам, же всегда помните о разнице в выигрыше по двум системам и лишь по одной.

## ИГРА НА ПЯТОЙ УЛИЦЕ

Именно на этом этапе игры вам придется принимать решения критической важности. Пятая улица - это ключ к хай-лоу сплиту... ведь, принимая решение идти дальше, вам почти всегда придется идти до конца. Все просто.

На пятой улице вы должны спросить себя: "могу я выиграть по двум системам?". Если ответ отрицательный, тогда вам понадобится исключительно сильная рука по одной из систем. Она не может быть просто хорошей. Вы должны быть реально крутым.

На пятой улице вам нужно быть готовым скинуть комбинацию, которая кажется довольно хорошей, но не достаточно сильной по одной системе. Следующий пример, взятый из главы о вашей первостепенной цели, иллюстрирует такие комбинации:

| Вы | | Противник | |
|---|---|---|---|
| В темную | В открытую | В темную | В открытую |
| 7♣3♣ | 2♥6♣K♦ | ? ? | A♠A♥8♠ |
| 6♣6♥ | 3♥3♠Q♦ | ? ? | 8♥6♥5♠ |

Как уже говорилось, большинство игроков считают, что на таких комбинациях возможно играть, потому что они рассчитывают на побег. И я признал, что они могу с ними убежать, но недостаточно часто, чтобы оправдать продолжение розыгрыша. Вам нужно избавляться от таких рук на пятой улице. Если вы не сбросите их, вы прямиком направляетесь в ловушку. Помните - ускользнуть из нее в двух случаях из трех не достаточно на пятой улице, где вам, чтобы оправдать вложенные деньги, необходимо убежать в трех случаях из четырех. И руки из примера недостаточно сильны, чтобы убежать в 75% случаев.

Обладая этим багажом знаний, вам не составит большого труда правильно разыграть комбинацию на пятой улице, особенно в борьбе один на один. Вот еще один пример, подтверждающий вашу хорошую подготовку. Предположим, у вас 2-6-7-6-Q, а у противника ?-?-8-8-8. Вам не потребуется много времени, чтобы осознать ваше тяжелое положение. Ход ваших рассуждений будет очень похож на мой собственный:

Мне не стоит даже мечтать о победе по высшей системе. Судя по всему, я уже наполовину проиграл. Но какие у меня шансы на побег с нижней системой? Ну, если я образую семерку, я, возможно, выиграю... хотя у него есть возможность побить семерку, если у него две бэби-карты втемную. А что, если я не образую семерку? Если это будет восьмерка (или хуже) ? В этом случае, если у него будет восьмерка, он побьет меня и на нижней системе, потому что у меня будет довольно грубая восьмерка. Значит... не похоже что у меня есть 75% шансы на побег. Они выглядят намного скромнее. Думаю, мне стоит просто упасть. И в данной ситуации вы также спасуете.

Все немного усложняется, если вы боретесь против двух игроков, особенно, если один из них уже зарезервировал за собой половину пота, а вам приходится сражаться с тем, кто достаточно глуп, чтобы активно торговаться и, не отдавая себе в этом отчета, дарить половину своих (и, если вы продолжите играть, половину ваших) денег парню, у которого конфетка по одной системе. (Возможно, вам стоит перечитать мои рассуждений по поводу ситуации, когда вас перетягивают в двух системах).

Как я уже заметил, вас могут вынудить скинуть комбинацию, которую вы вполне могли разыграть. Если лучшее, на что вы можете рассчитывать, это получить пятьдесят центов с каждого

вложенного доллара, вы боретесь за банк, уменьшенный на 50%. Очень трудно преодолеть данную ситуацию. Значит, если вы чувствуете, что вы андердог (даже если маленький) по отношению к игроку, с которым вы соперничаете, вам почти никогда не стоит продолжать игру. И даже если вы считаете, что вы маленький фаворит, едва ли стоит это делать. Вам определенно не нужно продолжать торговлю. И вам будет очень неприятно наблюдать, как соперничающий с вами игрок продолжает торговлю. Он просто помогает другому игроку (который практически обеспечил себе победу по одной системе), и не только вредит вам... он вредит и самому себе.

Повторю самую важную вещь, которую вы должны запомнить о своей игре на пятой улице:

***• Если у вас нет (реального) шанса на победу по одной системе, чтобы продолжать игру вам потребуется супер-рука по другой системе.***

Правило, противоположное этой рекомендации, гласит:

***• Если у вас комбинация, которая может победить в двух системах (даже если шансы на это достаточно малы), вы можете продолжать прибыльно разыгрывать эту комбинацию, несмотря на то, что она относительно слаба в обоих направлениях.***

Взгляд на приведенный ниже пример убережет вас от неверного понимания моей последней рекомендации:

| ВЫ | ОППОНЕНТ 1 | ОППОНЕНТ 2 |
|---|---|---|
| 5-6-7-9-6 | ?-?-7-5-2 | ?-?-3-8-4 |

На этой комбинации вы просто обязаны продолжать игру против тех карт, которые вы видите в комбинациях оппонентов. Если вы поймаете восьмерку, которая нужна вам как прокладка для стрита, вы можете выиграть по двум системам. Как вы знаете, вы можете получить приличные деньги, выиграв по двум системам пот, в котором участвовало три игрока (в противоположность тому, что вы выигрываете при разделе банка). Один этот факт переводит игру, кажущуюся пограничной, в плоскость игры обязательной.

Это и есть еще одно важное понятие, которое вам нужно учитывать при игре на пятой улице, когда может сложиться критическая ситуация. Несмотря на то, что ваша рука слаба в двух системах, вам нужен реальный шанс на выигрыш одной части пота вместе с тем, чтобы сохранялись шансы и на выигрыш по двум системам.

Многие игроки, - особенно игроки в разз, - не подозревают о существовании этого понятия (как и других). И когда они пытаются играть в хай-лоу сплит так же, как они играют в разз, они оказываются в центре неприятностей. К примеру, если игрок в разз ловит картинку, он просто не обратит на нее внимания (в большинстве случаев). А в хай-лоу сплите просто нельзя не обращать внимания на картинки. Когда вы поймали картинку в хай-лоу сплите, это наносит вам гораздо больший вред, чем в раззе.

Еще одна вещь, привнесенная в хай-лоу сплит из разза, показана на следующем примере:

| Рука "А" | Рука "В" |
|---|---|
| A-2-7-4-Q | ?-?-7-8-9 |

Игрок с рукой А был бы фаворитом в раззе против руки В. Однако в хай-лоу сплите его комбинация, вне всяких сомнений, уступает комбинации В. Причина в том, что рука А - по большому счету — односистемная, а рука В может образовать выигрышные комбинации в двух системах, следовательно у нее намного больший потенциал для победы по двум системам.

Есть две важные вещи, которые игроки в разз недооценивают (если вообще обращают на них внимание), садясь играть в хай-лоу сплит. Они схожи с теми ошибками, которые допускают игроки в семикарточный стад-покер, разыгрывая в хай-лоу сплите крепкие руки из стада. Как вы знаете, все не так просто. Некоторые выигрышные комбинации в стаде и раззе являются проигрышными в хай-лоу сплите.

Вот еще одна вещь, которую вам надо знать. Когда у вас лучший борд (то есть вы должны делать ход первым)... но у вас не лучшая комбинация... вам скорее всего не стоит делать бет, если вы знаете, что ваш противник ответит коллом[22]. Более того, если ваша комбинация намного слабее, вы должны сделать чек и, если противник ответит ставкой, вам надо пасовать. Это означает сэкономить ставку.

---

[22] *Это более справедливо для хай-лоу, чем для других разновидностей покера (как семикарточный стад), потому что колл в хай-лоу сплите более автоматический. В стаде игрок может сделать ставку, потому как есть вероятность, что противник скинет свои карты*

Если вы делаете бет, хороший игрок, уверенный, что у него лучшая комбина- ция, ответит вам рэйзом. И это обойдется вам в две ставки. Вот почему вам нужно сделать чек и надеяться на бесплатную карту. Если же ваша комбинация лишь чуть слабее, вам нужно делать бет, чтобы не обнаружить свою слабость.

Эти два примера проиллюстрирую две ситуации, о которых мы только что говорили.

| **Пример "A"** | | **"B"** | |
|---|---|---|---|
| **ВЫ** | **ПРОТИВНИК** | **ВЫ** | **ПРОТИВНИК** |
| 5-2-8-5-A | ?-?-7-7-5 | 4-3-2-3-6 | ?-?-7-7-4 |
| **ЧЕК** | | **СТАВКА** | |

В примере А комбинация у вас намного хуже... вот почему вы должны сделать ЧЕК. Если ваш противник делает ставку - ФОЛД.

В примере В ваша комбинация лишь чуть хуже... вот почему вы должны сделать БЕТ (чтобы не обнаружить свою слабость).

Очень важно понять, что в примере А вы ничего не выигрываете, делая ставку, лишь показываете фальшивую руки. В действительности, делая ставку, вы ведете убыточную игру, вот почему вам нужно сделать чек. В данной ситуации не стоит беспокоиться о выказанной слабости, вам лучше сэкономить ставку.

По той причине, что в примере В ваша рука лишь чуть слабее, бет будет правильной тактикой, потому что вы продемонстрируете силу, которая может позволить вам выиграть пот прямо сейчас. И даже, если вам ответили коллом (или даже рэйзом), у вас в комбинации есть много аутов - нижняя комбинация до шестерки, младший стрит, допер или триплет.

Теперь вы должны отчетливо представлять себе, как играть на пятой улице на различных типах комбинаций. По той причине, что минимальная ставка здесь становится $200, вероятность того, что вы сможете что-то получить из банка, должна быть достаточно высокой, чтобы продолжать розыгрыш своей комбинации. Если же шансов на победу по двум системам у вас нет, ваша рука по одной системе должна быть очень-очень сильной.

## ИГРА НА ШЕСТОЙ УЛИЦЕ

Если у вас было положительное матожидание на пятой улице, маловероятно, что на шестой улице оно станет отрицательным, ведь в банке оказалось еще больше денег. Пас на шестой улице далеко не так типичен, как пас на пятой улице (когда некоторые руки, ранее выглядевшие разыгрываемыми, перестают ими быть).

По той причине, что вы практически наверняка дойдете до конца с той рукой, которую образовали до шестой улицы (иначе зачем вам вообще здесь быть)... я могу рассказать вам не очень много об этом этапе игры.

Как вы помните из ТАБЛИЦЫ ПОБЕГОВ, если у вас есть шансы на равные деньги на шестой улице, имеет смысл продолжать игру.

В большинстве случаев шансы на побег у вас будут не меньше, чем пятьдесят на пятьдесят. Впрочем, как всегда есть и исключения. Пример ниже проиллюстрирует вам очевидную ситуацию, когда вам не имеет смысла продолжать игру на своей руке.

| ВЫ | ПРОТИВНИК |
|---|---|
| 2♣6♦4♠5♦6♠K♠ | ? ?-5♥2♥3♥4♥ |

С этой рукой на шестой улице становится очевидным, что у вас меньше, чем 50% шансы на побег. Вы не только сделали несколько сомнительный (хотя и обоснованный) колл на пятой улице, но учитывая то, как легли карты на шестой улице... вы, возможно, вообще тянете мертвую - по обеим системам. Без всяких раздумий падайте на шестой улице, если оказались в подобной ситуации.

Однако, порой бывает так, что ситуация складывается не такая очевидная (пример ниже).

| ВЫ | ПРОТИВНИК |
|---|---|
| A-2-3-6-K-Q | ?-?-A-7-5-A |

Большинство игроков с такой комбинацией как у вас в этом примере, подумали бы, что колл на шестой улице совершенно оправдан. Не так. Вы не сможете убежать в половине случаев на шестой улице в этой ситуации. Вам придется сделать колл $200 обязательно собрать шестерку

по нижней системе, иначе ставка не оправдается. А если вы образуете восьмерку? Тогда вам придется поставить еще $200... и можете проиграть по двум системам. Колл на шестой улице в такой ситуации имеет отрицательное матожидание. Вам остается только упасть.

Два этих примера весьма выбиваются из большинства случаев розыгрыша вашей комбинации, если; добираетесь до шестой улицы. Но раз есть исключения, вот вам и правила, которыми нужно руководствоваться игре:

***Если на пятой улице вырешили продолжать и вам легли почти равные карты, нет никаких сомнений, что нужно делать колл. Однако, если вам пришлось сделать трудный выбор на пятой улице (поймали плохую карту) и вдруг на шее улице вы поймали еще одну плохую карту, а противнику пришла действительно хорошая... вы без сомнений должны сделать фолд. Дверца ловушки за вами точно захлопнется.***

## ИГРА НА ПОСЛЕДНЕЙ СЕДЬМОЙ УЛИЦЕ

Если вы участвует в поте с несколькими противниками и все карты уже сданы, вы оказываетесь в одной из следующих ситуаций:

У вас есть (хороший или очень хороший) шанс на победу в двух системах.

У вас есть суперсильная рука по одной системе и вы почти уверены в выигрыше хотя бы половины пота.

Единственный случай, когда вы осознано можете оказаться перед опасностью потерять свои деньги, это ситуация (1), в которой у вас есть только хороший шанс на победу по двум системам. Это один из редких случаев, когда вы будете "рисковать", но рисковать осознанно, потому что понимаете, какие большие деньги принесет вам выигрыш пота целиком.

Вне всяких сомнений, будут и такие ситуации, когда вы невольно попадете в неприятности, например, если к риверу кто-то натянет комбинацию и сделает вам несчастный случай с рукой, которая "почти наверняка" выигрывала по одной системе. Вы ничего не можете поделать с такими случаями перетягивания... можете только надеяться на то, что сакеры, захотевшие вас перетянуть, останутся в игре. Если так, вы вернете себе деньги с плюсом. В покере (всех его разновидностях) нельзя бесконечно высасывать комбинацию и рассчитывать на прибыль. Закон вероятности докажет это сакерам, которые не прекращают этих попыток.

На седьмой улице вы чаще всего (особенно, если ваши противники разбираются в игре) окажетесь в ситуации один на один.

***• В этом случае очень важно, чтобы вы сразу распознали, есть ли у вас конфетка (или почти конфетка) — по крайней мере, для половины пота.***

Сначала вам покажется довольно трудным быстро сообразить есть ли у вас конфетка (для половины пота), но спустя некоторое время вам станет намного легче это делать.

Вам будет проще определить, окажетесь ли вы с конфеткой на седьмой улице, если проследите за этим с ранних этапов игры. Например, ваш противник поймал картинку на пятой улице и продолжил игру против вас... вам нужно немедленно задуматься о том, как образовать конфетку.

Предположим, он поймал даму. Допустим даже, что у вас валет. Если бы вы играли в разз, это не имело бы большого значения. Вы оба просто не обратили бы внимания на картинки. Но в хай-лоу сплите между ними большая разница. (Этот факт тоже упускают из вида многие игроки в разз, когда садятся играть в хай-лоу сплит).

У вас позиция намного выгоднее, если вы поймали валета. Если вы вместе образуете по доперу (что случается часто), ваш противник (с дамой) мертвый для нижней системы. С допером и дамой в руке лучшее, на что он может надеяться по нижней системе, - это нижняя комбинация до дамы. Возможно у него будет старший допер и тогда он убежит с половиной пота. Но он НЕ МОЖЕТ ВЫИГРАТЬ ВЕСЬ ПОТ. Как я уже говорил, помните, что:

***• Если у вашего противника две пары или тройка, лучшая нижняя комбинация у него будет до старшей карты.***

Вы всегда должны руководствоваться этим правилом в тех случаях, когда у вас две пары и, скажем, валет. Вы будете знать, что если у вашего противника король или дама, у вас есть конфетка по меньшей мере для половины пота (если только он не образует стрит или флеш).

Знать, есть ли у вас конфетка, очень важно, но еще важнее использовать это знание. Вы должны постоянно прикидывать, находитесь ли вы в завидном положении. И если да, вы сможете безнаказанно делать ставки. Вы можете в полном смысле слова поставить на кон свой дом (или

чем вы там владеете), если уверены в том, что в худшем случае вы разделите пот.

В такой игре как холдем, вам очень просто определить есть ли у вас конфетка. В хай-лоу сплите это не так очевидно... но и не так уж сложно. Два следующих примера пояснят вам, что я имею в виду.

Допустим вы боретесь за разные поты с двумя очень хорошими (и очень агрессивными) противниками. Но как бы хороши они ни были... они не вполне понимают, что значит иметь конфетку по крайней мере для половины пота. Скажу даже, что они и не подозревают о том, что вы это понимаете, и они стараются вас "задавить". Ну, так можете притормозить... хотя, может быть вам и не стоило бы их просвещать на этот счет... а что еще важнее, не давать им понять, с чем вы сами играете. В любом случае, вот как может выглядеть одна из этих ситуаций у реки.

| Вы | | Противник | |
|---|---|---|---|
| В темную | В открытую | В темную | В открытую |
| 9-A-6 | 3-3-Q-K | ?-?-? | 2-2-K-J (четыре разных масти) |

Как вы можете заметить, у вас не такая уж сильная рука, но девятка, которую вы поймали в конце, позволила вам образовать нижнюю комбинацию до дамы вместе с парой троек. И, если посмотреть на его борд, этого достаточно, чтобы дать вам конфетку для половины пота.

Если он сделает бет, можете ответить рэйзом. Он может даже сделать рерэйз, пытаясь убедить вас, что он может выиграть по двум системам. Это бесполезная попытка, ведь вы-то знаете, что это невозможно. Сделайте еще один рэйз. Он притормозит и ответит коллом. Ваш последний рэйз не будет просчитанным поступком, потому что он может поумнеть на будущее... и будет напрасным усилием, так как вы все равно разделите банк.

Ваша уверенность в том, что банк будет разделен, основана на знании того, что у него:

1) Нижняя комбинация до валета; или
2) допер или триплет.

Если у него (1) вы побеждаете по высшей системе с парой троек.

Если у него (2) он побеждает по высшей системе... но ваша нижняя комбинация до дамы выстаивает.

Его рэйзы показывают, что он не догадывался о вашей конфетке. Более того, они показывают, что он не догадывался о том, что вы знаете, что она у вас есть.

Вот еще один пример ситуации, когда у вас есть конфетка, и вам никогда не стоит останавливаться в рэйзах, потому что у вас есть маленький шанс выиграть пот целиком.

| Вы | | Противник | |
|---|---|---|---|
| В темную | В открытую | В темную | В открытую |
| 5♥3♥ | 7♥J♥K♥Q♠ | A♣3♠ | 5♠5♦5♣2♥ |

Как вы можете заметить, на шестой улице у вас есть флеш и дама для нижней комбинации. (Вы можете улучшить свою нижнюю комбинацию на седьмой улице до валета, если купите любую непарную карту). Итак, чтобы ни случилось, у вас есть конфетка по крайней мере для половины пота. Более того, у вас есть шанс победить по двум системам, а у вашего противника этого шанса нет.

Если вы сделали бет на шестой улице и ваш противник ответил рэйзом... вы можете продолжать "войну рэйзов" до тех пор, пока у вас не останется денег. Вы не можете проиграть... и вы можете выиграть весь банк. Возможно, ваш противник притормозит и перестанет делать рэйзы до того, как вы поставите в банк все деньги. Возможно, до него дойдет, что у вас флеш... и лучшая рука для победы по одной системе. Возможно, до него это и не дойдет. Как бы там ни было, я расскажу, почему вы должны как минимум разделить банк... и почему у вас есть маленький шанс выиграть по двум системам на последней карте.

Все карты, которые он может поймать, приведены ниже:

A. 4
B. A, 2 или 3
C. 6, 7, 8, 9, T или J
D. Q или K

В случае (A) он образует колесо (стрит от пятерки). С эти он победит на нижней системе, но его стрит проиграет вашему флешу;

В случае (B) он дополнит комбинацию. Это побьет ваш флеш, но тогда нижней комбинаци-

ей у него будет пара... И ваша дама (или валет) забирает себе нижнюю систему.

В случае (C) он выигрывает нижнюю комбинацию, а вы - высшую.

Если же приключится случай (D), тогда он проиграл все. Нижняя комбинация у него будет до короля или дамы и проиграет вашей даме или валету... а ваш флеш заберет себе высшую систему.

У него нет аутов. У вас они есть. Вот почему так важно знать, есть ли у вас конфетка. Вам порой придется принимать весьма трудные решения - пример такой ситуации вы найдете ниже.

| Вы | | Противник | |
|---|---|---|---|
| В темную | В открытую | В темную | В открытую |
| 8-6-4 | 3-A-3-J | ?-?-? | 7-6-5-2 |

В подобной ситуации перед вами встают определенные трудности. Если бы вместо восьмерки у вас была девятка, вы не смогли бы сделать колл в конце. Но так вы имеет право сделать обоснованный (хоть и шатко) колл. Ваши шесть-восемь могли бы выиграть по нижней системе... и ваша пара троек могла бы победить по высшей. Но есть и вероятность проиграть по обеим.

Как вам известно из ТАБЛИЦЫ ПОБЕГОВ, колл оправдан только в том случае, если у вас есть 25% шанс на побег. Если вам кажется, что такого "хорошего" шанса у вас нет, вам нужно пасовать на последней улице. В этом случае колл будет с отрицательным матожиданием[23].

Вам придется сделать кое-какие прикидки, чтобы вычислить ваши возможные шансы на побег. Как я ранее уже отмечал, ваш расчеты и прикидки будут становиться все точнее по мере накопления опыта игры. В любом случае, у вас есть мои рекомендации и советы, а этого как раз и нету большинства ваших противников. Вам удастся не делать бесполезных коллов в конце, чем постоянно грешат неопытные игроки. Что более важно, если вам не нужно будет принимать трудные решения после сдачи всех карт, вы сумеете определить, есть ли у вас конфетка, по крайней мере, для одной половины пота. Большинство ваших противников не имеют ни малейшего представления о том, как это делается. Как вы уже знаете, это может дать вам большое преимущество в розыгрыше банка.

## ЧЕК-РЭЙЗ И БЛЕФ

Если вы оказались в борьбе за пот с несколькими противниками, а у вас комбинация, на которой вам бы хотелось играть один на один, вам нужно сманеврировать в этой ситуации. Одним из лучших приемов для этого является чек-рэйз, если вы находитесь на правильной позиции.

Вам нужно уделить пристальное внимание следующему розыгрышу, потому что вы часто будете оказываться в положении, когда вам потребуется сузить круг противников до одного.

Эта ситуация сложилась на четвертой улице и в поте участвует, скажем, четыре игрока. У вас комбинация из трех бэби-карт и младшей пары. На борде у вас младшие карты. Игрок перед вами (сразу справа) также поймал хорошую карту на четвертой улице. Два других игрока за вами (слева от вас) поймали относительно плохие карты. Только что описанная ситуация может выглядеть вот так:

| ИГРОК СПРАВА ОТ ВАС... ПЕРЕД ВАМИ | | ИГРОКИ СЛЕВА ОТ ВАС... ЗА ВАМИ | |
|---|---|---|---|
| Оппонент 1 | Вы | Оппонент 2 | Оппонент 3 |
| ?-?-2-7 | A-6-3-6 | ?-?-3-8 | ?-?-4-9 |

Вам нужно добиться того, чтобы остаться один на один с противником 1. Вы делаете чек. Противники 2 и 3 также должны сделать чек. Но противник 1 почти наверняка сделает ставку. Если он сделает это, отвечайте рэйзом. Это побудит противников 2 и 3 выйти из борьбы. Вряд ли кто-то из них станет делать колл на двойную ставку. И вы добьетесь поставленной цели. Вы останетесь один на один с противником 1.

Вам нужно добиться того, чтобы такой розыгрыш стал у вас автоматическим. Естественно, это может сработать в том случае, если игрок, ставки от которого вы ожидаете, находится справа от вас. Если же он слева... у вас это не сработает.

Есть и другие ситуации с автоматическим чек-рэйзом. Порой бывает очень трудно определить у кого в хай-лоу лучшая рука. Если за столом собрались профессиональные игроки и вы видите, что один игрок с маленьким стэком делает чек... следующий игрок вполне оправданно предполагает, что у него лучшая рука (иначе зачем бы ему к малому борду делать чек?) - и автоматически делает ставку. Так происходит почти всегда, если игрок агрессивный. Следовательно, если вы хотите, чтобы в банк поставили двойной бет... вам нужно автоматически делать чек-рэйз.

Этот прием может быть с легкостью применен и против вас. Если кто-то делает чек перед вами и у вас есть хоть какая-то комбинация, вам нужно делать ставку. Вы не можете раздавать бесплатные карты. Предположим, игрок вступил в пот на третьей улице, сделав рэйз. Вы уравняли. На четвертой улице вы оба поймали по хорошей карте... но у него маленький борд. И он сделал чек. Отвечайте бетом, даже если вы тем самым раскрываетесь для чек-рэйза.

К счастью, вы не будете оказываться в таком положении слишком часто, ведь большинство игроков не умеют пользовать плюсы чек-рэйза и просто просматривают такие возможности, которые просто прыгают им в глаза. Пример внизу хорошо иллюстрирует, как именно игроки (даже хорошие) почти всегда упускают такие возможности.

| ВЫ | ПРОТИВНИК |
|---|---|
| 6-A-2-3-5-K | 9-9-8-5-3-9 |

Вам нужно автоматически делать чек-рэйз в данной ситуации, вы имеете возможность привлечь в банк двойную ставку, которую постоянно упускают игроки с вашей комбинацией.

Это называется автоматическим чек-рэйзом потому, что он автоматически срабатывает. Вы поймали картинку на шестой улице, если бы вы еще имели и маленькую пару, все выглядело бы очень неважно. Но ваш противник этого не знает. И когда вы делаете чек, он почти наверняка ответит бетом. Затем вы вытаскиваете кролика из шляпы и возвращаете ему его в два бета.

Иногда ситуация складывается так, что вы просто вынуждены делать чек-рэйз. Если вы начнете делать ставки, это может обернуться против вас (помешает вам добиться определенной цели, которую вы себе поставили). Такая ситуация может сложиться, когда у вас комбинация, на которой вы бы предпочли играть с несколькими соперниками.

Допустим, в поте участвует четыре игрока, у вас 2-3-4-5 (с младшим бордом) на четвертой улице. У вас такая рука, которую вам не хотелось бы разыгрывать один на один. Теперь ваша цель диаметрально противоположна той, которая у вас была в примере на предыдущей странице. Тогда вы сделали чек (намереваясь потом сделать рэйз). Теперь вы должны делать бет (предполагается, что игроки те же, и агрессивный игрок сидит перед вами).

Если же агрессивный игрок находится за вами, вы не можете делать ставку, если хотите добиться розыгрыша своей комбинации с несколькими противниками. Если вы сделаете бет вы легко можете помешать достижению поставленной цели. Эта новая ситуация (с агрессивным игроком за вами) проиллюстрирована ниже:

| ВЫ | ПРОТИВНИК 1 | ПРОТИВНИК 2 | ПРОТИВНИК 3 |
|---|---|---|---|
| 4-5-3-2 | ?-?-2-7 | ?-?-4-8 | ?-?-5-9 |

В данной ситуации вы практически вынуждены сделать чек, потому что вам хочется оставить противников 2 и 3 в поте. Если вы сделаете ставку, ваш противник 1 (агрессивный) скорее всего сделает рэйз. И его рэйз вынудит противников 2 и 3 уравнивать двойную ставку. Как и раньше, они вряд ли это сделают. Значит, если вы сделаете ставку, вы рискуете их потерять, чего вам вовсе не хочется. К счастью, если вы сделаете чек, противник 1 сделает бет, а противники 2 и 3 уравняют ставку. А когда ход вернется к вам, вы сыграете в свою игру и сделаете рэйз. В данной ситуации интересно то, что даже если противник 1 подозревает у вас более сильную чем у него руку или вообще догадывается,, что вы делаете (чек с намерением сделать рэйз), он вынужден делать бет. Он не может позволить третьей и четвертой (противники 2 и 3) по силе рукам получить бесплатные карты. Он хочет вытеснить их из борьбы своим бетом – или заставить заплатить за свои следующие карты.

Теперь вы представляете себе насколько эффективен чек-рэйз, если вы правильно его применяете для достижения поставленной цели. В лимитированном покере такие маневры возможны значительно реже, чем в безлимитном. Следовательно, если в лимитированном покере вам представляется такая возможность... не упускайте ее. Не помешало бы внимательно перечитать те примеры, которые я привел и внимательно изучить их, чтобы довести свои навыки до автоматизма и применить, как только представится такая возможность.

---

[23] *Предположив, что в каждом раунде один бет, ставки $100 и $200, вам придется рискнуть $200, чтобы получить $600 (половина пота на шестой улице).*

Эти немногочисленные маневры в лимитированном покере включают в себя и блеф. Из всех лимитированных игр, о которых я рассказал, в хай-лоу сплите для блефа, наверное, меньше всего возможностей. Это отсылает к тому, что я уже говорил насчет того, что мои личные наблюдения показывают, что большинство покерных игроков заняты поисками повода вступить в борьбу за пот. Хай-лоу сплит представляет таким игрокам намного больше возможностей вступить в эту борьбу и поиграть, чем остальные виды покера.

Потому что игрокам в хай-лоу сплит всегда хочется поиграть... потому что они всегда пытаются получить половину банка... поэтому они не пасуют так часто, как в других видах покера. Эта особенность человеческой натуры сильно ограничивает возможности блефа в хай-лоу сплите.

Единственные реальная возможности для блефа у вас есть на третьей улице (пока игроки не поставили слишком много денег в банк), автоматическая возможность для блефа посреди сдачи и особая ситуация для блефа на седьмой улице. Довольно скудное меню для тех, кого, как впрочем и меня самого, хлебом не корми, но дай завернуть что-нибудь этакое. Вот почему я сказал, что хай-лоу сплит скорее подходит для людей с математическим, а не психологическим складом ума.

Итак, вам придется довольствоваться блефом на третьей улице (на стилинг или ре-стилинг позиции), на пятой улице, когда у вас борд намного лучше, чем у противников, и вы делаете бет на плохой руке, но противник практически вынужден упасть, видя ваши открытые карты.

Есть еще одна особая ситуация на седьмой улице, в которой у вас также есть возможность для блефа. Как вы вскоре убедитесь, это очень важный блеф, если присутствуют все необходимые элементы. Но прежде чем перейти к этому, я хочу быть уверен, что вы понимаете одно важное правило, которое вы должны соблюдать, когда все карты сданы. Вот оно:

***• Если вы знаете, что не можете выиграть весь пот (и все карты сданы), вам нужно (обычно) делать Чек, особенно если вы также знаете, что ваш противник ответит коллом на ваш бет.***

Эта ситуация может выглядеть следующим образом:

| ВЫ | ПРОТИВНИК |
|---|---|
| J-7-5-3-2-4-J | ?-?-?-A-A-5-K |

В данной ситуации вы видите пару тузов. Вы знаете, что не можете их побить. Но вы можете все проиграть (если он стартовал с отменными картами втемную и поймал чудесную карту в конце). Вы также знаете, что он сделает колл на ваш бет. Так что вы можете с таким же успехом сделать чек.

Однако из этого правила есть очень важное исключение:

***• Если есть шанс, что ваш противник не сделает колл в конце, вам нужно делать бет - даже если вы знаете, что не сможете выиграть весь банк.***

Это правило связано с особой возможностью, которая может появиться у вас для блефа на седьмой улице. Все необходимые элементы для блефа присутствуют вот в такой ситуации:

| ВЫ | ПРОТИВНИК |
|---|---|
| 9-8-5-4-2-3-7 | ?-?-?-A-5-Q-J |

Большинство игроков сделали бы чек на такой руке, зная, что им не удастся побить тузаДаму в высшей системе. Но чек был бы очень плохим ходом в данном случае, потому что сделав бет, у вас есть шанс украсть весь банк. Что если он поймает пустышку (8,9,Т, или К) в конце? Если так случится, он, возможно, не станет уравнивать ставку и сделает фолд на тузе-даме по высшей системе и, возможно, восьмерке, девятке или десятке по низшей, потому что все выглядит так, будто вы его почти наверняка побиваете по обеим системам.

Вам почти нечего терять и вы можете забрать себе все в данной ситуации. Это не будет стоить вам лишней ставки, ведь если вы сделаете чек, а он ответит бетом... вам придется уравнивать. Так что вы можете сами сделать этот бет.

Если противник образует совершенную руку (вы проиграете по двум системам), вам обойдется это лишь в одну лишнюю ставку, когда он сделает рэйз.

Возможно, здесь почти равные шансы на то, что он либо побьет вашу семерку по нижней системе, либо поймает картинку. В первом случае, вы потеряете одну ставку (его рэйз). Но во втором случае вы выиграете весь пот. И потому он отплатит за ставку по равным шансам.

Готов признать, что при обсуждении тонкостей этой игры мой язык мог показаться чересчур сложным и изобилующим математическими терминами. Но такова уж эта игра, хай-лоу сплит. Больше, чем остальные виды покера, она подходит для трезвого анализа конкретной ситуации и

определения оптимального решения, воплощается в стратегии игры (в противовес тем психологическим решениям, которые вы принимаете лимитном холдеме).

Здесь вам не придется иметь дело с психологическими уловками - и вам действительно не нужно обладать сильным духом, - вы можете обойтись и без этого в хай-лоу сплите. Вы уже знаете, что там вас ждет толпа сакеров, стремящихся попасть в ЛОВУШКУ.

## ХАЙ-ЛОУ СПЛИТ С ОБЪЯВЛЕНИЕМ

*краткий обзор*

Есть ещё один способ играть в хай-лоу сплит - с объявлением. В этом варианте игроки обычно делают объявление при помощи фишек или монет. После того, как все карты сданы, все игроки получают, скажем, по две монеты. Они берут монеты и прячут руки под стол, потом вынимают их со сжатыми кулаками. Все игроки одновременно раскрывают ладони и количество монет указывает, какую систему они образовывали. Обычно, отсутствие монет указывает на нижнюю систему, одна - на высшую, а две монеты - на обе.

(В хай-лоу сплит можно играть и с поочередным объявлением, но этот способ дает последнему игроку такое громадное преимущество, что это почти перестает быть игрой. Я уже давно не слышал, чтобы в хай-лоу сплит играли таким способом).

В хай-лоу сплите с объявлением существуют следующие правила: если вы объявили о высшей системе, у вас должна быть лучшая комбинация по этой системе. Не важно, какая у вас будет комбинация по нижней системе. Если вы сказали, что у вас лучшая рука по высшей системе и это оказалось правдой, вы выиграли по меньшей мере половину пота. Если все объявили высшую систему, тот игрок, у кого оказалась сильнейшая комбинация, забирает себе весь банк. Если все объявили низшую систему, игрок с лучшей низшей комбинацией забирает себе весь пот. (Если вы объявили низшую комбинацию, ваша высшая комбинация уже не учитывается). Если все объявляют низшую систему, а вы высшую, вы автоматически получаете половину пота, вне зависимости от комбинации. У вас может быть фулл-хаус и вы объявите низшую систему - мне приходилось так поступать. Или же вы можете иметь нижнюю шестерку и объявить высшую систему, и если никто не объявил высшую, вы автоматически забираете себе половину пота.

Если вы объявляете обе системы (высшую и низшую), это практически означает, что вы собираетесь выиграть по ним обеим. Если вы на самом деле побеждаете по двум системам, вы выиграли банк целиком. То есть, при таком объявлении, вы либо выигрываете, либо проигрываете весь пот.

Есть некоторые вариации в правилах, когда вы объявляете две системы. Если вы сыграли вничью по одной и выиграли по второй, вам принадлежит три четверти пота. Некоторые игроки утверждают, что ничьей быть не может - если вы объявили обе системы и по одной у вас ничья, значит вы проиграли. Мне кажется, что правильнее играть с тремя четвертями пота.

Если вы объявили обе системы и проиграли только по одной из них - есть опять два взгляда на эту ситуацию. Некоторые игроки утверждают, что если вы победили в высшей системе, но не победили в низшей, игрок которого вы побили по высшей системе получает половину пота. Это один способ, но он не кажется мне правильным. Намного лучший способ игры, например, такой: вы объявили высшую систему и кто-то другой объявил две, а третий - низшую; затем, если игрок, объявивший обе системы, не может побить вашу высшую, но побивает низшую, вы забираете себе весь пот на своей высшей руке. То есть, если обобщить, правило такое: когда игрок, объявивший обе системы, побивает всех, кроме одного, тогда игрок, который выиграл у него, забирает себе весь пот.

Есть очень важная причина, по которой последний способ игры кажется мне более верным. Например, если у вас недостроенный фулл-хаус и вы подозреваете, что вашим противником будет игрок, объявивший обе системы, тогда построение фулл-хауса становится намного более выгодным. Если вы образуете эту комбинацию, вы выиграете весь пот, а не его половину. Как я уже говорил, весь пот выгоднее его половины в четыре раза.

Следовательно, одна из самых интересных стратегий в игре с объявлением, заключается в том, чтобы склонить одного из игроков к объявлению по двум системам, чтобы забрать себе весь пот, тогда как для вас есть выигрышная рука только по одной системе.

Но прежде, конечно, вам нужно решить, по каким правилам будете играть, чтобы не возникало недоразумений.

Мне бы хотелось поговорить о различиях между игрой "карты говорят" и игрой с объявлением. Нагляднее всего это можно сделать на примере. В главе, посвященной игре "карты говорят", я привел такой пример:

У игрока 2 на борде лежал триплет и он пытался образовать велосипед, у игрока 1 был очевидный флеш K-J.

| Вы | | Противник | |
|---|---|---|---|
| В темную | В открытую | В темную | В открытую |
| 5♥3♥ | 7♥J♥K♥Q♠ | A♣3♠ | 5♠5♦5♣2♥ |

Как я сказал, что в игре "карты говорят" игрок с флешем K-J не должен прекращать увеличение ставок, потому что если игрок с триплетом и обменом к велосипеду образует фулл-хаус, он выиграет по нижней системе. Если он не образует фулл-хаус, флеш забирает победу по высшей системе.

В объявлении - хотите верьте, хотите нет, - например, в безлимитном варианте (или с пот-лимитом), если флеш делает бет, триплет должен увеличивать ставку, а флеш затем должен падать. Вот и причина: игрок с флешем не знает, что объявлять. Он видит то, что может быть уже готовым фулл-хаусом... и совершенно не может себе представить, по какой системе объявлять. У противника триплет и обменный велосипед. И он может сделать дополнительный бет, а игрок с флешем не может продолжать игру в высшей системе, так как опасается, что противник играет с уже готовым фулл-хаусом. Ему нужно образовывать комбинации) по нижней системе. И у парня с триплетом есть автоматический сплит, если он этого захочет. Ему надо лишь объявить высшую систему. Если он образует нижнюю комбинацию, он выиграет весь банк. Он может всегда сбежать по одной системе... с фри-роллом для победы по двум.

Сравнивая объявление и "карты говорят", можно привести еще один пример, когда в "карты говорят" вы знаете, что у вас есть конфетка, но не знаете, по какой системе. Такое случается очень часто в "карты говорят". Но если такая ситуация сложится у вас в объявлении... вы попали в крупные неприятности, вам нужно угадывать, какую систему объявлять.

Во всех случаях, когда у вас есть лучшая рука по одной системе, но вы не уверены, по какой именно, у вас большие проблемы, если противник уже делал беты и обнаружил силу своей комбинации. Если вы угадаете правильное направление, вы разделите пот, если вы выберете не ту систему, вы проиграете весь пот.

Вот хороший пример: если у игрока 2-3-7-J на борде, а у вас допер на десятках и девятка по нижней системе, вам нужно угадывать, есть ли у него допер на валетах или нижняя семерка, если он делает бет с уверенностью.

Если бы игра из предыдущего абзаца проходила в "карты говорят", у вас была бы конфетка, но в объявлении у вашего противника преимущество, потому что он всегда может объявить нижнюю систему. Вы же не можете этого сделать. Он может объявить эту систему, даже если не образует комбинацию... даже если он не побьет вас по нижней системе.

Главное различие между этими играми заключается в том, что в объявлении очень важно, какой у вас борд, намного важнее, чем в "карты говорят". Если у вас сильный борд, вы можете иметь конфетку в объявлении. Это особенно справедливо в борьбе один на один... даже если у вас нет той руки, которую имитирует ваш борд.

Возьмем к примеру, пятую улицу. У меня шестерка на четырех картах и пара двоек, а у моего противника на борде 6-7-6-8... в объявлении у меня более сильная рука. В "карты говорят" все наоборот. В объявлении у меня более сильная рука, потому что в открытую у меня лежат 6-3-2, а туз и двойка лежат втемную. Мне все равно, есть ли у него стрит или он ныряет за стритом, потому что он уже показал, что идет по высшей системе. Он уже не может объявить низшую систему. У меня есть 6-3-2. У него 6-7-8. В этой ситуации фри-ролл у меня. С этого места (с пятой улицы), я знаю, что могу забрать себе половину пота, объявив низшую систему. Если я образую фулл-хаус, я получаю весь пот, так как он собирается объявить высшую систему, то же самое могу сделать и я.

Я могу попытаться объявить высшую систему, если я образую стрит или тройку двоек или допер на тузах, и тогда он может получить весь пот... если я захочу рискнуть.

Допустим, имея 6-7-8, он поймал неопасную карту, например, картинку, и тогда я могу объявить высшую систему, если у меня есть допер на тузах или лучше. Но у меня всегда есть возможность объявить низшую систему. У меня ведь лучший борд по нижней системе и противник вынужден идти по высшей, у меня образуется предположительный фри-ролл. Если у меня в от-

крытую лежат три младшие карты и я продолжаю делать ставки, у моего противника неприятности. Он не может рассчитывать на побег, просто вскрыв свою руку (как в "карты говорят"). Когда у вас есть сносный нижний борд, даже если втемную у вас мусор, вы всегда можете сбежать, объявив ту систему, на которую похож ваш борд.

Триплет - это хорошая стартовая рука в объявлении, если только ваш противник не догадывается, что у вас триплет и в открытую не лежит, допустим, король. В ситуации один на один королевский триплет почти так же плох в объявлении, как в "карты говорят", ведь ваш противник может догадаться, что у вас три короля и тогда у него будет такой же фри-ролл, как в "карты говорят". Он может догадаться о том, что у вас триплет, так как игра с королем в открытую редко бывает правильной в объявлении. Начиная игру с королем на борде, вы даете противнику слишком много возможностей. В объявлении… вы не можете иметь плохих карт в открытую – даже средних карт. Вам необходимо иметь хорошие младшие карты на борде.

Принцип игры на победу по двум система совершенно одинаков в обеих играх. И ТАБЛИЦА ПОБЕГОВ также применима. Играть только по нижней системе плохо в обеих играх, только по отличающимся причинам.

1. Если вы играете в "карты говорят", вам нужно отдавать предпочтение тем комбинациям, которые могут победить по двум системам (например, средние пары или средние стриты). В объявлении вам лучше разыгрывать маленькие прикупные стриты и пары на хоул-картах. Эти комбинации могут провоцировать вашего противника на побег. А окончится все тем, что он объявит ту же систему, что и вы.
2. Пара тузов на закрытых картах - великолепная рука в объявлении, особенно против одного или двух игроков. Если мой противник собирает только нижнюю комбинацию, у меня нет причин для особого беспокойства. Я могу сбежать от него по высшей системе, просто объявив высшую систему. Еще раз повторю, что игрок, собирающий комбинацию только по нижней системе, ставит себя в трудное положение в обеих случаях.
3. Тем не менее, игрок, у которого очень маленькие карты и младший борд, имеет намного более сильную руку в объявлении, чем в "карты говорят". К примеру, 6-7-8 (особенно, если 8 в открытую) не очень хорошая комбинация в объявлении, но очень сильная рука в "карты говорят". С учетом этого, игрок в разз будет намного лучше чувствовать себя в объявлении. Его слабым место может быть то, что он не сможет извлечь максимум выгоды из комбинации с большой парой втемную и младшей картой на борде.

В объявлении вы можете очень широко использовать слоуплей. Допустим, у вас пара восьмерок на борде и у вас фулл-хаус на пятой улице. Вы можете с большой выгодой разыграть эту руку замедленно, если это подтолкнет всех к объявлению высшей системы. Не сделав рэйз на пятой улице, вы могли бы склонить игрока к объявлению обеих систем, но своим рэйзом на пятой улице вы его испугаете, и он склонится к объявлению низшей системы. Это ужасный розыгрыш. Ради привлечения одной лишней ставки в банк, вы можете отказаться от половины пота.

Очень часто в объявлении вам приходится обманывать своих противников, чтобы выиграть у них деньги. Ваши обманы, которые позволяют выиграть весь пот (или убежать с половиной) настолько прибыльны, что вы можете не беспокоиться об одной лишней ставке. Вы можете поступить с точностью до наоборот и сделать рэйз на слабой руке, чтобы заставить вашего противника объявить не вашу систему и убежать с половиной пота. Обманы необходимы для выигрыша пота - или для побега с его половиной, именно это очень сильно отличает объявление от "карты говорят".

Само собой разумеется, что хороший игрок сможет убегать в объявлении намного чаще, чем в "карты говорят". Когда я сказал, что ТАБЛИЦА ПОБЕГОВ применима и в объявлении, я имел в виду лишь проценты, но ведь для побега в объявлении вы можете разыграть совсем другие карты и получить те же проценты.

Если на пятой улице противник делает бет, вам нужно 75% шанс для побега. Но в объявлении есть намного больше комбинаций, которые обеспечивают вам эти самые 75%.

Чтение комбинаций обретает в объявлении особую важность. Если вы знаете, какие карты у противника, у вас есть конфетка, так как у него редко бывает комбинация, на которой он может объявить две системы.

Если только вам удалось прочитать карты противника с высокой степенью точности, вы практически получаете фри-ролл, потому что вы можете сбежать, даже не образовав комбинацию. Просто объявив систему противоположную системе противника.

Если вы можете прочесть его карты, у вас появляется множество путей для побега, особенно в борьбе один на один. В таких ситуациях вы будете делать фолд намного реже, чем в "карты говорят".

Игрок никогда не выиграет у вас по двум системам, имея пару троек и нижнюю семерку, потому что он объявит только низшую систему. Если вы думаете, что у противника нижняя комбинация, он не будет рассчитывать на младшую пару, чтобы выиграть весь пот - даже если у вас вообще нет пары.

Обе эти случая схожи в том, что пот делится пополам. Следовательно, в них обеих верна теория о том, что нужно стремиться к выигрышу целого пота, а не его половины, и какие вам нужны шансы для этого. Если вам кажется, что вы можете выиграть только половину пота, это не очень хорошо. Если же у вас рука, которая может принести вам весь банк, это просто отлично. Различаются лишь карты, которые могут предоставить вам эту возможность.

Односторонняя рука может легко победить по двум системам в объявлении, если ваш противник объявит же систему, что и вы, а вы его побьете. Обманчивая рука, например, с большой парой карт втемную, может быть очень сильной. Если у вас младший борд и замаскированная сильная рука, ваш противник постарается объявить высшую систему. В ситуации один на один пара королей на хоул-картах и маленькая карта на борде будут весьма сильной комбинацией в объявлении, тогда как эту руку совершенно нельзя разыгрывать в "карты говорят".

Это всего лишь один пример различий в стартовых комбинациях двух этих игр. Само собой разумеется, что три хорошие младшие карты будут кстати и там, и там, а если они еще и обладают потенциалом для образования стрита – это вообще отлично. Но вот что странно, пограничная комбинация 2-2-5 в "карты говорят", оказывается плохо разыгрываемой в объявлении, особенно если двойки у вас втемную. Причина в том, что если вы поймаете еще одну двойку, вы вполне способны победить по двум системам, когда ваш противник объявит высшую.

Ранее я говорил, что рука 6-6-2 намного сильнее 2-2-6. В объявлении эти руки примерно равны, потому что ваши пары не будут учитываться, если вы объявите низшую систему. Но два короля и дама, к примеру, остаются в неразыгрываемой комбинацией и в объявлении, потому что вы не сможете обмануть ваших противников.

Я бы предпочел играть со слабыми игроками в объявлении, потому что эта игра предоставляет множество возможностей их переиграть. В объявлении, например, вы частенько можете играть на руке Q-A-5, если на борде лежит туз или пятерка. Против слабого игрока я сыграл бы даже на A-J-K, если туз лежит в открытую. Вы можете брать карту к этой руке против действительно плохих игроков, играющих на валетах и королях. Если есть два игрока, которые очевидно играют на королях и валетах, я бы просто остался в игре с мои тузом в открытую, дошел бы до конца с пустой рукой и забрал бы себе половину пота. Разыгрывать такую руку, как A-J-K, с намерением выиграть половину пота, объявив низшую комбинацию... такое возможно только в объявлении.

Есть такие руки, которые можно разыграть как "карты говорят", но они непригодны для розыгрыша в объявлении, и наоборот. Но в среднем... в объявлении больше разыгрываемых комбинаций.

В "карты говорят" вы можете играть намного более механистично, чем в объявлении. Вопреки мнению большинства игроков, объявление - самая нематематическая покерная игра. Это более всего психологическая игра.

В правилах есть еще одна вариация, которая может оказать влияние на вашу игру. Она касается того, можно ли делать бет после объявления. Многие игроки разыгрывают еще один раунд после объявления, другие же утверждают, что никакой торговли после объявления нет.

Это правило оказывает влияние на стиль вашей игры, если нет дополнительного круга торговли после объявления, вы можете играть свободнее.

Особенно это заметно в поте с тремя игроками. Предположим, у игрока семерка на трех картах и осталось сдать одну или две карты. Если торговли после объявления нет, вы можете попробовать образовать восьмерку и надеяться, что вы победите по нижней системе. Если же после объявления предусмотрен еще один круг торговли, вам нужно беспокоиться о том, что придется делать дополнительные ставки, особенно если есть третий игрок, объявивший высшую систему.

Вы рискуете оказаться посередине.

Вам потребуется еще больше мастерства, чтобы правильно играть по такой вариации правил, что вам проиллюстрирует ситуация ниже. В этой вариации игрок с "замком" (лучшей рукой по одной системе) всегда делает бет первым.

Один из самых продвинутых приемов игры (с бетом после объявления) заключается в том, чтобы поставить одного противника посередине. Предположим, я в поте с двумя другими игроками. Один из них, что очевидно, образует высшую систему, второй, что также очевидно, намерен пойти по низшей системе. После объявления будет бет и, естественно, рэйзы - в банке $100. Бет после объявления равен $30 - после него последовало четыре рэйза.

Допустим, я знаю, что игрок слева от меня (после меня) образует нижнюю систему. В этом случае мне нужно идти по высшей, почти не глядя на то, какая у меня комбинация. Это поставит "игрока посредине" (передо мной) в затруднительное положение.

Игрок на нижней комбинации сделал бет после объявления - $30. Игрок посередине знает, что если он сделает колл и у меня ничего нет, тогда я упаду. То есть он рискует $30, чтобы выиграть $50 (половина пота до объявления), и если у меня что-то есть, я сделаю рэйз. Другой игрок (за мной) может сделать рерэйз и это поставит парня в положение посредине. Ему придется делать фолд, если только у него нет действительно сильной руки, Либо сможет выиграть совсем чуть-чуть, либо потерять много. Вот почему я иногда прибегаю к этому приему, когда не знаю, какую систему выбрать, но уверен, что игрок за мной собирается идти по низшей системе. Я не обращаю внимания на свою комбинацию и объявляю высшую систему, даже если игрок справа от меня идет по высшей системе. И игрок передо мной оказывается в рискованном положении.

Его положение намного хуже, чем у меня, ведь если у меня более сильная комбинация, - а мы оба сделали колл, выигрываю половину двух этих ставок. Но ему приходится ставить деньги, не зная, отвечу ли я коллом. Ему не позавидуешь.

Есть еще один вариант розыгрыша, который мы назвали "выбор Джонса" по имени одного слабого игрока с которым я играл. ("Джонс" - вымышленное имя, но игра была реальной. Мы назвали ее так, потому что мой друг играл также против реального "Джонса").

Вот, как все происходило. Джонс стартовал с триплетом. Он поймал пятерку, валета и даму (в этом порядке). У его друга на борде было 7-6-3-2. Когда все карты были сданы, у моего друга была нижняя комбинация 7-6-4-3-2 с парой семерок и королем.

Что бы вы объявили против человека, стартовавшего с 3-5-Q-J и видящего у противника 7-6-3-2. Ответ на этот вопрос один - вы объявляете только высшую систему. Вы не идете по двум системам и не объявляете низшую, вы соглашаетесь на то, что противник споткнулся и не купил валета или даму на последней карте. Вот почему: если он прикупит 3, 5, 8, 9, Т или К (или образовал пару)... он выберет высшую систему, чтобы сбежать от вашей нижней комбинации. Он не пойдет по низшей системе, имея восьмерку. Он может это сделать только в том случае, если у него лучшая семерка или шестерка.

Изюминка в том, что он не объявит низшую систему, если не будет уверен, что способен вас побить. Но он наверняка объявит высшую систему, будучи не в силах побить пару семерок. Вы ничего не выиграете, если объявите низшую или же две системы. Если вы объявите две системы, а он пойдет по низшей... вы проиграли. Нужно идти только по высшей. Это и есть "выбор Джонса" - еще один пример продвинутой игры, которую вы может применить в объявлении, если ваш противник часто старается просто сбежать с половиной пота.

Приведу интересный пример того, как я неверно разыграл комбинацию. Мы играли с условием, что стрит не может идти по двум системам, только как стрит. У меня была рука 2-3-4-5-6. Я не мог образовать нижнюю комбинацию, но у меня был стрит, а на борде лежали нижние карты. Игрок с А-А-5-4 сделал против меня рэйз в конце. Это был хороший игрок и я знал, что он сделает рэйз на нижней шестерке. Также я знал, что он сделает рэйз на тузовом фулл-хаусе. Судя по тем картам, которые вышли, мне казалось, что у него скорее фулл-хаус. И я объявил низшую систему... но проиграл. У него была 6-4.

Я проиграл этот пот, но вот какой вывод я сделал:

Если вам стало ясно, что ваша рука не имеет шансов на победу, вам нужно просто постараться объявить систему противоположную системе вашего противника, даже если эта система противоположна вашей комбинации.

Я часто объявлял нижнюю систему с триплетом или стритом.

Искусство объявления - одна из важнейших, если не самая важная, составляющих этой игры. Оно настолько важно, что если бы я играл против средних игроков, не отмороженных лузеров, а просто средних игроков, я мог бы разыграть все руки и ни разу не упасть.

Я смог бы сбежать с половиной пота, прочитав их руки и применяя различные приемы, например делая лишнюю ставку, чтобы помочь себе сбежать.

Хай-лоу сплит с объявлением - более сложный вариант игры. Я дал вам базовые сведения и привел несколько продвинутых методик игры. Воспользуйтесь этой информацией.

PokerHouse рекомендует прочитать данную книгу

# СУПЕР-СИСТЕМА ИНТЕНСИВНЫЙ КУРС ХОЛДЕМ

**Курс №1: Супер-Система – курс интенсивного покера. Лимитированный холдем.**
**Курс №2: Супер-Система – курс интенсивного покера. Безлимитный холдем**

**Холдем... Разновидность покера завтрашнего дня.**
**Уже сегодня эта игра венчает Мировую Серию Покера,**
**чемпионат мира, ежегодно проходящий в казино**
**"Подкова" Лас-Вегасе.**

**Преподают...**
**Доил "Техасский Долли" Брунсон**

**Чемпион мира 1976 года**
**Чемпион мира 1977 года**
**И**
**Бобби Болдуин**
**Чемпион мира 1978 года**
*Урок начинается...*

# ХОЛДЕМ
## Лимитированный и безлимитный.
## Сходства и различия

Если вам никогда не доводилось играть в холдем, вы вскоре познакомитесь с самой захватывающей из всех покерных игр. Если же вы уже играли в холдем, вы понимаете, о чем я говорю, Холдем - одна из самых разнообразных форм покера. И одна из самых сложных. В ней каждый найдет что-то для себя: математики и психологи, донельзя лузовые и совсем уж тайтовые - каждый.

Прежде всего, это торговля. Ни одна игра не сможет сравниться с холдемом по накалу страстей в торговле. Почти каждый пот, в розыгрыше которого вы примете участие, станет для вас чувственным потрясением. Не существует границ переживаниям и волнениям, которые вы испытаете. Сыграв однажды в холдем, вы не захотите играть ни в какую другую игру. Он превратится в вашу излюбленную форму покера. Он обратил в свою веру множество игроков.

Но, конечно, он остается покерной игрой, имеющей много схожего с остальными покерными вариантам, особенно, с семикарточным стад-покером. Однако есть и отличия - в стратегиях, которые вы применяете, и в математических расчетах; которые лежат в основе ваших стратегий, - именно они превращают холдем в поистине уникальную игру. Один тот факт, что в него могут играть двадцать три игрока, разительно отличает его от всех остальных покерных игр. (Однако в холдем редко играет более одиннадцати игроков в лимитированном варианте и более девяти игроков в варианте безлимитном).

По той причине, что вы можете не быть знакомы с этой игрой, мы поговорим о холдеме в подробностях, начиная с самых азов. В обеих версиях, лимитированной и безлимитной, холдем играется с блайндом. Первый игрок, получающий карты, называется сидящим на блайнде, и он обязан сделать вынужденную ставку, чтобы начать торговлю. Его также называют живым блайндом, потому что он имеет право сделать рэйз, когда ход вернется к нему, или же просто сделать колл (не ставя дополнительных денег в банк), если на его блайнд никто не ответил рэйзом. В лимитированном холдеме обычно есть только один блайнд и каждый игрок (включая блайнда) должен внести в банк анте. Безлимитная версия холдема также играется по этой схеме, но могут быть и игры с несколькими блайндами и без анте.

В казино карты сдаются дилером заведения и баттон (предмет, напоминающий хоккейную шайбу) кладется перед игроком, который получает карты последним. Игрок с баттоном считается дилером, а первый игрок слева от него считается (первым) блайндом. Баттон передвигается от игрока к игроку после каждой сдачи.

Игра начинается с того, что все игроки получают по две хоул-карты, эти карты будут принадлежать только им. Затем наступает первый круг торговли. Иногда в безлимитном холдеме этот круг бывает и последним, если кто-то делает огромную ставку (или идет ва-банк) и никто не уравнивает ее. Это случается не так уж редко. Я сам делаю так довольно часто, когда хочу забрать анте и чувствую, что у кого-то слабая рука.

В лимитированном холдеме сдача редко заканчивается так быстро. Наступает второй круг торговли после того, как дилер сжигает (убирает из колоды) верхнюю карту[24] и сдает три карты в открытую на флоп в центре стола (тёрн и фолл - часто употребляемые синонимы слова флоп). Эти три карты принадлежат всем игрокам. Те, кто участвует в поте, могут использовать их для образования комбинации. И в лимитированной, и в безлимитной игре флоп- это критически важный этап игры. Именно здесь вам нужно принимать решение о том, будете ли вы продолжать игру.

Следующий круг торговли наступает после того, как дилер сожжет карту и сделает тёрн. Это четвертая улица (четвертая общая карта). Последний круг торговли происходит на пятой улице (дилер сжигает карту и кладет одну на стол). Это называется, все карты сданы. Банк выигрыва-

---

[24] *Верхняя карта всегда "сжигается", потому что иногда она может быть случайно засвечена и любой игрок, который ее увидел, будет иметь огромное преимущество перед другими игроками.*

ет тот игрок, у которого лучшая комбинация из пяти карт, образованная из двух (или одной) хоул-карт и трех (или четырех) общих карт. Иногда пот делится между игроками с одинаковыми комбинациями (обычно это стриты), в редких случая бывает так, что на борде образуется лучшая комбинация. В этом случае пот делится между теми игроками, кто уравнял все ставки в конце.

Вот и весь механизм игры в холдем, но вам потребуется еще многое узнать, чтобы стать мастером этой игры и превратиться в успешного игрока. Более того, существуют большие различия в стратегии игры с лимитом и без лимита.

В лимитированном холдеме вы должны играть на крепкой комбинации, потому как в этой игре почти невозможно вытеснить игрока из розыгрыша. Но в безлимитном холдеме вы можете заставить своих противников спасовать, используя свою позицию и свои деньги.

Кроме того, у вас должны быть некоторые задатки, чтобы превратиться в сильного игрока в безлимитный холдем. Другими словами, у вас должен быть стержень. Не все его имеют. Конечно, вы должны с уважением относиться к деньгам и знать их истинную цену, но если вы хотите стать сильным игроком в безлимитный холдем, вы не должны задумываться о том, что ставите на кон "Линкольн" всякий раз, когда ваша ставка равна десяти или пятнадцати тысячам долларов. Если будете об этом задумываться, никогда вы их не выиграете в безлимитный холдем.

И в лимитированном холдеме есть игроки, которые никак не могут преодолеть психологическую планку. Я знаю многих игроков, кто играет просто отлично, если ставки ограничены $30 и $60 или $60 и $125, но если они начинают играть по большим ставкам, допустим $200 и $400 или $400 и $800 - их просто не узнать. Мне приходилось очень часто такое видеть. Они пытаются играть по более крупным ставкам, чем они привыкли, и проигрываются. Естественно, это относится не ко всем игрокам. Есть и такие, кто способен на большие рывки, и делают их с успехом. Но их меньшинство. Вам нужно постоянно помнить об этом, если вы стремитесь к тому, чтобы класс вашей игры повышался. Но особенно не торопитесь. Всему свое время - в один прекрасный день вы станете мастером. Многое из того, что вам для этого потребуется, вы найдете на этих страницах. Я не буду здесь вдаваться в тонкости стратегий лимитированного и безлимитного холдема, мы сделаем это в разделах, посвященных каждому варианту игры. А сейчас мы поговорим лишь о некоторых вещах, которые превращают холдем в поистине уникальную игру.

Каждый игрок в покер знает, что натягивать карты к дырявому стриту - это игра сакера. Это справедливо для большинства покерных игр, но в холдеме (особенно безлимитном) натягивание карты к внутреннему стриту может быть оправданной и рассчитанной игрой. Все зависит от ситуации. Если вы можете натянуть этот белли-стрит дешево - и существует вероятность выиграть большой пот, перебив руку противника в случае удачи, - вам стоит рискнуть и попытаться образовать его, хотя шансы 5 против 1[25]. Награда делает риск оправданным. Я постоянно разыгрываю такие комбинации (как вы вскоре убедитесь).

Бывают такие ситуации, когда вы разыгрываете руки, которые по стандартам других покерных игр следовало бы немедленно сбрасывать. Но у холдема свои стандарты. Намного чаще, чем в других играх, - особенно в безлимитном, - в холдеме любые две карты могут принести вам победу. Я не утверждаю, что вы должны непременно играть на любых двух картах, которые вам сдали. Совсем нет. Как и в остальных играх, о которых мы уже беседовали, в холдеме есть стандарты и я вам о них расскажу, чтобы вы руководствовались ими в своей игре. Я хочу сказать, что в холдеме есть намного больше исключений из правил, чем, допустим, в такой "механистической" игре, как хай-лоу сплит. Очень многое в холдеме зависит от флопа. И от вашей позиции.

***• В безлимитном холдеме позиция - это сама игра. Это практически все. Если всю ночь у меня будет хорошая позиция, я выиграю у всех даже не заглядывая в хоул-карты. В лимитированном холдеме позиция далеко не так важна.***

Безлимитная игра также намного сложнее лимитированной, потому что в ней вы имеете намного большую свободу для маневра. В лимитированном холдеме вы можете применить несколько миленьких приёмчиков, но как я уже отметил, в большинстве случаев вам нужно просто разыгрывать крепкую комбинацию. Вы не можете проявить чудеса изобретательности в лимитированных играх. Когда ваш противник знает, что максимальный риск для него - потеря следующего бета, он никогда не будет таким неуверенным в себе, как игрок против которого вы пошли ва-

[25] *Шансы на натягивание дырявого стрита двумя картами - приблизительны 1 к 5. И приблизительно 1 к 10 при натягивании одной картой.*

банк в безлимитном холдеме. В последнем же случае он не будет знать, куда себя деть. Он не будет знать, блефуете ли вы или же у вас конфетка.

Есть еще одно отличие холдема от остальных игр (кроме, возможно, близкого к кончине пятикарточного стада). В нем очень легко определить, есть ли у вас конфетка (или близкая к ней комбинация). В других видах покера это далеко не так очевидно. Вы можете причислить этот факт к большому преимуществу холдема, потому что вы можете имитировать (блефовать) комбинацию, когда у вас нет конфетки, но вы почти убеждены, что ее нет и у ваших противников. Я научу вас, как это делать. Этим приемом я также пользуюсь очень часто.

Натягивая внутренний стрит, у вас шансы 5 к 1 против построения комбинации, если еще не сданы две карты. И 10 к 1, если не сдана одна карта.

Еще один интересный аспект холдема заключается в том, что вам могут положить конфетку на флопе, но вы станете андердогом на выигрыш пота. Вот как это происходит:

| Вы | флоп | Противник |
|---|---|---|
| 5♥4♥ | 6♣7♣3♦ | 9♣8♣ |

В этом примере у вас стрит, что уже тут является конфеткой, но вы не фаворит, чтобы выиграть пот. Фаворит ваш противник. У него есть возможность образовать старший стрит, а также у него есть возможность натянуть флеш. У него есть 14 концов - 3 пятерки, 4 десятки и 7 одномастных карт (не считая пятерки и десятки треф). Осталось сдать еще две карты, у него есть 53% шанс на покупку одной из этих 14 карт. Что делает его 53 к 47 (или 6%) фаворитом.

Есть еще одна ситуация в холдеме, когда вы, получив конфетку на флопе, окажетесь в весьма незавидном положении. Вот как это может получиться:

| Вы | флоп | Противник |
|---|---|---|
| 7♠6♠ | 8♣5♦4♦ | 7♦6♦ |

Вам положили конфетку на флопе но и вашему противнику тоже. Более того у него есть фри-ролл для натягивания флеша. Вы почти в безнадежном положении. Лучшее, на что вы можете рассчитывать - это раздел пота. Худшее в том, что вы проиграете более чем в одной трети случаев. Он может поймать девять бубен, чтобы образовать флеш, а с двумя несданными картами у него это получится в 36% случаев. Вам положили конфетку на флопе, но против вас чистая конфетка.

Если у вас есть одномастные младшие карты, связанные между собой, идеальным флопом для вас были бы три карты, которые дополняли бы ваш стрит - с двумя картами той же масти, чтобы дать вам возможность образования флеша, И если за столом найдется игрок, которому положили такой же стрит (но без флеша) на флопе ну, это просто мечта безлимитного игрока. Один из крупнейших потов на моей памяти был выигран именно таким образом. У двух игроков была лучшая рука но у одного из них был фри-ролл для флеша. Ситуации, о которых я только что рассказал, могут случиться - но гораздо реже, - в семи- карточном стаде. Например, у вас может быть готовый младший стрит, а ваш противник может натягивать старший двусторонний стрит, но с возможностью флеша. В этом случае он будет фа- воритом. Или же вы оба моги бы иметь одинаковые стриты, но у вашего противника была бы воз- можность натянуть флеш[26]. Но подобные ситуации намного чаще случаются в холдеме по причине общих карт.

Вы узнаете намного больше забавных и интересных вещей об этой игре. Например, если у вас есть пара тузов, и на флопе приходит еще один туз (давая вам сет), всегда существует вероятность, что следующая карта может дать кому-нибудь стрит. (Позже мы обсудим все это в подробностях, когда я буду учить вас игре на паре тузов с сетом на флопе). В действительности, создается такое впечатление, что флеши и стриты в холдеме просто повсюду. Это одна из причин, по которым эта игра отличается такой жаркой и интересной торговлей. Большинство игроков повально стремятся образовать свои стриты и флеши, даже когда они не оправданы шансами банка в лимитированной игре или потенциальным количеством денег в безлимитной игре. Обо всем этом мы поговорим более обстоятельно в разделах, посвященных каждой игре.

Вы также обнаружите, что оверкарты (на борде, которые старше, чем пара у вас) и кикеры играют более важную роль в холдеме, чем в других разновидностях покера. Достаточно часто вы

[26] *Существуют различия между "одинаковыми стритами" в холдеме и семикарточном стаде. В холдеме, если у двух игроков одинаковые стриты, но один из них, в дополнение, имеет возможность образовать флеш, флеш становится фри-роллом из-за общих карт (ведь оба стрита улучшаются одинаковым образом). В семикарточном стаде, флеш может не быть фри-роллом, потому что у противника может образоваться стрит старше (если, конечно они уже не на тузах).*

будете сталкиваться с ситуацией, когда на вашей руке больше нельзя играть из-за того, что на флоп упала оверкарта, или из-за подозрения, что у вас неприятности с кикером. Но и это мы разложим по полочкам чуть позже. Большинство игроков полагают, что холдем - это игра перетягиваний, потому что одни из них постоянно озабочены образованием стритов и флешей, а другие "заговаривают" карты на четвертой и пятой улицах, чтобы образовать пару на своем кикере. Но в действительности в холдеме не так много перетягиваний, как им кажется. Вот важная мысль, о которой вам нужно помнить.

***• В холдеме, когда у вас рука против руки (в противоположность руки и незаконченной комбинации), возможности перетянуть противника сильно ограничены - по причине общих карт.***

Предположим, у вас А-К, а у вашего противника A-Q и вы побеждаете его до тех пор, пока он не купит одну (по достоинству) единственную карту (даму), чтобы выиграть пот (предполагая, что у него нет возможностей образовать стрит или флеш после флопа). В такой игре, как семикарточный стад, у вас почти никогда не будет противника, который стремился бы купить только одну карту. Если в игре нет общих карт, у вашего противника есть выбор из нескольких карт, которые он может купить, чтобы выиграть пот.

В безлимитном (а порой и в лимитированном) холдеме часто бывает так, что большие банки срывают, перетянув партнера, ведь там соревнуются большие готовые комбинации с большими недостроенными. Вы редко можете увидеть, чтобы пот был разыгран на паре против пары. Если только у вас не пара тузов или королей (иногда, дам), вам не стоит разыгрывать свою пару слишком сильно. Если вы так поступите и окажетесь против большей пары - вы будете большим андердогом. Более того, если у вас пара, а у вашего противника две оверкарты, вы маленький, но фаворит[27].

В свете этого, вы никогда не должны делать рерэйз на паре дам или валетов (и вниз вплоть до пары двоек) до флопа, потому что все ваши деньги могут оказаться в банке в безлимитном холдеме. Вам этого совсем не хочется ведь когда нужно будет играть, вы будете или андердогом, или маленьким фаворитом.

Неопытные игроки разыгрывают пары (особенно дам) намного мощнее, чем следовало бы. Есть еще один случай, когда они сильно переоценивают силу своей комбинации: на нижнем допере. Вот пример такой игры. У них на руках связка из двух младших карт, допустим, 8-7[28], а на флоп приходят К-8-7. И если у противника А-К они оказываются в очень опасном положении. Можете мне поверить.

***• Мне приходилось намного чаще разбивать нижний допер, чем какую-либо другую комбинацию в холдеме.***

В данной ситуации игрок с А-К может выиграть с другим королем или тузом и он может покалечить вашу руку катящейся парой на четвертой или пятой улице. Если на борде появляется пара, пусть даже там окажутся две двойки на последних картах вас убили. Он образовал пару королей и пару двоек а ваша комбинация ничуть не улучшилась. Вот почему вам нужно действовать осторожно, когда у вас получается нижний допер. Также вам нужно притормаживать, когда образуется высшая и нижняя пары. Только когда у вас образовалось две высшие пары, у ваших противников резко уменьшаются шансы на то, что- бы перетянуть или разбить вас. Но опасность этой ситуации (и других подобных положений) намного значительнее в безлимитном холдеме, потому что все ваши фишки могут подвергнуться риску. В лимитированном холдеме вы рискуете лишь несколькими дополнительными ставками. Есть и еще одна причина для чрезвычайно осторожной игры на маленьких картах соседнего достоинства: если вы последуете моему совету, вы будете играть на них очень часто. Это моя из- любленная рука в безлимитном холдеме.

Интересно отметить, что из всех подобных рук, например 6-5, 8-7, 9-8, Т-9, - которые я разыгрываю практически одинаково, - наибольшее предпочтение я отдаю комбинации J-T. Она лучше, чем все остальные, так как только две эти карты в колоде способны образовать четыре стрита и все они будут конфетками. Они могут образовать стрит с 9- 8-7, Q-9-8, K-Q-9 и A-K-Q. На валете с десяткой у вас не получится образовать плохой стрит - все эти комбинации лучшие.

[27] *Например, пара королей против пары тузов более чем 4,5 к 1 андердог. А пара дам против туза-короля фаворит 6 к 5.*

[28] *Сразу внесем ясность: все комбинации из двух карт, в нашем рассказе о холдеме, будут начинаться со старшей карты.*

Все соседствующие карты от T-9 до 5-4 могу образовать по четыре стрита но только три из них будут конфетками - один стрит с коротким окончанием. Если на флопе будет 8-7-6, стрит 5-4 будет побит 9-5 или T-9 если же на флопе будет K-Q-J, T-9 будет побит A-T. Точно так же, когда между двумя картами есть пропуск в одну, например 7-5 вы можете образовать только три стрита - и только два из них будут конфетками[29]. (Вы можете образовать конфетки с 6-4-3 или с 8-6-4 но с 9-8-6 конфетки не получится). Точно так же, если у вас в комби- нации промежуток между картами увеличивается до двух, вы можете образовать только два стри- та и только один из них будет конфеткой[30]. (Имея 8-5, вы можете образовать стрит с 7-6-4 и 9-7-6 но только первый даст вам конфетку). Как видите, если карты в вашей комбинации разделены, это не только уменьшает ваши возможности на образование стрита, но и означает, что у вас будет меньше стритов-конфеток. По этой причине комбинация 7-2 разной масти является худшей рукой из младших карт в холдеме. Эта комбинация имеет малейшие шансы на успех.

Интересно также отметить, что хотя комбинация J-T и дает вам четыре стрита-конфетки вы не можете предпочесть эту руку, ну, скажем, комбинации 9-8. Данная комбинация лучше, потому что она может принести вам больше денег. Вот каким образом: Если на борд приходит A-8-8, у вас образуется достаточно сильная комбинация (с 9-8) и вы может обоснованно полагать (особенно если пот был увеличен), что больше ни у кого нет трех восьмерок. Если бы они участвовали в поте, у них была бы рука 8-7, 9-8 (как у вас) или же T-8. Я имею в виду, что вряд ли в поте остались игроки с Q-8 или K-8. (Есть люди, которые играют на та- ких руках, но если в поте хорошие игроки, у них не может быть такой комбинации.)

Теперь предположим, что у вас J-T в увеличенном рэйзом поте, а на борд приходят J-J-4 то- гда у вас получается "неприятность с кикером". Многие игроки вступают в борьбу за пот, в кото- ром был сделан рэйз на A-J, K- J или Q-J. Или же, если на борд приходят T-T-4, у вас может воз- никнуть та же проблема, так как противники могут иметь A-T, K-T или Q-T.

Нельзя не сказать и о том, что некоторые младшие связки могут пройти незамеченными. Допустим, вы играете на руке 7♣6♣ и на флоп приходят 6♠6♦2♥. На четвертой улице выпадает плохая карта и вы продолжает играть на своей довольно сильной (для безлимитного холдема) руке и с вами за пот еще кто-то борется у него тоже может быть шестерка. Теперь вам нужно опреде- лить, насколько хорош ваш кикер. Не особенно, у вас семерка. Вы можете подумать, что у вас "неприятности с кикером". Но так ли это? Если он хороший игрок, какой кикер может быть у не- го? Если он делал рэйз, ныряя за картой, вы можете положить ему три возможные комбинации - 7- 6 (как у вас), 6-5 или A-6. Маловероятно, чтобы у него были другие руки. Он принял (или сделал) рэйз до флопа, значит, он не стал бы играть на T-6, J-6, Q-6 или на какой-нибудь похожей мусор- ной руке - даже если бы они были одномастными. Значит, ваш кикер совсем не так плох. Боль- шинство игроков полагают, что если вы боретесь за пот с еще одной шестеркой, ваша семерка- кикер совсем никуда не годится. Но это не так. Она намного сильнее, чем кажется. Иногда вы можете узнать даже больше, чем просто то, что ваш кикер не так плох, как дума- ет ваш противник. Достаточно часто, если вы боретесь с хорошим, сильным противником в опи- санной выше ситуации вы можете сделать больше, чем просто положить ему шестерку. Вы може- те назвать две его карты, потому что знаете, какая у него масть. У него либо A♥6♥, 7♥6♥ либо 6♥5♥. Итак, если есть вероятность, что он образовал бэк-дор флеш (то есть, ему нужно прикупить две червовые карты на четвертой и пятой улицах), вы можете прочитать его и на этом тоже.

Вы не всегда сможете так хорошо проанализировать руку противника, как в этой ситуации. Если вы знакомы со стилем игры противника, и на каких комбинациях он обычно играет вы може- те предположить с большой доле вероятности. Но если ваш противник слабый игрок или игрок, который пошел вразнос (то есть играет слишком раскованно, без определенного плана игры) тогда вы не сможете ручаться, что у подобного игрока не могло быть Q♥6♥. Вполне могло. Как я уже не раз говорил большая часть вашей победы зависит от того, знаете ли вы противника. Вам нужно просто познакомиться с людьми и понаблюдать (очень внимательно) за их игрой.

---

[29] *Исключение составляет рука Q-T, которая образует три стрита-конфетки.*

[30] *Исключение составляет рука K-T, которая образует два стрита-конфетки.*

Ценность хорошего знания людей может быть проиллюстрирована розыгрышем пота, в котором моим противником был Гари Берланд (он был вторым на чемпионате мира по холдему в 1977 году в Мировой Серии Покера). Гари сказал, что тот розыгрыш стал для него поворотной точкой всего турнира. Возможно, это правда. Для меня это была ключевая сдача, потому, что там я заработал много фишек, чтобы играть потом в свою игру. Вот, как это происходило:

| Гари | борд | Я |
|---|---|---|
| A♥J♦ | J♥4♦3♣T♦5♥ | Q♣Q♥ |

До флота мы с Гари поставили в пот по $6000 каждый. После флопа Гари должен был ходить первым, и он поставил $7000. Я ответил коллом. Я не сделал рэйза, потому что предвосхитил его карты, как оказалось, правильно. Я не собирался отбирать у него инициативу, зная, что на следующей карте он сделает большую ставку.

Большой подсказкой (о том, какая у него могла быть комбинация) для меня стал его рэйз до флопа. Он сидел на первой позиции (за блайндом) и он сразу поставил $6000. Он никогда не делал рэйз с первой позиции на паре тузов или королей за все время турнира вообще никогда, сколько я видел его за игрой. Если бы у него была пара тузов или королей он просто бы сделал колл, отправив его по кругу в надежде, что кто-нибудь за ним сделает рэйз, чтобы дать ему возможность мощно выступить на флопе. Он, конечно, мог иметь три валета на таком раскладе, но мне так не показалось. Я положил ему туза и валета или короля и валета.

Когда он поставил $18500 на терне (четвертая улица), - а это большой бет, - я был почти уверен в том, что знаю, какая у него комбинация. Как я сказал, после его первого бета мне показалось маловероятным, что он имеет сет на валетах. Но все мои сомнения развеялись, когда он поставил восемнадцать пятьсот. Итак, я знал, какая у него рука и знал, что он намеревается выключить меня из розыгрыша прямо на терне. И я уравнял его ставку, а потом сделал олл-ин ($13800). Он уравнял мою ставку, хотя был почти уверен, что я побиваю его комбинацию. Это был приличный пот — почти $78000 перед тем, как Гари уравнял последнюю ставку. Ведь я мог блефовать. Все знали, что при случае я способен на блеф. Колл Гари довел пот почти до $90000 и вывел меня на лидирующую позицию до окончания турнира.

Эта сдача иллюстрирует еще одну особенность моей игры, которую неверно понимает большинство людей. Я слышал, как люди говорили, будто мне повезло, что у Гари была такая рука. Но, как я уже объяснял, это вовсе не было везением. Я знал, как он будет играть. Как вы позже узнаете, у меня репутация везунчика, удачливого игрока. Это мнение, конечно, ни на чем не основано. Довольно трудно выиграть несколько миллионов долларов в покер и находиться на гребне волны на протяжении двадцати пяти лет игры. Чтобы добиться этого, вам потребуется намного больше, чем просто везение.

Как вы поняли из рассказа о нашем поте с Гари, для того, чтобы положить конкретную руку противнику вам потребуется сочетание науки и искусства. И не всегда у вас это получится. Для этого нужен опыт, внимательное наблюдение за противниками и глубокий анализ их стиля игры. Надеюсь, что мне удастся научить вам этому с хорошей степенью точности.

Есть еще один аспект игры в холдем, который не требует никаких особых способностей, но доставляет много неприятностей множеству игроков. Я имею в виду умение читать борд и соотносить его со своей комбинацией. Без ошибок.

Вы помните, что в холдеме побеждает (после того, как все карты были сданы) лучшая пятикарточная комбинация, образованная из ваших закрытых карт и трех (или четырех) общих карт на борде. Вот почему достаточно просто вычислить, какая комбинация в данный момент является лучшей. Но порой вы можете запутаться, и даже очень опытные игроки иногда совершают ужасные ошибки. Об одной из таких ошибок я вам вкратце расскажу. Однако прежде мы посмотрим, сможете ли вы правильно высчитать, кто побеждает в следующей ситуации:

| Игрок А | борд | Игрок В |
|---|---|---|
| K♣8♣ | K♥Q♣A♦J♠2♦ | 6♦K♦ |

Подумайте. Кто выигрывает? Опытному игроку эта задачка покажется очень простой, однако большинство начинающих ответят неверно, В любом случае, правильный ответ вы найдете в конце данного раздела.

Эта задача может показаться вам очень простой - так оно и есть, - но мне доводилось видеть игроков, которые совершенно не замечали подобной комбинации, и это обходилось им очень

дорого. Однажды я видел розыгрыш довольно большого пота, когда на борде лежали К-К-4-4-7 и один игрок в конце сделал ставку в восемнадцать тысяч. У противника была карманная (на закрытых картах) пара двоек. Он сделал колл в $18.000 на абсолютно худшей руке. Он не мог побить даже борд! (Помните, вы играете на пяти лучших картах из семи - лучшей комбинации из двух ваших карт и пяти на флопе.)

Это была совершенно непростительная оплошность. Не-про-сти-тель-на-я! Но ведь холдем совершенно необычная игра. Как я уже сказал ранее, вы можете получить конфетку на терне и оказаться с худшей комбинацией. В этой игре могут произойти совершенно удивительные вещи, порой граничащие с чудом.

Ситуации в холдеме, которые можно назвать чудесными, происходят тогда, когда игроку нужно поймать совершенную карту, чтобы добиться победы и у него получается. Ловля совершенной - самое большое перетягивание в этой игре. Так случается, когда у игрока все карты кроме двух - "мертвые" - ни одна другая не даст ему победы - и он ловит эти две карты, этим "чудом" вытягивая себя буквально за волосы. Мне приходилось несколько раз видеть подобные "чудеса". В них трудно поверить, даже когда все происходит у вас на глазах. Особенно, когда вы проигрываете. Уж я-то знаю. Так случилось со мной в покерной игре, которая, возможно, была самой крупной в мире.

Игра проходила в "Аладдине" (Лас-Вегас) несколько лет назад и длилась круглосуточно в течение примерно трех месяцев. На игровом столе постоянно лежало около миллиона долларов. Хорошая была игра. А один из розыгрышей я помню очень отчетливо. Я проиграл в нем около двадцати тысяч долларов.

У меня была карманная пара королей, а у моего противника была пара семерок. На флоп пришли К-2-2. Он пошел ва-банк. Я уравнял его ставку, у меня был фулл-хаус на флопе но я проиграл. На четвертой и пятой улицах он поймал 7-7. Это был его единственный шанс на победу и он победил[31].

В этой же игре мне довелось видеть похожую ситуацию. (За три месяца круглосуточной игры увидеть можно всякое).

| Игрок А | борд | Игрок В |
|---|---|---|
| A♦A♠ | A♣A♥3♣K♣Q♣ | J♣T♣ |

Вот, что случилось на этот раз:

У игрока А на флопе была конфетка и выглядела она, как непобиваемая рука. Но игрок В побил ее, поймав две совершенные карты на последних улицах.

В холдеме могут произойти и другие "странные" вещи. Однажды, это было несколько лет назад в Рено, я выиграл $27000 на шестерке. Вот, как это произошло:

| Я | борд | Противник |
|---|---|---|
| 6♣5♣ | К♥3♥4♣К♦3♠ | 5♥2♥ |

Я сделал бет на флопе, и он ответил мне рэйзом. Я сделал олл-ин, - что, как вы вскоре узнаете, мой обычный стиль игры в безлимитном холдеме, когда я сижу на позиции (бета) в поте. И он уравнял мою ставку. После сдачи всех карт, у него были пара королей и троек с пятеркой. У меня были те же пары, но с шестеркой.

Если вы будете играть в холдем достаточно часто, вам, вне всяких сомнений, доведется увидеть нечто подобное и своими собственными глазами. В этой игре может случиться все, что угодно. Я в этом так уверен, потому что мне "все-что-угодно" уже доводилось видеть. Однажды в "Дюнах" (Лас-Вегас) я принимал участие в борьбе за необычный пот. У меня образовался сет (тройка) но в итоге нам пришлось разделить пот. Вот, как это случилось:

| Я | борд | Противник |
|---|---|---|
| 4♠4♥ | 7♠4♣3♥5♠6♦ | 3♦4♦ |

Вот последний пример, иллюстрирующий те странности, которые могут произойти в холдеме. Эта интересная ситуация сложилась в "Подкове" во время одной из побочных игр турнира. Сам я не видел, но уверен, что все происходило именно так, потому что на следующий день все только об этом и говорили.

| Игрок А | борд | Игрок В |
|---|---|---|
| J♥J♠ | J♣3♣3♥3♦3♠ | K♣Q♣ |

Перед флопом игрок А сделал начальную ставку, а игрок В ее уравнял. На флопе игрок А

сделал чек, а игрок В сделал бет. Та же торговля была и на четвертой улице. На последней улице игрок А снова сделал чек, а игрок В пошел ва-банк. В данной ситуации игрок А не мог побить борд но, потерявшись, он сделал колл.

Игрок В, естественно, выиграл пот с каре троек и высшим королем. Кошмар.

Краткий обзор сходств и различий между лимитированным и безлимитным холдемами, ко- торый вы только что прочитали, был только предварительной информацией. Холдем не так широ- ко распространен, как, допустим, семикарточный стад, и я написал это краткое введение для тех, кто никогда не слышал об этой игре.

Надеюсь, что даже опытные игроки сумели почерпнуть из него полезные сведения.

На самом деле сходств между этими играми намного меньше, чем различий. Это два раз- ных мира, Доказательством этому служит то, что я знаю очень мало игроков, способных сыграть на высоком уровне и там, и там.

И объяснение этому факту довольно простое. Лимитированный холдем, - вообще, все ли- митированные игры, - это в основном механическая игра. Вы не так уж много можете сделать, ес- ли наложены ограничения на размер вашей ставки. Я не говорю, что вы не можете положить про- тивнику игру в лимитированном холдеме. Вы можете это сделать. Вы просто не можете проявить изобретательности потому что всегда найдется кто-то, кто вас раскусит.

А в безлимитном холдеме это становится совсем другой историей. У вас развязаны руки и вы можете делать почти все, что только захотите. Большой выбор возможностей делает безлимит- ную игру намного более сложной, чем лимитированную. Вскоре вы четко осознаете эту разницу, ведь я приступаю к рассказу о каждой из версий холдем по отдельности.

А вот и правильный ответ на задачу. Игроки разделят пот. Восьмерка-кикер ничем не по- может игроку А, потому что у него пара королей с тузом, дамой, валетом как и у его противника.

---

[31] *Шансы почти 1000 к 1 против того, что он поймает две лучшие карты (989 к 1, если быть точным).*

PokerHouse рекомендует прочитать данную книгу

**Супер-Система.**
**Курс интенсивного покера.**
**Лимитированный холдем.**

Профиль эксперта
Введение
Структура анте и ставок
Введение в розыгрыш комбинаций
Розыгрыш до флопа
Разыгрываемые комбинации до флопа на ранних позициях
Разыгрываемые комбинации до флопа на средних и дальних позициях
Розыгрыш на флопе
Лучшая комбинация на флопе
Как привлекать дополнительные ставки
Как разыгрывать оверпары
Как разыгрывать сеты
Как разыгрывать неполные комбинации
Неполные комбинации - фавориты
Неполные комбинации, которые нужно разыгрывать агрессивно
Неполные комбинации, которые нужно разыгрывать осторожно
Неполные стриты
Сомнительные незаконченные комбинации
Как читать руки
Как экономить ставки
Как играть против слабых оппонентов
Блеф, кража банка и игра с малым количеством противников

## БОББИ "СОВА" БОЛДУИН

*мой эксперт и соавтор по лимитированному холдему*

"Бобби опять выиграл все деньги"... сказал мне мой приятель "Железный человек" несколько лет назад во время своего очередного посещения Лас-Вегаса. Я играл в Техасе на протяжении двадцати лет, и с вполне объяснимым любопытством расспрашивал его, как там обстоят дела. Каждый раз ответ был одинаков.

Какой-то молодой парнишка сразу занял мое место, стоило мне уехать. Я никак не мог поверить в то, что какой-то никому не известный парень мог просто придти и начать выигрывать у нескольких классных профессионалов, которые по-прежнему жили на Юге. Сказать честно, я уже начинал нервничать, постоянно слыша о "Бобби". Я говорил про себя: "Дайте мне только встретиться с ним за покерным столом... я его просто разорву!"

И мне-таки удалось заполучить его за покерный стол. Я начал отдавать себе отчет в происходящем, когда уже проигрывал ему сорок тысяч, в конце концов я взял себя в руки и приладился к его игре, но Бобби "опять выиграл все деньги". Теперь я знал, какие чувства испытывал Пэт Гаррет к Билли Киду сотню лет тому назад.

Познакомившись с Бобби, я понял, как ему удалось достичь такого уровня мастерства в холдеме за такое короткое время. Он с удивительным вниманием подходит к игре во все разновидности покера и лучше, чем все остальные, просекает "все тонкости" игры.

Чем дольше я наблюдал за "Совой" во время игры, тем больше поражался тому, как быстро он усвоил все хитрые маневры и стратегии, на выработку и оттачивание которых мне потребовались многие годы.

Несмотря на то, что Бобби стал моим экспертом по холдему, он, вне всяких сомнений, универсальный игрок в покер. Это подтверждено его победами в Мировой Серии Покера в 1977 году и в семикарточном стад-покере ($45.000) и в лоуболле "двойка-семерка" ($90.000). И на чемпионате по безлимитному холдему он дошел до последнего стола. Он классный игрок в покер... во всех его разновидностях.

Бобби принадлежит к тем немногочисленным игрокам, которым все равно, кто играет против них, в какую игру и насколько высоки ставки. Он просто подходит к столу и говорит: "Сдайте мне карты". У него врожденный талант, он способен, по крайней мере, остаться при своих в любой покерной игре. Он играет настолько агрессивно, что я порой беспокоюсь, не натрет ли он себе мозоль на пальцах, беспрестанно подвигая свои фишки на середину стола. Однако его агрессивный стиль игры каким-то образом сочетается с приятными манерами и изяществом... это настоящий южный джентльмен.

Бобби живет в городе Тулса, Оклахома, и в обозримом будущем не собирается переезжать в Лас-Вегас. Ему нравится быть кочующим покерным игроком, который появляется там, где идет большая игра. И он постоянно присутствует на всех крупных играх в Лас-Вегасе. Он всегда на расстоянии одного телефонного звонка и возникает буквально "из воздуха", если где-то идет безлимитная игра или лимитированный холдем по $1000.

Постоянные разъезды - довольно трудная жизнь, могу сказать вам это по своему опыту. Погоня за белой линией, разделяющей шоссе, - это увлекательный и доходный образ жизни... если вам хорошо удается то, чем вы занимаетесь. А Бобби это удается, он один из лучших игроков в мире. Испытываешь законную гордость за себя, когда ввязываешься в самые напряженные покерные сражения и выходишь из них победителем.

И одну вещь я знаю совершенно точно: Бобби Болдуин принадлежит к тому сорту людей, кто не успокаивается, пока не достигает вершины. Думаю, мне не раз еще придется сразиться с ним за зеленым сукном игрового стола.

## ЛИМИТИРОВАННЫЙ ХОЛДЕМ

*начальные классы*

### ВВЕДЕНИЕ

Как я уже говорил, между лимитированным и безлимитным холдемами есть много различий. В действительности, эти игры настолько не похожи друг на друга, что найдется немного игроков, сумевших стать одними из лучших в обеих разновидностях холдема.

Многим безлимитным игрокам с трудом удается переключить скорость на лимитирован-

ный холдем, тогда как лимитированным игрокам зачастую недостает смелости и "чутья", которые совершенно необходимы в безлимитном варианте. В лимитированном холдеме интуиция и смелость не так важны, но другие качества человеческой натуры приобретают особую важность. В дальнейшем мы поговорим о них подробнее, а также я снабжу вас необходимыми сведениями для того, чтобы вы могли подняться на вершины мастерства игры в безлимитный холдем.

Многие из действенных и результативных приемов игры, которыми располагает агрессивный игрок в безлимитный холдем, просто не могут быть применены в лимитированном варианте. Например, блеф и кража маленьких потов становятся отнюдь не простым делом, когда наложены ограничения на максимальную величину ставки. Несмотря на это, между хорошей игрой в лимитированный и безлимитный холдемы есть одно очень важное сходство. Это сходство называется агрессивный стиль игры. Природа лимитированной игры накладывает свой отпечаток на агрессивность, но уж если вы участвуете в поте, играйте мощно, почти как в безлимитном. Это и есть продвинутый покер.

Одним из самых значимых различий между лимитированным и безлимитным вариантами я назвал бы количество игроков, участвующих в розыгрыше пота. С ограничениями, наложенными на размер максимальной ставки в лимитированном варианте, вы имеете меньшее плечо и, следовательно, меньше возможностей сузить круг противников. В большом поте в безлимитном варианте участвует только два игрока, лишь иногда три. Большие поты в лимитированном холдеме могут разыгрываться между пятью-семью противниками, а иногда их бывает и больше. Маленькие и средние поты чаще разыгрываются между несколькими соперниками в лимитированном холдеме. Присутствие в розыгрыше нескольких игроков делает способность "прочитать" противников одним из ключевых элементов игры в лимитированном холдеме.

Помимо способности точно оценить силу противостоящей комбинации, вам также потребуется иметь руку выше средней по качеству. Это просто означает игру на больших картах в большинстве случаев. Прямолинейная, в чем-то механистическая природа игры в лимитированный холдем требует, чтобы в большинстве случаев вы открывали образованную комбинацию, а на больших картах вы будете образовывать сильную руку чаще, чем на маленьких. В лимитированном холдеме вы не можете, имея одномастную связку 7-6, удвоить стоящую на кону сумму против игрока с парой тузов, потому что ему не придется рисковать слишком большим количеством фишек. Следовательно, младшие одномастные связки (мои излюбленные безлимитные комбинации) не имеют такой ценности, когда я не могу пойти ва-банк против игрока. Я все же играю на них, но для этого требуется определенная ситуация.

Есть еще несколько "неуловимых" тонкостей, отделяющих успех от поражения в лимитированной игре. Данные качества характера (которые также полезны и в других видах покера) практически незаменимы для игры в лимитированный холдем. Я имею в виду терпеливость и самодисциплину во время розыгрыша, внимательное наблюдение за действиями противников - вне зависимости, участвуете вы в поте или нет, верная оценка того, стоит ли вам принимать участие в определенном розыгрыше и если уж вы вступили в борьбу, правильное определение того момента, когда вам нужно из нее выходить.

***• Недостаток терпения и плохая самодисциплина становятся причинами поражения даже тех игроков, кто разбирается в механике игры. Я знаю многих игроков, которые играют чрезвычайно тайтово, когда выигрывают, но потом, если им пошла полоса плохих стартовых рук, они пускаются во все тяжкие. Точно также мне приходилось видеть, как плывут игроки после "кошмара".***

Холдем может оказывать сильное отрицательное воздействие, если у вас что-то не клеится в игре, но очень важно разыгрывать последующие комбинации так, чтобы прошлые неудачи не влияли на качество ваших расчетов и оценки сложившейся ситуации. Мне приходилось видеть, как игроки, попавшие в полосу неудач и опасающиеся очередного проигрыша, начинали играть в такой оборонительной манере, что именно это и приводило к поражению. Никому не нравится проигрывать пот на последней карте (а в холдеме еще более огорчительно, когда противник получает одну из двух или трех возможных карт, которая и обеспечивает ему победу), но вы должны играть на следующей руке так, словно предыдущий пот вы выиграли.

Терпение особенно ценно в те периоды, когда вы проигрываете, а сильная рука все не приходит. Вам нужно неуклонно сбрасывать слабые комбинации и противиться искушению сыграть на такой руке, о которой вы даже не задумались бы, если бы выигрывали. Эти рекомендации ка-

жутся очень простыми и легко исполнимыми, когда вы читаете о них в книге, но все оказывается иначе, когда вам нужно контролировать эмоции, неизбежно сопровождающие выигрыш и потерю денег.

Внимательно наблюдая за максимально большим количеством событий, происходящих во время розыгрыша пота, вы узнаете своих противников. Этот аспект игры имеет большую важность в безлимитном покере, но и в лимитированной разновидности его не стоит сбрасывать со счетов. Особенно важным внимательное наблюдение становится в тот момент, когда за стол садится новый игрок и вам нужно составить себе представление о его стиле ИГРЫ.

Вам нужно стараться увидеть две важные вещи: телодвижения вашего противника и его общий подход к игре. Телодвижения, это физические реакции вашего оппонента, которые могут подсказать вам, какие карты находятся у него на руках. Подобного рода информацию легче получить, играя с относительно неопытными игроками. (Профессионалы умеют контролировать подобные проявления.) Заметить телодвижение очень неплохо, но еще важнее суметь определить стиль игры противника на основании внимательных наблюдений. Если вы будете придерживаться советов, которые я дам в этом разделе, у вас будет достаточно много возможностей для наблюдения за своими противниками, ведь большую часть времени вы будете сидеть в сторонке, дожидаясь прихода хорошей комбинации. Трезвое, взвешенное наблюдение проводить намного легче, если вы не участвуете в поте и вам не остается ничего другого, как только наблюдать за торговлей. (Также это время подходит для практики в "чтении" рук.) Вы воспользуетесь своими наблюдениями, когда будете сами бороться за пот с противником, действия которого в похожей ситуации вы сумеете вспомнить.

Вот те важные вопросы, на которые вам нужно получить немедленный ответ:

1. Как много комбинаций он разыгрывает?
2. Делает ли он много бетов или же это коллинг стэйшн?
3. Блефует ли он?
4. Можно ли блефовать против него?
5. Разбирается ли он в игре, или это слабый противник?
6. Не оказал ли кошмар влияния на качество его игры?
7. Разыгрывает ли он одинаковые комбинации всегда одинаковым способом или же варьирует стиль игры (переключая скорости)?

Ответы на данные вопросы важны для выработки и адаптации собственной стратегии к стилю игры каждого нового противника. Вам также было бы полезным посмотреть на то, как другие игроки разыгрывают свои комбинации и читают оппонентов.

Вопрос о том, когда стоит продолжать игру и когда надо уходить, становится очень важным для профессиональных игроков, которые имеют возможность играть каждый день. Иные игроки, старающиеся оправдаться за проигрыш, часто твердят: "Надо было мне уходить, когда побили моих тузов" или "Надо было мне уходить, пока был в плюсе на $300". Ваше решение о прекращении или продолжении игры ни в коем случае не должно зависеть от того, проигрываете вы или выигрываете, или же от того, что случилось в какой-то конкретной сдаче. Вы должны играть до тех пор, пока чувствуете, что игра идет и вы остаетесь фаворитом на выигрыш. Если ваши умственные способности или самочувствие ухудшаются, это первый звонок о том, что вам нужно передохнуть или вовсе прекратить игру.

***• Играйте только до тех пор, пока вам идут карты и вы чувствуете себя хорошо. Если вы ощущаете недостаток терпения и концентрации и только что плохо разыграли комбинацию, возможно, вам стоит остановиться. Не по причине "невезения", а потому что такое сочетание обстоятельств может ослабить вашу самодисциплину, что далее приведет к снижению качества игры и возможному проигрышу. Если вы не в лучшей форме, обычно вам стоит отправиться домой. Исключение может быть сделано только для очень хорошей игры, когда вы уверены, что даже с оставшимися силам способны выиграть.***

Постарайтесь думать обо всех ваших играх как об одной длинной игровой сессии (я знаю, что это трудно), в ходе которой вы стараетесь выиграть как можно больше денег. Для того, чтобы этого достичь, вам нужно пробовать играть подольше, когда карты идут, и уходить из игры раньше, если рискуете попасть в крутой переплет. Попробуйте определить те дни, когда ваши личные проблемы могут отрицательно сказаться на качестве игры, и не ходите в такие дни в казино. Не позволяйте неприятностям отражаться на наших оборотных средствах.

Вам также нужно научиться уходить домой с минусом, особенно в тех случаях, когда нет никаких надежд на улучшение игры. Если вы в минусе, задайте себе такой вопрос: "Продолжил бы я игру, если бы был в плюсе!" Если ответ отрицательный, пора остановиться. Помните о том, что это долгая игровая сессия. Никто не может выигрывать каждый день.

Я уже упоминал о таком широком понятии, как управление деньгами. Управление деньгами, - это фраза, которую иногда неправильно понимают. Это не означает, что вы должны установить для себя ограничения на те суммы, которые вы рассчитываете выиграть или проиграть в определенной игре. Это означает - определить для себя ту сумму, которой вы располагаете в определенной игре. Если вы оказались за столом в компании с парой достаточно слабых противников, у которых предполагаете выиграть пару сотен, и через три четыре часа они оказались в вашем кармане, должны ли вы остановиться здесь? Оцените ситуацию, если этих игроков сменили несколько скал. Возможно, вам стоит прекратить игру. Однако, если эти раскованные игроки попрежнему сидят за столом с кучей фишек и к ним присоединилась парочка действительно солидных игроков, тогда игра стала лучше, чем была в начале, и вам нужно продолжать играть.

***• Игра в лимитированный холдем - это, в определенном смысле, работа, чем дольше вы ей занимаетесь, тем больше вы зарабатываете. Управление деньгами и самодисциплина (а это связанные понятия) настолько важны в лимитированном холдеме, что важнее их может быть только знание того, как превратиться в успешного игрока. Если вы не умеете управлять своими деньгами, у вас их и не будет.***

Несколько последних замечаний о том, какими оборотными средствами вы должны располагать. Мне кажется, что они должны превышать сумму верхней ставки примерно в двести раз. При игре со ставками в $10 и $20, $4000 вам будет достаточно, чтобы перенести несколько чувствительных проигрышей. С такой суммой вы можете от случая к случаю принимать участие в более крупных играх, не слишком рискуя сохранностью ваших оборотных средств. Если вы оказались в длительной полосе проигрышей (или же вам пришлось уменьшить игровой капитал по другим причинам), вам стоит задуматься о том, не поиграть ли по меньшим ставкам (в более легких играх), чтобы восстановить свою наличность до приемлемого уровня. (Не стоит играть на те деньги, потеря которых может на вас сильно сказаться. Это плохо повлияет на агрессивность вашей игры и точность ваших решений.)

Вам также необходимо научиться относиться с крайней серьезностью к тем деньгам, на которые вы играете. Я слышал, как про одного игрока из Лас-Вегаса говорили, что он играет одинаково аккуратно, если делает ставку в $1 и в $100. Это правильно. И немногие игроки на это способны. Если игра, в которой вы участвуете, стоит вашего времени, то деньги, на которые вы играете, стоят ваших максимальных усилий для победы.

## СТРУКТУРА АНТЕ И СТАВОК

В этой главе я расскажу вам о структуре игр со ставками $10 и $20, $15 и $30, как они играются в казино "Золотой самородок" в Лас-Вегасе. Игры в "Самородке" - одни из самых напряженных в мире и тот, кто регулярно выходит из них победителем, заслуживает звания высококлассного игрока.

Игра со ставками в $10 и $20 стандартная, в нее играют ежедневно круглый год. В ней принимает участие одиннадцать игроков, они вносят анте в пятьдесят центов, а игрок слева от баттона ("Дилера") делает ставку втемную $5. Каждый игрок в порядке очередности может сделать колл $5 или повысить ставку до $10. Если кто-то из игроков ставит $10, считается, что он завершил начальную ставку (а не сделал первый рэйз). Теперь игроки делают колл в $10 и рэйз в $20, Существует ограничение на четыре рэйза, которые могут увеличивать разыгрываемый пот до флопа на $50 (с каждого участника).

По моим наблюдениям, в среднем от половины до двух третей потов остаются не увеличенными, и вы можете увидеть флоп за $5. (Если пот не увеличен до того, как ход возвращается к блайнду, он имеет последнюю возможность поднять ставку до $10 - или же просто сделать колл, не ставя дополнительные деньги.) На флопе все беты и рэйзы рассчитываются от $10 (ограничение максимальной ставки после всех возможных рэйзов - опять $50), тогда как на двух последних картах все рассчитывается от суммы $20, а максимальная ставка ограничена $100. (Если же в борьбе за банк принимает участие только два игрока, ограничений на рэйзы НЕТ).

Игра со ставками $15 и $30 структурирована иначе, она поощряет более быстрый розыг-

рыш. В игре принимает участие от десяти до одиннадцати человек, баттон делает блайнд в $5, а первый игрок - в $10. Каждый игрок имеет право сделать колл $10 или рэйз $25. Здесь также остается только три рэйза с максимумом в $70. На флопе ставки делаются по $15, а на двух последних картах лимит ставки повышается до $30.

Тот факт, что вы можете сделать рэйз в $25 до флопа, но после него ставка ограничена $15, превращает эту игру в более свободную на терне, так как пот может достичь довольно большого размера и многие игроки возьмут карту за $15. (Если вы поставили S25 до флопа, вы внесли в банк большую часть от стоимости всей руки, чем в том случае, когда вы вносите $10 эквивалент в игре со ставками в $10 и $20.)

Не считая рэйзов (после флопа), рука в игре по $10 и $20 будет стоить вам $10, $10, $20 и $20, всего $60, тогда как в игре $15 и $30 она обойдется вам в $25, $15, S30 и $30, всего S100. Следовательно, до флопа вы внесли одну шестую стоимости руки в игре со ставками $10 и $20, и вы внесли одну четвертую стоимости руки в игре со ставками $15 и $30. Также, внося $10 в игре со ставками $15 и $30, против вас может быть повышена ставка в 2,5 раза, тогда как в игре $10 и $20 ставка может быть повышена только вдвое. Из этого вытекает, что вам нужна более сильная рука для вступления в борьбу за пот при игре $15 и $30, особенно на ранних позициях. (Если бы в игре было анте, она бы меньше располагала к тайтовому стилю.)

## ВВЕДЕНИЕ В РОЗЫГРЫШ КОМБИНАЦИЙ

В холдеме есть 1362 возможные двухкарточные комбинации. Но если учесть фактическую ценность таких комбинаций, как 8-7, К-Т, А-5 и т.д., то окажется, что их всего 91. Если же провести различие между одномастными и разномастными руками, нужно добавить еще 78. (Из 91 базовой комбинации 13 - это пары и они не могут быть одномастными.)

Сказанное выше может показаться вам недостаточным исходным материалом для существования интересной покерной игры, но если вы сдадите по две карты десяти или одиннадцати игрокам, а затем дадите им пять общих карт, сложившиеся ситуации окажутся сложными, волнующими и настолько же увлекательными (если не более), как в любой покерной игре. Умение определить, на каких комбинациях из двух карт (и когда) стоит играть, а также умение правильно оценивать разнообразные игровые ситуации, которые могут возникнуть, и есть два важнейших технических требования к игроку в лимитированный холдем. Есть еще несколько тонких приемов и позже я вам о них расскажу, но вы не сможете быть слишком резвым в лимитированной игре. Крепкая игра на крепких комбинациях, вот что приносит деньги на длительной дистанции.

В холдеме существует четыре круга торговли и, соответственно, четыре раза вам нужно будет принимать решение о каждой конкретной комбинации. Первое решение о том, пасовать или нет, повлияет на природу всех остальных. Играя на комбинации А-К вы столкнетесь с одним комплексом вопросов, играя на 6-5 - с совершенно другим.

***• Решения, которые вам придется принимать на флопе, — самые важные, если вы решаетесь продолжить игру. На четвертой улице все будет несколько проще, хотя несколько проблем возникают только на данном этапе игры. Последнее решение (на пятой улице), которое вам нужно будет принимать после сдачи всех карт, почти всегда простое и относительно механическое.***

Я обеспечу вас всей необходимой информацией для того, чтобы увидеть, понять, разрешить проблемы, которые встанут перед вами во время лимитированной игры. Само собой разумеется, что лучший советчик - опыт. Только за игрой, поставив свои деньги в банк, вы выработаете уверенность в своих действиях, в своих оценках, научитесь себя контролировать, а в конечном итоге и превратитесь в эксперта по игре в лимитированный холдем.

## РОЗЫГРЫШ ДО ФЛОПА

Очень малое из того, что я расскажу вам о лимитированном холдеме, верно без всяких исключений. Хорошим тактическим приемом (особенно против экспертов) может стать различный подход к разрешению одной и той же ситуации. (У крепкого игрока есть только один недостаток, его внимательные противники часто могут вычислить "текстуру" его руки. Я обеспечу вас солидной базой для крепкой игры, но предостерегаю вас от слишком предсказуемой игры.) Другими словами, вы должны уметь посеять в умах противников сомнения, иначе вас будет слишком просто прочитать. Временное отклонение от вашего обычного стиля игры позволит добиться двух це-

лей: не только будет держать ваших противников в подвешенном состоянии, но и сделать вашу игру менее механистической. Но сначала мне хотелось бы привести несколько общих рекомендаций. Потом мы пройдемся по всем этапам игры в подробностях.

В холдеме позиция всегда имеет очень важное значение. Она важнее в безлимитном варианте, но и в лимитированном ее значение - жизненно важное. Первое, что вы будете знать о своей комбинации (даже до того, как вам сдали карты) - это ваше положение относительно сдающего.

Грубо говоря, стол можно разделить следующим образом: игрок 1 - блайнд, игроки 2-4 - ранние позиции, игроки 5-7 — средние позиции, игроки 8-10 - дальние позиции, игрок 11 - баттон. Так как номер позиции привязан к комбинации (в отличие от стада), вам нужно взвешенно решать, стоит ли делать колл на первый бет или же нет. Вы не можете постоянно разыгрывать пограничные комбинации на плохих позициях. Я стараюсь не разыгрывать слишком много рук на "переднем фронте", особенно в таких играх с опасностью чувствительного рэйза, как в описанном выше случае со ставками $15 и $30. Я играю в лимитированный холдем, придерживаясь того, что я называю "теория старших карт". Я отдаю предпочтение старшим картам и это становится тем более явно, чем ближе у меня позиция и существует большая вероятность того, что противники ответят рэйзом. В определенном проценте случаев пот будет увеличен до флопа, что накладывает особый отпечаток на розыгрыш каждого из них. Порой бывает так, что характер игры меняется ежечасно. Игра, в которой рэйзы прежде были редкими гостями, может огласиться залпами рэйзов, когда на каждой сдаче кто-то увеличивает банк, а во многих случаях бывает так, что и не единожды.

То, насколько "лузовый" характер у игры также влияет на выбор комбинации для розыгрыша на "передовой". К примеру, если в большинстве увеличенных потов парочка игроков отвечает колд-коллами, торговля будет оживленнее и вы можете вступить в игру с чуть более слабой рукой по сравнению с той, которая вам необходима для участия в игре, в которой любой рэйз значительно сужает круг соперников.

## РАЗЫГРЫВАЕМЫЕ КОМБИНАЦИИ
### до флопа на ранних позициях

На трех боксах, которые следуют за блайндом, мне нравится иметь такую комбинацию, на которой я могу сделать рэйз или ответить на него. Я имею в виду пару тузов, королей или дам, A-K (в масть или нет) и A-Q или K-Q (только в масть). Также я бы стал играть на средних парах - от восьмерок до валетов. Возможно, я сыграл бы и на младших парах - от двоек для семерок, - в такой игре, как описанная выше со ставками $10 и $20, но такие руки весьма и весьма пограничные в таких играх, как та игра со ставками в $15 и $30. Также я бы играл на руках A-J, K-J, Q-J, если они в масть. Но я бы не стал очень высоко ценить такую комбинацию как Q-J или J-T одной масти, если я нахожусь на очень ранней позиции. Я не думаю, что вы что-то упустите, если спасуете на такой руке. Комбинации A-Q и K-Q не в масть являются пограничными, но я чувствовал бы себя спокойнее, если бы пот за мной не был увеличен. Порой я делаю рейз на таких комбинациях, ныряя за картой, но так же часто я делаю просто колл.

Если у меня оказывается одна из трех высших пар, я практически всегда вступаю в игру рэйзом. Иногда бывает так (особенно, если много потов до этого были увеличены), что никто не отвечает коллом на блайнд или же я нахожусь на второй позиции, и я применяю лимпинг на паре тузов или королей в надежде, что у меня будет шанс на рерэйз. (Несмотря на то, что выгоднее делать рэйз, вступая в борьбу на высшей паре, слоуплей оправдывает себя примерно в 10% случаев. Дело в том, что никто не сумеет положить вам большую пару, а кое-кто из игроков вспомнит по опыту предыдущих розыгрышей, что вы можете вступить в борьбу на оверкарте, тогда как у вас не такая уж сильная комбинация).

Две дамы - это рука, на которой я практически всегда делаю рэйз, потому что она имеет шансы на победу только в том случае, если вам удастся сузить круг противников. Туз и король разных мастей - это та комбинация, на которой я обычно делаю рэйз, находясь на средней или дальней позиции. На "передовой" я обычно делаю колл, но в большинстве случаев также делаю рэйз. Как и в другом случае, та доходность, которую вы немного потеряли, не сделав рэйз, может быть возмещена тем фактом, что вы замаскировали силу своей комбинации. Если вы повстречаете хорошего игрока с тузом и дамой, а на флопе будет лежать туз, он может подумать, что у него сильный кикер считая, что вы сделали бы рэйз, имея A-K. На одномастных тузе и короле я делаю

рэйз реже, чтобы позволить игрокам с младшим недостроенным флешем вступить в борьбу. Если кто-то за мной сделает рэйз, у меня достаточно сильная рука, чтобы отыграть назад, когда пот достаточно велик.

Вот две веские причины для рэйза на высших парах и А-К:

1. Вы получаете больше денег на сильной комбинации.
2. Вы предпринимаете попытку сузить круг соперников (это более веская причина).

Высшие пары теряют в ценности пропорционально количеству противников, и рэйз в данном случае является средством обороны против такого развития событий. Если у вас есть пара тузов и кто-то пытается вас переехать на паре четверок или даме с десяткой, вам нужно поставить этого человека в самые невыгодные условия. В том случае, если вы не сделаете рэйз, вы утаите силу вашей комбинации, что может обернуться как в вашу пользу, так и вам во вред. Если вы разыграете руку замедленно, вы рискуете проиграть пот игроку, который не вступил бы в борьбу, если бы ваш рэйз дал ему понять, какой силы у вас комбинация, Естественно, если вы не сделали рэйз и шесть или семь игроков за вами сделали коллы, вам нужно действовать чрезвычайно осторожно на флопе.

Хотя туз и король - это очень сильная комбинация, она остается незавершенной. Большое преимущество рэйза с такой рукой (особенно на поздних позициях) заключается в том, что на четвертой улице вы можете получить бесплатную карту, если не улучшите комбинацию. Это большое преимущество, потому что у вас получается две оверкарты, а иногда, если на флоп приходят старшие карты, возможно и образование дырявого стрита. Если в розыгрыше пота принимают участие мало игроков, вы можете победить и на тузе с королем (даже если вы не образуете пару) просто из-за того, что вовремя сделали рэйз, давая понять, что у вас лучшая рука, или же ваши противники сделают фолд на пограничных комбинациях (например, на маленькой закрытой паре или на нижней паре), когда вы сделаете бет. Все остальные руки, которые я упоминал в данной главе, в основном предназначены для колла (а не рэйза) на ранних позициях. Такие одномастные комбинации, как K-Q или K-J хороши в набитых потах - когда никто из соперников не обнаружил силу руки до флопа. Если вы сделаете рэйз на такой руке, вы (к несчастью) сделаете так, чтобы круг возможных и желательных противников сузился, и вы получите колл или рерэйз от игрока с комбинацией, которая может быть сильнее вашей.

Мне бы хотелось рассказать об еще одном типе комбинаций до того, как я перейду к розыгрышу комбинаций со средней позиции. Одномастная рука А-Х[32], я полагаю, одна из самых переоцененных в холдеме. Это комбинация, на которой я играю как можно меньше до флопа, так как наибольшую ценность она обретает только после того, как на флопе образуется недостроенный флеш. Это может у вас получиться только один раз из девяти и только в 5% случаев вы образуете законченный флеш, имея такую комбинацию. Если вам придет туз, и вы вступите в торговлю, вы рискуете оказаться против более сильного кикера. Большинство игроков разыгрывают эту руку слепо, вне зависимости от позиции, но я не считаю ее достаточно сильной, чтобы делать колл на ранней позиции. Дело в том, что она не намного сильнее разномастной комбинации А-Х, на которой вам решительно нужно пасовать на большинстве позиций. Я предпочитаю комбинации от А-2, А-3, А-4 и даже А-5 - комбинациям А-6, А-7, А-8, А-9, так как первые дополнительно обладают потенциалом для образования стрита.

## РАЗЫГРЫВАЕМЫЕ КОМБИНАЦИИ
### до флопа на средних и дальних позициях

Находясь на позициях от 5 до 7, я могу чуть смягчить свои требования к комбинации. Шансы на то, что против вас сделают рэйз, намного уменьшились, немногие игроки будут иметь преимущество последнего слова за мной по ходу развития игры. К тому моменту, когда наступает моя очередь вступить в торговлю (на пятой, шестой и седьмой позициях), в розыгрыше стандартного пота обычно уже принимает участие от одного до трех игроков (не считая блайнда). И вновь я расположен сделать рэйз (или рерэйз) на таких комбинациях, как пара тузов, королей или А-К. (Против некоторых очень тайтовых игроков, которые делают рэйз на ранней позиции только в том случае, если у них высшая пара, вы не должны делать рерэйз на тузе и короле. Думаю, что против таких игроков я бы даже спасовал, имея такую руку).

На паре дам вам будет довольно трудно играть, если перед вами кто-то сделал рэйз. Я обычно делаю рерэйз, чтобы обозначить свою руку, сузить круг противников и разобраться в си-

туации, если допустить, что первый рэйзер принадлежит к тому типу игроков, кто часто повышает ставку на руке, которая не сильнее, чем моя пара дам. Если первым рэйзером или кем-то после меня будет сделан рерэйз, я должен буду положить им пару тузов или королей, потому что они знают, что у меня должна быть сильная комбинация для рерэйза на моей позиции. Я подожду до флопа и, если я не улучшу комбинацию, возможно, мне стоит остановиться на этом.

Если у вас пара дам или королей против более старшей пары, вам будет трудно избежать потери нескольких ставок (если только ваш противник не чрезвычайно тайтовый игрок). Делая рерэйз на таких комбинациях, я защищаю их, если это лучшие руки, и все еще могу от них избавиться, если мне кажется, что их побьют. Если же я просто сделаю колл против игрока, который может сделать рэйз на паре валетов, десяток, девяток или на тузе с королем или дамой, я просто предлагаю побить меня игроку за мной, который расположен, сделать колл на одну ставку, но не на две.

Моя игра на средних и дальних позициях может быть проиллюстрирована пословицей, которая справедлива для любой покерной игры: "Играйте тайтово на переднем крае, и лузово в тылу", У меня нет каких-то жестких правил, диктующих, какие комбинации я должен разыгрывать на этих позициях, но я задумываюсь о том, стоит ли мне играть, если у меня не премиум- комбинация (та, на которой я стал бы играть на ранней позиции).

Холдем - это такая игра, в которой вы можете получить приличные шансы за ваши деньги с определенными комбинациями в определенных ситуациях. Младшие пары и младшие связки принадлежат к тому типу рук, которые вам нужно разыгрывать против нескольких противников. Если мне приходят такие комбинации, я задумываюсь о том, на что может быть похож конкретный пот.

Предположим, у меня одномастные 7-6 на седьмой позиции. (Также предполагается, что игра напряженная, многие игроки вступают в борьбу на ближних позициях только на премиум-комбинациях.) Вот какие три типа потов я бы выделил:

1. В первом случае игрок на ранней позиции делает колл, а все остальные передо мной пасуют. Я тоже предпочту сделать фолд, ведь мне нет никакого резона играть с малым количеством противников без премиум комбинации, если есть вероятность, что за мной в игру вступит еще один противник. Хуже того, есть риск, что кто-то за мной сделает рэйз. И мне придется доставлять в банк дополнительные деньги до флопа, тогда как я даже не рассчитываю в нем много выиграть - даже в том случае, если у меня будет лучшая рука. Если я стану играть на легкой (слабой) руке в холдеме, то только ради крупного пота.
2. Второй тип складывается из потов, в которых три (или более) игрока делают колл передо мной. После этого моя рука обретает ту цену, которая мне нравится. Я намерен сделать колл и позволить тем, кто еще остался за мной, прицепиться, если у них что-то есть.
3. К третьему типу я отношу те поты, в которых уже был сделан рэйз. После этого мне нужно быть уверенным, что в торговле будет участвовать от четырех до шести игроков. Если пара игроков сделали коллы передо мной, игрок на пятой позиции сделал рэйз, а шестой игрок уравнял этот рэйз, я знаю, что, сделав колл, могу заполучить в пот еще кого-нибудь, кто соблазнится размерами банка. У меня выгодная позиция (предпоследняя) и я легко смогу спасовать, если на флоп не придут хорошие карты. (Реже бывает так, что пот увеличивается на два рэйза, в таком случае мне бы хотелось быть одним из тех, кто делал рэйз. Если два игрока, находящихся на ближних позициях, делают рэйз, возможно, что в поте не примут участие столько игроков, сколько мне хотелось бы, поэтому я обычно пасую в такой ситуации.)

---

[32] *С этого момента, если я конкретно не указываю, что рука одномастная, Вы должны считать, что речь идет о разномастной руке.*

Если я нахожусь на средней или дальней позиции, и все идет к тому, что в поте примет участие от четырех до шести (или даже больше) игроков, я чаще всего доживу до флопа, вне зависимости от того, был сделан рэйз или же нет. Я сделаю колл на младшей связке или на младшей паре, - вне зависимости от того, был или же нет сделан рэйз.

Однако розыгрыш некоторых других комбинаций зависит от того, был ли сделан рэйз. Это особенно справедливо, если речь заходит о розыгрыше "проблемных рук" (см. соответствующую главу). Я предпочитаю пасовать на подобных комбинациях и в лимитированном и в безлимитном холдеме, если рэйзер находится на ранней позиции. Я знаю, что на переднем крае игроки делают рэйзы только на тех комбинациях, на которых сделал бы рэйз и я сам. Мне не нравится уравнивать рэйзы на комбинациях, потенциал которых сомнителен и неизвестно, что из них может получиться. Сделав колл на короле и даме, я не могу чувствовать себя комфортно, даже если на флоп легли король или дама. Рэйзер "подсказывает" мне, что у него либо высшая пара, или же одномастные туз-король или туз-дама. По тем же соображениям мне не нравится делать колл на одномастной комбинации A-x. Если на флоп ляжет туз, у меня образуются "неприятности с кикером", и даже если я побью пару королей или дам, я смогу выиграть только маленький пот.

Мне не нравится уравнивать рэйз и получать на флопе флеш без одной карты, который не может быть закончен в 65% случаев, или же делать колл на высшей паре, чтобы иметь возможность разыграть эту комбинацию до конца.

Обычно, я делаю колл на таких одномастных комбинациях как K-T, A-T, J-T и T-9, но в безлимитном покере я приму дополнительные меры предосторожности (если только на флоп не лягут большие карты).

В поте, который не был увеличен, "проблемные" комбинации приобретают большую ценность. Они становятся еще лучше, если первые три игрока пасуют, давая понять, что на передовой нет премиум комбинаций. После этого знака, остальные игроки начинают играть на чем попало, я же нахожусь на хорошей позиции с хорошей рукой. Комбинации как дама-валет или король-валет, которые являются фолдовыми или пограничными в других условиях, превращаются в рэйзовые. Руки A-J, A-Q и K-Q становятся очень сильными, особенно против одного или двух игроков, которые просто сделали колл. Порой эти руки бывают достаточно сильны даже для перэйза. Если до шестой или седьмой позиции все спасовали, игрок с более или менее сильной рукой имеет все основания для рэйза, чтобы забрать себе ставку блайнда. Вы должны ответить перэйзом по нескольким причинам:

1. Во-первых, возможно у вас равная или более сильная комбинация;
2. Во-вторых, у вас лучшая позиция;
3. В-третьих, вам нужно перехватить инициативу.

**• Во многих случаях (если в поте два или три игрока), тот игрок, кто сделал рэйз или вступил в борьбу на последнем рэйзе до флопа, имеет шанс выиграть банк, сделав ставку на флопе, когда ни у кого не образуется комбинации или комбинации без одной карты.**

Мне бы хотелось ненадолго вернуться к младшим связкам. Если в поте участвует несколько игроков, я в большинстве случаев решаю дойти до флопа. Чем больше игроков в поте и чем ближе я нахожусь к баттону, тем больше вероятность того, что я сделаю колл. В таких ситуациях вам лучше иметь 8-7, чем 8-6, 9-7 или T-7, так как с ней у вас будет больше возможностей получить незаконченный стрит на флопе, а ваш кикер вряд ли станет важным фактором для принятия решений.

"Проблемные" комбинации на дальних позициях приближаются (по силе) к младшим связкам (предполагается, что в поте не было рэйзов на ближних позициях и лишь пара игроков вступила в борьбу за него). Если игрок на средней позиции сделал рэйз, особенно, если это быстрый (готовый к торговле) игрок, я предпочту дойти до терна, потому что этот рэйз не так опасен, как рэйз игрока под прицелом. Иногда я могу даже ответить рэйзом, чтобы не позволить ему (быстрому игроку) превратить меня в коллера.

Если баттон у меня и пот не был увеличен, я предпочту дойти до большинства флопов на хоть каком-то подобии комбинации. Я стану играть на руках 7-5, 9-6 и T-7 (разномастные), которые я обычно сбрасываю. Если в поте принимает участи много игроков на последних позициях, я знаю, что они вступили в борьбу с примерно такой по силе комбинацией, как у меня. Это указывает также и на то, чтобы я не слишком увязал в борьбе, когда у противника будет дробящая комбинация, если только на флоп не придут сильные карты. Вам нельзя рисковать крупной суммой на

слабой руке, если нет шансов на ее мощное улучшение с приходом карт. Это приводит нас к розыгрышу, который я применяю на такой руке, как одномастные 8-7 или 7-6, находясь на баттоне. Допустим, игрок на ближней позиции сделал рэйз и парочка его соседей ответили коллом. Я знаю, что у всех этих игроков могут быть старшие карты, но я собираюсь сделать рерэйз и побороться с ними. Теперь мне надо сделать допущение, что у коллеров достаточно сильные комбинации, чтобы ответить на двойной рэйз в том случае, если первый рэйзер вновь повысит ставку. Мне известно, какой тип комбинаций у них, но они даже не подозревают о том, что за карты у меня. Кроме того, у меня баттон и я всегда могу спасовать, если не улучшу комбинацию на флопе. Еще одна сопутствующая выгода подобного розыгрыша заключается в том, что как только мои противники увидят сильный флоп, они станут усиленно торговаться, прикупив пару тузов или королей рядом с баттоном. Этот тип розыгрыша и некоторые другие вещи, о которых я уже упомянул, лучше срабатывают в крепких играх, когда вы можете составить себе представление о текстуре комбинаций противников по их поступкам и позициям.

**• Если вы участвуете в лузовом розыгрыше, когда у первого игрока может быть и 7-6, и А-К, и когда почти каждый пот увеличивается, вы можете практически не думать о необходимости класть противникам руку до флопа. Также можете позабыть о разных хитростях. Вам придется собрать лучшую комбинацию для того, чтобы забрать себе банк. По-другому не получится.**

Редко, но случается и такое, что, находясь на средней или дальней позиции, я делаю рэйз на комбинации, на которой обычно делаю колл. Младшие или средние пары, одномастные связки, например, 8-7, 9-7, 9-8, Т-8 или Т-9 стоят того, чтобы время от времени делать на них рэйз, который выведет ваших оппонентов из равновесия.

Хороший игрок с парой или незаконченным стритом может доставить много неприятных мгновений игроку, у которого, как он уверен, есть оверпара. Мне не нравится форсировать розыгрыш на таких комбинациях рэйзом, потому что хорошему игроку будет достаточно одного подобного случая, чтобы запомнить такой стиль игры надолго.

Я не упомянул лишь о нескольких комбинациях, на которых обычно вступают в игру. Я не стал бы играть с королем или дамой (в масть или разномастные), которые пришли вместе с картой младше десятки. На Q-9, J-9, J- 8 я стал бы играть. Мне не хотелось бы увязнуть в борьбе с комбинациями К-9, Q-8, J-7 и Т-6, на которых возможно образовать только один стрит и он не будет "конфеткой", а в том случае, если карты одномастные вы сможете образовать флеш только средний по старшинству. Если вы будете следовать моим советам, то большинство флешей у вас будут либо конфетками, либо младшими, потому как (за исключением "проблемных" комбинаций) вы не станете образовывать неполные флеши до короля, дамы или валета.

Конечно, все комбинации с одной старшей и одной младшей картами нужно сбрасывать, если только вы не находитесь на самой дальней позиции, стремясь забрать себе блайнд, и не считаете, что ваш туз или король может стать самой сильной рукой. Любые комбинации младше семерки, кроме 6-5 и 5-4, нужно сбрасывать, хотя одномастные 4-3, 5-3 и 6-4 могут вполне сойти для колла на баттоне.

## РОЗЫГРЫШ НА ФЛОПЕ

### предварительные соображения

После того, как вы усвоили правила, овладели техникой игры в холдем и уверены в том, что знаете, на каких комбинациях стоит играть, вам нужно осознать едва ли не самый важный принцип успешной игры - агрессивный стиль. Мне не приходилось видеть ни одного классного игрока, который был бы "коллером". Если вы разыгрываете мощную руку и правильно оценили возможность агрессивной игры, вы добьетесь впечатляющего успеха в лимитированном холдеме.

Также вам нужно будет хорошо представлять себе, что у вас за противники, тогда вы сумеете правильно решить, какой особый прием использовать против конкретного игрока в определенной ситуации.

Вот несколько вещей, за которыми вам нужно постоянно следить в каждом розыгрыше:

1. Вам нужно знать, сколько у вас оппонентов;
2. сделал ли кто-нибудь из них рэйз;
3. сколько игроков находится за вами; и
4. сколько денег находится в поте.

(Правильная оценка количества денег, привлеченных в пот, поможет вам принять правильное решение об участии в розыгрыше во всех случаях, кроме самых сложных?)

## ЛУЧШАЯ РУКА НА ФЛОПЕ

Мне бы хотелось рассказать вам о двух типах ситуаций, которые могут возникнуть в лимитированном холдеме. К первому типу относятся те ситуации, когда у вас есть хорошая рука, а ко второму типу я отношу те ситуации, когда у вас есть хорошая рука без одной карты. (Порой на флопе может случиться и такое, что у вас будут оба этих преимущества.) Из-за общих карт в холдеме может быть даже несколько незаконченных комбинаций в одной сдаче. Вот почему умение распознавать, какие карты могут завершить какому-то игроку комбинацию (дать ему пэт), становится незаменимым - наряду с умением "читать" руки противников.

Я расскажу вам о различных методах игры на флопе, когда у вас, вероятно, лучшая комбинация, а противники стремятся вас перетянуть. Само собой разумеется, розыгрыш конкретной комбинации зависит от вашей позиции, количества игроков в поте, той торговли, которая проходила до флопа и размера самого банка.

Самая напряженная и самая распространенная ситуация складывается тогда, когда вы образуете высшую пару с флопом, но на самом борде пары нет. Существует несколько типов флопа, когда у вас есть высшая пара. В примерах флопов от первого до пятого подразумеваются следующие вещи:

1. У вас комбинация А♦К♥ и на флоп приходит туз или король.
2. Предполагается, что речь идет о довольно напряженной (крепкой) игре. То есть ваши противники не буду очертя голову бросаться в борьбу каждый раз, когда образуют пару или недостроенный внутренний стрит. (В лузовой игре намного сложнее положить руку противникам. В такой игре, когда ваши, противники идут до терна практически на любой комбинации, вам нужно иметь хорошую руку и заходить в торговле настолько далеко, насколько кажется вам разумным. Я не могу дать вам универсальных правил для игры в подобных ситуациях, потому что многое зависит как раз от характера конкретной игры).
3. Также предполагается, что в поте участвует еще один игрок со старшей парой.

| Флоп №1 | А♠8♦2♥ |
|---|---|

Первый флоп "безопасен" для вашей руки. Нет недостроенных флешей и также нет вероятностей построения стрита. Скорее всего, вам будет противостоять игрок с тузом и меньшим кикером. Если же на таком флопе было сделано два или больше колла, а потом кто-то из этих игроков сделал рэйз, вам вполне могут предъявить в конце игры сет восьмерок или двоек.

Число игроков, сделавших, колл после флопа, покажет вам правильный путь игры на четвертой карте. С первым флопом я в большинстве случаев сделал бы бет на четвертой улице, за исключением разве что тех случаев, когда придет еще одна восьмерка, а после флопа колл сделает несколько игроков.

Если вашу ставку уравняли больше игроков, чем можно было предполагать на основании "текстуры" флопа, вам стоит поверить в то, что у них что-то есть. Если А-К - это лучшая рука, не очень опасно давать им бесплатную карту в данном положении (когда приходит восьмерка), но вы вне всяких сомнений упускаете ставку игрока, который собирался ответить коллом, имея, скажем, туза и валета.

| Флоп №2 | А♣8♥9♦ |
|---|---|

Такой флоп по-прежнему остается безопасным, но торговля на нем может быть оживленнее. Несмотря на то, что нет возможностей для образования флеша, против вас могут играть на неоконченных стритах. Самые вероятные комбинации для незавершенного стрита J-T и 7-6.

На втором флопе количество коллеров становится еще более важным фактором для принятия решения о дальнейшей игре. Если мою ставку на флопе уравняли три противника, а на четвертой карте против меня сделали чек, я предпочту сделать бет. Самой опасной картой для моей руки может оказаться дама, на которой образуется стрит или (что менее вероятно) допер на тузах и дамах. Другие карты, на которых в моей голове раздастся "тревожный звонок", будут десяткой и семеркой. Любая карта, которая образует стрит на трех (7-8-9 ила 8-9-T) представляет собой потенциальную опасность. Мой бет на четвертой улице, если придет одна из таких карт, является примером ставки, чтобы "определить, куда я попал". Если мне ответят рэйзом или чек-рэйзом, воз-

можно, мне придется пасовать. Маловероятно, что в поте из четырех человек против меня кто-то решится блефовать, так как количество коллеров отбивает охоту к различным штучкам, ведь существует опасность нарваться на "конфетку".

Я не стану делать чек на четвертой улице по нескольким причинам. Мне нужно стремиться к лидерству в игре, и я хочу заставить противников гадать о том, есть ли у меня "большая" рука. Если я сделаю чек, я проявлю слабость и мои противники будут делать против меня беты. Я окажусь в оборонительном положении и не смогу узнать, на какой руке они делают ставку против меня. Когда же вы сделали бет и вам ответили рэйзом, можете быть уверенны, что у противника сильная комбинация. Существует довольно много комбинаций, к которым я могу дать бесплатную карту (если никто не сделал бет), делая чек на четвертой улице. Есть много карт, которые могут побить мою руку на четвертой улице, но я продолжу делать ставки на своей руке (если нет веских оснований полагать, что меня уже побили) до тех пор, пока игра какого-либо игрока не вынудить меня переменить планы.

| Флоп №3 | K♦J♥T♣ |
|---|---|

На таком флопе вам нужно проявить осторожность, даже если у вас есть старшая пара и не- законченный внутренний стрит. Существует большая вероятность, что кто-то уже образовал допер (или даже стрит). Единственные руки, против которых вы будете фаворитом, это K-Q или Q-J. Вам не хотелось бы, чтобы на таком флопе пришла такая же карта как ваш кикер, ведь она может дать какому-то из противников возможность образовать стрит. Если у вас все-таки сильнейшая комбинация (даже если вы против пар валетов и десяток), лучшим возможным развитием событий (кроме прихода дамы) для вас была бы младшая катящаяся пара. Худшими для вас картами явля- ются туз и девятка.

С третьим флопом мне нужно стремиться "определить, куда я попал" как можно раньше. На подобном флопе никто не будет замедленно разыгрывать свою руку, если только это не A-Q. Я буду играть агрессивно, чтобы определить, есть ли у кого-то из моих противников достаточно си- лы, чтобы ответить мне. Если на флопе была оживленная торговля и четвертая карта не улучшила мою руку, мне придется решать, стоит ли делать колл на такой "дорогой улице". Если я сделаю колл, мне, возможно, придется уравнивать и последнюю ставку, даже если придет бланк. Такой

флоп (K-J-T) подходит многим игрокам, вот почему так важно посмотреть, не затухает ли торговля после того, как на четвертой улице придет бланковая карта. Она может притормозить игроков, ныряющих за картой, и дать мне понять, по-прежнему ли у меня сильнейшая рука. В игре с агрессивными противниками вам не удастся избежать ошибок на подобном флопе. "Быстрый" игрок может одинаково разыгрывать после такого флопа и K-Q, и K-J, вам просто не удастся избежать (иногда) паса на лучшей комбинации или колла на худшей. (Хотя у ваших противников будут те же самые проблемы, а успешным игрока делает умение допускать минимальное количество ошибок и правильно оценивать положение).

Если вам кажется, что вас побьют, ПАСУЙТЕ без колебаний. Всем хорошим игрокам порой приходится пасовать на лучшей руке. Вы не должны испытывать неловкость или вину, если вам пришлось перестраховаться, в напряженных играх это неизбежно случается с каждым. Главное здесь уберечься от довольно распространенной ошибки, когда многих игроков выбивает из колеи одно неверное решение. Затем они начинают громоздить друг на друга такие ошибки, которые в нормальном состоянии никогда не допустили бы.

| Флоп №4 | A♦J♣6♣ |
|---|---|

Наиболее вероятной рукой, которая может оказаться у вашего противника с четвертым флопом, будет флеш на четырех картах. Если кто-то играет против вас быстро, у него, скорее всего, K♣Q♣, A♣x♣ или, что наиболее опасно, A-J.

Четвертый флоп прекрасный пример той ситуации, когда количество игроков, сделавших колл, определяет вашу игру на следующей карте, Само собой разумеется, что вам нужно опасаться еще одной флешевой карты на четвертой улице, Это наиболее вероятная комбинация, но это и единственный кошмар, которого вам удастся довольно легко избежать. (Если кто-то образует стрит или поймает карту к кикеру, предположим, придет T♦, вам будет намного сложнее спасовать). Если в поте только один или два коллера и приходит флешевая карта (той же масти), мне нужно перехватывать инициативу и заставить противников гадать, образовал ли я комбинацию, или же у меня есть A-K с трефовым тузом, и я хочу образовать флеш конфетку (со старшей па-

рой). Мне нельзя делать чек, потому что это даст моим противником бесплатную возможность образовать незаконченный флеш, если у них есть хотя бы одна карта этой же масти. Если у кого-то есть пара и младшая трефовая карта, ему придется поломать себе голову над вопросом, не тянет ли он мертвую. Этим приемом (помните, что в поте мало участников) я опять заставляю противников теряться в догадках. В большинстве случаев, когда вы делаете чек и колл, ваши оборотные средства утекают сквозь пальцы. В таком положении вам нужно вовлекать противников в дальнейший розыгрыш пота.

Все круто меняется, когда количество игроков в поте растет. Три игрока делают весьма вероятным незаконченный флеш, четыре игрока превращают его наличие у кого-то в почти непреложный факт. У них не особенно большой выбор комбинаций с таким флопом, ведь в колоде осталось только два туза (хотя существует возможность, что у кого-то сет валетов или шестерок). В таком положении нужно делать чек, потому что бет был бы безрассудным и рискованным поступком. (Не пытайтесь имитировать старший флеш. В лимитированном холдеме, если у вашего противника законченная комбинация, вам ответят коллом.)

| Флоп №5 | K♠8♠7♣ |
|---|---|

Флоп такого рода, с двумя картами одной масти и связкой, которая делает возможным стрит, наверняка привлечет много игроков в розыгрыш пота, но ваша пара вполне может оказаться лучшей комбинацией.

В таком флопе у вас может быть от одного до шести коллеров, но вы все равно можете их побить. Давайте предположим, какие это могут быть комбинации:

T♦8♦ T♥9♥

Флоп K♠8♠7♣.

K♣Q♥ A♠3♠

7♠5♠

6♣6♥ A♦K♥

Вот вам задание. Высчитайте, сколько карт на четвертой улице могут побить вашу руку. (Их 27: семь пиковых, три валета, две шестерки, три четверки, две девятки, две семерки, две пятерки, две дамы, две восьмерки и две десятки.) Любая карта старше тройки, которая не улучшает вашу комбинацию, дает кому-то как минимум допер, В реальных условиях определить это представляется практически невозможным, но все это подводит к мысли о том, что нужно проявлять осторожность, если у вас пять или шесть противников.

Когда вы разыгрываете одну пару в надежде, что это будет лучшая рука, а на флопе была торговля, вы можете применить тактический прием, который заключается в самом быстром розыгрыше комбинации. Таким образом, вы сузите круг противников и определите, у кого есть сильная комбинация. Ставки на флопе в два раза меньше, чем в двух оставшихся раундах, вот почему вам нужно использовать "дешевую" улицу, чтобы определить, куда вы попали, и сэкономить (если вам кажется, что проиграете) или выгадать несколько дополнительных ставок позже. Дей- ствуйте прямолинейно, без всяких штучек, когда делаете ставки. Некоторые комбинации будут сами себя разыгрывать. Ваше умение выиграть максимум или потерять минимум на одной карте возможно и будет той гранью, которая разделяет успешную игру от поражения.

Если у вас старшая пара и есть пара на борде, у ваших противников может быть не так мно- го выигрышных комбинаций. Самым важным в таких комбинациях является старшинство пары.

Если у вас А-К, тогда флоп А-3-3 намного безопаснее (так как пара младшая) такого флопа, как А-J-J. Все стремятся играть на старших картах и вам нужно быть начеку, если на флоп приходит пара картинок. Когда на флопе оказывается младшая пара, я играю почти так же агрессивно, как если бы ее не было вовсе. В данном случае вам тоже нужно обращать внимание на количество игроков, которые продолжают игру на флопе, был ли увеличен пот рэйзом и, естественно, сколько игроков сделали колл на терне. Вполне логично предположить, что с шестью коллерами у вас больше шансов наткнуться на триплет, чем с тремя. Очень важно и то, был ли увеличен пот рэйзом. В таком поте вы вряд ли встретите противника с младшими картами, это намного более вероятно, если игроки применяют лимпинг.

Действия ваших противников на флопе - вот ключ к тому, как вы будете разыгрывать свою комбинацию. Если ваш бет уравняли два игрока (и нет признаков, что у них незаконченная ком-

бинация) вы оказываетесь перед принятием решения или/или. Или у них два оставшихся туза, или у одного из противников триплет. В холдеме часто случается так (особенно в лузовых играх с несколькими слабыми игроками), что вы оказываетесь вовлечены в розыгрыш, в котором кажется маловероятным, чтобы у противника была определенная комбинация, - в данном случае триплет (с тройкой на хоул-картах). Но если вы остановитесь и подумаете, вы поймете, что шансы на то, что противник имитирует триплет, довольно малы. Следовательно, тройка у него есть.

Если кто-то отыгрывает назад вашу ставку, вам нужно решать, есть ли у него туз со старшей картой, или же ему пришли три тройки. То, когда они делают рэйз, тоже часто важно. Большинство игроков, которые образовали триплет на таком флопе, как A-3-3, применят слоуплей и сделают рэйз только на четвертой карте. Следовательно, если рэйз был сделан на флопе, это может обозначать слабость комбинации противника, например, туза и валета. А сам противник может пробовать выяснить, насколько хорош его кикер.

Если на флоп приходит средняя пара (скажем, что это пары от семерок до десяток), начиная с четвертой улицы вам нужно действовать почти так же осторожно, как с большой парой. Если вы сделаете ставку (я не рекомендую делать чек на таких руках на флопе, если только у вас не допер или триплет), ваши противники не смогут вычислить силу вашей руки. Если они мощно разыгры- вают свои руки на четвертой улице, значит, они не особенно беспокоятся о вашей комбинации и вполне могут иметь триплет.

Если вам повезло так, что у вас 7-6 против A-K или пары тузов, а на флоп приходят K-7-7, разыгрывайте эту руку "на всех парах вперед". Очень немногие игроки в лимитированный холдем способны избавиться от A-K с таким флопом, особенно если они вступили в игру рэйзом. Вы выиграете больше денег, если разыграете эту руку как можно быстрее.

К таким флопам как A-J-J применимо почти все сказанное выше. Если у вас есть валет, разыгрывайте руку на полной скорости в большинстве случаев. Чем выше достоинство пары на флопе, тем вероятнее, что триплет есть и у еще одного игрока. Особенно часто это случается, когда на флопе оказывается пара тузов, так как большинство игроков разыгрывают любую руку с тузом, вот почему вам тем более нужно перехватить инициативу. Если ни у кого нет комбинации, похожей на вашу, вы выгадаете немного, сделав чек. Только слабейшие игроки попадутся на уловку "бесплатная карта", если на флопе лежат A-J-J (или другая старшая пара).

Еще один повод для бета появляется, если у вашего противника внутренний незаконченный стрит. Вы рискуете проиграть большой пот, позволив ему открыть следующую карту без ставки. Замедленно разыгрывать руку можно только в том случае, если вам вряд ли ответят коллом на флопе, тогда как против вас могут сделать колл, если вы позволите более слабой комбинации поймать нужную карту.

Этот тип руки демонстрирует вам еще одно преимущество агрессивного стиля игры. Если вы делаете много ставок, не имея действительно мощной комбинации, ваши противники могут начать делать против вас постоянные чеки. И во многих случаях будут оказываться перед конфеткой. Если же вас знают как тайтового игрока, вряд ли с вами будут активно торговаться, после того, как вы сделаете ставку на триплете валетов с флопом A-J-J. Они будут уверены, что вы делаете бет только на подобных руках. Если же вы будете делать приличные ставки до кучи в потах, похожих на этот, ваши противники станут с вами торговаться и тогда, когда у вас будет действительно сильная комбинация.

Есть еще две вещи, о которых я хотел бы упомянуть в связи с парами на борде. Первое, если вы разыгрываете такую руку, как A♦5♦, и на флоп приходит A-T-T, вы делаете бет и вам отвечают коллом, вы оказались в ситуации, когда поражение почти неизбежно. Если противник делает бет, вам ни в коем случае нельзя отвечать коллом.

Вторая вещь касается вероятностей образовать флеш. Несмотря на то, что вообще не рекомендуется вступать в игру с неполными флешами, если на борде образовалась пара (особенно высшая), многие игроки игнорируют это стратегически важное правило. Если на борде лежит флеш на двух картах и пара, некоторые игроки стремятся образовать флеш или, что еще хуже, стрит. С таким флопом, как T♠9♠9♦, лучшей комбинацией может оказаться A-T, даже если в поте несколько игроков. Бывают и такие соперники, которые, несмотря на мощное давление доходят до конца игры (с похожим флопом) с такой слабой комбинацией как 8-7 или двумя одномастными картами. Если вы увидите нечто подобное, приспособьте к ним ваши стандарты игры. Пытайтесь продать им пограничные комбинации, на которых в обычных условиях вы не рискнули бы захо-

дить чересчур далеко.

Присутствие двух одномастных карт на флопе должно быть знаком "парового подъема", если у вас образовался сет (тройка), потому что торговля может быть весьма оживленной и вы можете навредить себе, если позволите противникам взять "бесплатные" карты. Кроме того, некоторые игроки положат вам неполный флеш или "слабого" туза (с плохим кикером и таким флопом, как A-J-J) и немедленно отыграют ставку назад, давая вам шанс на образование большого пота.

Я не советую вам всегда разыгрывать триплет на максимальной скорости, но вам очень важно научиться различать ситуации, когда вы можете рассчитывать на оживленную торговлю с сильной рукой, от тех случаев, когда выгоднее применить слоуплей. Не менее важно избегать такого поведения, по которому противники смогут "прочесть" вашу руку. На одних и тех же комбинациях применяйте различные приемы розыгрыша (и чем лучше рука, тем разнообразнее могут быть ваши приемы) и разыгрывайте одинаковым образом различные комбинации.

Например, разыграйте незаконченную старшую комбинацию на флопе так мощно, словно у вас образовалась "конфетка". Даже если вы не образуете комбинацию до конца, вы извлечете выгоду из нее в виде последующей активной торговли, когда у вас будет действительно сильная рука. Есть поговорка: "'Если хочешь, чтобы с тобой торговались, торгуйся и сам". Поиграйте немного с азартными игроками и вам это вернется сторицей. Большинство игроков ненавидят, когда против них блефуют или их "переезжают". Им не нравится пасовать на лучшей руке. Дав им понять, что вы способны на быстрое переключение скоростей, вы получите в ответ целый ливень лузовых коллов, которых бы не было в противном случае. Возможно, вам даже повезет в такой быстрой игре, и карты к вам покатятся сами. Таким способом вы можете даже попасть в струю. Это одно из самых приятных игровых впечатлений.

Я уже упоминал ранее, что некоторые комбинации разыгрывают себя сами. Но в игре с одиннадцатью соперниками вы можете быть уверены, что кто-то намеревается вас перетянуть. Умение привлечь дополнительные ставки на сильной комбинации является очень важным в лимитированной игре. У вас может это получиться уже на флопе, когда у вас есть допер или сет и вы уверенно можете считать свою руку лучшей.

Руки, которые так сильны, что разыгрывают себя сами, редко приносят большой доход, так как у остальных игроков комбинации часто не имеют достаточной силы, чтобы вести активную торговлю.

Методы сбережения ставок мы обсудим в тех ситуациях, когда у вас незаконченная рука, и вы стремитесь к тому, чтобы минимизировать свои вложения в банк перед тем, как она образована, а также в главе, посвященной "выплатам".

## Как привлекать ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СТАВКИ

Сейчас я приведу вам примеры тех ситуаций, в которых возможно привлечение в пот дополнительных ставок, если у вас есть, по крайней мере, допер. Это не означает, что вы не смажете использовать те же приемы в других ситуациях, когда у вас не такая мощная рука. В любом случае, когда вы полагаете, что возможно привлечение дополнительных ставок без риска потерять весь пот, вам нужно поступать именно так. (В качестве примеров я буду использовать "большие" руки, чтобы исключить возможность того, что какой-нибудь сильный противник переиграет вашу лучшую комбинацию, пока вы будете пытаться привлечь в пот дополнительные ставки.)

Чек-рэйз - это один из самых распространенных способов добиться данной цели. Как вы уже знаете, я довольно редко прибегаю к этому приему, даже в лимитированной игре. Имея инициативу и такую комбинацию, на которую с уверенностью ответят одной ставкой, а возможен еще и отыгрыш назад, вы привлекаете в пот три ставки. Если вы сделаете чек, вы можете ничего не выиграть или, когда противники ответят, вы возьмете две ставки. Ведь играя на своей комбинации, вы получаете одну ставку или три, а делая чек-рэйз, вы получаете ноль или две ставки.

Однако бывают и такие случаи, когда чек-рэйз становится правильной игрой. Допустим, у меня очень агрессивный противник, отвечающий бетом на каждый мой чек, тогда мне захочется продемонстрировать ему, что я делаю чек не только в тех случаях, когда у меня ничего нет. Многие быстрые игроки стремятся переехать через вас (особенно в потах с малым количеством участников), если у них и позиция лучше. Мне нужно показать им, что нельзя надеяться, будто они будут делать против меня безответные беты. Конечно, во многих случаях инициатива в игре будет у меня, если мне покажется, что противники готовы ответить коллом или даже рэйзом.

А к чек-рэйзу я прибегаю в том случае, когда мне не кажется вероятным, что противники ответят коллом на мой бет. В тех случаях, когда у меня сильная комбинация или мне кажется, что у противника слабая, я могу хоть что-то привлечь в пот только чеком, зная, что тогда противник попытается забрать себе банк. (Этот прием не сработает против игрока, которого вы знаете как "коллера" и в большинстве случаев неагрессивного.)

Еще одно правильное применение чек-рэйза возможно в том случае, когда вам кажется что игрок на первых двух позициях слева от вас (за вами) готовится сделать бет. Предположим, игрок сразу за вами сделал рэйз до флопа, а у вас образовался сет, вам не стоит перехватывать у него инициативу. Пусть он лидирует и тогда в борьбу вступят остальные игроки на средних позициях. Если вы сделаете бет в таком положении, он может ответить рэйзом и отсечь всех остальных от розыгрыша пота.

**• Этот пример иллюстрирует еще одну важную вещь, касающуюся применения чек-рэйза - вы должны быть уверены, что кто-то готовится сделать бет, до того, как применить этот прием.**

Третья возможность применить чек-рэйз представляется вам тогда, когда до флопа дошло много игроков, а вы стремитесь остаться с кем-то один на один. Например, вы захотите так поступить, если у вас образовался нижний допер.

Предположим, вы находитесь на блайнде с 8-7, а игрок на дальней позиции сделал рэйз. Вы и еще четыре игрока ответили коллом. На флопе лежат К-8-7 (все разномастные). У вас есть все основания полагать, что ваша рука лучшая, но она не достаточно сильна для розыгрыша против нескольких оппонентов. В обычных условиях все сделают чек против рэйзера. Он сделает бет, если у него есть комбинация, на которой он мог бы сделать рейз. Например, это может быть король, пара тузов, дам, валетов, десяток и девяток. Возможно также, что он сделает бет на A-Q в надежде, что ему не ответят коллом, если у кого-то есть король. А вы теперь делаете чек-рэйз. Все остальные игроки, у которых есть, допустим, незаконченный стрит (например, Т-9), крепко задумаются о том, делать ли им колл на удвоенную ставку, а кроме того, они рискуют, что первый вступивший в борьбу игрок ответит на их колл рэйзом.

Почти все игры в лимитированный холдем устроены так, что ставка на четвертой карте в два раза превышает ставку на флопе. Эта структура представляет вам несколько возможностей по привлечению дополнительных ставок в пот или по увеличению до максимальных размеров этих дополнительных ставок. Вот несколько примеров:

Игрок D 9♠9♥ Игрок A A♠K♥

Флоп K♦9♦8♥.

Игрок C A♦T♦ Игрок B J♥T♥

Игрок A сделал рэйз до флопа на ранней позиции. Игрок D знает, что у противника может быть А-К или два туза, а кроме того, игрок А - сильный и агрессивный, который решит, что у него лучшая комбинация и будет разыгрывать ее соответствующим образом. После того, как B и C сделали коллы, игрок D сразу делает рэйз, понимая, что А положит ему комбинацию без одной карты, к которой требуется бесплатная карта. Так все и происходит, и игрок А делает рерэйз. B и C попались в ловушку из двух рэйзов, а игрок D делает просто колл, чтобы убедить А в том, что у него действительно незаконченная комбинация. Четвертой картой оказывается 5♣ и игрок А вновь лидирует в игре. Игрок D делает рэйз и привлекает дополнительные ставки на обеих картах.

Если же у вас противник, который не отыграет вам назад на флопе, есть другой способ привлечь дополнительную ставку. Вы делаете сглаженный колл на флопе и ждете четвертую карту, чтобы сделать рэйз. Вот пример такого розыгрыша:

Флоп Q♠J♦2♥.

Игрок C T♥9♠ Игрок A K♥Q♠

Игрок B Q♥J♥

На флопе игрок А делает ставку первым, B и C отвечают коллами. Четвертой картой оказывается 7♣ и А, полагая, что у него лучшая рука на основании игры противников на флопе, вновь делает бет. Теперь B отвечает рэйзом. Это оказывает мощное давление на C, которому нужно решать, уравнивать ли две полные ставки, когда остается только одна не сданная карта.

Выждав с рэйзом до четвертой карты, игрок B не только привлек дополнительные деньги

от А (их было бы меньше, сделай В рэйз на флопе), но и поставил С перед необходимостью вносить две (большие) ставки на неполном стрите. (Не имеет смысла разыгрывать эту руку как в предыдущем примере и надеяться, что игрок А подумает, будто у В незаконченная комбинация. Позиция В, в середине стола, могла превратить рэйз против первого беттора в плохую игру.) Отметьте также, что если С сделает колл на четвертой карте, игрок А будет тянуть мертвую.

Вот еще одна ситуация, в которой, хоть вы и не нуждаетесь в сильной руке, рэйз на четвер- той карте может принести вам дополнительную ставку:

Флоп A♥J♣T♣.

Игрок С A♣9♠ Игрок А закрытые

Игрок В закрытые

У вас рука С. На флопе А делает бет, В делает колл, вы тоже отвечаете коллдом. Вы полагаете, что у одного из них неполная комбинация, а у второго может быть туз. (Если у А неполная комбина- ция, у В может быть плохой кикер и он опасается делать с ним рэйз. Если у А туз и, возможно, по крайней мере валет-кикер, тогда у В неполная комбинация и он не хочет делать рэйз и сужать круг соперников.) У вас может быть лучшая комбинация на флопе, но вы в этом не уверены. Однако на четвертой улице у вас может образоваться сильная неполная комбинация, если придет трефа, восьмерка или дама.

Вы можете решить, что ситуация скорее не оправдывает два колла, поэтому, если вы образуете неполную комбинацию, вам стоит сделать рэйз. Если вы образуете ее в конце игры, вы выиграете дополнительную ставку; если никто из ваших противников не улучшит руку, вы можете выиграть пот на четвертой карте если вы не образуете комбинацию, вы все равно можете дойти до конца за те же самые две ставки, которые вам стоил бы двойной колл. Само собой разумеется, что если на четвертой карте у вас не образуется неполная комбинация, вам нужно будет решать, стоит ли идти дальше, или вам нужно падать.

В лимитированном холдеме существует намного больше комбинаций (по сравнению с без- лимитным холдемом), на которых вы можете применить слоуплей. Если вы делаете чек в безли- митном холдеме, вы рискуете всеми своими фишками и тем, что противник поймает прокладку к стриту или парную карту к своим хоул-картам. Это может случиться и в лимитированном холде- ме, но последствия этого не будут такими разрушительными. Вам часто стоит попытаться исполь- зовать этот шанс, если это приведет к тому, что ваш противник купит нужную карту, образующую вторую по силе комбинацию, которую он будет считать лучшей,

Например, у вас Q-J, на флопе лежат Q-Q-3. Вряд ли вам ответят коллом на ваш бет, если только у кого-нибудь нет еще одной дамы. Но если вы сделаете чек, а на четвертой карте придет туз или король, возможно вы с кем-нибудь и поторгуетесь. Если в игре участвуют неопытные игроки, они могут уравнять вашу ставку на четвертой карте, если у них образуется пара, потому что они будут думать, что у вас тоже допер. Вы не можете твердо рассчитывать на такую "лузовую" игру, но такое тоже случается. Обычно, если кто-то образовал триплет, ваш чек на флопе не при-

несет вам вреда. У вас будет очень активная торговля на четвертой и пятой картах. Порой игроки применяют слоуплей на более сильной руке, и тогда вы превратитесь в игрока, старающегося поймать карту. В тех редких случаях, когда у вас образуется фулл-хаус или каре, а ни у кого из противников нет ничего подобного, вы можете сделать чек, надеясь на блеф или на то, что противники образую комбинацию на следующей карте. Если на флоп приходит старшая пара с младшей картой (без возможностей флеша), разумно также сделать чек. Если на флопе образуется флеш на двух картах (A♣A♠6♣), вы можете поторговаться с игроком (игроками) с неполным флешем, средней парой или с тем, кому кажется, будто вы намереваетесь украсть пот. Если на подобных флопах вы порой будете делать чек, порой будете делать ставку, а иногда и блефовать, ваши противники не смогут вас прочитать.

Если вы образовали флеш-конфетку с тремя младшими картами на флопе, вам стоит применить слоуплей, потому что у игроков может не оказаться руки достаточно сильной для колла. Если у кого-то еще образовался флеш, у вас есть все шансы на торговлю с ним, вне зависимости от того, сделали вы чек или нет. Стриты на флопе нужно разыгрывать мощно, потому что вы обычно получите в ответ коллы или рэйзы от тех игроков, которые стремятся закончить образование комбинации.

Мы уже обсуждали такой флоп, как 6-6-К, если у вас есть шестерка. Те же самые правила

розыгрыша применимы к такому фулл-хаусу, к примеру, когда у вас пара троек, а на флоп приходят К-К-3. Однако, если у вас флоп 4-4-3, вряд ли у кого-то достанет сил, чтобы сделать колл.

## КАК РАЗЫГРЫВАТЬ ОВЕРПАРЫ

Следующая ситуация, о которой мне хотелось бы рассказать, складывается тогда, когда у вас образуется оверпара и вам кажется, что это лучшая комбинация. Наш разговор будет продолжением того, который мы начали в главе ВВЕДЕНИЕ В РОЗЫГРЫШ КОМБИНАЦИЙ. Предполагается, что вы вступили в борьбу за пот рэйзом и остальные игроки играют соответственно.

Существует много похожего между теми ситуациями, когда у вас старшая пара со старшим кикером (А-К), и теми ситуациями, когда у вас есть оверпара. Главное различие заключается в том, что на оверпаре вы будете активно торговаться с игроком, у которого есть старшая пара с хорошим кикером. Когда у вас есть два короля против A-Q, а на флопе лежат Q-6-3, у вас оверпара и очень мало найдется игроков, которые спасуют на A-Q. Флоп, который я только что привел, очень хорош, когда у вас есть тузы или короли. На нем вы можете поймать игрока, а еще лучше двух, со старшими парами и маленькими шансами на то, что они смогут вас перетянуть.

Конечно, часто будет случаться так, что на флоп придет флеш на двух картах или такой же стрит, например Q-J-3. Многие стриты, которые предъявят против вашей пары тузов или королей, будут старшими, потому что многие игроки охотнее сделают колл на увеличенный пот на таких руках, как J-T, Q-J, K-J или K-Q, чем на младшей связке. Несмотря на то, что есть вероятность наткнуться на стрит, этот розыгрыш и торговля оправдывают себя, когда у вас есть большая пара.

Общая рекомендация такая: разыгрывайте оверпару на флопе быстро. (Это еще более справедливо для средних пар, так как существует опасность, что на четвертой или пятой улицах придет оверкарта, и вам нужно как можно сильнее сузить круг противников.) Вы разыгрываете их как лучшие руки на флопе и пытаетесь определить, какие руки могут быть у противников, есть ли у них неполные комбинации или младшие пары, или все вместе. Если кто- то вступает с вами в торговлю, худшая карта из последних двух для оверпары может оказаться той, которая образует пару со старшей картой на борде. Кроме того, вам нужно опасаться тех же кошмаров, которые могут случиться в тех же случаях, когда у вас есть высшая пара.

Тузы и короли порождают крупные проблемы у тех игроков, которые не понимают, чего следует ожидать от таких рук. Они более сильны в лимитированном холдеме, чем в безлимитном. потому что если их побьют, игроки не рискуют таким количеством фишек.

Секрет розыгрыша высших пар заключается в том, что вы должны быть готовы к тому, что их побьют примерно в половине случаев. Любая рука, которую вы разыгрывает против трех, четырех или пятерых оппонентов, будет побита во многих сдачах. Если вы выигрываете 50% сдач в потах с четырьмя участниками, вы получите весьма приличную прибыль. Многие игроки начинают проклинать свою побитую пару тузов и говорят, что лучше бы они никогда к ним больше не приходили. А мне хотелось бы выиграть на них свою часть потов в лимитированном холдеме.

Одна из причин, по которой пара королей, и еще больше пара тузов, так не нравится многим игрокам, заключается в том, что вначале они в нее "влюбляются" и проигрывают намного больше денег, чем могли себе позволить. Существует множество флопов, которые превращают оверпару из сильной комбинации в весьма пограничную руку. Очень важно научиться определять такие флопы и, как следствие, уметь избавляться от оверпары с минимальными потерями. (Все сказанное относится и к королям, и к тузам, с тем очевидным исключением, что от королей избавиться значительно проще, когда на флоп приходит туз.)

| Опасные флопы | Вы A♣A♠ | Опасные флопы |
|---|---|---|
| Флоп №1 К♥К♦6♣ | | Флоп №3 J♥T♣9♠ |
| Флоп №2 Q♥8♥5♥ | | Флоп №4 T♦9♦8♦ |

Первый флоп, очевидно, опасен возможностью образования противником королевского триплета, вы не можете слишком активно торговаться и рассчитывать на то, что у вас лучшая комбинация.

Второй флоп более сложный. Торговля на флопе покажет вам, есть ли у вашего противника флеш, сет или же просто неполный флеш-конфетка.

Третий пример представляет трудности потому, что даже если у вас лучшая комбинация, у вас лишь чуть лучшие шансы, чем равные деньги, против игрока, у которого есть пара и неполный стрит. На этом типе флопа вы можете стать маленьким фаворитом или огромным андердогом.

Следовательно, вам не стоит слишком раздумывать над тем, чтобы избавиться от пары тузов.

В четвертом флопе объединены те проблемы, которые представляют собой второй и третий примеры, следовательно, он хуже всего. Если будет хоть какая-то торговля, большинство игроков не станут включаться в борьбу, не имея руки, которая не побьет пару тузов.

Даже если у вас пара тузов и хороший флоп, существует несколько опасностей, о которых вам нужно знать. Любой флоп, на котором есть две карты от короля до десятки, представляет возможность образования допера или неполного стрита. Если на четвертой или пятой улице придет еще одна картинка, вы можете оказаться с худшей руку по той причине, что множество игроков играют на "проблемных" руках в увеличенных рэйзами потах.

Еще одну опасность со старшими парами, особенно с валетами и дамами, представляет собой приход оверкарты. Это не идеальный флоп, но он вовсе не означает, что вас побьют. Обычно я поступаю следующим образом: если приходит больше одной оверкарты, я не делаю бет. Если приходит одна, и кто-то делает чек против меня, я делаю ставку. Если в ответ я получаю колл, мне нужно разобраться с тем, говорит ли флоп о неполной комбинации противника, или же он сделал чек на высшей паре. Если кто-то делает бет против меня, мне нужно решать тот же самый вопрос: образовывает ли он комбинацию, или же меня побили.

Простого ответа - на этот вопрос нет, так как при различных руках нужно учитывать различные факторы.

Флоп с одной оверкартой к средней паре (например, Т-7-4, а у вас пара девяток) обычно приглашает к бету, если против вас сделали чек. Вам нужно попытаться выиграть этот пот прямо сейчас, до того, как придет еще одна старшая карта и уничтожит вашу руку.

Если у вас пара тузов, а у противника пара королей или дам, вы находитесь в идеальном положении. У вас будет активная торговля, и вы являетесь большим фаворитом против его руки. Если у игроков две старшие пары, вы можете принять участие в розыгрыше набитого пота, когда несколько игроков до флопа вносят максимальное количество рэйзов. В таких потах чрезвычайную важность обретает защита вашей комбинации при любой возможности, потому что противники будут играть на большом количестве комбинаций (даже на бэк-дор комбинациях), о которых они даже не задумались бы, если бы шансы банка не были такими большими.

Если вы остались один на один с противником, у которого пара королей или дам, вы обычно можете с успехом применить несколько "военных хитростей", если вам покажется это оправданным. Вы можете притормозить с рэйзами до флопа, чтобы вынудить его преставиться позже. Также вы можете дождаться четвертой карты и только потом обозначить силу комбинации. Тот факт, должны ли вы ходить первым или последним, а также то, к какому типу игроков относится ваш оппонент, помогут вам выбрать наилучший способ для привлечения в банк дополнительных ставок.

## КАК РАЗЫГРЫВАТЬ СЕТЫ

Сет - самая сложная комбинация для "прочтения", следовательно, вы можете разыгрывать ее быстро, так как ваши противники почти всегда положат вам неправильную руку. Если вы образуете нижний сет, очень часто у вас может получиться активная торговля с игроком, у которого есть высшая пара, особенно, если старшая карта на борде достаточно большая. Если у вас образовался сет дам или валетов, было бы неплохо, если бы на борд пришел ТУЗ ИЛИ КОРОЛЬ.

Я могу применить слоуплей на сете только в том случае, если пот довольно маленький. Предположим, я вступил в борьбу рэйзом на паре тузов, а флоп оказался разномастный А-9-3, или же у меня была пара девяток, а на флоп пришли 9-4-2 без вероятностей образования флешей. В первом случае, мне можно надеяться, что кто-то подумает, будто я сделал чек на королях или дамах, и попытается отобрать у меня пот, или же на то, что кто-то образует вторую по силе комбинацию на четвертой улице. Во втором случае мне хотелось бы, чтобы пришла оверкарта или образовалась неполная комбинация, чтобы кто-нибудь втянулся в борьбу, надеясь на следующую карту.

Я рассказал вам о всех наиболее распространенных ситуациях, в которых у вас может быть лучшая комбинация на флопе. Теперь я перехожу к той части холдема, которая и превратила его в уникальную покерную игру.

### Как разыгрывать

## НЕПОЛНЫЕ КОМБИНАЦИИ
### общие положения

Однажды мне пришлось услышать, как игрок за соседним столом горько жаловался на то, что противники постоянно его перетягивают. В конце концов какой-то пожилой джентльмен не вынес этого нытья и сказал ему: "О каком перетягивании вы говорите? Это игра с семью картами". Возможно, ситуации, складывающиеся с комбинациями без одной карты, - самая недопонятая часть холдема.

Присутствие пяти общих карт делает холдем возможно единственной игрой, в которой у вас может быть такое большое преимущество или такое большое отставание. Неполные комбинации обладают большей ценностью в лимитированном холдеме, так как в торговле участвует больше игроков. Но у монеты есть и обратная сторона: в потах с несколькими игроками вы чаще будете тянуть мертвую.

Однако холдем намного меньше является игрой перетягиваний, чем семикарточный стад-покер. Если у вас пара старше пары противника или у вас A-K против A-Q, вы намного больший фаворит в этой ситуации, чем в той игре, где у игроков нет пяти общих карт из семи. Если у вас младший кикер, вы можете поймать только три карты, чтобы улучшить свою комбинацию. Если у вас A-9 против A-K, а на флоп приходят A-T-T, вы можете сравнять игру только в том случае, если придет еще одна десятка или туз. Но победить вы можете только в том случае, если придут две ка- тящиеся девятки. Те комбинации, которые я рекомендовал ранее в этой главе помогут вас снизить риск образования "неприятностей с кикером" и уберегут вас от подобных трудных ситуаций, как только что описанная.

Две самые распространенные неполные комбинации, естественно, стриты и флеши. В неко- торых розыгрышах ценность данных рук может быть увеличена присутствием пары. Неполные флеши бывают двух разновидностей. Самая распространенная случается, когда у игрока есть две одномастные карты и две карты той же масти есть на флопе. Вторая разновидность флеша бывает тогда, когда у игрока есть одна карта и три карты той же масти лежат на борде. В обоих случаях флеш может быть образован (девятью оставшимися картами) в 35% случаев (если не сданы еще две карты). Стриты могут быть образованы при помощи восьми карт и это вам удастся в 31,5% случаев (если не сданы еще две карты). Обычно вам требуется два колла на флопе и четвертой улице, и один-колл в конце, чтобы шансы банка оправдали построение комбинации. Большинство потов в безлимитном холдеме, которые разыгрываются не один на один, дают вам положительное матожидание. Некоторые поты из трех игроков окажутся пограничными, но ваше участие почти
во всех остальных будет оправданно.

## НЕПОЛНЫЕ КОМБИНАЦИИ - ФАВОРИТЫ

Розыгрыш неполной комбинации в большой степени зависит от того, какие карты лежат на флопе, сколько было коллеров и от относительной силы той комбинации, которую вы стремитесь образовать. В некоторых случаях вам захочется набить пот. В других вам нужно будет попасть в игру за наименьшие деньги. Сила некоторых неполных комбинаций настолько велика, что в холдеме вы можете часто оказаться фаворитом против лучшей (завершенной) руки. Вот несколько примеров:

| Лучшая рука | Флоп | Фаворит |
|---|---|---|
| Q♥Q♦ | J♠3♠2♥ | A♠K♠ |
| A♣A♦ | T♥9♠7♥ | 9♥8♥ |
| J♦J♥ | 7♣5♣2♦ | 6♣4♣ |

Эти неполные комбинации обретают еще большую ценность, если в поте помимо игрока с лучшей рукой участвует еще несколько коллеров. (Пара и двусторонний флеш-стрит - второй пример - самая сильная неполная комбинация, которая может у вас быть на "худшей" руке.)

## НЕПОЛНЫЕ КОМБИНАЦИИ,
### которые нужно разыгрывать агрессивно

Существует два различных типа ситуаций, когда вам нужно брать инициативу в игре и де-

лать бет на неполной руке. К первому типу относятся ситуации, когда вам кажется, что вы можете выиграть пот прямо здесь, если сделаете бет. Это следует в русле того агрессивного подхода к игре, который я вам настоятельно рекомендую. Вы должны делать бет на большинстве комбинаций, которые достаточно сильны для колла. "Природа" флопа определяет ваши шансы на выигрыш пота без колла. Предположим, у вас K♥J♥, на флопе 8♥5♦2♥. У вас намного больше шансов выиграть пот, сделав бет, чем в том, случае, когда на борд придут A♠9♥8♥.

Если против вас сделали колл на первом флопе, у вас достаточно сильная рука, чтобы быть фаворитом против старшей пары и иметь лучший незаконченный флеш в большинстве случаев.

Решать, стоит ли вам делать бет первому, вы будете на основании вашей позиции и действий других игроков в розыгрыше. Во многих случаях вам будет выгодно взять инициативу на таком борде. Если в поте несколько участников, ваша неполная комбинация достаточно сильна, чтобы побороться за победу даже в том случае, если против вас сделают рэйз. Если в поте еще только пара игроков, вам могут не ответить коллом, если только у противников нет туза или другой сильной неполной комбинации. Вам не нужно перехватывать инициативу на неполной руке, если чувствуете, что игрок сразу за вами может ответить рэйзом, выключая таким образом потенциальных коллеров из розыгрыша и снижая прибыль, которую вы могли бы извлечь из своей руки. У вас появляется тем больше оснований для вступления в борьбу ставкой, чем больше игроков сделали чек и чем ближе вы находитесь к баттону, снижая таким образом опасность того, что вам ответят коллом. Исключение может быть сделано для пота, уже увеличенного рэйзом, когда вы чувствуете, что кто-то собирается сделать чек-рэйз против вас на флопе. В данном случае вам стоит сделать чек и надеяться, что вы образуете флеш бесплатно.

Так как во многих случаях трудно предсказать, кто вступит с вами в торговлю, я предпочитаю перехватывать инициативу на старших неполных флешах и наблюдать за тем, какая ситуация складывается с моей рукой.

Ко второму типу неполных комбинаций, на которых вам нужно проявлять инициативу, я отношу те ситуации, когда у вас достаточно сильная рука, чтобы противостоять возможному рэйзу, и суметь привлечь несколько дополнительных ставок на флопе. Вот несколько хороших примеров:

| Игрок | Флоп |
|---|---|
| A♣K♣ | A♦7♣2♣ |

В первом примере у вас есть высшая пара (и высший кикер), с неполным флешем-конфеткой.

Образуя пару и незаконченный флеш во втором примере, у вас есть меньше шансов на лучшую комбинацию, но больше шансов на то, чтобы перетянуть А-К.

| Игрок | Флоп |
|---|---|
| 8♠7♠ | A♠8♦6♠ |

Сила этой руки (Пример 2) во многом зависит от того, лучшая ли у вас комбинация на флопе.

| Игрок | Флоп |
|---|---|
| T♦9♦ | 8♦7♦4♠ |

Эта комбинация (Пример 3) настолько сильна, что она является фаворитом даже против игрока с 6-5, который уже имеет конфетку.

| Игрок | Флоп |
|---|---|
| A♣T♣ | 9♣8♠7♣ |

Двусторонний стрит и неполный флеш-конфетка (Пример 4) очень сильная прикупная рука, чья ценность еще увеличивается тем фактом, что на таком флопе возможна активная торговля.

| Игрок | Флоп |
|---|---|
| K♥Q♥ | Q♠J♥9♥ |

Это превосходный флоп (Пример 5). У вас хороший шанс на то, что у вас и лучшая рука, и сильнейшая неполная комбинация.

| Игрок | Флоп |
|---|---|
| 6♥5♥ | Q♥4♦3♥ |

Подобный двухсторонний стрит и младший неполный флеш (Пример 6) иллюстрирует еще

одну интересную особенность холдема. Во многих случаях выгоднее образовать меньшую руку (стрит вместо флеша в этом случае), так как это единственный способ образовать конфетку. Активная торговля после такого борда часто означает, что у кого-то есть старший неполный флеш и 6♥5♥ может победить только с двойкой или семеркой.

Если у вас образовалась большая незаконченная комбинация, и кто-то другой сделал против вас бет, решение о том, делать ли рэйз прямо сейчас или нет, вы будете принимать на основании своей позиции и количества дополнительных игроков, которых вы можете вовлечь в пот, если сделаете просто колл. В некоторых ситуациях сглаживающие коллы на той руке, которая доста- точно сильна для рэйза, являются наилучшей тактикой. Точно так же, как перехват инициативы в зависимости от того, как близко вы находитесь к баттону, вы делаете тем больше рэйзов, чем лучше ваша позиция и - чем больше оказывается коллеров между вами и первым беттором.

В тех случаях, когда вы перебиваете ставку какого-то игрока на неполном флеше или стрите, вы можете выиграть пот, даже если не образуете комбинацию. Если на ваш бет на флопе никто не ответил рэйзом, и вам не многие ответили коллом, это часто означает, что у ваших противников пограничные комбинации, и они хотят их улучшить за минимальную цену. Сделав ставку на чет- вертой улице, когда вы по-любому собирались делать колл, вы можете иногда выиграть пот прямо там. Агрессивный игрок, часто делающий бет, выигрывает определенное количество потов, даже не имея комбинации, а просто потому, что у противников не хватает силы для колла. Игрок, кото- рый постоянно делает чек и колл, никогда не выиграет деньги подобным образом.

Бывают и такие случаи, когда вы улучшаете свою руку на четвертой карте, но так и не образуете флеш или стрит. Довольно часто оверкарта, парная вашей, даст вам лучшую комбинацию на четвертой улице. Присутствие оверкарты, подходящей к вашей руке, придает вашей неполной комбинации добавочную ценность. Вот два таких примера:

| Рука №1 | Флоп | Рука №2 |
|---|---|---|
| A♠J♠ | 9♠4♣2♠ | 7♠5♠ |

Туз или валет на четвертой карте могут превратить руку №1 в лучшую комбинацию. Рука №2 (это не рука противника, просто другая ситуация) должна будет закончить флеш, чтобы победить.

| Рука №1 | Флоп | Рука №2 |
|---|---|---|
| J♥8♦ | T♠9♦3♥ | 8♣7♥ |

Рука №1 может превратиться в лучшую, если придет пара на четвертой карте. Однако она будет слабее руки №1 в предыдущем примере, потому что одна из этих карт (валет или восьмерка) может образовать стрит у другого игрока. Интересно заметить, что, когда Вы пытаетесь достроить стрит к старшим картам (Рука №2), всегда лучше поймать младшую карту (Шестерка дает натс), а не старшую (Валет, дает только третий натс).

## НЕПОЛНЫЕ КОМБИНАЦИИ,
## которые нужно разыгрывать осторожно

Есть множество незавершенных комбинаций, которые требуют менее агрессивного розыгрыша. В эту категорию попадают младшие неполные флеши и некоторые неполные стриты. Когда я разыгрываю младшую одномастную связку, я предпочту образовать стрит, триплет или допер, а не флеш. Если у меня образуется одна из таких неполных комбинаций, я буду действовать мед- леннее, чем, если бы у меня образовался неполный флеш с А-К. Если у меня 8♥6♥, и на борд при- шли A♥J♦T♥, я постараюсь образовать свою комбинацию как можно дешевле. На дальней пози- ции, - а играть на такой руке я, скорее всего, буду оттуда, - передо мной уже пройдет практически вся торговля и я смогу прикинуть, какие у меня шансы на победу. Если действия на флопе подска- зывают мне, что я могу тянуть мертвую, я постараюсь избавиться от этой руки до того, как увязну в борьбе.

Это трудное решение - о необходимости избавляться от комбинации - нужно принимать очень быстро, ведь чем больше ваших денег оказалось в банке, тем труднее вам будет спасовать на такой комбинации. Вы никогда не можете знать наверняка, что вы тянете мертвую. Вы должны взвесить, что предлагает вам пот на ваши шансы против построения комбинации, и учесть вероят-

ность того, что вы можете проиграть даже в том случае, если вы ее образуете.

В потах среднего размера у вас наибольшие шансы на победу с младшим флешем, так как чем больше оказывается коллеров на флопе, тем вероятнее присутствие у них большего флеша. Иногда вы можете оказаться с такой рукой против робкого оппонента. Если вы полагаете, что можете его "притормозить" (сделав рэйз на флопе и чек, если не образовали руку) и увидеть все карты за $20 вместо $30 (делая колл в $10 и ставку $20), вы должны будете воспользоваться этой возможностью сэкономить половину ставки.

## Как разыгрывать
## НЕПОЛНЫЕ СТРИТЫ

Неполные стриты и труднее разыгрывать, и труднее читать по сравнению с неполными флешами. (Все флопы без пары, кроме К-7-2, К-8-2, К-8-3 и Q-7-2, могут образовать стрит на четвертой карте.) Очень важно иметь уверенность, пытаясь образовать стрит, что ваша рука будет достаточно сильной, если вы построите стрит. Вот два фактора, которые могут сильно снизить силу неполного стрита:

1. Вероятность того, что у противников неполный флеш;
2. Опасность наличия у противников старших неполных стритов.

Если вы пытаетесь образовать стрит, когда у противников есть неполный флеш, вы тянете две мертвые карты из восьми, которые могут образовать руку.

| Вы | Флоп | Противник |
|---|---|---|
| J♣T♦ | 9♥8♥4♠ | A♥2♥ |

Семерка или дама червей сделают вашу руку J-T второй по силе. Если вы образуете свою комбинацию без червовой карты на четвертой улице, ваш противник (с неполным флешем) сумеет образовать флеш позже в 20% случаев. Шансы на то, что вы образуете лучшую комбинацию сильно падают, а сумма вашего вероятного проигрыша значительно возрастает, если у кого-то из противников есть неполный флеш. Конечно, не всегда у противников есть флеш без одной, когда на борд приходят две одномастные карты, но одна карта той же масти довольно частая гостья, особенно в тех потах, которые были набиты до флопа.

Еще один недостаток неполного стрита заключается в том, что если на четвертой улице приходит карта в масть флешу, и кто-то делает бет, неполному стриту часто приходится пасовать и отказываться от шансов образовать комбинацию на последней карте, которые порой не такие уж маленькие. (Это дополнительная причина, чтобы перехватить инициативу на паре или допере, когда четвертой картой оказывается карта в масть к неполному флешу, если у вас были обоснованные сомнения в том, что кто-то хотел образовать флеш.)

***Первое правило розыгрыша неполного стрита гласит: НЕ пытайтесь образовать его с низшей стороны.*** Многие игроки обнаружили (потратив на это большие суммы), что невыгодно пытаться образовать стрит с мертвой стороны. Если на флоп пришли Т-9-8, а у вас семерка, вам не стоит уравнивать, чтобы образовать эту комбинацию.

Присутствие пары на флопе также снижает ценность неполного стрита или флеша. Обычно следует пасовать на такой неполной комбинации в тех потах, где приход пары на флоп сопровождается довольно активной торговлей. (В том случае, если на борде образовалась пара, вы рискуете натянуть мертвую).

Вам приходится принимать трудные решения по поводу неполных стритов и флешей, когда на борде образуется пара на четвертой карте. Самыми опасными парными картами являются старшие, так как это делает вероятными присутствие у одного из противников по меньшей мере триплета. Если образуются средние или нижние пары, это менее опасно, но все же сохраняется опасность, что у кого-то образовался допер (или лучше). Шансы на то, что вы тянете мертвую немного меньше, когда на борде оказывается что-то вроде 9-6-6-3 или J-8-8-4, чем в том случае, если на флопе лежат Q-J-J-5 или, что еще хуже, K-K-J-5 (Привычка большинства игроков разыгрывать старшие карты увеличивает вероятность того, что на таком флопе может образоваться фулл-хаус.)

Неполные стриты также порождают определенные сложности, когда вы пытаетесь образовать комбинацию, которая позволит вам разделить банк, а не взять его целиком. К таким флопам,

как 8-6-5, T-8-7, K-J-T или K-Q-J наверняка несколько человек найдут одну карту, чтобы образовать двусторонний стрит. Шансы на выигрыш целого банка с такими флопами намного меньше тех случаев, когда требуются две карты для образования стрита на четырех. Вы не должны разыгрывать неполные комбинации чересчур агрессивно, если становится очевидным, что вы строите комбинацию к разделенному поту. Раздел пота на трех (и даже четырех) игроков в холдеме не редкость.

Если вы образовываете стрит на руке 9-8, и на флоп приходят K-7-6, у вас получается хорошо замаскированная комбинация. Если вы ждете, что за вами будет вестись активная торговля, это лучшая возможность применить чек- рэйз. Если же на флоп с такой же вашей рукой приходят 8-7-6, вам, пожалуй, стоит проявить активность - на тот случай, если пятерка или десятка придет следующей картой. Стрит на четырех картах на борде отобьет желание участвовать в торговле у тех, кто не образует стрит - и если вы сделаете чек в надежде на последующий рэйз. вам может и не представиться такая возможность. Вот почему в таких случаях вам нужно делать бет.

Если на флопе оказываются три одномастные карты, вам нужно помнить о меньшем количестве вещей. Только неполные флеши от туза имеет смысл разыгрывать на таких флопах с какой-либо уверенностью в победе. Пытаясь образовать флеш от короля, вы рискуете оказаться со второй по силе рукой, а на все неполные комбинации младше вообще не стоит обращать внимания. Если у вас на флопе образовался младший флеш, лучше вам разыграть его как можно быстрее. Вам нужно сразу определить, есть ли у кого-нибудь рука сильнее вашей, если же несколько человек имеют незаконченные комбинации, вам нужно стремиться к тому, чтобы они заплатили за следующие карты по максимуму.

Помните, что если у вас младший флеш, и с вами ведется активная торговля в трудной игре, обычно это означает, что игроки не собираются разыгрывать слабые комбинации с флешем на трех в открытую и у кого-то уже может быть готовый флеш старше вашего. Сила неполного стрит-флеша, когда на флоп приходят T♦9♦8♦, намного меньше, чем кажется. Если у вас есть J♦, а у вашего противника есть A♦, вы, на самом деле, пытаетесь поймать только две бубновые карты (даму и семерку).

Иногда имеет смысл образовывать внутренние стриты, но только в том случае, когда вы можете взять карту дешево в поте хорошего размера. (Эта возможность также оправдывает рэйз на флопе, если вы полагаете, что у вас лучшая комбинация, чтобы вытеснить из пота игрока, который может образовывать белли-бастер-стрит. Намного труднее и невыгоднее вкладывать $20 вместо $10, чтобы образовать белли-бастер.) Если вы собираетесь образовывать стрит на длинной дистанции, это должна быть конфетка. Если на флоп приходят, скажем, T-9-3, вам имеет смысла ждать прокладку только на K-J или K-Q. Было бы также неплохо, если бы на флопе не оказалось двух одномастных карт, так как это могло бы сократить количество ваших "побед" с четырех до трех. Внутренний стрит имеет шансы на образование 10,5 к 1. Вы должны быть уверены, что размер пота оправдывает вашу попытку, прежде чем образовывать ту или иную неполную комбинацию. (Это не обязательно обозначает, что в поте прямо сейчас должно быть в 10,75 раз больше денег, скорее это означает, с учетом вашего ожидания, что в поте должно оказаться в 10,75 раза больше вашего колла в $10.)

## СОМНИТЕЛЬНЫЕ НЕЗАКОНЧЕННЫЕ КОМБИНАЦИИ

Попытки образования комбинаций, отличных от стритов и флешей, редко бывают оправданы в холдеме, по причине присутствия общих карт. Если вам кажется, что у вас не лучшая комбинация, и вы не пытаетесь образовать стрит или флеш, у вас есть только от двух до пяти карт, которые могут улучшить вашу руку. (Есть только две карты, чтобы улучшить вашу карманную пару, пять карт, если парная карта пришла на флоп, - две карты к этой паре и три карты к вашему кикеру.) Более того, вы никогда не можете быть уверены, что те карты, которые улучшили вашу комбинацию, не помогли кому-нибудь еще больше.

Натягивание, когда у вас мало аутов (и нет уверенности, что образуете лучшую комбинацию), - это проигрышная тактика. Это, конечно, не означает, что вам необходима высшая пара или лучше для вступления в борьбу. Во множестве потов случается так, что никто не образует руку. Умение определить, когда пограничная рука, например, вторая или третья пара могут оказаться лучшей комбинацией, и оправдывает "ставку до кучи", приходит только с опытом игры.

Есть лишь несколько комбинаций, на которых оправдана попытка образовать триплет, если

у вас вторая пара, или попытка образовать неполную комбинацию на четвертой карте. Но все они являются исключением из правила. У вас должна быть возможность выиграть очень большой пот, а иначе вам не стоит так рисковать. Вам нужно с крайней осторожностью выбирать момент, чтобы отправиться к вершине холма. Это может стать дурной привычкой, одной из тех, что отличают лузера.

Также вам нужно избегать тех ситуаций, когда вы на флопе оказываетесь, вынуждены разыгрывать руку, хотя существует вероятность, что банк может быть разделен. Такое положение обычно складывается, когда вы образуете высшую пару со слабым кикером. Лучше вам сразу упасть, а не вкладывать много денег в пот, который потом придется разделить. Есть несколько случаев, когда четвертая карта может привести к разделу пота (например, на борде А-К-2-2), и вам нужно будет уравнять еще только одну ставку. В данном случае колл может быть оправдан, даже если вы думаете, что не сможете выиграть пот целиком.

## Как
## ЧИТАТЬ РУКИ

Многое из того, что я уже говорил, касалось умения читать руки. Каждый раз, когда вы делаете бет, чтобы выяснить, куда вы попали, или делаете ставку до кучи, кладете кому-то неполную комбинацию, или пасуете, потому что вам кажется, что вы тянете мертвую, вы частично применяете умение читать руки.

В умении читать руки, как часто случается в покере, сочетаются наука и искусство, и искусство - в данном случае - играет главную роль. Я говорю так, потому что не существует ни одного точного метода чтения рук, Вы должны принимать решения на основе информации, которая поступает так быстро и непрерывно, что у вас практически нет возможностей проанализировать весь ее объем детально. Обычно я поступаю согласно моему первому представлению. Я пытаюсь его придерживаться, но вношу коррективы по мере поступления новых сведений. Теперь я буду рассказывать о потах, в которых я играю один на один, или о ситуации, когда один игрок тревожит меня больше, чем остальные.

Начинать надо с того, чтобы дать игроку (положить ему) одну из нескольких комбинаций на основании его действий на флопе. То, как он будет вести себя на четвертой улице, часто позволяет вам еще уменьшить количество возможных комбинаций.

Предположим, если у него была неполная комбинация, и он ее не завершил, он будет играть отлично от того, как он играл бы на сете. Вот где на сцену выходит ваше знание игроков. Опыт и память подскажут вам, как этот игрок поступал в подобной ситуации раньше, и это станет важным слагаемым успешного чтения его руки. На четвертой карте ваши прикидки должны стать устойчивой уверенностью. Не пересматривайте своих выводов только из-за того, что на пятой улице пришла "веселая" карта и вы можете быть побиты неожиданным способом. Если противник образовал такую комбинацию, ему придется ее вскрыть. Во многих случаях, когда я чувствую, что меня что-то смущает в комбинации, я ее разыгрываю.

Если противник отклоняется от своего стандартного поведения или делает бет, когда приходит на первый взгляд неподходящая карта, во мне зарождаются подозрения. Иногда случается так, что он получает прокладку или образует триплет в конце игры. Особенно часто так случается со слабыми игроками, которые делают бет только в том случае, если у них сильная комбинация. И в других случаях, когда приходит еще одна карта не в тему (out of line), я не стараюсь всеми способами спасти положение, а разыгрываю руку до конца. Основной метод, который я применяю для вычисления комбинации противника на последней карте, заключается в реконструкции его руки от флопа. Если я не могу вычислить, на какой комбинации противник сделал колл на флопе, чтобы разобраться в том, не имитирует ли он руку на последней карте, - я собираюсь "присмотреться к нему (look him up). Предположим, у меня 7♠7♥, на флоп пришли Т♠7♣2♦. Против меня сделан чек, я ответил бетом и игрок справа от меня на средней позиции сделал колл. Следующей картой оказалась 6♣. Он вновь делает чек, я делаю бет, он отвечает коллом. Последней картой приходит 8♠.

Теперь он перехватил инициативу, а мне нужно остановиться и подумать. Все выглядит так, словно у него девятка. Но откуда? Если бы у него были Т-9 или пара девяток, он сделал бы бет уже на флопе, принимая во внимание его позицию. Если у него были 9-8, он образовал комбинацию уже на четвертой карте, почему тогда не разыграл ее на месте? Мне не кажется, что он по-

шел бы до последней карты с J-9 или 9-6, а так как у меня две семерки, маловероятно, чтобы у него была рука 9-7. Я не могу избавиться от своей руки, если только этот игрок не имеет привычки делать бет в конце игры только на конфетке. В этом случае он замедленно разыграл свой стрит на четвертой карте и его запланированный чек-рэйз был нарушен приходом восьмерки. С таким количеством сомнений я собираюсь разыграть руку до конца.

Следующий пример реконструкции руки случился в сдаче, в конце которой я образовал сильную руку. У меня были 9♦8♣. На борд пришли 9♠6♥4♣ затем на четвертой улице 7♥), и на пятой T♦. Я делал беты на протяжении всей сдачи и получил рэйз на последней карте. Я знаю, что, возможно, придется разделить пот, но я должен отыгрывать ставки назад до тех пор, пока я не уверен, что у него есть конфетка (то есть J-8). Мне не понятно, почему он сделал колл на флопе с такой рукой, вот почему я без колебаний делаю рерэйз. Если бы на флопе лежали две одномастные карты, могла бы существовать возможность того, что он образует флеш на J-8, тогда я бы просто уравнял его ставку.

Если в торговле на флопе принимает участие несколько игроков, вы не сможете положить каждому из них его руку. В подобных ситуациях вам нужно стараться убедить себя в том, что у вас лучшая рука (или лучшая неполная комбинация) и стараться отличить тех, у кого комбинация закончена, от тех, кто еще ее не образовал. Некоторое количество ошибок в таких потах неизбежно. Поэтому не слишком удивляйтесь, когда игрок, образовывающий по вашему мнению флеш, вдруг оказывается с фулл-хаусом. На четвертой карте торговля обычно замедляется, и вы сможете более точно определить, в каком положении вы находитесь.

Очень важно научиться не расценивать каждую карту как угрозу, когда вы читаете руки. Вам нельзя становиться настолько "умным", чтобы замереть в нерешительности просто потому, что у одного из противников может оказаться какая-то комбинация. Кроме флешей и очевидных стритов есть лишь малое количество комбинаций, на которых вас могут перетянуть, а вы сами можете напрасно избавиться от сильной руки. И еще не притормаживайте розыгрыш комбинации, которую считаете лучшей до тех пор, пока против вас не сделали рэйз.

Одна из самых распространенных ошибок заключается в том, что игроки делают чек, когда образуют старшую пару, а следом на флоп приходит оверкарта. Если у вас Q-J и на флоп приходят J-8-2, вы делаете бет и его уравнивают, маловероятно, что вам угрожает король или туз. Если бы у противника были K-J или A-J, он сделал бы рэйз на флопе, и вы в любом случае проиграли бы.

В данном случае самой опасной оверкартой может быть дама. Хотя она и образует вам допер, она также может дополнить самую вероятную незавершенную комбинацию - T-9.

В похожей ситуации, когда на флопе есть две карты одной масти, оверкарта может быть еще опаснее, потому что она может закончить комбинацию игроку с неполным флешем. Несмотря на эту опасность, вам вновь необходимо сделать ставку, даже если придет туз, но при том условии, естественно, что у вас не ощущения, будто кто-то уже имеет неполный флеш-конфетку, которое сложилось на основании торговли на флопе.

## КАК ЭКОНОМИТЬ СТАВКИ

Если против вас сделали рэйз, вам нужно решить, какая комбинация у вашего противника, побивает ли она вашу руку, и если да, должны ли вы пытаться образовать более сильную. Рэйз против вас подводит нас к вопросу, который я бы хотел выделить особо. Если вы сделали бет в конце игры, и против вас сделал рэйз или чек-рэйз довольно слабый игрок, с вашей стороны было бы мудро сделать фолд, когда у вас нет возможности отыграть назад. Каждый пот будет иметь свою особенность, которая и повлияет на ваше решение, но мой большой опыт подсказывает, что рэйз (в конце игры) противника свидетельствует о наличии у него конфетки или очень близкой к ней комбинации.

Почти во всех случаях, когда я разыгрывал комбинацию до конца, - просто по причине большого пота, - я выбрасывал на ветер последнюю ставку. (Естественно, если пот очень большой, вам нужна твердая уверенность в том, что вы биты, иначе вам это будет стоить слишком дорого.) Не позволяйте противникам понять, если уж сложилась такая ситуация, что вы экономите последнюю ставку, ведь они могут начать отыгрывать назад против вас, если заметят, что вы можете не ответить коллом. Если ваши противники - хорошие игроки, невозможно избежать нескольких выплат. Но, дайте им понять, что им не удастся вас переехать. С учетом этого постарайтесь все же избежать совершения необоснованных, рефлекторных выплат, если очевидно, что противник об-

разовал сильную руку. Примените осторожность и здравый смысл, и вы будете удивлены, какое количество бетов вы сможете сберечь в конце розыгрыша плохой комбинации. Лимитированный холдем - это игра на том, что вы сберегли, точно так же, как и на том, что вы выиграли.

Каждый раз, когда мне приходится слышать: "Мне пришлось сделать выплату" или "Ты меня сделал", я улыбаюсь про себя. Я знаю, что это случилось со слабыми игроками не в последний раз, более того, - они сами знают это. Если вы испытываете позыв к коллу, остановитесь и вспомните об этих "ты-меня-сделал", прежде чем дальше разыгрывать свою руку.

## Как играть против СЛАБЫХ ОППОНЕНТОВ

Важность умения читать руки снижается одновременно со снижением силы ваших противников. Вы не сможете прочитать игрока, который сам не знает, какая у него комбинация. Лучшая стратегия игры против слабых оппонентов - прямолинейная. Все что вам нужно будет сделать, это показать им лучшую комбинацию. Помните также, что они чаще будут делать бет на руках, на которых скованный игрок не стал бы. Следовательно, вы можете ответить им несколькими "раскованными" коллами.

Теперь мне бы хотелось обратиться к нескольким сдачам. В первой у меня А-К на ближней позиции и пот, в котором уже сделали рэйз. Против меня сделали два колд-колла. Флоп следующий: Т♣4♦4♠. Я взял инициативу и сделал бет. Первый игрок спасовал, а второй уравнял мою ставку. Я знаю этого игрока, как знаю и то, что у него должна быть какая-то играбельная рука, чтобы вступить в борьбу за увеличенный пот до флопа. Когда он сделал колл, я подумал, что у него может быть похожая на мою комбинация, или средняя пара, а может и десятка. Следующей картой была 8♦.

Я вновь сделал бет и он уравнял. Стало очевидным, что у него нет четверки. Последней картой оказалась 2♥.

Я сделал чек, потому что я знал, что если сделаю бет и он ответит коллом, у меня не может быть лучшей комбинации. Также я знал, что если он зашел так далеко с одной парой, он все равно ответит коллом на последний бет. К моему удивлению он сделал бет.

Я был убежден, что (в конце игры) этот противник не станет делать бет на десятке (или паре на закрытых картах). Я знал, что у него нет четверки и он не мог образовать какую-либо неполную комбинацию. Я подумал, что у меня весьма большие шансы на лучшую комбинацию и я сделал колл. У него были К♦J♦. На четвертой улице у него образовался неполный флеш и он был "вынужден" блефовать в конце игры. Если бы он сделал рэйз на четвертой карте, мне пришлось бы крепко задуматься над коллом.

Следующий розыгрыш иллюстрирует ситуацию, когда у вашего противника есть либо сильная рука, либо нет вообще ничего. Моим противником был очень "быстрый" игрок - и это повлияло на мою игру.

Я сделал рэйз до флопа и несколько игроков уравняли мою ставку. Вот как выглядел борд: флоп: А♣Т♣9♥, четвертая улица J♥, пятая улица 8♥. У меня были А♦К♠, и я проатаковал на флопе. Все игроки спасовали, кроме последнего, тот сделал рэйз. Я ответил рерэйзом и он уравнял его, Я думал, что у него мог быть неполный флеш или туз с хорошим кикером.

Когда пришел валет, я сделал ставку, а он вновь ответил рэйзом. Мне по-прежнему казалось, что у него незаконченный флеш, и я надеялся, что эта карта скорее образовала ему неполный стрит, чем допер. Когда пришла последняя карта, я не мог побить ничего, кроме неполного флеша без дамы или семерки. Он вновь сделал бет и я ответил коллом. Я чувствовал, что по моей игре можно определить, что у меня А-К. Следовательно, он понимал, что каждая последующая карта делала мою руку слабее, Я остался верен своему первому выводу и, к счастью, оказался прав. У него были К♣9♣. У него образовалась пара и неполный флеш-конфетка, вот почему он решил рискнуть, даже понимая, что я его побиваю. Мне не хотелось бы, чтобы у вас сложилось впечатление, что я всегда выхожу сухим из воды. Я припоминаю один розыгрыш, когда я почти начал подсчитывать выигрыш до конца игры. У меня были К♦J♠, а борд выглядел так: флоп: К♣J♣2♠, четвертая улица 4♠, пятая улица 5♦. Четыре игрока сделали максимальное количество ставок на флопе. Я был почти уверен, что у меня лучшая комбинация, если только у кого-то не образовался триплет двоек. Когда я сделал ставку и никто не ответил рэйзом на четвертой улице, я убедился в том, что у меня лучшая рука. Мне казалось, что у моих противников могут быть А-К (возможно),

Q-T и неполный флеш. Последняя карта мне тоже понравилась и я сделал бет. К моему удивлению игрок справа от меня сделал рэйз. Тогда я понял, что случилось. Он образовывал одну комбинацию, но образовал другую на бэк-дор карте. Это была одна из тех комбинаций, на которых он не стал бы блефовать. Я знал, что она у него есть. Мне показалось, что есть маленький шанс на то, что у него такая же комбинация как у меня, и я уравнял ставку. Но у него была другая. Он показал мне то, чего я и опасался - A♣3♣.

Вот пример сильной неполной комбинации, которая оказалась не тем, чем выглядела. Вы столкнетесь с подобными ситуациями, когда множество игроков доходят до терна. Вот как выглядели руки и флоп:

Игрок E K♣T♣ Игрок A 8♠8♦

Борд 9♣8♣6♦J♦J♠

Игрок D T♥7♥ Игрок B Q♥T♦

Игрок C J♣7♣

У игрока C образовался незаконченный стрит-флеш, и ему пришлось выложить три ставки на флопе. Так как T ♣ оказалось в руке E и две другие тоже были на руках, игрок C мог образовать комбинацию только с T♠.

Игрок B еще больше ухудшил его положение, когда образовал конфетку на следующей карте J♦. Игрок C был полностью убит.

Мораль этой руки такова: не влюбляйтесь в свою неполную комбинацию.

Когда пять игроков отвечают коллами на три бета на флопе, игроку C должно было стать ясно, что его флеш от валета не может победить. Когда пришел валет, и игрок B сделал чек-рэйз на бет игрока D, игрок C должен был все осознать и остановиться. В конце игры пришел еще один валет и он сделал выплату игроку A, который и выиграл пот. После этого игрок C заявил, что там были хорошие шансы банка. Ничего подобного, он уже не мог победить, когда пришел J♦.

## БЛЕФ, КРАЖА БАНКА И ИГРА С МАЛЫМ КОЛИЧЕСТВОМ ПРОТИВНИКОВ

Возможно, мы подошли к обсуждению самых сложных вещей в лимитированном холдеме. Те ситуации, о которых я вам расскажу, необходимо прочувствовать своим собственным задним местом. Для полного овладения данным материалом, вам действительно придется просидеть немалое количество времени за игровым столом. Только после того, как вы освоитесь с теми методами розыгрыша комбинаций, которые характерны для игр с малым количеством участников, вы сможете почувствовать себя уверенно. Некоторые из тактических приемов и розыгрышей, которые я сейчас опишу, применяются и в играх с большим количеством участников, но я уделяю им такое внимание потому, что они особенно действенны в тех случаях, когда стол наполовину пуст. Даже если вы никогда не играете с малым количеством игроков, вам все равно придется много играть в потах, в которых осталось мало противников, и в них вы можете воспользоваться данными советами.

Самое главное, что нужно помнить в ситуациях, когда вы играете с малым количеством противников, - у них далеко не всегда есть комбинация. Во многих случаях ни у кого не образуется комбинации, которую можно было бы разыграть хоть с какой-то степенью уверенности в победе. Вот почему, оказываясь в такой игре, я всегда стремлюсь быть агрессором. Если я сделал рэйз до флопа, и никто не образовал комбинацию, у меня есть хорошие шансы на кражу банка.

Мне не нравится отвечать коллом на ставку в такой игре, я предпочитаю ситуацию, когда противники вынуждены отвечать на мой рэйз. Если я не смогу отыграть назад, я сделаю фолд и дождусь следующей сдачи. Многие полагают, что раз блайнд в игре с малым количеством соперников совершает круговое движение быстрее и, следовательно, сумма анте на каждую руку увеличивается, они могут играть более раскованно.

Правильнее разыгрывать не больше комбинаций, а играть более агрессивно на тех руках, которые этого заслуживают. Помните, чем меньше количество игроков, тем более сильными становятся средние по качеству руки. Хорошим примером этому служат средние пары и "проблемные руки". Розыгрыш "проблемных рук" становится не таким опасным, потому что игроки не станут дожидаться "премиум комбинаций", чтобы сделать рэйз.

Поты с малым количеством участников дают вам наибольшее количество возможностей для удачного блефа. Допустим, вы принимаете участие в полной игре и делаете бет на четвертой

позиции с одномастными A-J. Только один игрок делает колл. Вы оказываетесь в поте из трех участников, считая блайнда. В банке стоит $20. Если блайнд сделает чек после флопа, во многих случаях ваш бет будет оправдан, даже если вы не образовали пару на флопе. Вы рискуете $10, чтобы выиграть $20. Если вы выиграете в одной трети случаев, у вас равные деньги.

В реальной игре вы будете побеждать чаще. Вам будут отвечать коллом только в тех случаях, когда третий игрок образует что-то на флопе, и в тех редких случаях, когда блайнд сделал чек на сильной руке. Если вы сделаете чек, существует опасность, что последний игрок сделает бет и вы не сможете его уравнять.

Кража потов в таких ситуациях не слишком зрелищная игра, но она даст прибавку к вашим оборотным средствам. В том примере, который я привел выше, до флопа было непонятно, сколько игроков примет участие в борьбе. Если вы оказываетесь в розыгрыше с малым количеством противником, это должно стать для вас сигналом для переключения скоростей после флопа и розыгрыша комбинации так, словно вы вступили в игру с рэйзом.

Делая бет на предпоследней позиции, вы можете замаскировать свой блеф. Опытные игроки предполагают, что игрок на последней позиции попытается украсть пот, если против него сделали чек, и в некоторых случаях они делают чек-рэйз против него, не имея комбинации. Делая бет на позиции, когда за вами находится еще один игрок, вы усложняете их задачу по вычислению вашей руки. Большинство потов, которые вы попытаетесь украсть, будут такими маленькими, что они скорее предпочтут спасовать на неполной комбинации, чем стремиться завершить ее в борьбе один на один (с бедными шансами банка). Прием "кражи" банка нужно использовать с осторожностью, не превращать его в автоматический розыгрыш. Намного лучше блефовать, когда на борд приходят T-6-2, чем 9-8-7.

Вам нужно блефовать только на тех флопах, которые выглядят так, что на них маловероятно образование вашими противниками руки или неполной комбинации.

Если на ваш первый бет ответили коллом, в большинстве ситуаций вашим следующих ходом должен стать чек, если, конечно, вы не улучшили руку. Особенно это действенно против игроков, которые делают много чеков и коллов. Помимо "текстуры" флопа вам нужно принимать во внимание то, в каком стиле играют противники перед вами, прежде чем решиться на "кражу банка" или любой иной блеф. Больше блефуйте против сильных, а не слабых игроков. Не рискуйте своим деньгами, блефуя против игрока, который всегда делает колл, когда у вас лучшая комбинация. Если же вы играете против оппонента, который не станет делать бет на руке, вы можете использовать его стиль игры против него. Если он постоянно делает чеки на лучшей руке, он дает вам бесплатные карты, чтобы вы смогли его побить.

Соразмеряя количество блефов с тем, какая идет игра, вы в будущем добьетесь еще большей эффективности данного приема. Если вы видите, что в данной игре все наглухо закручены (screwed down) и не станут делать бет, не имея сильной комбинации, вы можете применять блеф чуть более свободно. Еще один фактор, который поможет вам успешно блефовать, - это наличие у вас аута. К примеру, у вас образовался неполный белли-стрит или есть две оверкарты, у вас есть комбинация, которую можно закончить, если против вас сделают колл. Порой бывает и такое, что вы "блефуете" на лучшей руке. В сдачах с маленьким количеством противников туз или нижняя пара вполне могут оказаться лучшей рукой. На этих комбинациях оправданны "ставки до кучи", которые не стоило бы делать с большим количеством коллеров.

Если в игре принимает участи пять или меньше игроков, особую важность обретает розыгрыш комбинаций против блайнда. Вашей основной задачей в данном случае становится "кража" мертвых денег блайнда. Все комбинации, которые могут быть разыграны, становятся комбинациями, на которых можно сделать рэйз. Ваш рэйз теперь обретает новое качество, им вы можете сузить количество противников до одного игрока, который обычно вступает в борьбу на слабой комбинации. Если вы сидите на месте блайнда, у вас почти нет выбора, вам нужно примеряться к этой стратегии.

Находясь на блайнде, вам нужно делать колл на рэйз только в том случае, если у вас есть хорошая рука, а не стараться "защитить" ваш взнос в пот на двух случайных картах. Вы потеряете больше, делая колл на плохих картах и с плохой позиции, чем просто спасовав. Если же у вас есть разыгрываемая рука на блайнде, переставляйте до флопа. Ваши соперники будут делать рэйзы против вас на весьма посредственных комбинациях, пытаясь вынудить вас спасовать. Сделайте так, чтобы защищались они. Игрок, у которого есть инициатива на флопе часто имеет такие же

преимущества (стратегические), как и тот, у кого лучшая комбинация.

И наоборот, не делайте рэйз против блайнда (пытаясь украсть анте), если у вас нет комбинации, на которой вы играли бы в любом случае. Не пытайтесь взять контроль над игрой на "мусорной" руке, ведь противники могут начать играть быстро, а вам нет причин отвечать коллом на рэйз до флопа, имея почти безнадежную руку.

Младшие карты становятся менее ценными в играх с маленьким количеством игроков, потому что нет достаточного количества коллеров, которые оправдали бы их розыгрыш. Одномастные карты имеют маленькую ценность, потому что важность флешей и неполных флешей не столь значительна. Младшие пары, напротив, обретают дополнительную ценность, так как могут принести победу в потах один на один. Любая комбинация с тузом также становится более ценной. Туз и младшая карта намного реже причинят вам столько неприятностей, как в полной игре, потому что кикеры в ней не имеют так часто решающего значения.

Как вы обнаружите (прочитав раздел о безлимитном холдеме), моя философия игры совершенная иная, когда установлены ограничения на размер ставок. "Теория больших карт" приносит победу в лимитированном холдеме по причине механистической природы этой игры. Придерживайтесь советов, которые я дал вам в этом разделе - держите эмоции под контролем и ждите сильных карт на хорошей позиции, - вы сможете выйти победителем из любой лимитированной игры.

PokerHouse рекомендует прочитать данную книгу

# Супер-Система.
# Курс интенсивного покера.
# БЕЗЛИМИТНЫЙ ХОЛДЕМ.

Введение
Анте и другие соображения
Безлимитный холдем - девять игроков
Как разыгрывать конкретные руки
А-А и К-К как разыгрывать до флопа
А-А и К-К как разыгрывать на флопе
А-А и К-К как разыгрывать на четвертой и пятой улицах
Туз-Король как разыгрывать до флопа
Туз-Король как разыгрывать на флопе
Туз-Король как разыгрывать на четвертой и пятой улицах
Как разыгрывать пару дам
Как разыгрывать любую пару, кроме тузов, королей и дам
Как разыгрывать младшие связки до флопа
Как разыгрывать младшие связки на флопе если вы не улучшили руку
Как разыгрывать младшие связки на четвертой и пятой улицах если вы не улучшили руку
Как разыгрывать младшие связки если вы образовали руку
Пограничные или проблемные руки
Мусорные руки
Игра с малым количеством противников
Страховка
Заключительное слово
Приложение к холдему - таблицы

## ВВЕДЕНИЕ

Все время, на протяжении которого я играю в покер, я постоянно слышу историю об одном ярком игроке из южного Техаса по имени Брумкорн. Если в какой-то игре находится очень тайтовый оппонент, его противник не упустит шанса поддеть его, заявив: "Ты бы приглянулся дядюшке Брумкорну." Тот обычно вскидывал голову и резко переспрашивал: "Что это значит, я бы ему приглянулся?" А в ответ ему: "Ну, Брумкорн довел себя до смерти, ставя анте."

Об этой маленькой истории вам нужно помнить постоянно. Каждый раз, когда вы будете играть в покер тайтово и оборонительно вы тоже рискуете довести себя "до смерти" бесконечными анте. Как я уже не раз повторял на этих страницах, анте определяет скорость вашей игры в любой разновидности покера. Так как обычно в игре анте маленькое или среднее вам нужно играть агрессивно, чтобы иметь положительное матожидание.

Я играю именно в таком стиле, и мне не на что жаловаться. Этот стиль игры особенно хорош в безлимитном покере, который, по моему мнению, является Кадиллаком покерных игр. Я так думаю не потому, что лучше всего играю в безлимитный покер. Это мнение разделяют многие лучшие игроки мирового класса, и некоторые из них лишь недавно смогли осознать, какие мастерство и многосторонность требуются для того, чтобы стать классным игроком в холдем. Я уже упоминал, что между холдемом и, например, семикарточным стад-покером есть некоторые сходства, но различия между ними превратили эти игры в два разных класса покерных игры. И холдем является той игрой, которая требует особых талантов для того, чтобы играть в нее на мировом уровне.

Прежде всего, в холдеме вам нужно проявлять агрессивность, и уметь рисковать. Дело в том, что в холдеме есть бесконечное множество комбинаций и такое же множество способов их разыграть. В отличие от остальных разновидностей покера, вы сможете имитировать множество различных рук. Вы также сможете положить вашим противникам любую из нескольких комбинаций. Это очень сложная игра. Вам придется строить множество догадок. Как и вашим противникам. Наступит такой момент в игре, когда вам нужно будет рассчитывать на удачу. Если вы хотите стать успешным игроком, - настоящим победителем в безлимитном холдеме, - вы не сможете играть безопасно и расчетливо, вам придется ввязаться в борьбу и рискнуть.

Моя философия игры в безлимитный холдем достаточно проста: я стараюсь выиграть большие поты, а маленькие я стараюсь просто забрать (выиграть без сопротивления со стороны других игроков). Эта философия подразумевает рисковый стиль игры. Это мой стиль. Именно он породил множество рассказов других игроков о том, насколько я "везучий". На протяжении многих лет я постоянно слышу об этом. Но это не правда. Однажды повезти может любому. Но никому не может везти постоянно. Вот почему в основе моих постоянных побед на протяжении стольких лет должно быть что-то другое. И скоро вы узнаете, что же это такое.

Многим я кажусь "везунчиком" по той причине, что когда разыгрывается большой пот, у меня обычно бывает худшая комбинация. И этому есть свое объяснение. Я агрессивный игрок. Я ввязываюсь в борьбу и забираю себе маленькие поты. Я всегда делаю ставки, просто вколачиваю их в пот. И никому не позволяю мне мешать. Я никому не позволю помешать мне играть в моем стиле.

Вот почему, если у меня есть хоть какая-то рука, хоть какая-то неполная комбинация, я делаю бет. И если против меня делают рэйз, я не сдаюсь. Я продолжаю игру и ставлю все свои деньги в пот, отдавая себе отчет в том, что у меня может быть худшая рука и что я андердог.

Иногда я даже делаю колл на блеф дубового столба (Post-Oak bluff) (очень маленький бет в большом поте), просто для того, чтобы иметь шанс образовать неполную руку. Конечно, если я играю так рисково, у моего противника должно быть много фишек на столе. Предположим, у меня T-9, а на флоп пришли 8-3-2, в банке 10000$. С таким жалким флопом тайтовый игрок может попытаться забрать себе пот, сделав блеф дубового стола[33] в $1200. Это будет бет без прокладки, и я уравняю его, чтобы попытаться поймать валета или семерку, чтобы иметь неполный двусторонний стрит на четвертой улице. У меня хорошие шансы на то, чтобы забрать себе пот на четвертой улице вне зависимости от того, получится ли у меня эта неполная комбинация. Тайтовый игрок, сделавший этот слабый бет на флопе, просто упрашивает меня забрать себе его деньги. И в большинстве случаев именно это и происходит на следующей карте, и мне все равно, какая она будет. Я пойду ва-банк против этого тайтового игрока, потому как уверен, что он спасует, не захочет рисковать всем своим стэком.

Играя таким образом, я заработал себе репутацию чрезвычайно агрессивного игрока. И мне очень не хочется, чтобы у меня была какая-то иная репутация. Она позволяет мне забрать больше потов, чем я мог бы рассчитывать. В большинстве случаев мои противники не решаются отыграть назад, потому что знают, что я могу вынудить их сделать олл-ин. Вот почему они отдают мне пот, если у них нет сильной комбинации (примерно так же я поступаю, когда кто-то делает блеф дубового столба против меня). Сложение этих маленьких потов играет важную роль в моей формуле победы. Это бонусы, которые я получаю за игру в своем стиле, и это одновременно "секрет" моих больших выигрышей.

Если я выиграю десять потов, в которых ни у кого не было сильной руки, ну скажем, по $3000. затем я могу позволить себе сыграть с отрицательным матожиданием 2 к 1 в поте на $30000. Я уже оплатил этот пот выигрышем нескольких маленьких. И когда я борюсь за большой пот, это фри-ролл.

Как я недавно заметил, когда разыгрывается большой пот, у меня обычно бывает худшая рука. Я бы сказал, что более, чем в 50% случаев, когда все деньги оказываются в поте, у меня худшая рука. Естественно, я не мог бы оправдать такую игру, если бы у меня не было способа как- то это компенсировать. И я компенсирую такую игру именно теми маленькими потами, которые я забираю себе.

Конечно, я практически никогда не оказываюсь в большом поте, не имея совсем ничего. Если я делаю большой бет или рэйз, у меня почти всегда есть какой-то аут. Беты с аутом. Так я это называю. Именно он делает меня таким "везунчиком", когда я андердог в розыгрыше, но все заканчивается тем, что я выигрываю весь пот.

Если вы будете играть в таком же агрессивном стиле, как и я, у вас будут и дополнительные компенсации. Вы сможет заставить раскошелиться многих игроков, потому что вы всегда будете участвовать в борьбе, и именно поэтому вы сможете добиться от них выплат на свои сильные руки. Тайтовым игрокам редко удается это, потому что они настолько редко двигаются, что их сильные комбинации - это почти "открытая книга". И они практически никогда не переключают скорости (не играют более раскованно). Но вы то всегда в игре, вы все время делаете беты, беты, беты. Ваши противники увидят, что вы агрессивный игрок. Они поймут, что вы вступаете в борьбу, чтобы забрать себе все поты, и время от времени они будут стараться вам помешать. Но ведь у вас будет несколько сильных рук (вы же не всегда будете в поте с худшей рукой), и вы заставите раскошелиться парочку из них. После этого они будут с опаской относиться к вступлению с вами в борьбу.

А ваш стиль игры станет обманчивым - вы заморочите головы всем игрокам. Они не будут знать, есть у вас комбинация или нет. Они не будут знать, собираетесь ли вы их вынудить пойти олл-ин или нет. А когда они окажутся перед возможностью поставить на кон все свои фишки, не будучи уверены в силе своей руки, они не будут знать, как им поступить. Если же вам удалось поставить ваших противников в такое положение, вы получаете большое преимущество над ними.

Конечно, вы не станете разыгрывать агрессивно все руки. Иногда вам потребуется притормозить, иногда вам нужно будет остановиться и скинуть свои карты.

***• Вы никогда не должны блефовать, не имея аутов.***

Например, если я сделал рэйз до флопа, я сделаю бет после флопа в 90% случаев. Если флоп оказывается лоскутным (выглядит так, что ни у кого нет больших шансов на комбинацию) я сделаю бет и постараюсь забрать себе пот даже в том случае, когда мне не подходит ни одна карта с флопа. Если против меня сделают колл, я обычно падаю, но только когда у меня нет вообще никакого аута (пусть это будет даже третий баттон (пара, образованная с самой младшей картой на флопе) или неполный дырявый стрит.) Порой бывают и такие игроки, которых вы сможете выбить из пота даже без аута. Но лучше все-таки иметь какую-нибудь лазейку для побега.

---

[33] *Я НИКОГДА не делаю блеф дубового стола*

Причина, по которой я иногда продолжаю играть и ставлю на кон все свои деньги даже в том случае, когда у меня может быть худшая рука, заслуживает повторения, так как она имеет огромное значение для понимания игры. Я поступаю так, чтобы никто не смог отыграть назад и помешать мне быть агрессором. Если я позволю такому случиться, я изменю своему стилю игры. Я уже не смогу забрать себе те поты, когда ни у кого нет комбинации. А такое происходит в большом количестве сдач. И кто-то другой сможет взять те деньги, которые просто лежат в тех потах. Я же хочу взять их сам.

Объяснить наиболее наглядно, что я имею в виду, можно на примере. Предположим, я вступил в пот рэйзом до флопа с одной из моих самых любимых комбинаций - одномастной связкой. В поте есть еще одни игрок, который сделал колл позади меня. На этом этапе игры я кладу ему две большие карты или среднюю пару. Все нормально. Мне хочется, чтобы у него были именно такие карты. Теперь посмотрим, что происходит, когда на флоп приходят следующие карты:

| Я | Флоп | Противник |
|---|---|---|
| 7♥6♥ | A♠5♥4♦ | A♣K♣ |

На таком флопе я намерен взять инициативу и сделать бет. Если он отыграет назад, я буду почти уверен, что у него есть пара тузов (или лучше). Значит я андердог примерно 9 к 5. Шансы банка могут мне компенсировать какую-то часть, но они недостаточны, чтобы я поставил все свои деньги на кон. Но я все же продолжу игру и пойду ва-банк, потому что я не хочу допустить, чтобы это парень, который может оказаться хорошим игроком, поймал десятку с валетом и сыграл в мою игру, когда у меня самого ничего нет. Если я позволю ему это, мне можно будет сбрасывать карты и отдавать ему пот. Но я не могу ему этого позволить, потому что пот нужен мне самому. И мне нужно, чтобы он боялся меня. Я хочу, чтобы он подумал, будто я собираюсь защищать свои уже поставленные на кон деньги. Я хочу, чтобы у него не было никаких сомнений в этом. Вот почему я продолжаю игру и ставлю все оставшиеся деньги.

Делая такой розыгрыш на флопе, я получаю хороший шанс на выигрыш пота прямо здесь. У меня репутация игрока, вступающего в борьбу на любой достаточно сильной руке (порой и на "недостаточно" сильных руках играх с большим анте или малым количеством игроков), и я ставлю его перед сложным выбором. У меня мог образоваться сет, допер или даже стрит. Я вынудил его защищаться, и ему есть о чем подумать.

Если же он решится на колл, все не так катастрофично, потому что у меня есть аут. Если я образую стрит, я заставлю его раскошелиться. И когда я его перетяну, все опять скажут, что мне повезло. Это так, и не так. Когда я пошел ва-банк против него, я рискнул, чтобы забрать себе пот. Когда же мне это не удалось из-за его колла, вы можете считать, что мне не повезло. Более того, время от времени мои неполные стриты просто обязаны достраиваться. В данной ситуации я могу рассчитывать, что перетяну его в более чем одной трети случаев (закончив стрит или поймав бэкдор карты к доперу или триплету).

Интересен тот факт, что данную стартовую комбинацию (7-6) я предпочитаю даже руке 9-8. Причина заключается в том, что если вам удается построить стрит на 9-8. часто есть кто-то, у кого стрит старше. Хороший пример такой ситуации, когда на флоп приходит Q-J-T. Игрок с A-K образует конфетку и даже сакер, играющий на K-9, вас побьет. Мне удавалось образовывать много выигрышных стритов на 9-8. но когда на флоп приходят Q-J-T, я начинаю серьезно опасаться за свою руку. По той причине, что люди обычно предпочитают играть на старших картах, у вас меньше шансов попасть в неприятное положение с 7-6, чем с 9-8.

Мы с вами обсудим категорию младших связок в подробностях чуть позже. Как я уже отмечал, это мои любимые комбинации. У меня есть и еще одна излюбленная рука, это дабл-белли-бастер (дырявый и двусторонний одновременно) стрит. Это одна из самых обманчивых комбинаций, особенно я люблю ее, когда играю в безлимитный холдем. По причине ее обманчивой природы, я почти всегда делаю на ней рэйз, если есть возможность выиграть большой пот. У нее есть все преимущества двустороннего стрита. но ее не так легко прочитать.

Вот пример построения дабл-белли-бастер стрита: у вас Q-T и на флоп приходят A-J-8. Как вы можете заметить, противника можно легко обмануть, так как вы можете образовать комбинацию с девяткой или королем. Более того, если придет король, а у вашего противника в поте A-K. можете сами оценить, в какой ловушке он оказался.

Поскольку дабл-белли-бастер так хорош для торговли (из-за обманчивой природы), вам будет полезно прочитать следующее краткое правило:

***• Образовать дабл-белли-бастер возможно с двумя любыми картами, составляющими неполный стрит, например 7-6, 8-6, 9-6, T-6. Также те карты, между которыми есть разрыв в пять карт, например Q-6, могут образовать неполный дабл-белли-бастер.***

(В Приложении к данному разделу вы найдете полный перечень комбинаций, которые обладают возможностями образования дабл-белли-бастер стрита.)

Когда у вас образуется неполный дабл-белли-бастер, вам нужно очень внимательно приглядеться к тому, какой из возможных стритов будет конфеткой. Предположим, у вас J-9 и на флоп приходят К-Т-7. вам подходят восьмерка и дама, но только на восьмерке вы можете образовать конфетку, так как игрок с A-J побьет ваш стрит от дамы. Вам нужно быть очень осторожным - особенно в безлимитном холдеме, — и также вы должны уметь читать борд в совершенстве (чтобы определить, какая из комбинаций будет чистой конфеткой). Практикуйтесь в этом дома до тех пор, пока вы не добьетесь попадания в ста случаях из ста. Иначе вам придется обучиться этому тогда, когда вы несколько раз проиграете на комбинации, которая казалась вам конфеткой, а на самом деле оказалась лишь второй по силе.

Хорошим примером этому служит случай, описанный в предыдущем абзаце. Игрок легко может полагать, что с дамой у него образуется лучший стрит, но только до тех пор, пока кто-нибудь не заберет у него все деньги с A-J.

Вы легко можете определить, является ли ваш стрит конфеткой, при помощи следующих двух замечаний. У вас стрит-конфетка, если:

1. высшая сторона стрита образуется высшей картой у вас на руках или
2. высшая сторона высшего возможного стрита уже лежит на борде.

Удачная попытка образовать дабл-белли-бастер может стать одним из редких исключений в безлимитном холдеме, когда вы не построите лучшую комбинацию. Как я уже сказал, неполные внутренние стриты очень хороши в безлимитном холдеме, так как за маленькое количество фишек вы можете получить возможность выиграть очень большой пот. Но вы почти никогда не должны пытаться построить просто белли-бастер-стрит, потому что эта комбинация не будет лучшей, даже если вы ее образуете. Это игра на длинной дистанции и если уж вы решили образовывать такой стрит, вы должны быть уверены, что это будет конфетка.

Предположим, у вас Q-J, и на стрит пришли 9-8-4. Вы можете попытаться образовать этот внутренний стрит, поймав десятку, - даже в лимитированном, но в основном в безлимитном холдеме. И вы знаете, что с десяткой у вас будет лучшая открытая рука. Но если у вас 6-5 (с тем же флопом), никогда не образовывайте этот стрит, потому что есть два других, которые его победят, если вы поймаете семерку. (Это может быть 6-7-8-9-T и 7-8-9-T-J.) Если ваш противник также образует стрит, вы можете либо сыграть с ним вничью, либо проиграть. Вот почему вам никогда не нужно образовывать внутренний стрит с мертвого конца.

Прежде чем начать построение внутреннего стрита, вам нужно быть уверенным, что ваш противник будет с вами торговаться, если вы его образуете. Я хочу сказать, что это хорошая комбинация, но только если вы можете выиграть большой пот после активной торговли. Вот почему вам хотелось бы, чтобы у противника была лучшая из возможных рук на борде. Если на нем 9-8-4. идеальный случай, когда у вашего противника три девятки. Плохо, если у него пара королей или A-9. Нужно, чтобы у него по крайней мере была пара восьмерок или девяток, еще лучше триплет девяток. Вам хотелось бы, чтобы у него была действительно сильная рука. Ваша рука Q-J очень хороша против трех девяток. Не так хороша она против пары девяток, потому что она не принесет столько денег. Ваш противник с гораздо большей легкостью скинет пару, чем сет.

Итак, если вы имеете возможность вступить в борьбу задешево и выиграть действительно большой пот, внутренние стриты оправдывают риск. Но вам нужно тщательно отбирать те внутренние стриты, которые вы станете образовывать. Не стоит строить такие комбинации, когда ваш противник легко поймет, что вы стремитесь образовать стрит. В приведенном выше примере вы можете не получить активной торговли, если на четвертой улице придет десятка. На самом деле, дама-валет достаточно слабая рука, если на флопе 9-8-4. Ваш противник может положить вам 7-6 и, когда придет десятка, он с настороженностью отнесется к вашему большому бету, раздумывая делать ли колл. Возможность образования стрита может вовсе отпугнуть его от продолжения игры.

Но, если возможность построения стрита была не так очевидна, когда пришла десятка, у вас появляется шанс на крупный выигрыш. Предположим, у вас Q♥9♥, а на флопе J-8-2. Десятка вам

может очень сильно пригодиться, потому что она образует хорошо замаскированный внутренний стрит. Именно такой тип неполных внутренних стритов вам и нужен для выигрыша крупного пота - не слишком очевидный.

Если вы перейдете от лимитированного холдема к безлимитному, вы обнаружите, что многие приемы (помимо построения внутренних стритов) просто не срабатывают, когда потеря вашего противника не превысит дополнительной ставки.

Хорошим примером блефа, который очень эффективен в безлимитном холдеме, но редко срабатывает в лимитированной игре, служит ситуация, когда на четвертой улице приходит четвертая карта к стриту. Предположим, на борде лежат A-K-Q-J и ваш противник делает бет. У вас десятка втемную, то есть вы уже образовали конфетку. (Флеш здесь невозможен.) Ваш противник делает бет, вы отвечаете рэйзом и он отыгрывает назад. Нет никаких сомнений, что он тоже образовал стрит.

Неопытный игрок в такой ситуации сделал бы олл-ин прямо сейчас, потому что уверен, что не может проиграть. Но что хорошего в таком ходе? Он может рассчитывать только на раздел пота.

Вы же можете разыграть маленький спектакль, и тогда у вас появится шанс выиграть пот целиком. Вы собираетесь уравнять его рерэйз, но вам необязательно делать это немедленно. Возьмите паузу. Оглядитесь. Внимательно всмотритесь в борд и покачайте головой, давая противнику понять, что вы проглядели возможный стрит. Можете даже слегка приподнять свои карты, словно собираетесь пасовать. Затем, положите их на место и решитесь: "Ладно, я сделаю колл".

При виде ваших сомнений, он наверняка поверит, что у вас сет. Вы убедите его в том, что рискнули сыграть в надежде на приход парной карты, которая дала бы вам фулл-хаус. И если такая карта придет на последней улице, ставьте против него все свои деньги. В такой игре практически нет риска. Вы имитировали фулл-хаус и во многих случаях противник сбросит свои карты. У меня этот прием срабатывал очень часто. (Естественно, в лимитированном холдеме это проделать сложнее, так как противник рискует только коллом на одну ставку.)

Как вы могли понять из этого примера, блеф требует немалых артистических способностей. Но в нем есть и "наука". Наука совершения колла на блеф. Следующий розыгрыш пояснит вам, что я имею в виду.

Это была безлимитная игра с маленьким анте в самом начале моей карьеры. Я был на баттоне и потому применил лимпинг, имея J-T на закрытых картах. (В поте участвовало еще два игрока передо мной.) Вот как выглядел флоп:

| Я | Борд |
|---|---|
| J♠T♠ | K♥7♦8♣ |

Как видите, у меня был внутренний стрит без двух карт. Никто не сделал рэйз до флопа и я мог предположить, что у моих противников нет очень сильных комбинаций.

На флопе игрок на первом месте сделал соответствующий (размеру) бет, а игрок передо мной уравнял его. Перед обоими игроками лежало много фишек, и я тоже ответил коллом.

Четвертой картой оказалась 2♠. Оба противника сделали чек, я поступил так же. Последней картой была 3♦. То есть борд выглядел следующим образом:

| Я | Борд |
|---|---|
| J♠T♠ | K♥7♦8♣2♠3♦ |

После того, как все карты были сданы, игрок на первом месте вновь сделал чек. Я почувствовал, что он сделал бет (на флопе) и два чека (на четвертой и пятой улицах), имея высшую пару и маленького кикера. Также я почувствовал, что парень передо мной пытался образовать какой-то стрит (и, судя по всему, неудачно). К моему удивлению, в конце он сделал действительно большой бет, намного превышающий размер пота.

Когда он сделал это, я понял, что он просто пытается украсть банк. Также я был убежден, что мои карты старше, чем у него. (Как я сказал, у меня была уверенность, что он образовывал стрит, который был младше моего).

Если мои рассуждения были верны, я пытался образовать самый старший возможный стрит. И я "знал", что выиграю пот, если просто сделаю колл. (Также я "знал", что третий игрок не сможет его перебить, так как у него не достаточно сильная рука).

И я сделал этот действительно выходящий за рамки колл, и мои расчеты оказались верны-

ми. Игрок с парой спасовал, а парень, сделавший эту огромную ставку, пытался образовать младший стрит. Вот так я и выиграл пот на старшем валете.

Я рассказал вам эту историю не для того, чтобы похвастаться тем, как я выиграл пот на валете. И вам не стоит запоминать ее только поэтому. Есть более серьезные причины.

Я употребил слово "почувствовал", когда говорил о том, что ни у одного из противников не было сильной комбинации. И затем объяснил, откуда у меня взялось такое чувство. Очевидно, это было нечто большее, чем смутное предположение, Мне часто приходилось играть с ними обоими, вот почему мое чувство основывалось на рассуждениях, в которых я отметал не соответствующие ситуации предположения. И во многом оно основывалось на воспоминаниях.

Когда я использую слово "чувство", вы должны понимать, что это не совсем "экстрасенсорное восприятие" (хотя, как я уже говорил в разделе ОБЩАЯ СТРАТЕГИЯ ПОКЕРА, я верю, что нечто подобное существует)! Я вспомнил, что происходило в похожих ситуациях, хотя, возможно, это было воспоминание на подсознательном уровне. Я вспомнил, что такой же розыгрыш (или подобный) уже был, и он или кто-то другой поступил таким же образом. Вот почему я почувствовал, что он блефует, и я могу сыграть так, чтобы выиграть весь банк. Но все произошло на уровне подсознания.

Вам нужно будет хранить в памяти образцы поведения каждого игрока, с которым вам доводилось бороться, я имею в виду, каждого, с кем вы играли по-крупному. В вашем мозгу откладывается информация обо всем, она прости спит. И вам не нужно прикладывать усилия, чтобы ее извлечь, в нужный момент мозг сам выдаст ее. Только не стоит его подстегивать.

У все сильных игроков в покер отличная память. Они могут отыскать в глубинах своей памяти информацию о том, как тот или иной игрок поступал в сходной ситуации. Сильный игрок может не отдавать себе отчета в том, как это происходит, и даже вовсе не знать, что это такое, но он вдруг почувствует, что в данный момент противник возможно блефует и ему стоит сделать огромный колл. Что-то все же передается. Вы просто ощущаете это кожей.

Все это основано на воспоминаниях. Такая же (или подобная) ситуация складывалась некоторое время назад, и он просто точно знает, как ему нужно поступать. Обычно это стрессовая ситуация, когда (относительно) большая сумма стоит на кону, и оказывается, что чувства его не подводят.

Есть еще одно "ощущение" в игре, которое не основано на воспоминаниях. Оно основывается на внимательном наблюдении за происходящим во время определенной игровой сессии. У вас появится это ощущение, когда вы сможете заметить, что какой-то игрок сам не свой, что он играет намного ниже своего обычного уровня. Вы станете замечать нечто подобное постоянно. Многие игроки теряют контроль над собой и плывут, когда побили их сильную комбинацию (если несколько раз подряд - тем более). Они расклеиваются и, чтобы возместить потери, начинают играть на слабых руках, и разыгрывают их плохо. Отвратительно. Вы легко сможете увеличить свои оборотные средства в таких ситуациях. Вот почему:

Предположим, вы участвуете в игре с большим анте (вскоре мы о них поговорим) и, что естественно, все играют действительно быстро. Вы разыграли 9-6 и на флоп пришли A-9-8. В обычных условиях, вас очень обеспокоило бы наличие этого туза (и такого кикера). Но в данной ситуации, когда ваш противник уже много проигрывает, качество его игры, как вы уже заметили, просто ужасающее. Вы делаете чек на флопе, и он поступает так же.

Вдруг, вы почувствовали, что у него третий баттон (пара восьмерок). Вы почувствовали, что у него "что-то есть" (маленький кусочек флопа), потому что он сделал чек. Он не сделал ставку, потому что хочет дойти до вскрытия комбинаций. Если бы у него вообще ничего не было, он сделал бы бет, чтобы попытаться украсть банк. И вы "знаете", что у него нет туза. Худшее, что может ожидать вас в такой ситуации, так это наличие у него девятки и тогда он сможет вас переехать (перетянуть). Вам бы хотелось, чтобы он попытался вас переехать на восьмерке, которая, как вы думаете, у него и есть. Если он действительно выбился из колеи, тогда у него может быть и девятка.

Но вы уверены, что прочувствовали положение правильно, и, если на четвертой улице приходит пустышка, вы делаете бет. Вы уверены, что он уравняет ставку, скорее от отчаяния, ведь он проигрывает. Вам удалось привлечь деньги в пот на четвертой улице, то же случится и в конце игры. Вы уверены, что он собирается дойти до вскрытия рук, если только ему не повезет и он не поймает пару к своему кикеру.

Вы удивитесь, когда узнаете, что моим противником, который поплыл в данной ситуации, был очень сильный игрок, я бы сказал, игрок мирового класса. Конечно, суперзвезды покерного мира, - против которых я регулярно играю, - умеют контролировать свои эмоции намного лучше, чем большинство игроков. Но даже у замечательных игроков есть такие моменты, когда они играют много ниже своих способностей. Если вы сможете их определить, вы можете извлечь немалую пользу из тех возможностей, которые вам сами плывут в руки. Их будет намного больше в игре против обычных оппонентов по той простой причине, что они теряют контроль над собой гораздо чаще.

Есть и еще одна очень важная вещь, о которой вам нужно постоянно помнить. Вот она:

***• Вам нужно будет разделить своих противников на различные категории в зависимости от качества их игры, и вам нужно будет играть совершенно по-разному с сильными и слабыми игроками. Это имеет критически важное значение в безлимитных играх.***

Я решил рассказать вам в деталях об этом чрезвычайно важном предмете по той причине, что мне самому приходилось видеть, как даже очень сильным игрокам не удается приспособить свою игру к определенному типу противников. Не далее, как в Мировой Серии Покера в 1977 году (на чемпионате мира по холдему), я наблюдал за тем, как лучшие игроки допускали настолько любительские ошибки, что я не поверил бы в это, если бы не видел их собственными глазами. Но прежде чем коснуться этой темы, мне хотелось бы дать вам два общих правила, которые помогут вам ориентироваться в данном вопросе.

1. Играя против низшего класса оппонентов, применяйте ту стратегию розыгрыша, которая просто очевидна. То есть, не старайтесь быть изобретательным, когда вы боретесь за пот со слабым игроком. Не пытайтесь применять изощренные приемы, которые будут вне пределов его понимания, он просто не сможет их оценить. Вам нужно играть фундаментально лучше (а не стратегически), чем слабый игрок. Одним словом, вам нужно его переиграть.
2. Если же ваш противник относится к высшей категории, (то есть может думать во время игры примерно о том же, что и вы), вам необходимо разнообразить свою игру. Иногда вам нужно применять очевидные приемы против сильного игрока (как вы всегда действуете против слабого противника), а иногда вам нужно перестроиться и сыграть не так очевидно. В большинстве случае вам нужно будет предвосхитить действия сильного игрока.

Вот и все, если сконцентрировать. Это кажется простым и логичным. Есть очень сильные игроки, которые знают, что надо делать. Но одно дело знать, а вот применить это на практике удается далеко не всем. Как я уже говорил, мне приходилось видеть на мировом чемпионате мира 1977 года, как игроки высшего класса допускали такие ошибки, на которые способен не всякий идиот.

Был там один игрок, который принимал участие в турнире в первый раз, и практически с первого взгляда было видно, что он очень посредственно играет. Это был превосходный экземпляр котинг стэйшн, игрок против которого практически невозможно блефовать.

Несмотря на то, что мне никогда не доводилось играть с ним раньше, я довольно быстро понял, что это за птица. Я играл с тысячами таких как он на протяжении всей моей карьеры. И я знал, как мне вести себя, когда я вступлю с ним в борьбу за пот. Точнее, я знал, как мне не надо себя вести. Я не собирался блефовать против него. Ни единого раза.

Я решил, что если уж мне придется играть против него в поте, я покажу ему свою комбинацию. И если ему повезет, и он побьет меня, он побьет только эту комбинацию. Мой разум был подготовлен к этому.

Но в турнире принимали участие еще несколько игроков, и очень сильных, которые пытались переехать через него, - то есть выдавить его из розыгрыша пота. Они непрестанно блефовали против него, и им редко это удавалось. Если у него было хоть какое-то подобие комбинации, он смотрел их карты. Как я уже сказал, это был непревзойденный экземпляр коллинг стэйшн. Он смотрел достаточно часто в руки достаточно многих игроков, чтобы занять в турнире место, которое ему по праву не принадлежало. Возможно, его шансы на занятие такого высокого места были 1000 против 1. Он добился этого по той простой причине, что игроки, и некоторые из них были действительно опытными, просто вручали ему свои деньги. Они буквально впихивали их ему.

Им ни в коем случае нельзя было блефовать против этого игрока. Мне кажется, что нужно

быть идиотом, чтобы блефовать против того, кто все равно ответит коллом.

Вы просто-напросто не сможете блефовать против плохого игрока, потому что плохой игрок будет играть, когда у него есть определенная комбинация, и будет пасовать, когда такой комбинации у него нет. Я имею в виду, что других вариантов быть не может. Вам не нужно быть профессором психологии, чтобы понять его действия. Вам нужно запомнить только, что если он принял участие в борьбе за пот, у него есть какая-то рука. И вам не удастся заставить его спасовать, блефуя против него.

Но, прежде всего, вам не имеет смысла рисковать, играя против слабого игрока. Забудьте об этом, просто покажите ему выигрышную комбинацию. Вам нужно делать фундаментальные вещи в игре против него. Очевидные вещи. То есть, никаких штучек, никаких стратегических приемов, ничего изощренного. Играйте с ним в прямолинейный покер.

Допустим, слабый игрок вступил в борьбу за пот рэйзом (до флопа), затем сделал чек на флопе и на четвертой улице, - я сделал бы автоматический бет (вне зависимости от того, какая у меня рука), потому что я уверен в том, что у него нет вообще ничего. Переиграть его не составляет никакого труда, потому что сами его действия подсказывают мне, есть ли у него какая-то комбинация или же у него пустая рука. В этом нет никакой загадки.

Я мог бы его переиграть, просто применившись к его стилю игры. К примеру, я говорил, что я постоянно ввязываюсь в борьбу, стремясь забрать себе пот. Я мог бы придерживаться этой стратегии и в борьбе со слабым игроком, но я чуть изменю свой стиль игры именно потому, что он в поте. Точно так же, как я сделал бы против него рэйз, даже не заглядывая в свои карты. Предположим, на флопе он сделал чек, я сделаю бет втемную, потому что знаю, что у него ничего нет. Я также знаю, что он вероятно спасует. Ведь он сделал чек, не так ли? Если бы у него что-то было, он сделал бы бет.

Само собой разумеется, мне придется пойти и дальше в приспосабливании к этому противнику своей игры. Если он сделал чек на флопе, а потом принял мою ставку, я допускаю, что у него что-то есть. Если на борде нет возможностей для неполного стрита или флеша, я склонен допустить, что у него есть маленький кусочек борда. (Если бы этот кусок был побольше, он сделал бы бет.) Когда на четвертой карте он вновь сделал чек, а потом уравнял ставку, тогда мне придется вскрывать комбинацию, если только он не пытался закончить неполную комбинация и ему это не удалось. Только в этом случае я могу помыслить о возможности украсть банк в конце игры.

Еще один пример того, как я применяюсь к игре слабого игрока, следующий. Допустим, я образовал действительно сильную руку, например, сет троек. Как вы вскоре узнаете, я никогда не применяю слоуплей на таких руках. Я беру инициативу в свои руки. Но против слабого игрока, я сделал бы на триплете чек, ведь если у него есть хоть какая-то комбинация, он сделает бет. И я заставлю его раскошелиться. Если же у него ничего нет, я с удовольствием, дам ему бесплатную карту, пусть он улучшит свою руку. Мне нужно, чтобы он образовал какую-то комбинацию, после этого я его обчищу.

Гораздо труднее переиграть сильного противника. Вы не можете поступать просто против него - вам потребуется положить игру тому, кто знает, что такое очевидные приемы. Если же он сам делает что-то очевидное, - например, мне кажется, что он пытается забрать себе пот, тогда я положу ему эту игру и отвечу рэйзом на пустой руке, ведь это может заставить его сбросить карты. Но когда слабый игрок делает бет против меня, я не станут отвечать ему рэйзом, если только у меня нет комбинации.

Так как хороший игрок раскусит очевидные приемы, я должен попытаться ввести его в заблуждение. Я могу даже положить игру нескольким хорошим игрокам. К примеру, если кто-то вступил в пот рэйзом на ранней позиции и три других игрока сделали колл на ставку, я могу попытаться забрать себе пот. Я могу пойти ва-банк на пустой руке.

В борьбе против сильного игрока у вас намного больше инструментов, и стратегий ее ведения. Тогда как со слабым игроком ваш выбор много уже - "мотыга и лопата", базовые, фундаментальные приемы. Всегда помните об этом. Старайтесь избегать применения изощренных стратегий против плохого игрока. Они просто не сработают. Используйте тонкие приемы против хорошего игрока. С ним это может получиться.

Вам нужно также знать, что в категории слабых игроков есть несколько разновидностей. Не все такие, как я только что описал. Есть даже прямые противоположности. Например, кто-то может делать чек на сильной руке и делать ставку на мусорных картах. Им нравится блефовать, и

они блефуют практически без остановки. С такими игроками вам нужно просто делать чеки, и позволить им блефовать до тех пор, пока все их деньги не окажутся у вас.

Заметьте, я не советовал вам делать чек-рэйз против них. Вам не стоит вступать в торговлю с таким типом игроков. На самом деле, приемом чек-рэйза я пользуюсь довольно редко. Это кажется мне слабой игрой. Есть случаи, когда его можно применить, но их мало.

Однако против меня делают гораздо больше чек-рэйзов, чем против среднего игрока, ведь у меня такой агрессивный стиль. Если игрок образовал руку, он может сделать чек против меня, ожидая, что я все равно сделаю бет, и обычно он оказывается прав. В большинстве случаев я сделаю бет. А уже после этого он делает свой рэйз.

Как я заметил, я не пользуюсь чек-рэйзом слишком часто. Но могу прибегнуть к этому приему, если замечу, что кто-то пытается перехватить у меня игру. Тогда я, возможно, сделаю чек, и пойду против него ва-банк, или сделаю что-то в этом духе. Но чек-рэйз не входит в мою философию игры в покер. Я использую его от случая к случаю, - надо держать противников в строю, - но я не выискиваю возможностей сделать чек-рэйз против кого-нибудь.

Вы удивитесь, но если вы станете придерживаться моей стратегии игры в безлимитный холдем, вам не придется постоянно опасаться чек-рэйза. Играя агрессивно, про себя вы будете думать: "Ну, возможно в этот раз он меня сделает" каждый раз, когда делаете ставку. Но даже если против вас будут делать больше чек-рэйзов, чем против обычного игрока, вы все же будете сильно удивлены тем, как часто ваши противники сбрасывают карты, стоит вам только сделать бет.

Все это вновь отсылает нас к моему базовому стилю игры. Мои противники знают, что если у меня есть какая-то комбинация, - какая-то даже неполная комбинация, - и они сделают чек-рэйз против меня, тогда все мои деньги (и их тоже) могут оказаться в центре стола. И зная это, они меня опасаются, это удерживает их от отыгрыша моей ставки назад.

Есть еще несколько плюсов моего агрессивного стиля игры. Он не только дает мне "защитный зонтик" против отыгрыша ставки назад (в большинстве случаев), не только позволяет держать моих противников в постоянном страхе, что облегчает мне задачу по отбору множества потов без сопротивления, но также он дает мне и другие преимущества. Я уже говорил, что мне постоянно удается вызвать противников на активную торговлю. Это может показаться противоречивым, как это мне может удаваться забирать себе пот без сопротивления на одной комбинации и провоцировать активную торговлю на другой руке? Но это просто понять, если вы вспомните, что я забираю себе те поты, в которых ни у кого нет комбинаций. И это, как я уже говорил, случается в большом количестве случаев. Когда же мне отвечают активной торговлей, значит, у кого-то есть комбинация. В таких случаях все деньги обычно оказываются на середине стола. Если же так происходит - как вы уже знаете, — у меня обычно бывает худшая рука.

Но у меня может и оказаться комбинация, когда мы дойдем до реки. Порой она бывает и лучшей. В тех случая, когда у противника тоже есть рука, пот выглядит просто горой. Он никогда не был бы таким большим, если бы я не был агрессивным игроком. Со мной никто не стал бы торговаться в тех случаях, когда у меня есть рука, если бы я прослыл игроком, который привык замедленно разыгрывать руку, или делать много чек-рэйзов. Именно по этой причине я так редко прибегаю к таким приемам.

Я приведу вам пример того, как имидж агрессивного игрока - играющего в этом стиле постоянно, - позволяет извлечь максимальную прибыль из розыгрыша.

Предположим, я образовал сильную руку на флопе - сет троек или даже допер. Мой ход первый и мой противник сделал рэйз до флопа. У него должна быть сильная комбинация. Возможно, у него старшая пара на закрытых картах, старше, чем все карты, лежащие на флопе.

В такой ситуации в Холдеме я всегда действую вот по какому принципу: я превратил в привычку перехват инициативы у рэйзера, если у меня образовалась сильная рука.

Большинство игроков замедленно разыгрывают такие комбинации, или рассчитывают на чек-рэйз. Когда они так поступают, они неверно разыгрывают такую руку, сейчас вы поймете, почему.

Сразу делая бет против рэйзера, вы заставляете его думать, что вы либо стараетесь забрать у него пот, либо у вас неполная комбинация или рука средней силы. Следовательно, он почти вынужден сделать против вас рэйз. На этом этапе, вы можете поставить на кон все свои фишки. Ему будет очень нелегко избавиться от своей руки, потому что в поте уже находится очень приличная сумма.

Рэйзер ждет, что на флопе вы сделаете чек. Я имею в виду, что он знает, что вы знаете, что у него предположительно сильная рука. Он вступил в борьбу рэйзом, не так ли?

Когда большинство игроков образуют сет на младшей паре (или допер на младшей связке). они просто дают вам это увидеть. Они делают чек, ожидая возможности ответить рэйзеру рерэйзом. И они делают этот рерэйз.

Это неверный розыгрыш такой комбинации. Они предоставляют рэйзеру возможность избавиться от своей руки с минимальными потерями. Но если вы перехватили инициативу, и он ответил рэйзом на ваш бет - сберечь ничего не удастся. Он практически вынужден поставить все оставшиеся деньги в пот.

Даже если на флоп пришли плохие карты - без возможностей неполного стрита или флеша, - вам все равно нужно придерживаться этого розыгрыша. Возможно, это даже лучше, с тремя пустыми картами на флопе ваш бет будет обозначать скорее слабость, чем силу для большинства игроков. А когда ваша рука выглядит слабой (словно вы стараетесь забрать себе пот), обычный игрок ответит вам рэйзом.

Единственная опасность подобного розыгрыша заключается в том, что рэйзер может не ответить на ваш бет рэйзом на флопе, потому как у него может не быть комбинации, но он может сделать блеф, если вы сделаете чек, и тогда вы выиграете сумму, которой он блефовал.

Однако для вас гораздо выгоднее, чтобы у него была рука. Она у него просто должна быть! Он показал руку - он сделал рэйз. С таким весьма обоснованным предположением, я продолжаю игру и делаю ставку против его комбинации. Если сравнить с чек-рэйзом в данной ситуации, этот розыгрыш намного более выгодный. Я считаю, что это один из самых мощных розыгрышей в холдеме.

Если вы образовали сет, а в поте еще не было рэйзов (а на флопе оказались плохие карты). вам нужно разыгрывать комбинацию несколько иначе. В зависимости от того, какой у вас сет, вы можете даже вообще его не разыгрывать. Через минуту вы поймете, что я имею в виду. Но вот, что вам нужно хорошо осознать:

***• В безлимитной игре вам нужно быть очень осторожным, чтобы не потерять все свои фишки в поте, который не был увеличен рэйзом.***

Вот что я имею в виду: допустим, вы и шесть других игроков участвуете в поте за наименьшие деньги, - то есть, все внесли по $50 вынужденной ставки (ставке блайнда). Все просто сделали колл. Никто не решился на рэйз, то есть с поля битвы не удалили сорняки. На флоп приходят J-4-2. Вы образуете сет двоек. В предыдущем примере - с этим флопом, - вам нужно было бы первым сделать бет против рэйзера на своем сете. Возможно, он образовал оверпару и ответит рэйзом, как и ожидается. Но в этом случае вам нужно играть осторожно. Очень осторожно. Вы образовали руку, на которой вас могут легко обчистить. В поте ничего нет, и вам не нужно рисковать потерей денег ради пота, в котором "ничего нет".

Все шесть игроков в поте попытались образовать конфетку бесплатно. И у одного из них это могло получиться. Или почти получиться. И если один из игроков ставит все свои деньги в пот, в котором лежат лишь несколько сотен долларов, вам нужно смотреть в оба. Ваш триплет на двойках может оказаться не таким уж сильным.

Вы рискуете наткнуться на тройку валетов, но вероятнее всего, это будет тройка четверок, ведь рэйза до флопа не было. Именно этой руки вам стоит опасаться - сета четверок.

Я не утверждаю, что вы не должны играть на этой комбинации. Совсем нет. Я советую вам играть осторожно по той причине, что никто из противников пока не обнаружил силу своей руки. Следовательно, вряд ли вы, столкнетесь со старшей парой. Но у вашего противника может оказаться другой сет. Тем не менее, если против вас сделали чек, вам нужно отвечать бетом. Но вы не хотите рисковать проигрышем ради пота; в котором в самом начале почти ничего не было. Если вам ответили рэйзом, вам нужно выстроить линию поведения на основе своих прикидок. С третьим сетом (двоек) вы можете продолжить игру, а можете и спасовать. На втором сете (четверок), вам просто непозволительно падать. Вашему противнику просто придется показать вам триплет валетов, чтобы победить. Ни больше, ни меньше.

***• Помните, что в тех ситуациях, когда вам нужно принимать важное решение, вам всегда лучше придерживаться своего первого впечатления. Если вам показалось, что у противника, скорее всего, такая комбинация - особенно в безлимитном холдеме, - никогда не меняйте своего мнения. Возможно, ваша первая догадка была верной, не пытайтесь пере-***

***мудрить себя.***

Постоянно наблюдая за игрой ваших противников, вы поймете, как можно положить им ту или иную (вероятную) руку. Когда вы это сделали, не меняйте своего мнения. Придерживайтесь своего первого впечатления. Имейте смелость придерживаться своих убеждений!

Смелость - это одно из самых важных качеств, которыми должен обладать сильный игрок в безлимитный холдем. Если вам ее не хватает, остановите свой выбор на лимитированной игре. В лимитированном холдеме смелость вам тоже понадобится, но далеко не в таком количестве, как в безлимитном варианте.

Многие игроки в лимитированный холдем, - и я говорю о самых лучших игроках, - просто не способны играть в безлимитном его варианте. Им не хватает "стержня". Более того, они не способны примениться к сложностям безлимитной игры, им очень сложно перестроиться с игры в основном механистической (лимитированной), на игру, в которой сочетаются все элементы (безлимитная). Лишь немногим игрокам дано переключиться с одной игры на другую.

В безлимитной игре вам также потребуется намного лучшее "чувство игры". То есть, вы практически всегда должны чувствовать игру безошибочно, ведь на кону оказывается весь ваш стэк.

В лимитированной же игре одна или две ошибки не приведут к необходимости покидать игровой стол. Вы можете допустить несколько ошибок и все равно остаться в плюсе, потому что ваши противники допустили больше ошибок, чем вы. Играя в безлимитный холдем, вы можете допустить только одну ошибку и остаться без фишек вообще.

Для игры в безлимитный холдем вам потребуется не только "стержень", но и "мускулы". Они пригодятся вам и в лимитированной игре, но там они нужны далеко не в таком объеме.

Сильный игрок в безлимитный холдем постоянно оказывает на вас давление, и он будет давить на вас до тех пор, пока вы не прогнетесь. Конечно, это может случиться и в лимитированной игре, но давление там намного слабее.

Лучшие из тех игроков, которых я знаю, все как один очень агрессивны, именно поэтому они и лучшие. Чем агрессивнее вы играете, тем лучше для вас. Все очень просто. И я твердо убежден, что именно такой стиль игры проводит грань между очень хорошими игроками и самыми лучшими. Это разделительная полоса. Я уверен в этом.

На земле нет ни одного человека, который может побивать меня постоянно. Я никому не позволю постоянно забирать мои деньги, и никто из лучших игроков мира никому этого не позволит. Агрессивному игроку, может быть, удастся надавить на меня. Но при первой же возможности я окажу ему жесткое сопротивление и поставлю все свои деньги в банк.

Так ведет себя своенравный маленький мальчик, который постоянно получает шлепки за свое упрямство. Рано или поздно он перестанет подставляться. И если ко мне прицепится какой-то игрок и станет непрестанно атаковать, тогда мы с ним сразимся в поте.

Как и я, все игроки мирового уровня знают, что для победы нужно быть крайне агрессивным. Нужно делать беты, беты, беты, без передышки. Если мне встретится игрок, который позволит мне постоянно делать против него ставки, и будет повторять: "возьми это, Дойл", "возьми это, Дойл", я от него не отстану. Я буду постоянно его атаковать. И этот бедолага никогда не выиграет у меня пот. Ему потребуется конфетка, чтобы ответить мне коллом.

Именно так и действует большинство игроков они постоянно сбрасывают карты. Они - слабаки. Они сидят за столом и ждут, когда смогут образовать конфетку против вас. А это очень нелегко. Вы же продолжаете давить и давить на них, а потом просто оставляете без гроша. Рано или поздно, все их деньги окажутся у вас.

Возможно, теперь вы яснее себе представляете то, о чем я говорил раньше. Когда образуется большой пот, у меня обычно оказывается худшая рука. У слабого игрока наконец-то образовалась конфетка, именно на нее мне чаще всего приходится смотреть в конце игры. Но ведь я уже оплатил этот пот чередой тех потов, которые я выиграл. Вот почему у меня развязаны руки, у меня есть деньги этого слабого игрока (и деньги всех остальных слабых игроков).

Вы не сможете проделать это против действительно хорошего игрока в безлимитном холдеме, он даст вам отпор и завяжется борьба. Именно в этом и заключается различие между просто хорошим игроком и игроком великолепным. Еще одно важное отличие заключается в том, что классный игрок способен выиграть деньги на пограничной руке. Слабые игроки не смогут этого сделать. Они просто не знают, как за это взяться, или же просто боятся вкладывать деньги в пот в

неустойчивом положении. Им нужна конфетка (или близкая к ней рука), прежде чем они согласятся рискнуть любой частью своих фишек. Они не готовы рисковать, и они делают чеки на множестве комбинаций, на которых я сделал бы ставку до кучи.

Именно в ставке до кучи и кроется секрет. К примеру, в конце игры сложилась напряженная ситуация и тайтовый игрок с допером, увидев, что на флопе есть возможность образования флеша, наверняка предпочтет сделать чек, чтобы добиться вскрытия комбинаций.

В такой же ситуации я повел бы себя агрессивнее, если бы у меня была уверенность, что противник не образовал этот флеш. Я постарался бы привлечь в пот дополнительные деньги. Я стремлюсь получить большую доходность от своего допера. Я сделал бы бет, и постарался продать мою руку как можно дороже.

Мне не требуется конфетка, чтобы сделать ставку в конце игры. Если я чувствую, что у меня лучшая рука, я сделаю на ней бет - и увеличу доходность этой ставки. Более консервативный игрок сделал бы в конце игры чек и получил бы в ответ "колл". Потеряв, таким образом, последнюю ставку.

Никогда я не был тайтовым игроком, даже в самом начале своей карьеры. Годы игры научили меня многому. В своих первых играх я не умел так начать борьбу за пот и так выйти из нее, как я умею сейчас.

Постоянные победы в безлимитном холдеме - и победы крупные - в немалой степени зависят от вашего умения поставить противника в положение, в котором, если он сделает ставку, он будет рисковать всеми своими фишками против всех ваших.

***• Это ключевой момент в холдеме, насколько я себе это представляю. Мне нужно стремиться навязать противнику выбор, когда он должен рискнуть всеми фишками.***

К примеру, у противника фишек на двадцать тысяч долларов и вы повели игру ставкой в шесть или семь тысяч, на самом же деле вы поставили против него все двадцать тысяч. Дело в том, что он понимает, что его колл на вашу ставку приведет к тому, что ему придется поставить и все остальное.

Вы ставите семь тысяч, а он ставит двадцать.

Однако, если он сделает бет в семь тысяч, все будет ровно наоборот. Вот почему я всегда стремлюсь поставить в шаткое положение его, а не себя. Если у него сильная рука, а я блефую, он сделает олл-ин на все свои двадцать тысяч, - но я не буду уравнивать его ставку. И тогда он выиграет семь тысяч. Но если он просчитался, а у меня есть комбинация, ему все равно придется сделать олл-ин. Но в этот раз он получит в ответ колл - и проиграет двадцать тысяч.

То есть у меня преимущество 3 к 1 - его двадцать тысяч против моих семи. Я связал его по рукам и ногам. Он сам обмотался веревками. Я же свободен. Пусть ему кажется что угодно, но мои руки развязаны. В этом и заключается мастерство. Он раздумывает над моей ставкой и задается вопросом о том, сколько еще денег ему придется поставить в пот.

Это ситуация или/или. Либо я блефую, либо у меня конфетка. Играя против меня, он знает, что ошибка обойдется ему в двадцать тысяч - весь его стэк, если только он не спасует.

И, парни, вы поразитесь, как часто они меня упрашивают: "Возьми пот, Доил", "Возьми пот, Доил". Они просто безостановочно сбрасывают свои руки, вновь и вновь. Даже я порой удивляюсь. Я думаю про себя: "Нет, на ТАКОЙ руке он не станет пасовать", но все равно делаю ставку. И вот, хлоп! Он упал. У них это становится настолько привычным, что они делают фолд почти механически. А я выигрываю еще один пот.

Я украл столько потов, что мне уже и не сосчитать. И в большинстве случаев мне приходилось почти заставлять себя делать бет. Однажды я играл всю ночь, и мне ни разу не пришла комбинация, но я выигрывал все поты, потому что моя ставка пока ни разу не напоролась на конфетку.

Это может повторяться до бесконечности. Я беру карты и обнаруживаю, что у меня ничего нет. Приходят карты на флоп, а у меня по-прежнему пусто. Я почти пинком заставляю себя сделать ставку, потому что за столом сидит парень, которого я непрестанно атакую. И каждый раз думаю: "Ведь он не станет сбрасывать карты и на этот раз". Но я делаю бет, и хлоп! Он опять упал.

Если он решит оказать отпор и ответит рэйзом, я возвращаюсь к своей философии игры. Если у меня есть какая- то комбинация, я играю дальше, даже если она может оказаться не лучшей.

Наверное, теперь вы очень хорошо представляете себе то, как я играю в безлимитный холдем. Я надеюсь, это слегка затянутое введение дало вам "прочувствовать" мой стиль игры, и надеюсь также, что оно поможет вам глубже разобраться в том, как я разыгрываю различные комбинации в различных ситуациях. Вскоре мы перейдем к этому.

Однако, во время чтения вы должны понимать, что иногда бывает довольно трудно восстановить, как именно я поступал с определенной рукой в той или иной ситуации. При принятии решения учитывается огромное множество факторов. Безлимитный холдем, это очень сложная игра.

Большинство из Сказанного мной будет точным отражением того, как я обычно поступил бы в конкретной ситуации. Но иногда я могу поступить иначе - или сделать нечто противоположное - в зависимости от того, кто участвует в поте и на какой позиции по отношению ко мне он находится.

***• Всегда помните. безлимитный холдем — это игра позиций и людей.***

Вы окажетесь в таких ситуациях, когда только ваш здравый смысл и опыт смогут подсказать вам правильный выход из положения. Будут и такие ситуации, когда любые правила окажутся неприменимыми. Покер - а в особенности безлимитный холдем - не та игра, которую вы можете в совершенстве освоить "за десять легких уроков". Тысячи тяжких уроков может быть недостаточно. Дело в том, что существует слишком много вариантов развития событий. Даже самый мощный компьютер в мире не способен все их учесть.

Тем не менее, тот урок, который вскоре начнется, далеко проведет вас по дороге к вершинам мастерства игры в безлимитный холдем. Общие принципы и концепции розыгрыша определенных комбинаций, которые я вам преподам, позволят овладеть игрой намного лучше того огромного большинства людей, с которыми вам придется встретиться за игровым столом. Как бы мне хотелось знать все, что вам предстоит узнать, в те времена, когда я только начинал играть в покер. Мне было бы гораздо легче. Это совершенно точно.

Но прежде чем рассказать вам о том, как вы (обычно) должны разыгрывать определенные комбинации, мы обсудим с вами вопросы анте, структуры бетов, требования к оборотным средствам и иные соображения, которые необходимо учесть, прежде чем вы сядете за игру в безлимитный холдем. Прямо сейчас и начнем.

## АНТЕ И ДРУГИЕ СООБРАЖЕНИЯ

Если бы меня попросили определить близкую к совершенству структуру игры в безлимитный холдем, я сказал бы, что в ней должно быть девять игроков. Конечно, я имею в виду коммерческую (полную) игру.

Вообще-то, я предпочитаю игры с малым количеством участников, например, из четырехпяти игроков. Дело в том, что в такой игре - с большим анте - вы вынуждены вступать в борьбу за пот. Вы просто не сможете сидеть и поджидать старшую пару или А-К, или даже младшую связку. Если вы так поступите, "вы будете похожи на дядюшку Брумкорна". И такая игра наиболее полно отвечает моему стилю. Она представляет мне множество возможностей для раскручивания торговли.

"Полная" игра из девяти игроков также мне подходит. Это самое подходящее количество игроков в коммерческой игре, чтобы торговля шла активно. Я имею в виду, что в ней будут люди, которые понимают, что им нельзя дожидаться конфетки для вступления в пот.

Однако если в игре оказывается не девять, а одиннадцать игроков, игра кардинальным образом меняется. В прошлом остается быстрота розыгрыша и раскованный стиль, игроки не так охотно вступают в пот и не торгуются, а сама игра постепенно высыхает в очень тайтовую.

Если в розыгрыше одиннадцать, а не девять игроков, у них образуется намного больше комбинаций. И все прекращают играть на пограничных руках, игроки ждут, когда придет понастоящему сильная комбинация. Другими словами, торговля становится очень вялой, никто не хочет рисковать.

У многих покерных игр именно такой характер - и он сохраняется, пока не произойдет "нечто", нарушающее привычный ход вещей. Это самое "нечто" может, как ничто другое, вернуть ставшую тайтовой игру к ее первоначальной раскованности. И "нечто" случается в том случае, если какой-то игрок начинает активно торговаться. Как я уже говорил, именно это я и делаю. У меня всегда был имидж активного игрока. И раз я активно торгуюсь, мне отвечают тем же.

Я имею в виду, что, садясь за покерный стол, я начну делать ставки практически с первой

руки. Я буду ловить удачу, делать беты, рэйзы, рерэйзы, ставить все фишки на кон. Мои поступки превратят игру в действительно быструю. И этого способен добиться даже один игрок. У меня есть все, что для этого требуется.

Я не веду лузовых разговоров за столом, я делом доказываю, что я лузовый игрок. Вам наверняка известно избитое клише: "первое впечатление остается надолго". Это самое первое впечатление, которое я произвел на противников, остается у них на протяжении всей игровой сессии. даже если я внезапно несколько раз переключу скорости (переключусь с раскованной игры на тайтовую) по ходу игры.

Умение изменять скорость своей игры - очень важное качество для первоклассного игрока. И вот по каким причинам:

1. Никогда нельзя придерживаться-жестких рамок игры, в этом случае вас не смогут просчитать. Вы должны разнообразить свою игру. Только в этом случае, вам удастся постоянно держать противников в напряжении, они будут теряться в догадках.
2. Как я уже говорил, вам нужно создать себе имидж лузового, рискового игрока, который всегда готов вступить в активную торговлю. Но у вас должен быть имидж хорошего лузового игрока - не придурка, который закатывает вечеринку (выбрасывает свои деньги на ветер).
3. Если вы будете следовать моим советам, вам удастся создать себе имидж: раскованного игрока, после этого вам нужно пуститься во все тяжкие (заиграть очень лузово) как только вы сели играть, и вам нужно будет переключить скорости (заиграть тайтово), после того, как удалось заложить фундамент своего имиджа. Затем вновь заиграйте свободно, и продолжайте изменять свою скорость игры на протяжении всей игровой сессии.
4. Вам также потребуется сопрягать свою скорость с различными скоростями игры ваших противников. Если против вас сидит парень, которого понесло, вы поступаете с точностью до наоборот, начинаете играть тайтово, и помните о том, что против него можно разыгрывать только крепкие комбинации. С другой стороны, если вы заметили, что какой-то противник играет очень скованно, вы можете начать блефовать против него.
5. И сама игра может диктовать вам скорость, на которой вам нужно играть. Если все противники играют очень лузово и каждый пот набивается под завязку, вы начинаете играть очень тайтово. И наоборот, если игра настолько скованная, что вы почти слышите ее поскрипывание, вам нужно заиграть свободно и забирать себе все поты, какие получится.
6. Если игроки начинают выходить из игры (и их места остаются свободными), вам нужно разгоняться. Как я уже говорил, вы не можете просто сидеть и ждать в игре с малым количеством участников. Если вы так поступите, вас добьет анте, потому что вы не сможете получить сильную руку достаточно часто. Вот почему вы должны играть, или можете тоже выходить из игры.
7. И, конечно, стоит принимать во внимание анте. Это главное, что определяет ско- рость вашей игры. В действительности, абсолютное значение анте не так уж важ- но. Важно соотношение анте к той сумме денег, которой вы располагаете. Анте в
   $10 в безлимитном холдеме будет весьма большим, если у вас есть лишь $500. Но если у вас $5000, такое анте можно считать очень маленьким. В первом случае (высокое анте) вам нужно играть довольно быстро. А во втором случае вы имеете возможность значительно снизить скорость.

Фактор анте настолько важный и определяющий скорость вашей игры, что даже проблемные и мусорные руки (о них мы поговорим позже) становятся сильными комбинациями, если анте достаточно высокое. Например, так обстоят дела на Мировом чемпионате по холдему из-за струк- туры турнира. Он начинается с анте в $10 и блайнда в $50. В соответствии с заранее составленным планом - и по мере того, как игроки выбывают из состязания, - анте и блайнд постоянно увеличи- ваются, пока в финале не останется два игрока. На этом этапе анте равно $1000, а ставка втемную

- $2000 .Если вы будете сидеть и дожидаться сильной руки, ставя такие деньги в пот, вы доведете себя до гроба раньше, чем дядюшка Брумкорн.

Вы обязаны играть почти на каждой руке, если вы вносите такое большое анте. По крайней мере, вам нужно дойти до флопа. Вот почему совершенно не удивителен тот факт, что я победил на Чемпионатах мира в 1976 и 1977 годах с "мусорными" комбинациями. Удивляет только тот факт, что руки были почти идентичными.

В 1976 году, когда я выиграл $220000, в последнем поте было $176000. И я выиграл его с рукой T♠2♠.

На флопе у меня была только пара двоек, но затем я поймал пару катящихся десяток на четвертой и пятой улицах. Джесс Альто (очень опытный, но не профессиональный игрок, владелец сети автосалонов в Хьюстоне, Техас) занял тогда второе место.

Как вы помните, в 1977 году вторым пришел молодой человек по имени Гари Берланд (это профессионал, который теперь живет в Лас-Вегасе, но родился он в Лос-Анджелесе, Калифорния.) В последнем поте с Гари у меня были T♦2♥ и на флопе образовалась пара десяток. В этот раз на четвертой улице я поймал двойку, но на последней улице завершил комбинацию десяткой. В по- следнем поте было $130000, а всего на турнире 1977 года я выиграл $340000.

Конечно, в коммерческой игре с нормальным анте я вряд ли стал бы играть на таких руках. Не имеет смысла их разыгрывать, если анте не "вынуждает" вас к этому. Исключение может быть сделано только в том случае, если я играю только ради того, чтобы украсть пот. Тогда мне совер- шенно не важно, какая у меня рука. Я имею в виду, что я мог бы сыграть, даже не заглядывая в свои хоул-карты. В таких случаях я разыгрываю свои деньги, свою позицию и особенности кон- кретного игрока. Моя рука не имеет никакой важности. Если бы мне пришлось заглянуть в закры- тые карты, я мог бы найти там пару тузов, туза с королем или мусор.

Конечно, вам потребуется обрести определенный опыт игры в безлимитный холдем, преж- де чем вы сможете разыграть пот втемную. Вот почему я предлагаю вам для начала разыгрывать определенные руки в соответствии с теми рекомендациями, - которые вы вскоре получите. Однако вы должны учитывать, что мои рекомендации о том, какие комбинации разыгрывать, и как именно это делать, относятся к случаям, когда вы играете с нормальным или средним анте в коммерче- ской игре (девять игроков). Если у игры иная структура, вам нужно будет приспособит, свою игру к данным условиям, мы это уже обсудили.

Для того, чтобы помочь вам разобраться, что такое структура нормальной (со средним анте) игры, вы можете воспользоваться следующей таблицей:

**БЕЗЛИМИТНЫЙ ХОЛДЕМ - ДЕВЯТЬ ИГРОКОВ**

| Тип игры – анте Общее описание | Анте каждый игрок | Один блайнд только 1-й | Несколько блайндов | | | Бай-ин Абсолютный минимум |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | баттон | 1-й | 2-й | |
| Очень маленькое | $1 | $2 | $1 | $2 | $5 | $200 |
| Маленькое | $2 | $5 | $2 | $5 | $10 | $400 |
| Среднее | $5 | $10 | $5 | $10 | $25 | $1000 |
| Высокое | $10 | $25 | $70 | $25 | $50 | $2000 |
| Очень высокое | $25 | $100 | $25 | $50 | $100 | $5000 |

В данной таблице, игра в строке очень маленькое анте, когда каждый игрок вносит по $1 (вне зависимости, есть ли блайнд) будет примерно эквивалентна игре, в которой есть несколько блайндов, ставящих $1, $2 и $5. Если в ней участвует девять игроков, каждый круг баттона будет стоить вам $9. (Если каждый игрок обязан делать один блайнд в круге баттона, это будет стоить вам дополнительно $2). В игре с тремя блайндами, этот круг обойдется вам только в $8. Как вы можете заметить, нет большой разницы между игрой, когда каждый вносит анте, и игрой со струк- турой нескольких блайндов.

Иногда игра структурирована так, что "дилер" (баттон) и первый блайнд должны делать одинаковые ставки втемную. В такой игре с маленьким анте ставки были бы $5, $5 и $10 вместо $2, $5 и $10, указанных в таблице. Также, в некоторых играх бывает четыре блайнда. В этом случае игра передвинется на ступеньку в классификации. Например, игра с четырьмя блайндами $5,

$10, $25 и $50 станет игрой с высоким анте, а не со средним.

Конечно, все цифры в таблице имеют абсолютное значение. Именно поэтому, в зависимости от размеров анте, они называются от очень маленьких до очень больших игр в безлимитный холдем соответственно. Но если вы посмотрите на различные игры в соотношении с минимальным бай-ином в таблице, вы заметите, что между ними не такая уж и большая разница. (Один круг баттона обойдется вам примерно в 4% от вашего минимального бай-ина.)

Вам не имеет смысла садиться за стол с меньшей суммой. Но это лишь нижняя граница, вам нужно постараться увеличить эту сумму.

Если идет игра с тремя блайндами в $25, $50 и $100, я никогда не сяду за стол, если у меня меньше $20000. Более того, мне хотелось бы иметь столько же (или даже больше) денег, сколько есть у любого игрока. Если мой стэк не равен тому, который есть у самого богатого игрока за стол, как я могу рассчитывать его обчистить, а?

И я не только так говорю, я так поступаю. Я начинаю играть быстро прямо со старта. Я всегда так играл. Даже тогда, когда был еще зеленым юнцом. В те времена я обычно обменивал на фишки тысячу (в игре с маленьким анте) и быстро ее просаживал. Затем я отбивал ее, когда начинал играть тайтовее, и почти всегда оставался с равными деньгами или даже в плюсе.

Примерно в трех из четырех игр я проигрывал первую тысячу, но потом, я попадал в полосу (серию побед) и отбивал все и даже больше, что потерял в первых трех играх. Я хочу сказать, что я играл так быстро и выигрывал столько потов, когда попадал в полосу, что буквально обчищал всех игроков за столом. И это случалось только потому, что они вступали со мной в торговлю, когда у меня руки шли косяком.

Мне никогда не удавалось выиграть целую серию потов, сидя на берегу (наблюдая за игрой других). Если у меня пошла положительная полоса (серия выигрышей) – я в игре, а не сижу в сторонe. Если вы хотите иметь положительные полосы, вы должны позволить их себе. Вы должны поддерживать эти полосы. Создавайте их, вы должны быть там - где игра.

***После того, как я выиграл пот в безлимитном Холдеме, я сразу в борьбу за следующий - вне зависимости от того, какие две карты мне пришли. И если я выиграл и этот пот, я вступаю в борьбу за следующий. Я продолжаю играть в каждом поте до тех пор, пока я не проиграю один. И во всех этих потах я рискую больше, чем обычно.***

Если вы не будете играть таким же образом, у вас никогда не будет больших полос. Я знаю, что ученые не верят в это, но они зарабатывают тысячи полторы в месяц. Я играю в покер на протяжении 25 лет, и заработал на нем несколько миллионов. И большую часть этих денег я выиграл именно на полосах.

Я знаю только одного игрока мирового уровня, который не верит в существование полос. Ну, он просто ошибается, как и эти "ученые". Кстати, кто из них умеет пристойно играть в покер?

Если вы хотите выиграть, я имею в виду, выиграть действительно много, тогда вам нужно играть на своих полосах. Все очень просто.

Вы уже наверняка прочувствовали, в чем именно заключается мой стиль игры. Это должно вам помочь понять и оценить то, что я собираюсь вам рассказать о моих приемах розыгрыша конкретных комбинаций, от игры до флопа и на каждом последующем этапе сдачи, до самого конца.

Во всех ситуациях, о которых я вам расскажу, само собой подразумевается одна важная вещь. Вот какая:

***• Если только не сказано обратное, каждый приведенный пример показывает, как бы я разыграл в безлимитном холдеме данную руку в поте против другого игрока мирового класса, а не так, как я играл бы против слабого соперника.***

Причина этого проста, как вы уже знаете, против слабого игрока (или пьяного) нужно применять другую тактику. Все что вам нужно в игре против слабого оппонента, так это просто показать ему лучшую комбинацию и вытянуть из него максимальное количество денег. Просто переиграйте его.

## КАК РАЗЫГРЫВАТЬ КОНКРЕТНЫЕ РУКИ

Прежде чем приступить к чтению следующих страниц, вы должны понять, что на них я рассказываю о том, как вы должны обычно разыгрывать данные комбинации. Именно так я обыч-

но их разыгрываю. Но вам никогда нельзя становиться заложником правил в покере. Я себе этого не позволяю. Я всегда изменяю свою игру, стараюсь внести в нее как можно больше неожиданностей. Я никогда не повторяюсь в розыгрыше какой-то одной руки. И не играю, словно компьютер, запрограммированный на одну и ту же реакцию, повторяющий ее снова и снова. Класс игроков, против которых я регулярно играю, позволил бы вычислить им мою генеральную линию в игре, если бы она была. Вот почему я просто никогда не делаю то же самое с той же самой рукой на той же самой позиции против того же самого игрока. Я постоянно переключаю скорости во время игры.

Однако, вы можете без страха следовать моим рекомендациям по розыгрышу той или иной руки, до тех пор, пока противники не изучили ваш стиль. Если они его высчитали, вам нужно переключать скорости - вверх и вниз, постоянно, — до тех пор, пока не останется даже намека на генеральную линию.

Я разделю игру на четыре важные — и довольно широкие - категории:

1. Пары
2. Младшие связки
3. Пограничные комбинации
4. Мусорные руки,

Сначала мы с вами поговорим, как следует разыгрывать карманную пару. Эта категория будет подразделена следующим образом:

1. Высшие пары - А-А, К-К и А-К
2. Q-Q
3. J-J и дальше до 2-2

Я сгруппировал туза и короля вместе с парами тузов и королей, так как это очень сильные руки. Как вы скоро узнаете, я предпочел бы иметь А-К вместо А-А или К-К.

Я расскажу вам о том, как бы я разыгрывал каждую комбинацию в игре из девяти игроков на ранней позиции (первые три места), на средней позиции (три следующих места) и на дальней позиции (три последних места). Предполагается, что анте в игре среднее, если не указано иное.

## А-А и К-К
## как разыгрывать до флопа

Имея пару тузов или королей на ранней позиции до флопа, я предпочел бы применить лимпинг (сделал бы просто колл на ставку блайнда), в надежде, что кто-то после меня сделает рэйз и я смогу ответить рерэйзом.

На средней позиции - если никто не вступил в игру раньше, - я разыграл бы эту руку таким же образом. Но если кто-то вступил в пот на ближней позиции, я сделал бы рэйз (размером примерно с пот).

На дальней позиции я, естественно, сделал бы такой же рэйз в надежде, что кто-то из противников волочит свою руку - то есть замедленно ее разыгрывает, чтобы сделать рерэйз против меня. Если так и есть, я отыграю им назад, а могу и сделать олл-ин в зависимости от обстоятельств. Если я отыграл назад и поставил примерно половину своих денег в пот до флопа, нет никаких сомнений в том, что я поставлю остальные деньги вне зависимости оттого, какие карты придут на флоп. Ничто меня не остановит. Если мои противники не вынудят меня пойти ва-банк, я сделаю олл-ин и без них. Причина, по которой я так поступлю, проста: я могу чего-нибудь перемудрить с рукой, я даже не стану пытаться. Если кто-то сможет перебить одну из этих высших пар, что же, значит, я просто потеряю все свои деньги.

И наоборот, есть довольно редкие ситуации, когда вы можете рассмотреть возможность паса на паре королей до флопа, если против вас сделали рэйз. Очень трудно избавиться от такой руки, но если действительно тайтовый игрок пошел ва-банк - такой игрок, который, и вы в этом уверены, не сыграл бы так, если бы у него не было пары тузов, - тогда вам нужно сбрасывать пару королей. Конечно, прежде чем так поступить, вы должны быть почти стопроцентно уверены в своем знании этого игрока. Для того, чтобы принять такое сложное решение, мне нужно поставить себя на место этого игрока. Я спросил бы себя, сделал бы я рерэйз (если бы я был им) на паре дам (или меньше). И если ответ отрицательный, я сделаю фолд на паре королей.

Через мгновение я перейду к рассказу о том, как разыгрывать старшие пары на флопе. Однако нужно еще сделать маленькое, но важное замечание о том, что в ситуации, когда у вас есть

пара королей, а на флопе лежит один туз, вам нужно решать, играть дальше или пасовать только на основании своей оценки положения. Если вы положите противнику туза[34], это означает конец розыгрыша. Если же нет, разыгрывайте пару королей как лучшую руку.

### А-А и К-К
### как разыгрывать на флопе

Вне зависимости от того, какая у вас рука, на флопе вам придется принимать самое важное решение. Это ключевой момент в игре. Именно на нем вы кладете противникам комбинации, решая, что у них может быть. Обычно все складывается так, что игра после флопа идет уже по накатанной колее.

Конечно, вы кладете противникам комбинации и до флопа, но когда карты на флоп пришли, вы оказываетесь в намного более выгодной позиции для того, чтобы определить, какая рука может быть у противника по тому, как он делает колл - пытается ли он образовать стрит или флеш и так далее.

Я очень осторожно разыгрываю пару тузов или королей с ближней позиции, когда на флоп приходят три карты, образующие неполный стрит или флеш. Особенно актуальным это становится, когда в поте со мной участвует два или более соперника. Игроки, которые сделали колл после меня, просто должны что-то иметь. На такой позиции они либо меня переиграют, либо я выиграю очень маленький пот, если сделаю бет. Итак, на ранней позиции для меня звенит звонок (напоминая мне, чтобы я не делал бет), когда я вижу на флопе стрит или флеш на трех картах, а у меня самого тузы или король в кармане. Следовательно, я немедленно начинаю применять слоуплей, и обычно делаю чек на передовой позиции.

Если же я нахожусь на дальней позиции, и кто-то волочит свою руку на ближних позициях, я могу пойти вперед и сделать один бет. В том случае, когда мне отвечают рэйзом, я немедленно перехожу к защите против этой комбинации. Как только на флопе есть флеш или стрит на трех картах, я становлюсь чрезвычайно осторожным.

Качество неполного стрита, который образовался на открытых картах, оказывает большое влияние на то, как я стану разыгрывать старшую пару. Если на флоп пришли 9-8-7, T-9-8 или J-T-9 и у меня два противника в поте, я немедленно сделаю фолд. Почти любые две карты, которые могут быть у этих двух противников так или иначе подходят к таким флопам. Они либо уже образовали комбинацию, которая меня побьет, или же они имеют неполную руку, которая может превратить мои шансы на победу в пятидесятипроцентные.

Когда на флоп приходят T-9-8 и у противника есть Q-J, тогда у него образовался стрит. Если у него J-T, тогда у него есть пара с неполным двусторонним стритом. Он может поймать семерку, десятку, валета или даму. Любая из этих карт побьет мою руку. В колоде их тринадцать[35], и у него две попытки. Это уравнивает его руку с моей на данном этапе игры — у него практически равные деньги на то, чтобы побить меня — и мне не хочется рисковать и самому ставить себя в положение, где меня могут обыграть вчистую.

Я не всегда прекращаю борьбу за пот в такой ситуации. Я всего лишь играю с крайней осторожностью. То есть, я не стараюсь набить пот, я хочу выиграть его прямо на этом этапе.

---

[34] *В Приложении расписаны очень много интересных цифр из вероятностей в Холдеме. Особенно познавательны - следующие цифры:*

1) *В игре в вдевятером, если у Вас два Короля, вероятность того, что никакой другой игрок не имеет Туза, - приблизительно 20 %, следовательно в приблизительно 80 % Туз будет на руках у противников (См. "Холдем - Отсутствие Тузов до флопа в зависимости от количества игроков.")*
2) *Кроме того, Туз (с несвязанной картой, меньше короля) будет приходить 18% времени. (См. " Вероятность получения определенных комбинаций в Холдеме до флопа ")*

[35] *4 семерки, 4 Дамы, 3 Валета и 2 Десятки.*

Если на флоп приходят лишь J-T, то есть, к примеру, J-T-2 - тогда я могу разыграть пару своих тузов, потому что любое сочетание больших карт даст моему противнику руку. Король и дама дадут ему неполный двусторонний стрит. А-К дадут ему две оверкарты и одноранговый стрит. A-J, K-J, Q-J, A-T, Q-T или K-T дадут ему пару - в этом случае я бы продолжил игру и разыграл мою пару тузов. Если у него валеты и десятки (или выше), тогда его рука будет сильнее, и он сможет выиграть у меня большой пот.

***• Если вы хорошо знаете противника, вам будет легче просчитать его возможную комбинацию. Вам следует использовать простую логику, когда вы стараетесь положить руку противнику.***

Я становлюсь намного подозрительнее, когда вижу на флопе не флеш на трех картах, а стрит на трех. С такими картами можно образовать меньше комбинаций, которые побьют вашу руку, если только у вашего противника не пара вместе с неполным флешем.

Первое, на что я обращаю внимание, так это на масть флопа, подходит ли к нему хотя бы один из моих тузов (или королей). Если на флоп пришли три червовые карты, а у меня два красных туза, я немедленно разыграю эту руку. Это сильная комбинация. Но в том случае, если бы у меня были два черных туза или у меня не было бы А♥, я бы не стал так торопиться.

Как я сказал, если у меня есть А♥, я разыграю эту руку на флопе очень быстро. Если противник ответит коллом, у меня все равно больше шансов на победу. Я знаю, у кого из нас конфетка.

***• Это одно из важнейших понятий в безлимитном холдеме. Если сумеете избежать этой ситуации, никогда не ставьте деньги в банк, когда тянете мертвую.***

Вам не стоит образовывать флеш, если на флопе лежит пара. У вашего противника может быть фулл-хаус. Также вам не стоит образовывать стрит, если у противника может оказаться флеш. Если на флоп приходят три червовые карты, а у вас неполный двухранговый стрит, не пытайтесь его образовать, пасуйте. Все лучшие игроки тщательно избегают ситуаций, в которых они могут рисковать своими деньгами, образуя изначально вторую по силе руку.

Если на флопе лежит пара и пустая карта, а у меня карманные тузы или короли, я сделал бы бет на такой руке на ранней позиции. Если кто-то уравняет мою ставку, дальше я буду действовать с осторожностью. То есть на следующей карте я сделал бы чек против этого игрока. Если он сделает бет, я могу ответить коллом, а могу и не ответить. Все будет зависеть от того, какая, как мне кажется, у него комбинация. Другими словами, я заметил бы, если бы у него оказалась комбинация, которая ему нравится.

Предположим, на флоп пришли 6-6-2, я сделал бет, а он его уравнял, значит, у него есть какая-то рука. Возможно, у него карманная пара (что-нибудь от семерок до десяток) или же он образовал триплет шестерок. Мне нужно все хорошо продумать, и действовать осторожно.

Если в поте передо мной есть пара игроков - и один из них образовал сет (шестерок) - он может сделать чек против меня. Большинство игроков именно так и поступает в подобной ситуации. Они делают чек на сете против рэйзера. Но, как вы помните, это неверный способ розыгрыша сета. Ему стоило бы знать, что с такой рукой нужно самому делать бет против вас.

Если же он сделал чек, и на борде нет возможностей для образования стрита (скажем, на флопе 7-7-2), - я также могу сделать чек, и дать бесплатную карту. Я сделал бы это по двум причинам:

1. В том случае, когда у него нет законченной комбинации, мне выгодно, если он улучшит свою руку настолько, чтобы продолжить игру. Например, если на четвертой улице придет валет или дама, он может образовать пару.
2. Также я сделал бы чек, чтобы убедиться в том, что у него нет семерки, и я не рискую проиграть сету.

Однако, если на флопе 6-6-2, я сделал бы бет, потому что мне не хотелось бы, что пришла тройка, четверками пятерка, и образовала кому-нибудь стрит.

***• Одним словом, вам нельзя давать бесплатную карту, когда она может образовать кому-то победную комбинацию. Если на борде лежат карты с возможным неполным флешем или стритом. не давайте бесплатную карту.***

Такой флоп, как 6-6-5 сильно отличается (возможностью образования стрита) от флопа 6-6-К. Если у меня пара тузов с последним флопом и против меня сделали чек, я расположен ответить чеком же. Если у противника есть король, он разыграет эту руку на четвертой улице, так как вы

своим чеком заставили его думать, что у него может быть лучшая рука, а кроме того, если у него есть еще и шестерка, как в примере выше, вы сможете минимизировать свои потери.

***• Все сводится к тому, что если у вас есть пара тузов или королей, вам нужно дождаться образования лучшей открытой руки, чтобы вступать в борьбу за действительно большой пот. Вам не следует бороться за большой пот, если у вас лишь маленькое положительное матожидание или вы вообще андердог.***

В обычных ситуациях, когда на флопе образуется такая старшая пара, вы разыгрываете ее более агрессивно, находясь на дальней позиции. Кстати, вам не стоит беспокоиться о том, что кто-то может сделать чек против вас, имея конфетку (например, сет шестерок, как в примере выше). Никогда об этом не волнуйтесь. Мне приходилось слышать, как игроки жалуются: "Ну, я побоялся сделать бет, потому что думал, что он ответит мне рэйзом", Никогда не опасайтесь, что вам могут ответить рэйзом. Вы просто продолжаете играть, а если это случилось, значит, это случилось, теперь можете беспокоиться. Не пытайтесь перейти через реку, до того, как к ней подошли.

***• Вы не сможете выигрывать в покер, если будете постоянно стремиться играть безопасно. Вам необходимо ловить удачу и рисковать. И вам нужно ощущать в себе агрессивность, чтобы играть в агрессивном стиле. Это мой стиль покера. Это стиль игры победителен.***

Я вновь заговорил о своей психологии игры в покер потому, что сейчас мы с вами обсуждаем розыгрыш пары тузов или королей на хоул-картах. В большинстве случаев я разыгрываю такую руку медленно (но не замедленно). То есть, я играю осторожно. Это противоречит (моему собственному стилю игры и) тому, как большинство игроков разыгрывают такую пару. Они чувствуют себя очень крутыми, когда у них такая рука, и готовы очертя голову броситься в борьбу. Они всегда разыгрывают эту руку очень быстро. Обычно, это неверный способ розыгрыша такой пары (вскоре я расскажу вам об исключениях).

Дело в том, что если у вас есть пара тузов или королей. с вами случится одно из двух:

1. Вы выиграете маленький пот
2. Или проиграете большой пот

Причина этого заключается в том, что ваш противник не станет ставить в пот много денег, пока не будет уверен, что он побивает вашу старшую пару, или пока у него не образуется неполный стрит или флеш. В последнем случае, как вы вскоре убедитесь, я заставлю его заплатить за образование комбинации.

Также я медленно играю на паре тузов или королей в тех редких случаях, когда на флоп приходит сет, например, семерок или валетов. Но в данных положениях я поступают так по несколько иным причинам. Я хочу, чтобы мой противник улучшил свою комбинацию. И я делаю чек но только один раз. Я хочу дать ему бесплатную карту, чтобы он образовал пару, или предоставить ему возможность для блефа.

Очень трудно что-то выиграть в такой ситуации, если вы возьмете инициативу в свои руки, если только у кого-то нет карманной пары.

Конечно, есть маленькая вероятность того, что кто-то имеет каре. Но игрок с такой комбинацией сам "расскажет" вам об этом тем видом, с которым он поставит все свои деньги в банк. Нужно иметь большой опыт, чтобы это определить, но такая же ситуация будет складываться всегда, когда кто-то делает бет против вас на чистой конфетке. Вам нужно проанализировать ситуацию, чтобы верно оценить его действия. Это придет к вам с опытом.

Положение, в котором я рискую проиграть очень большой пот на паре тузов или королей складывается тогда, когда на флопе лежат две карты к неполному стриту или флешу. Допустим, на флоп пришли J-T-2. Если кто-то сделает бет против меня, я лучше поставлю сразу очень много фишек. Я ведь могу выиграть пот прямо на этом этапе. А если нет, противнику придется заплатить дорогую цену за возможность до конца образовать свою руку. В том случае, если у меня право первого хода, я сделал бы чек надеясь, что мне представится возможность сделать рэйз позже. (Это один из редких случаев, когда я применяю чек-рэйз.)

Если мне ответили коллом, я положу своему противнику неполный стрит (или флеш). Само собой разумеется, что на четвертой улице я вновь сделаю бет, если придет бланковая карта.

И здесь вам тоже придется правильно оценить положение, ведь противнику может повезти и он образует комбинацию, которая побьет моих тузов (например, допер на валетах и десятках). В этом случае я также продолжу лидировать в поте, потому что, как я сказал ранее, я не стремлюсь

себя перемудрить.

Если на борд придут совсем плохие карты, например, T-6-5, я сделаю бет на любой позиции. Как и во всех уже обсужденных примерах, всегда есть опасность, что кто-то из противников образовал сет. Но, как вы помните, через реку я стану переходить только тогда, когда окажусь на берегу.

В такой ситуации я понял бы, что кто-то побивает мою старшую пару, особенно если я сделал рэйз на ближней позиции до флопа. Любой хороший игрок в холдем интерпретирует этот поступок как признак силы. Я имею в виду, что старшая пара - это первая комбинация, о которой вы подумаете, когда (особенно слабоватый) игрок делает рэйз.

Итак, если на флоп пришли T-6-5 (и я сделал рэйз на ближней позиции), остальные игроки подумают, что у меня сильная комбинация, возможно, старшая пара, которая у меня и есть. Затем, если я сделал бет на флопе и мне ответили рэйзом, вам нужно вновь обратиться к своему знанию противников. Вам нужно просто знать, кто из них на что способен. Этот игрок имитирует руку, которая способная побить вашу старшую пару. Если ваш противник крепкий, хороший игрок, что у него может быть, кроме сета или, возможно, допера? Вам остается лишь решить, стоит ли продолжать игру на вашей паре тузов (или королей).

Конечно, он мог иметь пару дам или валетов на дальней позиции и не сделать рэйз против вас до флопа, а теперь, на флопе (потому что у него оверпара) он решил испытать вас на прочность. В таком случае вы можете один раз уравнять его ставку если она не слишком большая. В следующий раз сделайте чек и посмотрите, как он поступит. Если он вновь сделает бет скорее всего, у него лучшая рука.

До сих пор мы с вами разговаривали о том, как я разыгрываю пару тузов или королей на флопе, подразумевая, что мне не удалось улучшить свою руку. Теперь мы с вами обсудим ситуации, когда это все же происходит.

Если я образовал сет, я никогда не применяю слоуплей (за исключением тех случаев, о которых расскажу ниже). Я почти всегда сразу вступаю в борьбу за пот и делаю бет, и не маленький. Я обычно делаю очень большой бет, ведь выиграть большой пот можно только в том случае, когда у кого-то из противников также образовалась сильная рука или он считает, что вы блефуете или стремится задавить деньгами. Вот почему я вступаю в борьбу с треском.

Вы, вероятно, помните, что я уже приводил пример ситуации, когда у вас есть пара тузов и на флоп приходит еще один туз (давая вам сет) и сказал, что каждая последующая карта увеличивает вероятность, что кто-то из противников построит стрит. Все это я поясню вам еще раз на примерах ниже.

| Флоп A | A♥4♦9♠ |
|---|---|

Один туз и любая карта от пятерки и ниже, дает вероятность построения стрита от пятерки. Как в примере A. Если на четвертой улице придет двойка, тройка или пятерка - она может образовать кому-то младший стрит. Та же ситуация складывается, когда на флопе оказывается один туз и карта от десятки и выше.

| Флоп B | A♠J♥6♦ |
|---|---|

С флопом B, если придет король, дама или десятка на четвертой улице, у кого-то из ваших противников может образоваться стрит от туза.

Если нет возможности неполного стрита, в который входит туз, противник может образовать средний стрит, потому что есть двукарточная комбинация из четырех других возможных карт, а именно шестерки, семерки, восьмерки или девятки (пример ниже).

| Флоп A | A♦7♠9♥ |
|---|---|

Вероятность построения стрита становится более очевидной с таким флопом, как C, потому что с этими картами может быть образовано семь различных стритов. (Если кто-то имеет J-T, J-8, T-8,T-6, 8-6, 8-5 или 6-5, он может образовать стрит уже на следующей карте).

Вы должны постоянно помнить об этом интересном открытии, когда на флоп приходят на первый взгляд бланковые карты с одним тузом. Угроза образования кем-то из противников стрита существует всегда.

Вот почему на сете тузов вам нужно немедленно делать ставку - и не маленькую, чтобы предупредить попытки задешево построить внутренний стрит. Хороший игрок знает, что попытка задешево образовать дырявый стрит оправдывает себя, и если он его построит, он отберет у вас пот.

Однако в том случае, если вы образовали сет на карманных королях, вам, возможно, будет иметь смысл дать противнику бесплатную карту, когда на флоп пришли карты в разнобой и нет вероятности образования неполного стрита или флеша. К примеру, если на флоп пришли К-8-2. С таким флопом вы можете дать противнику бесплатную карту, потому что у вас будет конфетка, если придет любая карта кроме туза, восьмерки или двойки. Туз может дать кому-то триплет тузов, а восьмерка или двойка могут образовать каре. Если же у вас есть реальные основания не опасаться каре, было бы очень неплохо, если бы на четвертой улице пришла восьмерка или двойка.

В тех редких случаях, когда у вас образовалось каре (предположим на тузах), вам здорово повезло, но это не слишком прибыльная рука. В колоде не осталось карт, с которыми ваши противники смогут образовать хоть какую-то стоящую комбинацию.

Вот почему с такой сильной рукой вам имеет смысл делать чеки на протяжении игры и попытаться выиграть маленький бет на последней улице. Или - если вам ну просто невероятно повезет, - может найтись противник, который решит блефовать против вас. Он может попытаться забрать себе пот, имитируя вашу руку. И тогда вам может посчастливиться выиграть приличный пот. Но в большинстве случаев вы будете просто очень медленно разыгрывать такую руку и выигрывать то, что получится, всегда делая бет в конце на любой позиции.

Другая ситуация, в которой я практически всегда делаю чек, складывается, когда я образую старший фулл-хаус (по старшим картам). Такую руку вы имели бы с парой тузов, когда на флоп приходят А-3-3, или с парой королей, если пришли К-7-7. У вас появился определенный запас прочности, и вы можете позволить себе дать противнику бесплатную карту. (Но есть одно исключение, о котором я вскоре расскажу.) После того, как вы сделали один чек, вы делаете бет на четвертой улице, надеясь, что здесь кто-то образует какую-то руку.

Когда у вас образуется такая сильная рука, что в колоде не остается хороших карт, или такая, что ее проигрыш очень маловероятен, вам нужно разыгрывать ее на флопе очень медленно по двум причинам:

1. Вы должны дать вашим противникам возможность для блефа;
2. Вы должны дать вашим противникам возможность улучшить свою комбинацию, если они не хотят блефовать,

Имея пару тузов или королей, вы можете также образовать неполный стрит или флеш. Почти всегда это будет неполный дырявый стрит (за исключением случая с флопом Q-J-T, когда у вас пара королей). В любом случае, если у меня образовался такой неполный стрит, я разыгрываю его чрезвычайно осторожно. Вас могут побить, потому что неполный стрит может легко образовать вашему противнику допер. Я не стал бы совершать необдуманных поступков с такой рукой.

Но если у вас два красных туза, а не флоп пришли три червовые карты, тогда, как я уже говорил раньше, у вас очень сильная рука. Я стал бы разыгрывать ее по максимуму, мог бы даже рискнуть всеми своими деньгами.

***• Вы должны всегда помнить о том, что флоп - это почти вся игра в холдем. Именно на этом этапе вы принимаете важнейшие решения. Игра на четвертой и пятой улицах довольно проста.***

К примеру, на флопе вы положили своему противнику определенную руку. Все ваши остальные решения будут основываться именно на этом заключении. Если вам кажется, что он пытается образовать флеш, делайте бет. В ваших интересах, чтобы противники платили за возможность образовать свои неполные комбинации. Если на четвертой улице приходит карта не той масти, вы опять делаете бет. Само собой разумеется, когда приходит карта нужной противнику масти, вы делаете чек, если думаете, что он закончил построение руки.

***• Если вам кажется, что он побивает вас, вы должны сделать чек, если вам кажется, что он еще не построил комбинацию, вы делаете бет. Вот и все секреты.***

На последней улице, когда все выглядит так, словно ваш противник не сумел образовать комбинацию, вам нет нужды делать бет дальше. Вот почему вы просто ждете, когда надо будет вскрыть лучшую руку, или делаете чек, чтобы дать ему возможность для блефа.

Если говорить кратко, вот вам и весь безлимитный холдем, но мы то с вами знаем, что это намного более сложная игра.

## А-А и К-К
## как разыгрывать на четвертой и пятой улицах

До этого момента я давал вам общие рекомендации о розыгрыше пары тузов или королей до флопа и на самом флопе. Теперь я перехожу к рассказу о розыгрыше данных комбинаций на более поздних этапах игры (четвертой и пятой улицах). Также я расскажу вам о том, как я обычно разыгрываю различные комбинации в зависимости от того, на какой позиции нахожусь.

Читая всем это, вы должны всегда помнить, что это лишь общие рекомендации. Я вновь обращаю ваше внимание на это чрезвычайно важное замечание. Ни об одном розыгрыше я не стал бы говорить, как об устоявшемся, абсолютном. Я имею в виду, что каждый розыгрыш какой-то определенной комбинации будет отличен от предыдущего, ведь я учитываю множество обстоятельств. Стандартные правила, которые вы сейчас читаете, дают мне общее представление о том, куда двигаться в розыгрыше. Но порой я не могу выразить словами то, что я собираюсь сделать в конкретной ситуации. Слова приходят ко мне позже. Я же действую в соответствии со своим первым впечатлением, вот и все.

К примеру, я говорил, что сделал бы чек на своей паре тузов (один раз), когда на флопе образовался открытый триплет. На четвертой улице, если мой противник сделал большой бет или пошел ва-банк в ответ на мой бет, я, пожалуй, пойду до конца. Если парень такой счастливчик, что образовал каре против моих двух тузов, ему придется показать мне эту четвертую карту, если только передо мной не лежит очень много денег, а в поте их кот наплакал.

Я приведу несколько цифр, чтобы вам стало понятнее, что именно я имею в виду. Однако помните, что в какой-то конкретной игре я могу не поступить так (или даже сделать что-то прямо противоположное). Все будет зависеть от многих обстоятельств. И особенно много будет зависеть от того, что у меня за противник. И мы вновь вернулись к знанию противников. Но обычно я поступаю следующим образом.

Предположим, в поте находится $20000. Передо мной лежит $70000. У моего противника $20000, и он делает олл- ин против меня. Я могу уравнять ставку, если я знаю его, как игрока (противоположность скалы).

Однако, если бы у моего противника было также $70000 и он сделал бы бет больше пота, поставив весь свой стэк, тогда я не уверен в том, как бы я поступил. Как я уже сказал, я действовал бы согласно своим чувствам. Я посмотрел бы на него, и затем уже решал.

Например, если бы он поступил таким образом, я мог бы открыть свои карты и положить их на борд. И внимательно всмотрел в его лицо. Мне нужно увидеть, как он отреагирует на пару моих тузов. Сильный игрок может никак на это не отреагировать. Именно по его реакциям я сделал бы вывод о том, есть ли у него каре. И действовал бы в соответствии со своими ощущениями.

Как я уже говорил, на своей большой паре вам нужно продолжать делать бет на четвертой улице, если на флоп пришли карты в разнобой и не похоже, чтобы кто-то уже завершил образование неполного стрита или флеша, видного на флопе. Если ваши противники хотят и дальше пытаться построить комбинацию, заставьте их платить за это.

Когда у вас образовался сет, вы также продолжаете делать ставки на четвертой улице, даже если вам кажется, что кто-то построил стрит. Вам не нужно беспокоиться об этом, потому что вы не знаете, какой это стрит (если он вообще завершен). Просто не обращайте внимания на карты к стриту, продолжайте игру и делайте бет.

Однако, если на четвертой улице придет третья карта к флешу, я, возможно, сделал бы чек. Если бы кто-то сделал ставку, я ответил бы коллом. Вероятнее всего, меня побьют, но я постарался бы образовать фулл-хаус. Я имею в виду, что я не могу знать наверняка, что меня побьют, но я сделал бы колл даже при том, что вероятность этого весьма велика. И я сделал бы колл даже на большую ставку.

Если в такой ситуации противник пошел ва-банк, я положил бы ему флеш. И мне было бы довольно просто рассчитать, будет ли оправдан или же нет мой колл. Из 45 оставшихся карт мою руку могут улучшить $10^{36}$. Следовательно, шансы против того, что я улучшу комбинацию равны 35 к 10 (3,5 к 1). Если шансы банка больше, чем 3,5 к 1, сделал бы колл. В обратном случае я сделал бы фолд.

Конечно, все эти расчеты нужны только в том случае, когда у вас есть твердая уверенность в том, что флеш у вашего противника уже образован. Если вам кажется, что есть вероятность ошибки - когда у противника может оказаться лишь второй (по силе) триплет (или другая рука), - тогда вы можете сделать колл, даже если шансы банка 3 к 1. Вы можете согласиться на меньшую цену, когда у вас остаются какие-то сомнения.

Как вы понимаете, очень многое зависит от правильности вашего анализа ситуации. Особенно это справедливо в конце игры (на пятой улице). Если я не образую свой фулл-хаус на этом этапе, мне придется еще раз оценить ситуацию, чтобы решиться на еще один колл.

Когда я рассказывал вам чуть выше о том, как бы разыгрывал свой фулл-хаус, я заметил, что "почти всегда" делаю чек. Исключение может быть сделано в том случае, если две карты на флопе одной масти (или даже там стрит на двух картах). В этом случае я не стал бы делать чек на флопе. Я предпочел бы сделать бет. Я постарался бы вовлечь в борьбу противника с неполным флешем, и надеялся бы на то, что он построит комбинацию, и тогда я смогу обыграть его вчистую. И если на четвертой улице пришла карта к флешу. я сделал бы большой бет, ожидая ответного рэйза, очень на него надеясь.

Я разыграл бы похожим образом свой сет, когда в конце игры пришла бы пара к карте на флопе, давая мне фулл-хаус и одновременно образуя кому-то флеш. Во всех случаях, когда у вас образован фулл-хаус и приходят три одномастные карты, для вас складывается хорошая ситуация. Вы должны сделать бет - даже очень большой бет, - и вы сможете обыграть вчистую своего противника. Вам не стоит поступать так же, если есть стрит на трех картах, потому что у вашего противника может не оказаться стрита-конфетки. У него может даже быть неполная комбинация. Но в любом случае он будет тянуть мертвую, вы же хотите, чтобы он разыграл свой стрит, если построил его, или попытался его завершить, а ваш большой бет может отпугнуть от продолжения игры. В той случае, когда у вас образовался сет и на флоп пришла парная карта на четвертой улице, но нет возможностей для образования стрита или флеша (скажем, на борде A♠6♥J♣J♥), вам нужно проявить инициативу и сделать бет на вашем фулл-хаусе. Не применяйте слоуплей. Вам имеет смысл сделать большую ставку (больше, чем сам пот).

Существует большая вероятность того, что ваш противник уравнял вашу ставку на флопе, имея второй баттон (или даже третий баттон). А когда на борде образовалась пара, она могла дать ему сильную комбинацию, и тогда вы сможете выиграть у него все деньги. Он может отыграть назад, если образует триплет, когда на борд придет парная карта. Кроме того, зная ваш агрессивный стиль игры, он может подумать, что вы пытаетесь имитировать его руку, и тогда у вас будет очень жаркая торговля.

Однако, если на флопе был неполный флеш и пара на четвертой улице не образовала его, я сделал бы маленький бет (меньше, чем сам пот). Мне хотелось бы, чтобы он ответил коллом и получил возможность построить-таки свой флеш на последней карте.

На всех этих примерах я рассказал вам о том, как вы должны разыгрывать очень сильную руку с тузами или королями, чтобы извлечь из нее максимальный доход. Но вы, вероятнее всего, не образуете такую сильную комбинацию, и вам нужно будет разыгрывать пару тузов или королей очень осторожно в некоторых ситуациях на четвертой и пятой улицах.

Например, с тремя бланковыми картами на флопе и образованием пары на борде на четвертой или пятой улице, я точно снизил бы скорость игры. Это не такая же ситуация, когда пара на открытых картах образуется на флопе. Если парная карта приходит после флопа, становится намного более вероятным то, что она подошла кому-то из ваших противников. И он уже сделал колл на флопе, давая понять, что одна из его карт подходит к общим картам. Его колл совершенно явно означает, что у него уже была какая-то рука - пара или неполная комбинация. Я проявил бы осторожность в подобном положении.

Несколько иная ситуация складывается в том случае, когда четыре карты оказываются пустыми и лишь пятая образует пару. Мои действия будут зависеть от того, делал ли я беты в двух предыдущих раундах (на флопе и на четвертой улице), и от того, какая образовалась пара. Если это была старшая карта или вторая по старшинству, я полагаю, что меня могут побить. Это две самые опасные пары. Если образовалась пара к третьему или четвертому баттону, я не стал бы испытывать опасения, если делал бет на флопе и на четвертой улице.

---

[36] *Последний Туз, а также – по три карты к каждой из трех карт борда (дадут мне фулл-хаус).*

Также вам не стоит опасаться и в том случае, когда на флопе лежат, ну, скажем, 8-8-5 и третья восьмерка приходит на четвертой улице (или в конце). Вам не стоит беспокоиться о каре, и ваша рука стала даже сильнее на четвертой улице. До того, как показалась третья восьмерка, существовала довольно опасная вероятность, что у противника окажется триплет. Это намного менее вероятно теперь, и он может участвовать в поте всего лишь на оверпаре.

Очень тяжелая ситуация может сложиться на пятой улице, когда на борде лежит флеш (или стрит) на четырех картах, и у вас нет ни одной карты, которая подходит к комбинации. Имея старшую карманную пару, вам вновь нужно правильно оценить положение. Вам нужно понять, какую комбинацию пытается образовать ваш противник. Есть ли у него та карта, которая построит стрит или флеш.

Вам никогда не стоит делать бет в такой ситуации. Если противник ходит первым, и он делает чек, просто вскрывайте свои карты. Если ходить первым вам, делайте чек. Если он делает бет, вам опять нужно обратиться к своему знанию противников. Вам нужно правильно оценить, что за игрок ваш противник.

Эта ситуация напомнила мне об одном приеме, который я часто использую. Я играл во многих потах с тайтовыми противниками, когда делал колл на четвертой улице с очень слабой рукой, надеясь, что последняя карта образует стрит или флеш на четырех картах на борде, чтобы я смог имитировать флеш или стрит большим бетом. К примеру, мой (тайтовый) противник сделал рэйз перед флопом и мне кажется, что у него большая карманная пара. Ситуация может выглядеть следующим образом:

| Я | Борд | Противник |
|---|---|---|
| 7♠T♠ | 7♥6♠5♣2♦4♥ | A♣A♥ |

Мой противник сделал бет на флопе и я уравнял ставку. Следующей картой оказалась 2♦ и если мой противник вновь сделает бет, я отвечу коллом не потому, что думаю, будто у меня лучшая рука, но потому, что мне представится великолепная возможность для блефа, если последней картой будет 3, 4, 8 или 9. Любая из этих четырех карт образует стрит на четырех на борде. Я почти наверняка выиграю пот, если сделаю большую ставку в конце игры, когда, как в примере, последней картой окажется четверка. Также я могу поймать десятку или семерку. И в этом случае я тоже могу выиграть весьма приличный пот, вот почему мой колл на четвертой улице оправдан. Я довольно часто разыгрываю карты таким способом на четвертой и пятой улицах. И это оправданный риск, потому что я уверен, что тайтовый игрок не станет ставить на кон все свои фишки, когда в комбинации, которая побивает его руку, нет лишь одной карты.

Не только тайтовому игроку сложно сделать колл в размере всех его денег в такой ситуации любому игроку будет трудно сделать такой колл. Однако, если вы знаете своего противника. вам будет легче блефовать. Если стрит или флеш образуют бэк-дор карты (на четвертой и пятой улицах), тогда вы можете реконструировать розыгрыш всей руки и попытаться определить, логично ли то, что какой-то конкретный игрок пошел так далеко, чтобы образовать данную комбинацию. Конечно, во многих случаях комбинацию этот игрок сможет образовать без труда. Например, он мог стартовать на младшей карте на флопе, на четвертой улице он мог образовать неполный стрит или флеш. И завершил руку на пятой улице, особенно не стараясь.

С парой тузов или королей, вам нужно будет правильно проанализировать ситуацию после того, как все карты будут сданы, и вашу руку уже не улучшить. Вам нужно вернуться к своему первому ощущению по поводу комбинации противника на флопе и на четвертой улице. Если вам кажется, что он образовал ту комбинацию на последней карте, вам, судя по всему, нужно сделать чек, вне зависимости от того, кто ходит первым. Если вам кажется, что он пытался образовать комбинацию, но неудачно, и ваш ход первый, вам все равно нужно сделать чек. Но в этот раз вы сделаете чек для того, чтобы дать вашему сопернику возможность для блефа на незавершенной руке. Если вам ходить после него, и он сделал чек, так и не построив комбинацию, вы просто открываете карты, чтобы не было ошибки в ваших рассуждениях. Он не собирается уравнивать ставку, если не образовал комбинацию. Но если вы положили ему неверную руку в начале он может ответить рэйзом.

## А-К
## как разыгрывать до флопа

Я уже говорил вам, что предпочел бы иметь туза и короля, чем пару тузов или королей.

Многих игроков такое заявление может удивить. Но удивляться тут нечему. Скоро вы все поймете.

Я, естественно, понимаю, что А-К никогда не переиграет А-А или К-К, если вы разыграете их друг против друга тепло и холодно. Рука А-К не побьет даже пару двоек. Я это знаю. В одной игре со ставками по договоренности я взял себе пару двоек, а два других игрока взяли себе А-К и мы разыгрывали эти руки тепло и холодно. Мы просто сдавали по пять карт, чтобы узнать, какая рука побеждает чаще. Договоренность была с равными деньгами, и мы ставили по $500 на руку. Я выиграл несколько тысяч, пока они не решили закончить игру.

С первого раза они не могли в это поверить, потому что мы повторяли этот опыт несколько раз. Они проигрывали определенные деньги и прекращали игру. Затем они возвращались (после выполнения "домашнего задания") и все повторялось. И я снова у них выигрывал.

Но сейчас я говорю не о такой игре. Я рассказываю вам о реальной игре в покер.

И А-К "лучше", чем пара тузов или королей по двум очень важным причинам:

1. Вы выиграете больше, если образуете комбинацию с такими стартовыми картами;
2. Вы проиграете меньше, если закончить образование комбинации вам не удастся.

Я не могу придумать какие-то более веские причины, чтобы объяснить мое предпочтение А-К перед старшими парами.

Причина, по которой вы сможете выиграть больше денег с рукой А-К, чем с парой тузов (или королей), заключается в том, что эта неполная комбинация противопоставлена завершенной руке. Я имею в виду, что у вас нет ничего с тузом и королем, если на флоп не придут нужные карты. И вы можете легко от нее избавиться. Вы не привязаны к ней так, как к паре тузов (или королей). Именно поэтому вы проиграете с ней меньше.

Другая причина, по которой вы выиграете больше и проиграете меньше на данной комбинации, заключается в том, что когда вы образуете пару с тузом или королем на флопе, вашему противнику будет намного труднее образовать комбинацию, если он играет на чем-то вроде связки. К примеру, если у противника 7-6, а на флоп пришли А-9-8, он еще ничего не образовал, потому что в случае, когда вы образовали пару на одной из своих хоул-карт, ему могут помочь улучшить руку только две карты. Но если у вас два туза в кармане, на борд могут придти 9-8-5 - или любые три карты, которые образуют ему руку (например, пару или неполную комбинацию). Эта дополнительная карта дает ему дополнительные шансы на то, чтобы перебить вашу пару тузов.

**• Туз и король также более гибкая рука (в том, как вы можете ее разыграть), вскоре вы в этом убедитесь.**

Существуют большие различия между одномастными тузом и королем, и разномастными. (В тех случая, когда приходят карты одной масти, рука получается немного сильнее. Это особенно справедливо для туза и короля, потому что это дает вам возможность образовать флеш-конфетку.) Различия ощущаются и в том, что для образования флеша с одномастными тузом и королем вам потребуется только три карты. Конечно, вы можете образовать один из двух флешей и с разномастными тузом и королем, но вам потребуется четыре карты, для образования любого из них. А это уже намного сложнее. Кроме того, один из флешей (от короля) не будет конфеткой.

**• Ниже я порой не буду указывать, одномастные или разномастные туз и король. То есть, я предлагаю вам разыгрывать эту руку одинаково. Однако вам следует всегда помнить, что одномастные туз и король сильнее разномастных, и всегда могут быть разыграны немного мощнее.**

Большая гибкость А-К заключается том, что вы можете разыгрывать ее, как лидируя в игре, так и медленно, чтобы потом сделать рэйз. Кроме того, я разыгрываю руку А-К с любой позиции, если банк достаточно велик. Бывают и такие ситуации, когда я ставлю все свои деньги до флопа с такой рукой (очень скоро мы их обсудим).

Находясь на ближней позиции, я сделаю начальную ставку (рэйз против блайнда) в размере, который кажется обычным для определенной игры. Если мне ответят рэйзом. я могу уравнять ставку, хотя и не ноблю делать колл на А-К (как большинство игроков). Я люблю делать рерзйз на этой руке.

Исключением является ситуация, когда на флопе оказывается старший стрит на трех картах с возможным флешем на двух, например, A♠J♥T♠ или K♦J♦T♣ и тогда туз или король улучшают и вашу руку, и его.

Если я нахожусь на средней позиции, и кто-то передо мной уже сделал начальную ставку, я

сделаю просто колл. Я не стал бы делать рэйз, потому что есть опасность, что я делаю рэйз против одного игрока. А мне хотелось бы, чтобы в пот вступил как минимум еще один.

На дальней позиции, я мог бы сделать рерэйз - особенно, если я нахожусь на баттоне. В некоторых ситуациях я могу даже пойти ва-банк на руке А-К. Предположим, я сделал начальную ставку на ранней позиции, и пара игроков позади меня просто сделали коллы. Когда ход дошел до игрока на баттоне, тот сделал рэйз, возможно он пытается забрать себе пот, так как полагает, что я единственный, кто стоит у него на пути, так как игроки за мной выказали слабость своих рук. В таком положении я могу сделать олл-ин.

Или же, если я нахожусь на баттоне, и в поте уже три или четыре соперника, я также могу сделать олл-ин. В этом случае я постараюсь забрать себе пот, даже когда есть вероятность, что в случае колла на мою ставку я окажусь андердогом.

## А-К
## как разыгрывать на флопе

До тех пор, пока я не улучшил свою руку А-К на флопе, я буду разыгрывать ее одинаково, не взирая на то, улучшил ли флоп руки противников. То есть, если пришли три пустые карты, или пара, или стрит или флеш на трех картах, словом, любые карты, которые не улучшают мою комбинацию, я буду разыгрывать А-К весьма просто. За одним исключением, о котором очень скоро вам скажу, я поступлю следующим образом:

***• Если я первым сделал бет, или рэйз - я сделаю бет на любой позиции. Если я сделал колл на А-К - я сделаю чек, если же игрок передо мной сделал бет - я спасую.***

Как я уже говорил, я разыгрываю (почти) все свои руки таким образом потому, что, если я был беттором или рэйзером до флопа, я в этом случае имитировал комбинацию. Вот почему я сделаю бет на флопе, вне зависимости от того, какие карты пришли. Я поступлю так в девяти случаях из десяти.

Вы можете заметить, что пару тузов или королей я разыгрываю по-другому. С одной из этих пар на ранней позиции я сделал бы чек, если на флоп приходят стрит или флеш на трех картах. Помните, я "слышу" тревожный колокольчик в данной ситуации. Вот почему, если у меня есть рука (карманная пара), я разыгрываю ее медленно. Но если же я блефую, я иду вперед и играю быстро. Другими словами, я пытаюсь ее образовать.

Дело в том, что я точно не стану продолжать игру на А-К, если кто-то отыграет мне ставку назад. Если же я столкнусь с ответной ставкой, имея пару тузов или королей, у меня есть выбор. Когда же у меня пустая рука, я могу спокойно делать бет на А-К и пасовать, если мне отвечают рэйзом. Я просто сброшу свои карты, потому что в такой ситуации раздумывать не о чем. Вот почему с тузом и королем вы меньше рискуете проиграть большой пот, чем с парой тузов или королей.

Когда я иду вперед и разыгрываю эту руку (с флопом, который не улучшил ее), я делаю бет примерно в величину пота. Но, как, впрочем, всегда, из этого правила есть исключения. В какой-нибудь непривычной ситуации я склонен поступать так, как я разыгрываю пару тузов или королей. Например, если на флоп пришли J♥T♥9♥, я никогда не стану блефовать. Я не стал бы совершать глупостей даже в том случае, если бы на флоп пришли две такие карты одной масти. Можно быть уверенным, что у кого-то из противников есть рука. И здесь вам вновь потребуется проанализировать положение. Это очень редкий случай.

Также это поясняет и то, почему я делаю бет на флопе в 90% случаев (но не всегда), если я мощно разыграл свою руку до флопа. Бывают и такие случаи, когда кто-то уже на флопе образовал комбинацию. Блеф в таком поте будет удачен в очень редких случаях. Надо просто сдаваться.

Если же мне удалось улучшить комбинацию на флопе (я поймал туза или короля), я сделаю бет в размере пота на любой позиции. Единственный случай, когда я применю чек-рэйз, может быть такой: я сделал колл на средней позиции до флопа и первый рэйзер (до флопа) оказался за мной.

Если в такой ситуации кто-то отыграет назад против меня, я либо сделаю олл-ин, либо избавлюсь от своей руки. Все будет зависеть от того, какие карты пришли на флоп. Для того, чтобы пойти ва-банк, я должен буду положить своему противнику ту руку, которую, по моему мнению, он хотел образовать. Например, на флоп приходят A♣T♥9♥ я положил бы ему неполный флеш (или стрит) - и пошел бы ва-банк. С другой стороны, если открытые карты пришли в разнобой,

например, К♠8♠2♦. я могу спасовать на своих А-К. Мне нужно будет опасаться сета у противника - тогда я могу сдаться.

Кстати, в первом случае (с флопом А♣Т♥9♥) противник мог образовать сет девяток и оказаться в идеальном положении для крупной победы. Мне бы казалось, что он хочет образовать стрит или флеш (или обе комбинации) - и если бы ему повезло с сетом, я не смог бы совершить чуда. Мне пришлось бы пойти до конца и выплатить ему деньги.

Если пришла пара тузов или королей (образовав мне триплет) - а третья карта не могла дать кому-то неполный стрит или флеш - я мог бы сделать чек-рэйз на этой руке, но, скорее всего, не стану, потому что мне нравится на ней лидировать. Это очень сильная рука и до тех пор, пока не существует возможности, что пэт-комбинация (стрит или флеш) будет образована кем-то на следующей карте, вы можете дать противнику бесплатную карту, пусть он образует хоть что-то на четвертой улице. Но вы можете это сделать только в том случае, если ваше слово последнее. Если вам ходить первым, не советую вам давать эту карту бесплатно. Вам нужно лидировать в поте с такой рукой Если у вас образовался допер (на тузах и королях), вы можете разыграть его почти так же, как триплет. Это почти такая же по силе рука.

***• Очень важно помнить о том, что если на флопе образовалась какая-то неполная комбинация, вам почти никогда не следует делать чек - почти всегда вам нужно делать бет.***

В том редчайшем случае, когда вы образуете каре, у вас не остается выбора. В колоде уже ничего не осталось вы обязаны делать чек на такой руке. Если вы сделаете бет, вы можете наткнуться на игрока с парой дам или валетов, и он может выплатить вам определенную сумму. Но если смотреть на вещи реально, вам нужно сделать чек и надеяться, что на четвертой улице придет десятка, валет или дама, образуя кому-то пару, и уже тогда вы сделаете бет в надежде, что кто-то ответит вам коллом на фулл-хаусе.

Если на флоп пришли Q-J-T (образуя мне стрит-конфетку), я снова стал бы лидировать, если я был рэйзером. Но только в этот раз это был бы бет не в размере пота. Это был бы чрезвычайно большой бет.

Я сделал бы это на таком флопе, потому что кто-то из противников также мог образовать какую-то руку. Например, младший стрит, или триплет, возможно, допер, или пару, а может и неполный стрит. На таком типе руки большинство игроков идут ва-банк. Вот почему ваш противник также может поставить на кон все свои деньги, и он будет почти мертв.

Если я был коллером (до флопа), я также сделал бы рэйз на А-К. Я не стал бы применять слоуплей. Я сделал бы рэйз, потому что первый рэйзер может иметь руку, к которой данный флоп (Q-J-T) очень хорошо подходит. У него может оказаться пара тузов или королей, или триплет дам или валетов, или пара дам с тузом или королем в качестве кикера. Он может дойти до конца (до пятой улице), если у него одна из таких комбинаций, он расположен поставить все свои фишки в середину стола.

Если на флоп пришли J-T-2, давая мне дырявый стрит и две оверкарты (на А-К), я ответил бы коллом на ставку в размере пота. Я очень хотел бы поймать даму, потому что если придут туз или король, мне потребуется проявить особую осторожность. Эти карты могут образовать противнику комбинацию сильнее моей, скажем, стрит или допер.

Однако в том случае, если на флоп приходят две карты той же масти, что и ваши одномастные туз и король, у вас образовалась очень сильная рука. На этом этапе вы будете фаворитом против любой оверпары, кроме пары тузов или королей.

Я, конечно, стал бы лидировать с такой комбинацией, точно так же я поступил бы и с завершенным флешем на одномастных А-К. Вы не должны делать чек-рэйз с построенным флешем, потому что у ваших противников вряд ли образовалось что-то подобное на флопе. Но он может ответить коллом на паре, а порой он сможет все-таки образовать и младший флеш. Он также может подумать, что у вас неполная комбинация - особенно, если вы агрессивный игрок, - и он может отвечать вам коллом на одной паре вплоть до реки.

## А-К
## как разыгрывать на четвертой и пятой улицах

Способ розыгрыша А-К на четвертой и пятой улицах (если вы образовали пару на флопе) практически идентичен розыгрышу карманной пары тузов или королей Если вам кажется, что противник завершил свою неполную комбинацию, делайте чек.

Единственное исключение может быть сделано тогда, когда вам кажется, что у вас кикер лучше. То есть, вы можете продолжать делать беты на А-К, если вы положили противнику руку, которая чуть слабее вашей. Например, вам кажется, что он мог образовать пару тузов (или королей) вместе с вами, но кикер у него младше. В этом случае вам нужно попытаться продать свою руку (поставить максимальную сумму, которую он может уравнять). Вам не следовало бы так стараться продать карманную пару тузов (или королей), потому что противник может образовывать комбинацию, чтобы побить вашу пару. Когда у вас А-К, у противника вполне может оказаться высшая карта (туз или король), которая образовала пару вместе с вашей, но ваш кикер старше. Очень важно помнить о том, что рука А-К - это неполная комбинация, тогда как А-А или К-К - комбинации завершенные. И от нее избавиться значительно легче, чем от очень большой пары.

## Как разыгрывать ПАРУ ДАМ

Я выделил комбинацию из двух дам в особую категорию по той простой причине, что эта рука особенная и заслуживает иного подхода в розыгрыше. Вскоре вы поймете, почему.

Когда у меня образовывается карманная пара дам, я разыгрываю ее с большой осторожностью. Я не пытаюсь разыграть ее слишком мощно на любой позиции Если только не складывается особенно удачная ситуация, я не иду ва-банк на такой руке до флопа. Под удачной ситуацией я подразумеваю следующее: я нахожусь на дальней позиции (возможно на баттоне) и четыре игрока уравняли первый рэйз передо мной. В таком случае я могу попытаться выключить их из розыгрыша пота, сделав олл-ин. Я использую сочетание силы моей руки и моей позиции.

Если у вашего противника пара тузов или королей, вы с парой дам будете андердогом 4,5 к 1. Если же у него А-К, вы будете фаворитом лишь 6 к 5 Если игроки идут ва-банк до флопа, у них обычно одна из этих трех или четырех комбинаций.

Вот почему вы сильно рискуете, если идете ва-банк до флопа на паре дам. Если вам ответят коллом, у вашего противника скорее всего А-А, К-К или А-К, то есть вы будете большим андердогом или маленьким фаворитом. Вы можете выбрать руку и получше, чтобы пойти ва-банк.

Я не утверждаю, что пара дам не имеет никакой ценности. Конечно, имеет. Эта рука намного сильнее обычной стартовой комбинации. Но по причине, о которой я только что сказал, я редко делаю ответный рэйз на паре дам на любой позиции, если это не какая-то необычная ситуация

Но я сделаю рэйз (против блайнда) в размере пота на любой позиции, если до меня никто не вступил в борьбу

На средней позиции, если кто-то сделал рэйз передо мной, я отвечу коллом - как я поступил бы с любой парой. И на дальней позиции я тоже сделал бы колл. Я не стал бы делать рерэйз (за исключением той ситуации, о которой я уже рассказал).

Также я очень медленно разыгрываю пару дам на флопе Я всегда стремлюсь поймать третью даму.

Если на флоп пришел туз или король я играю на своей паре так медленно, как только возможно. Если бет сделал игрок, которому я положил бы руку, я склонен отдать ему пот.

До тех пор, пока не пришел туз или король я играю на паре дам почти так же, как я разыгрываю пару тузов или королей, включая и розыгрыш на четвертой и пятой улице. Возможно, вам стоит перечесть главы, относящиеся к этому вопросу.

Не считая присутствия короля или туза на флопе, есть только одна ситуация, когда я разыгрываю пару дам отлично от пары тузов или королей - если на флоп пришел неполный флеш. В таком случае я не пошел бы ва-банк. Игрок с неполным флешем может также иметь оверкарту (туза или короля). И если так, у него будет почти такая же сильная рука, как у меня. Тогда как с парой тузов или королей против неполного флеша я буду фаворитом 9 к 5.

Учитывая эти отличия, вы можете разыгрывать пару дам на флопе, четвертой и пятой улицах так, словно у вас пара тузов или королей. В действительности, я разыгрываю карманные пары практически одинаково, как вы сейчас убедитесь.

## Как разыгрывать ЛЮБУЮ ПАРУ, кроме тузов, королей и дам

Я буду называть все пары от валетов до двоек младшими (за исключением тех случаев, ко-

гда я особо обговариваю достоинство пары). Но вы должны понимать, что пара тем ценнее, чем она старше. Это принцип относится ко всем парам, даже к самым маленьким. То есть, пара четверок лучше пары троек по той просто причине, что если на флоп придут 4-3-2, игрок с триплетом четверок будет огромным фаворитом (примерно 22 к 1) против игрока с триплетом троек. Также, я провожу некоторую внутреннюю границу между парами валетов, десяток и девяток и остальными младшими парами, и разыгрываю их немного мощнее. Я поступаю так просто потому, что они старше достоинством, а приход на флоп трех бланковых карт весьма вероятен. Если такое происходит, у вас оказывается оверпара. Но если у вас пара пятерок или шестерок, трудно надеяться, что на флоп не придет оверкарта. А с приходом этой оверкарты ваша рука начинает сильно походить на мертвую и вам не стоит ставить на ней в пот много денег. Каждая пара немного сильнее, чем предыдущая, но я разыгрываю их все так, словно у меня младшая пара.

До флопа на любой младшей паре (кроме валетов, десяток и девяток) я применю лимпинг (сделаю колл против блайнда). Если кто-то сделал рэйз на ближней позиции, я ответил бы коллом. Я не стал бы делать рерэйз.

**• Я почти всегда дохожу до флопа на любой младшей паре. Я стремлюсь образовать сет, чтобы обыграть кого-нибудь.**

На паре валетов, десяток или девяток, если кто-то сделал рэйз на ранней позиции, я скорее всего ответил бы просто коллом. Но если рэйз был сделан игроком на средней или дальней позиции, я мог бы ответить рерэйзом на паре валетов, десяток или девяток, если бы думал, что у рэйзера слабая рука.

Дело в том, что (как я уже говорил) существует большая вероятность, что у меня будет оверпара на флопе. В этом случае я разыграл бы валетов точно так же, как я разыгрываю пару дам. Применил бы ту же самую стратегию.

Однако мне хотелось бы рассказать вам об очень необычном исключении, которое я делаю в особых условиях.

Одна из причин, по которым я люблю разыгрывать младшие пары, заключается в том, они дают мне возможность снизить скорость и не казаться чересчур агрессивным игроком, если это работает против меня. Также они дают мне возможность выказать немного уважения определенному противнику.

Как вы уже знаете, если я сделал рэйз до флопа, я сделаю бет на флопе (на любом флопе) в 90% случаев. То есть, когда я сделал рэйз на паре девяток я сделаю ставку на флопе в девяти случаях из десяти.

Но, предположим, я в поте с игроком, которого я непрерывно атаковал на протяжении всей ночи. И это очень хороший игрок, которого мои постоянные атаки уже сильно достали. Вдобавок к этому я выиграл у него много денег. И, вместо того, чтобы сделать против него слишком большой бет и выдавить из пота, я могу нарочно замедлить игру. Лучше всего пояснить вам, что я имею в виду, на примере, а потом я расскажу, почему я порой так поступаю.

Предположим, я сделал против него рэйз до флопа на паре девяток. Он принял ставку. На флоп пришли Т-2-3 и он сделал чек. Я отвечу чеком. Я почти уверен, что с парой девяток у меня лучшая рука. Но я не стану делать на ней бет. Я сделаю вслед за ним чек, чтобы выказать ему уважение. Борд выглядит от отвратительно и я уверен, что у него нет особо сильной руки. Кроме того, я знаю, что он не станет делать колл на мой бет. И я не стану его делать.

И здесь нет никакой жалости к игроку, ведь если бы я думал, что он ответит мне коллом, я без сомнений сделал бы ставку. Но вместо того, чтобы вновь выталкивать ею из пота, и еще сильнее разогревать (злить), я сделаю вместе с ним чек, чтобы он немного поостыл.

Помните, это действительно хороший игрок. И, несмотря на то, что я почти уверен в том, что он не ответит коллом, я не уверен, что он не ответит мне рэйзом, попытавшись на меня надавить, тогда как у меня самого рука, которая не выдержит сильного давления

Более того, если в этом поте он не навязал мне игру, он может сделать это в любое время. Если я продолжу выдавливать его из каждого пота, рано или поздно он прекратит "подставляться" И я больше не смогу его "отшлепать". Он поставит меня в положение неуверенности. Мне же этого не хочется. Я не хочу, чтобы он стал агрессивным. Труднее всего побить именно такого игрока - парня, который всегда отыгрывает назад ваши ставки. Я очень не люблю играть с такими оппонентами. Я хочу, чтобы мои противники были послушными.

Вот почему он должен будет поостыть, когда я просто покажу ему свою комбинацию. Он

знает, что я знал, что моя пара девяток была лучшей рукой. Но не сделав против него бета, я тем самым выказал ему свое уважение. А после того, как я показал ему руку, я вновь заставил его думать, что я делаю бет, когда блефую, или с такой рукой, на которой я буду играть мощно. Он вновь оказался в неуверенности. Именно это мне и требовалось. Я не хочу загонять его в такое состояние, когда неуверенным в его действиях стану уже я сам. Как видите, снизив скорость в такой ситуации, вы убьете несколько зайцев.

Через некоторое время мне могут вновь придти девятки (десятки, валеты) на дальней позиции (или на баттоне) и я могу сделать на этой паре рэйз. И он может отыграть мне ставку назад. Если он так сделает, он выиграет пот. Я отдам пот игроку, который сделает против меня рерэйз до флопа.

***• Я никогда не продолжаю играть на младшей паре, если до флопа против меня сделали рерэйз. Эта пара не выдержит давления. Если кто-то навязывает мне игру, я скину эту пару.***

Но если рерэйза против меня не было, я вернусь к своему основному стилю игры. Если я был рэйзером. я сделаю бет и на флопе. Почти на любом флопе. Если я сделал рэйз на паре десяток и на флоп пришли 7-3-2, я наверняка сделаю бет, ведь у меня оверпара. Однако помните о том, что ваша рука становится по-настоящему сильной только тогда, когда вы образуете сет.

Тем не менее, я все же сделал бы бет (если я был рэйзером) даже в том случае, если пришли три оверкарты. Даже если я уверен, что у противника есть кусок этого флопа (старшая пара) - и даже если я почти уверен, что мне ответят коллом, я все равно сделаю ставку. Я предоставлю противнику честь сделать следующую ставку, ведь есть шанс, что я выиграю пот прямо здесь. И я сделал бы немаленький бет. Это был бы бет примерно равный поту.

Ведь противник играет со мной именно ради моих ставок, я не стану его разочаровывать. Это повредило бы моему игровому имиджу.

Я сделаю ставку в 90% случаев. Я сделаю попытку забрать себе пот прямо здесь, если же у меня это не получится я попробую потом делать чеки. Единственным исключением может быть ситуация, когда я положу противнику неполную комбинацию. Тогда я попробую заставить его заплатить за образование руки.

Если мне ответили рэйзом. я точно не стану продолжать игру дальше на такой комбинации.

Я разыгрываю младшие пары с осторожностью и пытаюсь выиграть на них маленький пот. Я не стану рисковать большим количеством фишек, если только не образую сет. И когда у меня нет триплета на младшей паре, но я все же сделал бет - я блефую. Если я уравнял рэйз до флопа, и рэйзер сделал ставку на флопе, я, возможно, отдам ему пот, если только не образую сет. И я точно сделаю это, если на флоп пришла оверкарта. Именно тут вы можете воочию убедиться в том, как выгодно быть рэйзером. Он заставил меня скинуть карты. Вот почему я предпочитаю быть рэйзером.

Если вы не улучшили свою младшую пару на флопе, вам нужно помнить о следующих вещах:

1. Вы выходите из игры, когда вы просто уравняли ставку до флопа и вам нельзя вкладывать дополнительные средства в пот дальше.
2. Если вы сделали рэйз на этой паре, вам нужно обычно делать ставку на флопе, чтобы попытаться выиграть маленький пот, но, если против вас сделали колл вам нельзя снова делать ставки (на четвертой и пятой улицах), вам нужно замедлить розыгрыш, если только вам не кажется, что у противника неполная комбинация, тогда вам нужно продолжать делать ставки.
3. Если вам ответили рерэйзом вам нужно делать фолд.

Совершенно другое положение складывается, когда вы образуете сет. Именно ради этой

комбинации вы и играли. И вам нужно разыгрывать ее быстро. Так я поступаю, в большинстве случаев. Я не всегда делаю рэйз на триплете, но я никогда не делаю чек.

Незачем и говорить, что если я был рэйзером и образовал сет, я немедленно сделаю на нем бет. Как вы уже знаете, для этого мне не нужен сет.

Если до флопа я сделал колл, и кто-то сделал против меня чек, и за мной еще есть игроки, я всегда сделаю ставку на триплете.

Как вы уже знаете, я очень люблю атаковать рэйзера на триплете (или даже на допере) - особенно, если мне кажется, что у него большая карманная пара. Я немедленно делаю ставку больше пота и если у рэйзера есть та рука, которую он имитировал (старшая пара), - он почти неизбежно сделает олл-ин против меня.

Вы можете применить такой прием, когда у вас есть младшая пара (скажем, тройки) и на флоп пришли T-7-3. Вы делаете ставку против рэйзера, так как думаете, что у него есть карманная оверпара. Но лучше бы было, если на флоп придут карты с одной картинкой, допустим, Q-T-3. В этом случае у рэйзера может образоваться какая-то комбинация на таком флопе. Если у него пара тузов или королей он обязан сделать рэйз против вас (если он умеет играть). Если у него A-Q, он, возможно, также сделает рэйз. Если у него K-Q, он может ответить коллом. Если у него неполный стрит он сделает колл, а может быть и рэйз. Вот почему вам нужно самому делать ставку. Если ему повезет, и он побьет вашу руку ну, вы снова не сможете совершить чудо, придется ему выплатить.

Если кто-то уравнял ставку передо мной и сделал бет на флопе, когда пришли A-8-3 и я положил ему пару тузов я могу склониться к тому, чтобы разыграть мой триплет медленно. Я не стану перехватывать у него инициативу.

Еще один случай, когда вы можете сделать ставку больше пота, складывается если вы образовали младший фулл-хаус на флопе. То есть, в открытую пришли карты 9-9-4. а у вас есть пара четверок. Вам необходимо немедленно сделать большую ставку. Ведь вы сможете хоть что-то выиграть на этой руке только в том случае, если у одного из противников есть девятка или старшая пара и тогда он сделает колл или даже рэйз. Вам нужно быть уверенным, что в поте оказалось достаточно много денег, а для этого вам нужно самому сделать большую ставку.

Отметьте что младший фулл-хас надо разыгрывать отлично от большого фулл-хауса. Как вы помните, на флопе с большим фулл-хаусом вам необходимо сделать чек, потому что в колоде уже ничего не осталось. Вы хотите дать противникам бесплатную карту, чтобы зацепить их.

А есть ли ситуаций, когда вам нужно избавляться от сета на флопе? Есть. Но это большая редкость. На этой руке очень трудно сделать фолд. Однако бывают ситуации, когда вы можете сберечь свои деньги.

Вы сделали бет на флопе. На дальней позиции есть игрок, который не делал рэйза до флопа (то есть, вряд ли у него есть старшая карманная пара). И вдруг он начинает очень мощно разыгрывать руку после флопа. Я имею в виду, он идет ва-банк и ставит под угрозу весь ваш стэк. Вы можете понять, что у него образовался сет, а так как у вас младший сет - вам, возможно, имеет смысл скинуть свои карты. Но сделать это очень трудно. В крупных играх я почти никогда так не поступаю.

**• Если вы образовали сет после того, как был сделан рэйз на пот, уже практически невозможно избавиться от такой руки. Я бросаю вызов любому, кто образовал сет и спасовал, тогда как рэйз на пот был сделан до флопа.**

Я повторюсь если пот не был значительно увеличен до флопа рэйзом вы можете положить противнику триплет старше, чем у вас. Но если рэйз на пот был сделан до флопа, становится просто невозможно скинуть сет

**• Если я сам сделал рэйз до флопа и образовал сет, а потом кто-то меня побил, что же, этот игрок выиграет у меня очень большой пот. Если мы оба не пошли ва-банк на флопе мы с ним доиграемся до сукна (ни фишек, ни денег), когда будут сданы все карты.**

## Как разыгрывать
## МЛАДШИЕ СВЯЗКИ
## до флопа

Именно эту руку я жду, когда сажусь играть в безлимитный холдем. Младшие связки (одномастные) - это 7♣6♣, 8♥7♥, 5♦4♦. Я хочу, чтобы у меня оказалась именно такая стартовая ком-

бинация. И если она мне приходит я хочу чтобы у моего противника была пара тузов или королей, и он верит (сам я не верю), что ее нужно разыгрывать медленно. Если он придерживается этого мнения, он даст мне возможность дойти до флопа. Если же я до него дойду я могу выиграть у него все деньги.

Именно такая ситуация сложилась на Мировой Серии Покера в 1977 году. Это был пот всего турнира больше и важнее чем тот, который я выиграл у Гари Берланда. Я не только выиграл много денег, но и сумел выбить из турнира двух очень опасных противников. Вот как все происходило.

"Джуниор" Вайтед сидел на большом блайнде в $600. Игрок Х ответил коллом в шесть сотен. "Моряк" Роберте спасовал. Берланд был следующим, и он внес проходную сумму в $3500. Я ответил коллом, также поступил и Мило Джекобсон. Когда ход вернулся к Джуниору, тот решил пойти ва-банк на $11300. Перед игроком Х встал выбор уравнивать ли ему два рэйза - Берланда в $2900 и Джуниора в $8400. Он уравнял. Также ответил Берланд. И я сделал колл. Мило спасовал. В поте уже стояло много денег и он еще должен был увеличиться .Дилер был готов сдать карты. И вот что пришло на борд - 5♣7♦7♠A♠4♣.

Джуниор уже поставил все деньги на кон, поэтому игрок Х должен был ходить первым. Он также пошел ва-банк на огромную сумму. Берланд спасовал. Теперь был мой ход. Х мог бы сделать такой ход до флопа, и тогда я бы вышел из борьбы. Он забрал бы себе $26500. Но теперь было слишком поздно. Я сделаю его. У меня не было ни тени сомнений на этот счет. И я попросил дилера подсчитать его ставку. Там оказалось $45400. Я подвинул на середину стола четыре с половиной стэка (по 20) серых фишек ($500 каждая) и четыре стэка черных фишек (по $100). Я был последним игроком, у которого оставались фишки. Теперь нам оставалось только вскрыть карты.

| ИгрокХ | Джуниор | Я |
|---|---|---|
| К♣К♥ | К♠Q♥ | 7♣6♣ |

Как вы сами видите, пот оказался моим. Это был единственный случай за весь турнир, когда в одном поте выбыли сразу два игрока - и каких!

Для того, чтобы выиграть этот банк в $142.500, мне пришлось рискнуть почти $12.000 на младшей одномастной связке до флопа. И я снова поступил бы так же. Я всегда так поступаю, если мне представляется возможность выиграть действительно большой пот.

И игрок Х, и Джуниор имели почти в точности те руки, которые я им положил. А когда Х сделал свою ставку на флопе, я был уверен, что у него одна из двух комбинаций, та, что у него была, или пара тузов. У него не могло быть ничего другого.

Если бы игрок Х разыграл свою руку так, как я рекомендую, он выиграл бы "маленький" пот. Сыграв по-своему, он проиграл большой пот.

Как вы помните, я уже говорил, что "имея пару тузов или королей на ранней позиции до флопа, я предпочел бы применить лимпинг (сделал бы просто ком на ставку блайнда), в надежде, что кто-то после меня сделает рэйз и я смогу ответить рерэйзом". Игрок Х правильно применил первую часть моего совета. Если бы он поступил в соответствии со второй частью и сделал рэйз против Джуниора, я ни за что не стал бы разыгрывать свою руку дальше. Вот и все тайны розыгрыша младших связок. Я вступлю на них в пот на ближней или средней позиции. Я могу сделать на них первую ставку (и даже, как вы теперь знаете, вторую, если мне кажется, что я могу выиграть действительно большой пот). Я, скорее всего, не стану делать рэйз на подобной комбинации, потому что не хочу, чтобы меня выдавили из пота. Если я сделаю рэйз и кто-то ответит мне рерэйзом - я, вероятно, не смогу дальше разыгрывать эту руку. Также, если мне придется делать колд-колл на две ставки, я вряд ли смогу продолжить игру. Как всегда, есть и исключения из правила, но я обычно разыгрываю эту руку так, чтобы дойти до терна.

***• Младшие связки не предназначены для того, чтобы ставить все свои деньги в банк до флопа. Это рука, которая предназначена для создания различных комбинаций карт на флопе. Вам нужно дойти со связкой до флопа, чтобы образовать на ней младший стрит, младший триплет, младший допер, или что-то другое.***

С двумя любыми картами к стрит-флешу (соседними или же нет, за исключением высших и низших карт к стрит-флешу, например 8♣4♣, J♥7♥ и т.д.), я вступил бы в пот на любой позиции. Находясь на дальней позиции, я бы сделал рэйз.

Я действительно хочу, чтобы против меня сделали рэйз, когда вступаю в пот с такой рукой на ближней или средней позиции. Я надеюсь, что у кого-то есть старшая пара на хоул-картах и он

сделает рэйз за мной. Тогда я смогу поставить сравнительно небольшое количество денег в пот, и, если я дошел до терна - я могу обыграть его вчистую.

***• Самое приятно в младших связках заключается в том, что если вы не улучшаете эту руку, вы просто сбрасываете карты. Если на флоп приходят, скажем 9-9-2, вы не вовлечены в пот на 7-6. Вы просто спасуете.***

Обычно я не допускаю, чтобы больше 5% (может быть 10%) моих денег было вовлечено в пот (до флопа) на такой руке. Если у меня в поте оказывается 20% денег на такой руке, у меня должна быть полоса. Я не позволю этому произойти, если у меня не было целой череды выигранных потов перед этим.

Порой бывают ситуации, когда я могу сделать рэйз с такой комбинацией, как 7-6, находясь на ближней или средней позиции. Я говорил, что обычно я делаю колл. Как правило, я так и поступаю. Но если темп игры достаточно высок, я могу; сделать рэйз на ближней или средней позиции.

К примеру, если я выигрываю много потов подряд, я сделал бы рэйз. Я уже говорил, что я всегда вступаю в пот, следующий за выигранным, вне зависимости от того, на какой позиции нахожусь. И когда я играю в этом поте, я обычно делаю рэйз. Также, если игра стала скованней, и все начали играть только на конфетках, я разогрел бы ее рэйзом на младшей связке.

Конечно, вам всегда нужно опасаться рерэйза на такой комбинации. То есть идеально было бы оказаться в ситуации, когда ваши "мускулы" предупредят противников от отыгрыша ставки назад, и заставят противников думать, что у вас могут быть старшие карты или большая пара.

Вот причины, по которым я сделаю рэйз на такой руке, находясь на дальней позиции; если мне не кажется, что кто-то способен сделать рерэйз против меня, и никто не сделал рэйза передо мной, тогда я смогу замаскировать подлинную силу своей руки. А находясь на ближней позиции, я не стану делать рэйз вот почему: мне потребуется пройти через шесть или семь игроков без рерэйза. Если в игре участвует несколько классных игроков, это очень маловероятно. Кроме того, мне нравится лидировать, и, если я смогу образовать какую-то комбинацию, мне хотелось бы продолжать лидировать. Но с таким количеством игроков за мной, я обычно делаю колл на такой руке.

Кроме того, мне уже не нужно заботиться о своем имидже (делая бет на флопе, если я уже сделал первый рэйз). Если я просто сделал колл (до флопа) и кто-то сделал рэйз, я очень редко пытаюсь забрать себе пот или блефовать против рэйзера. Рэйзер внушает уважение. Вот почему, когда я совсем не улучшил свою руку, я отдаю пот. Именно поэтому мне так нравится быть рэйзером.

Единственное положение, в котором я не люблю делать рэйз на младшей связке, складывается в том случае, когда у моего противника именно та рука, которая мне нужна (старшая пара), и он точно ответит мне рэйзом. В такой ситуации я обычно прибегаю к лимпингу.

Когда вы применяете лимпинг с такой рукой на ранней позиции, вы практически разыгрываете ее так, словно у вас пара тузов или королей. То есть, вы вводите своих противников в заблуждение. И если кто-то делает рэйз на средней или дальней позиции, вы можете с большой долей уверенности положить ему руку с большими картами, например, A-K, K-Q или старшую пару. И это также очень неплохо, вам нужно знать, какая рука у противника. Если вы играете в рекомендованном мной стиле - агрессивном - вам нужно будет приспособить свой стиль к требованиям маленькой игры. Вы, возможно, обнаружите, что в маленькой игре против вас чаще делают рэйз, чем в большой игре. Это доказано на моем опыте. Вот почему:

Если я участвую в игре, в которой на столе лежит не слишком много денег, - скажем, у каждого игрока всего лишь $500 или $600, - и я сделал рэйз в $100, игрок с большими картами наверняка пойдет ва-банк. Такое постоянно случается в маленьких играх. Если же у меня 7-6 или 9-8 и кто-то ставит против меня все оставшиеся деньги, я просто не могу сделать колл

***• Я не собираюсь пытаться на младшей связке побить пару королей, A-K и т.д., если не смогу ничего выиграть на флопе. В этом случае я просто сделаю фолд.***

Именно по этой причине мне порой бывает сложно победить в игре, если на столе лежит мало фишек.

Но все кардинально меняется в большой игре. Если я делаю рэйз в $300 или $400, и у нас с противником есть много фишек - он два раза подумает, прежде чем сделать рэйз против меня, так как знает, что есть большая вероятность, что я могу отыграть ставку назад. Мой противник знает, что если уж я поставил своих "детишек" в банк, я не дам им легко пропасть.

Но даже если он ответит мне рерэйзом в такой ситуации, все в порядке. Именно этого мне и хочется. Если он сделает рэйз против меня в $700 или $800, а у меня младшая связка - я приму его ставку. Если у каждого из нас есть по $25.000. тогда я поставлю на кон примерно 5% своих денег. И оно того стоит. Потому что у меня появляется шанс кое-что выиграть, если я доберусь до терна. Я могу даже выиграть все его деньги.

Сейчас я расскажу вам, как я стану разыгрывать эту комбинацию в зависимости от того, какие карты придут на флоп.

## Как разыгрывать МЛАДШИЕ СВЯЗКИ на флопе, если вы не улучшили руку

Если я сделал колл на ближней позиции с младшей связкой и не улучшил свою руку, я отдаю пот.

***• Я не продолжаю игру с такой рукой в сложившихся обстоятельствах. Я просто сдаюсь. В такой ситуации лучше проиграть сначала, чем потом.***

Но если я был рэйзером, я, естественно, продолжу игру и сделаю ставку. До тех пор, пока на флоп не пришло что-то "пугающее", например Q♠J♠T♠, я буду делать ставки. А ничего пугающего не придет на флоп примерно в 90% случаев.

Если на ранней позиции у меня оказались 7♦6♦ и я решил сделать рэйз до флопа (например, когда я на полосе), а потом пришли A♥A♣K♠, я просто сделаю бет. Такой флоп меня не "испугает". Почему? Все очень просто. Мои противники не знают, что у меня нет A-K, A-Q или K-K, или любой другой руки, к которой этот флоп хорошо подходит. Они не знают, какая у меня рука. В действительности, раз уж я сделал рэйз на ближней позиции, они могут подумать, что у меня именно большие карты.

Если же я сделал рэйз до флопа на средней позиции, я тоже сделаю ставку, если только кто-то не сделает бет передо мной. В этом случае, пусть забирают пот себе. Я знаю, что у них есть какая-то рука, тогда как у меня нет ничего с подобной комбинацией, и я не собираюсь затевать никаких крупных игр (хотя порой я могу блефовать на такой руке).

Если я был коллером до флопа на средней или дальней позиции и на флопе передо мной сделали чек, я также сделаю чек. До тех пор, пока я не образовал никакой комбинации, передо мной могут сделать два чека (на флопе и четвертой улице), прежде чем я сделаю бет (что будет блефом). Конечно, если до флопа я сделал рэйз на дальней позиции, я почти всегда сделаю ставку, особенно, когда игроки рядом со мной делают чеки. Я сделаю бет даже на таком флопе, как A♥A♣K♠ - когда существует вероятность, что у одного из противников может оказаться туз. Я не хочу, чтобы мои противники утратили привычку делать чек против меня. Ведь они ожидают от меня ставку (я же был рэйзером), не хотелось бы мне обманывать их ожидания. Вот почему я продолжу игру и сделаю ставку вежливости. Делая этот бет, я хочу добиться двух целей:

1. Я стараюсь выиграть пот прямо здесь. И мне удастся это во многих случаях, потому что у моих противников выработалась привычка пасовать.
2. Также я делаю это для поддержания своего имиджа агрессивного игрока. До тех пор, пока у меня такой имидж, противники будут продолжать делать чеки против меня.

Именно таким способом я забираю себе большинство потов. Само собой разумеется, что я тотчас пасую, если против меня сделали чек-рэйз. Я понимаю, что я рискую. Но этому парню лучше действительно иметь сильную руку, когда он решается на такой розыгрыш против меня. И когда она у него есть, я отдам ему пот. Но они не завершают свою руку намного чаще. Именно по этой причине я и забираю себе больше потов, чем отдаю.

## Как разыгрывать МЛАДШИЕ СВЯЗКИ на четвертой и пятой улицах, если вы не улучшили руку

Я не оказался бы в поте на четвертой улице с такой рукой, если бы у меня ничего не было, за исключением случаев, когда я сам делал ставку или же передо мной был сделан чек и я просто повторил его.

Если кто-то уравнял мою ставку после чека на флопе, я немедленно положу ему опреде-

ленную комбинацию. Если мне кажется, что у него была неполная комбинация, и все говорит о том, что он не построил ее на четвертой улице - я вновь сделаю бет. Если я полагаю, что он завершил комбинацию - вне зависимости от того, насколько она слаба (пусть это даже третий баттон) - я не стану вынуждать его пасовать на четвертой улице, так как он уже уравнял мой бет на флопе и, следовательно, позволил вовлечь себя в пот. Предположим, на флопе оказались карты К-8-2 и я попытался забрать себе пот, но мою ставку приняли, тогда я попробую делать чеки до последней улицы. Таким способом, если я проиграю пот, я сумею снизить потери до минимума.

И вновь, если я полагаю, что у моего противника была неполная комбинация (например, две карты к стриту или флешу), и я вновь попытался забрать себе пот на четвертой улице, и против меня сделали чек-рэйз, в такой ситуации я почти всегда отдаю пот противнику.

***• Я никогда неприму ставку, если я не улучшил свою руку. Но я могу отыграть назад против игрока, которому кажется, что он навязал мне свою игру.***

Как правило, я не продолжаю игру в таком положении. Однако в крайней ситуации я могу продолжить розыгрыш. Если я совершенно уверен, что противник пытается просто отобрать у меня пот, я отыграю ставку назад. Но у меня должна быть твердая уверенность в этом, прежде чем я рискну кучей фишек в таком поте.

Моя игра на пятой улице будет такой же, как и на четвертой. Если я все еще делаю ставки в пот, я должен буду продолжать, потому что у меня практически нет шансов на победу, если придется вскрывать карты. Я имею в виду, что у меня будет только семерка (если я не образую пару в конце). Так как я положил своему противнику неполную комбинацию на четвертой улице (именно поэтому я и сделал ставку), я должен быть уверен, что он ее не завершил на последней карте Я также должен быть убежден, что он не ответит коллом на мой последний бет. Само собой разумеется, что я сделаю чек, если мне кажется, что он образовал свою руку.

Вы окажетесь в трудном положении на реке, но вы не можете просто оставить все ваши деньги в поте, не попытавшись еще раз их вытащить. Решение о ваших действиях на пятой улице будет во многом основываться на понимании того, почему ваш противник принял вашу ставку на четвертой улице. Вы должны быть уверены, что он не завершил свою комбинацию, в противном случае у вас будут крупные неприятности.

Вам, возможно, будет трудно делать ставки, прекрасно понимая, что у вас пустая рука. Вы можете подумать, что для этого нужна смелость. И вы будете правы. Но это всего лишь хорошая игра в покер.

Вы обнаружите, если будете придерживаться моей системы игры, что ваши противники боятся давать вам (бесплатные) карты, когда у них есть какая-то рука. Они будут бояться делать это, потому что знают, что вы способны делать ставки, пытаясь образовать внутренний стрит. Они знают, что у агрессивного игрока может оказаться совершенно неожиданная комбинация. Следовательно, если у них есть рука, они будут стремиться немедленно выдавить вас из пота. Они сделают ставку, потому что не хотят, чтобы вы остались в розыгрыше и перетянули их. И вот два очевидных плюса игры в агрессивном стиле:

1. Если ваши противники имеют завершенную комбинацию они сразу дадут вам это понять. Они не станут давать вам бесплатные карты,
2. Ваши постоянные ставки вынуждают их пасовать на пограничных комбинациях, и вы сможете забрать себе пот тогда, когда у них нет завершенной комбинации.

Все довольно просто, у агрессивного игрока положительное матожидание.

## Как разыгрывать МЛАДШИЕ СВЯЗКИ если вы образовали руку

Сейчас я собираюсь рассказать вам о том, как я обычно разыгрываю младшую связку после того, как образовал на ней какую-то комбинацию. В качестве примера я собираюсь использовать стартовую комбинацию 7♦6♦. Вы узнаете, как я играю на такой руке в трех различных ситуациях - когда приходит:

1. бедный флоп (немного улучшающий руку)
2. хороший флоп (среднее улучшение)
3. отличный флоп (сильное улучшение)

Если у меня рука 7♦6♦ и приходят карты Q♠6♥2♣, я сказал бы, что это бедный флоп для моей комбинации. И я стану разыгрывать почти так же, как если бы он вовсе не улучшил мою руку.

Однако, мой розыгрыш может и сильно отличаться. Все будет зависеть от того, кто мой противник и, что особенно важно, сколько денег лежит перед ним. Я рискнул бы на втором баттоне (в данном случае, это пара шестерок) - и даже на третьем баттоне, если мой противник очень любит делать чек. Я стал бы играть даже в том случае, если бы знал, что у него есть пара дам. Я мог бы уравнять ставку в размере пота и мог бы даже поставить около 10% своих денег в банк, если бы мне показалось, что я могу выиграть все его деньги в том удачном случае, если мне удастся поймать семерку или шестерку. И я точно сыграл бы, если бы был уверен, что смогу выиграть гигантский пот. Я мог бы даже сделать рэйз. Всегда есть вероятность того, что я сделаю рэйз, когда у меня есть кусочек флопа (как в этом случае) или даже когда я совсем не улучшил свою комбинацию. Но в этих случаях моя комбинация не имеет вообще никакого значения. Я сделал бы это, если бы почувствовал в противнике слабинку, или из-за хорошей позиции. Однако сейчас я рассказываю о том, как бы я поступил, отталкиваясь от того, какую ценность имеет моя маленькая пара шестерок.

Кроме того, я разыгрывал бы эту руку немного иначе, в том случае, если бы я немного улучшил руку на флопе (и поймал пустышку на четвертой улице). Я сделал бы ставку на четвертой улице, если я был первым рэйзером. Вы, должно быть, помните, что я делаю ставку на флопе в том случае, если я был первым рэйзером, даже когда совсем не улучшил комбинацию. Однако если мою ставку на флопе приняли, я постараюсь делать чеки (если мне не кажется, что у противника неполная комбинация).

Но в данной ситуации я склонен сделать бет на четвертой улице, не обращая внимания на то, что на флопе мне ответили коллом. Я не позволяю себе делать ставки, когда я блефую, но я позволяю себе это, когда у меня есть аут. А сейчас у меня есть аут, ведь если я поймаю еще одну шестерку (или семерку), у меня будет рука, которая способна перебить комбинацию противника.

Вот почему я не стану выказывать слабость на четвертой улице. Я продолжу игру и сделаю ставку в размере пота.

Если и на пятой улице мне не удастся улучшить свою руку, я, скорее всего, перестану делать ставки. Если моему противнику не удалось завершить комбинацию, моя пара шестерок может победить, и я сделаю чек. Если же она проигрывает, нет никакого смысла и дальше терять на ней деньги.

В том случае, когда на четвертой улице мне удалось поймать хорошую карту - скажем, семерку, - я склонен сделать большой бет (больше размера пота). Я всегда стремлюсь выиграть большой пот, а теперь у меня есть рука, которая способна мне его принести. Я не стану продавать свою руку за небольшие деньги. Я сделаю очень большую ставку на четвертой улице, и очень большую на пятой.

Если мне не удастся поймать эту семерку до реки, тогда я попытаюсь продать свою руку на пятой улице за те деньги, которые смогу получить.

Все сказанное выше о том, как бы я разыгрывал руку, поймав семерку на четвертой (или пятой) улице, относится к тому случаю, когда я был первым рэйзером и никогда не выпускал инициативу. Другими словами, я делал ставки в каждом раунде.

Если я вступил в пот коллом и сделал чек, а потом вновь сделал колл на флопе, я разыгрывал бы руку иначе, поймав семерку на четвертой улице. Это был бы один из тех редких случаев, когда я применяю чек-рэйз, если в поте стоит много денег. Я не хочу забирать инициативу у противника (первого рэйзера), если я уверен, что на четвертой улице он вновь сделает бет из-за размера пота, кроме того, он ведь и не подозревает, что семерка улучшила мою руку. Он наверняка постарается выдавить меня из пота большой ставкой - и я отвечу ему рэйзом. Я бы предпочел выиграть пот прямо здесь, потому что на последней карте он может образовать пару (дам или двоек) и убить мой допер.

И совсем иная ситуация сложится, если на четвертой улице я поймаю шестерку. Моя рука уже не будет так хорошо замаскирована (как в случае с семеркой). Две шестерки на борде будут выглядеть угрожающе. И даже если до этого момента я был колером, я могу перехватить инициативу и сделать ставку, когда пришла шестерка. И, несмотря на то, что противник будет подозревать у меня триплет шестерок, он может также подозревать, что я имитирую эту руку. Кстати, это отличная возможность для блефа, если у вас нет шестерки в кармане. Теперь я расскажу вам о том,

как я разыгрываю 7♦6♦, когда приходит хороший флоп. Любые три карты, которые дают мне старшую пару, неполный двусторонний стрит (или флеш), я называю хорошим флопом. Но разыгрывать быстро я стал бы только неполный стрит.

Я предпочитаю разыгрывать неполный флеш чрезвычайно медленно по той причине, что это слишком очевидная комбинация. Когда на флопе лежат две карты одной масти обычно чересчур много игроков, имеющих неполный флеш, идут ва-банк против игрока, сделавшего ставку. В некоторых случаях я тоже так поступаю, потому что я придерживаюсь философии игры, которая требует, чтобы я защищал свои деньги и делал ставку при первой возможности. Но это чересчур прозрачный розыгрыш. Большинство игроков смогут положить вам неполный флеш в такой ситуации. Именно поэтому я предпочитаю неполный стрит.

Если я образую этот неполный стрит, я готов вступить в борьбу. Я во всеоружии, Битва начинается. Если я был первым рэйзером, само собой, я сделаю бет на флопе. Если мне ответят рэйзом, я отыграю ставку назад и пойду ва-банк. Если кто-то сделал бет передо мной, я отвечу рэйзом.

Если первым рэйзером был не я, я вновь прибегну к чек-рэйзу. Если игрок, который сделал рэйз до флопа, сделает ставку после моего рэйза, я отвечу рэйзом на все или почти все мои фишки. С этого момента я стану агрессором, и никто не сможет перехватить у меня лидерство в поте.

***• Как я говорил ранее, самые важные решения принимаются на флопе. Я хочу сказать, что именно там вы крадете пот. Так я бы и стал разыгрывать эту руку, потому что это именно то положение, в котором я украл множество потов. Я стал бы блефовать с аутом. И мог бы выиграть пот прямо там. Если же мне ответили коллом, у меня была бы хорошая неполная комбинация (двусторонний стрит, который я образовал бы в 33% случаев) и маленький шанс образовать допер или триплет на бэк-дор картах.***

В том случае, если бы я образовал всего лишь старшую пару (на борде 6-4-2 или 7-4-2), я играл бы осторожно. Я не стану влюбляться в эту руку, но немного рискнуть на ней я согласен.

Другими словами, я сделал бы чек против рэйзера, а потом мог бы сделать колл. Если я находился на дальней позиции (и не сделал рэйз в начале), я также уравнял бы ставку противника. Но это был бы слабый колл, означающий, что я, возможно, не пойду с такой рукой дальше, если не улучшу комбинацию на четвертой улице и кто-то вновь сделает бет против меня.

Я сделал бы колл на флопе потому, что моя пара вполне может оказаться сильнейшей. Первый рэйз противника не означает автоматически, что у него есть большая пара в кармане. И есть вероятность, что у меня на этом этапе окажется лучшая рука. Я смогу судить точнее на основании его поступков на четвертой улице. Если он вновь сделает ставку (а я не улучшу руку), я быстро скину карты. Я не стану вкладывать много денег в пот на такой руке, не улучшив ее.

Но основная причина, по которой я сделал бы колл на флопе, заключается в том, что есть возможность выиграть большой пот, если я улучшу руку настолько, что она побьет руку противника (тузов или королей). И я предпочту сделать чек, а не бет, потому что у меня может быть лучшая рука, но мне придется выйти из игры, если на мою ставку противник ответит рэйзом. Мне тогда придется спасовать. Если же я сделаю чек, я смогу ответить коллом на ставку в размере пота и попытаюсь поймать нужную карту

Если я не улучшу комбинацию на четвертой улице, я стану ее разыгрывать так, словно я получил бедный флоп, но немного улучшил руку на четвертой улице.

Отличным (и даже великолепным) флопом я бы назвал карты к руке 7♦6♦, которые образуют пару вместе с неполным стритом (или флешем), допер, триплет, стрит или флеш (пусть даже младший).

***• С отличным флопом к младшим связкам, я разыграл бы эту руку так, словно у меня завершенная комбинация - вне зависимости от того, так это или нет. Я начал бы лидировать в поте на ранней позиции, и сделал бы рэйз на дальней.***

***• Я сыграл бы так, чтобы все мои деньги оказались на середине стола с самого начала - даже если у меня будет всего лишь пара с неполной комбинацией. В последнем случае я поступил бы так, потому что у меня есть два способа победить в поте, когда я делаю ставку или рэйз (и противник пасует), или же когда я улучшаю свою руку (если мою ставку или рэйз противник принимает).***

***• Естественно, это риск - даже если у вас очень хороший флоп. Но вы рискуете практически всегда. Вот почему вы не можете постоянно беспокоиться, что кто-то образует***

***конфетку. Если вы об этом беспокоитесь, вам вообще не стоило садиться за игровой стол.***

Предположим, и вы и ваш противник образовали флеши, ваш может оказаться младшим и тогда вы тянете мертвую. Если уж такое произошло, вам придется: смириться с проигрышем, потому что вам (почти всегда) нужно продолжать игру и выплатить выигрыш противнику. Это слепой случай, это неотъемлемая часть игры.

Вы также можете получить на флопе нижнюю часть стрита. Еще раз слепой случай проявит себя, если у противника окажется старший стрит. Но и здесь, если ваш противник сделает ставку в рамках разумного, вам придется идти до конца. К примеру, на флоп пришли Т-9-8 и противник пошел против вас ва-банк, вам вновь нужно проанализировать ситуацию. Вам нужно знать своего противника, также многое будет зависеть от того, сколько денег в банке, и от размера его последней ставки. Если в поте стоит $1000 и он сделал ставку в $50000, вам, возможно, не стоит идти дальше, сбрасывайте карты. Но если в поте стоит $1000 и он сделал ставку в $2000 - все ваши деньги или все его деньги, вам нужно принять ее. Если вы проиграете, что же делать, значит, вы проиграете.

Кстати, это происходит довольно часто. Именно поэтому (как вы скоро узнаете) я отношу руки К-9, J-7 и им подобные к категории мусорных, на которых нельзя играть (в коммерческой игре с нормальным анте).

На отличных флопах можно считать, что я уже вовлечен в пот, и на четвертой улице я сделал бы бет - если мой ход первый или же передо мной сделали чек. Но, как всегда, есть и исключения.

Допустим, вы образовали бубновый флеш на флопе и еще одна бубновая карта пришла на четвертой улице - ваша рука будет почти уничтожена. У вас флеш лишь от семерки. Здесь вам нужно сделать чек и надеяться на вскрытие комбинаций. Если у вас не получается дойти до вскрытия, вы должны пасовать. Также, если вы образовали стрит и на четвертой улице на борд пришла парная карта, - у вас вновь могут быть крупные неприятности. Но, в обычных условиях, вас это не должно останавливать, ведь если противник образовал сет или допер, он сделал бы рэйз на флопе. То есть, даже если он образовал фулл-хаус (с парой на борде), вы должны принять ставку. Вновь слепой случай.

В холдеме вы не сможете перетянуть противника, когда у вас обоих флеш против флеша, если только не образуете стрит-флеш.

Если вы будете придерживаться моей системы игры, вы обнаружите в ней множество плюсов. Ситуация выше может послужить хорошим примером этих плюсов. Если на флоп пришли, скажем, 5- 4-3 (образуя мне стрит), мой противник дал бы мне знать на флопе, есть ли у него рука (допер или триплет). Я хочу сказать, что он сделал бы это, если он хороший игрок.

***• Ведь он не стал бы дожидаться, когда придет следующая карта к стриту. Он знает, что если придет туз, двойка, шестерка или семерка, ему придется отдать мне пот. Он знает, что в этом случае я сделаю бет вне зависимости от того, образовала мне эта карта стрит или же нет.***

***• Поэтому хорошие игроки в холдем делают больше всего ставок именно на флопе, а не на четвертой или пятой улицах. Иногда можно увидеть, как пот становится огромным после флопа, но в подавляющем большинстве случаев все деньги приходят в пот на флопе. Именно поэтому флоп считается чрезвычайно важным этапом игры.***

Как вы помните, я ранее говорил, что недопустимо избавляться от триплета в поте, на который уже был сделан рэйз. Я тогда имел в виду спрятанный сет (пара в кармане и одна карта на борде). Все кардинально меняется, когда две карты из триплета лежат на борде, и у меня одна карта втемную. Мне приходилось скидывать множество сетов, когда, к примеру, у меня 7-6 и на борд приходят 7-7-2. потом я делаю ставку и противник ее принимает. Существует не слишком большое количество комбинаций, с которыми он может ответить мне коллом. И мне будет легко скинуть тройку в данном случае, потому что с таким количеством денег в поте вы можете быть почти уверены, что у него тоже есть семерка. (Особенно это справедливо, если он был агрессором.) И вам теперь нужно оценить силу своего кикера. Я пришел к выводу, что мой кикер обычно ничего не стоит. Если я уверен, что у него именно семерка, лучшее, на что я могу надеяться - это ничья. Само собой разумеется, что я говорю о хорошем игроке, и скорее всего, он побьет мою руку.

Он может быть в поте с семеркой и старшей картой, которая образовала ему стрит (например, 8-7, 9-7 или Т-7).

Вероятно также, что у него старшая карта (туз или король) в масть. Также у него может быть 7-6 (как у меня) или 7-5 (единственная возможность его побить). Почти невероятно, чтобы он был в поте с 7-4, 7-3 или 7-2 (несмотря на то, что последняя рука дает ему фулл-хаус). Итак, я положил ему руку с семеркой, потому что он показал мне большую скорость розыгрыша, и я не могу продолжать игру на своей семерке с младшей соседней картой. Я скину этот сет с готовностью. И сделаю это очень быстро.

Если у меня такой сет с другим кикером, мне вновь нужно оценить ситуацию. Если у меня карта чуть старше, скажем, девятка или десятка - я мог бы и разыграть эту руку. Если у меня туз или король в масть, тогда я точно стану играть дальше. Конечно, может сложиться и такое положение, когда я не стану избавляться от сета с рукой 7 -6. Например, ее ли я сделал рэйз до флопа. И на флопе все сделали чек, тогда я сделаю ставку. Потом кто-то отыграл ставку назад (чек-рэйз). В этой ситуации я могу продолжить игру. Если мне кажется, что противник старается выдавить меня из пота. Он может отыграть ставку назад с оверпарой или несколькими другим руками, которые он не решался разыгрывать слишком мощно (делая рэйз против меня) до флопа.

Иная ситуация может сложиться, если я принял маленький рэйз до флопа на дальней позиции с 7-6. Теперь я бы не положил противнику руку с семеркой, если на флоп пришли 7-7-2. И я мог бы разыграть свою руку очень быстро, стараясь выиграть большой пот.

Если до флопа был сделан рэйз, у вас появляется шанс выиграть крупный пот. Если же рэйза не было, пот будет уже не таким большим. Раньше я уже отмечал, что вы не можете рисковать всеми своими деньгами ради "пустого" пота. Я напомнил вам об этом, потому что вы можете предпринять попытку выиграть большой пот, образовав сет на младшей связке, если до флопа рэйза на пот не было. Не пытайтесь это сделать! Я никогда не рискую большими деньгами без действительно сильной руки, если мне нечего защищать в поте. Я не собираюсь биться, чтобы выиграть "пустой" пот.

Вот еще одно важно понятие моей философии игры, о котором мне хотелось бы вам напомнить:

***• Вы должны постоянно стараться извлечь максимальную доходность из своей комбинации. И вы достигаете этой цели, делая ставку.***

Теперь вам все должно быть понятно. Вы начнете выигрывать в покер много, делая ставки, рэйзы, перэйзы - словом, играя в агрессивном стиле. Естественно, будут и такие ситуации, когда вам придется уходить в оборону - если агрессивная игра будет мешать достижению поставленных целей, вынуждая вас покинуть пот. Но, как правило, вам нужно быть агрессивным игроком.

Это означает, что вы не можете допустить, чтобы каждая следующая карта, приходящая на борд, была для вас постоянной угрозой. Как я уже говорил, если вы непрестанно опасаетесь, что противник образовал конфетку, вы никогда не сможете разыграть свою руку. Это относится ко всем комбинациям, о которых я вам рассказал, но особое значение это обретает при розыгрыше младших связок, когда вам приходит отличный флоп. Вы их разыгрываете прежде всего для того, чтобы извлечь из руки максимальную доходность, когда вы образуете на ней какую-то комбинацию. И вы должны всегда придерживаться следующего принципа:

***• Если вы собираетесь сделать колл, вы вполне можете сделать бет.***

Вы должны поступать таким образом на всех этапах игры, но особенно важно делать это в конце. Если вы так поступите, вы будете получать деньги на тех руках, на которых вы не рассчитывали что-то получить. Я хочу сказать, что во многих случаях вы будете класть своему противнику совсем не ту комбинацию, которая у него окажется на самом деле. Я ведь не Гудини, да и вы тоже нет. Вы можете думать, что у противника неполный флеш. а у него может оказаться пара - всего лишь одна пара. Он может пытаться вас переехать с комбинацией намного слабее, чем вы полагаете. И даже если на пятой улице придет карта к флешу - она вполне может не улучшить его руку. Я имею в виду, что у него есть какая-то комбинация, когда приходит карта к флешу, может быть флеш, который вы ему положили, но возможно и такое, что у него другой кусок флопа. Может быть и такое, что у него допер, когда у вас самих стрит. Вы действительно не знаете, какая у него комбинация, но раз уж вы собираетесь сделать колл в любом случае, когда образуете сильную руку на младшей связке - вы может сделать и бет.

Я сделал бы исключение только для ситуации, когда на борд в конце приходит парная карта. Тогда бы я сделал чек, а возможный колл зависел бы от того, что я чувствую по поводу сложившегося положения. Но, оставив этот случай за скобками, если я образовал действительно

сильную руку на младшей связке, я пойду вперед и сделаю ставку.

Противоположная ситуация может сложиться, когда я стану беспокоиться о том, что у меня нет конфетки, в то время как она, на самом деле, у меня есть. В этом случае я, естественно, буду делать все, что может привлечь максимум денег в пот.

Если мне кажется, что у противника сильная рука, я сделаю большой бет. Если я думаю, что у него слабая комбинация, я постараюсь продать ему мою руку, сделав ставку поменьше. В этом случае вам потребуется правильно оценить ситуацию, прикинуть, какая рука может быть у противника.

Мое решение о размере ставки будет зависеть от того, образовал ли я свою руку рано (на флопе), или поздно (на реке).

***• Если я образовал руку рано. Я ничего не собираюсь ему продавать - я попытаюсь выиграть все его деньги.***

***• Если я образовал комбинацию позже и не вложил в пот много денег, чтобы построить ее (то есть сделал чек на флопе, маленький бет на четвертой улице и образовал конфетку в конце), тогда я не стану пытаться обобрать его подчистую - ведь он может и не принять большую ставку. И я попытаюсь продать свою руку за те деньги, которые, как я полагаю, он согласен поставить.***

Новички в безлимитном холдеме могли не оценить всей глубины моей любви к младшим связкам. Опытные игроки могли быть удивлены этим. Но, по моему мнению, это отличные карты. Вам лишь нужно проявить здравомыслие, когда вы разыгрываете младшие связки, если же вы разыгрываете их правильно - они принесут вам много денег, В безлимитном холдеме именно это и важно.

Две важные поправки. Я не отношу комбинации к проблемным или пограничным, если две карты:

1. Одномастные;
2. Я получаю их в игре с малым количествам противников. Как вы узнаете, я отно- шу к таковым игры с четырьмя и менее участниками. В этих играх проблемные руки становятся сильными.

## ПОГРАНИЧНЫЕ или ПРОБЛЕМНЫЕ РУКИ

Вы должны запомнить наизусть следующие ниже проблемные комбинации. Я называю их так именно потому, что эти руки создают проблемы, и я разыгрываю их только в пограничных ситуациях. Это руки, на которых вы можете потерять много денег, и вы должны разыгрывать их чрезвычайно осторожно. Вы не должны рисковать большими суммами на таких комбинациях.

***Проблемные руки (только разномастные)***

| | | | |
|---|---|---|---|
| AQ<br>AJ<br>AT | KQ<br>KJ<br>KT | QJ<br>QT | JT<br>98 |

Я называю эти руки пограничными, потому что я задумался бы о том, стоит ли мне уравнивать рэйз на таких картах. Если они одномастные, я ответил бы коллом и дошел бы до флопа. Если они разномастные, я не стал бы делать колл, находясь на плохой позиции.

Под плохой позицией я имею в виду ситуацию, когда я нахожусь на средней позиции и игрок на ближней позиции вступает в пот рэйзом. В этом случае я сделаю фолд.

Если я нахожусь на дальней позиции, а передо мной был сделан рэйз и колл, я обычно отвечаю коллом, - но я слышу тревожный звонок. В этом случае звонок напоминает мне о том, что я должен разыгрывать эту руку чрезвычайно осторожно, если только на флоп не приходят превосходные карты.

Я так осторожен, потому что с любой из этих комбинаций вы можете оказаться против такой руки, когда вы будете тянуть практически мертвую. Большинство игроков полагает, что А-А, К-К и А-К - отменные комбинации для рэйза, и существует большая вероятность, что именно такая рука окажется у рэйзера. Естественно, вы не должны постоянно допускать это, но мысль о такой возможности должна постоянно быть у вас в голове. Вот почему, имея A-Q, A-J или A-T против А-А, К-К или А-К. вы находитесь в ужасном положении.

***• Чрезвычайно трудно выиграть большой пот на одной из этих комбинаций (разномастных), если вы ответили коллом на рэйз. Это проблемные руки. С ними намного более вероятен проигрыш большого пота, чем победа в большом поте. Даже если я образую пару на флопе, я разыгрываю эту руку чрезвычайно осторожно, или почти так же, как я разыгрываю карманную пару тузов или королей. К примеру, если я разыгрываю K-Q (разномастные) и на борд приходят К-4-2, я оказываюсь в затруднительном положении, если у рэйзера есть одна из трех комбинаций, о которых я должен подумать в такой ситуации. У него может образоваться пара тузов, сет королей или пара королей (как у меня) - но у него также будет тузовый кикер.***

Другой пример: я играю на 9-8 и на флоп пришли Q-J-T, я все равно не стал бы сходить с ума по своей руке, пусть даже я образовал стрит. Это не только нижний конец стрита, но рука становится еще слабее, так как верхний конец стрита может быть образован очень сильной рукой, на которой играют практически все - А-К. Кроме того, вам будет намного сложнее забрать себе пот на проблемной руке, даже если вы образовали неполный стрит. Вы помните, что, образовав неполный стрит на младшей связке, я разыгрываю его очень быстро, потому что у меня есть еще две возможности, чтобы выиграть пот. Я могу выиграть пот прямо на флопе, потому что противники навряд ли образовали комбинацию с маленькими картами на флопе. Если же мою ставку все-таки приняли, я имею вторую возможность победить, построив свой стрит.

Но если я образовал неполный стрит на K-Q (скажем, на флоп пришли J-T-2), намного вероятнее, что у кого-то уже есть кусок флопа, и я не смогу забрать себе пот, сделав ставку. То есть, у меня больше нет обеих возможностей, чтобы победить в поте.

Так же можно рассуждать в тех случаях, когда вы образуете старшую пару и неполный стрит, имея K-Q, если на флоп приходят Q-J-T. Это даже не хорошая рука, потому что вы можете быть мертвы (как в случае с 9-8), если у кого- то есть А-К. Лучшее, на что вы можете надеяться в данном случае, - это сплит. Тем не менее, одномастные и разномастные проблемные руки должны разыгрываться одинаково - медленно - если только на флопе не образуется флеш или неполный флеш. Только тогда вы можете прибавить скорость. Даже если вы образуете сильную руку, например, допер или триплет, вы все равно сильно рискуете. Если на флоп пришли К-К-2, вы вновь окажетесь в сложном положении с K-Q, если у кого-то есть А-К. Эта ситуация хуже тем, что вам нельзя избавляться от такой руки, придется идти вперед и проигрывать много денег.

***• Очень важно помнить с проблемными руками о том, что вам нельзя вкладывать много денег в пот до флопа. Нужно стараться разыграть их в поте как можно дешевле.***

Редким исключением может стать ситуация, когда вы образовали стрит (используя обе холл-карты, предположим, у вас Q-T, а на флоп пришли K-J-9 или J-9-8). Однако даже в этом случае (когда у вас конфетка), есть вероятность того, что вы проиграете пот. Если на четвертой улице придет дама к флопу K-J- 9, вы можете проиграть руке А-Т. Другими словами, вы не можете считать себя в безопасности с такими руками даже в том случае, когда образовали конфетку.

Если у вас одна из проблемных рук одной масти, это комбинация намного сильнее. К примеру, если у вас К♦Q♦ и на флоп приходят Т♠7♦2♦ тогда это действительно сильная рука. У вас не только неполный флеш, но и две оверкарты. Или же, если у вас 9♥8♥ с таким флопом, у вас не только неполный флеш, но и неполный стрит. Эта ситуация (с К♥Q♥ или 9♥8♥) дает вам хорошую возможность для чек-рэйза, если вы находитесь на ближней позиции. Если вы находитесь на дальней позиции, и кто-то сделал ставку перед вами, вы можете ответить рэйзом. Вы вновь оказались в ситуации, когда у вас есть две возможности выиграть пот. Вы можете выиграть его прямо здесь, если же вашу ставку приняли, у вас есть шанс образовать руку на бэк- дор картах.

## МУСОРНЫЕ РУКИ

За исключением туза или короля с любой одномастной картой, я считаю все остальные комбинации, о которых речь еще не заходила, мусорными. Комбинации А♣8♣ или К♥4♥ я отнес бы к категории младших связок и разыгрывал бы их похожим образом. Например, если на флопе 9♥6♣2♣ и у меня А♣8♣, я имею неполный флеш и оверкарту. Если я окажусь в поте против пары дам, у меня будут примерно равные шансы на победу. И я разыграл бы эту руку так, словно у меня младшая одномастная связка (скажем, 9♣8♣). То есть, я разыграл бы ее быстро и попытался выиграть пот на флопе - потому что, повторю вновь, у меня есть две возможности победить в этом поте. Но это в том случае, если пришли карты на линии - с тузом или королем и другой картой одной

масти. После того, как пришла фигура, а следом за ней не соседствующая карта - даже если обе — одной масти, я считаю такую комбинацию мусорной. Руки Q♥4♥ или J♠6♠ я отношу к муссорным.

Естественно, руки с не соседствующими и разномастными картами, например J♠5♣, T♠3♥ или 9♣4♥, совершенно никуда не годятся. Но точно такие же разномастные комбинации К-9, Q-8, J-7, T-6, 9-5, 8-4, 7-3 и 6-2 многие игроки разыгрывают, потому что на них можно образовать стрит. Я не играю на таких руках, потому что, даже получив наилучший флоп (за исключением фулл-хауса), я рискую проиграть все свои деньги, наткнувшись на старший стрит. И вообще, я никогда не играю на тех руках, когда у меня есть нижняя и верхняя карта стрита - за исключением случаев, когда я нахожусь на хорошей позиции. Находясь на хорошей позиции, я могу сделать исключение и разыграть комбинацию, даже если она мусорная. К примеру, я могу ответить коллом на рэйз, находясь на баттоне, даже если у меня А-8 (разной масти) - вообще; любая мусорная рука, - если достаточное количество (скажем, пять) игроков вступили в пот передо мной, и мне не кажется, что кто-то еще собирается сделать рэйз. Я могу принять маленький рэйз и дойти до флопа на мусорной руке, потому что у меня есть положительное матожидание. Я постараюсь образовать фулл-хаус, триплет или допер. Но если я не получу действительно хороший флоп к этой руке, я скину эти карты. Я не собираюсь вкладываться в пот и швырять на ветер кучу фишек с подобной мусорной рукой. Я не стану принимать ставки на флопе. Я сам буду делать рэйзы или выйду из игры. Я сделал бы даже рэйз на мусорной руке, находясь на хорошей позиции. Более того, я бы разыграл ее быстро и на флопе. Если игроки на ранних позициях скинули карты, а один игрок на средней позиции применил слоуплей, ну, если уж я нахожусь на баттоне, я сделал бы рэйз вне зависимости от того, какая у меня стартовая комбинация. И если на флопе против меня опять сделали чек, я сделаю ставку вне зависимости от того, что пришло на флоп. Очевидно, что такой розыгрыш никак не связан с силой моей руки. У мусорных рук нет никакой силы и ценности. В этой ситуации я разыгрываю свою позицию и личные особенности противников. Если мне кажется, что у него была слабая начальная комбинация (он применил лимпинг), и он ее не улучшил, я смогу забрать себе пот прямо здесь.

***• За исключением только что описанных ситуаций, мусорные руки просто нельзя разыгрывать.***

## ИГРА С МАЛЫМ КОЛИЧЕСТВОМ ПРОТИВНИКОВ

Во многих случаях, садясь за полную (коммерческую) игру, к утру вы окажетесь в игре с малым количеством противников. Как я уже говорил, вы должны уметь переключать скорости в такой ситуации. Вы должны играть в том же стиле - агрессивном - но вы должны понимать, что сила всех комбинаций увеличилась.

Особенно это справедливо для старших карт.

***• Кстати, в игре с малым количеством противников проблемные руки можно разыгрывать почти на любой позиции. И вообще, позиция - это, возможно, самая важная вещь в игре с малым количеством противников.***

Дело в том, что вам придется смотреть в большее количество карт и разыгрывать большее количество рук по сравнению с коммерческой игрой. Кроме того, вы будете разыгрывать скорее свою позицию, чем свои карты в игре с малым количеством противников.

Если игра сократилась до четырех противников, вам потребуются более сильные руки на двух первых позициях, чем на двух последних. Если вы сделаете рэйз на баттоне, ваш противник должен будет ходить первым (на флопе) и вы получаете большое преимущество. Оно практически уравнивает силы ваших комбинаций, когда противник ходит первым.

Итак, в игре с малым количеством противников вы будете разыгрывать свою позицию в соответствии с тактиками, которые применяются в полной игре, вот только сила комбинаций поднимается на несколько пунктов. Проблемные руки становятся сильнее, потому что вы вряд ли будете натыкаться на А-А, К-К или А-К так же часто, как в полной игре. Вы должны просто играть, больше придерживаясь теории старших карт, в игре с малым количеством участников. Я хочу сказать, что чем больше у вас карты, тем лучше у вас комбинация. К примеру, пара тузов или королей выглядит просто горой в игре с малым количеством участников, и вы можете разыгрывать ее очень быстро. Но в полной игре вы должны разыгрывать такие пары значительно медленнее, потому что многие игроки смогут побить их, образовав комбинации на флопе. В игре с малым количеством участников такое вряд ли возможно. Следовательно, эти пары обладаю намного большей

ценностью, чем в полной игре. В игре с малым количеством участников вам нужно стремиться поймать старшие карты на хорошей позиции.

## СТРАХОВКА

Во многих случаях, играя в безлимитный холдем, игрок может поставить все свои деньги в пот до флопа, на флопе (или даже на четвертой улице). В такой ситуации, если должны открываться общие карты и ставок никто больше сделать не может (игра один на один), оба игрока обычно вскрывают свои карты, чтобы была возможность сделать страховку.

Страховка - это побочная ставка, которая делается игроками, участвующими в поте или между одним из участников и страхователем, который может быть, а может и не быть активным игроком. Игроку с наилучшим потенциалом на победу в поте предлагается (или он просит сам) сделать страховку. Делая страховку, вы определенным образом защищаете свои вложения в пот. Но это всегда плохая ставка (если не была допущена ошибка). Как часто случается и в жизни, страхователь почти никогда ничего не платит. Когда он ставит определенную сумму на вашу руку, у него всегда положительное матожидание. Та стоимость руки, которую он вам предлагает всегда значительно ниже реальной стоимости вашей комбинации (см. Приложения). Разница между реальной стоимостью и тем, что согласен поставить страхователь, и есть его премия (маржа или комиссия).

Я использовал фразу "наилучший потенциал на победу в поте" потому что не всегда лучшая рука на флопе обладает наилучшим потенциалом на победу. К примеру, на флопе 7♣5♦4♦, а у вас рука 7♦6♦, вы будете фаворитом (примерно 2,33 к 1) против игрока с парой королей (скажем, К♥К♠). У вас есть 20 карт в колоде, которые образую вам победную комбинацию с двумя возможностями ее образовать. Сам я предпочитаю не делать страховку. Я люблю ее предлагать, ведь рука с лучшим потенциалом на победу в поте всегда имеет положительное матожидание. Например, если вы фаворит 3 к 2, лучшее, на что вы можете рассчитывать, это 13 к 10 (или 7 к 5). Ну и зачем это делать? С таким преимуществом вы хотите начать игру, так имеет ли смысл отказываться от него, делая страховку?

На протяжении многих лет я слышу споры о том, стоит или нет делать страховку.

• ***Я советую вам предлагать страховку, но не делать ее.***

Вы не можете спорить с математическими расчетами, которые говорят, что у вас положительное матожидание.

1. Нет правила, которое требовало бы, чтобы вы вскрыли свою руку, но игроки редко (если вообще когда-то) отказываются выполнить данное требование.
2. Ваш неполный стрит-флеш может быть завершен 15 картами, еще пять побед вам дадут три шестерки и две семерки, которые все еще в колоде. Конечно, при условии, что ваш противник не улучшит комбинацию.

Если вы можете заключить пари 7 к 5 на соотношении вероятностей 3 к 2, сделайте это. Но вам не стоит соглашаться на пари 7 к 5, когда вы фаворит 3 к 2. Все очень просто.

Однако я могу понять, когда игрок с недостаточными оборотными средствами решает сделать страховку. Я думаю, что можно согласиться на отрицательное матожидание, чтобы остаться в игре. Но если ваши оборотные средства позволяют, не делайте страховку - лучше предлагайте ее сами.

Я однажды обсуждал этот вопрос с очень сильным (и очень успешным) игроком, которого я знаю уже многие годы. Он сказал: "Если бы ко мне кто-то подошел и предложил сыграть 10 к 1 в орел-решку на все деньги мира, я бы не согласился". Он сказал, что он просто не может рискнуть всем, что он имеет - собственностью и наличностью. Он не стал бы рисковать потерей всего. У него было примерно около миллиона. Он не сделал бы этого, даже если бы мог выиграть еще один миллион.

А вот я бы смог. Точно бы рискнул. Я просто должен был бы рискнуть. Я не могу упустить возможность выиграть 10 к 1 на равных шансах. Я сделал бы это, потому что уверен, что мог бы поставить еще один миллион, если бы проиграл первый.

## ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

Я уверен, что мне ни в коей мере не удалось рассказать вам обо всех бесчисленных вариантах развития событий при игре в безлимитный холдем. Вряд ли возможно (да и не имеет смысла)

пытаться охватить все возможные комбинации множества условий игры. К тому же, как вы знаете, на определенную часть вопросов я не смог бы дать четких ответов, потому что я сам не знаю, как бы поступил до тех пор, пока не столкнулся с данной проблемой. Как я говорил, в этих случаях я опираюсь на свое чувство, на ощущения, которые есть лишь быстрый анализ на сознательном и бессознательном уровнях.

Тем не менее, я предложил вам много белого мяса (сложных тактических и стратегических приемов), которые до сих пор были известны лишь очень немногим игрокам мирового класса, а в некоторых случаях, были неизвестны даже им.

Средний игрок никогда не получал доступа к такого рода информации. Прежде всего, никто не создавал такого доступного пособия по безлимитному холдему. Даже если это и было доступно, то не было написано игроком, который на протяжении многих лет играл бы в элите покера и мог бы похвастаться большими победами, - значит, не так уж ценно то, что он написал. Возможно, это даже хуже, чем кажется. Не иметь информации лучше, чем иметь неверную информацию.

Итак, у вас все должно получиться в безлимитном холдеме, ведь теперь вы знаете об этой игре почти так же много, как и я сам. Все остальное будет зависеть только от вас.

## ПРИЛОЖЕНИЕ К ХОЛДЕМУ
### Таблицы составлены Ричардом Энглстином

### ДАБЛ-БЕЛЛИ-БАСТБР (ДББ)

Существует четырнадцать карт, образующих ДББ, так как туз может использоваться в младшем и старшем стрите.

A23456789TJQKA

Вы можете образовать дабл-белли-бастер с двумя любыми смежными картами от 3-4 до J-Q. В тех случаях, когда два флопа могут образовать неполный стрит, приведен старший:

X-Y-Z(4-6-T)

и нижний следующий:
X-Y-Z(6-T-Q)
Каждое тире представляет собой промежуток между картами.

| **Ваша рука** | **Флоп[1]** |
|---|---|
| 3-4 | A-5-7 |
| 4-5 | A-3-7 или 2-6-8 |
| 5-6 | 2-4-8 или 3-7-9 |
| 6-7 | 3-5-9 или 4-8-T |
| 7-8 | 4-6-T или 5-9-J. |
| 8-9 | 5-7-J или 6-T-Q |
| 9-T | 6-8-Q или 7-J-K |
| T-J | 7-9-K или 8-Q-A |
| J-Q | 8-T-A |

Вы можете образовать ДББ на любых двух картах с одним промежутком между ними. Все флопы будут иметь один из трех видов:

X-YZ (2-4-5) XY-Z (8-9-J) X-Y-Z (5-8-J)

| **Ваша рука** | **Флоп[2]** |
|---|---|
| A-3 | 4-5-7 |
| 2-4 | 5-6-8 |
| 3-5 | 6-7-9 или A-4-7 |
| 4-6 | 7-8- T или 2-5-8 |
| 5-7 | A-3-4 или 3-6-9 или 8-9-J |
| 6-8 | 2-4-5 или 4-7-T или 9-T-Q |
| 7-9 | 3-5-6 или 5-8-1или T-J-K |
| 8-T | 4-6-7 или 6-9-Q или J-Q-A |
| 9-J | 5-7-8 или 7-T-K |
| T-5 | 6-8-9 или 7-T-K |
| J-K | 7-9-T |
| Q-A | 8-T-J |

[1] Существует 16 ДББ этого типа.
[2] Существует 24 ДББ этого типа.

Вы можете образовать ДББ на любых двух картах с двумя промежутками между ними. Флоп будет выглядеть как X-Y-Z.

| **Ваша рука** | **Флоп[1]** |
|---|---|
| A-4 | 3-5-7 |
| 2-5 | 4-6-8 |
| 3-6 | 5-7-9 |
| 4-7 | 6-8-T или A-3-5 |
| 5-8 | 7-9-J или 2-4-6 |
| 6-9 | 8-T-0 или 3-5-7 |
| 7-T | 9-J-K или 4-8-6 |
| 8-J | T-Q-A или 5-7-9 |
| 9-Q | 6-8-T |
| T-K | 7-9-J |
| J-A | 8-T-Q |

С четырьмя пропусками между картами, например, A-6 или J-6, вы можете образовать только неполный двусторонний стрит.

Вы можете образовать ДББ на любых двух картах с пятью пропусками между ними. Флоп должен выглядеть так: XYZ

| **Ваша рука** | **Флоп[2]** |
|---|---|
| A-7 | 3-4-5 |
| 2-8 | 4-5-6 |
| 3-9 | 5-6-7 |

| | |
|---|---|
| 4-T | 6-7-8 |
| 5-J | 7-8-9 |
| 6-0 | 8-9-T |
| 7-K | 9-T-J |
| 8-A | T-J-Q |

Существует восемь пятикарточных групп, перестановки в которых дают десять возможных ДББ. Все эти группы имеют вид V-WXYZ. Все ДББ образуются на семикарточных сегментах 14-карточного континуума.

Промежутки, естественно, появляются в различной последовательности.

| **Группа** | **Комбинация** |
|---|---|
| I | A-3-4-5-7 |
| II | 2-4-5-6-8 |
| III | 3-5-6-7-9 |
| IV | 4-6-7-8-T |
| V | 5-7-8-9-J |
| VI | 6-8-9-T-Q |
| VII | 7-9-T-J-K |
| VIII | 8-T-J-Q-A |

Возьмем группу III для примера перестановок.

| **Ваша рука** | **Флоп** |
|---|---|
| 3-5 | 6-7-9 |
| 3-6 | 5-7-9 |
| 3-7 | 5-6-9 |
| 3-9 | 5-6-7 |
| 5-6 | 3-7-9 |
| 5-7 | 3-6-9 |
| 5-9 | 3-6-7 |
| 6-7 | 3-5-9 |
| 6-9 | 3-5-7 |
| 7-9 | 3-5-6 |

Существует 80 возможных ДББ (восемь пятикарточных групп умножить на десять перестановок). То же самое значение вы получите, если сложите все результаты таблиц (16 +24+16 + 16 + 8 = 80).

## ПРОЗВИЩА РАЗЛИЧНЫХ КОМБИНАЦИЙ В ХОЛДЕМЕ

| | |
|---|---|
| A-A | Американ Эрлайнз |
| A-K | Биг Слик |
| A-Q | Доил Брунсон[1] |
| A-J | Аякс |
| A-T | Джонни Мосс |
| A-8 | Рука мертвеца |
| A-A-A | Баскин-Роббинс |
| K-Q | Марьяж |
| K-J | Каяк |
| K-9 | Канин |
| K- 8 | Кокомо |
| K-7 | Коламбиа ривер |
| K-3 | Королевский краб |
| Q-J | Скиталец |
| Q♠J♦ | Пинокль |
| Q-T | Глсби |
| Q-9 | Хинин |
| Q-7 | Компьютерная рука |

| | |
|---|---|
| J-6 | Железнодорожная рука |
| J-5 | Мотаун |
| 5-T | Вулворт |
| T-4 | Бродерик Кроуфорд |
| T-3 | Вейнберг |
| T-2 | Доил Брунсон |
| 9-8 | Олдсмобиль |
| 6-9 | Джо Бернштейн |
| 3-9 | Джек Бенни |
| 2-9 | Ветвистая (твигги) |
| 8-8 | Маленький олдсмобиль |
| 8-5 | Финки Динк |
| 3-8 | Рэквел Уэлч |
| 7-6 | Юнион Ойл |
| 5-7 | Пьяница |
| 7-2 | Пивная рука |
| 6-3 | Болван |
| 6-2 | Эйнсворт |
| 4-5 | Джесси Джеймс |
| 3-5 | БУЛЛИ Джонсон |
| 2-4 | Рука лесоруба |
| 3-3 | Крабы |
| 6-6-6 | Котч |
| 4-4-4 | Большое жюри |

[1] Две руки (A-Q и T-2) названы моим именем после того, что произошло на Мировой Серии Покера в 1976 и 1977 годах. Оба раза я выиграл на руке T-2. Руку A-Q долго называли Доил Брунсон в Техасе, потому что я никогда ее не разыгрываю.

## СТАТИСТИКА ПОКЕРА, ОБЗОР ТАБЛИЦ
### Автор текста и таблиц "Безумный Майк" Каро.

Мне пришлось хлопнуть своего друга по плечу, чтобы он поднял голову, и в отчаянии покачал головой, указывая на $300 в фишках, лежащих по другую сторону стола. Его противник только что вскрыл J♥J♦9♥7♥3♣, но так как они играли в лоуболл, я сразу заинтересовался происходящим.

"Что это было!" - спросил я у друга, когда он все-таки повернулся ко мне.

"Два красных валета. Я предложил ему $300 против $2, что он не сможет получить двух красных валетов до обмена".

"То есть, 150 против 1", - сказал я, стараясь, чтобы в голосе не прозвучало недоверие. "Ты уверен в шансах?"

Он быстро прижал палец к губам, давая понять, что не стоит просвещать сакера, который все еще возился со своим выигрышем.

"Пошли, надо поговорить", - сказал я.

Когда мы отошли от стола он начал жаловаться: "Он меня просто убивает. Вот уже две недели он у меня постоянно выигрывает на этом пари. Может, у него валет в рукаве?"

"Шансы 136,8 против 1", - сказал я ему.

"Что?" - переспросил он. Его мозг буквально закипел от напряжения. Это был математик высшего класса, и мы часто обменивались с ним покерной информацией. Но в этом случае он ошибался. "Нет! Шансы 191 против 1. Я фаворит".

"Давай поспорим по-дружески", - предложил я. - "На сотню, что ты ошибаешься".

"Ладно, "Безумный Майк", - сказал он, подчеркивая слово "безумный". — "Ты блефуешь, но я согласен!". И он вытащил сотню из своего бумажника.

Мы пошли выпить по чашке кофе.

Он начал первым. "Существует 89.760 способов получить пару валетов" - сказал он, записывая цифры на салфетке для убедительности. "Мы выяснили это, когда составляли таблицы Рас-

пределения комбинаций. Согласен? Хорошо. Существует шесть пар-партнеров, которые образуют два валета-бубновый валет и трефовый валет, трефовый валет и пиковый валет и так далее. Одна из них и есть валет бубновый с валетом червовым. То есть одна шестая от 89.760. То есть 14.960". Он подчеркнул последний результат. "И мы разделим 2.868.685 -общее число возможных комбинаций, - на полученное число... и получим 191,8. То есть шансы 190,8 против 1, как я и сказал".

Теперь пришла моя очередь. "Ты упустил то, что лежит на поверхности. Твои расчеты правильны, когда у противника точно два валета. Но у него также может быть каре, фулл-хаус, триплет или допер, но все же в них может быть пара красных валетов. Вот самый простой способ получить верный ответ. В колоде у нас 53 карты, у тебя есть 5 карт, чтобы получить бубнового валета из 53. После этого у тебя есть четыре шанса из 52, что валет червей все еще в колоде. Один шанс из 10,6 для бубнового валета и один шанс из 13 для червового валета. Перемножив, мы получаем 137,8, то есть один против 136,8".

Он согласно кивнул головой и произнес: "Иногда человек слишком прочно привыкает думать по шаблону и допускает просто детсадовские ошибки вновь и вновь".

Я посочувствовал ему, положил в бумажник его сотню и заплатил за кофе. Даже математики допускают ошибки в элементарной покерной математике, как в случае с красными валетами. Если же вам приходится сталкиваться с проблемами в сотни раз сложнее, становится понятно, почему так много покерных книг буквально напичканы неверными сведениями.

Таблицы, которые вы найдете ниже, были составлены лично мной и они вне всяких сомнений составлены аккуратно (я надеюсь)...

**ТАБЛИЦА I**
**ВЕРОЯТНОСТЬ ПОЛУЧЕНИЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ КОМБИНАЦИИ ДО ОБМЕНА**
*(Колода 53 листа - включая джокера)*

| Вероятность получения руки (до обмена) | Выражена в процентах (%) | Шансы против получения | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Пять тузов | 0.0000348470 | 2869684.00 к 1 | 1 |
| Стрит-флеш | 0.0071087942 | 14066.08 к 1 | 204 |
| Флеш-рояль | 0.0008363287 | 119569.21 к 1 | 24 |
| Иные стрит-флеши | 0.0062724654 | 15941.69 к 1 | 180 |
| Каре | 0.0288533410 | 3464.80 к 1 | 828 |
| Фулл-хаус | 0.1522118281 | 655.98 к 1 | 4368 |
| Флеш | 0.2719462241 | 366.72 к 1 | 7804 |
| Стрит | 0.7154792251 | 138.77 к 1 | 20532 |
| Триплет | 2.2079078366 | 44.29 к 1 | 63360 |
| Три туза | 0.3679846394 | 270.75 к 1 | 10560 |
| Старший (К-8) | 0.9199615986 | 107.70 к 1 | 26400 |
| Младший (7-2) | 0.9199615986 | 107.70 к 1 | 26400 |
| Допер | 4.8297983925 | 19.70 к 1 | 138600 |
| Старшие тузы | 1.1039539183 | 89.58 к 1 | 31680 |
| K, Q , J | 1.6935656701 | 58.05 к 1 | 48600 |
| Младший допер (от Т и ниже) | 2.0322788041 | 48.21 к 1 | 58320 |
| Одна пара | 42.3399780812 | 1.36 к 1 | 1215024 |
| Пара A, K, Q, J (для начальной ставки) | 14.1891531649 | 6.05 к 1 | 407184 |
| Тузы | 4.8055448595 | 19.81 к 1 | 137904 |
| Короли | 3.1278694351 | 30.97 к 1 | 89760 |
| Дамы | 3.1278694351 | 30.97 к 1 | 89760 |
| Валеты | 3.1278694351 | 30.97 к 1 | 89760 |
| Мелкие пары | 28.1508249163 | 2.55 к 1 | 807840 |
| Старшие (Т-7) | 12.5114777406 | 6.99 к 1 | 359040 |
| Младшие (6-2) | 15.6393471757 | 5.39 к 1 | 448800 |

**ТАБЛИЦА II**
**ВЕРОЯТНОСТЬ ПОЛУЧЕНИЯ**

## ОПРЕДЕЛЕННОЙ КОМБИНАЦИИ ИЛИ ВЫШЕ ДО ОБМЕНА

*Колода 53 листа - включая джокера*

| Вероятность получения руки (до обмена) | Выражена в процентах (%) | Шансы против получения | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Пять тузов | 0.0000348470 | 2869684.00 к 1 | 1 |
| Стрит-флеш | 0.0071436412 | 13997.46 к 1 | 205 |
| Флеш-рояль | 0.0008711758 | 114786.40 к 1 | 25 |
| Иные стрит-флеши | 0.0071436412 | 13997.46 к 1 | 205 |
| Каре | 0.0359969822 | 2777.01 к 1 | 1033 |
| Фулл-хаус | 0.1882088104 | 530.32 к 1 | 5401 |
| Флеш | 0.4601550344 | 216.32 к 1 | 13205 |
| Стрит | 1.1756342595 | 84.06 к 1 | 33737 |
| Триплет | 3.3835420961 | 28.55 к 1 | 97097 |
| Три туза | 1.5436188989 | 63.78 к 1 | 44297 |
| Старший (К-8) | 2.4635804975 | 39.59 к 1 | 70697 |
| Младший (7-2) | 3.3835420961 | 28.55 к 1 | 97097 |
| Допер | 8.2133404886 | 11.18 к 1 | 235697 |
| Старшие тузы | 4.4874960144 | 21.28 к 1 | 128777 |
| K, Q , J | 6.1810616845 | 15.18 к 1 | 177377 |
| Младший допер (от Т и ниже) | 8.2133404886 | 11.18 к 1 | 235697 |
| Одна пара | 50.5533185698 | 0.98 к 1 | 1450721 |
| Пара A, K, Q, J (для начальной ставки) | 22.4024936535 | 3.46 к 1 | 642881 |
| Тузы | 13.0188853480 | 6.68 к 1 | 373601 |
| Короли | 16.1467547832 | 5.19 к 1 | 463361 |
| Дамы | 19.2746242183 | 4.19 к 1 | 553121 |
| Валеты | 22.4024936535 | 3.46 к 1 | 642881 |
| Мелкие пары | 50.5533185698 | 0.98 к 1 | 1450721 |
| Старшие (Т-7) | 34.9139713941 | 1.86 к 1 | 1001921 |
| Младшие (6-2) | 50.5533185698 | 0.98 к 1 | 1450721 |

## ТАБЛИЦА III
## НАЧАЛЬНЫЕ НЕПОЛНЫЕ КОМБИНАЦИИ ШАНСЫ НА ПОСТРОЕНИЕ

*(колода 53 листа - включая джокера)*

| Если вы обмениваете одну карту к: | Вероятность построения комбинации в %: | Шансы против построения комбинации: |
|---|---|---|
| 8♠7♠6♠ Joker (рука с 22 концами) | 5,834 | 1,18 к 1 |
| 9♥7♥6♥ Joker (рука с 19 концами) | 39,58 | 1,53 к 1 |
| 6♣5♠4♦ Joker или 6♦9♦T♦ Joker или J♠T♠9♠8♠ (рука с 16 концами) | 33,33 | 2 к 1 |
| K♣J♣T♣9♣ (рука с 13 концами) | 27,08 | 2,69 к 1 |
| 6♦5♣3♠ Joker (стрит с 12 концами) | 25,00 | 3 к 1 |
| K♥8♥7♥4♥ (флеш) | 20,83 | 3,8 к 1 |
| 9♦8♣7♥6♦ (двусторонний стрит) | 18,75 | 4,33 к 1 |
| J♠T♠8♦7♦ (внутренний стрит) | 10,42 | 8,6 к 1 |

| | | |
|---|---|---|
| A♦A♥7♣7♠ (тузовый допер) | 10,42 | 8,6 к 1 |
| 7♥7♦4♠4♦ (младший допер) | 8,33 | 11 к 1 |
| A♦A♥A♠4♦ (три туза с кикером) | 10,42 | 8,6 к 1 |
| 8♣8♥8♠A♦ (триплет с тузовым кикером) | 10,42 | 8,6 к 1 |

Каре считается построенной комбинацией.

Давайте посмотрим на первые две таблицы. Прошу вас привыкнуть к этим черным квадратам. Несмотря на то, что любой человек, в какой бы далекой стране он ни жил, сразу поймет, что это символ Всемирной Организации Здравоохранения, однако ребята из издательства B&G Publishing решили использовать его для обозначения определенных рук или выше. В таблице И, например, указано, что ваши шансы на получение любого стрита или выше до обмена (53 листа) оцениваются как 84,1 против 1, тогда как шансы на получение именно стрита оцениваются как 139 против одного (таблица I).

В этой таблице также указано, что вы получите пэт флеш рояль в 24 раза чаще, чем пять тузов. Также вы можете заметить большую разницу в частоте прихода стрита и флеша. Большие различия есть также в частоте сдачи флеша и фулл-хауса, но самое поразительное сравнение вы заметите между фулл-хаусом и каре.

Вам будет приходить одна пара для начальной ставки один раз в семь сдач.

В таблице II указано, что вы будете получать руку, достаточно сильную для начальной ставки (валеты или выше) в 22,4% случаев (примерно два раза в девяти сдачах). Вы получите любую пару или выше в чуть более чем половине случаев. Шансы на получение тузового допера оцениваются как 21,3 против 1 (минимальное требование для рэйза многих любителей).

В таблице III вы увидите вероятности построения неполной комбинации. Вы можете рассчитывать на завершение лучшей возможной прикупной руки (с 22 концами) в 46% случаев. Если вы обмениваете карту к флешу, вам это удастся в 21% случаев. Цифра 10,42% и шансы 8,6 к 1 появляются в таблице четырежды. Это не опечатка. Дело просто в том, что у вас одна и та же вероятность построения внутреннего стрита, образования фулл-хауса на тузовом допере, образования как минимум фулл-хауса при обмене к триплету тузов и кикеру, а также образования фулл-хауса или выше на триплете с тузовым кикером.

Если вы обмениваете карту к триплету младше тузового (53 листа) в таблицах IV и V приведены шансы против образования каре (23 к 1) и фулл-хауса или выше (8,64 к 1). Примерно в 90% случаев вам это не удастся.

С тремя тузами ваше положение получше. Вы образуете каре на тузах или пять тузов в одной попытке из двенадцати, и вы построите тузовый фулл-хаус или выше в одной попытке из семи.

В таблицах VI и VII вы узнаете о том, что шансы 96 против 1 на образование фулл-хауса при обмене двух карт к паре королей. Шансы 7 против 1 на построение триплета или выше и 5 против 2 на улучшение комбинации.

Следующие четыре таблицы VIII, IX, X, и XI представляют собой анализ очень сложных сравнений в дро-покере. Если в вашей комбинации присутствует джокер, решения этого типа усложняются. Если у вас (A♣ Joker K♣9♠6♠), должны ли вы обменивать две карты или три? Ваши шансы на улучшение комбинации выше, если вы обменяете две карты. Ваши шансы на образование тузового триплета выше, если вы обмениваете три карты, но лишь ненамного. Ваши шансы на победу над пэт-комбинацией намного выше, если вы обменяете две карты.

В таблицах XII и XIII мы имеем дело с колодой в 52 листа (без джокера). Вам будет намного сложнее получить пэт стрит-флеш с такой колодой. С джокером шансы были 1 к 14.000, теперь же они стали 1 к 65.000. Как вы и ожидали, вам будет сложнее образовать пэт стриты и флеши, но намного проще оказывается получить пэт фулл-хаус. Вы образуете пару с джокером в колоде в чуть более чем половине случаев, тогда как без джокера вам это удастся в чуть меньше, чем половине случаев.

Таблица XIV расскажет вам, что если вы обмениваете одну карту к двустороннему стрит-флешу, вашей лучшей прикупной руке в колоде из 52 листов, вы образуете по крайней мере стрит

в 32% случаев, далеко не так часто, как на лучшей прикупной руке в колоде из 53 листов (с джокером). Если вы обмениваете к триплету, вы улучшите свою руку примерно в 10,4% случаев, примерно так же, как и с колодой из 53 листов, утверждается в таблице XV.

В таблицах XVI и XVII вы увидите, что случается в колоде без джокера, когда вы обмениваете три карты к паре. Вы улучшите комбинацию в 29% случаев, что не слишком отличается от обмена к паре не тузов, когда в колоде есть джокер. (Продолжение ниже.)

## ТАБЛИЦА IV
## ОБМЕН ДВУХ КАРТ К ТРИПЛЕТУ ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ КОНКРЕТНЫХ РУК
*(53 листа - включая джокера)*

**А) Вы обмениваете две карты к руке К♠К♣К♦, сбрасывая 3♦2♥.**

| Вероятность, что вы образуете... | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Королевское каре | 4,17 | 23 к 1 | 47 |
| Королевский фулл-хаус | 6,21 | 15,1 к 1 | 70 |

**В) Вы обмениваете две карты к руке А♣А♥А♠, сбрасывая 3♦2♣.**

| Вероятность, что вы образуете... | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Пять тузов | 0,09 | 1,127 к 1 | 1 |
| Каре на тузах | 8,16 | 11,3 к 1 | 92 |
| Тузовый фулл-хаус | 5,85 | 16,1 к 1 | 66 |

Количество возможных комбинаций 1.128

## ТАБЛИЦА V
## ОБМЕН ДВУХ КАРТ К ТРИПЛЕТУ ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ КОНКРЕТНЫХ РУК ИЛИ ВЫШЕ
*(53 листа - включая джокера)*

**А) Вы обмениваете две карты к руке К♠К♣К♦, сбрасывая 3♦2♥.**

| Вероятность, что вы образуете... | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Королевское каре | 4,17 | 23 к 1 | 47 |
| Королевский фулл-хаус | 10,37 | 8,64 к 1 | 117 |
| Без улучшения | 89,63 | 0,12 к 1 | 1.011 |

**В) Вы обмениваете две карты к руке А♣А♥А♠, сбрасывая 3♦2♣.**

| Вероятность, что вы образуете... | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Пять тузов | 0,09 | 1,127 к 1 | 1 |
| Каре на тузах | 8,24 | 11,1 к 1 | 93 |
| Тузовый фулл-хаус | 14,10 | 6,09 к 1 | 159 |
| Без улучшения | 85,90 | 0,16 к 1 | 969 |

Количество возможных комбинаций 1.128

## ТАБЛИЦА VI '
## ОБМЕН ТРЕХ КАРТ К ПАРЕ ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ КОНКРЕТНЫХ РУК
*(53 листа - включая джокера)*

**Вы обмениваете две карты к руке К♦К♣, сбрасывая 4♦3♣2♠.**

| Вероятность, что вы образуете... | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Королевское каре | 0,27 | 375 к 1 | 46 |
| Королевский фулл-хаус | 1,03 | 95,6 к 1 | 179 |
| Королевский триплет | 11,19 | 7,93;кГ | 1.936 |
| Тузовый допер | 2,37 | 41,2 к 1 | 410 |
| Королевский допер | 13,89 | 6,20 к 1 | 2.403 |

Количество возможных комбинаций 17.296

## ТАБЛИЦА VII
## ОБМЕН ТРЕХ КАРТ К ПАРЕ ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ КОНКРЕТНЫХ РУК ИЛИ ВЫШЕ

*(53 листа - включая джокера)*

**Вы обмениваете две карты к руке К♦К♣, сбрасывая 4♦3♣2♠.**

| Вероятность, что вы образуете... | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Королевское каре | 0,27 | 375 к 1 | 46 |
| Королевский фулл-хаус | 1,30 | 75,9 к 1 | 225 |
| Королевский триплет | 12,49 | 7,00 к 1 | 2.161 |
| Тузовый допер | 14,86 | 5,73 к 1 | 2.571 |
| Королевский допер | 28,76 | 2,48 к 1 | 4.974 |
| Без улучшения | 71,24 | 0,40 к 1 | 12.322 |

Количество возможных комбинаций 17.296

## ТАБЛИЦА VIII
## СРАВНЕНИЯ В ДРО-ПОКЕРЕ

*(53 листа - включая джокера)*

**У вас (А♣ Joker К♣9♠6♠) (обмениваете две или три карты). Если вы обмениваете три, вы сбрасываете К♣9♠6♠.**

| Вероятность, что вы образуете... | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Пять тузов | 0,01 | 17.295 к 1 | 1 |
| Стрит-флеш | 0,03 | 3.458 к 1 | 5 |
| Каре на тузах | 0,78 | 127 к 1 | 135 |
| Тузовый фулл-хаус | 1,09 | 90,5 к 1 | 189 |
| Другой фулл-хаус | 0,23 | 442 к 1 | 39 |
| Флеш | 0,93 | 107 к 1 | 160 |
| Стрит | 2,65 | 36,7 к 1 | 459 |
| Тузовый триплет | 16,08 | 5,22 к 1 | 2.781 |
| Тузовый допер | 14,99 | 5,67 к 1 | 2.592 |

Количество возможных комбинаций 17.296

## ТАБЛИЦА IX СРАВНЕНИЯ В ДРО-ПОКЕРЕ ИЛИ ВЫШЕ

*(53 листа - включая джокера)*

**У вас (А♣ Joker К♣9♠6♠) (обмениваете две или три карты). Если вы обмениваете три,**

**вы сбрасываете К♣9♠6♠.**

| Вероятность, что вы образуете... | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Пять тузов | 0,01 | 17295 к 1 | 1 |
| Стрит-флеш | 0,03 | 2882 к 1 | 6 |
| Каре на тузах | 0,82 | 122 к 1 | 141 |
| Тузовый фулл-хаус | 1,91 | 51,4 к 1 | 330 |
| Другой фулл-хаус | 2,13 | 45,9 к 1 | 369 |
| Флеш | 3,06 | 31,7к1 | 529 |
| Стрит | 5,71 | 16,5 к 1 | 988 |
| Тузовый триплет | 21,79 | 3,59 к 1 | 3769 |
| Тузовый допер | 36,78 | 1,72 к 1 | 6361 |
| Без улучшения | 63,22 | 0,58 к 1 | 10935 |

Количество возможных комбинаций17.296

## ТАБЛИЦА X СРАВНЕНИЯ В ДРО-ПОКЕРЕ

*(53 листа - включая джокера)*

**У вас (А♣ Joker К♣9♠6♠) (обмениваете две или три карты). Если вы обмениваете две, вы сбрасываете 9♠6♠.**

| Вероятность, что вы образуете... | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Пять тузов | - | - | 0 |
| Стрит-флеш | 0,27 | 375 к 1 | 3 |
| Каре на тузах | 0,27 | 375 к 1 | 3 |
| Тузовый фулл-хаус | 0,80 | 124 к 1 | 9 |
| Королевский фулл-хаус | 0,27 | 375 к1 | 3 |
| Флеш | 4,61 | 20,7 к 1 | 52 |
| Стрит | 3,99 | 24,1 к 1 | 45 |
| Тузовый триплет | 11,17 | 7,95 к 1 | 126 |
| Тузовый допер | 16,49 | 5,06 к 1 | 186 |

Количество возможных комбинаций 1.128

## ТАБЛИЦА XI СРАВНЕНИЯ В ДРО-ПОКЕРЕ ИЛИ ВЫШЕ

*(53 листа - включая джокера)*

**У вас (А♣ Joker К♣9♠6♠) (обмениваете две или три карты). Если вы обмениваете две, вы сбрасываете 9♠6♠.**

| Вероятность, что вы образуете... | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Пять тузов | | | 0 |
| Стрит-флеш | 0,27 | 375,00 к 1 | 3 |
| Каре на тузах | 0,53 | 187,00 к 1 | 6 |
| Тузовый фулл-хаус | 1,33 | 74,20 к 1 | 15 |
| Королевский фулл-хаус | 1,60 | 61,67 к 1 | 18 |
| Флеш | 6,21 | 15,11 к 1 | 70 |
| Стрит | 10,20 | 8,81 к 1 | 115 |
| Тузовый триплет | 21,37 | 3,68 к 1 | 241 |
| Тузовый допер | 37,85 | 1,64 к 1 | 427 |
| Без улучшения | 62,15 | 0,61 к 1 | 701 |

Количество возможных комбинаций 1.128

Начиная с таблицы XVIII, мы будем иметь дело с холдемом. В первой таблице вы узнаете, что шансы 220 против 1 получить пару тузов до флопа. Еще более сложно (331 к 1) получить короля и даму одной масти. Вы будете стартовать на одномастной руке в 23,5% случаев.

Если вы стартуете с тузом и королем одной масти, таблица XIX даст вам представление о том, на какие флопы вы можете рассчитывать. Один раз из 20.000 вы получите флеш-рояль после флопа. Шансы 2 к 1 против того, что придет туз или король. (Не указано: если вы начнете и останетесь с тузом и королем на протяжении всех семи карт, существует 49% вероятность, что, по крайней мере, один туз или король придет на борд.) Если вы начинаете с парой королей, то, согласно таблице XX, два других короля придут на флопе (давая вам каре на королях) один раз из 400 сдач. Вы можете ожидать, что король на флопе окажется в 12% случаев. Что вам совсем не понравится, так это увидеть на флопе одного туза без короля, но это произойдет в 19% случаев. (Не указано: если вы начнете с парой дам, по крайней мере, один туз или король без дамы придет на флоп в 38% случаев).

Если вы стартуете с более слабой комбинацией, например, Q♠J♦, в таблице XXI вы узнаете, что шансы против образования стрита равны 100 к 1. Более чем в двух случаях из трех на флопе не окажется дамы или валета.

Если у вас пара тузов и фо-стрит после флопа, в 41,4% вы не сможете улучшить комбинацию, согласно таблице XXII. В таблице XXIII вы увидите, что можно ожидать, если у вас фо-флеш без пары после флопа. Примерно в 35% случаев вы образуете флеш.

Таблица XXIV расскажет вам, что в игре из десяти участников, есть более чем 13% шанс, что ни у кого из игроков не окажется туза до флопа. Если у вас девять противников, а на руках туз и валет, есть более чем один шанс из четырех, что у них не окажется туза. Если вы в игре из десяти участников, имея короля и даму, есть 15,6% шанс, что ни у кого из противников нет старшей карты. В игре из четырех противников, больше чем равные шансы, что ни у кого не окажется туза до флопа.

Таблица XXV снабдит вас базовой информацией о холдеме. Шансы 16 к 1 против того, что у вас окажется пара до флопа. И 13 против 4 - что вы не стартуете с одномастными картами. Вы будете держать туза или пару тузов до флопа в 15% случаев. Если у вас есть триплет после флопа, вы сможете образовать фулл-хаус или выше примерно в одной трети случаев. Если вы стартовали с парой, шансы 15 против 2 что на флоп придет карта этого же достоинства. Если вы начали с парой и прошли через все семь карт, в 19% случаев вы увидите третью карту того же достоинства на борде.

Таблица XXVI расскажет вам о призрачных шансах. Если вы начинаете с одномастными картами, шансы 118 против 1, что вы образуете флеш. Если вы стартуете с одномастными 9-8, шансы против образования стрит-флеша оцениваются как 5.000 к 1.

Давайте теперь перейдем к семикарточному стад-покеру. Шансы против получения триплета тузов со сдачи равны 5.500 к 1, согласно таблице XXVII. И 424 против 1, что вы получите любую тройку со сдачи. Там вы увидите графу "Три карты к другому стриту", которая относится к любому стриту (кроме стрит-флеша), даже к 7-5-3. А графа "Три части стрит-флеша" говорит вам, что для 4♣6♣8♣ и 8♦9♦T♦, шансы против получения любой пары на первых трех картах равны 5 к 1.

Таблица XXVIII утверждает, что если вы начинаете с тузовым триплетом, вы можете образовать фулл-хаус меньше чем в одном случае из трех. (Вы можете рассчитывать на улучшение руки в 41% случаев.)

(Продолжение ниже.)

**ТАБЛИЦА XII**
**ВЕРОЯТНОСТЬ ПОЛУЧЕНИЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ КОМБИНАЦИИ ДО ОБМЕНА**
*(Колода 52 листа - без джокера)*

| Вероятность, что вы образуете... | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Стрит-флеш | 0,0015 | 64973 к 1 | 40 |
| Каре | 0,0240 | 4164 к 1 | 624 |
| Фулл-хаус | 0,1441 | 693,17 к 1 | 3744 |
| Флеш | 0,1965 | 507,80 к 1 | 5108 |
| Стрит | 0,3925 | 253,80 к 1 | 10200 |
| Триплет | 2,1128 | 46,33 к 1 | 54912 |
| Допер | 4,7539 | 20,04 к 1 | 123552 |
| Пара A, K, Q, J (для начальной ставки) | 13,0021 | 6,69 к 1 | 337920 |
| Мелкие пары | 29,2548 | 2,42 к 1 | 760320 |

Количество возможных комбинаций: 2.598.960

**ТАБЛИЦА XIII**
**ВЕРОЯТНОСТЬ ПОЛУЧЕНИЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ КОМБИНАЦИИ ИЛИ ВЫШЕ, ДО ОБМЕНА**
*(Колода 52 листа - без джокера)*

| Вероятность, что вы образуете... | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Стрит-флеш | 0,0015 | 64973 к 1 | 40 |
| Каре | 0,0255 | 3913,1 к 1 | 664 |
| Фулл-хаус | 0,1696 | 588,6 к 1 | 4408 |
| Флеш | 0,3661 | 272,11 к 1 | 9516 |
| Стрит | 0,7586 | 130,82 к 1 | 19716 |
| Триплет | 2,8715 | 33,83 к 1 | 74628 |
| Допер | 7,6254 | 12,11 к 1 | 198180 |
| Пара A, K, Q, J (для начальной ставки) | 20,6275 | 3,85 к 1 | 536100 |
| Мелкие пары | 49,8823 | 1 к 1 | 1296420 |

Количество возможных комбинаций: 2.598.960

**ТАБЛИЦА XIV**
**НАЧАЛЬНЫЕ НЕПОЛНЫЕ КОМБИНАЦИИ ШАНСЫ НА ПОСТРОЕНИЕ**
*(колода 52 листа - без джокера)*

| Если вы обмениваете одну карту к: | Вероятность построения | Шансы против построения комбинации: |
|---|---|---|
| | комбинации в % | |
| Двустороннему стрит-флешу | 31,91 | 2,13 к 1 |
| Внутреннему стрит-флешу | 25,53 | 2,92 к 1 |
| Доперу | 8,51 | 10,75 к 1 |
| Триплету с кикером | 8,51 | 10,75 к 1 |
| Флешу | 19,15 | 4,22 к 1 |
| Двустороннему стриту | 17,02 | 4,88 к 1 |
| Внутреннему стриту | 8,51 | 10,75 к 1 |

Каре считается построенной комбинацией.

**ТАБЛИЦА XV**
**ОБМЕН ДВУХ КАРТ К ТРИПЛЕТУ ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ КОНКРЕТНЫХ РУК**

## И КОНКРЕТНЫХ РУК ИЛИ ВЫШЕ

*(52 листа - без джокера)*

**(Например: Вы обмениваете две карты к руке К♠К♣К♦, сбрасывая 3♦2♥).**

| Вероятность, что вы образуете... | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Королевское каре точно | 4.26 | 22,5 к 1 | 46 |
| Королевский фулл-хаус точно | 6.11 | 15,4 к 1 | 66 |
| Королевский фулл-хаус или выше | 10.36 | 8,65 к 1 | 112 |
| Без улучшения | 89.64 | 0,12 к 1 | 969 |

Количество возможных комбинаций 1.081

## ТАБЛИЦА XVI
## ОБМЕН ТРЕХ КАРТ К ПАРЕ ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ КОНКРЕТНЫХ РУК

*(52 листа - без джокера)*

**Вы обмениваете две карты к руке А♦А♥, сбрасывая 4♣3♠2♦.**

| Вероятность, что вы образуете... | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Каре на тузах | 0,28 | 359 к 1 | 45 |
| Тузовый фулл-хаус | 1,02 | 97,3 к 1 | 165 |
| Тузовый триплет | 11,43 | 7,75 к 1 | 1.854 |
| Тузовый допер | 15,99 | 5,26 к 1 | 2.592 |

Количество возможных комбинаций 16.215

## ТАБЛИЦА XVII
## ОБМЕН ТРЕХ КАРТ К ПАРЕ ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ КОНКРЕТНЫХ РУК ИЛИ ВЫШЕ

*(52 листа - без джокера)*

**Вы обмениваете две карты к руке А♣А♦, сбрасывая 4♦3♣2♥.**

| Вероятность, что вы образуете... | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Каре на тузах | 0,28 | 359 к 1 | 45 |
| Тузовый фулл-хаус | 1,30 | 76,2 к 1 | 210 |
| Тузовый триплет | 12,73 | 6,86 к 1 | 2064 |
| Тузовый допер | 28,71 | 2,48 к 1 | 4656 |
| Без улучшения | 71,29 | 0,40 к 1 | 11559 |

Количество возможных комбинаций 16.215

## ТАБЛИЦА XVIII
## ВЕРОЯТНОСТЬ ПОЛУЧЕНИЯ ОПРЕДЕЛЕННЫХ КОМБИНАЦИЙ В ХОЛДЕМЕ ДО ФЛОПА

| Вероятность получения | Выражена в процентах | Шансы против получения |
|---|---|---|
| Пара тузов | 0,45 | 220 к 1 |
| От пары королей до пары валетов | 1,36 | 72,7 к 1 |
| От пары десяток до пары шестерок | 2,26 | 43,2 к 1 |
| От пары пятерок до пары двоек | 1,81 | 54,3 к 1 |
| Одномастные туз и король | 0,30 | 331 к 1 |
| Разномастные туз и король | 0,90 | 110 к 1 |
| Туз и дама или туз и валет одной масти | 0,60 | 165 к 1 |
| Туз и дама или туз и валет разных мастей | 1,81 | 54,3 к 1 |

| | | |
|---|---|---|
| Одномастные король и дама | 0,30 | 331 к 1 |
| Разномастные король и дама | 0,90 | 110 к 1 |
| Туз и карта младше валета одной масти | 2,71 | 35,8 к 1 |
| Туз и карта младше валета разных мастей | 8,14 | 11,3 к 1 |
| Любая пара | 5,88 | 16 к 1 |
| Две карты одной масти | 23,53 | 3,25 к 1 |
| Две соседствующие пары одной масти с наилучшими шансами[1] | 2,11 | 46,4 к 1 |
| Две соседствующие пары разных мастей с наилучшими шансами[2] | 6,33 | 14,8 к 1 |
| Любая рука с парой или тузом | 20,36 | 3,91 к 1 |

Общее количество комбинаций 1.326

[1] Две карты по порядку, дающие максимальный шанс на образование стрита. Низшая рука 5-4. Высшая рука J-T.

[2] Две карты по порядку, дающие максимальный шанс на образование стрита. Низшая рука 5-4. Высшая рука J-T.

## ТАБЛИЦА XIX
## ФЛОПЫ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННЫХ КОМБИНАЦИЙ В ХОЛДЕМЕ

**У вас стартовая рука А♦К♦.**

| Вероятность, что на флоп придут | Выражена в процентах | Шансы против получения | Примечание |
|---|---|---|---|
| Q♦J♦T♦ | 0,01 | 19.559 к 1 | Образует флеш-рояль |
| А-А-А или К-К-К | 0,01 | 9.799 к 1 | Образует каре на тузах или королях |
| А-А-К или К-К-А | 0,09 | 1.088 к 1 | Образует тузовый или королевский фулл-хаус |
| Три бубновые карты, но не Q, J, T | 0,84 | 119к 1 | Образует флеш |
| Две бубновые карты с тузом или королем | 1,68 | 58,4 к 1 | Образует пару тузов или королей с фо-флешем или неполным стрит-флешем |
| Две бубновые карты с парой от двоек до дам | 1,68 | 58,4 к 1 | Неполный флеш или стрит-флеш, па-ра не дает преимущества |
| Две бубновые карты, но не пара от двоек до дам, и не Q-J-T | 7,53 | 12,3 к! | Неполный флеш |
| Q-J-T (не все бубновые) | 0,32 | 310 к 1 | Образует стрит. |
| Пара младше королей с одной бубновой картой или без нее | 11,79 | 7,48 к 1 | Не дает преимущества |
| Три карты других мастей | 4,38 | 21,8 к 1 | Опасно, даже если Q-J-T |
| Туз и король с картой младше | 2,02 | 48,5 к 1 | Образует пару тузов и королей |
| Триплет от двоек до дам | 0,22 | 444 к 1 | Не дает преимущества, если у про-тивников не четверки или пары |
| Любой флоп с тузом или королем | 32,43 | 2,08 к 1 | Образует лучшую пару или выше |
| Любые две бубновые карты | 10,94 | 8,14 к 1 | Неполный флеш или стрит-флеш |
| А-А с 2-Q или К-К с 2-Q | 1,35 | 73,2 к 1 | Образует лучший триплет |
| Количество возможных флопов 19.600 | | | |

**ТАБЛИЦА XX**
**ФЛОПЫ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННЫХ КОМБИНАЦИЙ В ХОЛДЕМЕ**

**У вас стартовая рука К♣К♠:**

| Вероятность, что на флоп придут | Выражена в процентах | Шансы против получения | Примечание |
|---|---|---|---|
| К-К и любая другая карта | 0,24 | 407 к 1 | Образует королевское каре |
| Король и пара тузов | 0,06 | 1632 к 1 | Фулл-хаус |
| Туз и король с младшей картой | 1,80 | 54,7 к 1 | Королевский триплет, возможны проблемы, если придет второй туз |
| Король и младшая пара | 0,67 | 147 к 1 | Образует фулл-хаус |
| Король и младшие непарные карты | 8,98 | 10,1 к 1 | Образует королевский триплет |
| А-А-А | 0,02 | 4899 к 1 | Образует тузовый фулл-хаус, но вы проиграете, если у кого-то есть последний туз |
| Пара тузов и другие пары от двоек до дам | 1,35 | 73,2 к 1 | Опасность |
| Триплет от двоек до дам | 0,22 | 444 к 1 | Опасность |
| Три карты одной масти, трефы или пики | 2,24 | 43,5 к 1 | Фо-флеш, намного лучше, если есть туз |
| Три одномастные карты, бубны или червы | 2,92 | 33,3 к 1 | Не дает преимущества |
| Q-J-T, но не все трефы или пики | 0,32 | 315к1 | Двусторонний стрит (возможны неприятности) |
| Пара от двоек до дам и другая карта (но не король) | 14,82 | 5,75 к 1 | Королевский допер и неприятности |
| Q-J-T, трефы или пики | 0,01 | 9.799 к 1 | Двусторонний стрит-флеш |
| Любой флоп с одним королем, по меньшей мере | 11,76 | 7,51 к 1 | Обычно дает большое преимущество |
| Один туз с любой картой от двойки до дамы (включая пары от двоек до дам) | 19,31 | 4,18 к 1 | Плохие новости |
| Один туз и любая карта от двойки до дамы, но не пары от двоек до дамы | 17,96 | 4,57 к 1 | Не дает преимущества |

Количество возможных флопов 19.600

## ТАБЛИЦА XXI
## ФЛОПЫ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННЫХ КОМБИНАЦИЙ В ХОЛДЕМЕ

**У вас стартовая рука О♠О♦:**

| Вероятность, что на флоп придут | Выражена в процентах | Шансы против получения | Примечание |
|---|---|---|---|
| Q-Q-Q или J-J-J | 0,01 | 9799 к 1 | Образует королевское каре |
| Q-Q-J или J-J-Q | 0,09 | 1088 к 1 | Образует каре на дамах или валетах |
| А-К-Т | 0,33 | 305 к 1 | Фулл-хаус (Q-Q-J лучше, 2.177 к 1) |
| К- Т-9 или Т-9-8 | 0,65 | 152 к 1 | Образует стрит от туза, в 3,13% случаев это будет неполный стрит-флеш |
| Любой неполный стрит, сочета- | 0,98 | 101 к 1 | Образует стрит от туза, в 3,13% |
| ющийся с вашей рукой | | | случаев это будет неполный стрит-флеш |
| К- К) и любая другая карта, или Т-9 и любая другая карта (без возможности стрита) | 6,04 | 15,6 к 1 | А-К-Т, К-Т-9 или Т-9-8 |
| Три одномастные карты (вашей масти) | 2,24 | 43,5 к 1 | Двусторонний стрит, в 16,22% случаев он будет с парой дам или валетов, в 8,1 1% случаев он будет с холодной парой |
| Q-Q-другая или J-J-другая (не фулл-хаус) | 1,35 | 73,2 к 1 | Образует триплет |
| Любой флоп без туза или короля | 58,57 | 0,71 к 1 | Иногда улучшает, но в большинстве случаев нет |
| Любой флоп без туза | 77.45 | 0,29 к 1 | Обычно улучшает |
| Дама или валет с младшей парой | 1,65 | 59,5 к 1 | Допер на дамах или валетах |
| Любой флоп без дамы или валета | 67,57 | 0,48 к 1 | Не разыгрываемая, если нет стрита, неполного стрита или флеша |
| А-А или К-К без дамы или валета | 0,37 | 271 к1 | Образует очень проигрышный допер на тузах или королях |

Количество возможных флопов 19.600

## ТАБЛИЦА XXII
## ХОЛДЕМ - ОТ ФЛОПА ДО КОНЦА

**У вас стартовая рука А♠А♦, на флопе К♣Q♠J♦:**

| Вероятность, что на флоп придут | Выражена в процентах | Шансы против получения | Примечание |
|---|---|---|---|
| Каре на тузах | 0,09 | 1080 к 1 | Замок |
| Тузовый фулл-хаус | 1,67 | 59,1 к 1 | Возможен проигрыш каре на королях, дамах или валетах (если любая пара приходит на борд) |
| Другой фулл-хаус | 0,83 | 119к1 | Игрок с каре на валетах, дамах или королях выигрывает, в иных случаях у вас замок (ничья) |
| Стрит | 16,47 | 5,07 к 1 | Неплохо, но возможна ничья, также противник может образовать флеш, если на борде три карты одной масти, или фулл-хаус, если на борде есть пара |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Тузовый триплет | 5,92 | 15,9 к 1 | Большое преимущество (Если три карты на борде не одной масти, вы можете проиграть только стриту) |
| Тузовый допер | 33,58 | 1,98 к 1 | Лучше, если на борде нет старших карт |
| Пара тузов | 41,44 | 1,41 к 1 | Возможна победа |

**ТАБЛИЦА XXIII**
**ХОЛДЕМ - ОТ ФЛОПА ДО КОНЦА**

**У вас стартовая рука A♦Q♦, на флопе 7♦4♦2♣:**

| Вероятность, что на флоп придут | Выражена в процентах | Шансы против получения | Примечание |
|---|---|---|---|
| Флеш | 34,97 | 1,86 к 1 | Две последние карты будут бубновыми в 3,33% случаев |
| Триплет на тузах или дамах | 0,56 | 179 к 1 | Сильная |
| Пара тузов против дам | 0,83 | 119 к 1 | Сильная |
| Пара тузов против семерок, четверок или двоек | 2,22 | 44,0 к 1 | Опасная |
| Пара дам против семерок, четверок или двоек | 2,22 | 44,0 к 1 | Опасная |
| Пара тузов или дам | 13^2 | 6,51 к 1 | Возможна победа |
| Триплет на борде (без флеша) | 0,65 | 153 к 1 | Маленькие шансы |

Количество возможных комбинаций 1.081

Если вы начинаете с парой тузов, шансы против образования фулл-хауса равны 12 к 1 (вы улучшите руку в 62% случаев). Если вы начинаете на T♣J♣Q♣, шансы против образования стрит флеша оцениваются, как 66 к 1 (вы образуете, как минимум, допер в 55% случаев).

Таблица XXIX. Если у вас есть допер после четырех карт, шансы против образования фулл- хауса 10 к 3 (вы улучшите комбинацию в 24% случаев). Если у вас J♠J♣Q♣K♣T♦, шансы против образования стрит флеша больше, чем 500 к 1 (можете рассчитывать на улучшение комбинации в 72% случаев).

В таблице XXX вы узнаете, какие у вас шансы на быстрое улучшение комбинации. Если у вас три пары после шести карт, вы купите нужную карту в 13% случаев. Если у вас два красных валета и возможный стрит-флеш на трефах, вы сможете образовать триплет на валетах один раз из 46 сдач, тогда как J♣ образует вам флеш. У трех игроков из элиты покера спрашивали об этом, но они упускали из вида, что J♣ образует триплет. Даже если такие умные люди могут просмотреть то, что просто бросается в глаза, - в этом случае остается лишь одна карта, - вы понимаете, почему во всех книгах по покеру попадается так много ошибок, если речь заходит о более сложных ситуациях. Если у вас триплет и двусторонний стрит после шести карт, вы образуете стрит флеш один раз за 23 сдачи. (Примерно в 54% случаев вы образуете по крайней мере стрит.) Кроме того, если у вас флеш на трех картах после четырех карт, вы образуете флеш в 10,6% случаев. Если у вас флеш на трех картах после пяти карт, вы образуете флеш в 4,2% случаев. (Продолжение ниже.)

**ТАБЛИЦА XXIV**
**ХОЛДЕМ - ОТСУТСТВИЕ ТУЗОВ ДО ФЛОПА В ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОЛИЧЕСТВА ИГРОКОВ**

| Количество игроков | Вероятность того, что никто из игроков не имеет туза (включая вас), выражена в процентах (%) | Если у вас есть один туз, вероятность того, что ни у кого из игроков нет туза, выражена в процентах (%) | Если у вас нет туза, вероятность того, что ни у кого из игроков нет туза, выражена в процентах (%) |
|---|---|---|---|
| 2 | 71,87 | 88,24 | 84,49 |
| 3 | 60,28 | 77.45 | 70,86 |
| 4 | 50,14 | 67,57 | 58,95 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | 41,34 | 58,57 | 48,60 |
| 6 | 33,76 | 50,41 | 39,68 |
| 7 | 27,27 | 43,04 | 32,05 |
| 8 | 21,76 | 36,43 | 25,58 |
| 9 | 17,13 | 30,53 | 20,14 |
| 10 | 13,28 | 25,31 | 15,61 |
| 11 | 10,12 | 20,71 | 11,90 |
| 12 | 7,56 | 16,71 | 8,89 |
| 15 | 2,70 | 7,86 | 3,18 |
| 20 | 0,18 | 1,1-2 | 0,21 |

Примечание: В вашей руке не будет туза в 85,07% случаев.

**ТАБЛИЦА XXV**
**ХОЛДЕМ - ОСНОВНЫЕ ДАННЫЕ**

| Вероятность, что у вас будет | Выражена в процентах | Шансы против образования комбинации |
|---|---|---|
| Пара до флопа | 5.88 | 16 к 1 |
| Одномастные карты до флопа | 23,53 | 3,25 к 1 |
| Пара королей или тузов до флопа | 0,90 | 110 к 1 |
| Туз и король до флопа | 1,21 | 81,9 к 1 |
| Один туз до флопа | 14,93 | 5,70 к 1 |
| Фо-флеш после флопа, вы его образуете | 34,97 | 1,86 к 1 |
| Неполный двусторонний стрит-флеш, вы образуете стрит-флеш | 8,42 | 10,9 к 1 |
| Неполный двусторонний стрит-флеш, вы образуете стрит | 54,12 | 0,85 к 1 |
| Допер после флопа, вы образуете фулл-хаус или выше[1] | 16,74 | 4,97 к 1 |
| Триплет после флопа, вы образуете фулл-хаус или выше[2] | 33,40 | 1,99 к 1 |
| Пара после флопа, вы получите по крайней мере одну карту того же достоинства на борде (на последних двух картах) | 8,42 | 10,9 к 1 |
| Одна пара, вы получите по крайней мере одну карту того же достоинства на флопе | 11,76 | 7,51 к 1 |
| Нет пары, вы образуете по крайней мере одну пару на флопе | 32,43 | 2,08 к 1 |
| Две одномастные карты, вы получите две или больше карт той же масти на флопе | 13,79 | 7,48 к 1 |
| Две одномастные карты, вы получите три карты (но не четыре и не пять!) вашей масти на борде | 5,77 | 16,3 к 1 |
| Одна пара, вы получите, по крайней мере, одну | 19,18 | 4,21 к 1 |

[1] Включая младшие фулл-хаусы.

[2] Включая младшие фулл-хаусы.

**ТАБЛИЦА XVI**
**ХОЛДЕМ - ПРИЗРАЧНЫЕ ШАНСЫ**

| Вероятность того, что | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| К вашим двум одномастным картам придет флеш на флопе | 0,84 | 118 к 1 |
| К вашей паре образуется каре на флопе | 0,24 | 407 к 1 |
| К вашим разномастным 6-5 придет стрит на флопе | 1,31 | 75,6 к 1 |
| К вашим разномастным 7-5 придет стрит на флопе | 0,98 | 101 к 1 |
| К вашим разномастным 8-5 придет стрит на флопе | 0,65 | 152 к 1 |
| К вашим разномастным 9-5 придет стрит на флопе | 0,33 | 305 к 1 |
| К вашим одномастным 9-8 придет стрит-флеш на флопе | 0,02 | 4899 к 1 |
| К вашим одномастным 9-7 придет стрит-флеш на флопе | 0.015 | 6532 к 1 |

| | | |
|---|---|---|
| К вашим одномастным 9-6 придет стрит-флеш на флопе | 0.01 | 9799 к 1 |
| К вашим одномастным 9-5 придет стрит-флеш на флопе | 0.0051 | 19599 к 1 |
| В игре из десяти участников нет ни одного туза на руках | 0,142 | 705 к 1 |
| Поединки, когда у обоих противников по паре тузов | 0.00037 | 270724 к 1 |
| У вас будет пара или туз до флопа в следующих 20 сдачах | 0,106 | 940 к 1 |
| У вас будет пара или туз до флопа в следующих 50 сдачах | 0.00114 | 87897 к 1 |
| Вам придет пара тузов до флопа один раз в четыре сдачи | 0.000000042 | 2385443280 к 1 |

## ТАБЛИЦА XXV11
## ВЕРОЯТНОСТЬ ПОЛУЧЕНИЯ СТАРТОВЫХ КОМБИНАЦИЙ В СЕМИКАРТОЧНОМ СТАДЕ

*(Первые три карты)*

| Вероятность, что на первых трех картах вы получите | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования комбинации | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Тузовый триплет | 0,02 | 5.524 к 1 | 4 |
| Триплет от валетов до королей | 0,05 | 1.841 к 1 | 12 |
| Триплет от шестерок до десяток | 0,09 | 1.104 к 1 | 20 |
| Триплет от двоек до пятерок | 0,07 | 1.380 к 1 | 16 |
| Пара тузов | 1,30 | 75,7 к 1 | 288 |
| Пара от валетов до королей | 3,91 | 24,6 к 1 | 864 |
| Пара от шестерок до десяток | 6,52 | 14,3 к 1 | 1140 |
| Пара от двоек до пятерок | 5,21 | 18,2 к 1 | 1152 |
| Стрит-флеш на трех картах | 1,16 | 85,3 к 1 | 256 |
| Другой флеш на трех | 4,02 | 23,9 к 1 | 888 |
| Другой стрит на трех | 17,38 | 4,76 к 1 | 3840 |
| Любой триплет | 0,24 | 424 к 1 | 52 |
| Любая пара | 16,64 | 4.90 к 1 | 3744 |

Количество возможных комбинаций 22.100

## ТАБЛИЦА XXVIII
## ШАНСЫ УЛУЧШЕНИЯ КОМБИНАЦИЙ В СЕМИКАРТОЧНОМ СТАДЕ НА ДЛИННОЙ ДИСТАНЦИИ

*(У вас три карты)*

**У вас на руках A♥A♦A♣.**

| Вероятность, что ваша окончательная рука будет после семи карт | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Стрит-флеш | 0,0028 | 35312 к 1 |
| Каре | 8,17 | 11,2 к 1 |
| Фулл-хаус | 32,02 | 2,12 к 1 |
| Флеш | 0,70 | 142 к 1 |
| Стрит | 0,24 | 418 к 1 |

**У вас на руках A♦A♣9♥.**

| Вероятность, что ваша окончательная рука будет после семи карт | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Стрит-флеш | 0,0042 | 23514 к 1 |
| Каре | 0,54 | 185 к 1 |
| Фулл-хаус | 7,57 | 12,2 к 1 |
| Флеш | 0,70 | 143 к 1 |
| Стрит | 0,84 | 118 к 1 |

| | | |
|---|---|---|
| Триплет | 9,86 | 9,11 к 1 |
| Допер | 42,05 | 1,38 к 1 |

**У вас на руках T♣J♣Q♣.**

| Вероятность, что ваша окончательная рука будет после семи карт | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Стрит-флеш | 1,49 | 66,2 к 1 |
| Каре | 0,07 | 1,431 к 1 |
| Фулл-хаус | 1,50 | 65,9 к 1 |
| Фдеш | 16,56 | 5,04 к 1 |
| Стрит | 14,91 | 5,71 к 1 |
| Триплет | 3,19 | 30,3 к 1 |
| Допер | 17,33 | 4,77 к 1 |

Примечание: В этой таблице подразумевается, что вы не видите открытые карты к другим рукам. Имея руку на трех картах, вы можете образовать 211.876 комбинаций на последующих четырех картах

## ТАБЛИЦА XXIX
## ШАНСЫ УЛУЧШЕНИЯ КОМБИНАЦИЙ В СЕМИКАРТОЧНОМ СТАДЕ НА СРЕДНЕЙ ДИСТАНЦИИ

*(У вас четыре или пять карт)*

**У вас на руках 8♣8♦4♠4♥.**

| Вероятность, что ваша окончательная рука будет после семи карт | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Каре | 0,53 | 187 к 1 |
| Фулл-хаус | 23,15 | 3,32 к 1 |
| Стрит | 0,37 | 269 к 1 |

**У вас на руках J♠J♣Q♣K♣T♦.**

| Вероятность, что ваша окончательная рука будет после семи карт | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Стрит-флеш | 0,19 | 540 к 1 |
| Каре | 0,09 | 1080 к 1 |
| Фулл-хаус | 2,50 | 39,0 к 1 |
| Флеш | 3,98 | 24,1 к 1 |
| Стрит | 30,99 | 2,32 к 1 |
| Триплет | 5,18 | 18,3 к 1 |
| Допер | 29,05 | 2,44 к 1 |

**У вас на руках A♥A♣K♣9♣2♥.**

| Вероятность, что ваша окончательная рука будет после семи карт | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Каре | 0,09 | 1080 к 1 |
| Фулл-хаус | 2,50 | 39,0 к 1 |
| Флеш | 4,16 | 23,0 к 1 |
| Триплет | 6,66 | 14,0 к 1 |
| Допер | 36,36 | 1,73 к 1 |

Примечание: В этой таблице подразумевается, что вы не видите открытые карты к другим рукам. Имея руку на четырех картах, вы можете образовать 17.296 комбинаций на последующих

трех картах. Имея руку на пяти картах, вы можете образовать 1.081 комбинацию на последующих двух картах.

**ТАБЛИЦА XXX**
**ШАНСЫ УЛУЧШЕНИЯ КОМБИНАЦИЙ В СЕМИКАРТОЧНОМ СТАДЕ НА СРЕДНЕЙ ДИСТАНЦИИ**
*(У вас шесть карт)*

**У вас на руках A-A-9-9-2-2**

| Вероятность, что ваша окончательная рука будет после семи карт | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Фулл-хаус | 13,04 | 6,67 к 1 |

**У вас на руках J♦J♥6♣4♣3♣2♣.**

| Вероятность, что ваша окончательная рука будет после семи карт | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Стрит-флеш | 2,17 | 45 к 1 |
| Флеш | 17,39 | 4,75 к 1 |
| Стрит | 6,52 | 14,3 к 1 |
| Триплет | 2,17 | 45 к 1 |
| Допер | 26,09 | 2,83 к 1 |

**У вас на руках T♥T♣T♠9♠8♠7♠**

| Вероятность, что ваша окончательная рука будет после семи карт | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Стрит-флеш | 4,35 | 22 к 1 |
| Каре | 2,17 | 45 к 1 |
| Фулл-хаус | 19,57 | 4,11 к 1 |
| Флеш | 15,22 | 5,57 к 1 |
| Стрит | 13,04 | 6,67 к 1 |

Базовые вероятности построения рук в семикарточном стад-покере

Если у вас фо-флеш на трех не сданных картах, вы образуете флеш в 47,16% случаев (шансы 1,12 против 1) учитывая, что вы видите открытые карты противников.

На двух несданных картах - в 34,97% случаев (1,86 против 1).

На одной несданной карте - в 19,57% случаев (4,11 против 1).

Если у вас двусторонний стрит и три несданные карты, вы образуете стрит в 42,88% случаев (1,33 против 1).

На двух несданных картах - в 31,45% случаев (2,18 против 1).

На одной несданной карте - в 17,39% случаев (4,75 против 1).

Если у вас дырявый стрит на трех несданных картах, вы образуете стрит в 23,43% случаев (3,27 против 1).

На двух несданных картах - в 16,47% случаев (5,07 против 1).

На одной несданной карте - в 8,7% случаев (10,5 против 1).

Если вы получили тройку шестерок со сдачи, вероятно образование каре или фулл-хауса в 40,19% случаев (1,49 против 1). Образование каре возможно в 8,17% случаев (11,2 против 1). На трех несданных картах вы образуете фулл-хаус либо каре в 39,00% случаев (1,56 против 1). Образование каре возможно в 6,26% случаев (14,99 против 1).

На двух несданных картах - в 33,40% случаев (1,99 против 1) вероятно образование каре или фулл-хауса. Образование каре возможно в 4,26% случаев (22,5 против 1).

На одной несданной карте - в 21,74% случаев (3,6 против 1) вероятно образование каре или фулл-хауса. Образование каре возможно в 2,17% случаев (45 против 1).

Теперь мы обратимся к таблицам по лоуболлу. Так под номерами XXXI XXXII вы найдете

информацию о шансах на получение определенных рук до обмена в лоуболле от туза до пятерки, когда в колоду включен джокер.

Обратите внимание на то, что получить пэт шесть-четыре сложнее, чем велосипед (1.254 против 1 на построение велосипеда и 1.400 против 1 на построение 6-4-3-2-A. Последние расчеты касаются рук семь-четыре, восемь-четыре и т.д. - и вы будете получать колесо пэтом чаще, чем пэт 8-7-3-2-4). Вы можете рассчитывать на получение пэтом семерки или выше (опять эти черные квадратики) один раз из 94 сдач. Заметьте, что более половины ваших велосипедов (таблица XXXII) включают в себя джокер.

Таблица XXXIII, какие у вас перспективы обмена одной карты к различным лоуболлльным комбинациям. Обратите внимание на сколько повышаются ваши шансы, когда у вас есть джокер, особенно, если дело касается очень сильных рук. Таблица XXXIV даст вам представления о шансах при обмене двух карт. Если вы обмениваете две к 6-A-Joker, шансы против образования шестерки равны 11 к 1. Таблицы XXXIII и XXXIV не просто говорят вам о вероятности образования определенных неполных комбинаций. Если вы обмениваете к неполной восьмерке, имея джокера, шансы 1,4 к 1 против завершения восьмерки. Но такие же шансы у вас будут на построение восьмерки или выше из 4-3-2-Joker. Точно также, обменивая к неполной семерке без джокера, вы преуспеете в 27,08% случаев. Шансы останутся такими же, когда вы обмениваете к 6-5-4-A, и хотите получить семерку или лучше.

Таблицы XXXV и XXXVI дадут вам представление о шансах на получение различных пэт-комбинаций до обмена с колодой из 52 листов. Вам будет в два раза сложнее получить пэт-велосипед с колодой без джокера, например, вы получить пэт семерку или выше в одной из 121 сдачи (сравните с 94 сдачами с колодой в 53 листа). (Продолжение ниже.)

**ТАБЛИЦА XXXII**
**ВЕРОЯТНОСТЬ ОБРАЗОВАНИЯ ОПРЕДЕЛЕННЫХ КОМБИНАЦИЙ В ЛОУБОЛЛЕ ОТ ТУЗА ДО ПЯТЕРКИ ДО ОБМЕНА**
*(53 листа - вместе с джокером)*

| **Вероятность до обмена получить** | **Выражена в процентах (%)** | **Шансы против образования** | **Количество возможных комбинаций** |
|---|---|---|---|
| Велосипед (5-4-3-2-A) | 0,08 | 1245 к 1 | 2304 |
| Неполную шестерку | 0,27 | 373 к 1 | 7680 |
| 6-4 | 0,07 | 1400 к 1 | 2048 |
| 6-5 | 0,12 | 509 к 1 | 5632 |
| Неполную семерку | 0,71 | 139 к 1 | 20480 |
| 7-4 | 0,07 | 1400 к 1 | 2048 |
| 7-5 | 0,12 | 509 к 1 | 5632 |
| 7-6 | 0,45 | 223 к 1 | 12800 |
| Неполную восьмерку | 1,56 | 63,1 к 1 | 44800 |
| 8-4 | 0,07 | 1400 к 1 | 2048 |
| 8-5 | 0,12 | 509 к 1 | 5632 |
| 8-6 | 0,45 | 223 к 1 | 12800 |
| 87 | 0,85 | 117 к 1 | 24320 |
| Неполную девятку | 3,00 | 32,4 к 1 | 86016 |
| 9-4 | 0,07 | 1400 к 1 | 2048 |
| 9-5 | 0,12 | 509 к 1 | 5632 |
| 9-6 | 0,45 | 223 к 1 | 12800 |
| 9-7 | 0,85 | 117к 1 | 24320 |
| 9-8 | 1,43 | 68,6 к 1 | 41216 |

**ТАБЛИЦА XXXIII**
**ШАНСЫ НА ПОКУПКУ К НЕПОЛНОЙ РУКЕ В ЛОУБОЛЛЕ ОТ ТУЗА ДО ПЯТЕРКИ**

| Если вы обмениваете одну карту к неполной руке | Вероятность образования именно этой рук в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Велосипед от пятерки (у вас джокер) | 16,67 | 5 к 1 |
| Велосипед от пятерки (у вас нет джокера) | 10,42 | 8,6 к 1 |
| Шестерка (у вас джокер) | 25,00 | 3 к 1 |
| Шестерка (у вас нет джокера) | 18,75 | 4,33 к 1 |
| Семерка (у вас джокер) | 33,33 | 2 к 1 |
| Семерка (у вас нет джокера) | 27,08 | 2,69 к 1 |
| Восьмерка (у вас джокер) | 41,67 | 1,4 к 1 |
| Восьмерка (у вас нет джокера) | 35,42 | 1,82 к 1 |
| Девятка (у вас джокер) | 50,00 | 1 к 1 |
| Девятка (у вас нет джокера) | 43,75 | 1,29 к 1 |
| Десятка (у вас джокер) | 58,33 | 0,71 к 1 |
| Десятка (у вас нет джокера) | 52,08 | 0,92 к 1 |

В таблицах XXXVII и XXXVIII приводятся ваши шансы на образование руки без джокера. Если вы обмениваете одну карту к велосипеду, шансы 11 к 1 против образования комбинации. Купить две карты к велосипеду: 67 против 1.

В таблицах XXXIX и XL вы узнаете, какова вероятность получения пэта в лоуболле два-семь. Шансы 600 против 1 на получение пэт семерку и 20 против 1 на получение руки силой до десятки.

Ваши шансы на обмен к руке в лоуболле два-семь приведены в таблицах XLI и XLII. Обратите внимание на различия в вероятности построения комбинаций с возможным стритом или флешем, и комбинаций, на которых образовать стрит или флеш невозможно.

В таблице XLIII вы найдете ранжир комбинаций по силе в лоуболее от туза до пятерки и два-семь. Стрит-семерка занимает 21 место в игре туз-пять, но в два-семь на этом месте находится 9-6-5-3-2.

Но тот факт, что эти комбинации находятся на одинаковых местах, вовсе не означает, что они будут образовываться с одинаковой частотой. Таблица XLIV расскажет вам, что вы можете рассчитывать на получение пэта 7-6-5-4-A в игре туз-пять примерно столь же часто, как 9-7-5-3-2 в игре два-семь. Однако в таблице XLIII, сравнивающей достоинства комбинаций, рука 7-6-5-4-A находится на 19 месте, а рука 9-7-5-3-2 лишь на двадцать пятом.

**ТАБЛИЦА XXXV**
**ВЕРОЯТНОСТЬ ОБРАЗОВАНИЯ**
**ОПРЕДЕЛЕННЫХ КОМБИНАЦИЙ В ЛОУБОЛЛЕ ОТ ТУЗА ДО ПЯТЕРКИ ДО ОБМЕНА**
*(52 листа - без джокера)*

| **Вероятность до обмена получить** | **Выражена в процентах (%)** | **Шансы против образования** |
|---|---|---|
| Велосипед (5-4-3-2-A) | 0,04 | 2537 к 1 |
| Неполную шестерку | 0,20 | 507 к 1 |
| 6-4 | 0,04 | 2537 к 1 |
| 6-5 | 0,16 | 634 к 1 |
| Неполную семерку | 0,59 | 168 к 1 |
| 7-4 | 0,04 | 2537 к 1 |
| 7-5 | 0,16 | 634 к 1 |
| 7-6 | 0,39 | 253 к 1 |
| Неполную восьмерку | 1,38 | 71,5 к 1 |
| 8-4 | 0,04 | 2537 к 1 |
| 8-5 | 0,16 | 634 к 1 |
| 8-6 | 0,39 | 253 к 1 |
| 87 | 0,79 | 126 к 1 |
| Неполную девятку | 2,76 | 35,3 к 1 |
| 9-4 | 0,04 | 2537 к 1 |
| 9-5 | 0,16 | 634 к 1 |
| 9-6 | 0,39 | 253 к 1 |
| 9-7 | 0,79 | 126 к 1 |
| 9-8 | 1,38 | 71,5 |

Общее количество комбинаций с колодой 52 листа 2.598.960

**ТАБЛИЦА XXXVI**
**ВЕРОЯТНОСТЬ ОБРАЗОВАНИЯ ОПРЕДЕЛЕННЫХ**
**КОМБИНАЦИЙ ИЛИ ЛУЧШЕ В ЛОУБОЛЛЕ ОТ ТУЗА ДО ПЯТЕРКИ ДО ОБМЕНА**
*(52 листа - без джокера)*

| **Вероятность до обмена получить** | **Выражена в процентах (%)** | **Шансы против образования** |
|---|---|---|
| Велосипед (5-4-3-2-A) | 0,04 | 2537 к 1 |
| Неполную шестерку | 0,24 | 422 к 1 |
| 6-4> | 0,08 | 1288 к 1 |
| 6-5> | 0,24 | 422 к 1 |
| Неполную с мерку | 0.83 | 120 к 1 |
| 7-4> | 0,28 | 362 к 1 |
| 7-5> | 0,43 | 230 к 1 |
| 7-6> | 0,83 | 120 к 1 |
| Неполную восьмерку | 2,21 | 44,3 к 1 |
| 8-4> | 0,87 | 114 к 1 |
| 8-5> | 1,02 | 96,6 к 1 |
| 8-6> | 1,42 | 69,5 к 1 |
| 8-7> | 2,21 | 44,3 к 1 |
| Неполную девятку | 4,96 | 19,1 к 1 |
| 9-4> | 2.25 | 43,5 к 1 |
| 9-5> | 2,40 | 40,6 к 1 |
| 9-6> | 2,80 | 34,7 к 1 |
| 9-7> | 3,59 | 26,9 к 1 |
| 9-8> | 4,96 | 19,1 к 1 |

Общее количество комбинаций с колодой 52 листа 2.598.960

## ТАБЛИЦА XXXVII
## ШАНСЫ НА ПОКУПКУ К НЕПОЛНОЙ РУКЕ В ЛОУБОЛЛЕ ОТ ТУЗА ДО ПЯТЕРКИ

| Если вы обмениваете одну карту к неполной руке | Вероятность образования именно этой рук в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Велосипед от пятерки | 8,51 | 10,75 к 1 |
| Неполная шестерка | 17,02 | 4,88 к 1 |
| Неполная семерка | 25,53 | 2,92 к 1 |
| Неполная восьмерка | 34,04 | 1,94 к 1 |
| Неполная девятка | 42,55 | 1,35 к 1 |
| Неполная десятка | 51,06 | 0,96 к 1 |
| Неполный валет | 59,57 | 0,68 к 1 |

## ТАБЛИЦА XXXVIII
## ШАНСЫ НА ОБМЕН ДВУХ КАРТ К НЕПОЛНОЙ РУКЕ В ЛОУБОЛЛЕ ОТ ТУЗА ДО ПЯТЕРКИ

| Если вы обмениваете две карты к неполной руке | Вероятность образования именно этой рук в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Велосипед от пятерки | 1,48 | 66,6 к 1 |
| Неполная шестерка | 1,44 | 21,5 к 1 |
| Неполная семерка | 8,88 | 10,3 к 1 |
| Неполная восьмерка | 14,80 | 5,76 к 1 |
| Неполная девятка | 22,20 | 3,50 к 1 |

Примечание: в таблицах 37 и 38 предполагается, что при всех обменах одной карты сбрасывается король, а при обменах двух карт сбрасывается король и дама. Существует 47 комбинаций при обмене одной карты и 1,081 при обмене двух карт.

Таблица XLVI расскажет вам о шансах на улучшение комбинации на разных этапах разза. Если вы начинаете с 3-2-А, шансы 13 против 1 на образование велосипеда — при условии, что вы пройдете все семь карт. Если вы начали на 2-А-К, вы образуете велосипед в одной из восьмидесяти попыток. Если у вас 3-2-А-К-Q после пяти карт, рассчитывайте на образования восьмерки или лучше в 15% случаев.

Вам, конечно, не потребуются совершенные карты, чтобы извлечь пользу из таблицы XLVI. Если вместо указанных 4т.-3ч-2т.-Аб-Кб у вас 4т-3п-8п-2ч-Кт, ваши шансы на образование восьмерки или лучше останутся такими же (57%). Ваши шансы на образование руки лучше чем восьмерка остаются такими же, даже если у вас Qп. вместо 8п. в руке 3б.-2т.-Ач.-Qп.-Кч. (в 4,4% случаев шестерка или лучше).

Некоторые утверждают, что покер сложнее шахмат. Возможно, они правы. Вам приходится не только иметь дело с бесконечными вероятностями, вам также нужно разбираться в людях. Если гроссмейстер вызовет на поединок обычного игрока, он практически наверняка выиграет. Но когда игрок мирового уровня не может отбить свои деньги у средней руки противника, есть от чего прийти в дурное расположение духа. Ведь приходится учитывать еще и фактор везения. В шахматах вы применяете определенный прием, чтобы добиться конкретной цели, например, выиграть фигуру или сделать противнику шах и мат. Если вы смогли переиграть его, вы победили. Однако в покере, даже если вы играете лучше противника, вы можете только иметь преимущество, выигрывать в теоретическом расчете, но вы можете проиграть пот. В шахматах невозможна ситуация, когда вы сделали правильный ход и проиграли. В покере такое возможно.

Иногда расчетам требуется определенное время, чтобы вы получили свой процент прибыли. Вам потребуется на опыте определить те тонкие границы между победой и поражением. Я надеюсь, что таблицы окажут вам немалую помощь в этом деле.

**ТАБЛИЦА XXXIX**
**ВЕРОЯТНОСТЬ ПОЛУЧЕНИЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ КОМБИНАЦИИ В ЛОУБОЛЛЕ «ДВА-СЕМЬ» ДО ОБМЕНА**

| Вероятность получения руки. (до обмена) | Выражена в процентах (%) | Шансы против получения | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Семерка | 0,16 | 636 к 1 | 4080 |
| 7-5-4-3-2 | 0,04 | 2547 к 1 | 1020 |
| 7-6 | 0,12 | 848 к 1 | 3060 |
| Восьмерка | 0,55 | 181 к 1 | 14280 |
| 8-5 | 0,04 | 2.547 к 1 | 1020 |
| 8-6 | 0,16 | 636 к 1 | 4080 |
| 8-7 | 0,35 | 282 к 1 | 9180 |
| Девятка | 1,33 | 73,9 к 1 | 34680 |
| 9-5 | 0,04 | 2547 к 1 | 1020 |
| 9-6 | 0,16 | 636 к 1 | 4080 |
| 9-7 | 0,39 | 254 к 1 | 10200 |
| 9-8 | 0,75 | 133 к 1 | 19380 |
| Десятка | 2,71 | 35,9 к 1 | 70380 |
| Т-5 | 0,04 | 2547 к 1 | 1020 |
| Т-6 | 0,16 | 636 к 1 | 4080 |
| Т-7 | 0,39. | 254 к 1 | 10200 |
| Т-8 | 0,78 | 126 к 1 | 20400 |
| Т-9 | 1,33 | 73,6 к 1 | 34680 |

**ТАБЛИЦА XL**
**ВЕРОЯТНОСТЬ ПОЛУЧЕНИЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ КОМБИНАЦИИ ИЛИ ЛУЧШЕ В ЛОУБОЛЛЕ «ДВА-СЕМЬ»ДО ОБМЕНА**

| Вероятность получения руки (до обмена) | Выражена в процентах (%) | Шансы против получения | Количество возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| Семерка | 0,16 | 636 к 1 | 4080 |
| 7-5-4-3-2 | 0,04 | 2547 к 1 | 1020 |
| 7-6 | 0,16 | 638 к 1 | 4080 |
| Восьмерка | 0,71 | 141 к 1 | 18360 |
| 8-5 | 0,20 | 509 к 1 | 5100 |
| 8-6 | 0,35 | 282 к 1 | 9180 |
| 8-7 | 0,71 | 141 к 1 | 18360 |
| Девятка | 2,04 | 48 к 1 | 53040 |
| 9-5 | 0,75 | 133 к 1 | 19380 |
| 9-6 | 0,90 | 110 к1 | 23460 |
| 9-7 | 1,30 | 76,2 к 1 | 33660 |
| 9-8> | 2,04 | 48 к 1 | 53040 |
| Десятка | 4,75 | 20,1 к 1 | 123420 |
| Т-5 | 2,08 | 47,1 к 1 | 54060 |
| Т-6 | 2,24 | 43,7 к 1 | 58140 |
| Т-7 | 2,63 | 37,0 к 1 | 68340 |
| Т-8 | 3,41 | 28,3 к 1 | 88740 |
| Т-9> | 4,75 | 20,1 к 1 | 123420 |

**ТАБЛИЦА XLI**
**ШАНСЫ НА ПОКУПКУ К НЕПОЛНОЙ РУКЕ В ЛОУБОЛЛЕ «ДВА-СЕМЬ»**

| Если вы обмениваете одну карту к неполной руке | Вероятность образования именно этой руки в процентах (%) | Шансы против образовани |
|---|---|---|
| Неполная семерка (Лучшая: разномастные, стрит невозможен) | 17,02 | 4,88 к 1 |
| Неполная семерка (Худшая: одномастные 7-6-5-4) | 6,38 | 14,7 к 1 |
| Неполная восьмерка (Лучшая: разномастные, стрит | 25,53 | 2,92 к 1 |
| невозможен) | | |
| Неполная восьмерка (Худшая: одномастные 8-7-6-5) | 12,77 | 6,83 к 1 |
| Неполная девятка (Лучшая: разномастные, стрит невозможен) | 34,04 | 1,94 к 1 |
| Неполная девятка (Худшая: одномастные 9-8-7-6) | 19,15 | 4,22 к 1 |
| Неполная десятка (Лучшая: разномастные, стрит невозможен) | 42,55 | 1,35 к 1 |
| Неполная десятка (Худшая: одномастные Т-9-8-7) | 25,53 | 2,92 к 1 |

**ТАБЛИЦА XLII**
**ШАНСЫ НА ОБМЕН ДВУХ КАРТ К НЕПОЛНОЙ РУКЕ В ЛОУБОЛЛЕ «ДВА-СЕМЬ»**

| Если вы обмениваете одну карту к неполной руке | Вероятность образования именно этой рук в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Неполная семерка (Лучшая: разномастные, стрит невозможен) | 4,44 | 21,5 к 1 |
| Неполная семерка (Худшая: одномастные 7-6-5-4) | 2,78 | 35,0 к 1 |
| Неполная восьмерка (Лучшая: разномастные, стрит невозможен) | 8,88 | 10,3 к 1 |
| Неполная восьмерка (Худшая: одномастные 8-7-6-5) | 6,94 | 13,4 к 1 |
| Неполная девятка (Лучшая: разномастные, стрит невозможен) | 14,80 | 5,76 к 1 |
| Неполная девятка (Худшая: одномастные 9-8-7-6) | 12.49 | 7,01 к 1 |

В таблицах 41 и 42 предполагается, что при всех обменах одной карты сбрасывается король, а при обменах двух карт сбрасывается король и дама. Существует 47 комбинаций при об- мене одной карты и 1.081 при обмене двух карт.

**ТАБЛИЦА XLIII ЛОУБОЛЛ**
**«от туза до пятерки» - «от двойки до семерки»**

| Сила руки | От туза до пятерки | От двойки до семерки |
|---|---|---|
| 1 | 5432A | 75432 |
| 2 | 6432A | 76432 |
| 3 | 6532A | 76532 |
| 4 | 6542A | 76542 |
| 5 | 6543A | 85432 |
| 6 | 65432 | 86432 |
| 7 | 7432A | 86532 |
| 8 | 7532A | 86542 |
| 9 | 7542A | 86543 |
| 10 | 7543A | 87432 |

| | | |
|---|---|---|
| 11 | 75432 | 87532 |
| 12 | 7632A | 87542 |
| 13 | 7642A | 87543 |
| 14 | 7643A | 87632 |
| 15 | 76432 | 87642 |
| 16 | 7652A | 87643 |
| 17 | 7653A | 87652 |
| 18 | 76532 | 87653 |
| 19 | 7654A | 95432 |
| 20 | 76542 | 96432 |
| 21 | 76543 | 96532 |
| 22 | 8432A | 96542 |
| 23 | 8532A | 96543 |
| 24 | 8542A | 97432 |
| 25 | 8543A | 97532 |
| 26 | 85432 | 97542 |
| 27 | 8632A | 97543 |
| 28 | 8642A | 97632 |
| 29 | 8643A | 97642 |
| 30 | 86432 | 97643 |
| 31 | 8652A | 97652 |
| 32 | 8653A | 97653 |
| 33 | 86532 | 97654 |
| 34 | 8654A | 98432 |
| 35 | 86542 | 98532 |
| 36 | 86543 | 98542 |
| 37 | 8732A | 98543 |
| 38 | 8742A | 98632 |
| 39 | 8743A | 98642 |
| 40 | 87432 | 98643 |
| 41 | 8752A | 98652 |
| 42 | 8753A | 98653 |
| 43 | 87532 | 98654 |
| 44 | 8754A | 98732 |
| 45 | 87542 | 98742 |
| 46 | 87543 | 98743 |
| 47 | 8762A | 98752 |
| 48 | 8763A | 98753 |
| 49 | 87632 | 98754 |
| 50 | 8764A | 98762 |
| 51 | 87642 | 98763 |
| 52 | 87643 | 98764 |
| 53 | 8765A | T-5432 |
| 54 | 87652 | T-6432 |
| 55 | 87653 | T-6532 |
| 56 | 87654 | T-6542 |
| 57 | 9432A | T-6543 |
| 58 | 9532A | T-7432 |
| 59 | 9542A | T-7532 |
| 60 | 9543A | T-7542 |
| 61 | 95432 | T-7543 |
| 62 | 9632A | T-7632 |
| 63 | 9642A | T-7642 |

| | | |
|---|---|---|
| 64 | 9643A | T-7643 |
| 65 | 96432 | T-7652 |
| 66 | 9652A | T-7653 |
| 67 | 9653A | T-7654 |
| 68 | 96532 | T-8432 |
| 69 | 9654A | T-8532 |
| 70 | 96542 | T-8542 |
| 71 | 96543 | T-8543 |
| 72 | 9732A | T-8632 |
| 73 | 9742A | T-8642 |
| 74 | 9743A | T-8643 |
| 75 | 97432 | T-8652 |
| 76 | 9752A | T-8653 |
| 77 | 9753A | T-8654 |
| 78 | 97532 | T-8732. |
| 79 | 9754A | T-8742 |
| 80 | 97542 | T-8753 |
| 81 | 97543 | T-8752 |
| 82 | 9762A | T-8753 |
| 83 | 9763A | T-8754 |
| 84 | 97632 | T-8762 |
| 85 | 9764A | T-8763 |
| 86 | 97642 | T-8764 |
| 87 | 97643 | T-8765 |
| 88 | 9765A | T-9432' |
| 89 | 97652 | T-9532 |
| 90 | 97653 | T-9542 |
| 91 | 97654 | T-9543 |
| 92 | 9832A | T-9632 |
| 93 | 9842A | T-9642 |
| 94 | 9843A | T-9643 |
| 95 | 98432 | T-9652 |
| 96 | 9852A | T-9653 |
| 97 | 9853A | T-9654 |
| 98 | 98532 | T-9732 |
| 99 | 9854A | T-9742 |
| 100 | 98542 | T-9743 |
| 101 | 98543 | T-9752 |
| 102 | 9862A | T-9753 |
| 103 | 9863A | T-9754 |
| 104 | 98632 | T-9762 |
| 105 | 9864A | T-9763 |
| 106 | 98642 | T-9764 |
| 107 | 98643 | T-9765 |
| 108 | 9865A | T-9832 |
| 109 | 98652 | T-9842 |
| 110 | 98653 | T-9843 |
| 111 | 98654 | T-9852 |
| 112 | 9872A | T-9853 |
| 113 | 9873A | T-9854 |
| 114 | 98732 | T-9862 |
| 115 | 98 74 A | T-9863 |
| 116 | 98742 | T-9864 |

| | | |
|---|---|---|
| 117 | 98743 | T-9865 |
| 118 | 9875A | T-9872 |
| 119 | 98752 | T-9873 |
| 120 | 98753 | T-9874 |
| 121 | 98754 | T-9875 |
| 122 | 9876A | J-5432 |
| 123 | 98762 | J-6432 |
| 124 | 98763 | J-6532 |
| 125 | 98764 | J-6542 |
| 176 | 98765 | T-6543 |

**ТАБЛИЦА XLIV**
**От туза до пятерки (без джокера) - два-семь (без джокера) ПРИМЕРНАЯ ЧАСТОТА ОБРАЗОВАНИЯ КОМБИНАЦИЙ**

| Вы получите данный пэт или выше от туза до пятерки | Или данный пэт или выше от двойки до семерки | Примерно в один раз ИЗ... |
|---|---|---|
| 5-4-3-2-A | 7-6-4-3-2 | 1250 |
| 6-5-3-2-A | 8-5-4-3-2 | 500 |
| 6-5-4-3-2 | 8-6-5-4-3 | 285 |
| 7-5-4-3-2 | 8-7-6-3-2 | 160 |
| 7-6-5-4-A | 9-7-5-3-2 | 100 |
| 8-5-4-3-2 | 9-8-4-3-2 | 75 |
| 8-7-5-2-A | 9-8-7-6-3 | 50 |
| 9-6-5-4-3 | T-8-7-6-3 | 30 |
| 9-8-6-5-3 | J-7-5-3-2 | 20 |

**ТАБЛИЦА XLV**
**ВЕРОЯТНОСТЬ ОБРАЗОВАНИЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ СТАРТОВОЙ КОМБИНАЦИИ В РАЗЗЕ**
**ПЕРВЫЕ ТРИ КАРТЫ**

| Вероятность, что на первых трех картах вы получите | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования | Количество Возможных комбинаций |
|---|---|---|---|
| 3-2 -A (Наилучшая возможная) | 0,29 | 344 к 1 | 64 |
| Четверка или лучше | 1,16 | 85,3 к 1 | 256 |
| Пятерка или лучше | 2,90 | 33,5 к 1 | 640 |
| Шестерка или лучше | 5,79 | 16,3 к 1 | 1.280 |
| Семерка или лучше | 10,14 | 8,87 к 1 | 2.240 |
| Восьмерка или лучше | 16,22 | 5,71 к 1 | 3.584 |
| Девятка или лучше | 24,33 | 3,11 к 1 | 5.376 |
| Две карты к пятерке или лучше | 13,76 | 6,27 к 1 | 3.040 |
| Две карты к шестерке или лучше[3] | 20,63 | 3,85 к 1 | 4.560 |
| Две карты к семерке или лучше | 28,89 | 2,46 к 1 | 6.384 |

[1] Частота образования комбинаций приблизительна. Это наиболее точные расчеты. [2] В этих стартовых комбинациях предполагается наличие T-J-Q или короля и пары [3] В этих стартовых комбинациях предполагается наличие T-J-Q или короля и пары [4] В этих стартовых комбинациях предполагается наличие T-J-Q или короля и пары [5] В этих стартовых комбинациях предполагается наличие T-J-Q или короля и пары

**ТАБЛИЦА XLVI**
**ШАНСЫ НА УЛУЧШЕНИЕ НЕПОЛНОЙ РУКИ В РАЗЗЕ**

**У вас на руках 3♥2♣A♦.**

| Вероятность, что ваша окончательная рука будет после семи карт | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Велосипед от пятерки | 7,51 | 13,31 к 1 |
| Неполная шестерка | 11,80 | 7,48 к 1 |
| Неполная шестерка или выше | 18,95 | 4,28 к 1 |
| Неполная семерка | 14,30 | 5,99 к 1 |
| Неполная семерка или выше | 33,25 | 2,01 к 1 |
| Неполная восьмерка | 15,02 | 5,66 к 1 |
| Неполная восьмерка или выше | 48,27 | 1,07 к 1 |

**У вас на руках 2♠AK♦.**

| Вероятность, что ваша окончательная рука будет после | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Велосипед от пятерки | 1,25 | 78,8 к 1 |
| Неполная шестерка | 3,40 | 28.4 к 1 |
| Неполная шестерка или выше | 4,65 | 20,5 к 1 |
| Неполная семерка | 6,07 | 15,5 к 1 |
| Неполная семерка или выше | 10,73 | 8,33 к 1 |
| Неполная восьмерка | 8,91 | 10,22 к 1 |
| Неполная восьмерка или выше | 19,63 | 4,09 к 1 |

**У вас на руках A♦Q♣K♦.**

| Вероятность, что ваша окончательная рука будет после семи карт | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Велосипед от пятерки | 0,12 | 827 к 1 |
| Неполная шестерка | 0,48 | 206 к 1 |
| Неполная шестерка или выше | 0,60 | 165 к 1 |
| Неполная семерка | 1,21 | 81,8 к 1 |
| Неполная семерка или выше | 1,81 | 54,2 к 1 |
| Неполная восьмерка | 2,42 | 40,4 к 1 |
| Неполная восьмерка или выше | 4,23 | 22,6 к 1 |

**У вас на руках 4♣3♠2♠A♣.**

| Вероятность, что ваша окончательная рука будет после семи карт | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Велосипед от пятерки | 23,43 | 3,27 к 1 |
| Неполная шестерка | 19,45 | 4,14 к 1 |
| Неполная шестерка или выше | 42,88 | 1,33 к 3 |
| Неполная семерка | 15,84 | 5,31 к 1 |
| Неполная семерка или выше | 58,72 | 0,70 к 1 |

**У вас на руках 3♦2♦A♣K♦.**

| Вероятность, что ваша окончательная рука будет после семи карт | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|

| | | |
|---|---|---|
| Велосипед от пятерки | 3,98 | 24,1 к 1 |
| Неполная шестерка | 7,22 | 12,9 к 1 |
| Неполная шестерка или выше | 11,19 | 7,93 к 1 |
| Неполная семерка | 9,71 | 9,30 к 1 |
| Неполная семерка или выше | 20,90 | 3,78 к 1 |
| Неполная восьмерка | 11,47 | 7,72 к 1 |
| Неполная восьмерка или выше | 32,38 | 2,09 к 1 |

**У вас на руках 2♣A♥Q♣K♦.**

| Вероятность, что ваша окончательная рука будет после семи карт | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Велосипед от пятерки | 0,37 | 269 к 1 |
| Неполная шестерка | 1,11 | 89,1 к 1 |
| Неполная шестерка или выше | 1,48 | 66,6 к 1 |
| Неполная семерка | 2,22 | 44,0 к 1 |
| Неполная семерка или выше | 3,70 | 26,0 к 1 |
| Неполная восьмерка | 3,70 | 26,0 к 1 |
| Неполная восьмерка или выше | 7,40 | 12,5 к 1 |

**У вас на руках 4♣3♥2♣A♦K♦.**

| Вероятность, что ваша окончательная рука будет после семи карт | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Велосипед от пятерки | 16,47 | 5,07 к 1 |
| Неполная шестерка | 14,99 | 5,67 к 1 |
| Неполная шестерка или выше | 31,45 | 2,18 к 1 |
| Неполная семерка | 13,51 | 6,40 к 1 |
| Неполная семерка или выше | 44,96 | 1,22 к 1 |
| Неполная восьмерка | 12,03 | 7,32 к 1 |
| Неполная восьмерка или выше | 56,98 | 0,75 к 1 |

**У вас на руках 4♣3♦2♣A♥Q♠K♥.**

| Вероятность, что ваша окончательная рука будет после семи карт | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Велосипед от пятерки | 1,48 | 66,6 к 1 |
| Неполная шестерка | 2,96 | 32,8 к 1 |
| Неполная шестерка или выше | 4,44 | 21,5 к 1 |

**У вас на руках 4♣3♣2♥A♣K♦Q♠.**

| Вероятность, что ваша окончательная рука будет после семи карт | Выражена в процентах (%) | Шансы против образования |
|---|---|---|
| Велосипед от пятерки | 8,70 | 10,5 к 1 |
| Неполная шестерка | 8,70 | 10,5 к 1 |

| | | |
|---|---|---|
| Неполная шестерка или выше | 17,39 | 4,75 к 1 |
| Неполная семерка | 8,70 | 10,5 к 1 |
| Неполная семерка или выше | 26,09 | 2,83 к 1 |
| Неполная восьмерка | 8,70 | 10,5 к 1 |
| Неполная восьмерка или выше | 34,78 | 1,88 к 1 |

Остается еще четыре карты, образующих 211.876 возможных комбинаций. С тремя несданными картами возможно образование 17.296 рук. С двумя несданными картами возможно образование 1.081 рук. С одной несданной картой вероятно образование 46 комбинаций.

Примечание: В этой таблице предполагается, что вы не видите открытых карт противников.

**Словарь покерных терминов**

| Русский | Английский | Толкование |
|---|---|---|
| АВС | Авс | Термин используется для описания трех первых кар в РАЗЗЕ и ХАЙ-ЛОУ СПЛИТЕ, когда это туз, двойка и тройка |
| АВТОМАТИЧЕСКИЙ БЛЕФ | Automatic Bluff | Блеф, который совершается без раздумий в особой ситуации (позиция и пр.). В определенных обстоятельствах этот блеф совершается без учёта силы комбинации |
| АГЕНТ | Agent | Союзник (в мошеннической игре). Также см. МЕХАНИК |
| АГРЕССИВНЫЙ СТИЛЬ | Aggressive | Стиль игры, характеризуемый частыми увеличениями ставок: РЭЙЗАМИ и РЕРЕЙЗАМИ. Многие хорошие игроки участвуют в игре избирательно (в зависимости от силы руки), но, если уж вовлечены в игру, играют агрессивно. Агрессивный стол - это такой стол, где доминируют агрессивные игроки |
| АКТИВНЫЙ ИГРОК | Active Player | Игрок все еще участвующий в поте |
| АНАНАС | Pineapple | Разновидность ХОЛДЕМА, в которой игроки получают вначале не по две, а по три карты, одну из которых должны сбросить на одном из уровней торговли: до ФЛОПА, после флопа или после второго круга торговли. |
| АНДЕРБЕТ | Underbet | Ставка, которая меньше той, что вы делаете обычно. Может быть сделана, чтобы добиться ответного колла. |
| АНДЕРДОГ | Underdog | (жарг.) Рука, которая имеет худшие шансы на выигрыш по сравнению с другой рукой. Этимология: выражение буквально означает: побеждённый в драке пёс. См. также ДОГ |
| АНТЕ | Ante | Обязательная ставка, которую каждый должен сделать (поставить) перед игрой. Из этих ставок образуется первоначальный БАНК. В ХОЛДЕМЕ такой ставкой является БЛАЙНД. |
| АУТ | Out | То же, что КОНЕЦ: карты, способные улучшить комбинацию и ещё не вышедшие из игры. |
| БАЙ-ИН | Buy-in | Минимальная сумма денег, необходимая для того, чтобы принять участие в игре |
| БАНК | Pot | Общее количество поставленных на кон (в центр стола) денег. Сама СДАЧА (игра) тоже называется банк. Так, выражение три человека в банке означает, что в игре осталось ещё три АКТИВНЫХ ИГРОКА. |
| БАТТОН | Button | 1. Маркер, указывающий сдающего. Когда карты сдают не сами игроки, а ДИЛЕР (в игорном заведении), на столе устанавливается круглый диск (баттон), указывающий очерёдность сдачи и первого слова в торговле.<br>2. Вторая или третья по старшинству пара. Если на столе открыты AJ5, а у вас - валет, говорят, что вы второй баттон. Обладатель пятёрки будет третьим баттоном |
| БЕЗ ПАРЫ | No Pair | Рука из пяти совершенно не подходящих друг другу карт, не образующая никакой комбинации |

| | | |
|---|---|---|
| БЕЗЛИМИТНЫЙ ПОКЕР | No-limit poker | Покер, при котором игроки могут ставить любое количество денег, имеющихся на столе, на любой стадии торговли |
| БЕЙ-БЕГИ | Hit and Run | (жарг.) Оценочная характеристика игрока, покидающего стол, как только ему удалось сорвать неплохой банк (особенно, если он играл недолго). |
| БЕЛАЯ ФИШКА | White | Белый - самый распространённый цвет для фишек достоинством $1. См. ДОСТОИНСТВО ФИШЕК. |
| БЕЛЛИ-БАСТЕР СТРИТ | Belly-Buster Straight | Одно из названий «внутреннего» стрита (дырявого) |
| БЕЛОЕ МЯСО | White Meat | Самая суть, объяснение тонких моментов и сложностей покера |
| БЕСПЛАТНАЯ КАРТА | Free card | (жарг.) Карта, которую игрок получает (смотрит) задаром - ему не нужно для этого уравнивать ставку (все сказали ЧЕК). Вообще говоря, вам выгодно получать бесплатную карту, когда вы ДОГОНЯЕТЕ, и вы не хотели бы, чтобы кто-то получал бесплатную карту, если вы ФАВОРИТ |
| БЕСПЛАТНАЯ ПОЕЗДКА | Free-Ride | Тоже, что БЕСПЛАТНАЯ КАРТА |
| БЕСТ-БЕТ | Best Bet | Лучшая ставка, оптимальное решение в игре. Ставка, от которой можно ожидать, что она принесёт максимальную прибыль на длинной дистанции в сходных ситуациях. |
| БЕТ | Bet | То же, что СТАВКА. Может также означать очередь хода (слова в торговле). Например: Ваш бет |
| БЕТТОР | Bettor | Игрок, делающий БЕТ, то есть СТАВКУ. |
| БИТ СЛИК | Big Slick | (жарг.) Туз и король на закрытых картах в ХОДДЕМЕ. |
| БИЛЕТ | Ticket | Жаргонное обозначение карты. Дайте мне билетик |
| БЛАЙНД | Blind | Ставка втёмную (буквально - слепая), которую игрок делает до того, как получил карты; в некоторых разновидностях покера (например, в ХОДДЕМЕ) игрок на первой руке обязан ставить блайнд, блайндом также называется сам игрок, сделавший ставку втёмную. Различают малый и большой блайнд, когда по условию игры, игрок на первой руке обязан ставить втёмную половину начальной ставки, а следующий - полную ставку, тоже втёмную. За игроком, сделавшим последний блайнд, сохраняется последнее слово в торговле на первом круге игры. |
| БЛАНК | Blank | То же, что БЛАНКОВАЯ КАРТА |
| БЛАНКОВАЯ КАРТА | Blank (rag) | Карта, не представляющая никакой ценности для комбинации игрока, т.е. не имеющая пары и не подходящая по масти. |
| БЛЕФ | Bluff | Ставка на слабой или даже безнадёжной руке в расчёте на падение остальных игроков. См. также ПОЛУБЛЕФ, САМОРЕКЛАМА, ИМИТИРОВАТЬ, ПРОКУРОР. |
| БЛЕФ ДУБОВОГО СТОЛБА | Post Oak Bluff | Очень маленькая ставка в крупном поте... в надежде, что у противника ничего нет, и он отдаст пот. |
| БЛИЖНЯЯ, СРЕДНЯЯ И ДАЛЬНЯЯ ПОЗИЦИЯ | Early, Middle and Late Position | Положение за столом, при котором вы делаете ход до большинства других игроков. В игре из восьми человек ближней позицией считаются первые три места, средней позицией называют следующие три и дальней позицией - последние два |
| БОЛВАН | Bug | ДЖОКЕР с ограниченными возможностями. Он может использоваться для образования стритов и флешей, а также пристраиваться к тузам, но больше ни к каким другим картам. |
| БОЛЬШАЯ РУКА | Big Hand | Рука со сравнительно большой силой, например, фулл-хаус. Сильная неполная комбинация, имеющая отличные шансы на победу в поте. Например, образованный на флопе неполный стрит в ХОЛДЕМЕ |

| | | |
|---|---|---|
| БОЛЬШОЙ БЛАЙНД | Big Blind | В ХОЛДЕМЕ с ограниченными ставками два игрока (первая и вторая рука) вынуждены делать ставки втёмную - малый и большой БЛАЙНД (последовательно). Обычно размер малого блайнда составляет 10% от максимальной ставки, а большой блайнд - в два раза больше. Диапазон ставок может быть $1-$4 ил и $5-$10. |
| БОРД | Board | Карты, которые лежат в открытую в покерной игре. Например, открытые карты игрока в семикарточном стад-покере называются бордом игрока, общие карты в холдеме также называются бордом |
| ВОТТОМ ДИЛЕР | Bottom Dealer | Карточный шулер, который может сдавать нижние карты в колоде. См. также ВТОРОЙ ДИЛЕР |
| БРИНГ-ИТ-ИН | Bring- it- in-for | Первая невынужденная ставка в покерной игре |
| БРОДВЕЙ | Broadway | (жарг. ) Стрит от десятки до туза – наилучший СТРИТ. |
| БУМАГА | Paper | Меченые карты |
| БЫК | Bull | (жарг.) Название туза |
| БЫСТРАЯ ИГРА | Fast game | см. ЗАДАВАТЬ ТЕМП |
| БЫЧЬЯ ИГРА | Bull the game | Очень агрессивный игрок, делая много бетов и рэйзов, превращает игру в «бычью», то есть с активной торговлей |
| БЭБИ | Baby | (жарг.) То же, что ФОСКА. Мелкая карта, а именно туз, 2, 3, 4, 5. Термин используется в основном в РАЗЗ и ХАЙ-ЛОУ-СПЛИТ. |
| БЭБИ-СТРИТ | Baby straight | (разг.) То же, что КОЛЕСО. |
| БЭК-ДОР | Back Door | Комбинация, требующая двух нужных карт из двух ожидаемых. Например, если в ХОЛДЕМЕ у вас А♥ и Т♥ и на флопе А♦4♣9♥, то вы имеете старшую пару и «бэк-дор» ФЛЕШ. Если обе следующие карты будут червовой масти, вы получите флеш. В отличие от бэк-дор, те комбинации, для построения которых требуется одна карта, называют НЕПОЛНЫМИ или НЕДОСТРОЕННЫМИ. Сама по себе комбинация бэк-дор не должна внушать оптимизма и не является основанием для продолжения игры. Она интересна с точки зрения дополнительных возможностей: можно играть на старшей паре, и неожиданно купить флеш. |
| БЭК-РЭЙЗ | Backraise | см. ОТЫГРАТЬ НАЗАД |
| В ГОРУ | Uphill | Пойти в гору означает иметь худшую руку и перетянуть противника |
| В КАРМАНЕ | In the pocket | Закрытые карты |
| ВА-БАНК | All-in (Move-in) | Поставить все свои деньги в банк означает пойти ва-банк. См. ПОСЛЕДНИЕ ДЕНЬГИ, а также ПОБОЧНЫЙ БАНК. |
| ВАИЛД-КАРТА | Wild card | То же, что ДИКАЯ КАРТА. |
| ВАЛЕТЫ И НАЗАД | Jacks-and-back | Форма дро-покера, который превращается в лоуболл, если ни у кого нет пары валетов, чтобы начать торговлю |
| ВАЛЕТЫ ИЛИ ВЫШЕ | Jacks or better to open | Разновидность ДРО-ПОКЕРА, в котором игроку необходимо иметь минимум пару валетов для начала торговли. |
| ВЕЛИК | Bike | То же, что ВЕЛОСИПЕД |

| | | |
|---|---|---|
| ВЕЛИКИЙ ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЬ | Calling station | (жарг.) Тип игрока, который вскрывается (УРАВНИВАЕТ СТАВКУ) слишком часто. Такой игрок будет платить вам всё время, когда вы будете участвовать в игре с действительно сильной рукой. С другой стороны, он побьёт все несостоявшиеся стриты и флеши, потому что он никого не отпускает; и блефы с ним проходят редко.<br>Большинство игроков за столом вели жёсткую игру, но играть стоило ради двух «великих первооткрывателей», затесавшихся в эту компанию. |
| ВЕЛОСИПЕД | Bicycle (Wheel) | (жарг.) То же, что КОЛЕСО. Нижняя возможная рука в ЛОУБОЛЛЕ. От туза до пятерки — A-2-3-4-5, от двойки до семерки — 2-3-4-5-7 |
| ВЕРХНЯЯ ПАРА | Top Pair | То же, что ВЫСШАЯ ПАРА. |
| ВЗЯТЬ ТЕРН | Taking a turn | Попытаться поймать карту (карты) |
| ВКЛЮЧИТЬ ЧАСЫ | Put the clock on him | Любой игрок может потребовать включить часы для соперника, который слишком долго раздумывает, делать ли ему колл. В безлимитных игра (почти) всегда на столе стоят такие часы. После того, как дилер или служащий карточного клуба запускает часы, сомневающийся игрок имеет минуту, чтобы на что-то решиться. Если по истечении этого времени он не сделал колл, считается, что он спасовал. |
| ВКУПИТЬСЯ | Buy in | Заплатить ВХОДНОЙ МИНИМУМ. См. также ТУРНИР. |
| ВМЁРТВУЮ | Drawing Dead | См. ТЯНУТЬ МЁРТВУЮ. |
| ВНУТРЕННИЙ СТРИТ | Inside straight | То же, что ОДНОРАНГОВЫЙ СТРИТ. |
| ВОЛОЧИТЬ СВОЮ РУКУ | Trail a hand around | Применять СЛОУ-ПЛЕЙ на ближней позиции |
| ВОСЬМЁРКА ИЛИ ЛУЧШЕ | 8 or better | Распространённое правило в разновидности ЛОУБОЛЛА, согласно которому у игрока должна быть комбинация карт без пар и самая старшая - не старше восьмёрки. |
| ВРЕМЯ | Time | Определенная сумма, которую заведение берет с каждого игрока за то время, которое он провел за игровым столом. См. также ДОЛЯ ЗАВЕДЕНИЯ |
| ВСКРЫТИЕ | Showdown | Заключительный этап игры, когда оставшиеся в игре игроки открывают карты и смотрят, кто из них набрал лучшую комбинацию. |
| ВСТУПИТЬ В ТОРГОВЛЮ | Start the action | Сделать первую ставку в ТОРГОВЛЕ. |
| ВТОРАЯ (ИЛИ ТРЕТЬЯ) КОНФЕТКА | Second (or third) nuts | Вторая (или третья) по силе рука |
| ВТОРАЯ ПАРА | Second Pair | То же, что СРЕДНЯЯ ПАРА или ВТОРОЙ БАТТОН. Пара, образованная со второй по старшинству картой на борде в ХОЛДЕМЕ |
| ВТОРОЙ БАТТОН | Second button | То же, что ВТОРАЯ ПАРА |
| ВТОРОЙ ДИЛЕР | Second dealer | Карточный шулер, который сдает вторую карту вместо верхней (передёргивает) |
| ВТОРЫЕ (ИЛИ ВТОРЫЕ КАРТЫ) | Seconds (or second cards) | Вторая карта в колоде, которую шулер сдает, оставляя для себя (или союзника) верхнюю карту |

| | | |
|---|---|---|
| ВХОДНОЙ МИНИМУМ | Buy in | Минимум денег для участия в данной игре (или ТУРНИРЕ). В покере есть правило, запрещающее игрокам докупать фишки во время сдачи. Т.е. все деньги, которые могут быть использованы игроком в данной сдаче, должны лежать перед ним в виде фишек. Если игрок хочет купить ещё фишек, он может это сделать только между сдачами. Минимум денег, с которым разрешается вступить в игру, называется входным минимумом или «байином». |
| ВЫДАВИТЬ | Shutout | В безлимитной игре ваш противник может выдавить вас из пота, сделав ставку, которую вы не можете себе позволить принять. Точно так же вы можете выдавить противника |
| ВЫДАТЬ РУКУ | Giving your hand away | Разыграть руку таким образом, что оппонентам становится понятно, что у вас в руке. См. также ТЕЛОДВИЖЕНИЯ, ЧИТАТЬ ПАРТНЁРА. |
| ВЫДАЮЩИЙ ИГРОК | Pay station | (шутл.) Игрок, делающий и уравнивающий ставки гораздо чаще, чем нужно. Его называют ещё ВЕЛИКИМ ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЕМ. Такой тип игрока просто подарок, если у вас нормальная рука, но блефовать против него не рекомендуется. |
| ВЫЖАТЬ КОЛОДУ | Crippled the deck | Если в колоде не осталось почти ничего, что могло бы улучшить руку противника (или вашу), вы выжали колоду. Например, если у вас пара тузов в холдеме и другая пара пришла на флоп... вы выжали колоду |
| ВЫЖАТЬ СТАВКУ ИЛИ РЭЙЗ | Squeeze bet or raise | Технический прием, используемый во всех разновидностях покера, но особенно часто в хай-лоу сплите, когда игрок, который не может выиграть, вынужден сделать дополнительную ставку. |
| ВЫЖИМАТЬ | Squeeze (or sweat) | Смотреть в карты по одной, чтобы как можно медленнее определить силу комбинации. То же, что (жарг.) натягивать карту |
| ВЫКАТИТЬ РУКУ | Run up a hand | Приём мошенничества, когда игрок складывает карты в отбое таким образом, чтобы сдать себе (или союзнику) сильную комбинацию в следующем розыгрыше |
| ВЫНУЖДЕННАЯ СТАВКА | Forced bet | Обязательная ставка для начала торговли в первом круге. В СЕМИКАРТОЧНОМ СТАД-ПОКЕРЕ, например, обладатель самой мелкой открытой карты должен делать обязательную ставку. В ХОЛДЕМЕ до начала раздачи первая рука должна сделать вынужденную ставку втёмную - БЛАЙНД. |
| ВЫСОСАТЬ | Suck Out | (жарг.) Выиграть руку с очень плохими шансами на выигрыш и невероятно удачной покупкой. |
| ВЫСТРЕЛИТЬ | Shoot it up | Сделать РЭИЗ |
| ВЫСШАЯ ПАРА | High pair (Top pair) | (в ХОЛДЕМЕ) Одна карта у вас, а вторая, самая большая, - на ФЛОПЕ. |
| ВЫСШИЙ КИКЕР | Top kicker | Высшая (или старшая) побочная карта, которая определяет победителя, когда у противников одинаковые комбинации |
| ГАРДЕНА | Gardena | Покерный центр Калифорнии. Пригород Лос-Анджелеса с карточными залами общего пользования, где играют в покер и нарды. |
| ГАРДЕНСКИЙ РАЗЗ | Gardena razz | Разновидность ЛОУБОЛЛА с обменом, в которую играют в покерных клубах Гардены, Калифорния. В этой игре БАТТОН (лежащий перед одним из игроков) обозначает того, кто победил в предыдущем поте. У этого игрока последнее слово до обмена (хотя он может не быть последним игроком, которому сдают карты) |
| ГАТ-ШОТ | Gutshot | То же, что ПРОКЛАДКА. |

| | | |
|---|---|---|
| ГВОЗДЬ | Nail | Поймать карту, которая обеспечивает вам победу, особенно на пятой улице в ХОЛДЕМЕ или на реке в СЕМИКАРТОЧНОМ СТАДЕ |
| ГЛАВНЫЙ ПОТ | Main pot | Розыгрыш, во время которого ставки в пот делали несколько человек и по крайней мере один из них поставил все деньги. И оставшиеся игроки были вынуждены образовать «побочный» пот. Игрок без денег может рассчитывать только на главный пот |
| ГЛАДКИЙ | Smooth | см. ГРУБЫЙ |
| ГЛАЗЕТЬ В ОКНО | Looking out the window | Так говорят об игроке, который невнимателен в игре |
| ГРУБЫЙ | Rough | Термин используется для обозначения руки в ЛОУБОЛЛЕ. Например, 8-7-6-5-3 будет грубой рукой. 8-7-3-2-A будет гладкой рукой |
| ГУБИТЬ ШАНСЫ | | Иметь отрицательное МАТОЖИДАНИЕ, делать ставку, когда это не выгодно. Противоположно выражению ЛОВИТЬ ШАНСЫ, когда матожидание положительно и, следовательно, ставка оправданна. |
| ГУСИ | Geese | То же, что лохи. См. САКЕР |
| ГЭМБЛЕР | Gambler | В это слово вкладывается необычный смысл, оно обозначает высококлассного игрока в покер, мастера игры. См. также РАУНДЕР, ХАСТЛЕР и МЕЛКАЯ РЫБЕШКА |
| ДАБЛ-БЕЛЛИ-БАСТЕР | Double Belly Buster | (разг., амер.) Разновидность НЕДОСТРОЕННОГО СТРИТА, когда он дырявый и двусторонний одновременно. Например, J-9-8-7-5. Для образования стрита подходят одновременно десятка и шестёрка. |
| ДАЛЬНЯЯ ПОЗИЦИЯ | Late position | Положение за столом, при котором ваше слово в ТОРГОВЛЕ последнее или, по крайней мере, после большинства других игроков. |
| ДВОЙКА | Deuce | Игральная карта Двойка |
| ДВУСТОРОННИЙ СТРИТ | Open-ended straight | То же, что ДВУХРАНГОВЫЙ СТРИТ. |
| ДВУХРАНГОВЫЙ СТРИТ | | НЕДОСТРОЕННЫЙ СТРИТ, непрерывная последовательность из четырёх карт, которая может быть дополнена до стрита двумя различными картами. Например, 9-8-7-6. Подходит любая десятка и любая пятёрка. Очевидно, что вероятность улучшения двухрангового стрита в два раза выше, чем ОДНОРАНГОВОГО СТРИТА. См. также ДАБЛ-БЕЛЛИ-БАСТЕР |
| ДЕЛАТЬ СТРАХОВКУ | Taking insurance | Способ защиты своих вложений в пот, застраховав руку по предложению «страховщика», если у вашей руки наилучший потенциал на победу. См. также СТРАХОВКА |
| ДЖЕКПОТ | Jackpot | Призовая сумма, накапливающаяся в виде незначительных отчислений от игры в общий котёл и выплачиваемая за определённое событие в игре (по условиям, установленным заведением). Разновидность покера, в которой часть дохода заведения накапливается в виде премии игроку, у которого побили высокую комбинацию: тузовый ФУЛЛ-ХАУС, КАРЕ или выше. Призовая комбинация назначается заведением. |
| ДЖОКЕР | Joker | Дополнительная карта в колоде, которой может быть присвоено любое значение на усмотрение игрока, ею владеющего. Джокер может считаться либо как абсолютно любая (ДИКАЯ КАРТА), либо как БОЛВАН |
| ДИКАЯ КАРТА | Wild card | ДЖОКЕР или другая карта, которая, по правилам игры, может считаться любой картой - по желанию игрока. В отличие от БОЛВАНА, дикой карте можно присвоить любое значение. |

| | | |
|---|---|---|
| ДИЛЕР | Dealer | Сотрудник казино, непосредственно ведущий игру с игроками: сдающий карты, запускающий шарик рулетки и т.д. Дилер - ан- |
| | | глийское название. Французское название - крупье. Этимология: от deal (англ.) - сдавать карты. |
| ДОГ | Dog | Сокращение (чаще используемое профессионалами) от Ан-дердог. Противоположность фавориту |
| ДОГОНЯТЬ | Behind | До того, как сдана последняя карта, ваша рука либо лучшая, либо нет. Если нет, про вас можно сказать, что вы догоняете или что вы находитесь сзади. См. также ПЕРЕТЯНУТЬ.<br>Несмотря на то, что я, по всей видимости, находился сзади и вынужден был догонять, я поднял ставку, т.к. у меня было очень много концов. |
| ДОЙТИ ДО РЕКИ | Down the river | Последняя карта, сдаваемая втемную в семикарточном стаде или разе. Еще одно название семикарточного стад-покера |
| ДОЙТИ ДО СУКНА | Down the green | Означает, что все ваши фишки и деньги оказались в поте и вы дошли до зеленого сукна игрового стола |
| ДОЛЛАР | Dollar (or $1) | Название, которое хай-роллеры дали $100 |
| ДОЛЯ | Rake | Процент от каждого пота, вычитаемый дилером заведения. См. также ВРЕМЯ |
| ДОЛЯ ЗАВЕДЕНИЯ | Rake | Процент, взимаемый заведением с каждого банка. Он разнится в зависимости от разновидности игры и её СТРУКТУРЫ. В играх с высоким пределом ставок чаще берут ПОВРЕМЕННУЮ ОПЛАТУ. Типичным для Атлантик-Сити процентом в мелких играх является 10% и $4 максимум. Такой же стол в Калифорнии может взимать в пользу заведения только БОЛЬШОЙ БЛАЙНД, отправляя МАЛЫЙ БЛАЙНД в ДЕКПОТ. Долей заведения может быть и фиксированная сумма, как правило, не более $2-$3. В игорных заведениях Москвы доля заведения составляет обычно 2-3% при фиксированном максимуме $30-$50 (если банк превысил $1000). |
| ДОМИНАНТА | Dominate | Стартовая рука, имеющая лучшие шансы взять банк. Например, АК является доминантой по отношению к К2. В большинстве случаев АК выйдет победителем, хотя двойка тоже может, конечно, сделать погоду. См. также ФАВОРИТ. |
| ДОПЕР | Two Pair | Две пары. Рука, содержащая 2 карты одного достоинства и 2 карты другого достоинства, например два короля и две восьмёрки. Называют допер по старшим картам (в нашем примере - королевский допер). |
| ДОПЕР | Two-pair | Две пары и одна побочная карта, например, К-К-5-5-7 |
| ДОПОЛНЕНИЕ | Fill up | Карта, улучшающая комбинацию. Например, если к ТРОЙКЕ или ДОПЕРУ купилась карта, дающая ФУЛЛ-ХАУС, то говорят, что игрок купил дополнение. См. также ПОКУПКА С УЛУЧШЕНИЕМ. |
| ДОР-КАРТА | Door card | В разновидностях СТАД-ГКЖЕРА первая открытая карта игрока. |
| ДОСТОИНСТВО КАРТЫ | Rank | У каждой карты есть масть и достоинство. 9♦ и 9♣ -карты одного достоинства. Пара - это две карты одного достоинства. |
| ДОСТОИНСТВО ФИШЕК | | Для удобства игроков все заведения обычно заказывают фишки одного и того же цвета для каждого достоинства: Белые фишки - $1 . Красные фишки - $5. Зелёные фишки - $25. Чёрные фишки - $100. |

| | | |
|---|---|---|
| ДОХОДНОСТЬ СТАВКИ | Value | У игрока, который делает ставку, может быть много причин для этого: заставить партнёров сбросить карты, увеличить размер банка или произвести впечатление на зрителей. Однако, наилучшая причина: получить больший доход. Доходность ставки означает соотношение выигрыша и вложенных средств. Для профессиональных игроков это основной критерий в момент принятия решения о ставке. |
| ДРО-ЛОУБОЛЛ | Draw lowball | См. ЛОУБОЛЛ С ОБМЕНОМ. |
| ДРОП | Drop | Скинуть карты, сказать пас, упасть, отказаться от борьбы. ДОЛЯ ЗАВЕДЕНИЯ, которая «капает» в виде определённого процента с каждого банка в специальную щель на столе. Этимология: от drop (англ.) - капать. |
| ДРО-ПОКЕР | Draw | Разновидность покера, в которой допускается обмен карт игроками: игрок имеет право скинуть одну или несколько карт и получить из колоды такое же количество новых карт. Самая распространённая разновидность - пятикарточный дро-покер |
| ДУБЛИКАТЫ | Duplicates | В ЛОУ-БОЛЛЕ две карты одного достоинства. Например, в комбинации 8-7-4-4-2 четверки называют дубликатами |
| ДУСЯ | Deuce | (жарг.) Название двойки, игральной карты |
| ДЫРКА | One-Gap | Недостающая карта в ОДНОРАНГОВОМ СТРИТЕ |
| ДЫРЯВЫЙ СТРИТ | Inside straight | То же, что ОДНОРАНГОВЫЙ СТРИТ |
| ЖИВАЯ КАРТА | Live card | В СТАД-ПОКЕРЕ карта, которая пока ещё не вышла из колоды (не появлялась среди открытых карт), и поэтому предполагается, что она все ещё в игре (хотя не исключено, что она уже вышла из игры или находится среди закрытых карт на руках у кого-то из игроков). Понятие «живой карты» необходимо для подсчёта вероятности появления нужной карты. Противоположное понятие -МЁРТВАЯ КАРТА. |
| ЖИВАЯ РУКА | Live Hand | Рука, для улучшения которой подходит много КОНЦОВ, и эти нужные карты - ЖИВЫЕ КАРТЫ. Противоположное понятие-МЁРТВАЯ РУКА. Иногда живой называют руку, которая всё ещё находится в игре. См. АКТИВНЫЙ ИГРОК |
| ЖИВОЙ БЛАЙНД | Live Blind | БЛАЙНД, которому разрешается повысить ставку и который этого права ещё не использовал. |
| ЖИВЧИК | Live one | Богатый САКЕР |
| ЗАВЕДЕНИЕ | House | Игорный дом или казино, организующее игру и берущее проценты с банка. Про эти проценты говорят: ДОЛЯ ЗАВЕДЕНИЯ. Правила также называются правилами заведения |
| ЗАВОДИЛА | | То же, что ИГРОК ЗАВЕДЕНИЯ |
| ЗАГЛЯНУТЬ ЕМУ В ГОРЛО | Looking Down His Throat | Знать, что противник не сможет побить вашу комбинацию, то есть иметь КОНФЕТКУ |
| ЗАЖАТЫЙ | Screwed down | Об игроке, который играет очень тайтово, говорят, что он зажатый |
| ЗАКАТИТЬ ВЕЧЕРИНКУ | Throw a party | САКЕР, который буквально раздает свои деньги, закатывает вечеринку |
| ЗАКРЫТАЯ РУКА | Closed hand | То же, что ЗАКРЫТЫЕ КАРТЫ. |
| ЗАКРЫТЫЕ КАРТЫ | | Карты, сданные втёмную. В таких разновидностях покера; как СТАД-ПОКЕР и ХОЛДЕМ, часть карт сдаётся в открытую, а часть - втёмную. |
| ЗАКРЫТЫЙ ПОКЕР | Closed poker | Покер, в котором все карты закрытые, например, ДРО-ПОКЕР |

| | | |
|---|---|---|
| ЗАЛЕТНЫЙ | Drop-in | Чужак, который принимает участие в игре с постоянными партнерами - местными игроками |
| ЗАМЕДЛЕННАЯ ИГРА | Slowplay | Технический приём розыгрыша, заключающийся в том, чтобы недоторговывать очень сильную руку. Игрок, имеющий на руках сильнейшую из возможных комбинаций играет ЧЕК или КОЛ Л, давая оппонентам шанс прикупить сильную комбинацию, которую он тоже обыграет. Так можно сыграть, например, на КАРЕ с ФЛОПА, желая выиграть больше денег в поздних кругах торговли, подталкивая противника к атаке или блефу. Замедленная игра предполагает самую сильную комбинацию |
| | | при обманной игре. Ср. ЧЕК-РЭЙЗ, ПРИГЛАЖИВАЮЩАЯ СТАВКА. |
| ЗАМЕДЛЕННОЕ ВСКРЫТИЕ | Slowroll | Иногда игрок на ВСКРЫТИИ переворачивает свои закрытые карты медленно и по одной. Так поступают обычно с выигрышной рукой с целью вызвать раздражение у проигравших оппонентов. Хотя иногда люди поступают так без всякой задней мысли - просто наслаждаясь эффектом неожиданности. |
| ЗАМОК | Lock | То же, что ЛОК. См. также. КОНФЕТКА |
| ЗАМОРОЖЕННЫЙ БАНК | Freeze out | Разновидность покерного турнира, в котором нельзя сделать РЕВБАИ. Хороша для соревнований один на один в безлимитном покере. |
| ЗАПОЛНИТЬ | Fill | Получить карту, которая образует полную комбинацию, Например, заполнить стрит или флеш или улучшить допер до фулл-хауса |
| ЗАЩИТА | Protection | Иметь в ХАИ-ЛОУ СПЛИТ такую руку, которая защищает вас от проигрыша по двум системам |
| ЗАЩИТНАЯ СТАВКА | Defensive bet | Ставка, которая делается, чтобы ограничить потенциальные потери в поте. Например, когда игрок хочет посмотреть на комбинацию противника, но чувствует, что если он сделает чек, противник поставит слишком большую сумму, чтобы ее принять, и тогда он не сможет увидеть его руку, которую, возможно, побивает. В этом случае он может сделать маленький защитный бет |
| ЗАЯВКА | Act | Очередное действие игрока в покере. Возможные заявки: ЧЕК (check) - ставка равная нулю, но не пас. ПАС (pass, drop, fold) - сбросить карты; КОЛЛ (call)-УРАВНЯТЬ СТАВКУ предыдущего игрока; БЭТ (bet) -открывающая ставка; РЕЙЗ (raise) - поднять ставку; РЕ-РЕЙЗ (re-raise) - переувеличить подъём ставки другим игроком. См. также ТОРГОВЛЯ. |
| ЗЕЛЁНАЯ ФИШКА | Green | Зелёный - самый распространённый цвет для фишек достоинством $25. |
| ИГРА ПО ВЫБОРУ СДАЮЩЕГО | Dealer's choice | Разновидность покера, в которой игрок, чья очередь сдавать, может выбрать вид игры для данной конкретной руки. |
| ИГРА С МАЛЫМ КОЛИЧЕСТВОМ УЧАСТНИКОВ | Short-Handed Game | Игра, в которой несколько мест пустует |
| ИГРАТЬ | Play | 1 . Участвовать в покерной игре<br>2.Участвовать в определенном поте<br>3. Сделать что-то изобретательное при розыгрыше определенной руки: Сделать игру |
| ИГРАТЬ ЗА СПИНОЙ | Play behind | В некоторых играх какому-то игроку могут позволить объявить (до розыгрыша), что он играет на большую сумму, чем та, которая лежит перед ним на столе. В этом случае он будет играть за спиной |

| | | |
|---|---|---|
| ИГРАТЬ С НАЛЕТА | Play From The Star t | Игрок, который играет быстро с самого начала, до того как он выиграл или проиграл определенную сумму |
| ИГРАТЬ ТУГО | Play jam-up | Играть очень хорошо |
| ИГРОК | Player | Человек, разбирающийся в тонкостях определенной игры и готовый рискнуть для победы |
| ИГРОК ЗАВЕДЕНИЯ | Proposition Player | Игрок, которому заведение платит за то, чтобы он играл в покер (поддерживал компанию, заводил игру). Обычно заведение платит жалованье такому игроку, но игрок ведёт игру на свои деньги. Игрок заведения либо становится экспертом, либо выбивается из денег. Другое название - заводила. См. также ПОДСТАВНОЙ. |
| ИГРОК НОМЕР ДВА | Number Two Man (Second dealer) | Мошенник, который умеет сдавать вторые карты. См. ВТОРЫЕ КАРТЫ |
| ИГРЫ С ФЛОПОМ | Flop Games | Разновидности покера, в которых открывается прикуп, называемый ФЛОП и являющийся общим для всех участников. К играм с флопом относятся ХОЛДЕМ и ОМАХА. |
| ИДТИ В ГОРУ | Go uphill | см. ПЕРЕТЯНУТЬ |
| ИЗОБРАЖАТЬ | Represent | То же, что ИМИТИРОВАТЬ. |
| ИЗОЛИРОВАТЬ ИГРОКА | Isolate a player | Увеличить ставку с намерением сузить круг играющих до двух: себя и изолируемого игрока. |
| ИМИТИРОВАТЬ | Represent | Заставить оппонентов поверить, что ваша комбинация сильнее, чем то, что они видят на столе. Так, в семикарточном СТАД-ПОКЕРЕ, если вы поднимаетесь, имея открытого туза, значит, вы изображаете пару тузов. На самом деле у вас может быть, а может и не быть этой пары тузов. Если в ХОЛДЕМЕ Вы играете ЧЕК-РЭЙЗ после того, как на столе появилась третья карта одной масти, вы изображаете ФЛЕШ, хотя можете и не иметь его в действительности. |
| ИНДЕЙКА | Turkey | см. САКЕР |
| ИСХОДНЫЙ КАПИТАЛ | Bankroll | См. ОБОРОТНЫЕ СРЕДСТВА |
| КАЛИФОРНИЙСКИЙ ЛОУБОЛЛ | California (Ace-To-Five) Lowball | Разновидность ЛОУБОЛЛА, в которой лучшей считается комбинация А-2-3-4-5. Обычно играется с джокером (который может использоваться как любая карта), туз считается младшей картой, а стриты и флеши игнорируются |
| КАНЗАС СИТИ | Kansas City | Разновидность ЛОУБОЛЛА, в которой играют комбинации только от двойки до семёрки. |
| КАНЗАССКИЙ ЛОУБОЛЛ | Kansas City Lowball | см. ЛОУБОЛЛ ОТ ДВОЙКИ ДО СЕМЕРКИ |
| КАНТРИ СТРИТ | Country Straight | ДВУСТОРОННИЙ стрит. Например, 9-T-J-Q |
| КАПО | Cap | В покере, в играх с ограничениями на величину ставки, капо - ограничение на количество РЭЙЗОВ в одном круге торговли (обычно 3-4). Капо затрудняет игру при наличии сговора между двумя (или несколькими) игроками. |
| КАРЕ | Four of a Kind | Покерная комбинация из четырёх карт одного достоинства. JJJJ8 - каре валетов. |
| КАРМАННЫЕ КАРТЫ | Pocket cards | То же, что ЗАКРЫТЫЕ КАРТЫ. Также называются ХОУЛ-КАРТАМИ (Hole cards). Так, выражение «карманные тузы» означает два туза на закрытых картах. |
| КАРТИНКА | Paint | Карты валет, дама и король. Другие названия -фигура, рамка. |

| | | |
|---|---|---|
| КАРТОЧНЫЙ ЗАЛ | Cardroom | Зал, где играют в покер. Большинство казино имеют для игры в покер отдельные комнаты или, по крайней мере, огороженное пространство в общем зале игорного заведения. См. также РЕЛЬС. |
| КАРТЫ ГОВОРЯТ | Cards speak | Разновидность хай-лоу покера, в которой не нужно объявлять, по высшей или низшей системе игрок хочет разыгрывать свою руку. То есть карты говорят сами за себя |
| КАТЯЩАЯСЯ ПАРА | Running pair | Две карты одного достоинства (например, семерки), которые приходят на четвертой и пятой улицах |
| КВАРТА | Quads | То же, что КАРЕ - 4 карты одинакового достоинства. |
| КИКЕР | Kicker | Побочная карта, карта, не входящая в комбинацию, но выполняющая важную функцию: 1 . она сравнивается при равенстве комбинаций; 2. она может принести старшую пару; 3. она контролирует блеф оппонента. Чем кикер старше, тем увереннее можно играть. |
| КОВБОИ | Cowboy | (жарг.) Синоним для короля. Чаще употребляется во множе- |
| | | ственном числе (про пару): за вечер мне шесть раз приходили ковбои, но с ними я не взял ни одного банка. |
| КОГДА ВСЕ КАРТЫ СДАНЫ | When all the cards are out | Этап игры, когда карты уже не будут сдаваться |
| КОЖАНАЯ ЗАДНИЦА | Leather ass | (жарг.) терпеливый игрок |
| КОЛД-КОЛЛ | Cold Call | (жарг.) «Холодный ответ», уравнивание нескольких ставок сразу. Например, если один игрок сделал ставку, а другой поднял её (сделал РЗЙЗ), третий игрок, уравнивая рэйз, делает «колд-колл». Эта ситуация отличается от уравнивания сначала одной ставки, а затем - рэйза.<br>Я понимал, что он имеет, по меньшей мере, тройку, когда он сделал колд-колл. |
| КОЛЕСНЫЙ ЛОУБОЛЛ | Wheel lowball | см. КАЛИФОРНИЙСКИЙ ЛОУБОЛЛ |
| КОЛЕСО | Wheel | (разг.) Лучшая возможная рука в ЛОУБОЛЛЕ: A-2-3-4-5. Её также называют ВЕЛОСИПЕД (Bicycle) или БЭБИ-СТРИТ (Baby straight) |
| КОЛЛ | Call | Уравнивающая ставка. См. УРАВНЯТЬ СТАВКУ. |
| КОЛЛЕР | Caller | Игрок, уравнявший ставку. |
| КОЛЛИНГ СТЭЙШЕН | Calling Station | См. ВЕЛИКИЙ ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЬ. |
| КОММИСИЯ | Commission | см. ПРЕМИЯ |
| КОММЕРЧЕСКАЯ ИГРА | Ring Game | Игра в покер на деньги. Противоположное понятие -турнирная игра. Каждой из этих игр присуща своя, отличная от другой стратегия. |
| КОНЕЦ | End | Дополнительная, ещё не вышедшая из колоды карта, способная усилить руку. Например, если у вас QJT9, то для этой руки есть восемь концов, дающих СТРИТ: 4 короля и 4 восьмёрки. А если у вас QJ98, то для такой руки есть четыре конца: 4 десятки. |
| КОНФЕТКА | Nuts | Лучшая возможная комбинация на каждый момент торговли. В ХОЛДЕМЕ она не может быть меньше ТРОЙКИ. Если на столе A♦A♥K♦5♣2♥, то наилучшей закрытой рукой смотрится A♠A♣, но и A♣K♠ - тоже конфетка! Вот если бы пятёрка была червовой, стоило опасаться 3♥4♥ у кого-то на руках. Различают лучшую руку на данном этапе игры и абсолютную конфетку - руку, которую нельзя перебить теоретически. |

| | | |
|---|---|---|
| КОНФЕТНЫЙ ИГРОК | Nut player | Игрок, который разыгрывает только КОНФЕТКИ. Термин возник в ХОЛДЕМЕ, но может применяться в любой разновидности покера |
| КОРОТКИЕ ДЕНЬГИ | Short money | Меньшая сумма денег, которая обычно требуется для участия в определенной игре |
| КОРОТКИЕ ПАРЫ | Shorts | Любая пара младше валетов в ДРО-ПОКЕРЕ, в котором нужна пара валетов или выше для начальной ставки |
| КОРОТКИЙ КОЛЛ | Short call | Сделать колл на ставку, не имея достаточного количества денег в безлимитной (и даже лимитированной) игре, когда сумма колла равна всем фишкам, лежащим перед игроком на столе. |
| КОСЯК | Angle | «Косяками» или «углами» (angle) при игре в покер американцы называют различные трюки и уловки, цель которых - получить перевес за счёт неспортивного поведения. Например, человек делает вид, что собирается сбросить карты, или даже пасует вне очереди, после чего отвечает на ставку, имея на руках очень сильную карту. Такие уловки противоречат этике покера. |
| КОШМАР | Bad Beat | Разные игроки вкладывают в это понятие разный смысл. Но определённо можно сказать одно: вы проиграли руку, которая смотрелась не просто фаворитом, она выглядела беспроигрышной. Если бы этого не случилось на практике, вы считали бы такое событие невероятным. Представьте, играя в ХОЛДЕМ, вы держите закрытыми АА, а на флоп приходит А55. У вас тузовый фул-хаус с флопа, а кто-то держит 98 той же масти, что одна из пятёрок и покупает стрит-флеш. В похожем положении, если не в худшем, находится тот, кто при таком флопе держит закрытыми пару пятёрок. Новички любят рассказывать истории «кошмарных встреч», и некоторые люди даже не возражают их выслушать. Однако седые ветераны покера, которые считают, что слышали (или даже видели) их все до одной, одной такой истории предпочитают два часа провести в кресле дантиста. Звук бормашины доставляет им меньше неприятностей. |
| КРАЙИНГ КОЛЛ | Crying call | (жарг.) Слёзный ответ. Уравнивание на руке, у которой, как вы полагаете, практически нет шансов на выигрыш. |
| КРАСНАЯ ФИШКА | Red | Обычно в казино фишка достоинством в 5 долларов |
| КРУГ ТОРГОВЛИ | Round of betting | Совокупность ставок (заявок), сделанных всеми игроками, участвующими в борьбе за ПОТ, в промежутке между двумя событиями: обменом карт или открытием следующей карты прикупа (в ХОЛДЕМЕ) или следующей карты всем игрокам в (СТАД-ПОКЕРЕ). Круг заканчивается тогда, когда уравнены все ставки. Например, первый игрок ставит $1, второй ставит $2, третий ставит $3. Первый игрок уравнивает, ставя $2, а второй уравнивает, ставя $1. Круг закончен |
| КРУПЬЕ | Dealer | Распорядитель игры, банкомёт в игорном доме. Английское название - дилер (dealer). ...И молодой человек с зеркальным пробором и лицом сына, так называемый крупье, раскладывал лопаткой с длинной ручкой ставки и запускал белый шарик в карусель крутящегося рулеточного аппарата с никелированными ручками. (Катаев, «Алмазный мой венец»). |
| КРЫСИНАЯ НОРА | Rat-hole | Игрок, который кладёт фишки (или деньги) со стола в карман во время игры |
| КРЮЧОК | Hook | (жарг.) одно из обозначений валета. Про пару валетов говорят: рыболовные крючки |

| | | |
|---|---|---|
| КУПИТЬ | Fill | Получить карту, которая образует комбинацию. Например, купить ФЛЕШ - значит вытянуть пятую карту той же масти. |
| КУПИТЬ БАНК | Buy a pot | Сделать ставку такой величины, чтобы другие игроки не ответили на неё (сбросили карты). |
| КУПИТЬ БАТТОН | Buy the button | Поднять ставку до ФЛОПА, с тем, чтобы игроки в лучшей позиции сбросили карты. |
| КУСОЧЕК СЫРА | Piece of cheese | 1.Нечто очень легкое<br>2.Очень плохая рука |
| ЛЕДИ | Lady | Одно из названий дамы |
| ЛИДИРОВАТЬ | In the lead | Играть агрессивно, делать первую ставку в каждом раунде торговли |
| ЛИМИТ СТАВОК | Limit | Предельное количество денег, которое игрок может поставить в банк в одном круге торговли. См. МАКСИМАЛЬНАЯ СТАВКА. По величине максимальной ставки различают: безлимитный покер (no limit), ограничение «не больше банка» (pot-limit), лимитированный покер, в котором минимальная ставка отличается от максимальной в 2-4 раза, например, $5 -$10 или $1 - $4. |
| ЛИМИТИРОВАННЫЙ ПОКЕР | Limit Poker | Условие повышения ставок в любой из разновидностей покера. Лимитированный покер, предполагает, что либо ставки строго фиксированы, либо для каждого круга торговли определена минимальная и максимальная ставка. |
| ЛИМПИНГ | Limp In | Обманный приём в технике покера. Игрок входит в игру на |
| | | сильной комбинации уравниванием вместо подъёма. Приём аналогичен ЗАМЕДЛЕННОЙ ИГРЕ |
| ЛИМПИНГОВАТЬ | Limp In | Применять приём ЛИМПИНГ |
| ЛОВИТЬ ШАНСЫ | Take the odds | Иметь положительное МАТОЖИДАНИЕ делать ставку, когда это выгодно. Противоположно выражению ГУБИТЬ ШАНСЫ, когда матожидание отрицательно, следовательно, ставка неоправданна |
| ЛОВУШКА | Trap | приёмы СЭНДБЭГ и ЧЕК-РЭЙЗ |
| ЛОДКА | Boat | (жарг.) Одно из названий комбинации ФУЛЛ-ХАУС |
| ЛОК | Lock | Комбинация, на которой невозможно проиграть. См. также КОНФЕТКА, НАТС. Другое название - замок |
| ЛОУБОЛЛ | Lowball or low poker | Разновидность покера с обменом (или другого покера), в котором самая младшая комбинация выигрывает пот |
| ЛОУБОЛЛ ОТ ДВОЙКИ ДО СЕМЕРКИ | Deuce-to-seven lowball | Разновидность ЛОУБОЛЛА, возникшая на юге и юго-западе США, в которой лучшей комбинацией считается рука 2-3-4-5-7. Эта рука будет КОНФЕТКОЙ. В этой разновидности лоуболла туз считается старшей картой, стриты и флеши считаются высшими комбинациями. Другое название - КАНЗАССКИЙ ЛОУБОЛЛ |
| ЛОУБОЛЛ ОТ ТУЗА | Ace-to-five lowball | См. КАЛИФОРНИЙСКИЙ ЛОУБОЛЛ |
| ЛОУБОЛЛ С ОБМЕНОМ | Draw lowball | Разновидность ЛОУБОЛЛА |
| ЛОХ, НОВЕНЬКИЙ | Live one | Плохо ориентирующийся, слабый игрок, готовый выложить уйму денег. Парниша при кармане. История, возможно апокрифическая, гласит, что как-то в Гардене одного из играющих хватил удар, и он скончался на месте. Недолго думая, игрок слева от него крикнул коридорному: «Эй, Луи, тащи-ка нам новенького» |
| ЛУЗОВАЯ ИГРА | Loose Game | То же, что СВОБОДНАЯ ИГРА |
| ЛУЗОВЫЙ ИГРОК | Loose player | Игрок, который предрасположен к розыгрышу большого количества комбинаций, сильных и слабых, |

| | | |
|---|---|---|
| ЛУЗОВЫЙ РЭЙЗЕР | Loose Raiser | (жарг.) Пижон, повышающий ставки ни на чём, делающий ничем не оправданные РЭЙЗЫ и, как правило, проигрывающий. |
| ЛУЧКОВАЯ ПИЛА | Whipsaw | (жарг.) ситуация, когда игрок оказался в роли коллера между двумя игроками, которые повышают ставки |
| ЛУЧШАЯ РУКА | Cinch hand | см. КОНФЕТКА |
| МАКСИМАЛЬНАЯ СТАВКА | Big Bet | В разновидностях покера с ограничением ставок максимально возможная ставка. В ХОЛДЕМЕ, где диапазон ставок $5 — $10 максимальная ставка - 10 долларов. |
| МАЛЕНЬКИЙ БЛАЙНД | Little blind | Первый и наименьший блайнд в игре с несколькими ставками втемную |
| МАЛОВЕРОЯТНАЯ КОМБИНАЦИЯ | Long shot | Событие, имеющее малую вероятность произойти. В покере это такая комбинация, набрать которую мало |
| МАЛЫЙ БЛАЙНД | Small Blind | См. БЛАЙНД |
| МАНЬЯК | Maniac | (жарг.) Игрок, ведущий чересчур СВОБОДНУЮ ИГРУ, повышающий ставки практически ни на чём, играющий очень агрессивно. Хорошее оружие против маньяка - жёсткая игра, борьба только на сильных комбинациях. |
| МАСТЬ | Suit | Трефы (♣), бубны (♦), червы (♥), пики (♠). |
| МАТЕМАТИЧЕСКОЕ ОЖИДАНИЕ | Mathematical expectation | Математически рассчитанная величина среднего выигрыша или проигрыша, которых можно ожидать от данной ставки на длинной дистанции. |
| МАТОЖИДАНИЕ | Expectation | См. М АТЕМАТИЧЕСКОЕ ОЖИДАНИЕ. |
| МЕДЛЕННАЯ ИГРА | Slow game | см. ТЕМП. |
| МЕЛКАЯ РЫБЕШКА | Minnow | Игрок, которому удалось значительно увеличить свои оборотные средства, чтобы сыграть в большой лимитированной (или безлимитной) игре |
| МЁРТВАЯ КАРТА | Dead card | Карта, уже вышедшая из игры. Если на двух закрытых картах вы имеете пару королей в СЕМИ КАРТОЧНОМ СТАД-ПОКЕРЕ, а на столе видите по одному королю в открытых картах двух оппонентов, то вы тянете мёртвую карту. См. также ЖИВАЯ КАРТА. |
| МЁРТВАЯ РУКА | Dead hand | Рука, которая не может выиграть ни при каких обстоятельствах. Например, спасовавшая. Или рука, в которой больше или меньше карт, чем должно быть по условиям игры |
| МЕРТВЕЦ В ПОТЕ | Dead in the pot | Игрок, у которого нет шансов на победу - его комбинация проигрывает при любой покупке |
| МЁРТВЫЕ ДЕНЬГИ | Dead money | Деньги, вложенные в банк игроками, которые уже скинули свои карты |
| МЕСТО ВОДИТЕЛЯ | Driver's seat | Преимущество, которое получает игрок, когда всем постоянно кажется, что у него лучшая рука. О таком игроке говорят, что он сидит на месте водителя |
| МЕСТО ЗА СТОЛОМ | Seat position | Место, на котором находится игрок, не путать с позицией в поте |
| МЕХАНИК | Mechanic | Карточный мошенник, который может манипулировать картами ради своей выгоды или выгоды союзника |
| МИМО | By me | Распространенное, хотя и любительское выражение, обозначающее, что игрок делает чек, или пасует или выходит из пота |
| МИМО ФЛОПА | Miss the flop | Когда ваши хоул-карты совсем не подходят к картам на флопе. |

| | | |
|---|---|---|
| МИРОВАЯ СЕРИЯ ПОКЕРА | World Series of Poker | Ежегодная серия из пятнадцати покерных турниров с входным билетом от $10.000, проходящая каждой весной в казино «Подкова» в Лас-Вегасе. По признанию покеристов всего мира, это главнейшее событие года; на него прибывают лучшие игроки всей планеты. |
| МОНСТР | Monster | (жарг.) Исключительно сильная рука, которая выиграет банк почти наверняка.<br>Играть ЗАМЕДЛЕННУЮ ИГРУ (Slowpiay) не очень хорошая идея, если только у вас на руках не монстр. |
| МУЛЬТИПОТ | Multy-pot | Банк, в котором участвует более двух игроков |
| НА БЕРЕГУ | On the bank | Если вы не участвуете в поте, о вас говорят, что вы сидите на берегу |
| НАБИВАТЬ | Jam | Набитым называется пот, когда несколько игроков сделали РЭЙЗЫ и РЕРЭЙЗЫ |
| НАВЫЛЕТ | Freeze-out (Shootout) | Формат покерного турнира, в котором призовой фонд получает единственный игрок или в котором игра продолжается за каждым столом до тех пор, пока не останется единственный победитель стола. Так играют, например, в турнирах МИРОВОЙ СИРИИ ПОКЕРА. В игре навылет нельзя сделать ребай - докупить фишек. То есть, если участник проиграл свои деньги, он выходит из игры. Такая игра требует иной игровой стратегии по сравнению с обычной турнирной игрой, когда вы можете докупать фишки так часто, как вам хочется (и как позволяет карман! |
| НАТС | Nuts | Тоже, что КОНФЕТКА. Этимология: от nuts (англ.) - орешки. |
| НАХЛОБУЧИТЬ | Jam | (жарг.) Поставить максимальную возможную ставку. |
| НАЧАЛЬНЫЙ ПЭТ | Rapping pat | Термин используется в дро-покерё, когда игрок решает не обменивать карты из тех пяти, что ему сдали в самом начале |
| НАЧАТЬ ТОРГОВЛЮ | Bring it in | Сделать первую ставку в первом круге торговли |
| НАЧИНАЕТ ЛЮБАЯ | Anything opens | Игра в дро-покер, в которой нет особых требований к комбинации, чтобы сделать начальную ставку. Следовательно, игрок может вступать в борьбу на любой РУКЕ . Такие игры почти всегда ПАСУЮТ |
| НЕДОВЕСНАЯ ИГРА | Bad game | Игра, в которой оппоненты слишком сильны для вас, чтобы ожидать у них выиграть; игра с потенциальным проигрышем |
| НЕДОСТРОЕННЫЙ СТРИТ | | Четыре карты в последовательности. Достаточно прикупить к этой последовательности одну карту для получения СТРИТА. Различают ДВУХРАНГОВЫЙ и ОДНОРАНГОВЫЙ недостроенный стрит. Или ДВУСТОРОННИЙ и ОДНОС'Т'ОРОННИЙ. В играх с джокером можно увидеть 3-х и 4-х ранговые стриты. Например, QJT-JOKER - подходят 4 карты: АК и 98. Про покупку к одноранговому стриту говорят также ПОКУПКА В РАЗРЕЗ или ПОКУПКА В ЖИВОТ. |
| НЕДОСТРОЕННЫЙ ФЛЕШ | | Четыре карты одной масти. Достаточно прикупить одну карту той же масти для получения ФЛЕШ А |
| НЕЗАКОНЧЕННАЯ КОМБИНАЦИЯ | Backdoor | В семикарточном СТАД-ПОКЕРЕ и ХОЛДЕМЕ флеш или стрит на трёх картах, когда пять уже сданы. Вообще термин используется для комбинации, набранной в конце партии, на которую игрок первоначально не рассчитывал. См. Б Ж ДОР. |
| НЕПОЛНЫЙ СТРИТ | | То же, что НЕДОСТРОЕННЫЙ СТРИТ' |
| НЕПОЛНЫЙ ФЛЕШ | | То же, что НЕДОСТРОЕННЫЙ ФЛЕШ |

| | | |
|---|---|---|
| НЕСЧАСТНЫЙ СЛУЧАЙ | Crack | (жарг.) Ситуация, когда мощная рука проигрывает. Разве это не несчастный случай, когда моих карманных тузов побили 23456 подряд!? |
| НИЖНИЙ КОНЕЦ СТРИТА | Ignorant end of a straight | Карты, завершающие стрит с нижней (младшей) стороны. Самый младший из возможных стритов. Например, в ХОЛДЕМ у вас в кармане 7-6, а на флоп пришли 8-9-Т. В этом случае у вас нижний конец стрита |
| НИЖНЯЯ КАРТА | Down-card(s) | Карта, сдаваемая рубашкой вверх в СТАД-ПОКЕРЕ |
| НИЖНЯЯ КОМБИНАЦИЯ | Low | Лучшая комбинация в таких разновидностях покера, как ЛОУБОЛЛ или РАЗЗ. |
| НИЖНЯЯ ПАРА | Bottom (Low) Pair | В ХОЛДЕМЕ, если ваша закрытая карта составляет пару с самой младшей картой на ФЛОПЕ, говорят, что у вас нижняя пара. Её бывает достаточно для победы при игре один на один. |
| НИКЕЛИРОВАННАЯ ФИШКА | Nickel chip | Фишка казино достоинством в $5 |
| НЫРЯТЬ (ЗА ЧЕМ-ЛИБО) | On the come | (жарг.) Игра на незавершённой руке. Например, если вы делаете ставку, имея ФЛЕШ на четырёх картах, значит, вы ставите с надеждой на покупку пятой карты, «ныряете» за картой этой масти. |
| ОБДИРАЛОВКА | Snatch game | Игра, в которой дилер забирает слишком большой процент от пота |
| ОБМЕН КАРТ | Draw | В разновидности ДРО-ПОКЕР покупать карты взамен сброшенных - с целью улучшить комбинацию. |
| ОБОРОТНЫЕ СРЕДСТВА | Bankroll | Общее количество денег, которыми игрок может рискнуть (пустить в оборот в игре). Многие игроки держат игровые активы отдельно от остальных своих денег. Некоторые игроки делят свои активы между сессиями в игре, днями недели и т.д. Это зависит от темперамента, индивидуальных планов и личной дисциплины в распоряжении деньгами. Если задаться вопросом, какая сумма должна быть отведена в качестве оборотных средств, |
| | | то можно ответить так:<br>1. Для игры с положительным МАТОЖИДАНИЕМ, нужна сумма, достаточная для пережидания возможных неудач и не иссякшая к тому моменту, когда класс вашей игры будет вознаграждён.<br>2. Для игры с отрицательным МАТОЖИДАНИЕМ нужна сумма, которая не кончится, пока вы живы. |
| ОБРАЗОВАТЬ СЕТ НА ФЛОПЕ | Flopping a set | В ХОЛДЕМЕ, когда сданы три общие карты в открытую и одна из них того же достоинства, что и две ваши хоул-карты |
| ОБРАТНО-ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ШАНСЫ | Reverse implied odds | Отношение количества денег, сейчас находящихся в банке, к сумме, которой вам надо уравняться для продолжения игры от данного круга до конца партии |
| ОБРЕЗАННЫЙ | Bobtail | (жарг.) то же, что ДВУСТОРОННИЙ СТРИТ |
| ОБРУБИТЬ КОНЦЫ | Cutting out | (жарг.) выйти из доли, прекратить партнёрство. Когда два игрока решили стать партнерами и один из них играет, в то время как другой наблюдает за игрой, но в определенный момент один из играющих решает, что партнерство необходимо прекратить, он «обрубает концы» |
| ОБЩИЕ КАРТЫ | Community (Cards) | В таких разновидностях, как ХОЛДЕМ, прикуп принадлежит всем игрокам, Открытые на столе карты являются общими. |
| ОВЕРБЕТ | Overbet | Термин используется в без лимитных играх для обозначения ставки намного больше размера пота |

| | | |
|---|---|---|
| ОВЕРКАРТА | Overcard | 1. В играх с ФЛОПОМ, всякая карта, старше любой карты на флопе. Если у Вас AJ, а на флопе J92, то у Вас старшая пара с оверкартой.<br>2. В СТАД-ПОКЕРЕ карта выше любой другой открытой у оппонента. |
| ОВЕРКОЛЛ | Overcall | Всякая дополнительная уравнивающая ставка (КОЛЛ), сделанная после того, как ставку уже уравняли. Например, игрок «А» делает ставку, игрок «Б» уравнивает, а игрок «В» тоже уравнивает - играет оверколл. |
| ОВЕРПАРА | Overpair | В играх с ФЛОПОМ, пара на закрытых картах, старше всех карт на столе. Если у вас на закрытых картах КК, а на флопе открылись Q62, у вас хорошая оверпара. |
| ОДИН ЗУБ | One tooth | Термин ЛОУБОЛЛА, обозначающий вторую йо силе комбинацию |
| ОДИН НА ОДИН | Head-Up (Or «Head-To-Head») | Игра, в которой участвуют только два противника |
| ОДНОВРЕМЕННОЕ ОБЪЯВЛЕНИЕ | Simultaneous Declaration | В ХАЙ-ЛОУ СПЛИТ игроки одновременно объявляют, по какой системе они собираются играть на своей руке. Обычно это делается при помощи фишек, которые игроки зажимают в кулаке. Если у игрока нет фишек, он играет по низшей системе, если у него одна фишка, он хочет играть по высшей системе, если у него две фишки в руке, значит, он будет играть по двум системам |
| ОДНОМАСТНАЯ СВЯЗКА | | См. СВЯЗКА |
| ОДНОМАСТНЫЕ | Suited | Карты одной масти.<br>Я не стану играть на восьмёрке с девяткой, если только они не одномастные. |
| ОДНОРАНГОВЫЙ СТРИТ | | НЕДОСТРОЕННЫЙ СТРИТ, последовательность из четырёх карт, которую может превратить в стрит одна-единственная карта. Это может быть: 1. Комбинация с «дыркой» Например, J987. Для образования стрита подходит только десятка. 2. Комбинация, содержащая туза. Например, AKQJ. Для образования стрита опять подходит только десятка. То же самое с нижним стритом: A234. Для образования стрита подходит только пятёрка. Покупку к одноранговому стриту называют ПОКУПКОЙ В РАЗРЕЗ или ПОКУПКОЙ В ЖИВОТ |
| ОДНОСТОРОННЯЯ ТОРГОВЛЯ | One way action | Когда в поте только два участника |
| ОЖИДАНИЕ | | Средний плюс (или минус) любой ставки на длинной дистанции. См. МАТЕМАТИЧЕСКОЕ ОЖИДАНИИ |
| ОКОННАЯ КАРТА | Window card | Последняя карта в руке, которая засвечивается, случайно или намеренно, в дро-покере |
| ОЛЛ-ИН | All-in | См. ПОСЛЕДНИЕ ДЕНЬГИ, а также ОСНОВНОЙ БАНК и ПОБОЧНЫЙ БАНК. |
| ОМАХА | Omaha | Разновидность покера, очень похожая на ХОЛДЕМ, но есть два ключевых отличия: 1. игроку раздаётся не 2, а 4 карты взакрытую 2. комбинация должна быть построена с использованием ровно двух карт из закрытой руки и трёх карт со стола. Если со старта у вас на руках 4 туза, то для комбинации у вас есть только пара тузов. Особенно популярен хай-лоу вариант омахи, где играют комбинации «восьмёрка или лучше». |

| | | |
|---|---|---|
| ОСНОВНОЙ БАНК | Main pot | Когда игрок ставит ПОСЛЕДНИЕ ДЕНЬГИ, банк делится на основной банк и ПОБОЧНЫЙ БАНК, каждый игрок претендует только на ту часть банка, ставки в которой он уравнял полностью. См. также ВА-БАНК, ОЛЛ-ИН, ОСТАТКИ . |
| ОСТАТКИ | All in | См. ПОСЛЕДНИЕ ДЕНЬГИ, ПОБОЧНЫЙ БАНК, ВА-БАНК |
| ОСТАТЬСЯ | Stay | Продолжить игру, ответив коллом на бет или рэйз |
| ОТ ТУЗА ДО ПЯТЁРКИ | Ace to five | В разновидностях «Low» комбинации СТРИТ и ФЛЕШ не считаются, а туз может считаться как самой старшей, так и самой младшей картой. Лучшая возможная рука таким образом: А2345. Её называют также КОЛЕСО или ВЕЛОСИПЕД. |
| ОТДАТЬ КАРТУ | Give a card | Позволить противнику получить карту без ставки |
| ОТКРЫТАЯ КАРТА | Up card | Карта, сдаваемая в открытую |
| ОТКРЫТАЯ ПАРА | Open Pair | В СТАД-ПОКЕРЕ пара на открытых картах |
| ОТКРЫТЫЙ ПОКЕР | Open poker | Покер, в котором некоторые карты сдают в открытую |
| ОТКРЫТЬ (ТОРГОВЛЮ) | Open | Сделать первую ставку на определённом круге торговли. Когда все до меня сказали ЧЕК, я посчитал, что не глупо открыть торговлю на средней паре. |
| ОТМЫТЬ | Washed (or washout) | Термин используется для обозначения ситуации, когда игроку удалось сделать равные деньги за время |
| ОТРИЦАТЕЛЬНОЕ МАТОЖИДАНИЕ | Negative expectation | Величина проигрыша, который в среднем можно ожидать от данной ставки. Игра с отрицательным ожиданием - это игра с потерей денег на длинной дистанции. |
| ОТСТАВШИЕ ОТ ПОЕЗДА | Stragglers | Игроки, которые делают лимпинг на ранних позициях |
| ОТЫГРАННЫЕ КАРТЫ | Muck | Карты, сброшенные спасовавшими игроками, сброшенные для обмена или сожжённые. Отыгранные карты лежат стопкой перед дилером. По правилам, карты, прикоснувшиеся к этой стопке, уже не могут выиграть банк. |
| ОТЫГРАТЬ НАЗАД | Play-back | Поднять ставку после подъёма её партнёром, сделать РЕРЭЙЗ (или бэк-рэйз) |
| ОХОТА НА КРОЛИКОВ | Rabbit-hunting | 1.Попросить, чтобы вам показали следующую карту в розыгрыше после того, как вы спасовали. 2. Просматривать отбой, чтобы вычислить, какие карты вышли. Это никогда не случается в коммерческой игре, но практикуется довольно часто в домашней игре |
| ПАДАТЬ | Drop | Сбросить свои карты, спасовать |
| ПАР | Steam | см. ПОПЛЫТЬ |
| ПАРА | Pair | Две карты одинакового ранга. Две 8ки - это пара |
| ПАРА НАПОКАЗ | Exposed pair | Пара на открытых картах |
| ПАРНЫЙ ПОКЕР | Pair poker | Если кто-то отказывается образовывать стриты и флеши, о нем говорят, что он играет в парный покер |
| ПАРОВОЗ | Steam | (жарг.) Игрок, эмоционально выдохшийся и начавший играть резко: разыгрывать гораздо больше рук, чем обычно, даже таких, на которых играть не стоит. См. также ПАРОВОЙ ПОДЪЁМ. |
| ПАРОВОЙ ПОДЪЁМ | Steam Raise | (жарг.) Про игрока, у которого не складывается игра, иногда говорят, что от него пар идёт. Паровой подъём - это подъём ставки, продиктованный скорее общим расстройством, чем стратегическими соображениями. См. также ПАРОВОЗ. |

| | | |
|---|---|---|
| ПАРТНЕРЫ | Partners | Два или более игроков, которые играют в команде, чтобы победить других игроков, подавая друг другу заранее обговоренные знаки. Два или более игроков, играющие (честно) на общие оборотные средства |
| ПАС | Pass | Заявка в ТОРГОВЛЕ. Означает отказ от борьбы за БАНК. Игрок должен сбросить свои карты. Используются также выражения ДРОП, ФОЛД, означающие упасть, сброситься. |
| ПАС И ОБРАТНО | Pass And Back In | Иметь возможность сделать чек в первом раунде покера с обменом. Если кто-то сделает начальную ставку, вы сможете ее принять. Противопоставляется игре ПАС-АУТ |
| ПАС-АУТ | Pass out | Игра с обменом, в которой вы должны сделать ставку в пот или спасовать |
| ПАС-ПОДЪЕМ | | Тоже, что ЧЕК-РЕЙЗ |
| ПЁР | Catch | (жарг.) Удача, слишком большое счастье в игре. |
| ПЕРВАЯ СТАВКА КРУГА | Bet | Деньги, поставленные в банк прежде всех других в любом круге торговли |
| ПЕРЕДНЕЕ МЕСТО | Front seat | Игрок, который должен первым делать ход со своей рукой |
| ПЕРЕЕХАТЬ ВАС | Run you down | Перетянуть вас |
| ПЕРЕКЛЮЧАТЬ СКОРОСТИ | Change gears | Изменять стиль игры от лузового до тайтового или наоборот |
| ПЕРЕКУПИТЬ | Outdraw | (жарг.) Составить комбинацию лучше оппонента за счёт покупки нужной карты |
| ПЕРЕКУПИТЬ | Outdraw | см. Перетянуть |
| ПЕРЕОЦЕНКА | Outprice | Гигантский фаворит или андердог |
| ПЕРЕПРЫГНУТЬ | Jump the fence | сыграть КОЛД-КОЛЛ |
| ПЕРЕСТАВИТЬ | Play Back (at) | (жарг,) Сделать повышающую ставку (РЭИЗ) в ответ на чью-то открывающую ставку. |
| ПЕРЕТЯНУТЬ | Chase (Draw-out) | Улучшить комбинацию и победить игрока, у которого раньше рука была сильнее. См. также ДОГОНЯТЬ |
| ПЕРСОНАЛ | Floorman (Floorperson) | Сотрудник (и) покерного клуба, ответственные за организацию игры |
| ПЛАТ А ЗА МЕСТО | Seat Charge | См. ПОВРЕМЕННАЯ ОПЛАТА |
| ПЛОСКИЙ ЛИМИТ | Flat limit | Ограничение на величину ставок, которое не меняется на различных кругах торговли. (Противопоставляется повышению ставок в последних раундах игры) |
| ПО ВЫБОРУ СДАЮЩЕГО | Dealer's choice | Обычно в домашних играх дилер меняется по очереди и тот, кто сдает карты, решает, в какую разновидность покера буду играть |
| | | в этот раз |
| ПОБИТЬ БОРД | Beat the board | Иметь комбинацию лучше, чем открытая на борде |
| ПОБОЧНАЯ КАРТА | Sidecard | см. КИКЕР |

| | | |
|---|---|---|
| ПОБОЧНЫЙ БАНК | Side pot | Если один из игроков поставил в банк ПОСЛЕДНИЕ ДЕНЬГИ, то банк делится на две части: основной банк и побочный. Ставки, превышающие сумму «последних денег», складываются отдельно. Претендовать на них может только тот игрок, кто уравнял сумму полностью. Например, игрок на первой руке ставит $10. Игрок на второй руке говорит ва-банк (или олл-ин, или последние деньги), и ставит $20 - всё что у него есть на столе. Третий игрок уравнивает и поднимает ставку на $30. В этом случае из $50, поставленных третьим игроком, $20 идут в основной банк, на который претендуют все игроки, включая второго, а $30 кладутся отдельно - в побочный банк, на который пока претендуют только первый и третий игроки, т.к. у второго нет денег, чтобы уравнять эту ставку |
| ПОВЕСТИ ИГРУ | Lead off | Начать делать ставки, атаковать. См. БРИНГ-ИТ-ИН |
| ПОВЕСТИСЬ | Dog-it | (жарг.) Сбросить свою руку, поддавшись на блеф, когда у вас лучшая комбинация |
| ПОВРЕМЕННАЯ ОПЛАТА | Time Charge | Некоторые заведения не берут долю с каждого банка, зато взимают определённую сумму за время, проведённое за игровым столом |
| ПОВТОРНЫЙ ПОДЪЕМ | Re-raise | См. РЕРЭЙЗ |
| ПОВЫШЕНИЕ СТАВКИ | Raise | См. РЭЙЗ |
| ПОД ПИСТОЛЕТОМ | Under the gun | То же, что ПОД ПРИЦЕЛОМ |
| ПОД ПРИЦЕЛОМ | Under the gun | Игрок, сидящий непосредственно за БОЛЬШИМ БЛАЙНДОМ. Ему принадлежит первое слово в первом |
| ПОДДЕЛКА | Counterfeit | Ситуация в играх с ФЛОПОМ, когда выигрышная рука теряет силу из-за новой открывшейся карты, как правило, дублирующей вашу. Например, если вы держите J9, а на флопе появились T87, у вас КОНФЕТКА. Если же четвёртой картой открывается девятка, то ваша рука становится не лучше любой другой, где есть валет, а валету с дамой Вы уже проигрываете. Если же пятой картой открывается валет, то столе готовый СТРИТ, а любая дама бьёт Вас, не говоря уже о KQ. |
| ПОДНЯТЬ | Catch-up | Ситуация, когда вы должны улучшить свою руку, чтобы она стала примерно равна по силе руке противника |
| ПОДНЯТЬ ВДВОЕ | Double-pop | Если вы немедленно ответили рэйзом на предыдущий рэйз, вы подняли противника вдвое. То есть, следующий игрок будет вынужден уравнивать две ставки |
| ПОДРЕЗАТЬ | Cut | Разделить колоду на части после тасовки. S см. Доля заведения |
| ПОДРЕЗКА | Cut | В игре против казино колоду обычно подрезает игрок. В клубном покере в казино дилер сам -подрезает колоду после Фасовки. В домашней игре право подрезать (снять, сдвинуть) принадлежит игроку, сидящему перед сдающим. |
| ПОДСТАВНОЙ | Shill | Игрок, играющий для заведения и на деньги заведения. Этим последним он отличается от ИГРОКА ЗАВЕДЕНИЯ |
| ПОДХОДЯЩАЯ КАРТА | Matching card | Карта, которая подходит к имеющейся у вас руке по достоинству или масти. В ХОЛДЕМЕ карта у вас на руках, которая «походит» к одной (или нескольким) карте на борде |
| ПОДЪЁМ СТАВКИ | Raise | См. РЭИЗ. |

| | | |
|---|---|---|
| ПОЗИЦИОННАЯ СТАВКА | Position Bet | Ставка, сделанная исходя из силы позиции, а не силы руки. В ХОЛДМЕ игрок, сидящий на БАТТОНЕ, имеет подходящую позицию, чтобы УКРАСТЬ БАНК, если никто не сделал ставки. |
| ПОЗИЦИЯ | Position | Место игрока за столом. У игрока в первой позиции будет первое слово, игрок в последней позиции будет последним в ТОРГОВЛЕ. Позиция - важный параметр игры, поскольку игрок в ДАЛЬНЕЙ ПОЗИЦИИ имеет больше информации о картах соперников, чем игрок в БЛИЖНЕЙ ПОЗИЦИИ. Поэтому дальняя позиция почти всегда предпочтительна.<br>Я не думал, что у него окажется стрит, потому что не ожидал, что он сделает ставку на 65 в ранней позиции. |
| ПОЙМАТЬ СОВЕРШЕННУЮ | Catch perfect Plunging around Move all-in | Ситуация в ХОЛДЕМЕ (или иной покерной игре), когда в колоде есть только одна (две) карта, которая даст вам победу в поте. Так как другие карты не улучшат вашу руку, вы должны поймать совершенную |
| ПОЙТИ В РАЗНОС | | Заиграть очень лузово |
| ПОЙТИ ВА-БАНК | | Поставить все деньги, что есть на столе. См. также ПОСЛЕДНИЕ ДЕНЬГИ, ВА- БАНК, ОЛЛ - ИН . |
| ПОЙТИ НА СЕРЕДИНУ | Go to the center Show One Show All Poker | Двинуть деньги в банк, т.е. на середину стола. См. ПОЙТИ ВА-БАНК |
| ПОКАЗ КАРТ | | Правило, гласящее, что если игрок показал карты одному из сидящих за столом, любой может попросить его показать карты и ему тоже. Обычно такое случается в конце раздачи, которая не завершилась ВСКРЫТИЕМ карт (например, игрок показал товарищу удачный блеф). Очевидно, показывать карты игроку с картами на руках запрещено - по многим причинам. |
| ПОКЕР | | Название большой группы карточных игр, общими для которых является ранжир комбинаций и борьба за банк путём делания и уравнивания ставок. Многочисленные разновидности покера можно сгруппировать в 3 категории: СТАД-ПОКЕР, ДРО ПОКЕР , ИГРЫ С ФЛОПОМ |
| ПОКУПКА В ЖИВОТ | Belly Buster | См. ОДНОРАНГОВЫЙ СТРИТ. |
| ПОКУПКА В РАЗРЕЗ | | См. ОДНОРАНГОВЫЙ СТРИТ |
| ПОКУПКА С УЛУЧШЕНИЕМ | Redraw | Возможность дальнейшего улучшения руки после того, как покупка нужной карты уже состоялась. Например, у Вас 9♣2♣. На ФЛОП приходит J♥T♣3♣. У Вас недостроенный ФЛЕШ. Если четвёртой картой приходит 8♣, то у вас есть готовый флеш и возможна покупка с улучшением до флеш-стрита. Нетрудно сообразить, что это Q♣ или 7♣. |
| ПОЛНАЯ ИГРА | Ring game | Игра, в которой все места за столом заняты. Противоположна игре с малым количеством участников |
| ПОЛНАЯ ЛОДКА | Full boat Complete bluff | Одно из названий ФУЛЛ-ХАУС А |
| ПОЛНЫЙ БЛЕФ | | Блеф на совершенно пустой руке, противопоставляется полублефу, который делается на руке, имеющей маленький потенциал |
| ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ МАТОЖИДАНИЕ | Positive expectation | Сумма, которую в среднем может принести данная ставка. Игра с положительным ожиданием сулит выигрыш на длинной дистанции. |

| | | |
|---|---|---|
| ПОЛОЖИТЬ | Put On | (жарг.) Угадать, предположить руку противника.<br>Когда он на флопе он сыграл рерэйз, я положил ему две пары. |
| ПОЛОЖИТЬ КАРТЫ | Lay-down | 1. Показать свои карты в конце пота<br>2. Сбросить карты после того, как игрок решил не принимать большую ставку (более распространенное значение) |
| ПОЛОМАННЫЙ ФОЛЛ | Broken fall | Флоп, на котором стрит не может быть образован со следующей картой. Например, Q-7-2 |
| ПОЛОСА | Rush | (жарг.) Ситуация, когда игрок снимает банк за банком. Многие игроки суеверны и начинают играть раскованно и агрессивно, когда чувствуют «свою полосу». |
| ПОЛУБЛЕФ | Semi-bluff | Технический приём в торговле: ставка на слабой, но подающей надежды на последующее усиление руке. Игрок, применяющий полублеф, надеется, что соперник бросит. Но если не бросит, есть надежда, что купится карта для сильной комбинации. |
| ПОПАДАЛОВО | Stuck | (жарг.) Потеря денег, и обычно значительных, в данной игре или за какой-то период времени. Иногда говорят: «В этой игре Сэмми попал на $1500.» Что означает, Сэмми проиграл $1500. |
| ПОПАСТЬ В ПОЛОСУ | Striking | см. ПОЛОСА |
| ПОПЛЫТЬ | On tilt | Начать играть хуже обычного, поскольку по той или иной причине вы эмоционально выдохлись. |
| ПОСЛАТЬ ПО КРУГУ | Send it around | Замедленно разыгрывать сильную руку в надежде, что игрок за спиной сделает РЭЙЗ, чтобы сделать РЕРЭЙЗ, когда ход вернется к вам |
| ПОСЛЕДНИЕ ДЕНЬГИ | All-in | Поставить в банк все имеющиеся на столе деньги. В случае, если игрок поставил в банк последние деньги, а ставки других игроков больше, чем эти деньги, образуется ПОБОЧНЫЙ БАНК. То же значение -поставить последние деньги - имеют выражения: ва-банк, олл-ин, остатки. |
| ПОСРЕДИ ПОСТАВИТЬ (КОГО-ЛИБО) НА ОЛЛ-ИН | In the middle Set him all-in (or move him all-in) | Игрок, который оказался на позиции справа от первого рэйзера и слева от вероятного рэйзера. Это наихудшая позиция для розыгрыша комбинации. В безлимитной игре, сделать ставку такого размера, чтобы противник был вынужден поставить в пот все свои фишки |
| ПОСТУЧАТЬ КОСТЯШКАМИ | Knuckle it | 1. Пас<br>2. Пэт-комбинация |
| ПОТ ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ШАНСЫ | Pot Implied odds | То же, что БАНК. Сумма ставок на кону. Отношение общей суммы денег, которую вы ожидаете выиграть, если наберёте комбинацию, к ставке, которую вы должны сейчас сделать для дальнейшего участия в торговле. |
| ПОТЕРЯВШИЙСЯ | Unglued | Игрок, который потерялся, поплыл. См. ПОПЛЫТЬ |
| ПОТ-ЛИМИТ | Pot-Limit | Ограничение на величину ставки: не больше банка. При подъёме ставки (РЭЙЗЕ) уравнивающая ставка (КОЛЛ) плюсуется к сумме денег в банке, например: в банке $100, игрок «А» сделал ставку $100; игрок «Б» может поставить максимум $400 ($100 - уравнять ставку игрока «А» и поднять на сумму банка - $300). |
| ПОХОРОНЕННАЯ ПАРА | Buried | (жарг.) В СЕМИКАРТОЧНОМ СТАД-ПОКЕРЕ пара на закрытых картах. |
| ПРАВИЛО СЕМЕРОК | Sevens rule | Правило ДРО-ЛОУБОЛЛЛ (особенно в покерных клубах Гардены), согласно которому игрок должен делать ставку, если у него «семерка» или лучше. Если игрок нарушает это правило, он не может претендовать на прибыль в поте |

| | | |
|---|---|---|
| ПРАВИЛЬНАЯ ЦЕНА | Right price | Когда вы получаете правильные шансы банка на деньги, которые вы поставили на кон (или правильные шансы на каждую вашу ставку) |
| ПРЕДЛОЖИТЬ СТРАХОВКУ | Laying insurance | См. СТРАХОВКА, ДЕЛАТЬ СТРАХОВКУ |
| ПРЕИМУЩЕСТВО | Edge | Математическое преимущество над оппонентом, лучшие шансы - выиграть банк, прикупить нужную карту |
| ПРЕМИУМ КОМБИНАЦИИ | Premium hands | Высшие руки в определенной игре |
| ПРЕМИЯ | Vigorish | Процент, вычитаемый заведением, чтобы получить прибыль |
| ПРЕСТО | Presto | (жарг.) Американское название для пары пятёрок на закрытых картах |
| ПРИВЛЕЧЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ СТАВКУ | Getting, An Extra Bet | Только лимитированном покере, суметь вытянуть из противника дополнительные деньги, применив чек-рэйз |
| ПРИВЯЗАННЫЙ | Tied-on | Если у вас такая рука, которую нужно разыгрывать до конца, говорят, что вы к ней привязаны |
| ПРИГЛАЖИВАЮЩАЯ СТАВКА | Smooth Call | (жарг.) Уравнивание с рукой, достаточно сильной для самостоятельного поднятия ставки (РЕЙЗА). Делается для введения противника в заблуждение относительно силы руки. Тактический приём, напоминающий ЗАМЕДЛЕННУЮ ИГРУ . |
| ПРИГЛАЖИВАЮЩИЙ КОЛЛ | Smooth call | Когда игрок применяет слоуплей или ему трудно решиться на колл. Выражение также используется для обозначения уравнивающей ставки игрока, за которой последовал РЭЙЗ противника за ним |
| ПРИЗРАЧНЫЕ ШАНСЫ | Long odds | Относительно малая вероятность свершения какого-либо события. |
| ПРИКУПНАЯ КАРТА | Drawing Hand | Рука, имеющая хорошие шансы на выигрышную комбинацию. Например, одномастная СВЯЗКА в ХОЛДЕМЕ довольно часто даст вам сильную комбинацию - стрит или флеш. Но очень редко комбинация будет образована прямо на ФЛОПЕ. Так что придётся покупать (рисковать) |
| ПРИКУПНАЯ РУКА | Come hand | Комбинация, которая пока не завершена, но имеет хорошие шансы стать сильной. Так, ФЛЕШ на четырёх |
| ПРИНЯТЬ СТАВКУ | Call | То же, что УРАВНЯТЬ СТАВКУ |
| ПРОБЛЕМЫ С КИКЕРОМ | Kicker trouble | Когда у вас и вашего противника одинаковые пары, игрок с младшей побочной картой имеет проблемы с кикером |
| ПРОВАЙДЕР | Provider | (жарг.) Эквивалент слову ЛОХ. По значению слово провайдер близко слову ФИШ, но негативный оттенок меньше. Провайдером могут назвать человека, который играет не в своей лиге. В то время, как фиш играет вне всяких лиг и понятий. |
| ПРОВЕРИТЬ | Pay Off | Уравнять ставку игрока, когда Вы думаете, что почти наверняка проиграете.<br>Я был практически уверен, что у него флеш, но, ввиду того количества денег в банке, решил проверить, чтобы не сомневаться. |
| ПРОДАВАТЬ РУКУ | Selling a hand | 1. Добиться, чтобы противник принял вашу ставку<br>2.Искусство сделать такой бет, который не испугает противника величиной, но и не такой маленький, чтобы продать свою руку слишком дешево... такого размера, чтобы вы извлекли максимальную доходность из своей руки |

| | | |
|---|---|---|
| ПРОЙТИ СКВОЗЬ ИГРОКА | Come through a player | В поте из трех (и более) участников, когда игрок, у которого первое слово, делает ставку, он проходит сквозь соседнего игрока |
| ПРОКЛАДКА | Gutshot | Карта для завершения дырявого стрита. См. также ОДНОРАНГОВЫЙ СТРИТ, ПОКУПКА В ЖИВОТ, ДАБЛ-БЕЛЛИ-БАСТЕР, ГАТ- ШОТ. |
| ПРОКУРОР | Table Cop | (жарг.) Игрок, выполняющий за столом роль полицейского. Он «ловит» других игроков на ВЛКФЬ, а также следит, чтобы дилер выполнял свои обязанности неукоснительно: напоминал игрокам об очерёдности заявок и пр. |
| ПРОСТАВИТЬ | Bust | (жарг.) Проставить все деньги, выложить всё, что имеешь (особенно в турнире). Я проставил всё во втором круге, когда мои РАКЕТЫ проиграли одномастной СВЯЗКЕ 78. |
| ПРОСТАВИТЬСЯ | Bust out | 1 . Не построить никакой комбинации<br>2. Проиграть все свои деньги |
| ПРОХОДНАЯ СУММА | To Go | Сумма, достаточная для вступления в борьбу за банк. В различных разновидностях это может быть АНТЕ, БЛАЙНД или величина последней ставки, которую необходимо уравнять для продолжения игры. |
| ПТАШКА НА РЕЛЬСАХ | Railbird | (жарг.) Зритель. См. РЕЛЬС. |
| ПУБЛИЧНАЯ ИГРА | Public game | Игра в покер, в которой любой желающий может принять участие. Обычно проходит в специальном помещении казино - «Покерной комнате» или в легальном покерном клубе в Калифорнии |
| ПУЛИ | Bullets | (жарг.) Пара тузов на закрытых картах. |
| ПУСТАЯ РУКА | Busted Hand | Рука без комбинации, проигрывающая даже паре двоек. Вообще ничего нет. |
| ПУСТЫШКА | Rag | (жарг.) Карта, обычно мелкая, появление которой на столе не улучшает комбинацию. ФЛОП 742 можно назвать «пустым флопом», т.к. мало играбельных рук найдут что-то ценное в таком флопе. Если на столе лежат Q♣J♥T♥9♣, а пятой картой вскрылась 2♦, это пустышка. |
| ПУШКА | Pushka | (жарг.) Соглашение между несколькими игроками о разделе части банков, которые они выигрывают. Например, каждый из них кладёт после выигрыша очередного банка по $10 в специальный контейнер, содержимое которого будет разделено между ними после окончания игры. Убирать фишки со стола в процессе игры не вполне этично, а во многих заведениях может быть и вовсе запрещено |
| ПЭТ | Pat hand | Готовая комбинация, не требующая обмена карт. В ДРО-ПОКЕРЕ завершённая комбинация до обмена. Пэт-флеш - это флеш на пяти картах без обмена |
| ПЯТАЯ У ЛИЦА | Fifth street | В СТАД ПОКЕРЕ пятая карта, сдаваемая каждому игроку. В ХОЛДЕМЕ пятая и последняя карта прикупа, который сдаётся в открытую. Другое название последнего раунда - РИВЕР |
| ПЯТИКАРТОЧНЫЙ ДРО-ПОКЕР | Five Card Draw | Разновидность покера, в которой игроки начинают с пяти карт, сданных взакрытую, а затем имеют право поменять часть из них |
| ПЯТИКАРТОЧНЫЙ СТАД-ПОКЕР | Five-card stud | Разновидность СТАД-ПОКЕРА, в которой каждый игрок получает одну закрытую карту и четыре открытых |
| ПЯТЫЙ СТРИТ | | То же, что ПЯТАЯ УЛИЦА - следующий после четвёртого стрита раунд ставок, последний раунд в Холдеме |

| | | |
|---|---|---|
| РАВНЫЕ ДЕНЬГИ | Even money | Ставка, при которой вы надеетесь выиграть столько же денег, сколько ставите. Термин используется для описания ситуаций, в которых шансы наступления одного события равны шансам противоположного |
| РАДУГА | Rainbow | (жарг.) Три или четыре карты разных мастей, например, на столе |
| РАЗБИТЬ | Break | Обменять карту вместо того, чтобы играть пэт. Термин часто используется в ЛОУБОЛЛ, когда игрок, который намеревался играть на «девятке», неожиданно скидывает ее и пытается улучшить руку. Он разбил девятку |
| РАЗБИТЬ НАЧАЛЬНУЮ | Split openers | Стратегический прием в дро-покере, когда игрок обменивает одну или несколько карт, необходимых для первой ставки, что- |
| ПАРУ | | бы образовать более сильную комбинацию. Например, игрок делает первую ставку на паре валетов и объявляет, что он разбивает начальную пару. Он может захотеть образовать стрит или флеш. Он откладывает эти карты отдельно от остального отбоя, чтобы подтвердить свою начальную пару в конце сдачи |
| РАЗБРАСЫВАТЬ КОНФЕТКИ | Peddle the nuts to him | Продавать (или пытаться) лучшую руку коллинг стэйшн |
| РАЗГОВОРЫ ЗА СТОЛОМ | Table Talk | Любые обсуждения текущей сдачи или выражения эмоций крайне нежелательны. Особенно со стороны спасовавших игроков. Самый типичный случай -обнаружение скинутых карт. Если в ХОЛДЕМЕ на ФЛОПЕ открылись три восьмёрки, а вы своими вздохами и всем своим видом показываете, что сбросили восьмёрку, то кому-то из участников игры вы помешаете изобразить каре. Разговоры за столом рассматриваются как нечто среднее между крайней степенью |
| РАЗДЕЛЕНИЕ БАНКА | Split Pot | Если два или несколько игроков имеют равную по силе комбинацию (особенно часто это бывает в играх с флопом), то банк делится между ними поровну. Если поровну разделить невозможно, то округление производится в пользу игрока, сделавшего последнюю ставку. В играх «High-Low» разделение банка производится между старшей и младшей комбинациями |
| РАЗДЕЛЕННАЯ ПАРА | Split pair | Пара в семикарточном стад-покере, когда одна карта лежит в открытую, а вторая у игрока на закрытых картах |
| РАЗЗ | Razz | Семикарточный СТАД-ЛОУБОЛЛ. Первоначально игра называлась razzle dazzle, что означает суматоха |
| РАЗНОМАСТНЫЕ | Off-suit | Термин используется для обозначения двух первых карт в холдеме, когда они разных мастей |
| РАЗОГНАТЬСЯ | Speeding around | Говорится об игроке, который заиграл действительно лузово, но плана игры не прослеживается |
| РАЗЫГРЫВАТЬ СТОЛ | Play the Board | В играх с ФЛОПОМ, если ваши лучшие 5 карт лежат на столе, вы «разыгрываете стол». Самое лучшее, что вас ждёт, это делёж банка с тем, кто уравняет вашу ставку. Однако, сделать ставку может оказаться неплохой идеей, если Вы считаете, что вряд ли у кого-то может получиться комбинация лучше, чем на столе. Например, на столе лежат A♦K♦Q♣J♣T♦, Вы проиграете только игроку, у которого на руках две бубны. Но вы и сами можете имитировать такую руку |
| РАКЕТЫ | Rockets | (жарг.) Пара тузов на закрытых картах |
| РАНГ | Rank | То же, что ДОСТОИНСТВО КАРТЫ |
| РАННЯЯ ПОЗИЦИЯ | Early position | То же, что БЛИЖНЯЯ ПОЗИЦИЯ |

| | | |
|---|---|---|
| РАСКОВАННАЯ ИГРА | Loose game | То же, что СВОБОДНАЯ ИГРА |
| РАСКОЛОТЬ РУКУ | Getting a hand cracked | Ситуация, когда вашу большую руку побивает противник, который вас перетянул |
| РАСКУСИТЬ ОРЕШЕК | Crack the nut | Когда профессиональный игрок выиграл минимальную сумму на жизнь, он говорит, что раскусил орешек. См. ~~КОНФЕТКА~~ |
| РАСТЯГИВАТЬ РУКУ | Legging a hand | Играть СЛОУПЛЕИ |
| РАУНД | Round | То же, что КРУГ ТОРГОВЛИ |
| РАУНДЕР | Rounder | Очень сильный профессиональный игрок, способный успешно играть в несколько разновидностей покера. Однако слово раундер обозначает игрока ниже классом, чем ГЭМБЛЕР |
| РЕБАЙ | Re-buy | Покупка дополнительных фишек. Иногда в турнирах по покеру регламентом допускается возможность докупать фишки, если их число опустилось ниже установленного предела. Обычно устанавливается фиксированное число ребаев (и только на ранних стадиях турнира). Последняя возможность сделать ребай называется ЭДД-ОН. См. также ТУРНИР |
| РЕКЛАМИРОВАТЬ | Advertise | Блефовать, намеренно делая так, чтобы остальные игроки заметили это. Тот, кто рекламирует свой блеф, надеется, что в будущем партнёры уравняют его ставку, которая не будет блефом |
| РЕЛЬС | Rail | Ограждение покерного стола, часто символическое, предназначенное отделить игроков от зрителей, которых часто называют «пташками на рельсах» |
| РЕРЭЙЗ | Re-raise | В покере подъём ставки после того, как оппонент сделал РЭЙЗ, т.е. увеличил ставку. |
| РЕРЭИЗЕР | Re-raiser | Игрок, идущий на повышение ставки после того, как ее увеличил противник. Про него говорят, что он переувеличил или переставил. |
| РЕЧНАЯ КАРТА | River card | Тоже, что РИВЕР |
| РИВЕР | River | Пятая и последняя карта прикупа в ХОЛДЕМЕ и ОМАХИ. Иногда ее называют также Пятой улицей (Fifth Street). Ривером также называют последнюю карту в СЕМИКАРТОЧНОМ СТАД-ПОКЕРЕ. Этимология: от river (англ.) - река. Ковбои, самые заядлые игроки в покер, распространившие эту игру и выработавшие её терминологию, обычно заканчивали свой день на реке (напоить стадо, самим искупаться и расположиться на ночлег). Ривёр означает окончание, финиш. |
| РУКА | Hand | - То же, что СДАЧА - все события между тасованиями карт: раздача карт, торговля, покупка и розыгрыш БАНКА;<br>- Комбинация карт. В разновидностях покера, где карт больше пяти (например, ХОДЛДЕМЕ или СЕМИКАРТОЧНОМ СТАД-ПОКЕРЕ), пять карт, составляющие лучшую комбинацию.<br>- Первоначальные две карты в ХОЛДЕМЕ |
| РЫБА | Fish | См. ФИШ. |
| РЫБОЛОВНЫЕ КРЮЧКИ | Fishhook | (жарг.) Прозвище для валетов (обычно, для пары валетов). Этимология: от схожести изображения первой буквы J с рыболовным крючком. |
| РЭЙЗ | Raise | Подъём (повышение, увеличение) ставки в покере после того, как другой игрок сделал ставку |
| РЭЙЗЕР | Raiser | Игрок, увеличивший ставку |

| | | |
|---|---|---|
| РЭК | Rack | Специальная пластиковая коробочка для фишек, в которой помещается 5 рядов по 20 фишек. Рэк пятидолларовых фишек содержит $500. Если кто-нибудь за столом просит рэк, это значит, что он собирается покинуть стол |
| САКЕР | Sucker | (жарг.) Синоним слову ЛОХ, игрок, который играет не так хорошо, как о себе думает. Этимология: от sucker (англ.) - сосунок |
| САМОРЕКЛАМА | Advertise | Психологический приём в покере, когда игрок показывает после выигранного им банка посредственную руку, желая произвести впечатление, что он всегда играет так активно на комбинации средней силы. Идея заключается в том, чтобы оппоненты ввязались в борьбу и тогда, когда рука будет значительно сильнее. Иногда этот приём даёт стойкий эффект. Бывает полезно сыграть так разок-другой в начале игры, чтобы в дальнейшем вам отвечали чаще |
| САНДВИЧ | Sandwich | Когда между двумя игроками, делающими ставки, оказывается третий игрок. В футболе такая ситуация называется коробочка. Часто заканчивается травмой. |
| СВИНГОВАЛ РУКА | Swing hand | Рукав ХАИ-ЛОУ СПЛИТЕ, которая может победить по обеим системам. |
| СВИНОЙ КЛЫК | Tush hog | (жарг.) Очень тайтовый игрок |
| СВОБОДНАЯ ИГРА | Loose | Стиль игры, характеризующийся участием в большом количестве банков, игрой на большем количестве комбинаций, чем следовало бы. Этот стиль ещё называют РАСКОВАННЫМ или ЛУЗОВЫМ |
| СВЯЗАННАЯ ПАРА | Wired pair | Пара на первых двух картах в любой покерной игре |
| СВЯЗКА | Connector | Карты соседствующего достоинства (например, 78 или JQ) называются связкой. Если они, к тому же, одномастные, это одномастная связка. |
| СДАТЬ ГЕРЦОГА | Tip your duke | (жарг.) Выдать силу своей комбинации |
| СДАЧА | Deal | 1. Одна полная игра, всё, что происходит между двумя перетасовываниями колоды: раздача карт, торговля, покупка карт, розыгрыш карт<br>2. Раздача карт. В игорном заведении карты сдаёт сотрудник казино — ДИЛЛЕР. Для определения очерёдности сдачи на столе лежит БАТТОН, круглый маркер, перемещаемый по часовой стрелке от сдачи к сдаче |
| СДЕЛАТЬ БЕТ РАЗМЕРОМ В ПОТ | Betting the pot | Поставить общую сумму банка в Пот-лимит (или безлимитной) игре |
| СЕДЬМАЯ УЛИЦА | Seventh street (River) | В семикарточном СТАД-ПОКЕРЕ и РАЗЗЕ - седьмая карта, сдаваемая каждому игроку (втёмную) |
| СЕМЕЙНЫЙ БАНК | Family Pot | (жарг.) Ситуация, когда все игроки за столом участвуют в игре |
| СЕМИК АРТОЧНЫЙ СТАД-ПОКЕР | Seven Card Stud | Разновидность СТАД- ПОКЕРА, в котором каждому игроку раздаётся по 7 карт, три из которых закрыты и 4 открыты |
| СЕТ | Set | В ХОЛДЕМЕ: тройка, три карты одинакового достоинства, из которых две находятся на закрытой руке, а одна на ФЛОПЕ<br>Если я не покупаю сет на паре двоек, то бросаю сразу после открытия флопа. |

| | | |
|---|---|---|
| СЖИГАТЬ КАРТУ | Burn | В целях безопасности при раздаче карт прикупа верхняя карта в колоде «сжигается», т.е. ее просто отбрасывается (на случай, если кто-то из игроков знает карты по рубашке). В ХОЛДЕМЕ верхняя карта «сжигается» перед открытием трёх карт ФЛОП А, а также перед досдачей четвёртой и пятой карт прикупа |
| СЗАДИ | | См. ДОГОНЯТЬ |
| СКАЛА | Rock | (жарг.) Игрок, ведущий весьма аккуратную ТАЙТОВУЮ игру. Он редко включается в борьбу, но когда включается, обычно бывает фаворитом. Это неплохая стратегия для некоторых столов (особенно, если за столом много МАНЬЯКОВ), но хороший игрок, имеющий в своём арсенале много различных стратегий, получит результат лучший, чем скала |
| СКАЛЬНАЯ ГРЯДА | Rock Garden | (жарг.) Стол, на котором собрались игроки, каждый из которых СКАЛА. |
| СКОВАННЫЙ СТИЛЬ ИГРЫ | Tight | Играть меньше рук, чем можно было бы. См. ТАЙТОВАЯ ИГРА |
| СКУП | Scoop | Победа по двум системам (высшей и низшей в ХАЙ-ЛОУ СПЛИТЕ) |
| СЛЕСАРЬ | Locksmith | (жарг.) Тайтовый игрок |
| СЛОУПЛЕИ | Slowplay | См. ЗАМЕДЛЕННАЯ ИГРА. |
| СМЕНА ЦВЕТА ФИШЕК | Color Up | То же, что ЧИП-РЭИЗ. Замена фишек мелкого достоинства на более крупные. Смена цвета периодически проводится в турнирах по покеру - по мере того, как турнирные фишки распределяются между всё меньшим числом участников, а ставки, соответственно растут. Не смысла играть пятидолларовыми фишками, если минимальная ставка $250. |
| СМЕРТЕЛЬНАЯ КОНФЕТКА | Mortal nuts | см. КОНФЕТКА |
| СНЕЖНАЯ РУКА | Snow hand | Плохая комбинация |
| СОК | Juice | 1. Так называют хорошие шансы банка<br>2. Премия букмекера или страхователя |
| СОЮЗНИК | Confederate | см. АГЕНТ |
| СПРЯТАННАЯ ПАРА | Concealed pair | Пара на двух картах в закрытую |
| СРЕДНЯЯ ПАРА | Middle Pair | В ХОЛДЕМЕ: одна карта у вас на руках, другая -средняя на ФЛОПЕ. |
| СРЕДНЯЯ ПОЗИЦИЯ | Middle position | Положение за столом где-то в середине. В игре на восемь боксов четвертый, пятый и шестой игроки считаются сидящими в средней позиции. См. также БЛИЖНЯЯ ПОЗИЦИЯ и ДАЛЬНЯЯ ПОЗИЦИЯ. |
| СТАВИТЬ ДО КУЧИ | Bet for value | Ставка в надежде на то, что её уравняет игрок с более слабой рукой. Вы ставите ради укрупнения банка, а не для того, чтобы заставить партнёров спасовать. |
| СТАВКА | Bet | (покер) Деньги, поставленные игроком в банк на одном круге торговли. Различают ставки: АНТЕ - начальную ставку; БЛАЙНД - вынужденную ставку втёмную; СТРАДЛ - добровольную ставку втёмную (следующий игрок после блайнда); КОЛ Л - уравнивающую ставку; РЕЙЗ - ставку с увеличением; РЕРЭЙЗ - ставку с увеличением после того, как другой игрок уже поднял ставку |
| СТАВКА В РАСЧЁТЕ НА ПОКУПКУ | | Игра на незавершенной руке. Например, если вы делаете ставку, имея флеш на четырёх, значит, вы ставите в расчёте на покупку. |

| | | |
|---|---|---|
| СТАВКА ВЕЖЛИВОСТИ | Courtesy bet | Ставка (обычно блеф), когда вы почти уверены, что противник ее примет или сделает рэйз |
| СТАВКА С ОТРИЦАТЕЛЬНЫМ МАТОЖИДАНИЕМ | | Ставка, от которой можно ожидать, что она принесёт убыток на длинной дистанции в схожих ситуациях. |
| СТАВКА С ПОЛОЖИТЕЛЬНЫМ МАТОЖИДАНИЕМ | Best of it | Ставка, от которой можно ожидать, что она принесёт прибыль на длинной дистанции в схожих ситуациях. |
| СТАВКА ЧАСТЯМИ | String bet | Запрещённый (неэтичный) стиль повышения ставок. Нельзя сначала уравнять ставку и (через паузу) повысить её. Представим, что под Вас дали $10. Если Вы скажете: «Дал $10, и ещё $30 - под Вас», то Вам могут сделать замечание и будут правы. Корректно сказать: «Под Вас $30» (уравнивание ставки $10 подразумевается) или молча поставить $40. Это правило позволяет предотвратить попытки воздействовать на противников неспортивными средствами. |
| СТАВКИ СО СТОЛА | Table Stakes | Практически универсальное правило, гласящее, что в игре могут участвовать только те фишки, которые заранее положены игроком перед собой на стол. Добавить (докупить) фишек игрок может только в промежутке между сдачами. Убирать фишки со стола (прятать в карман) считается неэтичным (если только вы не заканчиваете игру). |
| СТАД-ПОКЕР | Stud | Разновидности покера, когда некоторые карты у каждого игрока |
| | | открыты. Популярностью пользуются ПЯТИКАРТОЧНЫЙ СТАД и СЕМИКАРТОЧНЫЙ СТАД |
| СТАЛЬНОЕ КОЛЕСО | Steel Wheel | (жарг.) стрит-флеш от пятёрки. А2345 в одной масти. См. также КОЛЕСО, ВЕЛОСИПЕД. |
| СТАРТОВЫЙ МИНИМУМ СИЛЫ | Starting requirement | Минимальная начальная комбинация, которая, по мнению игрока, нужна ему для продолжения торговли. |
| СТАРШАЯ ПАРА | Up | Выражения типа: старшие тузы, старшие короли -означают наличие двух пар со старшими тузами или королями, то есть, старшую из двух пар. Только если у оппонента верхняя пара того же ранга, тогда приобретает значение вторая пара - иначе её ранг не важен. |
| СТИЛИНГ | Stealing | Заставить противника сбросить карты при наличии у вас далеко не лучшей руки. Термин используется в основном применительно к первому раунду ставок, направленных на завладение первоначальными ставками (АНТЕ или БЛАЙНДАМИ). См. также УКРАСТЬ БАНК. |
| СТИЛЛИНГ ПОЗИЦИЯ | Steal position | Благоприятная позиция, позволяющая УКРАСТЬ БАНК, если по предыдущей торговле понятно, что ни у кого пока |
| СТИЛРЭЙЗЕР | Steal raiser | Игрок, повышающий ставки на пустой комбинации, блефующий, пытающийся УКРАСТЬ БАНК. |
| СТИМ-РЭЙЗ | Steam Raise | См. ПАРОВОЙ ПОДЪЕМ, |
| СТОЛ | Table | Слово «стол» может означать:<br>1. открытые карты на столе (см. также БОРД);<br>2. сам покерный стол;<br>3. сидящих за ним игроков как группу людей. |

| | | |
|---|---|---|
| СТРАДЛ | Straddle | В игре с БЛАЙНДАМИ, следующий за ними игрок (которого называют under the gun) может повысить ставку втёмную, становясь похожим на блайнда. Живой (т.е. остающийся в игре) страдл имеет право вновь сделать повышение, когда до него дойдёт очередь в торговле. Этому трудно придумать хороший резон, но игроки поступают так, чтобы развлечься или в рекламных целях. |
| СТРАТЕГИЧЕСКИЙ БЛЕФ | Strategic bluff | Противоположность АВТОМАТИЧЕСКОГО БЛЕФА -блеф, который был продуман и спланирован |
| СТРАХОВКА | Insurance | Побочная ставка, заключаемая между игроками. Например, игрок имеющий готовый ФЛЕШ и опасающийся того, что оппонент наберёт ФУЛЛ-ХАУС к тройке, может заключить пари с кем-либо из сидящих за столом, предложив ему соответствующий ответ. Ответ обычно бывает равен соотношению шансов купить и не купить фулл-хаус. См. также ДЕЛАТЬ СТРАХОВКУ |
| СТРАШИЛКА | Scare Card | (жарг.) Карта, приход которой может напугать обладателя лучшей руки, т.к. делает возможной более сильную комбинацию. Например, если в Х ОЛДЕМЕ, пятой картой прикупа открылась карта той же масти, что и две карты, лежащие на столе, это «страшилка», т.к. делает возможным флеш у кого-то из противников. Если игрок имеет пару для короля на флопе, приход туза следующей картой - «страшилка» для него, т.к. он теперь боится пары тузов. Появление «страшилки» даёт возможности для блефа. |
| СТРИТ | Straight | Последовательность из пяти разномастных карт. 6789Т - это стрит от десятки. При сравнении двух стритов выигрывает старший. |
| СТРИТ-ФЛЕШ | Straight-flush | Последовательность из пяти одномастных карт, например, 4♥5♥6♥7♥8♥ |
| СТРУКТУРА | Structure | Пределы, налагаемые на анте, обязательные ставки, БЛАЙНДЫ, а также последующие ставки и подъёмы, в любой разновидности покера. |
| СТЭК | Stack | Общее количество фишек, лежащее перед игроком, его игровой актив. См. также ШОТ-СТЭК. |
| СУКНО | Felt | Покрытие игрового стола обычно сделано из сукна. Про игрока, проигравшего все фишки, могут сказать: «доигрался до сукна». |
| СЧЕТ, ЧЕК | Tab | Выражение, обозначающее «кредит» на юге и юго-западе США |
| СЭНДБЭГ | Sandbag | Тактический приём в покере, заключающийся в скрывании силы руки, в пассивной игре на ранних кругах торговли, чтобы ввести противника в заблуждение и выиграть больше в концовке. Случайные и начинающие игроки рассматривают этот приём как враждебный (подловили) и чуть ли не как неэтичный. Опытные игроки относятся к нему как к важному средству в арсенале технических приёмов. Близкие по сути приёмы ЗАМЕДЛЕННАЯ ИГРА |
| СЭТ | Set | Тоже, что СЕТ. |
| ТАЙТОВАЯ ИГРА | Tight game | Игра с небольшим количеством игроков на протяжении большинства ПОТОВ. Все игроки играют ограниченное количество рук (только сильные КАРТЫ) и долго на них не упорствуют. В противоположность ЛУЗОВОЙ ИГРЕ, это - осторожная игра |
| Т АЙТОВО ИГРАТЬ | To play tight | Играть меньшее количество ХЭНДОВ (сузить их круг), чем обычно, и раньше сдаваться. См. ТАЙТОВАЯ ИГРА |

| | | |
|---|---|---|
| ТАЙТОВЫЙ ИГРОК | Tight player | Игрок, который обычно разыгрывает только сильные руки, и участвует в малом количестве потов |
| ТАЙТОВЫЙ ХОЛДЕМ | Tight hold'em | Одно из названий разновидности ОМАХА |
| ТАСОВКА КАРТ | Shuffle | Перемешивание карт с целью добиться случайного распределения карт в колоде. В большинстве заведений существуют свои требования к тому, как дилер должен тасовать карты |
| ТЕЛОДВИЖЕНИЯ | Tell | Любые действия игрока, по которым можно получить дополнительную информацию о его карте. Один поигрывает своими фишками на столе, когда блефует; другой часто-часто моргает, получив сильную руку; третий, наоборот, хмурится, имея сильную руку. В фильме «Туз» у противника Челентано шевелились уши, когда он блефовал. Майк Каро написал книгу «Язык телодвижений в покере» (Mike Caro. «The Body Language of Poker»), в которой приводится множество движений, на которые стоит обращать внимание. |
| ТЕМП | Pace | Скорость, с которой проходит торговля. Темп игры будет низким, если делается мало ставок. Игра считается быстрой, если большинство или все игроки активно торгуются, то есть делают беты и рэйзы |
| ТЕПЛО И ХОЛОДНО | Hot and cold | В любой форме покера, розыгрыш одной руки против другой (без дополнительных ставок) до тех пор, пока не будут сданы все карты |
| ТЁРН | Turn | (разг., амер.) Четвёртая карта прикупа в ХОЛДЕМЕ, открываемая после ФЛОПА, Называется также ЧЕТВЕРТОЙ УЛИЦЕЙ В холдеме это слово часто используется техасцами (и вообще южанами) вместо слова ФЛОП |
| ТЕХАССКИЙ ХОЛДЕМ | Texas Hold'em | Полное название ХОЛДЕМ А. |
| ТОРГОВЛЯ | Action | Процесс борьбы за ПОТ. Игроки борются за пот, делая ставки, уравнивая ставки других игроков и повышая |
| ТРЕТЬЯ УЛИЦА | Third street | В разновидностях СТАД-ПОКЕРА третья карта, сдаваемая каждому игроку |
| ТРИПЛЕТ | Trips (Three-of-a-kind) | Три карты одного достоинства. То же, что ТРОЙКА |
| ТРОЙКА | Three of a kind (Trey, Threes) | Три карты одного ранга. 7♥7♦7♣ - это тройка |
| ТРОЙКА СО СДАЧИ | Rolled up | ВГЬМИКАРТОЧНОМ СТАД-ПОКЕРЕ тройка на первых трёх картах |
| ТУНЕЦ (ФИШ) | Tuna (fish) | См. САКЕР, ФИШ |
| ТУРНИР | Tournament | Соревнования по покеру проводятся по такой схеме: все участники получают равное количество фишек, победителем становится тот, кто выиграет все фишки турнира (обычно эти фишки не имеют ценности вне турнира). Чтобы турнир закончился в назначенное время, организаторы устанавливают расписание увеличения ставок (АНТЕ или БЛАЙНДОВ). Обычно награждается не только победитель, но и несколько призёров (от 3-х до 10 человек). Регламенты разных турниров могут сильно отличаться, но важными являются следующие условия: размер вступительного взноса, период, в течение которого можно сделать РЕБАЙ, и возможность сделать ЭДД-ОН. |
| ТЫРИТЬ ЛИШКУ | Hold-out | (жарг.) Спрятать карту или карты, чтобы использовать их в дальнейшей игре. Довольно распространенная форма мошенничества |

| | | |
|---|---|---|
| ТЭЙК-АУТ | Take-out | см. БАЙ-ИН |
| тэп-сити | Tap-city | (жарг.) выражение, обозначающее полностью проигравшегося игрока. О нем говорят, что он приехал |
| ТЯНУТЬ МЁРТВУЮ | Draw Dead | Ожидание покупки карты, которая не даст вам выигрыша, даже если придёт. Так, например, в ХОЛДЕМЕ, если у вас K♥Q♥, а на столе открыты A♠7♥4♥2♠, вы надеетесь купить флеш. Но если у кого-то есть A♥5♥, то вы тянете мёртвую, т.к., если даже вы купите флеш, он будет побит старшим флешем. Так же игрок, натягивающий флеш, когда у оппонента уже фулл-хаус, тянет мёртвую. |
| УГОЩАТЬ КОФЕ | Coffee-housing | (жарг.) Пытаться, словами или поступками, ввести в заблуждение противников |
| УДАР | Bump | (жарг.) Подъём ставки. То же, что РЭЙЗ. |
| УДАРИТЬ | Hit it | Сделать РЭЙЗ |
| УДАРИТЬ ПО КОЛОДЕ | Hit the deck | Обменять карту или карты |
| УДВОИТЬ НАСКВОЗЬ | Double-through | Удвоить количество фишек перед вами, выиграв пот у противника. Соответственно, «утроить насквозь» означает, что вы утроили свое количество фишек, выиграв пот у двух противников. (Этот термин обычно используется в безлимитном холдеме) |
| УКРАСТЬ БАНК | Steal | Заставить оппонентов сброситься, когда, возможно, у вас не лучшая рука. Термин используется в основном в отношении увода АНТЕ — то есть, человек в первом круге поднимает ставку настолько, что все сбрасываются, не выдержав накала страстей. |
| УЛИЦА | Street | (разг., амер.) Карты, вскрываемые на определённом круге игры, иногда называют улицей (street) с определённым номером. Первую открытую карту в семикарточном СТАД-ПОКЕРЕ (при двух закрытых) называют Третьей улицей (т.к. у всех игроков стало по три карты). В ХОЛДЕМЕ три первые карты прикупа называют ФЛОП, а четвёртую и пятую карты прикупа - соответственно Четвёртой и Пятой улицей. |
| УПРАВЛЕНИЕ ДЕНЬГАМИ | Money Management | Термин используется профессиональными игроками, чтобы обозначить:<br>1. Образование и контроль за оборотными средствами, которые |
| | | необходимы для профессиональной игры в покер,<br>2. Образование и контроль за оборотными средствами, которые необходимы для начала определенной игровой сессии |
| УРАВНЯТЬ СТАВКУ | Call | Сделать ставку, равную ставке последнего игрока. Если первый игрок сделал ставку $10, а второй поднял ставку на $20, то, чтобы уравнять ставку, третьему игроку нужно поставить $30, а первому -$20. Уравнивающая ставка называется КОЛЛ (call). Это самая дешёвая и самая пассивная из возможных ставок. |
| УТЕЧКА | Leak | (жарг.) Так называют проигрыш хороших покерных игроков в другие азартные игры: игры казино, ставки на спортивные события и пр. |
| ФАВОРИТ | Favorite | Рука, имеющая наилучшие шансы на выигрыш в конкретной ситуации. В ХОЛДЕМЕ АА являются бесспорным фаворитом до флопа. Если на флопе открылись 775, то игрок с закрытыми 75 становится мощным фаворитом. Его проигрыш с готовым фулл-хаусом на флопе становится почти невероятным: побить его могут только стрит-флеш, каре или старший фулл-хаус. См. также ДОМИНАНТА. |

| | | |
|---|---|---|
| ФАЛЬШИВАЯ НАЧАЛЬНАЯ ПАРА | False openers | Рука, которая недостаточно сильна для начала торговли |
| ФАЛЬШИВАЯ ПОДРЕЗКА | False cut | Подрезка, выглядящая реальной, но на самом деле оставляющая колоду в прежнем виде |
| ФАЛЬШИВАЯ ТАСОВКА | False shuffle | Тасовка карт, кажущаяся реальной, но оставляющая карты в прежнем виде |
| ФИШ | Fish | Английский эквивалент слову ЛОХ. Это одна из самых резких оценок плохой игры. Поговорка гласит: Если за первые полчаса игры вы не нашли за столом лоха, этот лох - вы! Этимология: от fish (англ.) - рыба. См. также ПРОВАЙДЕР, САКЕР. |
| ФИШКА | Chip | Круглый жетон, заменяющий деньги в игре. Фишки бывают различного номинала. См. ДОСТОИНСТВО ФИШЕК. Употребление фишек в игре удобно: их легче считать, ими легче манипулировать. Психологически их легче поставить в банк, чем живые деньги |
| ФЛЕШ | Flush | 5 карт одной масти. Например, A♣T♣8♣5♣2♣ |
| ФЛЕШНАДВУХ | Two flush | Две карты одной масти |
| ФЛЕШ НА ТРЁХ | Three flush | Три карты одной масти |
| ФЛЕШ-РОЯЛЬ | Royal flush | СТРИТ-ФЛЕШ от туза. A♦K♦Q♦J♦T♦ флеш-рояль. Это самая сильная комбинация в покере. |
| ФЛОП | Flop | Ряд разновидностей покера (ХОЛДЕМ и ОМАХА), в которых вскрывается прикуп, принадлежащий всем игрокам, называется ИГРЫ С ФЛОПОМ - по имени первых трёх карт прикупа, называющихся флоп. Используется также в качестве глагола: прикупить тройку на флопе (to flop a set). |
| ФЛЭТКОЛЛ | Flat call | Уравнивание ставки без подъёма. Иногда такая ставка преследует цель: купить подходящую карту, но может являться и обманным приёмом, когда игрок уже имеет сильную комбинацию, но создаёт видимость защитной игры. См. также ПРИГЛАЖИВАЮЩАЯ СТАВКА, ЗАМЕДЛЕННАЯ ИГРА. |
| ФОЛД | Fold | Бросить карты, спасовать, сдаться. |
| ФОЛДЕР | Folder | Пассивный игрок, который часто бросает карты (т.е. играет только на верных комбинациях). |
| ФОСКА | False card | Мелкая карта. К фоскам относятся A2345. Выражение используется преимущественно в таких разновидностях покера как ЛОУБОЛЛ и РАЗЗ, где эти карты имеют |
| ФО-ФЛЕШ | Four flush | Четырёхкарточный ФЛЕШ. Для завершения комбинации не хватает одной карты той же масти. См. НЕДОСТРОЕННЫЙ ФЛЕШ. |
| ФРИЗ-АУТ | Freeze-out | См. НАВЫЛЕТ |
| ФРИ-РОЛЛ | Freeroll | 1. В хай-лоу сплите, когда один игрок уже точно побеждает по одной системе и пробует выиграть еще и по второй<br>2. В холдеме, когда у двух игроков в комбинациях одинаковые карты, но в одной из них карты одномастные и одна (или две) карты этой же масти лежат на борде. Эта одномастная рука и будет фри-роллом |
| ФУКС | Back Into | Когда вы получили не ту руку, которую строили, говорят, что вы получили комбинацию фуксом. Например, если ваши первые четыре карты в семикарточном СТАД-ПОКЕРЕ были AA44, а закончили вы ФЛЕШЕМ, можно сказать, что вы фуксом собрали флеш. |
| ФУЛЛ-ХАУС | Full House | Комбинация из трёх карт одного достоинства и двух карт другого достоинства. Например, 9♣9♦9♥2♣2♦ |

| | | |
|---|---|---|
| ХАЙ-ЛОУ-СПЛИТ | High-low split | Разновидность покера, в которой обладатели лучшей высшей и лучшей низшей комбинации при вскрытии обычно делят банк |
| ХАЙ-РОЛЛЕР | High roller | Крупный игрок, разыгрывающий большие суммы денег |
| ХАСТЛЕР (ЭНЕРГИЧНЫЙ ЧЕЛОВЕК) | Hustler | То же, что РАУНДЕР |
| ХЛОПНУТЫЙ | Tap-out (or tapped-out) | см. Тэп-сити |
| ХЛОПНУТЬ | Tap | Пойти ВА-БАНК |
| ХОД | Action | Очередная заявка в ТОРГОВЛЕ. Когда наступает Ваша очередь делать ставку, а Вы замешкались, Вам могут сказать: «Ваш ход» или «Ваше слово» |
| ХОЛДЕМ | Texas Hold'em | Разновидность покера, в которой каждый игрок получает две закрытые карты, а пять общих карт сдаются на стол в открытую. Сила руки игрока определяется наилучшей пятикарточной комбинацией, которую можно составить из семи карт: пяти открытых и двух закрытых. Круг торговли проводится после сдачи двух закрытых карт, после открытия первых трёх карт прикупа, называемых ФЛОП, после раздачи четвёртой карты прикупа (Turn) и пятой (River). |
| ХОЛОДНАЯ КОЛОДА | «Cold» deck | Термин часто используется игроками, которым кажется, что им приходит слишком мало разыгрываемых комбинаций |
| ХОУЛ-КАРТЫ | Hole | То же, что ЗАКРЫТЫЕ КАРТЫ. |
| ХЭНД | Hand | То же, что РУКА. Комбинация карт, как на руках у игрока, так и в сочетании с прикупом на столе (например, в ХОЛДЕМЕ). |
| ЦЕННОСТЬ | Equity | Ценность данной руки или комбинации карт. Измерить ценность руки можно в деньгах. Это произведение вероятности выиграть банк и суммы денег в банке. Например, если в банке $100, а вероятность выиграть банк составляет 80%, то ценность руки можно охарактеризовать как $80. |
| ЧАСОВОЙ КОЭФФИЦИЕНТ | Hourly rate | Количество денег, которое игрок предполагает в среднем выиграть за час. Этот показатель хороший игрок может рассчитать, перемножив величину ставки за столом на ошибки своих оппонентов, выраженные в процентах от оптимальной игры. |
| ЧАСТНАЯ ИГРА | Private game | Игра в покер, в которой могут участвовать только члены клуба или друзья. Домашняя игра, противоположна ПУБЛИЧНОЙ ИГРЕ |
| ЧЕК | Check | Заявка в торговле, позволяющая ничего не поставив в банк, остаться в игре на один круг торговли. Допускается, если никто ещё не сделал ставки в данном круге торговли. |
| ЧЕК ВТЕМНУЮ | Check Blind (Or Check Dark) | Сделать чек, не заглядывая в карты. (Многие игроки объявляют чек-блайнд, когда уже посмотрели в карты) |
| ЧЕК-РЭИЗ | Check-raise | сделать чек, а потом рэйз, когда ход снова вернется к вам (Для этого, естественно, нужно, чтобы после чека кто-то сделал ставку) |
| ЧЕК-ФОЛДОВАЯ СИТУАЦИЯ | | Заявка ЧЕК с последующим намерением бросить карты (отказаться от борьбы) |
| ЧЕЛОВЕК, ДАЮЩИЙ НЕПРОШЕННЫЕ СОВЕТЫ | Kibitzer | Зритель. См. также ПТАШКА НА РЕЛЬСАХ |
| ЧЕРНАЯ ФИШКА | Black chip | Чёрный - самый распространённый цвет доя фишек достоинством $100. См. ДОСТОИНСТВО ФИШЕК. |

| | | |
|---|---|---|
| ЧЕРНЫЙ ВХОД | Back door | Когда игрок образует комбинацию, которую он не собирался строить |
| ЧЕТВЕРТАК | Quarter chip | Фишка достоинством в $25 |
| ЧЕТВЕРТАЯ УЛИЦА | Fourth street | 1. В стад- покере четвертая карта, сдаваемая каждому игроку<br>2. В холдеме четвертая общая карта. Карта после флопа |
| ЧЕТВЁРТАЯ УЛИЦА | Fourth street | В разновидностях СТАД-ПОКЕРА четвёртая карта, сдающаяся каждому в открытую. В ХОЛДЕМЕ четвёртая карта открытого прикупа, чаще называемая ТЁРН (turn). |
| ЧИП | Chip | То же, что ФИШКА для игры. |
| ЧИП-РЭЙС | Chip Race | Смена цвета фишек. В покерных ТУРНИРАХ, по мере того, как ставки растут, производится смена цвета фишек: фишки мелкого достоинства сменяются более крупными - другого цвета (см. ДОСТОИНСТВО ФИШЕК). Если несколько игроков имеют мелкие фишки, количество которых некратно для эквивалентного обмена на крупные, они тянут по карте и обладатель старшей карты забирает себе фишки противников, не поддающиеся обмену. Если игроки имеют разное количество фишек, то им сдаётся пропорциональное количество карт. Выигрывает тот, у кого самая старшая карта. При равенстве старших карт сравниваются их масти. Старшинство мастей - как в бридже. |
| ЧИСТАЯ КОНФЕТКА | Pure nuts | Наилучшая возможная рука. В лоуболле А2345 -чистая конфетка. Если в ХОЛДЕМЕ приходит прикуп разномастными А78К4, то игрок с 56 имеет чистую конфетку. См. также КОНФЕТКА. |
| ЧИТАТЬ | Read | Делать обоснованные предположения о том, какая рука у противника. То есть, положить ему какую-то комбинацию |
| ЧИТАТЬ ПАРТНЁРА | Read | Понимать, что за карта на руках у партнёра - по его игре или по внешним признакам (ТЕЛОДВИЖЕНИЯМ). Умение читать партнёра -важная составляющая искусства игры в покер. |
| ЧОП | Chop | Возврат БЛАЙНДОВ, если никто из игроков не вступил в торговлю. Ситуация встречается в ХОЛДЕМЕ, когда никто не ответил на блайнд. |
| ЧУДО Г АРДЕНЫ | Gardena miracle | Очень удачная неполная рука<br>Нечто противоречащее закону вероятностей |
| ЧУЖАК | Stranger | Новый игрок. Также говорят ЗАЛЕТНЫЙ Карта, которая была получена после обмена, и, следовательно, новая и незнакомая |
| ШАНСЫ | Odds | Соотношение двух вероятностей: построения комбинации и непостроения. Так, если вероятность купить нужную карту и построить комбинацию составляют 25%, то шансы один к трём, что комбинация будет построена. Это очень важное понятие для всей игры в покер. |
| ШАНСЫ БАНКА | Pot odds | Отношение суммы денег в банке к величине ставки, которую вы должны уравнять, чтобы продолжать игру. |
| ШВЫРЯТЬ СТАВКУ В БАНК | Splash (the pot) | Этика клубного покера не велит бросать фишки в банк, но поставить их рядом с банком, чтобы дилер мог убедиться в правильности ставки. В противном случае пересчёт банка и всех ставок отнимает время у всего стола. |
| ШЕСТАЯ КАРТА В СТАДЕ | Sixth street | В семикарточном СТАД-ПОКЕРЕ шестая карта, сдаваемая каждому игроку (в открытую). |
| ШЕСТАЯ УЛИЦА | Sixth street | Шестая карта, сданная каждому активному игроку в СЕМИКАРТОЧНОМ СТАДЕ |
| ШИП | Spike | см. ГВОЗДЬ |
| ШЛЕПОК | Bump | Термин, который используют любители вместо слова «РЭЙЗ» |

| | | |
|---|---|---|
| ШОТ-СТЭК | Short Stack | Ситуация, когда у игрока осталось мало фишек. У этой ситуации есть как свои преимущества (вас не могут задавить деньгами и принудить спасовать), так и недостатки (вы не выиграете много, когда придёт хорошая карта). Шот-стэком можно назвать и игрока, у которого остались ПОСЛЕДНИЕ ДЕНЬГИ. |
| ЩЕЛКНУТЫЙ | Snapped off | Игрок, против которого сделали колл, когда он блефует |
| ЩЁЛКНУТЬ | Snap Off | (жарг.) Обыграть кого-либо (как правило, блефующего) на не очень сильной руке.<br>Я щёлкнул его пару восьмёрок свои маленьким до пером. |
| ЩЁТКА | Brush | (жарг.) Служащий игорного заведения, ответственный за список рассадки игроков. |
| ЭДД-ОН | Add-on | Возможность последней покупки фишек в покерном турнире; последний РЕБАЙ. Часто организаторы турнира предоставляют участникам льготу: выдавая при последней покупке двойное количество фишек по сравнению с обычным ребаем. Например, входной билет на турнир стоит $100. За него выдаются турнирные фишки на сумму $500. При покупке дополнительных фишек (ребае) на $100 выдаются дополнительные фишки на $500. Когда приходит время делать «эдд-он» (момент объявляется организаторами заранее), за $100 выдаются дополнительные фишки на $1000. См. также ТУРНИР. |
| ЭФФЕКТИВНЫЕ ШАНСЫ | Effective odds | Отношение ожидаемого выигрыша к цене, которую вам предстоит уплатить за него (к сумме ставок до конца сдачи). См. также ЛОВИТЬ ШАНСЫ и ГУБИТЬ ШАНСЫ. |