

POKER
HOUSE

The logo consists of the words "POKER" and "HOUSE" stacked vertically. The letters are in a dark blue, sans-serif font. A red diamond shape, formed by two overlapping lines, is positioned between the two words. The top vertex of the diamond is centered over the 'O' in "POKER", and the bottom vertex is centered over the 'O' in "HOUSE". The diamond's sides extend to the left and right, overlapping the 'P' and 'K' in the top row, and the 'H' and 'U' in the bottom row.

Интернет Техасский Холдем

Выигрышные стратегии в Интернете

Мэтью Хилджер

Введение.

«Если Вы не увидели лоха за покерным столом в течение получаса игры, то этот лох Вы!». Это покерная поговорка, озвученная MaTT Damon в классическом фильме Rounders.

Одно время я играл турниры каждое воскресенье в Коста-Рике с лучшими игроками мирового уровня, понятия не имея, что они представляют собой как игроки. Надеюсь, эта книга поможет Вам найти слабого игрока за столом до того, как им станете Вы.

Требуется приложить много усилий для изучения игры и получить немало опыта, прежде чем Вы сможете играть на достойном уровне. Но с чего-то надо начинать. Эта книга покажет Вам направление в изучении, но, к сожалению, она не даст Вам опыта. Интернет отличный инструмент в совершенствовании Вашей игры. Не имеет значения, играете Вы в низколимитный покер несколько часов в неделю или же стараетесь выйти на мировой уровень. Следующая история даст Вам возможность взглянуть на то, через что пришлось пройти мне до того, как я начал играть покер в онлайн.

Мои первые воспоминания о покере переносят меня в лес, где в возрасте восьми-девяти лет мы играли в покер по копейке с друзьями. В школе, я помню как меня вызывали к директору за то, что мы играли в кости в школьном туалете. Когда я учился в старших классах, я подрабатывал в местном кинотеатре. Однажды вечером, во время сеанса, мы с друзьями играли в покер в проекционной. И надо же было такому случиться, что бы именно в этот вечер менеджер решил устроить проверку. К счастью, знакомая девушка успела нас вовремя предупредить, и мои друзья успели скрыться до того, как менеджер накрыл наш импровизированный катран. Мда... В те времена я и не предполагал, что когда-то мое увлечение превратится в профессию.

В колледже я довольно редко играл в покер. Разве что время от времени ко мне заглядывали мои бывшие однокашники.

Когда я получил свою первую работу в фирме Andersen Consulting, мы организовывали еженедельный покер, типичную домашнюю дикую игру.

После нескольких лет работы я решил получить академическое образование в сфере международного бизнеса, для чего и отправился в Феникс. Очень скоро, я обнаружил там местную индейскую резервацию, где я впервые и сыграл в Texas Hold'em. Я приезжал туда раз в несколько недель и получал свою небольшую прибыль, играя \$4-\$8 Hold'em. После окончания обучения, я отправился работать в головной офис Chiquita Brands International, находящийся в Цинцинатти. Моя покерная жизнь опять приутихла.

После полутора лет работы я был переведен в Коста-Рику. Это было для меня время, когда я открыл для себя непередаваемые азарт и возбуждение, которые возникают когда садишься играть в безлимитный Hold'em или турнир. Там проходили небольшие покерные турниры каждые вторник и четверг. Я не имел ни малейшего понятия как играть турниры и особенно безлимитный холдем. Но я быстро учился. Вскоре, я нашел Hold'em club, где проводились турниры по воскресеньям. Здесь были более сильные игроки, и вход в турнир был немного дороже. При своей относительной дешевизне турниров, в покерном сообществе Коста-Рика сделала себе имя на абсолютно безбашенных докупочных турнирах (некоторые игроки докупали по 20 раз и более).

Мало-помалу я совершенствовался в игре от месяца к месяцу. К счастью, в первые полгода я не проиграл много, что бы это побудило меня завязать с покером. Так сложилось, что я отловил положительный стрик и выиграл 3 мелких (вторнично-четверговских) турнира подряд. Это были турниры с количеством участников от 16 до 24, но выигрыш трех к ряду придал мне уверенность в своих силах.

Также, я продолжал сражаться в Hold'em Club по воскресеньям. То были турниры с количеством участников до 40-ка и выплатой победителю около пары тысяч. Многие игроки были сильны и опытны и с ними было очень тяжело бороться. Примерно 8 месяцев прошло с того момента, когда я впервые оплатил свое участие в турнире до того, когда я отхватил главный куш. На

следующей неделе я занял второе место. Наконец-то я почувствовал, что я начинаю понимать эту игру.

Эта история показывает, как мало я знал о покере, но также и то, что я оказался способен извлекать уроки из полученного опыта и совершенствовать свою игру. Хотя и большинство игроков в Hold'em Club были в основном кучкой богатых Ticos (костариканцев), наслаждающихся еженедельной игрой в покер, но никак не профессионалами, среди них также попадались люди, довольно серьезно зарекомендовавшие себя на международной арене. Только после того, как я покинул Коста-Рику, я смог это осознать.

Ниже краткое описание некоторых из игроков.

HumberTo Brenes – выиграл более 1 миллиона в World Series of Poker (WSOP), а также чемпион 2002 года World Poker Open с выплатой \$500.000.

Alex Brenes – весьма успешный игрок, постоянно участвующий на проводимых в США турнирах.

Dr. Max STern – чемпион WSOP 7-Card STud и автор книг на покерную тематику.

Jose RosenkranTz – выиграл World Poker Tour (транслировавшийся по телевидению), а также занимавший неоднократно призовые места на состязаниях World Series of Poker.

Мой испанский в то время был не на достаточно высоком уровне, поэтому, я думаю, что пропустил очень много из их разговоров о достижениях. Но в то же время, разговаривая с ними о лохах, возможно я никогда так и не узнал бы, с кем мне приходилось играть за одним столом.

Хоть эти турниры и были для меня поначалу тяжелыми сражениями, они давали огромный опыт. Маленькие турниры на протяжении недели, готовили меня к воскресному турниру, который приносил мне огромный опыт игры с сильнейшими игроками мирового уровня. Первый год закончился для меня с небольшим плюсовым результатом. Так что, резюмируя мой первый год, я могу сказать, что получил бесценный опыт, море удовольствия и небольшую прибыль.

В 2000-м году я был переведен в Аргентину.

К сожалению, в Аргентине не оказалось живого покера. Итак, моя покерная жизнь опять оказалась под угрозой заморозки, но я услышал об онлайн-покере. Поначалу я отнесся скептически к самой идее игры в покер в онлайн, поскольку считал, что покер, в первую очередь, это игра с живыми людьми. Тем не менее, я скачал и установил покерного клиента. Я был впечатлен и графикой и чатом и тем, как удачно была передана сама атмосфера игры.

Я решил, что пришло время подвигать фишки, и сделал свой первый депозит в \$600 на сайт PlaneT Poker. Через пару недель, я имел более 5 тысяч плюса. Я был уже крепко посажен на крючок, и вскоре покер круто изменил всю мою жизнь.

Как бы то ни было, но мне поначалу повезло в том, что мне заходила нормальная карта в первые несколько месяцев игры. Сейчас я понимаю, насколько высокие лимиты я играл, по отношению к моему банкроллу (более подробно об этом смотрите в главе «Управление банкроллом»). Очень легко потерять весь небольшой банкролл, если заходит полоса плохих карт, а банкролл не соответствует выбранному лимиту. Но, даже хоть я и выигрывал, я получал массу примеров к дальнейшему обучению и совершенствованию своей игры. Я начал читать все книги по покеру, которые мне удавалось найти, я старался изучить игру настолько глубоко, насколько позволяли мне мои возможности анализа. За первые полгода качество моей игры возросло очень сильно.

Вскоре, я начал ощущать скуку в моей повседневной работе. Я не мог дождаться момента, когда я смогу уйти домой и предаться своему новому увлечению. Я решил бросить свою работу, повесить на стену дипломы об образовании и отправился в Новую Зеландию становиться профессиональным игроком в онлайн покере.

Каждый начинает с чего-то. Меня много побросало по миру до того, как «успешный» домашний игрок действительно начал понимать игру. В любом случае, играете вы пару часов в неделю или же зарабатываете покером в качестве второго источника дохода (а может и единственного), всегда есть смысл в том, что бы разобраться в игре, попытаться ее понять, изучить ее досконально. Комбинируя изучение и приобретенный опыт, Вы сделаете покер приносящим больше удовольствия просто потому, что он будет Вам приносить больше прибыли.

О книге.

Эта книга является исчерпывающим инструментом для игроков всех уровней, в их стремлении стать успешными в лимитированном холдеме в онлайн. Надеюсь, что эта книга поможет

начинающим игрокам избежать тех ошибок, которые поначалу преследовали меня. В ней, также присутствует много обсуждений продвинутых концепций и стратегий для тех, кто хочет поднять качество своей игры на новый уровень.

Расширенный обзор Техасского Холдема включает в себя такие вещи, как вероятность и соотношение (шансы), блеф, рейз и чек/рейз (повышения). Также, различные обманные тактики, такие как бесплатная (дешевая) карта, замедленная игра (слоуплей) и провоцирование блефа или колла (уравнивания). Мы рассмотрим правильные стратегии для розыгрыша начальных карт (стартеров) на префлопе, на флопе, терне и ривере. Также мы рассмотрим сложности, которые могут возникнуть при игре в онлайн и отличия игр в оффлайне от онлайн-покера. И, наконец, мы рассмотрим применение этих стратегий на основе реально сыгранных на различных сайтах более чем 200 раздач.

Работоспособность этих стратегий доказана моей игрой в онлайн на протяжении более чем 7000 часов. Практически все моменты, представленные в книге, применимы и к оффлайн игре. Но, отличия между этими играми будут отмечены, и Вам нужно будет вносить коррективы в свою игру.

По прочтении любой книги на покерную тематику, Вы можете реализовать великое множество различных стратегий и стилей игры в покер. Однако, всех успешных игроков, объединяет одно. Они играют в жесткий (тайт), избирательный покер, предполагающий розыгрыш не такого уж и большого количества стартеров. Некоторые хорошие игроки (это скорее выпадающее из общего ряда исключение) играют очень раскованно (лузово), т.е. разыгрывают большее количество стартовых карт. Я более склонен к стилю «тайт-агрессив», что означает быть более консервативным в выборе стартера для игры и играть очень агрессивно, как только я сочту свою руку (карты) достойной к розыгрышу. Я считаю, что это лучшая концепция для большинства игроков и особенно, для начинающих.

Проверка усвоенного материала.

В конце каждой главы, будет присутствовать раздел «Практикум, в котором Вы сможете проверить правильность усвоения на примере реально сыгранных раздач. В этих примерах, Вам будет представлено развитие событий в раздачах. Вы будете иметь возможность принять решение, а в конце будут комментарии к принятым решениям и оценка действий игроков.

Большинство примеров использованы с высоких лимитов, но так же будут предоставлены примеры и с низких уровней. Стратегии для всех лимитов схожи, если Вы хорошо понимаете, как количество и типы игроков в раздаче влияют на общую оценку силы руки и варианты ее розыгрыша. Мне приходилось играть в некоторые игры на лимите\$3-\$6, которые были намного жестче, чем игры на лимите\$20-\$40. Очень много сильных игроков играют на низких лимитах, но в то же время, присутствует достаточно слабых игроков на лимите\$20-\$40. Иногда очень сложно «прочитать» противников на низких лимитах, так как они, в основном, делают больше ошибок. Тем не менее, я считаю, что все примеры являются уместными и полезными, независимо от того, какой лимит Вы предпочитаете. Это все остается актуальным, пока Вы в состоянии оценивать как количество, так и типы игроков с которыми Вы играете.

Вы должны понимать, что в приведенных примерах очень часто играют обычные игроки. Их игра не всегда корректна, но обычно они имели какие-то причины для такого розыгрыша. Тем не менее, Вам нужно будет решить, что же стоит делать далее, даже если Вы абсолютно не согласны с розыгрышем руки до этого момента. Вам будет предоставлена ситуация, а ее предыстория не столь важна, поскольку вопрос будет направлен на понимание Вами того материала, который был предоставлен в этой главе.

На каждый вопрос я предоставляю ответ с комментариями. Но, лучший путь в совершенствовании Вашей игры, это самому ответить на вопрос до прочтения моего ответа. Мои ответы демонстрируют оптимальное решение для большинства ситуаций против типичных игроков. Типичный игрок в этом примере это не акула, но и не рыба. Типичным он остается до того момента, пока его игра не дала возможности охарактеризовать его иначе. Иногда, в одной и той же ситуации я буду рейзовать в 60% случаев, а в 40% просто уравнивать. Например, в какой-то ситуации рейз в среднем приносит \$10 прибыли, в то время как колл всего лишь \$5. Мой ответ в этой ситуации будет рейз. Но иногда, я сделаю колл, направленный на то, что бы моя игра не выглядела постоянной и не давать своим соперникам возможности меня легко «читать». В других ситуациях оба варианта и рейз и колл будут прибыльной игрой, но я все равно склоняюсь к рейзу, как более прибыльному решению.

Холдем это очень сложная игра. В некоторых случаях просто не существует однозначного ответа. Например, если Вы попросите 100 профессиональных игроков прокомментировать одну и ту же ситуацию, то вы можете получить в 1/3 ответов колл, в 1/3 – рейз и в 1/3 – фолд. Большинство ответов в книге вполне однозначны, но будут и моменты, в которых присутствуют несколько граничных ответов. Как правило, я буду эти моменты отмечать и комментировать.

Некоторые понятия

На большинство решений, принимаемых в Холдеме, влияет Ваша позиция и позиция Ваших оппонентов. Позиция указывает, в каком порядке игроки будут делать ставки.

Ваша позиция меняется от раздачи к раздаче, в зависимости от положения «батона», который движется по столу по кругу. На полном столе (10 человек) ранними позициями (early position) считаются первые три человека, сидящие сразу после блайндов, средние позиции (middle position) – следующие три места, поздние позиции (late position) – последние два игрока. Первый человек в ранней позиции, также называется «под прицелом» (under the gun). Игрок на последнем месте, также называют «батон» или «дилер». Место непосредственно перед батонном – «линия отреза» (cutoff). Для удобства приведем это в виде таблицы.

Место 1	Маленький Блайнд
Место 2	Большой Блайнд
Место 3	Ранняя позиция - также называется «под прицелом»
Место 4	Ранняя позиция
Место 5	Ранняя позиция
Место 6	Средняя позиция
Место 7	Средняя позиция
Место 8	Средняя позиция -
Место 9	Поздняя позиция - также называется «линия отреза»
Место 10	Последняя позиция - также называют «батон» или «дилер»

Запомните эти позиции, так как мы будем далее оперировать этими понятиями. Как только сдан флоп, позиция определяется очередностью принятия решений. Например, если Вы были на малом блайнде, то на флопе Вы принимаете решение первым, т.е. Вас можно отнести к «ранней» позиции. А игрок на месте №5 будет игроком в «поздней» позиции, если на этот момент он последний принимающий решение (за ним никто более не вступил в игру).

В конце текста имеется глоссарий. Там Вы можете найти те термины, значение которых Вам будет непонятно.

Маленькое уточнение. В тексте далее, мы будем называть игроков «он», не взирая на половую принадлежность.

Эта книга, должна быть прочитана, изучена и понята много раз. Каждый раз, когда Вы, получив новый опыт, будете возвращаться к этой книге, Вы будете более досконально понимать концепции, изложенные в ней. Надеюсь, это пособие послужит Вам путеводной нитью в становлении Вашей игры.

Опыт в покере.

Многие заблуждаются, считая покер игрой случая. Покер это игра умений. Очень сложно это объяснить людям, которые не понимают эту игру, но хороший игрок будет выигрывать деньги.

Хороший игрок = Деньги.

Однако, в этом уравнении есть неточность. Это время. Хороший игрок выиграет на достаточном промежутке времени.

Хороший игрок + время = Деньги

В одной раздаче выиграть может любой игрок. В течение часа игры, более сильный игрок, имея преимущество, может много проиграть. В восьмичасовых сессиях, хороший игрок будет в выигрыше большинство раз... но не всегда. Если хороший покерный игрок играет 100 часов в \$20-\$40 лимитированный Холдем, он будет в выигрыше более чем на 20000. Но изредка он может проиграть 10000.

Но на длительном промежутке времени, хороший игрок всегда получит прибыль, даже если на коротких промежутках он проигрывает. В короткие периоды времени игра может складываться и не в Вашу пользу. К счастью, это довольно редкие случаи, но, тем не менее, они могут произойти. Что же делать в эти периоды, которые могут длиться несколько дней, недель и даже месяцев? Более подробно мы рассмотрим это вопрос в главе «Управление банкроллом».

Очень важно понять, что разница между хорошим и плохим игроком реализуется с течением времени. Привлекательность покера в том, что плохой игрок всегда помнит свою полосу удачи (как правило, недолгую) и всегда возвращается повторить «успех» до тех пор пока, в конце концов, не проиграет.

Как бы то ни было, простого понимания, как хорошо играть в покер, недостаточно для того, что бы выиграть деньги. Вы должны ПРИМЕНЯТЬ эти знания все время. Покер это веселая и оживленная игра, но нет ничего более расстраивающего, чем «перетяжка» противником и как следствие, проигранные ему деньги. Многие игроки начинают играть плохо, когда события за столом развиваются не так, как им бы этого хотелось. Такое состояние называется «тильт». Очень важно для себя, держать свои эмоции под контролем, ведь есть разница, между обычной игрой и игрой в состоянии тильта. Это вовсе не обязательно означает, что человек идет в полный «разнос». Очень часто, игрок, в стремлении отыграться до того, как уйдет домой, начинает играть более раскованно, чаще вступать в игру, чаще уравнивать, чаще повышать и т.д. Хороший игрок знает, что он всегда может прийти на следующий день и торопить события не стоит.

Разница между хорошим игроком и экспертом, состоит в том, насколько он способен контролировать свои эмоции. Вы должны быть дисциплинированы для того, что бы стать успешным игроком в покер. Итак, запомните:

Хороший дисциплинированный игрок + время = Деньги

Введение в онлайн покер

Planet Poker впервые предоставил возможность играть в онлайн покер на реальные деньги в 1999 году. С тех пор онлайн покер шагнул далеко вперед. Любой ночью, Вы можете найти тысячи игроков, со всех континентов играющих в покер на реальные деньги в онлайн.

Онлайн принес игру тысячам игроков, которые никогда прежде не имели доступ к игре. Много начинающих игроков могут играть онлайн игры на деньги на микро лимитах, которые не предлагаются в казино. Многие игроки не живут в местности, где есть казино, так что онлайн теперь дает им возможность найти игру.

Также, многие из игроков, рожденных Интернетом, открыли для себя путь в реальные казино. Грандиозный рост популярности турниров проводимых вживую, яркое тому подтверждение. Огромное количество участников этих турниров оттачивали свое умение в Интернете. Например в 2003 году на турнире World Series of Poker более 30 игроков участвовали благодаря тому, что они выиграли свой входной билет на это соревнование, стоимостью \$10000, на различных Интернет сайтах. Победитель же, Chris Moneymaker, обошедший более 800 соперников и получивший в качестве 1-го приза \$2500000, никогда до этого не брал участия в «живых» турнирах.

Отличия онлайн покера от игры в казино.

Многие игроки в покер теперь предпочитают онлайн игру оффлайн игре. Вот некоторые из выгод при игре онлайн:

1. Нет необходимости куда то идти (ехать).
2. Не надо давать чаевые.
3. Более быстрая игра/больше выручки в час
4. Бонусы от сайтов.
5. Игра - □24 часа в сутки.
6. Огромный выбор игр.
7. Нет раздражающих факторов – например дыма.
8. Возможность играть сразу несколько столов.

Общая тема в этой книге - различия стратегии между оффлайн игрой и игрой онлайн. Большинство стратегий описанные в этой книге могут успешно применяться как в оффлайн игре, так и при онлайн играх, однако важно понять тонкие различия стратегий в оффлайн и онлайн игре. Эти различия стратегии появились в результате нескольких уникальных характеристик онлайн.

1. **Короткие сессии игры:** Игроки переходят из игры в игру намного чаще, чем они делают это в оффлайн игре, так что Вы редко будете играть с одними противниками очень долгое время.
2. **Виртуальная окружающая среда:** Игроки имеют тенденцию быть более хитрыми в онлайн, где нет живого контакта с противником.
3. **Отвлекающие факторы в онлайн:** Игроки отвлекаются от игры, так как они иногда играют два стола, читают электронную почту, смотрят телевизор, разговаривают по телефону, и делают много других вещей, которые могут отвлекать их от игры.

Давайте обсудим эти уникальные факторы более детально и посмотрим, как они могут воздействовать на вашу стратегию игры.

Короткие сессии игр

Одно большое различие между онлайн и оффлайн игрой - то, что игроки постоянно переходят из игры в игру. Доступность онлайн позволяет игрокам садиться и играть только несколько рук, несколько минут, или например час.

В оффлайн игре, Вы играете с одними и теми же противниками в течение нескольких часов. Иногда семь-восемь и более часов. Большинство людей не пойдут в казино, если они не планируют поиграть там в течение, по крайней мере, нескольких часов. К тому же, в реальном казино процедура смены стола довольно обременительна. Вам надо записаться у менеджера, дождаться свободного места, а потом встать и физически переместить себя со всеми причиндалами к новому месту, а некоторые казино, даже сами регулируют количество игроков за всеми столами и приходится иногда очень долго ждать, пока появится возможность пересесть.

Сравните это с онлайн, где игры проходят 24 часа в день, Вы можете играть как дома, так и в офисе. Переходить с сайта на сайт или переключать столы - только щелкнуть мышкой, так что очень легко перейти из игры в игру.

Результат этого - то, что в оффлайн игре Вы могли бы играть с одними и теми же противниками в течение нескольких часов. Это редко происходит в онлайн. Как это влияет на стратегию?

Ваши противники не будут иметь время, чтобы оценить вашу игру. Это означает, что Вы должны играть более прямолинейно и меньше блефовать, чем в оффлайн игре. Одна из выгод блефа - рекламная ценность, которую Вы получаете на будущих руках, когда ваши противники будут думать, что Вы - свободный дикий игрок. Такой имидж может помочь Вам заработать больше денег позже, когда Вы будете иметь сильные руки, которые ваши противники уравниют, потому что они думают, что Вы можете блефовать. В онлайн, Вы не сможете сидеть достаточно долго с одними и теми же противниками, чтобы извлечь выгоду из такого имиджа.

Против постоянных противников, Вы должны варьировать свою игру даже в онлайн, поскольку Вы не должны быть слишком предсказуемы. Но в целом, Вы должны делать это, меньше чем в оффлайн игре. Против новых противников, лучшая стратегия состоит в том, чтобы просто играть прямолинейную тайтовую игру, не волнуясь слишком много о том, что ваш имидж повлияет на доходность будущих рук.

Виртуальная окружающая среда

В онлайн, У Вас дело с никами игроков, а не лицами. Вы не можете посмотреть вашим противникам в глаза, чтобы увидеть то, что они говорят Вам. Этой психологической частью покера игры в онлайн очень отличаются от игр в оффлайне. Например, хотя я не утверждаю этого, в онлайн блефуют больше, чем в оффлайн играх. Я подозреваю, что это связано с тем, что игроки не должны "показывать" свое лицо при ужасной игре или ужасном блефе. В оффлайн игре, многим игрокам трудно сделать сумасшедший блеф, когда они должны смотреть в глаза противников.

Другая причина, почему игроки имеют тенденцию блефовать больше в онлайн - непринужденность, с которой Вы можете это сделать. В онлайн Вам надо только щелкнуть своей мышкой. В оффлайн игре, Вы должны физически переместить свои чипы в центр стола. Я полагаю, что некоторые игроки в онлайн забывают, что они имеют дело "с реальными" деньгами и не переживают о них, когда беззаботно нажимают кнопку «бет» или «рейз», имея весьма смутные шансы на выигрыш.

Конечно, все это весьма обобщенно, но игроки в онлайн более склонны к всякого рода обманам и трюкам в игре, по сравнению с игроками в реальных казино. Это вносит определенные

коррективы в Вашу игру. Во-первых. Вы не должны предполагать, что ваши соперники блефуют все время, но Вам надо уравнивать и повышать немножко чаще против тех игроков, которые пытаются выиграть каждый банк. С другой стороны, Вам следует блефовать немного реже, если ваш соперник имеет тенденцию к более частому уравниванию Ваших ставок. Они также предполагают, что игроки в онлайн блефуют намного чаще, поэтому и решаются на частые уравнивания, даже с очень слабой рукой. Они, также, находят исполнение щелчка мышкой намного легче, нежели перемещение своих фишек в центр стола.

Отвлекающие факторы онлайн

Множество игроков играют несколько столов одновременно, читают электронную почту, смотрят ТВ, разговаривают по телефону и делают много других вещей, отвлекающих их от игры. Это другая причина, по которой не стоит уделять очень много внимания всяким обманным тактикам. Ваши соперники могут просто не видеть всего, что происходит за столом. Они просто могли не видеть, каким образом Вы сыграли, и соответственно, Вы не сможете извлечь выгоду из этого в будущем.

Попытаемся подвести кое-какие итоги в сравнении игр оффлайн и онлайн.

В оффлайн игре, если Вы на протяжении пары часов не разыграли ни одной руки, не ожидайте активной торговли против Вас, когда Вы решите сделать ставку или рейз. В онлайн же, Вы можете играть в прямолинейную тайтовую игру, не уделяя большого внимания своему имиджу за столом. Большинство игроков не проводят столько времени за столом, что бы понять, что Вы играете в тайтовый покер. И Вы можете рассчитывать на оживленную торговлю в любом случае.

С другой стороны.

Если Вы не разыгрывали много рук в оффлайн игре, У Вас повышенные шансы на успешный блеф. В то же время, я сомневаюсь, что в онлайн это даст Вам какие-то преимущества. Блеф в онлайн, как правило, прибылен благодаря розыгрышу текущих сдач и менее связан с имиджем за столом.

Совет: В онлайн имидж за столом не столь важен, как в оффлайн игре, поскольку игроки часто перемещаются со стола на стол, играют отвлеченно и просто не могут досконально вас изучить. Играйте более тайтово и прямолинейно, нежели в оффлайн игре

На протяжении книги мы еще не раз будем возвращаться к рассмотренным вопросам и более детально обсудим специфику стратегий.

Жаргон онлайн покера

Одна из приятных вещей в покере - социальный аспект игры. Хотя онлайн очень отличается от оффлайн игры в этом аспекте, наличие чата является уникальным дополнением к онлайн покеру. Конечно, Вы можете болтать в живых играх, но если бы люди говорили те же самые вещи в оффлайн игре, которые они иногда пишут в онлайн, было бы много крови. Хотя некоторые игроки злоупотребляют особенностью чата.

Онлайн Чат создал свой жаргон, для сокращения количества букв в наборе. Один из наиболее популярных - lol или Смех Вслух. Большинство игроков использует его, чтобы смеяться над тем, как рука развивалась, обычно в ситуациях бэд битов, но может также использоваться и как смех вообще. Некоторые другие общие термины, которые Вы будете видеть, включают:

:) улыбающийся лицо

:(хмурый взгляд

vnh очень хорошая рука

brb, знал бы прикуп, жил бы в Сочи

Tx или Tu благодарность

woohoo празднование

zzzz спит от медленной игры

T испытание или время

Покерные понятия.

Введение.

В этом разделе книги, мы рассмотрим такие покерные понятия как вероятность и соотношение, блеф, рейз/чек/рейз и обманные тактики, такие как бесплатная(дешевая) карта,

замедленная игра (слоуплей), провоцирование блефа или колла. Когда стоит делать рейз? Стоит ли блефовать? Разыгрывать ли руку замедленно? Как применять вероятности и соотношения в покере? Хорошее понимание этого является необходимым для последующего перехода к рассмотрению специфики игры на последующих этапах (флоп, терн, ривер).

В конце главы есть раздел «Проверка усвоенного материала», где мы на примере реально сыгранных раздач, на практике рассмотрим применение приобретенных знаний. Те игроки, которые в покере относительно недавно, возможно не в полной мере смогут понять все эти примеры, до тех пор, пока не прочтут главы о флопе, терне и ривере. Для того, что бы корректно применять оддсы (соотношения), Вы должны обладать навыками оценки силы возможных комбинаций ваших оппонентов. Ваша способность «читать» соперников будет совершенствоваться по мере продвижения по книге и приобретении опыта.

Мой совет новичкам. Пусть Вас не обескураживает тот факт, что поначалу не все решения примеров, рассмотренных нами, будут для вас понятны в полной мере. Читайте книгу вдумчиво и по окончании ее, просто возвратитесь к этим главам, и Вы увидите их в новом свете.

Повторюсь. В приведенных примерах мы будем рассматривать возникшую ситуацию. Нам нет необходимости оценивать все течение раздачи. Даже если Вы и не согласны с теми решениями, которые герои сдач принимали до приведенного момента, примите это просто в качестве начальных условий и просто попытайтесь ответить на вопрос по возникшей ситуации.

Итак, приступим к рассмотрению того, как вычислять и применять в покере вероятности и соотношения.

Вероятность и Шансы

Подсчет шансов на столе приводит к принятию хороших решений в покер. Некоторые опытные игроки могут принимать правильные решения, основываясь на своих превосходных чувствах и знаниях игры, но большинство из нас должны положиться на математику, чтобы принимать решения близкие к правильным. Игроки, которые понимают, как применять шансы в покере, будут иметь существенное преимущество перед большинством своих противников.

Давайте посмотрим на примере, чтобы продемонстрировать, как применять шансы, для принятия хороших решений. Вы играете на лимите \$1-\$2 и находитесь на батоне. У Вас $K♥T♥$, на борде следующие карты $9♥2♣4♦A♥$. Противник делает ставку 2\$, общий банк 10\$. Чтобы упростить пример, мы предполагаем, что наш противник делает ставку на паре тузов, но сбросит их, если третья черва перейдет на ривере. Должны ли Вы уравнивать ставку, пробуя натянуть флеш?

Мы покажем позже, что шансы для получения флеша - 4 к 1. Другими словами, Вы один раз получите флеш из пяти попыток. Если Вы сыграете эту руку, пять раз, Вы проиграете 2\$ четыре раза и один раз выиграете 10\$, получив прибыль в 2\$, поэтому, уравнивание имеет положительное ожидание. А что, если в банке 7\$? В этом случае, Вы проиграете 2\$ четыре раза и выиграете 7\$ один раз, проиграв 1\$, в этой ситуации Вы должны сбросить свои карты.

Для понимания того, как вычислять имеющиеся шансы, мы приступим к рассмотрению следующей главы. Имейте ввиду, правильное вычисление шансов важно, но еще важнее правильное применение их на практике, для принятия верного (наилучшего) решения. Итак, обсудим это детально.

Определения

Шансы и вероятности - два способа выразить одну и ту же вещь. Вероятность говорит Вам, сколько раз этот случай произойдет. Например, Вам будет приходиться карманная пара каждые 17 сдач или 5.88% времени. Шансы говорят Вам, сколько раз этот случай не произойдет. Например, шансы - 16 к 1 против того, что вы получите карманную пару.

Шансы банка - отношение текущего банка к поставленной ставке. Например, если банк - 100\$, и Вы должны сделать ставку 10\$, шансы банка - 10 к 1. Потенциальные шансы банка - отношение суммы текущего банка и ставок, которые Вы должны получить от противников, собрав выигрышную комбинацию, к текущей ставке.

Давайте рассмотрим на примере - потенциальные шансы банка. Вы играете лимит \$1-\$2 Ваш противник на торне делает ставку 2\$. В банке 10\$, сейчас ваши шансы банка - 5 к 1, однако, если Вы улучшите свою руку на ривере, Вы ожидаете заработать, по крайней мере, еще одну ставку с вашего противника. Вы рискуете 2\$ на торне, чтобы выиграть 12\$, 10\$ в текущем банке плюс 2\$ ставка вашего противника на ривере, поэтому, ваши потенциальные шансы - 6 к 1. Если Вы ожидаете, что

ваш противник сделает ставку на ривере и уравниет Ваш рейз, Вы заработаете две ставки, тогда ваши потенциальные шансы будут 7 к 1.

Совет: При вычислении шансов банка и потенциальных шансов банка, всегда учитывайте возможность рейза от игрока находящегося за вами.

Если ваша ставка не завершает круг ставок, то Вы можете и не получить тех шансов, на которые рассчитывали. Например, противник делает ставку 1\$ и в банке 9\$. Ваши шансы банка - 9 к 1, однако если игрок после Вас сделает рейз, Вам придется поставить еще 1\$. Рейз снизит ваши шансы банка до 6 к 1, так как Вы должны поставить 2\$, чтобы выиграть 12\$. Обратите внимание, что полный банк 14\$, но он включает ваши 2\$, а их то Вы и не должны учитывать в своих вычислениях. Есть много ситуаций в Холдеме, когда требуется сбросить карты, если есть вероятность рейза, который уменьшит Ваши шансы банка.

Ауты (концы) являются очень важным аспектом, который следует учитывать при оценке шансов и вероятностей. Ауты, это те карты в колоде, которые могут усилить вашу комбинацию. Например, когда у Вас две червовых карты и на борде лежат две червовые карты, Вам необходимо получить еще одну червовую карту, чтобы собрать флеш. Есть девять червовых карт или "аутов" улучшающих вашу руку. Если у вас $A♥T♥$ и Вы думаете, что даже вышедший туз даст вам победу, то количество Ваших аутов возрастает до 12 (9 червовых карт и 3 туза).

Некоторые ауты могут быть «испорченными» или «мертвыми», если они усиливают вашу руку, но усиливают комбинацию противника до более сильной. Она из наиболее распространенных ошибок многих игроков, это то, что они не учитывают этого обстоятельства при подсчете своих аутов, и Вы не можете выиграть, даже улучшив свою руку до желаемой. Например, поймав флеш, вы можете проиграть старшему флешу или даже фулл-хаусу. Вы можете поймать пару к оверкарте (карте, которая выше по номиналу от всех карт на доске), но можете проиграть 2-м парам, сету, стриту или флешу.

При подсчете шансов, вам следует сбросить со счетов ряд аутов, которые могут улучшить вашу руку, но все равно не привести к выигрышу. Как только Вы определите количество «мертвых» и «живых» аутов, Вы можете подсчитать свои шансы на улучшение, и внести коррективы в свою стратегию розыгрыша данной руки. Количество обесцененных аутов, зависит от количества игроков в раздаче и от вашей способности читать партнеров, базируясь на последовательности ставок в процессе развития данной раздачи.

Например, у вас есть 3 аута на оверкарту (туз) против единственного соперника в раздаче и Вы рассчитываете выиграть в 2/3 случаев, если поймаете туза. Вам следует уменьшить количество аутов в своих подсчетах с 3-х до 2-х. Если же в такой же ситуации вы против двух соперников, и предполагаете выиграть всего лишь в 1/3 случаев, то Вам следует уменьшить количество аутов до 1. Если же Вы в этой ситуации играете против 3 и более соперников, то Вы должны понимать, что даже с вышедшим тузом у Вас практически нет шансов на победу. В этом случае, Вам не стоит рассматривать тузы, как возможные ауты на усиление вашей руки, Вы можете «тянуть мертвую».

«Тянуть мертвую», означает, что вы не можете никаким образом улучшить свою руку. Это может произойти, если Ваши оппоненты уже «перехватили» все ваши ауты, либо же имеют комбинацию, которая сильнее той, что Вы еще можете собрать. Например, при попытке собрать комбинацию к двум своим оверкартам, Вы «тянете мертвую», если у соперника уже есть на руках сет или же выход ваших аутов, даст сопернику еще более сильную комбинацию.

Сейчас мы на примерах рассмотрим, как следует вычислять «свои» и мертвые» ауты.

Вычисление шансов

Для того, что бы определить свои шансы, нам следует сравнить количество карт, которые могут нам помочь (ауты) с общим количеством остающихся бесполезных в колоде карт. Например, у вас $7♥6♥$ и на флопе $A♣T♥5♥$. В колоде осталось 47 неизвестных карт. Из них, 9 (все червы) могут образовать нам флеш и 38 не могут нам в этом помочь. Наши шансы на улучшение до флеша составляют 4,2 к 1 (38/9). Если у нас двухсторонний стрит-дро, то мы имеем 8 аутов и шансы составляют 4,9 к 1 (39/8). Дырявый стрит-дро имеет 4 аута, что дает нам шансы 10,75 к 1 (43/4).

Если Вы не улучшились на торне, то к риверу шансы немного улучшаются, это связано с тем, что мы увидели одну дополнительную (ненужную нам) карту, и осталось 46 неизвестных карт. На торне, шансы на улучшение до флеша, составляют 4,1 к 1 (37/9), что ненамного, но лучше чем шансы на флопе, где мы имели 4,2 к 1.

Для того, что бы определить вероятность улучшения следующей картой, стоит просто разделить количество аутов на общее количество оставшихся в колоде карт. Так, например, вероятность на флопе улучшиться до флеша на терне, составляет 19% (9/47). Завершение двухстороннего стрит-дро произойдет в 17% случаев (8/47) и одностороннего – в 8,5% случаев (4/47). Я предпочитаю оперировать понятием шансы. Поскольку, если я знаю, что мои шансы против улучшения составляют 11 к 1, то мне проще это сравнить с выгодой от банка (шансы банка), нежели сравнивать 8,5%.

Иногда, на флопе Вам хочется знать, а какова вероятность того, что 2 вышедшие карты (торн и ривер) смогут улучшить Вашу комбинацию? Этот подсчет несколько сложнее. Лучшее решение, это просто перемножить вероятности ненаступления события на каждом из этапов. Например, для флеш-дро, перемножим 38/47 и 37/46, что даст нам 1406/2162 или же 0,6503. Т.е. мы НЕ соберем флеш в 65% случаев и соберем его в 35%. Для того, что бы конвертировать это в шансы против улучшения, надо просто проинвертировать вероятность и вычесть 1. $1/0,35 - 1 = 1,9$ наши шансы на построение флеша за 2 этапа, торн и ривер.

В этом разделе, мы ознакомились, как следует подсчитывать простые шансы и вероятности. Если производить эти подсчеты в голове, то это может отнять много времени в игре. Для упрощения, можете просто запомнить таблицу, приведенную ниже. В ней указаны шансы, в зависимости от количества аутов и количества карт, которые будут еще сданы.

Количество аутов	Две карты	Одна карта
20	0.5 к 1	1.3 к 1
19	0.5	1.5
18	0.6	1.6
17	0.7	1.8
16	0.8	1.9
15 (флеш-дро с двумя оверкартами)	0.8	2.1
14	1	2.4
13	1.1	2.6
12 (флеш-дро с одной оверкартой)	1.2	3
11	1.4	3.3
10	1.6	3.7
9 (флеш-дро)	1.9	4
8 (двухсторонний стрит-дро)	2.2	5
7	2.6	6
6 (Две оверкарты)	3	7
5	4	8
4 (дырявый стрит-дро)	5	11
3	7	15
2 (К карманной паре)	11	23
1	23	46

Колонка «Одна карта», предполагает выход одной карты после флопа. Когда Вы ждете одну карту, находясь на торне, шансы немножко лучше. Это вызвано тем, что уже вышла одна ненужная нам карта.

Совет: В оффлайн играх, Вы должны знать эту таблицу. В онлайн, Вы можете просто повесить эту таблицу рядом со своим компьютером, как справочную информацию.

Определение количества обесцененных аутов

При вычислении шансов на выигрыш, Вам следует определить количество обесцененных аутов. Как говорилось выше, они могут усилить Вашу руку, но все равно, вы можете поиграть более сильной руке. Давайте рассмотрим несколько примеров, иллюстрирующих, как правильно определять количество мертвых аутов.

У Вас $K\heartsuit Q\clubsuit$ на борде лежат следующие карты - $J\spadesuit T\clubsuit 5\heartsuit 2\spadesuit$.

У Вас восемь сильных аутов к натс стриту (туз или 9) и шесть слабых аутов (короли и дамы). Шесть аутов к королю или даме - слабые, так как ваш противник может уже иметь две пары, сет или ваши ауты подделаны (мертвы).

В этом примере, король даст Вам пару, но также может дать противнику стрит, две пары, или пару с лучшим кикером. Обратите внимание на все руки, которым Вы проиграете, если придет король: AA, KK, JJ, TT, 55, 22, AK, AQ, KJ, KT, K5, K2, Q9, JT, J5, J2, T5, и T2. Если придет дама, вы проиграете следующим рукам AA, KK, QQ, JJ, TT, 55, 22, AK, AQ, K9, QJ, QT, Q5, Q2, JT, J5, J2, T5, T2, и 98.

Насколько Вы должны обесценить свои слабые ауты, часто зависит от того, против какого количества противников Вы играете. В примере выше, у Вас шесть слабых аутов. Против одного противника, если Вы думаете, что в 50% король или дама помогут Вам выиграть, Вы должны обесценить свои шесть аутов до трех. В этом случае, Вам необходимо играть так, как будто у Вас 11 аутов на выигрышную руку. Если Вы - против двух противников, Вы выиграете с парой королей или дам только один раз из шести, поэтому, Вам необходимо играть так, как будто у Вас 9 аутов. Против трех и более противников, Вы должны игнорировать свои слабые ауты, так как маловероятно, что вы выиграете с парой королей или дам. В этом случае, Вам необходимо играть так, как будто у Вас только 8 аутов к стриту. Давайте рассмотрим еще несколько примеров.

У Вас A♣T♥ флоп K♦T♣5♠. У Вас два сильных аута к паре десятков, если у противника нет KT или T5. Туз даст Вам две пары, но ваши ауты мертвы, если у противника AA, AK или QJ, из-за этого Вы должны обесценить ауты к тузу. Все ваши ауты должны быть немного обесценены на тот случай если у противника сет. В зависимости от количества противников и истории их ставок, Вы должны разыгрывать эту руку, так как будто у Вас от двух до четырех аутов.

У Вас A♣9♥ флоп J♦9♦4♣, против Вас несколько противников. Вероятно у кого-то из противников – флеш-дро, следовательно, A♦ для Вас мертвая карта. Приход другого туза тоже может Вам не помочь, если у кого-то из противников AA или AJ. К тому же, всегда учитывайте возможность наличия у противника сета.

Совет: Всегда, когда флоп двухномастный, Вы должны обесценить свои ауты против одного противника и игнорировать ауты против нескольких противников из-за риска наличия у одного из противников флеш-дро.

Частая ошибка многих игроков, натягивание к слабым рукам, при вероятном флеш-дро у противника. Как правило, большинство дро комбинаций не выгодны с двухномастным флопом и несколькими противниками. Единственное исключение, банк исключительно большой. Учтите это, поскольку Вам придется играть на двух или трехномастном флопе около 60% всех раздач! Этот аспект, будет подробно освещен в главе посвященной игре на флопе. А сейчас, просто поймите, что в некоторых случаях Вам следует обесценить количество своих аутов, а иногда и вообще отказаться от них, поскольку очень часто они будут «испорчены».

Также, при определении аутов, стоит учитывать и тот факт, что даже если Вы поймаете «свой» аут на торне, на ривере ваш соперник может улучшиться еще сильнее.

Совет: Когда Вы тянете карту на флопе, при подсчете аутов, делайте поправку и на то, что за счет ривера, Ваш соперник может усилиться сильнее Вас.

Очень много комбинаций, которые были сильны на торне, могут проиграть на ривере. Натс флеш может проиграть фулл-хаусу, если на ривере выйдет карта, образующая пару на столе. Старший стрит, может к риверу проиграть флешу. Ваши две пары могут проиграть, если Ваш соперник поймает сет. Когда флоп двухномастный (а это случается довольно часто), очень много карт на ривере могут просто уничтожить Вашу руку.

Много игроков жалуется на то, что они усилили свою комбинацию на торне, но, за счет неудачи, были побиты с выходом ривер-карты. Хорошие игроки всегда учитывают эту вероятность в процессе принятия решения. Довольно часто, на флопе стоит избавиться от граничных дро, если присутствует вероятность того, что Вы проиграете на ривере.

Итак, теперь мы знаем, как определять количество обесцененных аутов и подсчитывать шансы на улучшение до лучшей комбинации. Теперь рассмотрим, как применять эти знания на практике.

Применение шансов

Основные шаги в применении шансов в игре следующие:

1. **определить количество обесцененных аутов.**
2. **вычислить шансы банка.** (Отношение размера текущего банка к размеру текущей ставки.)

3. **вычислить потенциальные шансы банка.** (Отношение суммы текущего банка и ставок, которые Вы ожидаете выиграть, улучшившись до ожидаемой комбинации, к размеру текущей ставки.)
4. **сравнить потенциальные шансы банка с шансами на улучшение руки.**
5. **определить лучшую стратегию розыгрыша.**

Давайте на примерах рассмотрим, как следует действовать.

\$10-\$20. Игрок в средней позиции уравнивает ставку, и Вы из поздней позиции делаете рейз с $K\clubsuit Q\heartsuit$. Большой блайнд уравнивает ставки и три игрока видят флоп $T\clubsuit 7\spadesuit 5\spadesuit$. Большой блайнд делает ставку (“скала” - никогда не блефует), игрок в средней позиции сбрасывает карты. Что Вам делать?

❖ **определяем количество обесцененных аутов.** Мы предполагаем, что у противника, по крайней мере, пара, так как он никогда не блефует, поэтому, нам нужен король или дама для улучшения, а это 6 аутов.

Мы можем тянуть мертвую против карт TT , 77 или 55 , разве что поймем *runner-runner* (или «накатившийся»: выход на терне/ривере 2-х нужных карт) стрит. Другие возможные руки нашего противника это AT , KT , QT и JT . В случае если придут король или дама, они нам могут не помочь против KT или QT . Очень сомнительно, что бы наш противник уравнивал префлоп рейз с картами типа $K7$, $K5$, $Q7$, $Q5$, $T7$, 75 или $T5$. Следовательно, мы должны обрезать наши 6 аутов, исходя из того, что на руках у соперника могут быть карты KT , QT , TT , 77 , и 55 .

Так же, даже если мы получим на терне короля или даму и будем сильнее, наш соперник может на ривере поймать вторую пару или лучше и переехать нас. Учитывая вероятность этого, уменьшим количество наших аутов еще немного.

Для того, что бы определить, на сколько аутов нам стоит обесценить, будет весьма полезно оценить возможные руки нашего противника. Руки, которые мы сможем побить, улучшившись, включают в себя JJ , AT , $A7$, $A5$, JTs , и 99 . Рассматривая вероятность наличия у нашего соперника сета, KT , QT , или улучшения его на ривере, мы можем рассчитывать на 50% вероятность победы, в случае нашего улучшения. Поэтому, наши 6 аутов мы обесцениваем до 3.

❖ **вычисляем шансы банка.** В настоящий момент в банке - $75\$$ (три игрока заплатили $20\$$, чтобы увидеть флоп, + $5\$$ маленького блайнда, + $10\$$ ставка большого блайнда на флопе), нам необходимо поставить $10\$$ - шансы банка $7,5$ к 1 .

❖ **вычисляем потенциальные шансы банка.** Ожидаете ли Вы получить больше ставок, если король или дама выйдут? Мы выиграем в 50% больше ставок, но также в 50% мы и проиграем больше. Простое предположение показывает нам, что на последующих раундах наши прибыли и убытки в среднем уравниваются.

❖ **сравниваем потенциальные шансы банка с шансами вашей руки.** В этом случае, мы смотрим на шансы банка, так как потенциальные шансы 1 к 1 . Шансы банка $7,5$ к 1 – шансы вашей руки 15 к 1 (см. таблицу).

❖ **определяем вашу лучшую стратегию.** Шансы нашей руки 15 к 1 , а шансы банка предлагают только $7,5$ к 1 , поэтому, мы должны сбросить карты.

Давайте немного продолжим обсуждение этой раздачи, для того, что бы показать, насколько важно произвести обесценивание наших аутов. Многие игроки натягивают к оверкартам, надеясь поймать высокую пару и выиграть. Но этот пример показывает, что такое действие очень часто является большой ошибкой. Если мы разыгрываем эту руку, думая, что у нас 6 концов (короли и дамы), то мы имеем шансы против улучшения 7 к 1 . При шансах банка $7,5$ к 1 это выглядит довольно привлекательно. Но, как мы обсудили ранее, мы не всегда выиграем при выходе короля или дамы, так как наш противник может иметь KT , QT , TT , 77 , 55 или получить лучшую руку на ривере.

Некоторые игроки уравнивают, уповая на потенциальные шансы банка, мотивируя это тем, что выиграю больше ставок, если улучшиться. Да верно. В случае выигрыша так оно и будет. Но, проблема в том, что иногда, это приведет и к проигрышу некоторых дополнительных ставок. Ведь, если на терне выйдет король или дама Вы, вероятно, захотите сделать рейз? И, если Ваш соперник имеет сет или две пары, Вы встанете лицом к лицу с ререйзом.

Рассмотрим следующий пример $\$10$ - $\$20$. Игроки в ранней и средней позиции уравнивают ставки. Вы уравниваете на батоне с $A\clubsuit 5\clubsuit$. Маленький блайнд уравнивает ставку и пять игроков, видят флоп $K\clubsuit 9\clubsuit 4\spadesuit$. Маленький блайнд ставка, большой блайнд сброс. Игрок в ранней позиции рейз. Игрок в средней позиции сбрасывает карты. Что Вам делать?

❖ **определяем количество обесцененных аутов.** У игрока в ранней позиции скорей всего пара королей, но у него может быть и сет девяток. У маленького блайнда вероятно пара королей, но

так же у него могут быть на руках карты типа 99, K9, 44 или флеш-дро. У Вас девять аутов к натс флешу и три аута к тузу.

Если один из оппонентов имеет две пары или сет, Вы можете собрать свой старший флеш, но проиграть, в конце концов фулл-хаусу. Поэтому, нам нужно немного обесценить ауты на флеш. Итого, наши «чистые» концы на флеш – восемь.

Наши ауты на туза, также нуждаются в корректировке, поскольку, даже поймав туза, мы можем проиграть, если у соперников AA, KK, 99, 44, AK, A9, A4, K9, K4, 94, либо же они улучшатся на ривере. Итак, очень важно понимать, что с выходом туза, Вы можете рассчитывать на победу не более чем в 1/3 случаев. Поэтому, мы должны обрезать наши ауты на туза с трех до одного. В результате, я разыграю эту руку так, как будто я имею девять аутов (восемь на флеш и один на туза).

❖ **вычисляем шансы банка.** В настоящий момент в банке - 80\$ (пять игроков заплатили 10\$ за просмотр флопа, + 10\$ ставка маленького блайнда на флопе, + 20\$ рейз игрока из ранней позиции), вам необходимо поставить 20\$: поэтому, ваши шансы банка – 4 к 1.

❖ **вычисляем потенциальные шансы банка.** Если Вы получите флеш на торне или ривере, Вы можете рассчитывать на получение дополнительных ставок, особенно если у одного из игроков сет. Поскольку в раздаче кроме Вас еще двое, Вы можете рассчитывать как минимум на 1 большую ставку (БС, это ставка на торне и ривере, равна удвоенной ставке до/на флопе) на торне и 1БС на ривере. Итого, предполагаемый банк составит \$120. Ваши потенциальные шансы банка составляют 6 к 1.

❖ **сравниваем потенциальные шансы банка с шансами вашей руки.** Девять аутов - шансы на улучшение 4 к 1 и они равны шансам банка 4 к 1, однако, шансы нашей руки благоприятно сравниваются с потенциальными шансами банка 6 к 1.

❖ **определяем лучшую стратегию.** Уравнивание прибыльно. Но возможно, стоит сделать рейз с целью, получения «бесплатной» карты (более подробно об этом в главе «Обманные тактики»).

И еще один пример \$10-\$20. Вы делаете рейз из ранней позиции с J♥J♠. Два игрока в средней позиции, батон, маленький блайнд и большой блайнд уравнивают. Шесть игроков видят флоп - T♣8♦8♥. Все до Вас чек и Вы делаете ставку. Один игрок в средней позиции, батон и маленький блайнд уравнивают ставку. Четыре игрока видят карту торна Q♦. Маленький блайнд чек, Вы делаете ставку. Игрок в средней позиции рейз и все сбрасывают карты. В банке 220\$. Что Вам делать?

❖ **определяем количество обесцененных аутов.** Предположим, что ваш оппонент не «трюкач». В этом случае, он как минимум имеет даму с картинкой, что-то типа AQ или KQ. Так же, у него вполне может оказаться TT, 88 или A8. Вряд ли у него QQ, в этом случае, он, скорее всего, сделал ререйз на префлопе. Так же, маловероятно, что бы он входил после рейза на префлопе с картами типа Q8, J9 или T8. У Вас есть четыре аута на стрит и два аута на фулл-хаус. Ваши концы к фулл-хаусу очень сильны, вы проигрываете только QQ и 88. Ауты на стрит относительно сильны, они проиграют, если у соперника QQ, TT, 88, или 98. Маловероятны QQ и 88, но TT вполне возможны. Также, маловероятны 98, поскольку только очень слабый игрок в состоянии зайти с такой рукой после рейза. Еще одна маловероятная рука у Вашего оппонента, это QJ, в этом случае, если придет стрит – вы разделите банк. Поэтому, я предпочитаю обесценить количество аутов на один, на тот случай, если у соперника QQ, TT, 88 или QJ, и разыграть эту руку, как комбинацию с пятью аутами.

❖ **вычисляем шансы банка.** В настоящий момент в банке - 220\$, и ставка - 20\$, шансы банка - 11 к 1.

❖ **вычисляем потенциальные шансы банка.** Улучшившись, Вы ожидаете получить еще одну ставку на ривере. Но, если мы попадем под старший фулл-хаус, проиграем две ставки. Мы ожидаем, улучшившись, в среднем на ривере выиграть около \$15. Итак, потенциальные шансы банка \$235/20, что составляет 11.75 к 1.

❖ **сравниваем потенциальные шансы банка с шансами вашей руки.** 11,75 к 1 выглядят довольно привлекательно в свете шансов на улучшение с пятью аутами 8 к 1.

❖ **определяем вашу лучшую стратегию.** В таком большом банке уравнивание будет корректным.

Давайте изменим сценарий вышеупомянутого примера, чтобы рассмотреть эффект большого банка. Предположим, что Ваш префлоп рейз уравнил только игрок в средней позиции. Затем он уравнил вашу ставку на флопе, торн Q♦ и он сделал рейз. Вы не думаете, что ваш противник блефует. В банке 135\$ и 15\$, которые Вы ожидаете выиграть в среднем на ривере (если улучшитесь), ваши потенциальные шансы банка - теперь только 7,5 к 1. Это - меньше чем шансы руки 8 к 1. В этом случае, правильное решение – сбросит карты.

Совет: Во многих случаях, именно размер банка определяет, выгодно или нет натягивание к специфической руке. Если одну и ту же руку разыграть по одному и тому же сценарию, то она может быть или сброшена или оставлена в игре, в зависимости от размера банка.

Совет выше выглядит очень просто и понятно. Но, тем не менее, очень многие слабые игроки, разыгрывают свои карты одинаково все время, без оглядки на размер банка. Даже очень слабые дро могут быть иногда прибыльными, но для того, что бы их разыграть, Вам нужен большой банк.

Этот пример, должен дать Вам пищу для размышлений о том, как стоит правильно применять шансы в игре. Если Вы начинающий игрок, Вам потребуется время и опыт для оттачивания навыков их применения.

Особенности игры в онлайн

К сожалению, в онлайн дается очень мало времени на принятие решения. И не всегда его хватает, что бы досконально просчитать все варианты. Постарайтесь просто запомнить количество аутов для самых распространенных комбинаций. Например, Вы должны четко знать, что для флеш-дро у Вас девять аутов, двухсторонний стрит-дро – восемь, дырявый стрит-дро – четыре и т.д. Вам останется только подсчитать количество обесцененных аутов и определить количество «чистых», в зависимости от того, какие возможные комбинации могут быть у Ваших противников. Как только Вы знаете количество «чистых» аутов, Вы практически автоматически узнаете шансы на улучшение руки. А сравнив это с шансами банка – примете верное решение. Повторяйте этот простой алгоритм всегда, когда вы разыгрываете дро комбинацию, и очень скоро Вы обнаружите, насколько быстро Вы проделываете эту процедуру.

В Интернете несколько проще подсчитывать шансы банка, поскольку сайты всегда показывают величину текущего банка. В оффлайн игре, вам самому приходится определять размер банка. А иногда это просто огромная куча фишек в центре стола.

Постарайтесь, что бы у Вас вошло в привычку, после игры всегда анализировать свои действия в раздачах. Старайтесь отслеживать все свои ошибки, анализируйте их, что бы не повторять их в будущем.

Еще один путь к совершенствованию этих навыков, это просмотр раздач с комментариями сильных игроков. Многие игроки посылают свои раздачи на разные форумы в Интернете. Как правило, там присутствует обсуждение действий в этих раздачах. Так же, во многих книгах присутствуют примеры с комментариями.

Так же смотрите главу «Изучение игры» в конце книги.

Немного полезной статистики и вероятностей

Получить любую карманную пару	16 к 1
Получить карманную пару AA	220 к 1
Получить АК (одномастные или разномастные)	82 к 1
Флоп с тремя картами одной масти	18 к 1 или 5%
Флоп с двумя картами одной масти	55%
Прейдет на флоп А (и не прейдет К) когда у Вас на руках КК	3,3 к 1 или 23%
Прейдет на флоп А или К (и не прейдет Q) когда у Вас на руках QQ	1,3 к 1 или 43%
Прейдет на флоп А, К или Q (и не прейдет J) когда у Вас на руках JJ	0,7 к 1 или 59%
На флопе вы получите минимум пару к своим двум картам	2,2 к 1 или 32%
На флопе вы получите сет к своей карманной паре	7,5 к 1
На флопе вы получите флеш	118 к 1
Получите флеш к концу игры, если у вас однамастные карты	15 к 1 или 6%
Получите флеш на торне или ривере.	1,8 к 1
Завершите флеш-дро	23 к 1 или 4.2%
Получение фулл-хауса из сета	2 к 1 или 33%
2♥2♦ победят А♠К♣	53%

Обзор главы.

Вероятность показывает вам, как часто происходит событие, шансы говорят о том, как часто оно не случается. Например, если шансы против улучшения Вашей руки 3 к 1, то вероятность этого улучшения 25% или 1 из 4.

Шансы банка это отношение текущего размера банка к ставке, а потенциальные шансы банка – отношение текущего банка и тех ставок, которые Вы рассчитываете выиграть дополнительно на последующих кругах торговли, к текущей ставке.

Ауты (концы), это карты, которые могут улучшить Вашу руку. «Испорченные ауты, это те, которые наряду с усилением Вашей комбинации, усиливают руку оппонента еще сильнее. Количество аутов, которые потенциально могут быть «испорченными», должно быть уменьшено при расчетах шансов, иногда даже до нуля, если Вы предполагаете, что с этими аутами Вы «тянете мертвую».

Распространенная ошибка многих игроков, это нежелание учитывать тот факт, что даже при улучшении комбинации Вы можете проиграть. При рассмотрении Ваших аутов, Вы должны сосредотачиваться на тех, которые улучшат Вашу руку до выигрышной.

Когда флоп двухномастный, Вы должны обесценить свои ауты против одного противника и игнорировать ауты против нескольких противников из-за риска наличия у одного из противников флеш-дро.

Когда Вы тянете карту на флопе, Вам следует немного (а иногда и существенно) обрезать ваши ауты на то, что даже если вы улучшитесь на торне, Вас могут перетянуть на ривере.

1. Основные шаги при применении шансов:
2. Определяем количество аутов и «обрезаем» их с учетом «испорченных».
3. Подсчитываем шансы банка.
4. Подсчитываем предполагаемые шансы банка.
5. Сравниваем предполагаемые шансы банка и шансы против улучшения.
6. Принимаем решение.

В большинстве случаев, именно размер банка определяет степень прибыльности розыгрыша руки, требующей усиления. Одна и та же рука, разыгранная по одному и тому же сценарию, может быть либо сброшена, либо оставлена в игре, в зависимости от размера банка.

Практикум

\$20-\$40. Вы маленький блайнд с $9\heartsuit 6\spadesuit$. Игрок в средней позиции и игрок на батоне уравнивают ставку. Вы уравниваете, и четыре игрока видят флоп $A\spadesuit Q\heartsuit 6\clubsuit$. Игрок в средней позиции делает ставку, батон уравнивает ставку. В банке 120\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. У Вас пять аутов на улучшение своей руки, шансы 8 к 1. Шансы банка 6 к 1, так что Вы должны сбросить карты. Даже с лучшими шансами банка, Вы должны были бы обесценить свои ауты, так как возможно вы тяните мертвую карту к AA, QQ, 99, 66, AQ, A9, A6, K6, Q9, Q6, J6, и T6.

\$20-\$40. Вы маленький блайнд с $A\spadesuit 9\heartsuit$. Игрок в средней позиции и игрок на батоне уравнивают ставку. Вы уравниваете, и четыре игрока видят флоп $Q\clubsuit T\heartsuit 9\heartsuit$. Вы чек, большой блайнд делает ставку, игрок в средней позиции и игрок на батоне уравнивают ставку. В банке 140\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. У Вас пять аутов на улучшение своей руки, шансы 8 к 1. Шансы банка 7 к 1. Кроме того, при таком количестве участвующих и с таким типом флопа, есть большой шанс наличия у кого-то стрита или двух пар. Если у противника две пары с девяткой, ваши ауты уменьшаются до трех. Если у противника пара, ваш туз проиграет AQ или AT. Даже в лучшем случае, если Вы улучшаетесь до лучшей руки на торне, при таком количестве противников, есть большая вероятность проиграть на ривере. Вам необходимы очень хорошие шансы банка, чтобы продолжить играть на таком опасном флопе, против многих противников. В реальной игре, игрок сбросил. Один противник показал Q9, другой KJ.

\$1-\$2. Вы на батоне с $A\heartsuit T\clubsuit$. Игрок в ранней и средней позиции уравнивают ставки. Вы рейз, маленький блайнд, игроки в ранней и средней позиции уравнивают. Четыре игрока видят флоп $Q\spadesuit T\heartsuit 9\heartsuit$. Игрок в средней позиции делает ставку. В банке 10\$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Обратите внимание, ваша рука и флоп почти идентичны предыдущему примеру, однако, есть два главных различия. Во-первых, на префлопе было повышение, что дало вам более выгодные шансы банка на флопе. Во-вторых, два противника сказали чек, показав слабость. Эти отличия от предыдущей раздачи (где у Вас было три коллера, и это вряд ли давало Вам возможность быть лидером) дают возможность нам сыграть иначе. Ваш противник мог сделать ставку на стрит-дро или со слабой парой, в этом случае у Вас сейчас лучшая рука.

В играх на низких лимитах, игроки часто замедленно разыгрывают стриты, сеты и даже две пары. Поэтому, как правило, Вы не должны сейчас беспокоиться об этих комбинациях. Даже если у Вашего соперника старшая пара, у Вас есть пять аутов, что дает шансы 8 к 1. Шансы банка 10 к 1. Уравнивание оправдано. Но я предпочитаю сделать рейз в подобной ситуации. Повышая стоимость прохода, мы выведем из игры соперников со слабыми дро (дырявый стрит-дро, например) и, возможно, получим бесплатную карту на терне. Рейз, так же даст нам информацию на флопе о силе соперников, в зависимости от того, как они на него отреагируют. В реальной игре, игрок уравнивал на флопе, и ему на торне и ривере выпало два туза. О выиграл на фулл-хаусе. Беттор сбросил свои карты, а игрок из ранней позиции показал A8.

\$1-\$2. Вы большой блайнд с Q♠J♥. Средний игрок, поздний игрок и маленький блайнд уравнивают ставку. Четыре игрока видят флоп A♦T♠T♦. Средний игрок делает ставку и поздний игрок уравнивает. В банке 6\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. У Вас четыре аута к дырявому стрит-дро и их нужно уменьшить до трех аутов, если у одного из ваших противников флеш-дро. Вы также тяните мертвую, если у кого-то из противников AA, TT, AT или KT. Три аута – шансы на улучшение 15 к 1, а банк - только 6\$. В реальной игре, игрок уравнивал на флопе и на торне, на ривере пришел K♦ и он собрал стрит. К сожалению, один из его противников имел 6♦5♦ и собрал флеш. Стрит-дро, очень сильно обесценивается на двуходномастном флопе, особенно если у Вас дырявый стрит-дро.

\$0.50-\$1. Вы большой блайнд с J♣9♣. Игрок в ранней позиции уравнивает, следующий игрок в ранней позиции рейз, батон, маленький блайнд и Вы уравниваете. Пять игроков видят флоп J♦T♥9♥. Вы решаете сказать чек, ранний игрок делает ставку в рейзера префлопа, который делает рейз. Маленький блайнд и вы уравниваете. Ранний игрок ререйз и рейзер префлопа «кэп». Маленький блайнд уравнивает. В банке 11.50\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. С такой активной торговлей, Вы скорее всего против стрита и Вам просто необходимо усиление. У Вас четыре аута к фулл-хаусу, шансы на улучшение 11 к 1, шансы банка 12 к 1. Если придет один из ваших аутов, Вы выиграете на следующих кругах торговли много ставок. В реальной игре, игрок сбросил карты. Противник с Q♣8♥ выиграл игру. Хотя этот игрок сэкономил несколько ставок, так как на торне и ривере J и 9 не приходили, реальный результат не подразумевает, что его игра была правильной. В конечном счете, он сделает больше денег, уравнивая с такими потенциальными шансами банка, какие у него были.

\$10-\$20. Вы большой блайнд с 6♣5♣. Ранний игрок уравнивает, баттон рейз, маленький блайнд и вы уравниваете. Четыре игрока видят флоп 9♠6♦3♦. Вы делаете ставку. Ранний игрок уравнивает и баттон рейз. И все уравнивают. Торн 5♦. Маленький блайнд ставка. Вы рейз, ранний игрок ререйз и маленький блайнд уравнивает. В банке 320\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. Скорее всего, у кого-то из Ваших соперников флеш. Так же, вероятно Вы играете против стрита или сета. У Вас четыре сильных аута к фулл-хаусу, которые меркнут только в том случае, если у кого-то 99, и возможно 66 или 55. Четыре аута, это 11 к 1, требующие банка \$220 для того, что бы уравнивание было корректным. Рейз героя на торне, весьма спорен. Вероятность флеша была очень высокой, поскольку на флопе три игрока уравнивали двойную ставку и «проснулись» при выходе третьей одномастной карты. В реальной игре, игрок уравнивал до конца, и проиграл игроку из ранней позиции, который показал A♦Q♦.

\$15-\$30. Вы в ранней позиции с Q♥J♥. Игрок из первой ранней позиции уравнивает, следующий игрок рейз и Вы уравниваете. Средний игрок, поздний игрок, батон и большой блайнд, также уравнивают. Семь игроков видят флоп 9♣8♠6♥. Поздний игрок делает ставку, батон рейз. Первый ранний игрок уравнивает, второй ранней игрок сбрасывает. Вы уравниваете, и четыре игрока видят карту торна K♦. Поздний игрок делает ставку, батон и ранний игрок позиции уравнивают. В банке 430\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. Уравнивание на торне с дырявым стрит-дро редко бывает корректным. Но, в нашем случае мы имеем огромный банк, и наше уравнивание закрывает круг ставок. Для того, что бы попытаться реализовать наши четыре аута на натс-стрит (мы имеем шансы 11 к 1) банка в \$330 уже достаточно, а наш банк больше. В реальной игре, игрок уравнивал, и на ривере пришла T♥. Он сделал ставку и противник показал T♠9♠.

\$15-\$30. Вы средней позиции с A♠3♠. Средний игрок перед Вами и Вы уравниваете. Поздний игрок, батон и маленький блайнд уравнивает. Дикий непредсказуемый игрок в большом блайнде рейз и все уравнивают. Шесть игроков видят флоп K♠Q♦J♠. Большой блайнд ставка, Вы уравниваете,

поздний игрок рейз и Вы с большим блайндом уравниваете. Торн - $K\clubsuit$. Поздний игрок делает ставку и большой блайнд рейз. В банке 360\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Ваши шансы поймать флеш 4 к 1 при текущих шансах банка 6 к 1. Но есть несколько проблемных моментов, связанных с уравниваем в этой ситуации.

Предположим, что пока ни у одного из оппонентов нет готового фулл-хауса. Некоторые из ваших аутов все равно «испорчены» и подлежат обесцениванию. Так как, у кого-то из соперников наверняка есть король, то Вы проиграете ему, если на стол выйдет $Q\spadesuit$ или пика совпадающая с его кикером. Этот факт, требует уменьшения количества наших аутов до семи, что дает шансы на улучшение 6 к 1. При банке в \$360, они равны шансам банка. Но! Это в лучшем для нас случае. При паре на столе, нам стоит еще порядком обесценить свои ауты ввиду того, что мы можем тянуть мертвую против готового фулл-хауса. Возможные карты у наших противников включают в себя KK, QQ, JJ, KQ и KJ . Некоторые игроки, в подобных ситуациях, считают своими еще и ауты на стрит. Но в этом случае, Вы проигрываете еще и KT . А так же, даже если стрит выйдет и не проиграет, Вы, высоковероятно, просто разделите банк.

В реальной игре, игрок уравнил. Флеш пришел на ривере. Большой блайнд сбросил и игрок в поздней позиции показал $K9$. Игрок забрал огромный банк в этой конкретной ситуации. Но подобное уравнивание, на длинной дистанции, имеет отрицательное матожидание, если учесть размер банка и последовательность ставок в рассмотренной раздаче.

\$20-\$40. Вы делаете рейз из ранней позиции с $A\clubsuit K\clubsuit$. Средний игрок и оба блайнда уравнивают. Четыре игрока видят флоп $9\heartsuit 5\diamondsuit 3\diamondsuit$. Большой блайнд ставка, Вы рейз, большой блайнд ререйз и Вы уравниваете. Торн - $2\clubsuit$. Большой блайнд ставка. В банке 320\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. В худшем для вас случае, у соперника сет или две пары. Весьма сомнительно, что бы у него был стрит (если учесть порядок развития событий). Даже в случае две пары/сет, у нас четыре сильных аута на стрит, что дает нам 11 к 1, но и требует, в свою очередь, банка не менее \$440. К тому же, мы имеем дополнительные ауты, если наш соперник ставит на паре. Несколько аутов, в этом случае, «испорчены», если у соперника $A9, A5, A3, K9, K5, K3$. Поэтому, ауты на вышедшего K или A , следует обесценить с шести до трех. Я разыграю эту ситуацию, как ситуацию с семью аутами. Семь концов, это 6 к 1, что требует банка не менее чем \$240. Уравнивание целесообразно. В реальной игре, $4\diamondsuit$ пришла на ривере, давая игроку стрит, противник показал $5\heartsuit 3\heartsuit$.

\$20-\$40. Вы на батоне с $A\clubsuit K\clubsuit$. Средний игрок уравнивает, и Вы делаете рейз. Большой блайнд ререйз и Вы оба уравниваете. Три игрока видят флоп $Q\heartsuit J\heartsuit 8\spadesuit$. Большой блайнд ставка и Вы уравниваете. Торн - $9\diamondsuit$. Большой блайнд ставка. В банке 270\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. У Вас 10 аутов на усиление руки. Тем не менее, тузы «испорчены» (или, как минимум, не очень хороши), если у соперника AQ, AJ, AT, AA, QQ, JJ или TT . Все эти стартеры, вполне вероятно могли Вас ререйзить с позиции большого блайнда. Есть только одна (из вменяемых) стартовая комбинация, которую Вы можете рассчитывать побить при выходе туза, это KK . Если же на ривере выйдет король, то ситуация ухудшается, поскольку Вы не сможете выиграть ни у одной из разумных комбинаций (только раздел банка, если у противника AK). Ваши сильные ауты только для дырявого стрит-дро, хоть и остается возможность раздела банка. Четыре аута, это 11 к 1, что требует не менее \$440 в банке, для того, что бы уравнивание было прибыльным. В реальной игре, игрок сбросил.

\$20-\$40. Вы маленький блайнд с $A\clubsuit K\clubsuit$. Поздний игрок уравнивает, и Вы делаете рейз. Два игрока видят флоп $Q\diamondsuit Q\heartsuit 8\heartsuit$. Вы делаете ставку, и ваш противник делает рейз. В банке 160\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Вы практически тянете мертвую, если у соперника есть дама или 88. У Вас есть шесть аутов, если оппонент ставит на паре. У Вас пять аутов, если у противника $A8$ или $K8$. У Вас, на данный момент, лучшая рука, если он повысил на флеш-дро (он улучшится до лучшей комбинации чаще, чем в половине случаев, если его карты не содержат A или K). Шесть хороших аутов, это 7 к 1, и выглядит немножко прибыльно с банком в \$160. Тем не менее, Вам следует еще обесценить количество аутов, в расчете на то, что у соперника могут быть дама, 88, $A8$ или $K8$. Я предпочитаю выбросить против среднего оппонента, повышающего в данной ситуации. Если Вы подозреваете, что соперник повышает на дро комбинации, то, как один из вариантов, можно рассмотреть уравнивание, в надежде улучшить на терне или посмотреть, а возьмет ли оппонент «бесплатную» карту.

\$20-\$40. Вы большой блайнд с A♣K♣. Батон делает рейз и Вы ререйз. Флоп - J♠T♥6♥. Вы делаете ставку, и батон уравнивает. Торн - 4♥. Вы делаете ставку, и противник делает рейз. В банке 290\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс, с очень близким альтернативным решением – уравниять. Ваши противники на батоне сделают рейз в похожих ситуациях на очень большом диапазоне рук. Во-первых, следует рассмотреть возможность того, что ваш соперник сделал полублефовый рейз на флеш-дро или стрит-дро. В этом случае, Вы, возможно, имеете сильнейшую на текущий момент комбинацию, но у Вашего противника очень много аутов. Так же, вполне возможно, что у него уже есть флеш и тогда Вы тянете мертвую. Так же, вполне может быть, что у него сет или две пары, в этом случае у Вас четыре аута на стрит (или три, если у него есть на руках черва). Если же у него только пара, то у Вас десять аутов на усиление (или семь, если у соперника есть на руках черва). Эти ауты, так же, могут быть испорчены, если у него AJ, AT, A6, KJ, KT или K6. Если у него KQ, то «испорчен» аут на туза, если AQ – то на короля.

Эта раздача очень сложная и запутанная. Если Ваш противник на префлопе первым делает рейз из ранней или средней позиции, то можно сузить круг допустимых стартеров. Но очень сложно предположить какую-то определенную руку у батона, при его «открывающем» рейзе.

Большинство игроков не позволяют себе трюкачества в виде полублефового рейза на торне, против игрока, делавшего ререйз с большого блайнда. Поэтому, давайте рассуждать с позиции того, что нам необходимо усиление. Если у соперника нет пока флеша, мы имеем три хороших аута на стрит, их количество возрастает до четырех, если у него нет на руках червы. Я предпочитаю этот стрит-дро рассматривать, как имеющий три аута. У нас есть шесть слабых аутов на пару, которые надо обесценить, с учетом того, что у соперника может быть флеш, сет, две пары, черва или одна из рук, которая даст нашему противнику две пары. Я предположу уменьшение количества аутов до двух. В итоге, это дает нам пять аутов, что соответствует шансам 8 к 1 и требует банка не менее \$320. Мы имеем немного хуже, чем «при своих», поскольку наш банк составляет \$290.

Давайте еще раз вернемся к вероятности того, что наш соперник повисил полублефуя на дро комбинации, и Вы имеете сильнейшую, на данный момент, комбинацию. Будете ли вы уравнивать его ставку на ривере с тузом старшим, но даже без пары? Хотя вполне возможно, что ваша рука лучшая, уравнивать ставку очень сложно в подобной ситуации.

Математика не дает нам четкого ответа в этом случае. Мой инстинкт, подсказывает мне, что выбросить – лучшее решение в этой ситуации. Но я, так же, не буду особо огрызаться против уравнивания. В реальной раздаче, игрок уравнил, и его соперник показал J♣7♦ после того, как на ривере вышла 9♠. Этот игрок сделал правильный колл, в свете десяти хороших аутов, вот только десять аутов, это был лучший для него сценарий. Во многих вариантах, дро является неприбыльным занятием.

Блеф

Блеф является одним из известнейших покерных приемов. Блеф, это ставка или рейз в той ситуации, когда Вы практически не имеете никаких шансов на выигрыш банка, если Вашу ставку уравниют. Например, у Вас 6♦5♦, а борд Q♦T♦8♥A♠. При выходе на ривере 2♥ Вы делаете ставку. Это и есть блеф. У Вас нет шансов на победу, если вашу ставку уравниют. Полублеф, это ставка, совершая которую, Вы не имеете лучшей комбинации, но есть шанс, что последующие карты Вас значительно усилят. Сначала, давайте рассмотрим чистый блеф.

Блеф выгоден тогда, когда шансы банка выше шансов на то, что вашу ставку уравниют. Например, если вы оцениваете вероятность того, что вашу ставку уравниют в 20%, то при текущей ставке в \$2, блеф выгоден, если в банке больше чем \$8. Определение успешности блефа, зависит от Вашей возможности оценить вероятность отказа оппонента (-ов) от борьбы.

Давайте обсудим некоторые факторы, которые следует рассматривать при принятии решения о блефе:

- ❖ **Количество противников:** Блеф, в основном, успешен против одного или двух соперников, иногда против трех. Очень редко блеф проходит против четырех и более оппонентов.
- ❖ **Тип противника:** Легче блефовать против сильных соперников, чем против маньяков или слабых игроков. Сильный игрок в состоянии выбросить посредственную комбинацию. Маньяки и слабые игроки, часто уравнивают на слабых руках, поэтому, очень тяжело заставить их сбросить карты.

❖ **Размер банка:** Чем больше банк, тем сложнее успешно блефовать. Ваши соперники получают более выгодные шансы банка, поэтому, они чаще Вас уравниют, даже со слабой рукой. Но с другой стороны, вы получаете больше дивидендов в случае, если Ваш блеф успешен в большом банке.

❖ **Ваш имидж за столом:** Раскованные (лузовые) игроки играют большее количество стартеров и более склонны к блефу, в отличие от тайтовых, которые подходят к розыгрышу своих рук избирательно, и делают ставки, в основном, имея сильную комбинацию. Блеф имеет намного больше шансов на успех, если у Вас за столом имидж тайтового игрока и противники, зачастую просто предпочитают сброситься, нежели уравнивать Вашу ставку. Если же за столом сложилось мнение о Вас, как о раскованном игроке, то большинство оппонентов будет стремиться уравнивать ваши ставки, даже со слабыми комбинациями. К тому же, тот факт, что Вы недавно были «пойманы» на попытке блефа, может сильно повлиять на успешность Ваших последующих попыток.

❖ **Последовательность ставок:** Ваша способность «читать» возможные руки Ваших соперников, базируясь на том, как проходили торги в этой раздаче, поможет Вам лучше определить уместность блефа в каждом из случаев.

❖ **Представление возможной руки:** Блеф становится более успешным, если вы пытаетесь представить Вашим соперникам ту руку, которая возможна при текущей доске и Ваших ставках до этого. Особенно, это актуально в те моменты, когда выходит «пугающая» карта, т.е. карта, несущая угрозу Вашим соперникам. Например, на торне выходит туз, и Вы делаете ставку или рейз, показывая у себя пару тузов. Этот розыгрыш особенно эффективен, если Вы на префлопе делали рейз, это заставляет соперников еще больше волноваться о наличии у вас туза.

❖ **Позиция:** Иногда, позиция помогает Вам определить наличие хороших условий для блефа. Например, хорошей ситуацией для блефа, является та, когда Вы делаете ставку из поздней позиции, если до Вас все сказали «чек». Или другой пример, это ставка с позиции большого блайнда, когда на флоп легли все мелкие карты (ниже девятки) или маленькая пара.

❖ **Ранние/поздние круги торговли:** Блеф более сложен на ривере, нежели на ранних кругах торговли, хоть Вы и имеете большее вознаграждение, если он удачен. На ривере, Вашему сопернику надо уравнивать только одну ставку, и он, как правило, имеет какое-то подобие комбинации, разве что, если он не смог собрать свое дро.

Блеф на флопе, особенно в тайтовой игре, более распространен. Во-первых, многие из флопов не помогают ни Вам, ни Вашим соперникам, и ставка на флопе очень часто приносит победу. Во-вторых, для того, что бы проверить, а не блефуете ли Вы, сопернику придется уравнивать Вас еще на двух кругах торговли, что существенно дороже, нежели в предыдущем примере. И, даже если Ваш блеф на флопе не был удачен, Вы имеете еще возможность «надавить» на соперника ставкой на торне, в то время как перед ним будет маячить угроза потери еще двух больших ставок (колл торна и ривера) в том случае, если Вы не блефуете.

❖ **Тип флопа/борда:** Очень сложно блефовать на некоторых типах борда, особенно, когда есть неплохие шансы на то, что с вышедшими картами у Ваших соперников либо хорошая комбинация, либо хорошее дро. Например, тяжело блефовать на столе с несколькими картинками, поскольку у соперников могут быть как высокие пары, так и стрит-дро. Две-три связанных карты (или с одним пробоем) так же повышают возможность наличия стрит-дро. Двуходномастный флоп, опасен наличием флеш-дро.

Давайте рассмотрим некоторые примеры.

«Разномастный» флоп (на флопе три карты разных мастей), такой как J♣6♦4♠ или A♥9♠3♣, очень хорош для того, что бы попытаться блефануть против одного или двух соперников. Если Ваши противники не поймали старшей пары с таким флопом (или сильнее), то, скорее всего Вы выиграете этот банк прямо здесь. Флоп T98 является очень опасным, особенно против двух и более соперников. Очень высока вероятность того, что у кого-то из соперников или пара или сильное дро. Так же, есть рука, с которой многие Вас уравниют на флопе (и даже далее), не имея ни пары, ни стрит-дро, а только две старших карты. Это АК.

Совет: Очень часто, блеф при наличии одной высокой карты на флопе проходит легче, чем при мелком флопе, поскольку присутствует пугающая карта, о которой Вашим соперникам стоит сильно беспокоиться.

Иногда, очень сложно блефовать, если на столе лежат все мелкие карты. Это склоняет Ваших оппонентов к уравниванию на низких/средних парах или даже на оверкартах. В то время как флоп с одной высокой картой, дает Вам возможность заставить их сброситься. Например, при флопе Q86,

многие соперники сбросят среднюю пару и также, у них не может быть двух оверкарт (исключение – АК). Флоп же 862, менее страшен для ваших противников. В такой ситуации, они часто будут иметь две оверкарты или думать, что слабая средняя пара в данном случае не так уж и плоха. Если же на столе две высокие карты, блеф опять превращается в тяжелое занятие, поскольку высока вероятность того, что у кого-то есть приличная рука или дро.

Давайте рассмотрим некоторые типовые ситуации блефа:

❖ **Ставку на ривере, когда Вы не собрали свою дро комбинацию.** Иногда, Вы ставите или уравниваете до ривера, имея флеш-дро или стрит-дро. Часто, к риверу Вы не собираете свою комбинацию. Если вы предполагаете, что у Вашего противника нет сильной руки, или он так же не смог собрать комбинацию к риверу, то ставка на ривере может принести Вам банк.

❖ **Ставка на флопе из поздней позиции, если до Вас все сказали «чек».** Когда Вы в поздней позиции и до Вас на флопе все сказали «чек», Вам следует рассмотреть блеф, поскольку ваши оппоненты проявили слабость своих комбинаций. Успех зависит от того, похоже ли на то, что Ваш соперник замыслил чек/рейз, или склонен ли он к коллу на средней/мелкой паре, или к игре на оверкартах и т.д.

❖ **Ставка на торне из поздней позиции, когда на флопе и на торне до вас все сказали «чек».** Как и в предыдущем примере, если до Вас все «чек» как на флопе, так и на торне, блеф для Вас, часто является обязательным, поскольку никто не показал силы, и эта ставка может принести Вам победу тут же, особенно против одного или двух соперников.

❖ **Ставка с блайнда, если на флоп легла мелочь.** Когда Вы на позиции блайндов и на флоп ложатся мелкие карты, возникает ситуация, в которой возникают благоприятные условия для блефа, если только Ваши оппоненты не из тех, кто будет разыгрывать мелкие карты. Например, в игру вошел коллом только один солидный игрок из ранней позиции. Вы чек на позиции большого блайнда и флоп лег 863. Ваша ставка, независимо от имеющихся в наличии карт, дает Вам существенный шанс на выигрыш.

❖ **Ставка на флопе после префлоп рейза.** Одна из причин, по которой вы делаете рейз на префлопе, это попытка взять раздачу под свой контроль и внушить соперникам мысль, о силе своей комбинации. АК великолепная комбинация, но ее усиление на флопе происходит только в 33% случаев. Большая часть вашей прибыли появляется после того, как Вы сделали префлоп рейз и показали ставкой на флопе, сильнейшую руку. Во многих случаях, особенно против единственного оппонента, Ваша ставка на флопе является, чуть ли не автоматическим, для того, что бы посмотреть его реакцию.

Совет: Многие онлайн-игроки, дают «подсказки» о силе своих карт скоростью, с которой они делают свои ходы. Если вы заметили «подсказку», свидетельствующую о слабости комбинации, можете попробовать дать ставку и забрать банк блефом. Если же «подсказка» наоборот, говорит о том, что там очень сильная комбинация, то Вы можете, как выбросить карты на ставку, так и «чекнуть» на «чек», сэкономив ставку и взяв бесплатную карту. Эта тема более подробно освещена в главе «Как читать противников при игре в онлайн покер».

Полублеф

В отличие от чистого блефа, при полублефовой ставке, у Вас есть две возможности выиграть борьбу за банк. Если уравнивают Вашу полублефовую ставку, Вы, возможно и не имеете лучшей руки, но у Вас есть возможность ее улучшить. Например, Вы делаете ставку с A5 при флопе QT5. Если Вашу ставку уравнивают, то вероятнее всего Вы биты. Тем не менее, у Вас есть пять аутов, которые возможно улучшат Вас до победной руки. Другой пример, это делаете ставку или рейз на флеш-дро. Вы надеетесь выиграть банк немедленно, но даже если вас уравнивают, у Вас остаются ауты на усиление.

Прибыльность полублефа, это комбинация вероятностей того, что-либо Ваши оппоненты сбросятся, либо Вы улучшитесь до сильнейшей комбинации. В большинстве случаев, если у Вас достаточно аутов для уравнивания, лучше самому сделать ставку. Это дает Вам преимущество в том, что появляется возможность выиграть банк прямо сейчас, за счет своей полублефовой ставки.

Рассмотрим несколько примеров.

❖ Вы большой блайнд с 6♣7♦. Ранний игрок и батон входят в игру. Флоп - K♦5♠4♥. Хороший момент для того, что бы выйти полублефовой ставкой. Если Вас уравнивают или сделают рейз, у Вас остается еще восемь аутов на усиление до стрита.

❖ □ Вы из ранней позиции делаете рейз с $K\clubsuit Q\clubsuit$. Два поздних игрока и большой блайнд уравнивают. Четыре игрока видят флоп $A\clubsuit T\spadesuit 5\clubsuit$. Этот флоп относительно опасен наличием двух оверкарт, включая туза, при таком большом количестве соперников. Обычно, очень сложно заставить трех оппонентов сбросить карты. Но, как бы то ни было, Вы будете играть с этой рукой до ривера, имея столько аутов. Поэтому - в атаку! Делайте ставку и попытайтесь выиграть этот банк прямо сейчас. Сильные соперники, могут сбросить свой дырявый стрит-дро, и даже пару тузов со слабым кикером, у Вас есть все шансы на немедленную победу. При таком развитии событий, Вы рискуете тем, что по пути кто-то может сделать рейз, и это повышение может отсечь часть соперников. Когда Вы делаете ставку, Вы хотите, что бы все либо сбросились, либо уравнили.

❖ Вы уравниваете в ранней позиции с $A\spadesuit T\spadesuit$. Баттон уравнивает, и Вы втроем смотрите флоп - $Q\clubsuit T\heartsuit 4\spadesuit$. Большой блайнд чек. Полублефовая ставка обычно корректна в такой ситуации. Вы должны поставить, надеясь вынудить Ваших соперников сбросить карты. Но, даже в случае, если Вас уравниют или сделают рейз, у Вас пять аутов на дальнейшее усиление руки. Обратите внимание, даже если Вас уравнивает один соперник, у Вас вполне может быть лучшая на данный момент рука. Вас может уравнивать стрит-дро или десятка с худшим кикером.

❖ Вы уравниваете в ранней позиции с $Q\spadesuit J\spadesuit$, следующий игрок делает рейз. Два поздних игрока, большой блайнд и Вы уравниваете. Флоп - $A\spadesuit 8\spadesuit 5\clubsuit$. Большой блайнд чек. Что Вам делать? В этом случае, оптимальное решение – тоже «чек». Очень тяжело заставить четверых соперников выбросить карты на флопе в большом банке, тем более что был префлоп рейз и на столе лежит $A\spadesuit$. Проблема здесь в том, что префлоп рейзер сидит сразу за Вами, и он может сделать рейз после вашей ставки, заставляя остальных сброситься. Ваш «чек» поможет сохранить в раздаче как можно больше игроков, улучшая тем самым Ваши потенциальные шансы банка. Так же, как вариант, можно рассмотреть «чек/рейз» в том случае, если префлоп рейзер сделает ставку, и его уравниют три Ваших соперника

Одно важное замечание насчет блефа. Блеф, это стратегия, которая не очень успешна в раскованных низколимитных играх. В таких играх, Вам нужна хорошая комбинация на вскрытии карт, поскольку многие игроки разыгрывают каждую раздачу до конца, и, как правило, кто-то что-то соберет. Во-вторых, на низких лимитах, очень много слабых игроков, которые уравнивают вашу ставку даже с очень слабой рукой, поэтому, практически невозможно заставить их сбросить свои карты. На более высоких лимитах, обычно игроки посильнее. И, если вы ставите их перед фактом уравнивания ставки или рейза, то часто Вы их можете заставить сбросить свои комбинации средней силы. Если Вы часто используете блеф, то, вероятно, низколимитные игры не для Вас.

Прибыль на низких лимитах, приходит от розыгрыша стартеров лучших, чем у ваших соперников, и понимания того, когда стоит продолжать игру со своей рукой на флопе и далее. Будьте осторожны, и не отдавайте своих денег слабым игрокам в неудачных попытках блефа против них.

В тайтовых играх на высоких лимитах, блеф просто необходим в Вашем обязательном арсенале орудий для игры. Если Вы никогда не блефуете, то ваши соперники, просто никогда не будут связываться с вами, когда Вы проявляете активность. Блеф помогает Вам выиграть банк, даже если Вы и не имеете лучшей руки, но также, обеспечивает Вам более частое уравнивание соперниками, когда в будущем у Вас будет сильная комбинация. Балансирование частоты Вашего блефа с сильными комбинациями, это то, что поможет вам стать сильным игроком на более высоких лимитах.

Блеф в онлайн.

Есть некоторые отличия между блефом в оффлайне и в онлайн.

В онлайн играх, люди имеют тенденцию к немного более частому использованию блефа, по сравнению с тем, как они делают это в оффлайн игре. Виртуальное окружение, провоцирует многих играть более «обманно», нежели против живых игроков. Так же, немаловажен и тот фактор, что в отличие от оффлайн игры, в онлайн, любой ход, это просто щелчок мыши. В оффлайн игре, Вам надо передвинуть свои жетоны в центр стола, находясь под пристальными взглядами своих соперников. Поэтому, «честность» своих оппонентов в онлайн, Вы можете поставить под сомнение немножко чаще, чем в оффлайн игре.

С другой стороны, в онлайн присутствует тот фактор, который мы рассмотрели в предыдущем абзаце. И многие игроки учитывают это. Поэтому, к своим попыткам блефа, Вы должны подходить немного осторожнее и избирательнее в онлайн, по отношению к тому, как часто Вы это делаете в оффлайн игре.

Как мы уже отметили раньше, блеф иногда служит в качестве «рекламы», обеспечивающей уравнивание Ваших ставок немного чаще в те моменты, когда у Вас есть комбинация. Но в онлайн, влияние этого фактора намного ниже, чем в оффлайн игре. Во-первых, многие просто не замечают всего происходящего за столом, играя несколько столов, смотря телевизор, читая почту или новости и т.д. Во-вторых, очень редко вы играете с одними теми же оппонентами достаточно долго, что бы извлечь преимущества, связанные с Вашим «лузовым» имиджем. В отличие от оффлайн игры, в онлайн покере, смена состава стола происходит очень быстро. Эти и некоторые причины, должны заставить Вас прибегать к блефу в онлайн немного меньше, чем в оффлайн игре. Конечно, в тех случаях, когда изменение состава стола проходит редко, либо Вы играете с постоянными партнерами, блеф может принести вам дополнительную прибыль в будущих хороших ситуациях.

Обзор главы.

Блеф, это ставка или рейз, при которой у Вас практически нет шансов на выигрыш, если соперники уравниют. Блеф прибылен в тех ситуациях, когда шансы банка лучше, чем шансы против того, что соперник сбросит карты.

Полублеф, это ставка (или рейз), при которой, даже если Вас уравниют и на этот момент Вы не фаворит, остаются шансы на усиление до лучшей руки. Полублеф это комбинация вероятностей того, что-либо Ваши противники сбросят карты, либо Вы улучшитесь до сильнейшей руки.

Блеф прибылен в основном против одного-двух соперников, иногда – против трех. Очень редко Вы можете рассчитывать на успешный блеф против четверых и более оппонентов.

Блеф более удачен против сильных соперников, способных выбросить сомнительную комбинацию, нежели против маньяков или слабых игроков, которые часто идут до конца даже на слабой руке.

Большой банк дает лучшие шансы банка при блефе, но так же, повышает вероятность того, что вас уравниют соперники.

По отношению к «лузовому» имиджу за столом, «тайтовый» обеспечивает более высокую вероятность успеха блефа.

Ваша способность «читать» руки соперников в зависимости от того, как они себя вели во время торгов, поможет вам более качественно подойти к определению моментов, подходящих для блефа.

Вероятность успеха блефа повышается, когда у Вас появляется возможность «представить» вашим соперникам какую-то комбинацию, базирующуюся на картах, которые вышли на стол, и на Ваших ставках, сделанных до этого.

Иногда, Ваша позиция является хорошим условием для блефа.

Блеф более сложен на ривере, по отношению к ранним кругам торговли, поскольку, соперникам остается уравнивать только одну ставку, и, как правило, у них есть какая-то комбинация, кроме тех случаев, когда они собирали стрит или флеш, и вышедшие карты им в этом не помогли. Блеф на флопе имеет больше шансов на успех, поскольку очень часто флоп никому не подходит, а сопернику, для того, что бы проверить ваш блеф, надо будет уравнивать ставки еще на двух кругах торговли.

На некоторых типах флопа, иногда очень тяжело блефовать. К этим флопам относятся те, которые могут дать Вашим противникам хороший дро или законченную комбинацию. Если на флопе две высоких карты, две карты одной масти, связка из двух или трех карт, то, как правило, шансы на удачный блеф резко падают.

Иногда, с одной высокой картой на флопе, блефовать легче, чем на флопе с одной мелочью, поскольку эта высокая карта может очень сильно пугать вашего оппонента.

Некоторые типовые ситуации для блефа включают в себя:

- ❖ Ставка на ривере в тех случаях, когда Вы не собрали свое дро, но подозреваете, что у вашего соперника или слабая комбинация, или он так же собирал, но не закончил свое дро.
- ❖ Ставка на флопе из поздней позиции, если никто из соперников не продемонстрировал силы руки.
- ❖ Ставка на терне из поздней позиции, если на флопе и терне до вас все сказали «чек».
- ❖ Выход ставкой с позиции блайнда, если на флопе легла мелочь.
- ❖ Выход ставкой на флопе после того, как Вы делали рейз на префлопе.

Иногда Вы можете обнаружить «подсказки» в действиях ваших противников, характеризующие силу их комбинаций.

Полублеф более распространен, чем чистый блеф. Полублеф дает Вам возможность выиграть банк одним из двух путей: Ваши соперники могут выбросить карты, либо Вы можете закончить свою комбинацию.

Когда у вас находится достаточно аутов для того, что бы уравнивая остаться в игре, очень часто лучшей стратегией будет напасть самому. Ваша полублефовая ставка может принести вам победу немедленно.

Блеф как стратегия, не очень успешен в «лузовых» низколимитных играх, поскольку очень много игроков идет до конца даже на слабых комбинациях, и очень тяжело заставить их сбросить карты.

Блеф, может увеличить Вашу прибыль за счет выигрыша тех банков, в которых у вас не было сильнейшей руки, а так же, за счет того, что ваши соперники будут предрасположены чаще вас уравнивать в будущем, и Вы возьмете свое, когда у Вас будет сильная комбинация.

Онлайн против игры вживую.

- ❖ Игроки предрасположены блефовать немного чаще в онлайн.
- ❖ Игроки чаще, чем при оффлайн играх, уравнивают ставки на слабых комбинациях.
- ❖ В онлайн, Ваши блефы не обеспечивают Вам такой же «рекламы», как в оффлайн игре.

Практикум

\$20-\$40. Вы делаете рейз из средней позиции с $A\clubsuit T\spadesuit$. Следующий игрок в средней позиции и маленький блайнд уравнивают. Три игрока видят флоп $K\heartsuit 6\clubsuit 3\spadesuit$. Маленький блайнд чек. В банке 140\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Вы делали рейз на префлопе, показывая силу руки. Вы против всего лишь двух соперников (и один из них уже «чекнул» на Вас), то есть хорошие шансы на то, что флоп им не подходит. Против трех соперников в такой ситуации следует сыграть «чек» с последующим сбросом на ставку.

\$20-\$40. Вы в ранней позиции с $A\clubsuit K\clubsuit$. Два игрока в ранней позиции уравнивают, и Вы делаете рейз. Батон и оба блайнда уравнивают. Шесть игроков видят флоп $T\heartsuit 9\clubsuit 3\clubsuit$. До Вас все чек. В банке 240\$. Что Вам делать?

Ответ: Чек. Практически нет шансов на то, что у вас лучшая рука против стольких соперников и T9 на флопе. Вас уравнивают как с парой, так и со стрит-дро. Чекайте, надеясь на бесплатную карту. В реальной игре, игрок сказал чек, батон сделал ставку, маленький блайнд уравнил и большой блайнд сделал рейз. АК отличная рука на префлопе, но если флоп Вам не помог усилиться... не стоит в нее «влюбляться», особенно против большого числа соперников, снесите без жалости, не переигрывайте.

\$20-\$40. Вы маленький блайнд с $K\clubsuit 6\clubsuit$. Средний игрок уравнивает, и Вы уравниваете. Три игрока видят флоп $8\clubsuit 7\spadesuit 5\spadesuit$. В банке 60\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Вы будете уравнивать с двусторонним стрит-дро. Поэтому – вперед, попробуйте выиграть банк прямо сейчас против всего лишь двух противников.

\$15-\$30. Вы маленький блайнд с $A\clubsuit K\heartsuit$. Ранний и средний игроки уравнивают. Вы делаете рейз, и большой блайнд уравнивает. Четыре игрока видят флоп $J\spadesuit 8\spadesuit 6\spadesuit$. В банке 120\$. Что Вам делать?

Ответ: Чек. Вы против трех соперников с очень опасным флопом. Я предпочитаю играть чек в подобных ситуациях.

\$20-\$40. Вы большой блайнд с $T\heartsuit 9\heartsuit$. Средний игрок поставил вынужденный блайнд при входе в игру. Батон делает рейз, Вы уравниваете, и средний игрок сбрасывает карты. Два игрока видят флоп $8\clubsuit 7\heartsuit 5\clubsuit$. В банке 110\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Нападайте, попробуйте выиграть этот банк здесь и сейчас против единственного соперника. Как вариант, можно попробовать «чек/рейз». Но учтите, что многие игроки уравнивают чек/рейз чаще, чем просто ставку. Это связано с тем, что размер банка вырос, и они дополняют, раз уж они уже поставили свои деньги.

\$1-\$2. Вы большой блайнд с $9\clubsuit 5\clubsuit$. Два средних игрока уравнивают. Три игрока видят флоп $J\clubsuit 3\clubsuit 2\clubsuit$. В банке 3.50\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Вы все равно будете уравнивать на своем флеш-дро. Поэтому, попробуйте забрать банк немедленно, у Вас всего лишь два оппонента.

\$15-\$30. Вы маленький блайнд с $J\clubsuit 9\clubsuit$. Средний и поздний игроки уравнивают. Вы уравниваете, и четыре игрока видят флоп. $K\clubsuit 5\spadesuit 5\clubsuit$. В банке 60\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Хотя против Вас и три соперника, не очень много шансов на то, что кому-то подошел флоп, поскольку на столе мелкая пара. Обратите внимание, если на флопе мелкая пара, то только пять карт могут улучшить комбинацию флопа, в то время как флоп без пары – девять. Вы будете разыгрывать свой флеш-дро, поэтому делайте ставку и попытайтесь забрать банк немедленно. Риск получить рейз от соперника с королем (если даже такой и есть) не очень высок, поскольку он может бояться того, что Вы поймали трипс к «своей» пятерке.

\$20-\$40. Вы в ранней позиции с A♠K♦. Средний и поздний игроки поставили вынужденные блайнды при входе в игру. Ранний игрок уравнил, Вы делаете рейз. Оба игрока поставивших вынужденный блайнд и большой блайнд уравнили. Пять игроков, видят флоп T♥3♥2♠. Все чек. В банке 200\$. Что Вам делать?

Ответ: Чек. Этот флоп относительно безвреден, всего лишь с одной высокой картой, но Вы играете против четверых соперников. Блеф редко удачен против большого количества игроков. Чек, и надеетесь получить бесплатную карту. В реальной игре, средний игрок сделал ставку, большой блайнд уравнил и ранний игрок сделал рейз. Игрок сбросил две своих оверкарты. Ранний игрок выиграл с K♥T♣.

\$20-\$40. Вы большой блайнд с A♥K♦. Батон делает рейз, и Вы решаете просто уравнивать. Флоп - T♥2♥2♦. Вы чек, батон ставка. В банке 110\$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Поскольку, от батона в подобной ситуации следует ожидать рейза на широком диапазоне стартеров, Вы возможно сейчас впереди и имеете сильнейшую руку. Даже если у вашего противника есть пара, у Вас есть шесть аутов на усиление. Будьте готовы к тому, что бы сделать ставку на торне, не зависимо от того, какая карта выйдет.

\$20-\$40. Вы батон с Q♥T♥. Ранний, средний и поздний игроки уравнивают, и Вы уравниваете. Пять игроков, видят флоп 8♣5♥3♠. Все чек. Торн - J♦. Все чек. В банке 110\$. Что Вам делать?

Ответ: Чек. В подобной ситуации, я буду делать ставку против двух соперников, возможно против трех. Но, обычно, тяжело своровать банк у четверых соперников, даже если они «чекают»..

\$20-\$40. Вы маленький блайнд с Q♠3♦. Все сбрасывают, и Вы уравниваете. Вы и большой блайнд видите флоп K♣T♦2♥. Вы делаете блефовую ставку в надежде, что у противник плохие карты, и он сбросит. Большой блайнд уравнивает ставку. Торн - J♣. Вы делаете ставку, и ваш противник делает рейз. В банке 200\$. Что Вам делать?

Ответ: Ререйз. Качество комбинаций очень сильно меняется при «войне блайндов». Его рейз на торне вовсе не обязательно свидетельствует о наличии премиум руки в подобных ситуациях. Ваш оппонент не делал рейз на префлопе, соответственно, есть существенный шанс, что у него нет короля. Вы будете, как минимум, уравнивать, имея двухсторонний стрит-дро и, возможно, 3 аута на даму. А по сему, вперед, ререйз, попытайтесь забрать банк прямо сейчас. В реальной игре, игрок сделал ререйз и его противник сбросил.

\$20-\$40. Вы большой блайнд с K♥4♣ в. Ранний и поздний игроки уравнивают. Три игрока видят флоп Q♦7♥6♠. Все чек. Торн - 5♣. В банке 70\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. 5♣, вряд ли, помогла кому-нибудь. Два соперника показали слабость на флопе, поэтому, шансы на то, что ставка принесет Вам победу, очень высоки. Даже если вас уравниют, Вы имеете много аутов на усиление. В реальной игре, игрок сделал ставку и его противники сбросили.

\$15-\$30. Вы большой блайнд с 3♣3♠. Лузовый агрессивный поздний игрок уравнивает, маленький блайнд также уравнивает. Три игрока видят флоп Q♥J♦J♥. Маленький блайнд чек, Вы делаете ставку, и только поздний игрок уравнивает. Торн - 4♠. Вы делаете ставку, и поздний игрок уравнивает. Ривер - 4♦. В банке 135\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Агрессивный игрок, вероятно, сделал бы рейз на флопе или торне, если у него была бы дама или валет. Скорее всего, он пытался собрать какое-то дро. Делайте ставку и попытайтесь «своровать» банк. Для того, что бы Ваша попытка принесла прибыль, Вам достаточно выиграть один раз из пяти. В реальной игре, игрок сделал ставку и его противник сбросил.

\$20-\$40. Вы маленький блайнд с T♣8♣. Ранний игрок и Вы уравниваете. Три игрока видят флоп 9♠6♥6♦. Вы делаете ставку. Большой блайнд рейз и Вы уравниваете. Торн - 2♣. Вы чек, большой блайнд чек. Ривер - 9♦. В банке 140\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Ваш соперник, сыграл «чек» на терне, показав слабость. Возможно, у него была пара девяток, и он боялся у Вас наличия трипса, но также, возможно у него была какая-то дро комбинация или маленькая карманная пара. Шансы банка достаточны для того, что бы нам попытаться блефануть, и «показать» наличие у нас фулл-хауса. В реальной игре, игрок сделал ставку и его противник сбросил.

\$15-\$30. Вы маленький блайнд с A♣K♣. Ранний игрок рейз, средний игрок уравнивает. Вы уравниваете, и большой блайнд также уравнивает. Четыре игрока видят флоп 9♦5♦2♦. Большой блайнд ставка и все уравнивают. Торн - 3♠. Большие блайнд ставка и все уравнивают. Ривер - 5♥. Большой блайнд чек, ранний игрок ставка, средний игрок уравнивает. В банке 360\$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Блефовый рейз на ривере очень редко успешен. Особенно в онлайн, где игроки склонны уравнивать, раз уж они единожды поставили ставку. Тем не менее, Вы можете иногда распознать удобный случай, такой, как в этом примере. Если бы ранний игрок заходил лимпом, и решил проставиться, когда на ривере вышла 5-ка, можно было бы предположить у него что-то типа A5. Но сомнительно, что бы он на префлопе делал рейз с такой картой. У среднего игрока, явно слабая рука, иначе, он сделал бы рейз на одном из предыдущих кругов торговли. Ваш рейз в подобной ситуации, будет «показывать» соперникам «наличие» трипса 5-ок и Вашим оппонентам будет весьма затруднительно уравнивать это рейз. Если ваш блеф сработает хотя бы один раз из семи, Вы уже при своих. В реальной игре, игрок сбросил. Игрок в ранней позиции показал Q♠T♠ и средний игрок A♠2♠

Рейз/Чек/рейз

Многие игроки в покер делают рейз, даже не задумываясь о том, какие цели они при этом преследуют.

Есть несколько причин, по которым Вам следует делать рейз:

- ❖ **Вы чувствуете, что имеете лучший шанс на выигрыш банка.** Если у Вас очень сильная рука или очень сильное дро, то Вы можете сделать рейз, привлекая в банк дополнительные деньги.
- ❖ **Вы хотите, чтобы ваши противники сбросили свои дро комбинации или сделали ошибку уравнивая Ваш рейз.** Когда у Вас хорошая рука, но она уязвима к выходу следующих карт, Вам стоит сделать рейз, пытаясь вынудить соперников либо сброситься, либо уравнивая Вас и не имея хороших шансов банка, совершать ошибку.
- ❖ **Вы имеете хорошие шансы банка для того, что бы попробовать блеф или полублеф.** Вы можете сделать блефовый или полублефовый рейз в надежде, что ваши противники сбросят лучшую руку.
- ❖ **Вы хотите получить бесплатную карту.** (Более подробно мы обсудим «бесплатную» карту в следующей главе). Обычно, этого можно достичь после рейза на флопе. Идея в том, что бы показать силу руки рейзом на флопе, надеясь, что на торне до Вас все сыграют «чек» и именно Вы сможете решать, сыграть ли на торне бесплатно.

❖ **Вы хотите определить силу своей руки относительно комбинаций противников.** Присмотритесь к рейзу, как к инструменту, который может дать вам информацию в те моменты, когда у Вас неплохая рука, но вы не уверены, что она лучшая и у Вас мало аутов на усиление. Часто, игроки просто уравнивают до ривера на посредственной руке, теряя при этом 2,5 большие ставки (оплачивая флоп, торн и ривер). Вариант подешевле, это рейз с последующим сбросом, если Вы получили достаточно информации о том, что у соперника сильная комбинация. Например, Вы на большом блайнде уравнили рейз с A3s (s – означает одномастные, suited). На флоп вышло A75. Если Вы делаете чек/рейз, и Ваш соперник отвечает ререйзом то, как правило, Вы можете смело сбрасывать свою пару тузов со слабым кикером против большинства игроков.

Давайте обсудим второй пункт более детально.

Совет: Одна из целей, преследуемых в покере, это дать Вашим соперникам возможность совершить ошибку.

Если шансы банка позволяют противникам уравнивать одну ставку, тогда, рейз будет отличной стратегией для уменьшения шансов банка противникам, вынуждая их либо сбросить карты, либо совершить ошибку, уравнивая Вас. Рассмотрим на примере.

\$10-\$20. Вы батон с A♥Q♦ и сделали рейз на префлопе. Пять игроков, видят флоп Q♣T♦5♠. В банке 100\$. Что Вам делать, если поздний игрок делает ставку? Лучшее решение – рейз. Одна из причин это та, что у Вас, скорее всего лучшая на данный момент рука. Более веская причина заключается в том, что ваш рейз вынудит некоторых из имеющихся соперников либо упасть, либо совершить ошибку, уравнивая вас. Если Вы не сделаете рейз, то для Ваших соперников вполне корректным решением будет уравнивать одну ставку, имея дырявый стрит-дро со стартерами наподобие AJ, K9 или J8. При шансах на улучшение 11 к 1, шансы банка составят 12 к 1. Если же Вы повысите до \$20, Вы уменьшите их шансы банка до 6.5 к 1 (\$130 банк разделить на \$20 ставку). После рейза,

соперники с гат-шот дро (дырявый стрит-дро) должны сброситься, в противном случае, они совершают ошибку, уравнивая Ваш рейз.

Обратите внимание, Вы делаете рейз с намерением вывести из игры соперников с гат-шот дро, но в то же время, предпочитаете, что бы они уравнили, поскольку уравнивание - ошибка. В одной из 12 раздач, Ваши соперники соберут свой стрит, и Вы проиграете, но в остальных 11 раздачах Вы получите дополнительные ставки, которые перекроют ваш проигрыш и принесут экстра прибыль. Это отличный пример, почему Вас не должны сильно расстраивать бэд биты («перетягивание») в подобных ситуациях. Если Ваш соперник пытается собрать, и, в конце концов, собирает комбинацию, которую он не должен был пытаться «натянуть», и «переезжает» Вас, не расстраивайтесь, а просто подумайте о тех дополнительных ставках, которые вы поимеете с него в остальных схожих ситуациях, когда его комбинация не «срастется».

Если у кого-то из Ваших соперников KQ, то он имеет три аута на усиление (короли), которые дают ему шансы на улучшение 15 к 1. Если Вы просто уравниваете, то Ваш соперник сделает небольшую ошибку, поскольку шансы банка 12 к 1. К тому же, уравнивание одной ставки не настолько плохое решение, поскольку он может рассчитывать на дополнительные ставки в случае, если он поймает короля. Если же вы делаете рейз, то сопернику следует сбросить, в противном случае, он совершает большую ошибку, уравнивая при шансах банка всего лишь 6,5 к 1.

У соперника с JT пять аутов на то, что бы побить Вас, это 8 к 1. Уравнивание одной ставки для него корректно. Но ваш рейз вынуждает его или сброситься, или, уравнив при шансах банка 6,5 к 1, совершить ошибку.

Очень важно защищать свою руку, и рейз, зачастую, лучшее оружие для этого. Одна из крупнейших ошибок в покере, это дать вашим противникам возможность «перетянуть» Вас, не потребовав с них за это подходящую плату. Игроки, которые делают меньше ошибок, делают больше денег. Давать противникам хорошую возможность ошибиться предпочтительнее, чем ошибаться самому.

Чек/рейз

Чек/рейз, это ситуации, в которых вы говорите «чек», с намерением сделать рейз, если кто-то сделает ставку в этом круге торговли. Часто, чек/рейз более выгодная стратегия по отношению к ставке или чеку с последующим уравниванием, по нескольким причинам:

❖ **Вывести из игры часть соперников.** Иногда, когда Вы делаете ставку, она не является достаточно веским аргументом для отказа Ваших соперников от борьбы, поскольку им надо уравнивать одну ставку. Если вы находитесь в ранней позиции, Вы можете попробовать «чек», в надежде, что кто-то из игроков в поздней позиции сделает ставку, и у Вас будет возможность сделать рейз, и поставить игроков между вами и беттором, перед фактом уравнивания двух ставок либо отказа от игры.

Например, у Вас A♣8♣ на большом блайнде, и Вы уравнили рейз от батона. Пять игроков, видят флоп 8♦5♥3♠. Если Вы сделаете ставку, большинство игроков с оверкартами уравниют одну ставку. Если же Вы «чекнете» и префлоп рейзер сделает ставку, то Вы сможете сделать рейз и создать тем самым игрокам между вами определенного рода дилемму, заключающуюся в уравнивании уже двух ставок либо отказе от игры. Чек/рейзом и выводом части соперников из игры, Вы повышаете свои шансы на выигрыш, поскольку у одного игрока, играющего на оверкартах, шансов поймать свою карту намного меньше, чем у троих-четверых одновременно. Конечно, если у соперника в руках оверпара (пара выше, чем карты на столе), Вы превращаетесь в игрока «тянущего» карту. Но Холдем, это игра, требующая от Вас риска для того, что бы увеличить свои шансы на выигрыш.

❖ **Для того, что бы дать Вашим соперникам возможность сделать ошибку.** Как обсуждалось в разделе о рейзе, зачастую, уравнивание одной ставки является корректной игрой для ваших соперников, если они играют определенного вида дро комбинации. Но уравнивание двойной ставки будет для них ошибочной стратегией, поскольку они уже не будут иметь подходящих для них шансов банка. Предоставьте им эту возможность совершить ошибку!

❖ **Спровоцировать противника сделать ставку со слабой рукой.** Большинство префлоп рейзеров делают ставку на флопе. Чек/рейзом, Вы используете эту агрессию себе во благо. Ставка, тоже приемлемая стратегия, но чек/рейз может принести Вам дополнительные ставки, которые Вы бы не получили иначе.

❖ **Собрать больше денег в банк с лучшей рукой.** Повторюсь, это одна из основных целей покера, получить как можно больше денег в те моменты, когда Вы чувствуете, что Ваши шансы на выигрыш банка – лучшие.

❖ **Для увеличения Ваших шансов банка в те моменты, когда у Вас сильная, но неполная (дро) комбинация.** Чек/рейз иногда корректен с хорошей недостроенной рукой. Если соперник слева от Вас ставит, и несколько игроков его уравнивают, Вы можете сделать рейз на Вашем хорошем дро, таком как флеш-дро или двухсторонний стрит-дро. Поскольку шансы на усиление к риверу примерно 2 к 1, Вы получаете деньги с каждой ставки, если в игре три оппонента и больше.

❖ **Попытка выиграть банк на полублефе.** Иногда, чек/рейз очень эффективен при полублефе. Особенно, если Вы все равно планируете уравнивать на своем дро. Чек/рейзом, Вы предпринимаете попытку выиграть банк немедленно. Давайте рассмотрим на примере. Вы вошли рейзом из средней позиции, имея на руках Q♦J♦. Баттон и большой блайнд уравнили. Флоп - T♦6♥3♠. Вы делаете ставку, баттон – рейз, большой блайнд сбрасывает. Вы решили уравнивать со своими оверкартами и бэкдор флешем (бэкдор или раннер-раннер – флеш или стрит, для завершения которого нужны две подходящие карты на торне и ривере). Терн - K♥. Чек/рейз хорошее решение против сильного соперника, который может сбросить свою пару десятков или другую среднюю пару. Если же Вас уравниют, остается неплохой шанс выиграть раздачу, если на ривере выйдет Ваша карта к стриту или даже к паре дам или валетов.

Когда вы рассматриваете вариант применения чек/рейза, Вы должны быть уверены в том, что один из ваших соперников сделает ставку. Предоставление бесплатной карты, когда у Вас лучшая рука, может быть губительным для Вас. Когда Вы не уверены в том, что ваши соперники сделают ставку, склоняйтесь к тому, что бы самим сделать ставку на уязвимых к бесплатным картам комбинациях, и к чек/рейзу на менее уязвимых руках. Например, предоставление бесплатной карты на паре десятков или валетов, более рискованное занятие, нежели то же, но на паре королей или тузов.

И, наконец, давайте рассмотрим чек/рейз в свете продвинутой игры. Что будет, если Вы никогда не используете чек/рейз? Если Вы всегда ставите на сильной руке и чекаете на слабой, наблюдательные соперники очень скоро будут иметь великолепный ключ к чтению Вашей игры. Они будут просто сбрасывать на Вашу ставку и ставить, если Вы скажете «чек».

Если Вы часто прибегаете к чек/рейзу, ваши соперники трижды подумают перед тем, как поставить после Вашего «чека», опасаясь Вашего рейза. Это дает нам следующие выгоды. Во-первых, когда все скажут «чек», у Вас появляется отличная возможность выиграть банк, сделав ставку на следующей карте. Вас могут «заподозрить» в неудачной попытке запустить «чек/рейз» с сильной рукой на предыдущем круге торговли. Во-вторых, у ваших соперников поубавится желания воровать банки, после того, как Вы сыграли «чек». Они всегда будут побаиваться Вашего последующего рейза. И, эти бесплатные карты могут помочь вам усилить руку до лучшей.

Конечно же, не стоит разыгрывать ваши руки чек/рейзом всегда. Для того, что бы играть профессионально, Вы должны чередовать приемы в своей игре, что бы Вашим соперникам было тяжело «прочитать» Вас.

Рейз в онлайн-покере.

В онлайн-покере, у Вас есть возможность использовать кнопку «в свою очередь», для того, что бы определить свой ход, когда до Вас дойдет очередь ходить. Я не рекомендую Вам пользоваться этой кнопкой (разве что Вы решили сбрасывать свои карты в любом случае). Тем не менее, многие игроки используют эту возможность. Это видно по короткому временному интервалу между тем, как наступила их очередь ходить, и тем, как они походили. Очень важно замечать такие моменты использования этой возможности. Потому, что это, как правило, говорит об определенной силе руки вашего оппонента.

Фишки поступают в банк с одинаковой скоростью, но есть разница между тем, когда игрок быстро принимает решение в свою очередь и тем, как он принял решение о своем ходе (и поставил его на реализацию) до того, как походили игроки перед ним. Давайте обсудим некоторые причины, побуждающие игроков поступать таким образом.

Первая причина очевидна. У Вашего соперника сильная рука, и он решает повышать, не зависимо оттого, что произойдет до наступления его очереди ходить. Например, если средний игрок входит лимпом, следующий игрок быстро повышает, а поздний игрок мгновенно делает ререйз, то вероятно у позднего игрока премиум рука, поскольку он выбрал опцию «рейз/ререйз» без оглядки на предыдущие действия своих оппонентов.

Иногда, игроки используют психологию, для того, что бы вынудить Вас уравнивать их сильную комбинацию. Они хотят, что бы Вы думали: «Он никогда бы не сделал рейз так быстро, если бы у него была сильная рука. Наверное, он блефует». Как правило, у соперника сильная рука, если он делает рейз мгновенно на торне, ривере или на некоторых участках торговли на префлопе. Этот момент присутствует у многих игроков онлайн. Эта «подсказка» особенно актуальна на ривере, где, как я обнаружил, моментальный рейз, почти всегда говорит о наличии у соперника натса (лучшей из возможных) комбинации или близкой к ней руки.

В то же время, эта «подсказка» не особо полезна на флопе. Многие игроки будут делать рейз мгновенно на флопе тогда, когда полублефуют с двумя оверкартами или на каком-то дро. Поэтому, у них может быть как сильная рука, так же, это может быть попытка купить «бесплатную» карту на торне. Очень важно наблюдать за индивидуальными наклонностями Ваших соперников. Эти и другие «телодвижения» более подробно мы обсудим в главе «Онлайн подсказки».

Как мы отмечали ранее, игроки в онлайн склонны играть более «обманно» нежели в оффлайн игре. Многие игроки считают чек/рейз невежливым (и поэтому неприемлемым) в домашней игре, в то же время, играя в онлайн, «чек/рейзят» все время. Может они просто «чек/рейзят» больше потому, что им не приходится видеть лиц своих соперников. Вы должны вносить коррективы в свою стратегию в сравнении с оффлайн игрой. В онлайн, Вам следует более осторожно относиться к деланию ставки из поздней позиции со слабой рукой, поскольку намного больше шансов (чем в оффлайн игре), что Ваш оппонент замыслили чек/рейз.

Обзор главы.

В Холдеме, существует пять основных причин для рейза:

- ❖ Вы чувствуете, что имеете наилучшие шансы на выигрыш банка.
- ❖ Вы хотите, что бы Ваши соперники сбросили свои дро комбинации или сделали ошибку, уравнивая ваш рейз.
- ❖ У Вас хорошие шансы банка на то, что бы попробовать блеф или полублеф.
- ❖ Вы хотите получить «бесплатную» карту.
- ❖ Вы хотите определить силу Вашей руки, по отношению к комбинациям соперников.

Одна из целей в покере, это дать сопернику возможность совершить ошибку. Когда уравнивание одной ставки для Вашего соперника корректно, рейз, зачастую, значительно уменьшает ему шансы банка, и вынуждает его либо отказаться от борьбы, либо уравнивать и совершить при этом ошибку.

Не стоит так сильно расстраиваться при бэд битах. Когда ваш соперник «тянет» комбинацию (которую в этих условиях тянуть не стоило), даже если он и выиграет, подумайте о тех дополнительных ставках, которые Вы с него получите в те разы, когда ему не «срастется».

Несколько причин, по которым чек/рейз иногда лучше, чем просто ставка или чек с последующим уравниваем:

- ❖ «Выбивание» соперников из игры.
- ❖ Предоставление соперникам шанса на совершение ошибки при уравнивании.
- ❖ «Вытягивание» ставок с оппонентов со слабыми комбинациями.
- ❖ Привлечение в банк большего количества денег с лучшей рукой.
- ❖ Для увеличения своих шансов банка на хорошей недостроенной руке (дро).
- ❖ Попытка выиграть банк полублефом.

Для того, что бы чек/рейз был успешен, Вы должны быть уверены, что после вашего «чека» последует ставка от кого-то из соперников. Предоставление «бесплатной» карты соперникам, когда у Вас лучшая на данный момент рука, может быть опасным.

Некоторые преимущества, которые Вам обеспечивает применение чек/рейза:

- ❖ Вы уменьшаете шанс того, что после Вашего «чека» соперники предпримут попытку «своровать» банк.
- ❖ У Вас появляется возможность «своровать» больше банков ставкой на последующем круге торговли, если после Вас все соперники сказали «чек».
- ❖ Вы можете чаще рассчитывать на «бесплатную» карту, которая может помочь Вам выиграть банк.

Применительно к онлайн:

- ❖ В онлайн есть возможность пользоваться кнопкой «в свою очередь». Использование этой возможности сопряжено с тем, что Ваш ход будет совершен моментально, сразу после хода вашего соперника.
- ❖ У соперника, как правило, сильная рука, если он повышает мгновенно на торне, ривере и на некоторых этапах торговли на префлопе.
- ❖ Мгновенный рейз на флопе не обязательно свидетельствует о том же. Многие игроки делают такой рейз как на сильной карте, так и в качестве полублефа на оверкартах и других типах незаконченных комбинаций.
- ❖ Игроки в онлайн склонны играть более «обманно» по отношению к оффлайн игре. Так же, они склонны к более частому использованию чек/рейза. Поэтому, Вам следует более осторожно и избирательно (по отношению к оффлайн игре) подходить к деланию ставок из поздней позиции со слабой рукой, если до Вас все сказали «чек».

Практикум

\$20-\$40. Вы в средней позиции с $Q♦J♦$. Средний игрок уравнивает, и Вы уравниваете. Маленький блайнд уравнивает, и четыре игрока видят флоп $J♥T♦6♠$. Средний игрок делает ставку. В банке 100\$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. У Вас старшая пара и Вам следует сделать рейз, что бы вывести из игры нескольких соперников со слабыми дро. Ваш соперник мог ставить на средней паре или стрит-дро. Будьте агрессивны до тех пор, пока ваш соперник не показал, что возможно у него рука лучше.

\$20-\$40. Вы маленький блайнд с $K♠Q♣$. Ранний и средний игроки уравнивают, и Вы уравниваете. Четыре игрока видят флоп $Q♥5♣4♦$. В банке 80\$. Вам делать ставку или пойти на чек/рейз?

Ответ: Чек/рейз. Это один из тех случаев, где Вы можете «разбавить» свою игру - ставка. Чек/рейз или даже слоуплей до торна будет зависеть от того, как развиваются события на флопе. Я, обычно, играю чек/рейз в такой ситуации, пытаясь привлечь в банк побольше ставок от одного-двух игроков со слабыми руками. Банк небольшой, и даже если соперники получают бесплатную карту, флоп не особо нас пугает тем, что она кому-то поможет хорошо усилиться. Нас пугает только одна оверкарта. В реальной игре, игрок сказал чек и большой блайнд сделал ставку. Игрок сделал чек/рейз на торне и большой блайнд сбросил карты.

\$20-\$40. Вы маленький блайнд $9♥3♥$. Два средних игрока уравнивают, и Вы уравниваете. Четыре игрока видят флоп $9♣4♠2♣$. В банке 80\$. Вам делать ставку или пойти на чек/рейз?

Ответ: Ставка. Возможно, Вы имеете лучшую руку на данный момент, так как никто не делал рейз на префлопе. Ваш «чек», может дать Вашим соперникам возможность получить бесплатную карту, притом, что у вас очень уязвимая рука и много оверкарт могут побить Вас. Этот пример похож на предыдущий, но мы разыгрываем свою руку иначе, поскольку против одной «страшной» оверкарты в предыдущем примере, в этом, у нас их аж пять.

\$20-\$40. Вы маленький блайнд с $A♥K♥$. Средний игрок делает рейз, и Вы решаете просто уравнивать. Большой блайнд сброс. Флоп - $K♣6♣2♠$. В банке 100\$. Вам делать ставку, пойти на чек/рейз, сказать чек и затем уравнивать ставку?

Ответ: Чек/рейз. Ваши соперники, почти всегда поставят в такой ситуации при игре один на один, давая Вам возможность сделать рейз. Я предпочитаю сделать чек/рейз на флопе, а не слоуплей до торна, поскольку у соперника может быть, например QQ и он, беспокоясь о том, а не поймал ли я короля, может прочекать торн. В реальной игре, игрок пошел на чек/рейз, и его противник уравнивал до ривера с $A♠9♠$.

\$20-\$40. Вы из ранней позиции делаете рейз с $A♦K♦$. Батон и большой блайнд уравнивают. Три игрока видят флоп $A♠J♠9♠$. Вы делаете ставку и батон рейз, большой блайнд сбрасывает. В банке 190\$. Что Вам делать?

Ответ: Ререйз. Очень высоки шансы на то, что Вас противник сделал рейз полублефуя на флеш-дро. Лучший вариант «наказания» для соперника с дро, если Вы ходите перед ним, это ререйз флопа и ставка на торне. В реальной игре, игрок сделал ререйз и ставил до конца. На ривере оппонент сбросил карты.

\$20-\$40. Вы большой блайнд с $K♠Q♠$. Ранний игрок делает рейз, средний игрок уравнивает. Вы уравниваете, и три игрока видят флоп $5♠4♠3♠$. Вы чек, ранний игрок чек и средний игрок делает ставку. В банке 150\$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Как вариант, можно уравнивать, попытавшись спровоцировать на уравнивание раннего игрока. Но, я предпочитаю сделать рейз, руководствуясь рядом причин. При рейзе, я допускаю, что получу одну дополнительную ставку на флопе от беттора, а это то же самое, если я сделаю колл, и ранний игрок тоже уравнивает. Но если ранний игрок сбросится, то я не получу ничего сверх того, что в банке. В том же случае, если они оба уравнивают мой рейз, я получу целых три дополнительных ставки. Попытка слоуплеить до торна и запустить чек/рейз там, подвержена риску, что торн будет «прочекан», поскольку нет уверенности в том, что соперники продолжат ставить на таком, довольно опасном борде. Поэтому, чек/рейз на флопе и ставка на торне, я считаю лучшим решением в данной ситуации.

\$1-\$2. Вы в поздней позиции с T♦7♦. Ранний и средний игроки уравнивают. Вы уравниваете, батон делает рейз и большой блайнд уравнивает. Пять игроков, видят флоп 7♥4♦3♦. Большой блайнд ставка. В банке 12\$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. У вас старшая пара и флеш-дро. Делая рейз, Вы предпринимаете возможность скинуть батона и повысить свои шансы на выигрыш большого банка, если выйдут еще оверкарты. Даже если батон уравнивает или сделает ререйз, у Вас остаются шансы на выигрыш банка, если Вы соберете флеш или выйдут еще 7 или T. В реальной игре, игрок сделал рейз, но проиграл большому блайнду с 8♦8♠.

\$15-\$30. Вы большой блайнд с Q♣Q♥. Средний игрок делает рейз, батон ререйз. Вы решаете просто уравнивать, и средний игрок также уравнивает. Флоп - 7♦7♣5♠. В банке 145\$. Вам делать ставку или чек/рейз?

Ответ: Чек/рейз. Высоковероятно, что батон будет делать ставку. Вы получаете хорошую возможность чек/рейзом вывести из игры среднего игрока. Если Вы сделаете ставку, то очень похоже на то, что оба игрока Вас, как минимум, уравнивают, уменьшая ваши шансы на выигрыш в случае выхода короля или туза. В реальной игре, игрок сказал чек, средний игрок сделал ставку и батон сделал рейз. Игрок решил просто уравнивать, планируя чек/рейз на торне, но, к сожалению оба его противника взяли бесплатную карту. Будьте очень осторожны со слоуплеем уязвимой руки, когда Ваши соперники с оверкартами типа АК могут получить бесплатную карту.

\$20-\$40. Вы батон с K♦T♦. Поздний игрок сделал вынужденный блайнд 20\$, входя в игру. Сильный ранний игрок делает рейз, поздний игрок уравнивает, и Вы делаете слабое уравнивание. Большой блайнд уравнивает, и четыре игрока видят флоп T♣8♣6♥. Поздний игрок делает ставку, и Вы делаете рейз. Все уравнивают. Торн - 3♦. Поздний игрок снова делает ставку. В банке 370\$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз с намерением сделать чек на ривере. Это большой банк. Ваши предполагаемые шансы банка 5 к 1, допуская, что как минимум поздний игрок уравнивает Ваш рейз (\$410/80). Для того, что бы Ваш рейз был корректен, Вам достаточно того, что бы Ваша рука оказалась лучшей в конце один раз из шести. У позднего игрока может быть широкий диапазон рук, поскольку он играл с позднего блайнда («гостевого»). У него могут быть две пары или сет, но он уравнивал Ваш рейз на флопе, показав слабость. Он мог ставить на паре, не давая Вам бесплатной карты, если вдруг у Вас флеш-дро или стрит-дро. У большого блайнда, похоже, какая-то дро комбинация, а у раннего игрока вероятно – две оверкарты. Ваш рейз ставит их перед уравниваем двух больших ставок, что бы посмотреть ривер. Если в этой ситуации против Вас сделают ререйз, то Вам, скорее всего лучше сбросить карты.

Обратите внимание, что рейз на торне, стоит Вам тех же денег, что и уравнивание торна и ривера, но Вы повышаете свои шансы на выигрыш большого банка, если Вам удастся вывести из игры большого блайнда или раннего игрока.

В реальной игре, игрок сделал рейз, большой блайнд уравнивал и ранний игрок сбросил карты. Ривер J♥. Все сказали чек. Большой блайнд показал J♣4♣, а поздний игрок T♠8♦.

\$20-\$40. Вы маленький блайнд с A♥A♠. Сильный средний игрок делает рейз, и маньяк за ним – уравнивает. Маньяк вступал в игру около 75% от всех раздач. Вы делаете ререйз, и три игрока видят флоп 8♣8♦2♦. Вы делаете ставку и оба игрока уравнивают ставку. Торн - 2♠. Вы чек, средний игрок ставка, и маньяк уравнивает ставку. В банке 340\$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Не похоже на то, что бы сильный игрок на префлопе сделал рейз с 8 или 2 в руке. Вы сделали чек на торне с той целью, что бы не давать маньяку лишних денег, если вдруг у него есть 8 или 2. После того, как он просто уравнивал торн, стало похоже на то, что у Вас, скорее всего лучшая рука.

\$20-\$40. Вы первым вступаете в игру и делаете рейз из позиции маленького блайнда с Q♠9♠. Большой блайнд ререйз и Вы уравниваете. Флоп - 7♠6♥4♠. Большой блайнд ставка, Вы уравниваете. Торн - K♥. Большой блайнд ставка, Вы уравниваете. Ривер - K♠. В банке 240\$. Вам делать ставку или чек/рейз?

Ответ: Ставка. На таком «страшном» борде, Ваш соперник может бояться наличия у Вас как флеша, так и трипса. У него может быть рука типа старший туз или слабая пара, и он решит «прочекать» Вам вдогонку, нежели рисковать нарваться на чек/рейз. Ставка в данной ситуации, дает Вам возможность получить, по крайней мере, одну большую ставку, если у Вашего соперника есть хоть какое подобие комбинации. Так же, если у Вашего соперника собрался трипс королей, Вы можете получить от него рейз и сделать ререйз, получив с него, таким образом, три больших ставки на ривере. Недостаток (единственный) ставки в данной ситуации в том, что Ваш соперник сбросит, не имея ничего, и Вы не дадите ему возможности на блеф.

Чек/рейз может спровоцировать блеф в этом случае. Но, поскольку соперник делал ререйз на префлопе и действовал довольно настойчиво на последующих кругах торговли, то вероятно его рука достойна как минимум уравнивания Вашей ставки на ривере. В реальной игре, игрок сделал ставку, большой блайнд сделал рейз и игрок ререйз, большой блайнд показал K♣3♣.

\$30-\$60. Вы маленький блайнд с K♥J♥. Средний игрок делает рейз, батон и Вы уравниваете. Большой блайнд уравнивает, и четыре игрока видят флоп J♣7♣6♥. Вы чек, большой блайнд ставка, и батон уравнивает. Вы рейз, большой блайнд ререйз, батон уравнивает. Вы уравниваете. Торн - 3♥. Вы делаете ставку, большой блайнд уравнивает, батон рейз. Вы и большой блайнд уравниваете. Ривер - 9♥. В банке 870\$. Вам делать ставку или чек/рейз?

Ответ: Чек/рейз. Баттон уравнивал чек/рейз и ререйз на флопе «в холодную». После этого сделал рейз на торне. Очень похоже на то, что у него сет или две пары. Ривер для него не особо «пугающий», поскольку вряд ли он ожидает бэкдор флеша. Это очень хорошая возможность получить от него ставку и ререйзом «снять» с него две больших ставки на ривере.

Как вариант, выйти ставкой самому, если Вы верите в то, что большой блайнд уравнивает эту ставку. В этом случае, Вы тоже получите 2 больших ставки, и есть маленький шанс того, что баттон сделает рейз, если он «положит» Вам две пары, побивая такую руку. Но, тем не менее, я считаю, что у нас больше шансов получить две большие ставки чек/рейзом, чем ставкой. Очень тяжело предположить, уравнивает ли большой блайнд ставку. Возможно, он разыгрывал трефовый флеш-дро, возможно играл слабую пару в надежде усилиться до двух пар или трипса. В этих случаях, маловероятно, что он уравнивает на ривере. В реальной игре, игрок сделал чек/рейз, большой блайнд сбросил, и батон показал 6♠6♣.

Обманные тактики.

Обманные тактики, попытки запутать свою игру и ввести соперника в заблуждение, очень важные инструменты в арсенале каждого успешного игрока. Если Вы ставите или делаете рейз всегда, когда имеете сильную руку и играете «чек» со слабой, то Ваши наблюдательные соперники очень скоро поймут, как надо играть против Вас. Они выработают верную тактику, исходя из той информации о силе Вашей руки, которую Вы сами им и предоставите. Мы обсудили с Вами несколько путей внесения непредсказуемости в Вашу игру. Это блеф, полублеф и чек/рейз. Другие обманные тактики включают в себя получение «бесплатной» карты, слоуплей (замедленный розыгрыш сильной руки), и провоцирование уравнивания или блефа со стороны Ваших соперников.

Бесплатная карта

Бесплатная (на самом деле не совсем бесплатная, а карта, которую Вы можете получить дешевле, чем при обычном развитии событий) карта, это карта, которую Вы получаете без оплаты ставки в текущем круге торговли. В Холдеме, обычно Вы пытаетесь получить бесплатную карту тогда, когда, сделав ставку или рейз на флопе, Вы надеетесь на то, что Ваши соперники сыграют «чек» против Вас на торне, где ставки в два раза дороже, чем на флопе. Т.е. в действительности, это не «бесплатная» карта, так как Вы оплачиваете ее на флопе, но эта ставка на флопе дешевле той, которую бы Вам пришлось заплатить на торне.

Вот некоторые преимущества, которые приносит подобная игра:

❖ **Если ваша рука не улучшилась**, то следующая карта, которую у Вас появляется возможность увидеть бесплатно, может помочь Вам завершить комбинацию. При попытке взять бесплатную карту, Ваше основное намерение заключается в том, что бы увидеть две карты (торн и

ривер), заплатив при этом малую цену. Например, у Вас A5 и на флопе KT5. Ваш соперник делает ставку, и Вы делаете рейз, надеясь на то, что беттор в следующем круге торговли скажет «чек». В таком случае, Вы можете увидеть карты торна и ривере без уравнивания ставки оппонента на торне. В большинстве ситуаций, Вы получаете хорошие шансы банка, когда ваша попытка получить бесплатную карту успешна.

❖ **Ваша рука может улучшиться на следующей карте, и Вы можете продолжать ставить, получив при этом дополнительно одну малую ставку на флопе.** В предыдущем примере, Вы продолжите ставить, если на торне выйдет 5 или туз.

❖ **Получение бесплатной карты, это так же, более дешевый способ уравнивать соперника до ривера в тех ситуациях, когда Вы не уверены в том, сильнейшая ли комбинация у вас на руках.** Иногда, Вы попадаете в ситуации, когда нет уверенности, сбрасывать или нет. Например, у Вас A♣4♣ в поздней позиции, а на флопе вышли A♦9♥2♠. Соперник ставит «под» Вас, но Вы не знаете, на паре тузов или на чем-то типа T9. Вам следует сделать рейз для того, что бы получить бесплатную карту на торне, с намерением просто уравнять ставку на ривере, если не улучшитесь. При таком развитии событий, Вы сохраните сами себе половину большой ставки (в том случае, когда у соперника рука сильнее), по сравнению с простым уравниваем ставок на каждом из кругов торговли.

Проблема в том, что попытка взять бесплатную карту это палка о двух концах. Иногда, Ваши соперники могут сделать ререйз или продолжить делать ставки на торне.

Давайте рассмотрим на примере.

Средний игрок уравнивает, и Вы уравниваете находясь на батоне с J♦T♦. Три игрока видят флоп Q♦7♦5♣. Большой блайнд ставка и средний игрок сбрасывает. Если Вы сделаете рейз, то события могут развиваться по четырем направлениям. А именно:

- ❖ Соперник может сброситься, если у него, например, средняя пара.
- ❖ Оппонент может уравнять и сыграть «чек» на торне. В этом случае, если не вышла бубна, у Вас есть возможность так же сыграть «чек», и посмотреть ривер «бесплатно».
- ❖ Ваш противник может уравнять рейз, и сделать ставку на торне, если не выйдет пугающая карта.
- ❖ Вы можете получить ререйз.

В-первых двух случаях, Ваша тактика удачна, независимо от того, собрали Вы или нет свой флеш. В последних двух, Вы как раз и получаете тем пресловутым вторым концом палки, будучи вынуждены дороже оплачивать свою дро комбинацию. Попытка взять бесплатную карту, работает лучше всего тогда, когда есть вероятность того, что Ваш соперник сбросит карты, т.к. Вы получаете второй выгодный для вас вариант развития событий при повышении на флопе.

Давайте на минутку, поменяемся местами с Вашим соперником. Если вы подозреваете своего оппонента в попытке взять «бесплатную» карту, Вы должны заставить его заплатить подороже за то, что бы остаться в игре. Сделать это можно как ререйзом на флопе, так и ставкой на торне.

Совет: Не давайте своим соперникам бесплатно получать карты, когда Вы подозреваете, что они разыгрывают дро комбинации.

Онлайн

На флопе, многие игроки любят использовать для рейза кнопку «в свою очередь». Они делают это еще до того, как Вы сделали ставку, и рейз выстреливается моментально. Очень часто, пытаясь показать силу руки, они просто делают попытку получить бесплатную карту на торне. Если Ваш оппонент принадлежит к такому типу, делайте ререйз, для того, что бы заставить их по-максимуму оплатить свою дро комбинацию.

Иногда, корректно просто уравнять флоп, но выйти ставкой на торне, если не появилась пугающая карта. Это корректно тогда, когда в колоде есть много опасных карт, таких как флешевые или просто оверкарты, и своим Выходом на торне, они могут Вам существенно испортить настроение

Слоуплей (замедленный розыгрыш).

Слоуплей - сказать чек или только уравнять ставку с очень сильной рукой на одном круге торговли, с целью собрать больше ставок в банк на последующих кругах торговли. Как правило, слоуплей применим с очень сильной рукой, когда похоже на то, что ваши соперники упадут, если вы нападете сейчас, и предоставление им бесплатной карты, не особо Вас пугает.

Многие игроки злоупотребляют слоуплеем. При следующих условиях, Вы не должны прибегать к замедленному розыгрышу:

- ❖ Бесплатная карта может кому-то помочь «переехать» Вас.
- ❖ Банк большой.
- ❖ Бесплатная карта не сможет дать кому-то из соперников хорошей, но второй по силе руки.
- ❖ В раздаче много соперников.
- ❖ В раздаче слабые игроки.

Давайте обсудим каждую ситуацию более подробно.

Бесплатная карта может кому-то помочь Вас «переехать».

Обычно, не особо мудро давать бесплатную карту, которая может Вас погубить. Не так много рук являются на флопе «замкАми» (комбинация, которую никакой торн и ривер не могут превратить в проигравшую). Например, Ваш стрит с флопа, может, в конце концов, проиграть старшему стриту или просто разделить с кем-то банк к риверу. Если Вы поймали на флопе натс - флеш, к риверу Вы можете проиграть фулл-хаусу. Если Вам «флопнулся» сет, до ривера кто-то может собрать стрит или флеш. Если банк маленький и флоп выглядит не особо опасно, Вы можете иногда рискнуть и дать бесплатную карту Вашим соперникам. Но не будьте беспечны, в предоставлении бесплатной карты, которая может «побить» Вас.

Банк большой

Я не рекомендую Вам применять слоуплей, когда банк большой. При большом банке, Вашей основной целью является его выигрыш, а не увеличение. В дополнение, при большом банке, многие соперники поддержат Вас действиями (ставка или рейз) в любом случае, даже имея слабые комбинации. Одна из проблем замедленного розыгрыша при большом банке, это бэкдор флеша и стриты. Например, Вам на флопе Q♦7♣2♥ выпал сет дам. Разыгрывая замедленно, Вы рискуете большим банком, поскольку предоставление бесплатно на торне карты типа J♦, может дать оппонентам хорошую дро комбинацию. При маленьком банке, Вы можете позволить себе рискнуть подобным образом для того, что бы привлечь в банк экстра-ставки, но не делайте этого, если банк большой. Просто постарайтесь его забрать.

Отметьте для себя одно исключение из этого правила. Иногда, очень сложно заставить ваших соперников сбросить карты на флопе, даже рейзом.

Совет: В большом банке, ваши соперники зачастую правы, уравнивая рейз на флопе, но имеют неоправданные шансы банка для уравнивания рейза на торне. Поэтому, иногда лучшим решением будет подождать с рейзом до торна, в намерениях защитить свою руку. К тому же, вынудить соперников заплатить две больших ставки за просмотр ривера.

Бесплатная карта не сможет дать кому-то из соперников хорошей, но второй по силе руки.

Иногда, ставка является лучшим розыгрышем. Особенно в те моменты, когда не похоже, что бы выход бесплатной карты побудил Ваших соперников к активным действиям. В основном, это случается тогда, когда туз или король на флопе, поскольку не так много карт могут дать Вашему сопернику хорошую, но вторую по силе комбинацию. Например, у вас AA и на флоп приходит A93. Нет оверкарт, которые при выходе смогут дать соперникам сильную (в свете такого флопа) пару. В таком случае, обычно лучше сразу нападать и надеяться хоть на какие-то действия соперников со слабой парой или, если Вам повезло, с сетом либо двумя парами. Сравним это с ситуацией, когда при флопе J73 у Вас JJ. В этом случае, предоставление бесплатной карты может дать кому-то высокую пару, и даст Вам шанс получить несколько дополнительных больших ставок.

В игре много противников.

Эта причина является, как бы, комбинацией из первых двух. При большом количестве игроков, как правило, большой банк и риск, заключающийся в предоставлении бесплатной карты, возрастает. При большом количестве игроков в раздаче, Вы получите хорошую торговлю на флопе в большинстве типов игры.

Исключением из этого правила является та ситуация, когда у вас на руках очень сильная комбинация, например фулл-хаус, и рейз может вынудить некоторых соперников сбросить карты. В подобных случаях, если Вы в ранней позиции, то лучше сыграть «чек», поскольку сразу за Вами могут сделать рейз и заставить кого-то «сойти» с дистанции. Если кто-то делает «под» Вас ставку, не

спешите делать рейз, отдайте предпочтение простому уравниванию, что бы попытаться «зацепить» еще кого-то из тех, кто играет после Вас.

Вы играете против слабых противников.

Вперед, выходите ставкой против слабых игроков, которые на флопе уравнивают очень часто, даже на слабых картах. Такой тип игроков склонен к тому, что бы оплачивать игру на всем подряд. Поэтому, не пропускайте хорошую возможность, когда у Вас на руках сильная комбинация.

Рассмотрим некоторые примеры, когда можно поиграть замедленно:

У Вас ТТ с флопом Т52. Если банк небольшой, можете слоуплеить, но не делайте этого, если в игре очень много соперников. Выход на терне А, К, Q, или J, значительно «оживит» торговлю.

У Вас Q7 с флопом Q77, можете поиграть замедленно, если банк маленький. Но надо разыгрывать сильно, если банк большой. Особенно, если есть шанс, что у кого-то есть 7 или Q. Хотя у вас и очень сильная рука, но она уязвима тем, что ваши соперники могут собрать старший фулл-хаус. Так же, Вы можете разделить к риверу банк с соперником, держащим Q, если на стол выйдет еще одна дама.

Проблема замедленного розыгрыша в том, что Вы иногда теряете (вернее недополучаете) ставки, которые бы получили при другом варианте развития событий. Как уже отмечалось выше, часто слабые соперники оплачивают Вам комбинацию, на чем попало. Так же, Вы не дополучаете ставок тогда, когда у Вашего соперника тоже сильная карта. Например, когда у Вас сет, а у оппонента сет младше. Или когда у Вас с флопа натс-флеш, а соперника тоже получает флеш на флопе. В этом случае Вы потеряете (недоберете) очень много ставок, если вслед за Вами, и он решится на слоуплей.

Онлайн-подсказка.

Как уже обсуждалось выше, в онлайн игроки более склонны к блефу, чем в оффлайн игре. По этой причине, Ваши соперники часто будут «неуважительно» относиться к Вашему рейзу на флопе, подозревая, что Вы можете блефовать. В онлайн, Вам следует прибегать к слоуплею реже, поскольку высоки шансы иметь довольно оживленную торговлю, как на флопе, так и на торне.

Иногда, вместо слоуплея, стоит разыграть свою комбинацию активно, надеясь, что у соперника тоже сильная рука. Многие игроки склонны к отказу от борьбы, оказавшись перед рейзом на торне, но рейз на флопе, они не расценивают столь же угрожающе. К примеру, с флопом Т52 и ТТ на руках, Вы можете как слоуплеить, так и разыгрывать активно свой сет. Если Вы повышаете на флопе, Вы можете ожидать активной торговли, если у соперника оверпара или он поймает старшую пару на терне, или уже имеет сильную руку типа 55 или 22. Многие соперники не будут ожидать того, что Вы сделали рейз на флопе с такой сильной рукой, поэтому Вы можете выиграть много ставок на флопе и терне.

Совет: иногда, Вы можете выиграть намного больше, разыграв свою руку отлично от того, как этого ожидают Ваши соперники. Прямолинейный розыгрыш сильной руки, может обескуражить соперника и заставить его подумать, что Вы разыгрываете уязвимую комбинацию или блефуете. По этой причине, прибегайте к слоуплею только тогда, когда банк маленький, и Ваши соперники, скорее всего, упадут, если Вы сделаете ставку.

Итак, слоуплей, это одна из обманных тактик, которая позволяет сбить Ваших соперников с толку и получить с них ставки тогда, когда разыграй Вы иначе, они бы сбросились. В те моменты, когда банк большой, и вышедшая карта может «погубить» Вашу комбинацию, слоуплей превращается в очень рискованное мероприятие. При слоуплее, Вы иногда теряете (недобираете) ставки, если против Вас слабые, уравнивающие часто игроки или у Вашего оппонента, так же как и у Вас, сильная комбинация.

Стимулирование блефа или “колл последней надежды”

Стимулирование блефа или “колл последней надежды” - розыгрыш своей руки так, чтобы противники поверили в слабость вашей руки и сделали блефовую ставку, либо уравнили ставку со слабой рукой («колл последней надежды»). Например, у Вас K♥Q♣, борд K♦Q♦5♠2♣6♣. Ваш соперник уравнил Вас на флопе и торне. Вы подозреваете, что ваш соперник играл на какой-то дро комбинации. Если это так, то на Вашу ставку он сбросит карты. Но если Вы сыграете «чек», он может предположить, что Вы так же играли на дро и попытаться блефом увести у Вас банк. Для того, что бы пойти на такой шаг, Вы должны быть уверены, что у противника дро. Если Ваш оппонент

планировал Вас уравнивать до конца с какой-то посредственной рукой, то он «чекнет» Вам вдогонку, и Вы потеряете ставку на ривере, которую могли с него получить.

Стимулирование блефа или «колл последней надежды», когда у Вас хорошая, но уязвимая рука. Эта тактика сохранит вам ставки, если Вы «вляпались» в монстра, или же принесет экстра бэты, провоцируя соперника на блеф или уравнивание. Например, у Вас АА и Вы вошли рейзом с батона. Один игрок Вас уравнил. На флопе Q82. Вы ставите, соперник уравнивает. На терн ложится 8, и противник играет «чек». Одно из решений, это тоже сыграть «чек». Если он выйдет ставкой на ривере, то Вы уравниваете. Вы сохраните две ставки, если у него есть 8 и «приобретете» ставку, если у него что-то типа 77, которые он сбросил бы на Вашу ставку на торне. Если он играет на ривере «чек», то Вы ставите. Ваш «чек» на торне, может спровоцировать противника на «колл последней надежды» с рукой типа 77. Однако заметьте, что вероятно Вы недоберете ставку, если у соперника есть дама.

Не пытайтесь стимулировать блеф, когда против Вас играет «скала» (очень тайтовый игрок). Так же, не делайте этого, если против Вас игрок, уравнивающий очень часто до ривера, даже на слабых руках. Например, если против Вас игрок, который будет уравнивать до конца, имея 77, продолжайте делать ставки и собирайте с него ставки.

Давайте рассмотрим еще один пример.

Вы делаете рейз с баттона, будучи первым вошедшим с А♦6♦. Агрессивный маленький блайнд делает ререйз. В общем случае, для ререйза, агрессивному игроку в таких ситуациях нужна рука типа карманной пары или Ах. На флоп приходит А♣Q♦5♥. Ваш соперник ставит, и Вы уравниваете. Торн - 7♣, и он играет «чек». Если он принадлежит к тому типу соперников, которые сбросят слабую пару и сыграют «чек/рейз» на сильной руке, то лучшим решением будет так же сыграть «чек». На ривере, он может попробовать блеф, принеся Вам ставку. Если же он сыграет чек, и Вы поставите, Ваш соперник может Вас уравнивать со слабой рукой, так же принося Вам ставку. С другой стороны, если он планировал на торне сыграть «чек/рейз», то Вы сохраняете две ставки, к тому же, бесплатно получая возможность улучшить свою комбинацию за счет ривер-карты.

Обзор главы.

Бесплатная карта, это карта, которую Вы получаете без оплаты ставок на текущем круге торговли. В Холдеме, обычно ее пытаются себе обеспечить путем ставки или рейза на флопе, надеясь на то, что соперники на торне сыграют «чек», и не придется уравнивать более высокую ставку для того, что бы посмотреть ривер.

Попытка взять бесплатную карту, дает Вам некоторые преимущества:

- ❖ Если Вы не улучшились на торне, то Вы можете увидеть следующую карту и улучшить свою руку бесплатно.
- ❖ Вы можете улучшить свою комбинацию на торне. В этом случае, Вы продолжаете делать ставки, получив на флопе дополнительные ставки с ваших соперников.
- ❖ Получение бесплатной карты, это более дешевый способ уравнивать соперника до ривера, если Вы не уверены в том, что Ваша рука лучшая.
- ❖ При попытке взять бесплатную карту иногда возникают сложности. Может случиться так, что Ваши соперники сыграют ререйз или сделают ставку на торне. Это приводит к более дорогому розыгрышу своей дро комбинации. Поэтому, если Вы подозреваете, что Ваш соперник, играя дро, пытается обеспечить себе бесплатную карту, не давайте ему такой возможности.
- ❖ Обратите внимание на игроков, которые мгновенно повышают на флопе. Они могут пытаться обеспечить себе бесплатную карту.

Слоуплей, это игра «чек» или уравнивание с очень сильной рукой на одном круге торговли, с целью получить дополнительные ставки в банк в последующих кругах торговли.

Некоторые игроки прибегают к слоуплею очень часто. Не разыгрывайте замедленно свою руку если:

- ❖ Бесплатная карта может «побить» Вас.
- ❖ Банк большой.
- ❖ Бесплатная карта не сможет дать Вашим соперникам хорошей, но второй по силе комбинации.
- ❖ Много соперников в раздаче.
- ❖ В игре слабые игроки.

Зачастую, когда банк большой, тяжело вывести соперников из игры на флопе даже рейзом. Иногда, стоит разыграть свою руку медленно на флопе, и сделать рейз на торне, поставив соперников перед фактом уравнивания двух больших ставок для того, что бы посмотреть ривер.

При слоуплее иногда возникает проблема. Она заключается в том, что Вы теряете (недополучаете) те ставки, которые могли бы получить, разыграв свою руку иначе. Это случается тогда, когда против Вас слабый соперник, уравнивающий даже на средних руках, либо же у Вашего оппонента тоже сильная комбинация.

Стимулирование блефа или “колла последней надежды” - розыгрыш своей руки так, чтобы противники поверили в слабость вашей руки и сделали блефовую ставку, либо уравнили ставку со слабой рукой («колл последней надежды»). Хороший пример, это сыграть «чек» против игрока на ривере, если Вы подозреваете, что он играл на дро комбинации и не смог ее собрать на ривере.

Так же, Стимулирование блефа или “колла последней надежды”, является хорошей тактикой тогда, когда у Вас хорошая, но уязвимая рука. Эта тактика может либо сохранить Вам ставки, если Вы против «монстра» и позади, либо принести Вам ставку от попытки блефа Вашего соперника или спровоцированного Вами колла.

Не пытайтесь спровоцировать на блеф игроков, принадлежащих к типу «скала», они редко блефуют. Так же, не делайте этого против соперников, которые очень часто уравнивают, даже на слабых комбинациях.

Практикум

\$15-\$30. Вы в поздней позиции с $A\heartsuit 5\heartsuit$. Ранний и средний игроки уравнивают. Вы и маленький блайнд уравниваете. Пять игроков видят флоп $K\heartsuit 8\clubsuit 4\heartsuit$. Средний игрок делает ставку. В банке 90\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивайте. Банк маленький. Поэтому, я предпочитаю уравнивать, нежели выводить соперников из игры. Если бы банк был большой, я сделал бы рейз, увеличивая шансы на то, что бы мои ауты к тузу были хороши.

\$20-\$40. Вы на батоне с $A\spadesuit K\spadesuit$. Ранний игрок делает рейз, средний игрок уравнивает, и Вы делаете ререйз. Маленький блайнд уравнивает, и четыре игрока видят флоп $J\spadesuit 7\diamondsuit 4\diamondsuit$. Маленький блайнд ставка и средний игрок делает рейз. В банке 320\$. Что Вам делать?

Ответ: Ререйз. Большой банк. У Вас на руках очень сильное дро. Поскольку банк большой, Вы пытаетесь вывести из игры маленького блайнда, что бы увеличить свои шансы на выигрыш банка, оставшись против единственного оппонента. Если соперники уравниваю, у Вас появляется возможность взять бесплатную карту на торне. Даже, если соперники сделают «кэп» (максимально допустимое количество рейзов на круге торговли, как правило, три рейза, т.е. до четырех ставок), у вас все равно имеются отличные шансы на улучшение Вашего сильного дро. В реальной игре, игрок сделал ререйз, маленький блайнд уравнил, и все сказали чек на торне. Флеш не вышел, и соперники показали $Q\spadesuit Q\heartsuit$ и $Q\clubsuit J\diamondsuit$. Наш игрок на флопе имел 14 аутов, так что ререйз был правилен.

\$1-2\$. Вы батон с $T\heartsuit 8\spadesuit$. Ранний и средний игроки уравнивают. Вы также решаете уравнивать со своей слабой рукой, и маленький блайнд уравнивает. Пять игроков, видят флоп $J\diamondsuit 9\diamondsuit 4\heartsuit$. Все чек. В банке 5\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Это приличный флоп для розыгрыша Вашей руки. Сомнительно, что бы Ваша ставка могла вывести из игры четверых соперников, но, тем не менее, он может вам дать возможность получить бесплатную карту на торне. В реальной игре, игрок сказал чек. Торн $9\clubsuit$, и опять все сыграли «чек» до игрока, который решил «увести» банк полублефовой ставкой. Средний игрок уравнил олл-ином (олл-ин, то же что ва-банк, ситуация, когда игрок ставит в банк все свои деньги) с KT и выиграл банк, когда ни ривере вышла не подходящая никому карта.

\$20-\$40. Вы батон с $K\diamondsuit T\diamondsuit$. Ранний игрок уравнивает, и Вы делаете рейз. Маленький и большой блайнды уравнивают. Четыре игрока видят флоп $A\diamondsuit 9\diamondsuit 2\heartsuit$. До вас все чек и Вы делаете ставку. Маленький блайнд рейз и остальные противники сбрасывают карты. В банке 220\$. Что Вам делать?

Ответ: Ререйз. Вы делали рейз на префлопе, поэтому, Вы можете продолжать ререйзом, имитируя пару тузов с хорошим кикером для того, что бы обеспечить себе бесплатную карту на торне. В реальной игре, игрок сделал ререйз, и оба игрока сказали чек на торне. Ривер мусорная карта, и игрок сбросил после ставки противника.

\$0.50-\$1. Вы большой блайнд с $7\spadesuit 5\spadesuit$. Пять игроков входят в игру. Флоп - $7\heartsuit 7\diamondsuit 5\diamondsuit$. Маленький блайнд чек. В банке - 3\$. Что Вам делать?

Ответ: Чек. Против Вас много игроков. Вы не хотите делать ставку, рискуя, что чей-то рейз сразу за Вами, выведет многих соперников из раздачи. Ваши соперники могут иметь стрит-дро или флеш-дро, поэтому, Вы и так можете получить хорошую торговлю на этом низком лимите. В реальной игре на флопе дошли до 3-бет (ставка с двумя рейзами), в торговле, наш игрок только уравнивал. На торне торги дошли до «кэп». Один из соперников показал на вскрытии карт - 8♦7♣.

\$5-\$10. Поздний игрок входит в игру, делая вынужденный блайнд 5\$. Вы уравниваете в ранней позиции с 4♣4♦, и маленький блайнд уравнивает ставку. Большой блайнд рейз и все уравнивают. Четыре игрока видят флоп K♠7♣4♥. Большой блайнд ставка. В банке 45\$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Это банк приличного размера и Вы стремитесь к тому, что бы избавиться от части соперников. Ваши соперники могут на торне собрать хорошее дро, если Вы позволите им остаться в игре задешево.

\$20-\$40. Вы делаете рейз из средней позиции с A♣A♦, и оба блайнда уравнивают. Флоп - A♠K♥6♠. Оба блайнда чек. В банке 120\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Банк неплохо размера. Если у Ваших соперников есть дырявый стрит-дро или флеш-дро, то пусть они их оплатят. Очень тяжело получить много дополнительных ставок в банк с помощью слоуплея. Ваши соперники становятся очень подозрительными, когда префлоп рейзер «чекает» флоп и заявляет о силе своей руки на торне. В реальной игре, большой блайнд уравнивал ставки до ривера с K♣T♣.

\$15-\$30. Вы большой блайнд с 3♣3♦. Средний игрок с небольшим количеством денег уравнивает, маленький блайнд уравнивает. Три игрока видят флоп K♠3♥2♦. Маленький блайнд чек. В банке 45\$. Что Вам делать?

Ответ: Чек. Банк мал и флоп не выглядит пугающим. Ставка выведет из раздачи среднего игрока с коротким стеком, если только у него нет пары. Если же у него есть пара, Вы, вероятно и так сможете получить эти его фишки на торне и ривере.

В реальной игре, игрок сыграл чек и уравнил ставку от среднего игрока. После этого, он сыграл чек/рейз на торне, когда вышла Q♥. Его соперник, уравнил на ривере олл-ином, после выхода 4♦, и показал 6♥5♥ - стрит. Торн-карта, дала ему флеш-дро, к имеющемуся дырявому стрит-дро. По причине маленького размера банка, слоуплей был корректен. Замедленная игра выполнила свою задачу, и привлекла в банк дополнительные ставки, но к несчастью, в этот раз дала осечку.

Этот пример, показывает, что может произойти с рукой, сильной на флопе, и демонстрирует наглядно, почему не стоит увлекаться слоуплеем тогда, когда банк большого размера.

\$20-\$40. Вы маленький блайнд с 2♣2♥. Средний игрок уравнивает, и игрок за ним делает рейз. Вы уравниваете, и большой блайнд сбрасывает. Три игрока видят флоп K♣K♦2♦. Рейзер префлопа делает ставку. В банке 160\$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Тяжело разыгрывать замедленно руку из ранней позиции. Если Вы просто уравниваете, то Ваши соперники, вероятно, не будут столь настойчивы со своей комбинацией, если у них нет короля. Так же, Ваш рейз может запутать соперников, поскольку они ожидают замедленного розыгрыша от обладателя трипса королей. Если Вам повезло, то у соперника окажется этот трипс, и Вы получите море ставок, как на флопе, так и на торне до того, как соперник догадается о наличии у Вас фулл-хауса. В реальной игре, игрок сделал рейз, и его противник сбросил на торне.

\$15-\$30. Вы делаете рейз из средней позиции с Q♥Q♦. Сильный игрок за Вами сделал ререйз. Маленький блайнд уравнил, и Вы делаете «кэп». Три игрока видят флоп Q♣7♥7♠. Маленький блайнд чек. В банке 195\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Вы «кэпнули» префлоп, поэтому продолжайте ставить как агрессор. Вы получите отличную торговлю, если у соперника AA или KK. Ваш чек после «кэп» на префлопе, будет выглядеть очень подозрительно, а Ваши соперники могут и не сыграть с Вами агрессивно.

В реальной игре, игрок сказал чек, и оба противника взяли бесплатную карту. Торн J♣. Игрок сделал ставку, и соперник уравнил его на торне и ривере, показав JJ. Если бы игрок сделал ставку на флопе, он снял бы много ставок на торне, возможно даже, что его соперник довел бы дело до «кэп» (конечно, допуская, что он уравнил бы флоп). Слоуплей может быть верным решением в подобных ситуациях против слабых соперников, но может стоить Вам денег против сильных игроков, которые не попадают в ловушки.

\$15-\$30. Вы первым входите в игру и делаете рейз из поздней позиции с K♥K♦, и оба блайнда уравнивают ставки. Три игрока видят флоп T♦3♥3♣. Вы делает ставку, маленький блайнд сбрасывает и большой блайнд делает рейз, применив чек/рейз. Вы делаете ререйз и большой блайнд уравнивает. Торн - A♥ большой блайнд чек. В банке 180\$. Что Вам делать?

Ответ: Чек. Чек, для того, что бы спровоцировать блеф или колл последней надежды на ривере. В этой ситуации, сыграв «чек», Вы не особо рискуете. Опасность заключается только в том, что оппонент может прикупить еще одну десятку или поймать карту к своей карманной паре, что случится 1 раз из 23.

Если Вы сделаете ставку, соперник выбросит свою десятку (если он не откровенно слабый игрок), поэтому ставка не принесет Вам ничего. «Чекнув» торн, Вы даете возможность Вашему сопернику попробовать блеф на ривере, либо, проверяя на блеф Вас, уравнивая Вашу ставку «колл последней надежды». Так же, сыграв чек, Вы избегаете чек/рейза на торне, если у оппонента трипс или АТ.

В реальной игре, игрок сказал чек, и получил «колл последней надежды» от соперника на ривере с Т9.

\$15-\$30. Вы уравниваете в ранней позиции с $K\clubsuit Q\spadesuit$. Средний игрок и батон уравнивают. Четыре игрока видят флоп $Q\heartsuit 6\spadesuit 4\clubsuit$. Большой блайнд ставка, Вы рейз, батон уравнивает и большой блайнд сбрасывает карты. Торн - $5\heartsuit$. Вы делаете ставку, и батон уравнивает. Ривер - $A\heartsuit$. В банке 205\$. Что Вам делать?

Ответ: Чек. Вы можете побить своего соперника, только если он уравнивал на QJ или QT, хотя сильный игрок сбросил бы такие карты после Вашего рейза на флопе. Более вероятно, что Ваш оппонент играл на флеш-дро. Ставка не принесет Вам ничего, поскольку в этой ситуации, соперник не уравнивает Вас с рукой, которую Вы в состоянии побить. В то же время, «чек» может спровоцировать соперника на блеф. Так же, сыграв чек, Вы сэкономите ставку, если ваш оппонент играл дро на картах типа Axs и сделает рейз, допуская, что Вы его уравниваете. В реальной игре, игрок сказал чек, и его противник сделал ставку с $J\spadesuit 7\clubsuit$.

Выбор стартовых рук (стартеры).

Введение

Первая часть книги была посвящена основным понятиям покера, которые полезны в игре почти каждого типа покера. В следующей части книги, мы рассмотрим специфику стратегий для каждого из четырех кругов торговли: префлоп, флоп, торн и ривер.

Основное отличие выигрывающего игрока от проигрывающего, заключается в качестве стартовых рук. Как правило, стоит разыгрывать от 15% до 25% начальных комбинаций. Эта величина колеблется, и зависит от того лузовая или тайтовая игра за столом. Но в любом случае, играя меньше стартеров, чем Ваши соперники, Вы получаете огромное преимущество.

Основными критериями, влияющими на принятии решения какие играть стартовые руки, являются:

- ❖ сила стартовых рук
- ❖ позиция
- ❖ количество вступивших в игру
- ❖ тип игры (лузовая/тайтовая, пассивная/агрессивная)
- ❖ был ли рейз при торговле
- ❖ типы противников
- ❖ Ваш имидж
- ❖ сила вашей собственной игры.

Давайте рассмотрим каждый из этих критериев более подробно.

Сила стартовых рук

На длительном промежутке времени, в среднем каждый получает одинаковые начальные карты. Выигрывающие игроки, в основном разыгрывают сильные карты, в то время, когда лузеры играют на всем подряд. Разыграть сильную руку не сложно. Намного сложнее избавиться от слабой руки, розыгрыш которой приносит убытки на дистанции. Мы обсудим качество рук, разыгрываемых из разных позиций. Отнеситесь внимательно к этим наставлениям, и постарайтесь не отступить от них.

Позиция

В торговле недвижимостью, как всем известно, основополагающая вещь, это месторасположение, месторасположение и еще раз месторасположение. В Холдеме, тоже есть ось, вокруг которой все и крутится. Это позиция, позиция и еще раз позиция.

Для того, что бы освежить в памяти описание и названия позиций в Холдеме, обратитесь к главе «Об этой книге».

Позиция очень важна, поскольку именно она определяет то, как много информации у Вас есть о развитии событий в этой раздаче. В ранней позиции, Вы вынуждены принимать решение первым, не зная, как поведут себя Ваши оппоненты. Когда же Вы в поздней позиции, у Вас появляется возможность принять решение, базируясь на том, что произошло до Вас. Например, в поздней позиции, Вы знаете, был ли рейз, сколько игроков принимают участие в розыгрыше и т.д. Позиционное преимущество в Холдеме, сохраняется за вами на протяжении всей раздачи, в то время как в других играх, например в 7-карточном покере, Ваша позиция может меняться на каждом круге торговли.

Дополнительная информация, получаемая в поздней позиции, помогает вам принимать более верные и более прибыльные решения. Иногда, благодаря позиции, Вы можете выиграть «ничейный» банк. Например, если все играют «чек», у Вас появляется хорошая возможность просто «украсть» банк. Иногда, позиция сохраняет Вам деньги, которые Вы бы «инвестировали» в банк, находясь вне позиции. К примеру, у Вас JT с флопом J74 против четверых соперников. Если Вы принимаете решение в первых рядах, Вы должны сделать ставку. Если после Вас последует рейз и ререйз, Вы будете вынуждены сбросить карты, потеряв при этом первую ставку. Обладая позицией в схожей ситуации (Вы в поздней позиции), Вы сможете спокойно снести свои карты, не потратив при этом ни гроша. Ваша позиция сохранила Вам деньги, хоть при этом у Вас точно та же рука.

Так же, позиция весьма полезна, когда дело доходит до ривера. Находясь вне позиции, Вы не всегда знаете, стоит ли делать ставку, имея посредственную комбинацию, особенно при игре один на один. Играя «чек», Вы теряете возможность получить с него деньги, когда Ваша рука лучшая. Если же Вы принимаете решение последним и Ваш соперник «чекает», вы, как правило, можете безопасно делать ставку, поскольку оппонент проявил слабость.

Существует много ситуаций, когда позиция или спасает ваши деньги, или помогает Вам получить дополнительные ставки. Поэтому, находясь в поздней позиции, Вы можете разыгрывать больше рук (по сравнению с ранней позицией), поскольку там, стартовые комбинации имеют более высокое матожидание. Даже «карманные» тузы делают больше денег из поздней позиции. Вы получаете и сохраняете деньги, когда Вы принимаете решение, будучи последним. Изучение влияния позиции является критичной точкой в изучении Холдеме.

Количество вступивших в игру

Количество игроков, может существенно повлиять на Ваше решение при розыгрыше определенных комбинаций. Мелкие и средние пары, а так же одномастные связки, лучше играют в банках с большим количеством соперников. В то же время, высокие карты разных мастей, «чувствуют» себя лучше против одного или двух соперников.

Например, стартеры типа АК или KQ, играют хорошо против одного или двух противников, и могут иногда выиграть, даже не составив значимой комбинации, просто по тузу или королю старшему. Против нескольких игроков, для победы Вам нужна как минимум пара, и то, она будет уязвима повышенной вероятностью того, что кто-то собрал две пары или лучше. С другой стороны, мелкие пары и одномастные связки не так часто дают Вам сильную руку. Но когда это случается, Вы получаете в награду большой банк, выигранный у нескольких соперников. Для розыгрыша этих рук, вам нужны хорошие потенциальные шансы банка, поэтому, игра на таких стартерах против малого количества соперников (одного или двух) не приносит прибыли.

Давайте, на примере мелких пар, посмотрим, как количество игроков влияет на шансы банка и возможность розыгрыша подобных рук. Как правило, мы избегаемся на флопе от нашей мелкой пары, если не собрали сет. Шансы на улучшение составляют 7,5 к 1. То есть, в среднем, мы «поймаем» сет, каждые 7-8 раздач. В игре \$10-\$20, мы будем платить \$10 за каждую попытку. Для того, что бы окупить свои затраты, собрав сет, нам необходимо выиграть в среднем не менее \$75. Если Вы играете против одного-двух соперников, очень сложно достичь этой цели, поскольку в банке будет \$20 или \$30. Ваши оппоненты могут просто сбросить карты, и Вы выиграете маленький банк. Так же, Ваш сет может иногда поиграть старшему сету, стриту или флешу. Ваши выигрыши, должны быть достаточно большими, что бы компенсировать все «несчастные случаи» и те затраты, которые Вы понесли, сбросив карты на флопе не поймав свой сет. Вы можете рассчитывать на прибыль, если против Вас не менее пяти игроков (включая блайнды), возможно даже хватит четырех, если они играют не очень хорошо постфлоп.

Тип игры (лузовая/тайтовая, пассивная/агрессивная)

Оценка типа игры, напрямую зависит от количества игроков, участвующих в розыгрышах. Тип игры определяется тем, как много игроков смотрит флоп, а так же тем, было ли при этом повышение ставок.

Я оцениваю игры с просмотром флопов 30% и более как лузовые, и если менее 30% - тайтовые.

Онлайн.

Как правило, игры в онлайн более тайтовые, чем в реальных казино. Это связано с тем, что скорость игры в онлайн намного выше. По сравнению с оффлайн игрой, люди участвуют в большем количестве раздач на протяжении одного и того же промежутка времени. Онлайн игроки проявляют немножко больше терпения, в ожидании более сильных карт. Игроки «оффлайн», пришли поиграть и повеселиться, поэтому долгое ожидание подходящего момента для них тягостно, и они играют чаще. К тому же, многие сайты представляют статистику по просмотру флопов за столом. Это дает возможность предварительно оценить тип игры.

Некоторые игры бывают очень агрессивными, с большим количеством рейзов на префлопе. Другие же наоборот, пассивные, в них Вы, как правило, можете посмотреть флоп всего лишь за одну ставку. В основном, игры на низких лимитах имеют тенденцию быть лузово-пассивными, тогда как с увеличением лимита, игра приобретает тайтово-агрессивную окраску. Так же, Вы сможете прийти к выводу, что на разных сайтах игры отличаются по своему типу. Например, исходя из своего опыта, я могу сказать, что на больших сайтах, таких как Party Poker, игры более тайтовые, чем на небольших, таких как True Poker и The Poker Club. Игры на небольших сайтах более лузовые и пассивные.

Критерием оценки типа стола пользуются, как правило, опытные игроки. Это им позволяет несколько расширить круг стартеров для ранней и средней позиций при подходящих условиях. Например, если игра носит лузовый и пассивный характер, то появляется возможность розыгрыша из ранней позиции таких рук, как одномастные связки и мелкие пары. Если же игра жесткая и агрессивная, то Вы можете иногда сделать рейз с 77 или даже KQ. Но надо быть опытным игроком, что бы принимать эти и другие граничные решения, базирующиеся на типе игры.

Был ли рейз при торговле.

Очень многие руки превращаются в неиграемые после рейза. Это очень простое утверждение, но многие игроки игнорируют или не понимают эту ключевую точку. Рейз говорит о том, что свою руку Ваш соперник считает сильной и так же, рейз уменьшает Ваши шансы банка. Как правило, Вам не стоит уравнивать рейз со спорными руками, такими как средние пары или одномастные связки до тех пор, пока Вы не можете рассчитывать на участие в игре не менее пяти коллеров, оправдывающих Ваши шансы на победу. Конечно же, есть и исключения, но большинство игроков не потеряют много, если будут всегда сбрасывать подобные руки после рейза.

При оценке количества игроков в раздаче, мы показали, что маленькие пары должны играть против большого количества соперников, в противном же случае, Вы имеете «бедные» шансы банка по отношению к шансам на улучшение. Если был рейз, то шансы банка становятся еще хуже. В игре \$10-\$20, Вам надо уже выиграть \$150, что бы окупить свои попытки собрать сет на флопе.

Стартеры типа AT и KQ, так же становятся очень опасными при розыгрыше после рейза. Большинство игроков делают рейз с премиум парами и картами типа AK и AQ, поэтому, очень высокая вероятность, что Ваша рука может попасть под доминирующую. Будьте очень избирательны в выборе рук, которые Вы будете разыгрывать, после того, как был рейз.

Тип противников

Опытные игроки стараются разыгрывать больше рук против слабых игроков и меньше против сильных оппонентов. Граничные руки бывают прибыльными против слабого противника, но превращаются в убыточные против хорошего игрока. Слабые соперники делают после флопа больше ошибок, что превращается в прибыль для Вас.

Например, если маньяк, повышающий каждую раздачу, делает рейз, Вы, играя в поздней позиции и получив на руки AT, можете сделать ререйз, пытаясь изолировать себя от стола, и «разобраться» с маньяком один на один. Если же рейз поступил от солидного игрока, то Вам вероятно лучше сбросить свои AT. Эта рука играет плохо против хороших игроков, которые избирательно подходят к выбору комбинации для рейза.

Ваш имидж

Ваш имидж за столом и тип Вашего соперника могут повлиять на то, как Вы разыграете ту или иную комбинацию. Например, имидж тайтового игрока, позволит Вам немного чаще безнаказанно «воровать» блайнды с граничными комбинациями на руках. Кроме того, Вы можете разыгрывать несколько большее количество рук и, использовать свой «тайтовый» имидж после флопа для того, что бы иногда «воровать» банки блефом или полублефом. С другой стороны, имидж лузового игрока не позволит так часто с успехом уводить блайнды. Поэтому, стоит менее часто прибегать к рейзу на префлопе на граничных комбинациях.

Имидж Ваших соперников так же очень важен. Вам следует играть больше рук против лузового и меньше против тайтового игроков. Особенно это верно тогда, когда тайтовый игрок сделал рейз. С другой стороны, Вы можете немного чаще «воровать» блайнды, если там сидит тайтовый игрок.

Имидж намного важнее в тайтовой агрессивной игре на высоких лимитах, чем в лузовой низколимитной игре. Игра на низких лимитах, как правило, ведется до сверки (вскрытия) комбинаций, поэтому имидж не так важен.

Другую важную причину мы обсуждали в главе «Введение в онлайн-покер»: в онлайн Ваш имидж за столом не столь важен, как в живой игре. Обсудим это более детально еще раз в главе «Стартовые руки для опытных игроков».

Сила вашей игры

Количество стартовых рук, которые Вы разыгрываете, так же сильно зависит и от качества Вашей собственной игры. Опытные игроки, могут преодолеть слабость некоторых стартеров, за счет своей великолепной игры пост-флоп. Они примут лучшее решение на флопе, торне и ривере, минимизировав при этом потери и извлекая максимум при выигрыше. В отличие от начинающих игроков, это позволяет им играть большее количество рук с прибылью. Большинству начинающих игроков следует играть очень тайтово, пока они не наберутся достаточно опыта для того, что бы расширить круг разыгрываемых рук.

Итак, мы рассмотрели основные критерии, оказывающие влияние на выбор тактики розыгрыша стартовых комбинаций. Давайте более детально взглянем на то, какие руки, и в какой позиции, становятся «играбельными». Первая часть главы о стартерах, предназначена для начинающих игроков, и показывает, что выигрышная стратегия игры в покер, базируется на тайтовой игре. Вторая часть, предназначена для более опытных игроков. В ней обсуждаются факторы, которые могут помочь Вам расширить круг играемых комбинаций в некоторых ситуациях.

Обзор Главы

Критерии выбора стартера для игры включают в себя:

- ❖ Сила стартовых рук
 - Плюсовые игроки разыгрывают более сильные начальные карты, в то время как проигрывающие играют на всех подряд.
 - Очень важно играть только «качественные» стартеры для каждой из позиций.
- ❖ Позиция
 - Позиция очень важна. Наличие или отсутствие позиции определяет то, сколько у нас есть информации о развитии событий при розыгрыше руки.
 - Во многих ситуациях, позиция помогает или Вам спасти деньги, или выиграть более крупный банк.
 - В поздней позиции Вы можете разыгрывать большее количество стартовых рук, имея повышенное матожидание.
- ❖ Количество вступивших в игру.
 - Малые и средние пары, а так же одномастные связки, играют лучше с большим количеством соперников. В то время как высокие карты разных мастей, показывают себя лучше против одного-двух оппонентов.
- ❖ Тип игры.
 - В зависимости от типа игры, Вы можете прогнозировать количество игроков, которые будут на флопе и то, как часто на префлопе будет рейз.

- Опытные игроки используют этот критерий для обнаружения подходящих условий для расширения круга разыгрываемых стартеров из ранних и средних позиций.
- ❖ Был ли рейз при торговле.
 - Зачастую, игроки не понимают того, что многие стартеры становятся «неиграбельными» после рейза.
 - Рейз свидетельствует о силе комбинации соперника, и уменьшает Ваши шансы банка.
- ❖ Типы соперников.
 - Опытные игроки стараются играть большее количество комбинаций против слабых соперников, и меньшее, против сильных оппонентов.
- ❖ Ваш имидж.
 - Ваш имидж за столом и имидж Ваших соперников, может внести коррективы в розыгрыш имеющегося на руках стартера.
 - Имидж более важен в тайтово-агрессивной игре, которая чаще встречается на высоких лимитах, чем в лузовой низколимитной игре.
 - В онлайн, имидж за столом не настолько важен, как в оффлайн игре.
- ❖ Сила Вашей игры.
 - Количество разыгрываемых рук должно, так же, зависеть от того, насколько Вы хороший игрок в покер.

Стартовые руки.

Начинающим/совершенствующимся игрокам.

Ранняя позиция

Многие игроки, теряют не мало денег, играя большое количество стартеров из ранней позиции.

Игра в ранней позиции имеет три существенных неудобства:

- ❖ Вы не знаете, как много игроков примут участие в розыгрыше.
- ❖ Вы не можете наперед быть уверены в стоимости просмотра флопа, поскольку за Вами может последовать рейз и даже ререйз.
- ❖ Вы будете принимать решение раньше большинства Ваших соперников на всех кругах торговли.

Исходя из этого, Вам следует ограничить количество разыгрываемых рук в ранней позиции, минимальным количеством.

Сравните с тем, когда Вы сидите в поздней позиции, и имеете намного больше информации, что позволяет Вам принимать более взвешенные и качественные решения по розыгрышу руки на префлопе, флопе, торне и ривере. Одна и та же рука, может приносить Вам деньги в поздней позиции, и оставаться убыточной в ранней.

Например, Вы в ранней позиции. У Вас на руках $K\clubsuit T\clubsuit$ при флопе $K\diamond 9\heartsuit 5\spadesuit$. Большой блайнд делает ставку и Вы, с топ парой, делаете рейз. Игрок за Вами ререйз и большой блайнд «кэп». Вам стоит избавиться от своих карт, потеряв две ставки, так как, скорее всего, Вас уже «ждут» две пары, сет или пара королей с лучшим кикером. Если в подобной ситуации Вы находитесь в поздней позиции, то Вы можете безопасно избавиться от своей руки, не внося денег в банк. В ранней позиции, Вам необходима сильная рука для того, что бы компенсировать «первоочередность» принятия решений.

Рейза не было

Как правило, Вам следует сделать рейз со следующими премиум-стартерами: AA, KK, AKs, AK, AQs, AQ и AJs (напомним, s – означает карты одной масти). Приемлемо смотрится вход коллом, если у Вас на руках JJ, TT, 99, AJ, ATs, A9s и KQs. Если игра носит тайтовый характер, можно порейзить JJ, но не делайте этого в раскованной игре, где лучше просто уравнивать. Если перед Вами есть уже один уравнивший, можете зайти так же с 88, 77, A8s, A7s, KJs и QJs.

В любой позиции, если Вы вошли лимпом, Вам следует уравнивать так же и рейз, если он вдруг произойдет. Если Вы решили, что Ваша рука достойна того, что бы уравнивать блайнд, то она не может вдруг стать «плохой» для уравнивания еще одной ставки, в условиях, когда выросли шансы банка. Уравнивание последовавшего у Вас из-за спины рейза, не будет плохим решением.

Например, я не буду очень счастлив, если мне придется уравнивать рейз от единственного оппонента, имея небольшую пару. В то же время, ситуация меняется, если уже есть несколько коллеров. Если Вас часто «коробит» после рейза соперника, то возможно Вы играете больше рук, чем следует.

Если сделан ререйз, и Вы находитесь перед фактом уравнивания двух ставок, Вам обычно следует выходить из борьбы, если у Вас не премиум-рука, или же есть возможность разыграть мультипот (банк с большим количеством участников). Например, Вам стоит сбросить стартеры типа 99, ATs и QJs, если нет много уравнивавших, или Вы думаете, что дело дойдет до кэпа.

Был рейз

Если был рейз, то делайте ререйз с AA, KK, QQ, AKs и АК. Обычно, правильно будет просто уравнивать с JJ, AQs, AQ и AJs. После некоторых соперников, рейз которых не всегда свидетельствует об очень сильной руке, можете сделать ререйз с JJ или AQ. Если же рейз сделал весьма тайтовый соперник, то возможно Вам стоит избавляться от AJs, и возможно даже от AQ.

Средняя позиция

Вы можете немного расширить диапазон играемых рук по сравнению с ранней позицией. С другой стороны, некоторые руки, которые игрались из ранней позиции, могут превратиться в «неиграемые», если в банке «всплывет» рейз. В средней позиции, Вы уже можете более-менее представлять общее количество игроков в раздаче, если банк был повышен, а также можете оценить, кто и как входил в банк. Эта дополнительная информация немного повышает ценность позиции и позволяет разыгрывать немного большее количество рук.

Рейза не было

Можете смело делать рейз с теми же руками, что и из ранней позиции. Так же, если Вы первый открывающий торги, Вам стоит делать рейз с JJ, TT, AJ, ATs и AT. Так же, для лимпа Вы можете добавить немного рук, так как вероятность рейза за вами несколько понизилась. Это руки, такие как 99, A9s, A8s, A7s, KQs, KQ и KJs.

Если уже имеются лимперы, то Вы можете еще добавить руки к розыгрышу, так как шансы банка немного возросли, а Ваше уравнивание, может пробудить желание поступить так же у игроков за Вами. С одним лимпером, входите со стартерами 88, 77, Axs, KTs, QJs и QTs. С двумя, добавляйте 66, 55 и JTs. С тремя - 44, 33, 22, J9s, T9s и 98s.

Обратите внимание. Что бы не попасть в ловушку, Вам не следует разыгрывать из средней позиции такие руки, как KJ, KT и QT. Они редко выигрывают большие банки. Только собрав стрит, Вы можете рассчитывать на что-то, но, не собрав, Вы можете проиграть много денег руке с лучшим кикером или игроку с хорошим дро.

Был рейз

Если был рейз до Вас, делайте ререйз с AA, KK, QQ, AKs и АК, и уравнивайте с JJ, AQs, AQ и AJs. Если делал рейз игрок из средней позиции, и ни до, ни после него нет больше изъявивших желание участвовать в игре, Вам стоит сделать ререйз со всеми этими картами для того, что бы попытаться вывести из игры остальных игроков, и изолировать себя для игры один на один с рейзером.

Поздняя позиция

В Холдеме, Вы делаете большинство Вашей прибыли, находясь в поздней позиции. Вы всегда знаете, сколько человек в игре и кто Ваши соперники, был ли рейз, так же на всех кругах торговли Вы можете перед своим ходом проанализировать все произошедшее. Вся эта информация имеет большую ценность, и позволяет Вам принимать более взвешенные и прибыльные решения.

Рейза не было

Очень важна концепция принятия решения по входу в игру из поздней позиции, когда до Вас все упали. Если Вы решили разыграть свою руку, то Вам, как правило, следует сделать это рейзом. Рез дает Вам возможность «украсть» блайнды или заставить их заплатить более высокую цену, если они решат «защищаться». Если они уравниют, то Вы, на протяжении всех кругов торговли, будете находиться в более выгодной позиции. В основном, можете делать рейз, будучи первым входящим, со

всеми следующими руками: любая пара от 77 и выше, две карты валет и старше, две одномастные карты 10 и старше, Axs, AT и A9. Зачастую, можно повисить и на других картах, но для начинающих, лучше ограничиться этими руками.

Если есть колеры до вас, то делать рейз стоит на тех же картах, что в ранней и средней позициях: AA, KK, QQ, AKs, AK, AQs, AQ и AJs. Если уравнивший до Вас один, Вы можете так же сделать рейз на JJ, TT, AJ, ATs и KQs, попытавшись изолировать его для игры один на один. Если же вошедших двое и более, то Вам следует просто уравниять на этих стартерах.

Чем больше вошедших коллом, тем больше рук Вы можете разыграть:

Один коллер: 99 88 77 AT Axs KQ KJs KJ KTs QJs QJ QTs JTs

Два коллера: 66 55 KT K9s QT Q9s J9s T9s

Три коллера: 44 33 22 K8s K7s JT T8s 98s

Четыре коллера: Kxs Q8s J8s 87s 76s

Был рейз

Когда был рейз и Вы в поздней позиции, существуют два фактора, определяющие принятие Вами решения: позиция рейзера и количество уравнивших.

Как правило, вам всегда стоит сделать ререйз с картами AA, KK, QQ, AKs и AK. Если Вы против единственного соперника, то Вы можете сделать ререйз или уравниять с картами JJ, TT, AQs, AQ и AJs, в зависимости от его позиции и типа (Тайт/луз). Так же, можете сделать ререйз или сбросить с 99. Как правило, с KQs Вы можете уравниять, хоть иногда, Вы можете рассмотреть возможность ререйза, ели первоначальный рейзер находится в поздней позиции. AJ не является такой уж сильной рукой, как многие склонны думать. От этой руки, как правило, стоит избавляться после рейза, если только Вы не хотите ререйзить оппонента, находящегося в поздней позиции.

Если был рейз, и его уравнило несколько игроков, можете прибегнуть к уравниванию и на других стартерах. Маленькие пары и одномастные связки от 98 и выше играют хорошо в мультипотях (банк с большим количеством участников). Эти руки требуют большого количества участников раздачи для обеспечения хороших шансов банка, поэтому не злоупотребляйте частыми входами в игру после рейза с этими комбинациями. С этими стартерами, Вы рассчитываете на «поимку» сильной руки (или дро) на флопе, в противном случае, Вы сброситесь, потеряв две малых ставки. Можете рассмотреть уравнивание рейза « в холодную» при наличии трех коллеров с 88 и 77. Если же уравнивших четверо, то можете добавить 66, 55, 44, 33, 22, QJs и JTs. При пяти, можете добавить T9s и 98s.

Блайнды

Вы будете проигрывать деньги на блайндах, независимо от того, насколько хорошо Вы играете. Вы вынуждены оплачивать игру на многих слабых комбинациях, которые Вы будете часто сбрасывать. Ваша цель состоит в сведении этих потерь к минимуму. Тем не менее, очень много игроков теряют на этой игре больше, чем стоит, разыгрывая много слабых комбинаций.

Игра на блайндах зависит от множества факторов. На этих позициях, особенно, критичны требования к качеству Вашей игры на постфлопе. Уравнивание рейза с KJ, может быть вполне нормальным решением для многих, но только если Вы знаете, как правильно разыграть эту руку на флопе и далее. Умение играть слабые руки вне позиции требует огромного опыта для того, что бы извлекать из этого прибыль. Я рекомендую начинающим и совершенствующимся игрокам играть консервативно, находясь на блайндах. В последующем обсуждении, мы допускаем, что есть как минимум один игрок в раздаче кроме блайндов. Игру, когда все кроме блайндов сбросили свои карты, мы обсудим отдельно.

Рейза не было

Как правило, всегда стоит дать рейз с AA, KK, QQ, AKs и AK. Если вошли не более двух игроков, можете сделать рейз на AQs и AQ. Против одного лимпера, можете так же рейзить на JJ. Когда Вы на малом блайнде, при одном вошедшем, можете сделать рейз и на таких руках, как TT, 99, AJs, AJ, ATs и AT. Вполне возможно, что у Вас лучшая рука, и Вы хотите заставить большого блайнда сбросить карты, что бы разыграть эту руку против единственного оппонента.

Когда Вам предстоит уравниять всего лишь половину ставки с позиции малого блайнда, Вы можете играть большое количество стартеров, так как Вы имеете хорошие шансы банка. Тем не

менее, стоит быть избирательным, поскольку Вам придется принимать решение первым на протяжении всех кругов торговли.

Как обычно, от количества коллеров зависит то, какие комбинации Вам следует разыгрывать:

Один коллер: Все пары, две карты десятка и выше, две одномастные карты восьмерка и выше, Ax, Kxs, T9, 87s, 76s.

Два коллера: 98, 97s, 65s, 54s.

Три коллера: Qxs, J7s, T7s, 87, 86s, 76, 75s, 65, 64s.

Четыре коллера: 96s, 85s, 54, 53s, 43s, 32s.

Одно замечание, относительно лимита, который вы играете. Как правило, малый блайнд, это половина ставки большого блайнда, но иногда это может быть и не так. Например, в игре \$15-\$30, малый блайнд равен \$10, что составляет 2/3 большого блайнда. Вы можете играть чуть-чуть больше рук, поскольку их розыгрыш стоит Вам не половину, а всего лишь 1/3 ставки. На лимите же \$5-\$10, малый блайнд составляет \$2. Вам следует более избирательно подходить к игре, поскольку теперь Вам вместо половины, надо добавлять 3/5 ставки.

Был рейз

Рассмотрим несколько факторов, определяющих вашу лучшую стратегию розыгрыша руки в банке, в котором произошло повышение ставок:

❖ С какой позиции был осуществлен рейз? Если с ранней, то это, как правило, говорит о премиум-руке, и Вам стоит более требовательно подойти к выбору комбинации, с которой Вы продолжите игру. Рейз из поздней позиции, это часто попытка «увести» блайнды, поэтому Вы можете немного расширить круг играемых стартеров.

❖ Как много всего игроков в банке? Чем больше игроков, тем лучше ваши шансы банка, поскольку Вам надо добавить только одну или полторы ставки для продолжения игры.

❖ Были ли уравнившие рейз «в холодную»? Очень большая разница между игроком, который уравнивал сначала блайнд, а потом рейз и игроком, уравнивающим рейз «в холодную», ставя две ставки сразу. Если был рейз с ранней позиции и «колд-коллер» в средней, Вам следует действовать очень осторожно, особенно с маргинальными руками. Сравните это с ситуацией, когда в средней позиции лимпер и рейзер в поздней. В этом случае, Вы можете немного свободнее подойти к выбору руки для уравнивания.

❖ Будет ли Ваш колл закрывающим круг торговли? Некоторым игрокам нравится разыгрывать замедленно свои премиум-руки с ранней позиции, надеясь получить возможность для ререйза. Если игрок подобного типа вошел коллом в ранней позиции, а с поздней последовал рейз, Вам стоит немного чаще сбрасывать карты, поскольку есть риск того, что возможен ререйз и даже кэп.

К какому типу игроков относится рейзер? «Скала», который никогда не сделает рейз без премиум-комбинации? Лузовый агрессор, который склонен переигрывать свои руки постфлоп (после того, как он сыграл рейз на префлопе)? Часто ли этот игрок предпринимает попытки «увести» блайнды? С некоторыми игроками Вы можете значительно сузить круг их возможных рук, а некоторые могут давать рейз, на чем попало. Всегда учитывайте тип оппонента, если вы находитесь перед принятием граничного решения.

Когда Вы на большом блайнде и был ререйз, ререйзьте до кэпа с AA, KK и иногда с QQ. Просто уравнивайте ререйз с премиум-руками: JJ, AKs, AK, AQs, AQ и AJs.

После рейза, Вам стоит делать ререйз только с лучшими премиум-комбинациями: AA, KK, QQ и AKs. Так же, можете сделать ререйз и с АК, хоть иногда, можете просто уравнивать против нескольких соперников.

Если против рейзера Вы находитесь в позиции малого блайнда, Вам следует делать ререйз немного чаще, чем обычно. Это делается для того, что бы попытаться изолировать себя от стола, и остаться против одного или двух соперников. AQs и AQ достойные карты для того, что бы сделать ререйз против одного или двух соперников, но просто уравнивайте, если против вас три и более оппонента. Против единственного рейзера, атакуйте на JJ, TT и 99. Если против Вас единственный игрок-рейзер из поздней позиции, Вам следует стараться всегда делать ререйз, если Вы сочли свою руку достойной розыгрыша. К такому типу рук можно отнести: 88, 77, AJs, AJ, ATs, AT и A9s. Так же можете, в зависимости от типа игрока (рейзера), можете рассмотреть возможность ререйза на KQs или KJs. Но можете просто уравнивать, если на большом блайнде находится слабый игрок.

Давайте посмотрим на уравнивание рейза из позиции большого блайнда против одного соперника. В этом случае, очень важны позиция и тип игрока.

В основном не стоит разыгрывать маленькую пару против единственного оппонента. Для уравнивания стоит рассмотреть 88 или 77 против единственного средне или позднее позиционного рейзера и 66 или 55. Против единственного позднее-позиционного рейзера. С другой стороны, возможно, просто стоит избавиться от этих стартеров. Другие руки, которые стоит рассмотреть для уравнивания ранне или средне позиционного рейзера включают в себя: TT, 99 любые две одномастные карты номиналом T и выше, AQ, AJ, AT, Axs, KQ, K9s, QJ и QT. Против единственного рейзера из поздней позиции вы можете добавить также: A9, A8, KJ, KT, Q9s, Q8s.

Против двух и более соперников, обычно вы можете уравнивать, находясь в позиции большого блайнда с любой парой, с любыми двумя картами T и выше: Q9s, Q8s, J9s, T9s, и 98s, тем не менее, будьте очень осторожны с Trap hands (руки ловушки) наподобие KJ, KT и QT. Сила этих стартеров очень часто переоценивается против нескольких оппонентов в рейженном поте, особенно в той ситуации, когда есть соперники уравнивающие в холодную рейз. Если вы собираетесь разыгрывать эти руки с прибылью, вы должны четко осознавать в какой момент на флопе от них следует избавиться.

Чем больше оппонентов участвует в раздаче против Вас, тем больше вы можете расширить круг играемых стартеров с позиции большого блайнда:

Три оппонента: Kxs Qxs J8s T9 T8s 98 97s 87s 76s 65s

Четыре оппонента: T7s 87 86s 76 75s 54s

Пять оппонентов: J7s 96s

Когда вы находитесь на малом блайнде, вам по-прежнему нужна сильная рука для уравнивания против нескольких соперников, так-как вам нужно принять $\frac{3}{4}$ суммарной ставки и вам придется действовать первым на каждом круге торговли.

Против двух соперников вы можете уравнивать с: JJ, TT, 99, AJs, ATs, и KQs.

Против трех соперников можете разыгрывать любую пару.

Против четырех вы можете добавить: KJs, QJs, и JTs.

В завершение рассмотрим уравнивание T9s и 98s против пяти и более оппонентов. Заметьте, что даже руки наподобие KQ в большинстве случаев должны быть сброшены против рейза, если вы находитесь в позиции малого блайнда.

Маленький блайнд против большого блайнда

Игроки, которые в основном играют оффлайн игры, очень часто не имеют опыта раздач, когда все до блайнда сбросились. Многие казино просто позволяют сыграть «сход», что означает, что каждый из блайндов может просто забрать обратно свою ставку без розыгрыша этой раздачи.

Совет: Если вы в основном играете оффлайн игры, и решили начать игру в онлайн, то вам просто необходимо изучить игру с позиции малого блайнда против большого, особенно для высоких лимитов.

Ситуации, в которых блайнды вынуждены играть друг против друга случаются не очень часто на длинных столах. На низких лимитах блайнды имеют несколько уравнивающих в каждой раздаче. Тем не менее, на более высоких лимитах, а также в играх на коротком столе, опытные игроки смогут извлечь много денег из подобных ситуаций.

Очень много изменяется, когда все до блайндов сбросились. Во-первых, теперь большой блайнд имеет позиционное преимущество относительно малого блайнда. С другой стороны, малому блайнду достаточно уравнивать только половину ставки и он имеет только одного противника. В этом случае игры один на один (heads-up) очень тяжело определить стратегию выбора стартовых рук. Поскольку очень многое зависит от типа оппонента, против которого вам предстоит играть, а также от вашего имиджа за этим игровым столом.

Когда вы находитесь на малом блайнде, вы имеет шансы банка 3 к 1 на уравнивание, тем не менее, на каждом круге торговли вы будете находиться на ужасной позиции.

Ваша стратегия на сброс, уравнивание или рейз зависит от нескольких факторов:

❖ Насколько предрасположен большой блайнд к защите своей ставки? Если он сбрасывает очень часто, то вам стоит расширить диапазон рук для рейза.

❖ Насколько агрессивно большой блайнд разыгрывает свои стартеры на префлопе? Насколько высоки шансы получить рейз, если вы просто уравниваете половину ставки? Если большой блайнд агрессивен, вам стоит ограничить себя в подобных уравниваниях, поскольку вас могут попросить заплатить очень высокую цену за розыгрыш средней руки без позиции. С другой стороны

если вы уравниваете со слабой рукой, ничто не будет вас удерживать от сброса, если большой блайнд надумает «повысить цену за проезд». Это является одним из случаев, когда уравнивание с последующим сбросом может быть корректным, поскольку банк мал, вы находитесь без позиции, ваш оппонент задекларировал силу, а ваша рука не настолько сильна, чтобы продолжать борьбу в подобных условиях.

❖ Насколько хорош большой блайнд в игре на постфлопе? Разыгрывайте больше стартеров против соперников, которые делают очень много ошибок, после того, когда выложен флоп.

Попробуем определить стратегию, для выбора рук против типичного игрока, но имейте в виду, что она может кардинально измениться в зависимости от типа соперника, против которого Вам придется играть, а также в зависимости от условий обсужденных выше. Находясь в позиции малого блайнда, вы можете спокойно делать рейз с любой парой, с любыми двумя картами валет и выше ATs, AT, KTs, KT, и QTs. Также можно уравнивать с любыми двумя картами 8 и выше, любыми двумя одномастными картами 7 и выше, Ah, Kh, и Qxs, тем не менее, вам стоит выбросить большинство из этих рук, если в ответ на ваше уравнивание вы получите рейз большого блайнда.

Против слабого соперника, вы можете рейзить или уравнивать с более широким диапазоном стартеров.

Когда вы находитесь в подобной ситуации, но в позиции большого блайнда, вам стоит играть агрессивно. Если малый блайнд делает рейз, вам стоит сделать ререйз, на всех руках, на которых вы могли бы себе позволить рейз, находясь в позиции малого блайнда: все пары, любые две карты J и выше, ATs, AT, KTs, KT, и QTs. Уравнивать рейз малого блайнда, вы можете на тех же руках, на которых вы обычно уравниваете большого блайнда, находясь на месте малого. Если малый блайнд «скала», вы должны быть более консервативны с выбором стартеров для рейза или уравнивания.

Если малый блайнд просто уравнивает, вы можете сделать рейз на многих стартерах, малый блайнд показывает слабость, у вас хорошая позиция, поэтому вперед, используйте свое преимущество! Большинство игроков могут безопасно рейзить со следующим набором рук: любая пара, любые две карты десятка и выше, любой туз, и K9s. И опять же вы можете рейзить с еще большим набором рук, против слабого оппонента, игра которого после флопа не блещет.

Совет: Если вы будете придерживаться линии выбора стартовых рук описанных в этой главе, вы будете разыгрывать несколько меньшее число рук, чем большинство ваших оппонентов. Терпение является достоинством в этой игре. В онлайн намного легче соблюдать терпение, нежели в оффлайн игре. В оффлайн игре все действия проходят намного медленнее, и ваше терпение иссякает быстрее, если вы получаете полосу плохих карт. В онлайн вы можете сыграть более 70 раздач в час, даже при игре на полный стол. Сохраняете терпение и вы получите обилие шансов на розыгрыш действительно сильной руки.

Обзор Главы

Таблицы ниже собирают воедино выводы сделанные нами на протяжении этой главы. Дальнейшие изменения и рассмотрения в тексте могут несколько изменить нашу линию подхода к выбору стартовых рук.

Большинство книг по холдему обеспечивают своих читателей таблицами по выбору стартеров. Хотя и большинство этих таблиц очень легки к пониманию и запоминанию, иногда они могут поставить игрока в неприбыльное положение, поскольку обычно они не фокусируют свое внимание на количество колеров в раздаче. К тому же во многих из этих таблиц просто не показана стратегия для банков, в которых был произведен рейз.

Целью наших таблиц является обеспечения прибыльного розыгрыша начинающими игроками стартеров в различных ситуациях. Перед тем как приступать к работе с таблицами, пожалуйста, внимательно прочтите следующую инструкцию по работе с ними. Если понадобится, прочтите это ещё раз, для полного и ясного понимания как работать с данными сведенными таблицами.

Первым шагом при использовании таблиц будет определение вашей относительной позиции. Здесь приведены отдельные таблицы для ранней, средней, поздней позиции и блайндов. Следующий шаг – определение соответствующего типа руки. Пары расположены в верхней части колонок. За ними следуют стартеры с тузом, далее с королем, далее с дамой и т.д.

Как только вы нашли вашу руку, следующим шагом будет найти соответствующую колонку в зависимости с наличием или отсутствием рейза в разыгрываемом банке. Определившись с начальными условиями в таблице, вы получите результат, следует ли вам сделать, ререйз, рейз, колл или фолд в зависимости от того, как много игроков продолжает участие в борьбе за банк.

Эта табличка поможет нам определиться с терминологией, которую мы будем использовать в наших основных таблицах.

Рейз первым (RF)	Вы можете сделать рейз, если еще никто не вошел в игру.
Рейз (R)	Вы можете сделать рейз независимо от того, сколько игроков вошло в банк.
Рейз 1 (R1)	Вы можете сделать рейз, если только один игрок вошел в банке или Вы - первый ставящий.
Колл (C)	Вы можете уравнивать независимо от того, сколько игроков вошло в банк.
Колл 1 (C1)	Вы можете уравнивать, если есть, по крайней мере, еще один уравнивший, сбрасывайте, если Вы первый ставящий.
Колл 2 (C2)	Вы можете уравнивать, если есть, по крайней мере, двое уравнивших.
Колл 1 ПП (C1П)	Вы можете уравнивать, если перед вами уравнил один игрок из поздней позиции.
Колл 1 СП (C1C)	Вы можете уравнивать, если перед вами уравнил один игрок из средней или поздней позиции.
Ререйз 1 ПП (RR1П)	Вы можете сделать ререйз, если вошел в игру только один игрок (рейзом) из поздней позиции.

Давайте рассмотрим несколько примеров.

Ранняя Позиция	Не было Рейза	Был Рейз
88 77	Колл 1 (C1)	Фолд (F)
A8s A7s	Колл 1 (C1)	Фолд (F)

В ранней позиции, уравнивайте с A8s или 77, если в банке есть, по крайней мере, один коллер. Фолд, если Вы - первый ставящий или перед Вами был рейз.

Средняя Позиция	Не было Рейза	Был Рейз
98s	Колл 3 (C3)	Фолд (F)

В средней позиции, уравнивайте с 98s, если уже есть три или более коллеров. Не уравнивайте рейзы.

Поздняя позиция	Не было Рейза	Был Рейз
JJ TT	Рейз 1 (R1), Колл 2 (C2)	Ререйз 1 (RR 1), Колл (C)
99	Рейз первым (RF), Колл 1 (C1)	Ререйз 1 или Фолд 1 (RR1/F1), Колл 3 (C3)

В поздней позиции, Вы должны сделать рейз с JJ, против одного коллера или первым входя в банк, и уравнивать при наличии двух и более коллеров. Вы можете сделать ререйз против одинокого рейзера, в остальных случаях уравнийте рейз.

Сделайте рейз с 99, первым входя в банк, в остальных случаях уравнивайте, если не было рейзов. Если перед вами был рейз, сделайте ререйз или фолд против одинокого противника и уравнивайте, если есть, по крайней мере, три коллера.

Блайнды	МБ - Не было Рейза	МБ - Был Рейз	ББ - Был Рейз
AQs AQ	Рейз 2 (R2), Колл 3 (C3)	Ререйз 2 (RR2), Колл 3 (C3)	Рейз 2 (R2), Колл 3 (C3)
A9s	Колл (C)	Ререйз (RR1П), Фолд (F)	Колл (C)
KJ	Колл (C)	Фолд (F)	Колл 2 (C2), Колл 1П (C1П)

В маленьком блайнде, Вы можете сделать рейз или ререйз против одного или двух противников с AQ, и уравнивать против трех и более противников.

В маленьком блайнде, всегда уравнивайте с A9s, если не было рейзов. Если был рейз, Вы должны сделать ререйз против игрока из поздней позиции. Вы сбросить, если рейзер находится в ранней, средней позиции или против Вас два и более противников.

В большом блайнде, Вы можете уравнивать с KJ против двух противников или одинокого позднего игрока. Сброс против одинокого игрока из ранней и средней позиции.

После небольшой практики, Вы в состоянии запомнить соответствующую стратегию, я рекомендую вывесить эти таблицы рядом со своим компьютером, для использования при необходимости во время игры.

Ранняя Позиция	Не было Рейза	Был Рейз
AA KK QQ	Рейз	Ререйз
JJ	Колл	Колл
TT 99	Колл	Фолд
88 77	Колл 1	Фолд
AKs AK	Рейз	Ререйз
AQs AQ AJs	Рейз	Колл
AJ ATs A9s	Колл	Фолд
A8s A7s	Колл 1	Фолд
KQs	Колл	Фолд
KJs	Колл 1	Фолд
QJs	Колл 1	Фолд

Средняя Позиция	Не было Рейза	Был Рейз
AA KK QQ	Рейз	Ререйз
JJ	Рейз первым, Колл 1	Колл
TT	Рейз первым, Колл 1	Фолд
99	Колл	Фолд
88 77	Колл 1	Фолд
66 55	Колл 2	Фолд
44 33 22	Колл 3	Фолд
AKs AK	Рейз	Ререйз
AQs AQ AJs	Рейз	Колл
AJ ATs AT	Рейз первым, Колл 1	Фолд
A9s A8s A7s	Колл	Фолд
Axs	Колл 1	Фолд
KQs KQ KJs	Колл	Фолд
KTs	Колл 1	Фолд
QJs QTs	Колл 1	Фолд
JTs	Колл 2	Фолд
J9s	Колл 3	Фолд
T9s	Колл 3	Фолд
98s	Колл 3	Фолд

Поздняя позиция	Не было Рейза	Был Рейз
AA KK QQ	Рейз	Ререйз
JJ TT	Рейз 1, Колл 2	Ререйз 1, Колл 1
99	Рейз первым, Колл 1	Ререйз 1/Фолд, Колл 3
88 77	Рейз первым, Колл 1	Колл 3

66 55	Колл 2	Колл 4
44 33 22	Колл 3	Колл 4
AKs AK	Рейз	Ререйз
AQs AQ AJs	Рейз	Ререйз 1, Колл
AJ ATs	Рейз 1, Колл 2	Фолд
AT Axs	Рейз первым, Колл 1	Фолд
A9	Рейз первым, Фолд	Фолд
KQs	Рейз 1, Колл 2	Колл
KQ KJs KJ KTs	Рейз первым, Колл 1	Фолд
KT K9s	Колл 2	Фолд
K8s K7s	Колл 3	Фолд
Kxs	Колл 4	Фолд
QJs	Рейз первым, Колл 1	Колл 4
QJ QTs	Рейз первым, Колл 1	Фолд
QT Q9s	Колл 2	Фолд
Q8s	Колл 4	Фолд
JTs	Рейз первым, Колл 1	Колл 4
JT	Колл 3	Фолд
J9s	Колл 2	Фолд
J8s	Колл 4	Фолд
T9s	Колл 2	Колл 5
T8s	Колл 3	Фолд
98s	Колл 3	Колл 5
87s	Колл 4	Фолд
76s	Колл 4	Фолд

Блайнды	МБ - Не было Рейза	МБ - Был Рейз	ББ - Был Рейз
AA KK QQ	Рейз	Ререйз	Ререйз
JJ	Рейз 1, Колл 2	Ререйз 1, Колл 2	Колл, Рейз 1
TT 99	Рейз 1, Колл 2	Ререйз 1, Колл 2	Колл
88 77	Колл	Ререйз ПП, Колл 3	Колл 2, Колл 1 СП/ПП
66 55	Колл	Колл 3	Колл 2, Колл 1 ПП
44 33 22	Колл	Колл 3	Колл 2
AKs	Рейз	Ререйз	Ререйз
AK	Рейз	Ререйз or Колл	Ререйз
AQs AQ	Рейз 2, Колл 3	Ререйз 2, Колл 3	Рейз 2, Колл
AJs ATs	Рейз 1, Колл 2	Ререйз ПП, Колл 1	Колл
AJ AT	Рейз 1, Колл 2	Ререйз ПП, Фолд	Колл

A9s	Колл	Ререйз ПП, Фолд	Колл
A9 A8	Колл	Фолд	Колл 1 ПП, Фолд
Axs Ax	Колл	Фолд	Axs Колл, Ax Фолд
KQs	Колл	Колл 2, Колл 1 ПП	Колл
KQ	Колл	Фолд	Колл
KJs	Колл	Колл 4, Колл 1 ПП	Колл
KJ	Колл	Фолд	Колл 2, Колл 1 ПП
KTs	Колл	Фолд	Колл
KT	Колл	Фолд	Колл 2, Колл 1 ПП
K9s	Колл	Фолд	Колл
Kxs	Колл	Фолд	Колл 3
QJs	Колл	Колл 4	Колл
QJ QTs QT	Колл	Фолд	Колл
Q8s Q8s	Колл	Фолд	Колл 2, Колл 1 ПП
Qxs	Колл 3	Фолд	Колл 3
JTs	Колл	Колл 4	Колл
JT J9s	Колл	Фолд	Колл 2
J8s	Колл	Фолд	Колл 3
J7s	Колл 3	Фолд	Колл 5
T9s	Колл	Колл 5	Колл 2
T9 T8s	Колл	Фолд	Колл 3
T7s	Колл 3	Фолд	Колл 4
98s	Колл	Колл 5	Колл 2
98 97s	Колл 2	Фолд	Колл 3
96s	Колл 4	Фолд	Колл 5
87s	Колл	Фолд	Колл 3
87 86s	Колл 3	Фолд	Колл 4
85s	Колл 4	Фолд	Фолд
76s	Колл	Фолд	Колл 3
76 75s	Колл 3	Фолд	Колл 4
65s	Колл 2	Фолд	Колл 3
65 64s	Колл 3	Фолд	Фолд
54s	Колл 2	Фолд	Колл 4
54 53s 43s 32s	Колл 4	Фолд	Фолд

В Большом Блайнде, делайте «кэп» с AA, KK, и иногда с QQ. Уравнивайте ререйз с JJ, AKs, AK, AQs, AQ, и AJs.

	Ранняя позиция			Средняя позиция			Поздняя позиция			Маленький блайнд			Большой блайнд		
	NR	R	RR	NR	R	RR	NR	R	RR	NR	R	RR	NR	R	RR
AA	R	RR	RR	R	RR	RR	R	RR	RR	R	RR	RR	R	RR	RR

KK	R	RR	RR	R	RR	RR	R	RR	RR	R	RR	RR	R	RR	RR
QQ	R	RR	RR	R	RR	RR	R	RR	RR	R	RR	RR	R	RR	RR
JJ	C	C	F	RF/C1	C	F	R1/C2	RR1/C	F	R1/C2	RR1/C2	F	C	R1/C	F
TT	C	F	F	RF/C1	F	F	R1/C2	RR1/C	F	R1/C2	RR1/C2	F	C	C	F
99	C	F	F	C	F	F	RF/C1	RR1/C3	F	R1/C2	RR1/C2	F	C	C	F
88	C1	F	F	C1	F	F	RF/C1	C3	F	C	RR1II/C3	F	C	C2/C1C	F
77	C1	F	F	C1	F	F	RF/C1	C3	F	C	RR1II/C3	F	C	C2/C1C	F
66	F	F	F	C2	F	F	C2	C4	F	C	C3	F	C	C2/C1II	F
55	F	F	F	C2	F	F	C2	C4	F	C	C3	F	C	C2/C1II	F
44	F	F	F	C3	F	F	C3	C4	F	C	C3	F	C	C2	F
33	F	F	F	C3	F	F	C3	C4	F	C	C3	F	C	C2	F
22	F	F	F	C3	F	F	C3	C4	F	C	C3	F	C	C2	F
AKs	R	RR	RR	R	RR	RR	R	RR	RR	R	RR	RR	R	RR	RR
AQs	R	C	C	R	C	C	R	RR1/C	C	R2/C3	RR2/C3	C	R2/C3	RR2/C3	C
AJs	R	C	F	R	C	F	R	RR1/C	F	R1/C2	RR1II/C1	F	R1/C2	C	F
ATs	C	F	F	RF/C1	F	F	R1/C2	F	F	R1/C2	RR1II/C1	F	C	C	F
A9s	C	F	F	C	F	F	RF/C1	F	F	C	RR1II/F	F	C	C	F
A8s	F	F	F	C	F	F	RF/C1	F	F	C	F	F	C	C	F
A7s	F	F	F	C	F	F	RF/C1	F	F	C	F	F	C	C	F
A6s	F	F	F	C1	F	F	RF/C1	F	F	C	F	F	C	C	F
A5s	F	F	F	C1	F	F	RF/C1	F	F	C	F	F	C	C	F
A4s	F	F	F	C1	F	F	RF/C1	F	F	C	F	F	C	C	F
A3s	F	F	F	C1	F	F	RF/C1	F	F	C	F	F	C	C	F
A2s	F	F	F	C1	F	F	RF/C1	F	F	C	F	F	C	C	F
KQs	C	F	F	C	F	F	R1/C2	C	F	C	C2/C1II	F	C	C	F
KJs	C1	F	F	C	F	F	RF/C1	F	F	C	C4/C1II	F	C	C	F
KTs	F	F	F	C1	F	F	RF/C1	F	F	C	F	F	C	C	F
K9s	F	F	F	F	F	F	C2	F	F	C	F	F	C	C	F
K8s	F	F	F	F	F	F	C3	F	F	C	F	F	C	C3	F
K7s	F	F	F	F	F	F	C3	F	F	C	F	F	C	C3	F
K6s	F	F	F	F	F	F	C4	F	F	C	F	F	C	C3	F
K5s	F	F	F	F	F	F	C4	F	F	C	F	F	C	C3	F
K4s	F	F	F	F	F	F	C4	F	F	C	F	F	C	C3	F
K3s	F	F	F	F	F	F	C4	F	F	C	F	F	C	C3	F
K2s	F	F	F	F	F	F	C4	F	F	C	F	F	C	C3	F
QJs	C1	F	F	C1	F	F	RF/C1	C4	F	C	C4	F	C	C	F
QTs	F	F	F	C1	F	F	RF/C1	F	F	C	F	F	C	C	F
Q9s	F	F	F	F	F	F	C2	F	F	C	F	F	C	C2/C1II	F
Q8s	F	F	F	F	F	F	C4	F	F	C	F	F	C	C2/C1II	F
Q7s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C3	F	F	C	C3	F
Q6s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C3	F	F	C	C3	F
Q5s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C3	F	F	C	C3	F
Q4s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C3	F	F	C	C3	F
Q3s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C3	F	F	C	C3	F
Q2s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C3	F	F	C	C3	F
JTs	F	F	F	C2	F	F	RF/C1	C4	F	C	C4	F	C	C	F
J9s	F	F	F	C3	F	F	C2	F	F	C	F	F	C	C2	F
J8s	F	F	F	F	F	F	C4	F	F	C	F	F	C	C3	F
J7s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C3	F	F	C	C5	F
J6s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
J5s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
J4s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
J3s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
J2s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
T9s	F	F	F	C3	F	F	C2	C5	F	C	C5	F	C	C2	F
T8s	F	F	F	F	F	F	C3	F	F	C	F	F	C	C3	F
T7s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C3	F	F	C	C4	F
T6s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
T5s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
T4s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
T3s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
T2s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
98s	F	F	F	C3	F	F	C3	C5	F	C	C5	F	C	C2	F
97s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C2	F	F	C	C3	F

96s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C4	F	F	C	C5	F
95s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
94s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
93s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
92s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
87s	F	F	F	F	F	F	C4	F	F	C	F	F	C	C3	F
86s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C3	F	F	C	C4	F
85s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C4	F	F	C	F	F
84s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
83s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
82s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
76s	F	F	F	F	F	F	C4	F	F	C	F	F	C	C3	F
75s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C3	F	F	C	C4	F
74s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
73s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
72s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
65s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C2	F	F	C	C3	F
64s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C3	F	F	C	F	F
63s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
62s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
54s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C2	F	F	C	C4	F
53s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C4	F	F	C	F	F
52s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
43s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C4	F	F	C	F	F
42s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
32s	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C4	F	F	C	F	F
AK	R	RR	C	R	RR	C	R	RR	C	R	RR/C	C	R	RR/C	C
AQ	R	C	F	R	C	F	R	RR1/C	F	R2/C3	RR2/C3	F	R2/C3	RR2/C3	F
AJ	C	F	F	RF/C1	F	F	R1/C2	F	F	R1/C2	RR1II/F	F	R1/C2	C	F
AT	F	F	F	RF/C1	F	F	RF/C1	F	F	R1/C2	RR1II/F	F	R1/C2	C	F
A9	F	F	F	F	F	F	RF/F	F	F	C	F	F	C	C1II/F	F
A8	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F	C	C1II/F	F
A7	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F	C	F	F
A6	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F	C	F	F
A5	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F	C	F	F
A4	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F	C	F	F
A3	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F	C	F	F
A2	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F	C	F	F
KQ	F	F	F	C	F	F	RF/C1	F	F	C	F	F	C	C	F
KJ	F	F	F	F	F	F	RF/C1	F	F	C	F	F	C	C2/C1II	F
KT	F	F	F	F	F	F	C2	F	F	C	F	F	C	C2/C1II	F
K9	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
K8	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
K7	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
K6	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
K5	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
K4	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
K3	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
K2	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
QJ	F	F	F	F	F	F	RF/C1	F	F	C	F	F	C	C	F
QT	F	F	F	F	F	F	C2	F	F	C	F	F	C	C	F
Q9	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
Q8	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
Q7	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
Q6	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
Q5	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
Q4	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
Q3	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
Q2	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
JT	F	F	F	F	F	F	C3	F	F	C	F	F	C	C2	F
J9	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
J8	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F

J7	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
J6	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
J5	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
J4	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
J3	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
J2	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
T9	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F	C	C3	F
T8	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
T7	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
T6	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
T5	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
T4	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
T3	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
T2	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
98	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C2	F	F	C	C3	F
97	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
96	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
95	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
94	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
93	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
92	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
87	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C3	F	F	C	C4	F
86	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
85	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
84	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
83	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
82	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
76	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C3	F	F	C	C4	F
75	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
74	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
73	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
72	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
65	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C3	F	F	C	F	F
64	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
63	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
62	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
54	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C4	F	F	C	F	F
53	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
52	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
43	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
42	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F
32	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	C	F	F

Практикум

\$15-\$30. У Вас КК в ранней позиции. Ранний игрок делает рейз. Что Вам делать?

Ответ: Ререйз. Всегда делайте рейз или ререйз с АА и КК, если хотя бы один игрок поставил свои деньги в банк.

\$1-\$2. У Вас 2♠2♦ в ранней позиции. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Для розыгрыша маленьких пар Вам нужен банк без рейза и большим количеством игроков. В ранней позиции Вам стоит сбросить мелкую пару, поскольку Вы не можете знать, сколько соперников примет участие в игре и будет ли рейз.

\$1-\$2. У Вас 5♠4♠ в поздней позиции. Средний игрок уравнивает. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Низкие одномастные связки приносят прибыль только при розыгрыше против большого количества соперников.

\$1-\$2. У Вас К♠J♣ в средней позиции. Ранний игрок уравнивает, и средний игрок делает рейз. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. «Руки-ловушки» на подобии KJ, KT и QT намного слабее, чем думают многие игроки. Вам никогда не следует уравнивать с такими руками рейз от игрока из ранней или средней позиции.

\$1-\$2. У Вас А♥Т♣ в ранней позиции. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Разномастные АТ не приносят прибыли, находясь в ранней позиции.

\$15-\$30. Вы в ранней позиции с 9♥9♠. Ранний игрок делает рейз в тайтово-агрессивной игре.

Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Эта рука играет хорошо либо против одного соперника, либо против большого количества. В тайтово-агрессивной игре после рейза не будет много соперников в банке. Но, даже если Вы сделаете ререйз, в попытке изолировать игрока, открывшего торговлю, за Вами все равно остается очень много оппонентов, которые могут войти в банк. К тому же, даже если у Вас получится изолировать этого игрока, он может иметь пару выше вашей, либо прикупить к своим оверкартам.

\$20-\$40. У Вас Q♣J♣ в ранней позиции. Ранний игрок уравнивает в тайтово-агрессивной игре.

Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. Этот стартер хорошо играет в расширенном банке (мультипот, банк с несколькими игроками). Ваши коллы, могут побудить еще нескольких игроков войти в банк. К тому же, наличие уже ДВУХ коллеров, уменьшает вероятность рейза. Только с действительно сильной рукой сделают рейз при таких условиях. Хоть Вы и можете разыграть такую руку, это все равно будет оставаться пограничным решением, и Вы не потеряете много, если просто сбросите подобный стартер в ранней позиции, особенно, если Вы начинающий игрок.

\$5-\$10. У Вас Q♠J♥ в среднем позиции. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Разномастные стартеры без туза играют не очень хорошо в ранней и средней позициях. Уравнивание с KQ является пограничным решением, а QJ должны быть сброшены.

\$.50-\$1. Вы в ранней позиции с K♣J♦. Первые два игрока сбрасывают. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. KJ играют не очень хорошо в ранней и средней позиции. Для большинства начинающих игроков будет лучше никогда не разыгрывать эту руку.

\$1-\$2. Вы батон с Q♦9♦. Ранний, средний и поздний игроки уравнивают ставку. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. Это не наилучшая рука в мире. С ней Вы никогда не получите ни ТПТК (Топ Пара с Топ Кикером), ни натс флеша, крайне редко Вы соберете натс стрит. Тем не менее, поскольку рука одномастная, Вы можете ее разыграть находясь на батоне, и за цену всего лишь одной ставки при нескольких вошедших игроках. Если Вы всегда будете сбрасывать эту руку, Вы не проиграете много, поскольку эта игра имеет невысокое положительное МО даже при розыгрыше в мультипоте.

\$.50-\$1. Вы батон с 4♦4♥. Ранний и средний игроки уравнивают. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Для розыгрыша малой пары Вам надо иметь в игре три коллера и более. При таких условиях игра на малых парах будет приносить Вам прибыль.

\$1-\$2. Вы в поздней позиции с 5♣5♥. Два ранних игрока и средний игрок уравнивают. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. С тремя и более оппонентами шансы банка достаточны для розыгрыша малых пар. Батон и маленький блайнд могут так же войти в банк. Даже если один из них сделает рейз, в банке достаточно игроков, что бы сделать Вашу игру оправданной даже с рейзом.

\$15-\$30. Вы батон с A♣A♥. Средний игрок делает рейз. В банке 55\$. Что Вам делать?

Ответ: Ререйз. С одним соперником, уже поставившим свои деньги в банк, вам следует всегда повышать и переповышать со старшими парами на руках. Исключением может быть вариант, когда Вы на блайнде. В этом случае Вы можете рассмотреть вариант слоуплея (slowplay, замедленный розыгрыш) против единственного агрессивного оппонента.

\$20-\$40. У Вас 5♠5♦ в большом блайнде. Ранний игрок делает рейз, и все сбрасывают. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Вы будете вынуждены сбросить на флопе, если там будет хоть одна карта «валет» или выше. Даже если флоп будет выглядеть безопасным, Вы в любом случае не можете быть уверены в том, что у вашего оппонента нет пары старше вашей. Единственный вариант, когда Вы сможете выиграть большой пот, это выпадение 5-ки на флопе, но Вы не имеете достаточных шансов банка на попытку поймать сет при одном сопернике.

\$20-\$40. У Вас 5♠5♣ в большом блайнде. Ранний игрок делает рейз и маленький блайнд уравнивает. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. При добавлении еще одного игрока, Вы получаете приемлемые шансы банка на уравнивание. Текущие шансы банка 5 к 1 и Вы, как правило, выиграете еще ставок, если вам выпадет сет.

\$20-\$40. У Вас A♦5♥ в большом блайнде. Два ранних игрока уравнивают, поздний игрок делает рейз и батон уравнивает. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Этот банк будет очень большим с четырьмя игроками в раздаче, заплатившими по две ставки за просмотр флопа. Вам следует доплатить всего лишь \$20 в банк с ожидаемым размером - \$210. Но проблема в том, что один из ваших соперников, возможно, имеет туза с лучшим кикером. Вам, что бы выиграть этот банк, нужно поймать на флопе «монстра», такого как две пары, трипс 5-ок либо стрит. Шансы на получение одной из этих комбинаций не очень высоки для того, что бы оправдать уравнивание даже в таком большом банке. Многие игроки, находясь в позиции блайндов, уравнивают с Ах намного чаще, чем это следует делать.

Стартовые руки для опытных игроков

В этой главе мы шире рассмотрим требования к стартерам. Это позволит нам оснастить арсенал разыгрываемых рук немного большим количеством комбинаций, чем мы определили в предыдущей главе. В дополнение, мы обсудим ситуации, где Вы можете сыграть нестандартно, с целью «запутывания» своих соперников. Большинство этих решений являются пограничными. Они приносят небольшую прибыль даже опытным игрокам. Начинающие игроки в покер, возможно, будут терять деньги на подобных розыгрышах, поэтому я рекомендую им пока пропустить эту главу и вернуться к ней тогда, когда Вы, приобретя опыт, будете чувствовать себя свободно во всех остальных аспектах игры.

Основной целью этих розыгрышей является зарабатывание имиджа раскованного игрока, что в свою очередь обеспечит Вам более интенсивную торговлю в будущем, когда у Вас на руках окажется комбинация «монстр». Я не рекомендую Вам уделять много внимания игре «на имидж». По крайней мере, до тех пор, пока Вы не сможете «побить» игру, особенно в онлайн.

Совет: Как уже отмечалось ранее, в онлайн покере имидж за столом не столь важен, как в оффлайн игре. Игроки не остаются очень долго на одном столе и не уделяют много внимания для наблюдения за соперниками. Поэтому в онлайн, стратегия создания и использования имиджа за игровым столом не приносит столько прибыли, как в оффлайн игре. Конечно, Вы можете продолжать использовать сложившийся имидж, особенно на некоторых небольших сайтах, в тех играх, где Вы часто играете против одних и тех же соперников. На более крупных сайтах (на подобии Party Poker), Ваш имидж за столом не настолько важен, поскольку идет постоянная ротация игроков за столом.

Применение розыгрышей, которые мы обсудим в этой главе, не является жизненно необходимыми для всех. Одни игроки извлекают прибыль из жесткой, тайтовой игры. Другие из лузовой (раскованной), разыгрывая каждую пограничную ситуацию. Каждый выбирает наиболее подходящую стратегию. Оба игрока, на длинной дистанции, выигрывают примерно одинаковое количество денег. Хотя при этом, игрок, разыгрывающий большее количество пограничных ситуаций, ощутит более сильные колебания размеров своего игрового капитала (банкролла). Выбор стиля игры, это Ваши персональные предпочтения.

Ранняя позиция

Премиум руки, такие как AA, KK и AKs не приходят очень часто. Получив их, Вы будете стремиться максимизировать свои шансы на выигрыш насколько можно большего банка. Если Вы в раскованной игре, где многие часто уравнивают блайнды и мало шансов на то, что соперники откажутся от игры после вашего рейза, можете просто уравнивать. Если перед вами был рез, то смело форсируйте розыгрыш ререйзом. Конечно, при простом уравнивании есть риск того, что Вы запустите в игру посредственные руки, которые могут удачно поймать флоп.

Я предпочитаю разнообразить свою игру. Иногда я уравниваю, иногда делаю рейз. Это зависит от того, какой соперники «видят» мою игру. Если я разыгрываю много рук, то я буду повышать, поскольку противники, скорее всего, не будут «уважать» мои рейзы. Если же я не часто вступаю в розыгрыши, то я просто уравниваю, поскольку, с такой рукой я не хочу выиграть только блайнды, сделав рейз.

Стратегия простого уравнивания на премиум стартерах может быть применена только в тайтово-агрессивной игре. В раскованных играх всегда наступайте, так как Вы всегда можете ожидать получить уравнивание от оппонентов. Заметьте, эта стратегия наиболее прибыльна для розыгрыша из ранней позиции. Когда Вы делаете рейз из средней или поздней позиции, Ваши соперники более склонны к уравниванию, поскольку они ожидают от Вас уменьшения требований к

руке для рейза, вызванного нахождением в лучшей позиции. Если до вас кто-то уже вошел в банк – нападайте. Вам уже есть с кем потягаться и померяться силой.

В тайтовой игре Вы можете рассмотреть рейз первым на паре 77 и выше и на AJ, в надежде на немедленный выигрыш банка или, как минимум, сведение игры к heads up (игра один на один), что даст Вам хорошие шансы на выигрыш банка на флопе.

В предыдущей главе, мы рассматривали руки, на которых Вы можете сыграть, если перед Вами был (-и) колер (-ы). Опытные игроки обычно разыгрывают эти руки, даже открывая торги (first in, первым входящим), если игра не очень агрессивна. Это руки A8s, A7s, KJs и QJs. Axs является пограничной рукой к розыгрышу в ранней позиции как в тайтовой, так и раскованной играх.

В большинстве игр, следующие стартеры не относятся к числу приносящих прибыль в ранней позиции: AT, KJ, KT, QJ и QT.

Количество игроков участвующих в банке

Если Вы принимаете участие в раскованно-пассивной игре и перед Вами есть уже пара коллеров, можете немного расширить диапазон разыгрываемых рук. Добавьте 66, 55, KTs, QTs и JTs. Дополнительные коллеры усиливают Вашу руку следующим образом:

- ❖ Вы получаете лучшие шансы банка.
- ❖ Оставшиеся за вами игроки более склонны к уравниванию, поскольку они получают хорошие шансы банка, при этом, еще больше повышая Ваши шансы банка. Например, большинство игроков выбросит 67s в средней или поздней позиции против одного игрока, но разыграют их против двух и более соперников.
- ❖ Когда два и более игрока уравнили, противники менее расположены к рейзу без премиум рук. Например, имея AJ в поздней позиции, игрок, скорее всего, уравниет против двух соперников, в то время как против одного сделает рейз.

Даже если после Вас последует рейз, в раздаче есть несколько оппонентов, что делает розыгрыш Вашей руки рациональным и обеспечивает Вам приемлемые шансы банка.

Был рейз

Можете либо уравнивать, либо сделать ререйз на JJ или AQs, в зависимости от обстоятельств. С парой JJ Вам следует сделать ререйз против слабого игрока в тайтовой игре, если Вы думаете, что ререйзом сможете его «изолировать». Склоняйтесь к уравниванию, если игра носит лузовый характер.

Границей, для продолжения игры в подобных условиях (Вы в ранней позиции и до Вас рейз), мы определим: TT, AQ, AJs, ATs и KQs. Стратегия розыгрыша этих рук будет зависеть от типа соперника сделавшего рейз и характера игры. Иногда Вы будете делать ререйз против раскованного противника или просто уравнивать в лузовой игре, либо, возможно, сбрасывать на рейз от сильного игрока в тайтовой игре.

Обманные тактики

Опытные игроки время от времени делают рейз на средних связках (коннекторах), таких как 98s. Одна из причин такого хода – обеспечение уравниваний от ваших соперников на последующие ваши рейзы из ранней позиции. Если Вы делаете рейз только с AA, KK, QQ и AK, то Вы заметите, что наблюдательные соперники Вас уравнивают, не так часто, как Вам того хотелось бы.

Этот и подобные примеры «обманной» игры не работают так хорошо в онлайн. В оффлайн игре такие розыгрыши могут приносить Вам дивиденды на протяжении многих недель, при игре с постоянными соперниками. В онлайн, Вы обычно играете против новых соперников короткий промежуток времени. К тому же, многие сайты, если не было вскрытия (showdown), не позволяют показать свои карты, и у Вас просто нет возможности показать соперникам «безумный» розыгрыш. Но, даже если Вы и покажете Ваши карты, многие соперники просто не обратят на это внимания, поскольку они могут играть на нескольких столах, либо их внимание еще как-нибудь отвлечено и не сконцентрировано полностью на игре.

Средняя позиция

Опытным игрокам следует рассмотреть рейз при открытии торгов с любыми двумя картами, на которых мы ранее рассматривали уравнивание. Это стоит сделать, если есть хорошие шансы «увести» блайнды, либо взять ситуацию под контроль на флопе, используя свой имидж за столом.

Руки, на которых можно рассмотреть вариант рейза открывающего торги, включают в себя: 99, 88, 77, A9s, A8s, A7s, KQs, KQ, KJs, KTs, QJs, QTs и JTs. При принятии такого решения, Вы должны учитывать (и это очень важно) многие факторы: тип игры, какие игроки находятся за Вами, Ваш имидж за столом, Ваша точная позиция, к какому типу соперников относится игрок на большом блайнде.

Шансы на успех выше на местах, которые ближе к батону, а именно 7 и 8. Хотя с местом 6 и разница всего лишь в одно место, здесь Вам лучше сбросить руки на подобии QTs и JTs, поскольку шансы на то, что кто-то позади Вас имеет премиум руку немного выше. Подобные рейзы работают отлично в тайтовых играх, поэтому, просто уравнийте, если игра носит раскованный характер, либо на блайнде находится лузовый игрок.

Если перед вами кто-то один уравнил, Вы еще можете рассмотреть рейз на пограничных руках. Первое, что Вам следует рассмотреть, это желание играть мультипот (банк с несколькими игроками) или изолировать вошедшего для игры один на один. Если Вы в тайтовой игре и Ваш рейз сможет вам обеспечить изоляцию этого игрока, то повышение будет корректным. Так же, Ваш рейз будет оправдан, если: это слабый игрок, на большом блайнде находится очень тайтовый соперник, у Вас за столом имидж очень сильного игрока и т.д. Рассмотрите рейз единственного лимпера (лимп – уравнивание большого блайнда) на руках типа JJ, TT, 99, AJ, ATs, A9s, A8s и A7s. Стартеры типа QJs и JTs лучше играют в мультипотах, поэтому я предпочитаю на них просто уравнивать.

Обратите внимание! Малые пары следует выбросить в средней позиции, за исключением тех вариантов, когда перед Вами есть как минимум пара лимперов. Если перед Вами не было уравнивших блайнды, Вы не получите достаточных шансов банка, оправдывающих Вашу попытку собрать сет.

Был рейз

Первая вещь, которую стоит рассмотреть, если в банке был рейз, это позиция рейзера. Рейз сильного игрока из ранней позиции, как правило, означает премиум руку, в то время как рейз от места №7 не дает нам подобной уверенности. Например, большинство игроков будут повышать на KQs или KQ из средней позиции, но просто уравниют в ранней. Поэтому, Вы можете рассмотреть на одной и той же руке вариант ререйза против игрока, повысившего из средней позиции, либо вариант сброса после рейза из ранней позиции.

Руки, на которых можно переповысить рейзера (единственного) из средней позиции, включают в себя JJ, TT, 99, AQs, AQ, AJs и AJ. Рассмотрите сброс против сильного игрока на стартерах TT, 99 и AJ. Переповышение рейзера из ранней позиции на этих комбинациях, очень сильно зависит от типа рейзера и типа игроков, находящихся за Вами. AJ рука, которую, как правило, следует снести против рейзера из ранней позиции. KQs обычно можно разыграть против рейзера из средней позиции, но розыгрыш против игрока, повысившего из ранней позиции, будет являться пограничным решением. Принимая решение по своему стартеру, всегда подумайте о позиции рейзера, это поможет Вам точнее определить диапазон возможных рук соперника.

Поздняя позиция

Находясь в этой позиции, Вы можете повышать первым даже с еще более широким диапазоном рук, чем мы обсудили в предыдущей главе. Особенно это справедливо, если на блайндах тайтовый игрок или игрок, слабо играющий постфлоп. Ваше позиционное преимущество позволяет разыгрывать даже некоторые слабые руки с прибылью в большинстве ситуаций. Стартеры, на которых мы рассмотрим рейз, включают в себя все пары, любые две 9-ка и выше, любые две одномастные 8-ка и выше, Ax и Kx. Если блайнды сбрасывают на рейз чаще, чем в 50% случаев и у Вас имидж сильного игрока, Вам следует повышать даже на большем количестве рук.

Давайте рассмотрим розыгрыш QQ из поздней позиции. Конечно, почти всегда Вам стоит сделать рейз с этой премиум-рукой. Но иногда, просто уравнийте. Это можно сделать, когда перед Вами 3 или 4 игрока, вошедших лимпом. Уравнивание может быть хорошей игрой по двум причинам. Во-первых, A или K выпадут на флопе в 43% случаев, что будет плохой новостью при таком количестве соперников в банке. Но другая, более важная причина, заключается в том, что Вы получаете возможность «опрокинуть» эти оверкарты на флопе, предварительно не раздувая банк. В банке с рейзом, многие соперники сыграют корректно, уравнив ставку на флопе пытаясь «натянуть» карту к разным комбинациям. Банк предоставляет им хорошие шансы. Не сделав рейз на префлопе, Вы сохраняете размеры банка небольшими. При маленьком банке, Ваша ставка или рейз на флопе

может вывести из игры многих соперников, повышая Ваши шансы на победу, если на торне или ривере выпадет А или К. Сделав рейз на префлопе на QQ, Вы все равно будете играть в «плюсовую» игру, но простое уравнивание добавляет «непонятку» в Вашу игру, сбивая с толку соперников.

Иногда, против одного коллера, рейз будет приносить прибыль даже на таких средних руках, как 99, 88, 77, АТ, КQ, КJs, КJ и QJs. Вам нужно только определиться, что Вам предпочтительнее? Изолировать себя для игры против одного соперника или разыграть свою руку против нескольких оппонентов. Этот вид рейза зависит от нескольких факторов. Если Ваш соперник сильный игрок, вошедший в ранней позиции, то Вам следует быть избирательным в определении руки для рейза. Коллирование соперником из средней или поздней позиции, как правило, выражает слабость, поскольку большинство игроков сделают рейз в такой ситуации с сильной рукой. Поэтому, у Вас, скорее всего лучшая рука и можете смело делать рейз. В раскованной игре, когда блайнды часто уравнивают рейз, больше склоняйтесь к коллу, так как Вам будет очень трудно изолировать себя для розыгрыша руки против единственного соперника.

Опытные игроки, находясь в поздней позиции, уравнивают на немного большем количестве рук, чем мы обсудили в предыдущей главе. С одним колером можно добавить K9s. С двумя, обычно можно разыграть K8s, K7s, JT и 98s. Так же, Вы можете рассмотреть уравнивание на малых парах против двух соперников, если они склонны разыгрывать слабо постфлоп. С тремя уравнивающими, добавляем K6s, K5s, Q8s, J8s, T8s, 87s и 76s. Если же лимперов четыре и больше, Вы можете даже добавить еще немного одномастных рук.

Был рейз

Уровень игры и позиция Ваших соперников очень важны, когда Вы определяете стратегию розыгрыша против рейзера. Выбор опытного игрока, как правило, сводится к ререйзу единственного оппонента или сбросу. Например, руки на подобии TT, AQ и AJs являются пограничными против рейзера из ранней позиции. Если Вы в игре, то Вам в большинстве случаев следует сделать ререйз, для реализации своего позиционного преимущества. Против позднепозиционного рейзера Вам, как правило, стоит всегда сделать ререйз.

После рейза с места 8 или 9, опытный игрок сделает ререйз даже на большем диапазоне рук. Многие, находясь в такой позиции, пытаются «своровать» блайнды, поэтому Вы можете делать ререйз для того, что бы попытаться реализовать свою позицию и взять банк под свой контроль. Против тайтовых игроков, Вы по-прежнему должны ограничиться в розыгрыше только премиум комбинациями. Стартеры, на которых можно рассмотреть ререйз включают в себя все пары, Axs, AJ, АТ, А9, А8, КQ, КJs, КJ и даже QJ.

QJ не является действительно сильной рукой. Тем не менее, если у Вас получится свести с эти стартером игру к один на один, Вы получите несколько путей забрать банк. Если на флоп придет валет или дама, конечно, Вы будете счастливы и можете сделать ставку. Если выпадут А или К, то есть небольшой шанс, что Ваш соперник не захочет продолжать игру против этих пугающих карт. Поэтому, Вы можете смело делать ставку на флопе с любыми А, К, Q и J. Но, если Вас уравниют при А или К на флопе, то Вам, вероятно, следует идти на попятную на торне, поскольку Ваш соперник, скорее всего, прикупил пару.

Обманные тактики.

Если Вы в игре против сильного игрока, хорошо разыгрывающего постфлоп, то следует рассмотреть рейз на средних парах, когда в банке уже есть как минимум три оппонента. Этот рейз обеспечивает Вам две вещи. Если Вы отловите сет, то Вашим соперникам представляются хорошие шансы банка для поиска второй пары, поэтому Вы получите хорошее «движение». Если же сета на флопе нет, то есть небольшая вероятность того, что все до Вас сыграют «чек» и Вы сможете получить бесплатную карту для реализации маленького шанса (но шанса) поймать сет на торне. Этот тип рейза не приносит «золотых гор» против слабых игроков, поскольку они будут «рыбачить» на флопе в любом случае, не взирая на плохие шансы банка. В таком случае, просто уравняйте. Не стоит переплачивать за попытку найти на флопе свой сет.

Блайнды

Опытные игроки зачастую делают рейз с позиции блайндов на более широком диапазоне, если в банке не было рейза. Эти руки могут включать TT, 99, 88, AJs, AJ и KQs, а также другие

одномастные связки и малые пары для внесения разнообразия в свою игру. Эти рейзы зависят от нескольких факторов: количество уравнивших, их позиция, уровень соперников, Ваш имидж за столом. Например, если в раздаче много уравнивших, рейз на руках типа 88 или KQs может быть прибыльным решением, так как Вы получаете хорошие потенциальные шансы банка для ловли подходящего флопа. Вы можете сделать рейз с AJ против коллера из средней позиции и малого блайнда просто потому, что Вы чувствуете, что на данный момент Вы держите лучшую руку. Тем не менее, будьте очень осторожны и не используйте эти типы розыгрыша очень часто!

Рейз с позиции блайндов уменьшает Ваши шансы банка. Например, в игре \$10-\$20 три лимпера. С малого блайнда Вам надо доплатить \$5 для уравнивания, т.е. Ваши шансы банка 9 к 1 (в банке \$45). С такими шансами банка Вы можете разыграть большое количество рук. Если Вы сделаете рейз, то Вы заплатите \$15 в банк \$75 (допуская, что все кроме большого блайнда уравниют). В этом случае шансы банка упадут до 5 к 1. Вы уменьшили свои шансы банка, в то же время, уменьшив вероятность выигрыша раздачи, поскольку теперь соперники будут менее расположены, сходить с дистанции на высоком флопе или торне при увеличенном банке. К тому же, Вы будете принимать решение первым (вне позиции) на всех кругах торговли.

Заметьте разницу: 9 к 1 с более высокими шансами на выигрыш раздачи и 5 к 1 с уменьшенной вероятностью выиграть банк. Против нескольких уравнивших Вам следует делать рейз только с премиум руками, достаточно сильными, что бы компенсировать дальнейшее отсутствие позиции с уменьшенными шансами банка. Когда Вы делаете рейз из средней или поздней позиции, Ваши шансы банка уменьшаются так же. Но в этом случае, шансы на выигрыш возрастают, поскольку Вы сужаете круг соперников и получаете позиционное преимущество над оппонентами.

Был рейз

Вы можете сделать ререйз на большем диапазоне рук, чем обсуждалось ранее, если рейз последовал от игрока с позиции «воровства блайндов». Иногда Вам следует «защищать» свой блайнд от нападков агрессивного противника, который пытается своровать ваши ставки очень часто и на слабых руках. Рассмотрите ререйз на парах 66 и выше, Ах и любые КТ и выше. Не делайте всегда ререйз на стартерах Ах и КТ, но (это важно) время от времени стоит сыграть агрессивно против вашего оппонента. Для уравнивания на большом блайнде рейза из поздней позиции так же, стоит несколько расширить диапазон, относительно диапазона рассмотренного ранее. Руки наподобие малых пар и А7-А2 являются граничными, и Ваше решение зависит от типа соперника, против которого Вы играете.

Когда Вы на малом блайнде, то Вам в основном, следует сыграть либо ререйз, либо сброс против единственного рейзера, не зависимо от его позиции. Ререйз может помочь Вам вывести из игры большого блайнда, и свести игру к один на один.

Когда Вы играете heads up (один на один) из позиции большого блайнда, одной из тактик будет простое уравнивание агрессивного рейзера на премиум руках, таких как AA, KK, QQ, AKs и АК. Этот прием работает отлично против рейзера из ранней или средней позиции для маскировки Вашей руки при игре один на один. Вы жертвуете недобранными ставками на префлопе для того, что бы получить больше ставок на более поздних кругах торговли. Ваш ререйз с блайнда, может померить пыл нападавшего и вынудить его «сдать назад» с его рукой. Поэтому, уравнивание может иногда быть более эффективной тактикой при игре один на один. Уравнивание замаскирует Вашу комбинацию и, возможно, позволит Вам выиграть больше ставок.

Уравнивание рейза, находясь в позиции блайндов, зачастую является очень трудным решением. Вы вынуждены играть без позиции против соперника, показавшего силу, только хорошие шансы банка могут заставить Вас пойти на это. Часто, граница принятия решения зависит от типа игрока, против которого Вам надо сыграть. Если против Вас соперник, играющий слабо на постфлопе, Вы можете уравнивать с немного большим набором рук, нежели обсуждалось выше. Уравнивание более прибыльно против тех противников, которые хорошо проплачивают, если Вы поймали «свой» флоп. Против игроков, которые играют сильно на флопе и далее, Вам, вероятно, стоит сбросить пограничные руки.

Маленький блайнд против большого блайнда

Ситуация маленький блайнд против большого блайнда намного чаще случается в высоколимитных играх, поскольку там игра тайтовее. Так же, такая ситуация возникает довольно часто в играх с малым количеством участников. Как отмечалось в предыдущей главе, многие

«оффлайн» игроки не имеют достаточно опыта для отыгрыша подобных ситуаций, поскольку они всегда могли сделать "chop" (просто забрать блайнды, без розыгрыша руки). Но для игры в онлайн, просто необходимо выработать стратегию розыгрыша подобных случаев.

Давайте обсудим несколько вариантов поведения в подобных случаях.

Допустим, Вы на малом блайнде, и имеете редкое удовольствие наблюдать на позиции большого блайнда игрока типа «скала» (очень скованный, тайтовый игрок). Как вариант, Вы можете делать рейз каждую раздачу! В \$20-\$40 игре, Вам надо потратить \$30 для того, что бы выиграть \$30 уже стоящих в банке. Если большой блайнд сбрасывает чаще, чем в 50% случаев, Вы уже в выигрыше! К тому же, даже если Вас уравниют, иногда Вы будете получать сильную руку на флопе и выигрывать дополнительные ставки.

А что если Вы на большом блайнде, а малый блайнд пробует применить эту стратегию против Вас?

Экстремальной контр стратегией будет отвечать каждый раз ререйзом! Допуская, что малый блайнд делает рейз на любой руке, в среднем, Вы будете иметь равную по силе руку, но в банке 3 ставки против Ваших двух и Вы в лучшей позиции. По этой же причине, рейз каждый раз так же, будет лучшей стратегией против малого блайнда, который уравнивает каждую раздачу.

Конечно, это весьма экстремальная контр стратегия. Если малый блайнд атакует меня каждый раз, я буду ререйзить его на ~ 60-70% моих рук. Хотя эти два сценария встречаются довольно редко, причина, по которой я обращаю на них внимание, заключается в том, что у Вас должен быть широкий спектр тактик розыгрыша, которые Вы выбираете в зависимости от того, какой тип соперника против вас играет.

Одна из причин, которую стоит рассмотреть, это качество игры оппонента после флопа. Некоторые игроки делают ошибку, часто сбрасывая на «незашедшем» флопе. В этом случае, Вам надо стремиться играть больше рук и играть их рейзом на обеих позициях, как малом блайнде, так и большом блайнде. Например, в банке будет \$40, если Вы в игре \$20-\$40 с малого блайнда уравниваете, а большой блайнд не сделает рейз. Если Вы сделаете ставку на каждом флопе, то шансы банка на вашу ставку 2 к 1. Если соперник сбрасывает чаще, чем 1 раз из 3-х, то ставка уже приносит Вам прибыль. Конечно, так же Вы будете выигрывать некоторые ставки, когда он уравнивает, но ваша рука будет лучше. Заметьте, насколько шансы банка выше, если Вы сделали рейз на префлопе. В этом случае, Вы получаете 4 к 1 на свой флоп-бет, и если оппонент сбрасывает чаще, чем 1 раз из 5-ти, Вы тут же получаете прибыль от своей ставки!

По этим причинам, подход к выбору стартеров для «войны блайндов» очень сильно зависит от типа Вашего противника. Если Вы можете разыграть большое количество раздач без вскрытия, то вам следует повышать практически на любой руке и делать ставку на любом флопе! Наблюдайте за соперниками и подбирайте соответствующую стратегию розыгрышей.

Обзор Главы

Опытные игроки могут разыгрывать несколько больше пограничных рук и использовать некоторые обманные тактики, ожидание от которых около нулевое или слегка прибыльное. Новички, скорее всего, будут терять деньги на подобных розыгрышах.

Ранняя позиция.

- ❖ Рассмотрите замедленный розыгрыш премиум-рук AA, KK и AKs в тайтово-агрессивной игре.
- ❖ Рассмотрите рейз со средними парами и руками типа AJ в тайтовой игре.
- ❖ Рассмотрите уравнивание на Axs, KJs и QJs.
- ❖ Рассмотрите уравнивание на несколько более широком диапазоне «спекулятивных» рук типа 66 и QTs, если в банке уже есть один или два коллера.
- ❖ Изредка делайте «обманные» рейзы из ранней позиции на руках типа 98s,

Средняя позиция.

- ❖ Рассмотрите рейз первым с любой рукой, на которой Вы собирались уравнивать, если Вы чувствуете, что есть шанс «украсть» блайнды либо взять флоп под свой контроль.
- ❖ Иногда рассматривайте рейз на некоторых пограничных руках против одного лимпера.
- ❖ Первая вещь, на которую необходимо обратить внимание в банке с рейзом, это позиция рейзера.

Поздняя позиция.

- ❖ Рассматривайте расширение диапазона рук для рейза, если Вы первый входящий. Особенно, если на блайндах тайтовые игроки, либо игроки, плохо играющие после выхода флопа.
- ❖ Делайте рейз чаще против лимперов, вошедших в средней, либо поздней позиции.
- ❖ Против единственного рейзера, в основном Вам следует играть ререйз или сброс.
- ❖ Против нескольких сильных игроков рассмотрите рейз со средней парой. Против слабых соперников – просто уравнийте.

Блайнды.

- ❖ В основном, Вам стоит делать рейз только с премиум-руками, так как Вы уменьшаете шансы банка, и будете вынуждены играть без позиции на всех кругах торговли. Рассмотрите рейзы время от времени на пограничных руках для того, что бы привнести в свою игру «обманные» моменты.
- ❖ Рассматривайте ререйз против единственного рейзера из поздней позиции для защиты своего блайнда.
- ❖ Малому блайнду, как правило, следует сделать ререйз или сбросить против единственного рейзера из любой позиции.
- ❖ Рассмотрите замедленный розыгрыш своих премиум-рук из позиции блайндов против единственного, агрессивного рейзера.
- ❖ Выбор рук для игры малый блайнд против большого блайнда очень сильно зависит от типа соперника. Как правило, Вам следует играть более агрессивно, особенно, если оппонент играет очень тайтово.

Практикум

\$20-\$40. У Вас $A\clubsuit A\heartsuit$ в ранней позиции в тайтово-агрессивной игре. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивайте в большинстве случаев и время от времени делайте рейз. Поскольку в таких играх обычно не больше 2х-3х игроков смотрят флоп, мне иногда нравится уравнивание в подобной ситуации, с намерением сделать ререйз, если представится такая возможность. Даже если никто не делает рейз, у Вас в руках есть «сюрприз», который, возможно, позволит Вам выиграть банк приличного размера после флопа.

\$15-\$30. У Вас $A\clubsuit A\heartsuit$ в ранней позиции в лузово-пассивной игре с несколькими слабыми игроками. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Поскольку есть высокие шансы на то, что слабые игроки не отнесутся «с уважением» к Вашему рейзу, смело переходите в наступление и делайте рейз с премиум-руками. В основном, я предпочитаю рейзовать более часто в \$15-\$30 игре, чем в игре \$20-\$40, поскольку малый блайнд уже заплатил 2/3 начальной ставки и более предрасположен к уравниванию рейза.

\$20-\$40. Вы в ранней позиции с $6\clubsuit 6\heartsuit$ в тайтово-агрессивной игре. Ранний игрок уравнивает. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. За Вами есть еще много игроков, которые могут сделать рейз, и Вы не можете ожидать, что в такой игре флоп будут смотреть более чем два или три игрока. Малые пары не очень хорошо играют в играх такого типа.

\$15-\$30. Вы в ранней позиции с $6\clubsuit 6\heartsuit$ в лузово-пассивной игре. Ранний игрок уравнивает. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивайте. Уравнивание в этих условия преследует две цели. Во-первых, большинство игроков не захотят делать рейз после двух вошедших, без премиум комбинации на руках. Во-вторых, когда два игрока вошли в банк, многие склонны уравнивать и посмотреть флоп, обеспечивая Вам шансы банка, позволяющие разыгрывать подобные руки с прибылью.

\$20-\$40. У Вас $Q\spadesuit 9\spadesuit$ на восьмом месте (последнее в средней позиции). Ранний игрок уравнивает. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Этой слабой руке нужны несколько игроков в банке, что бы разыграть ее без убытка. К тому же, есть шансы на то, что игроки после Вас сделают рейз, что Вам явно не подойдет.

\$20-\$40. У Вас $K\spadesuit J\spadesuit$ на батоне. Средний игрок уравнивает. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Если игрок в средней позиции заходит лимпом, то он обычно не имеет очень сильной руки. Делайте рейз для попытки вывести из игры блайнды и повесьте бремя уплаты двух ставок на своего соперника за попытку поймать что-то на флопе. Даже если блайнды уравниют, Вы построили большой банк с приличной рукой в хорошей позиции.

\$20-\$40. У Вас $2\heartsuit 2\clubsuit$ на батоне. Ранний и поздний игроки уравнивают. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Как правило, для прибыльного розыгрыша малых пар, Вам нужно три и более игрока в банке. Можете рассмотреть уравнивание против двух оппонентов, но только если они склонны после флопа «заигрывать» со своей рукой очень далеко.

\$20-\$40. У Вас $A\heartsuit 7\heartsuit$ на батоне. Поздний игрок первым входит в игру с рейзом. Вы хотите разыграть свою руку против этого противника. Что Вам делать?

Ответ: Ререйз. Хотя Вы и стремитесь разыгрывать одномастные карты против большого числа соперников, эта стратегия претерпевает изменения при игре против единственного оппонента, особенно, если он находится в поздней позиции. У игрока, повышающего первым из поздней позиции, может быть широкий диапазон рук. Если Вы решили играть, то Вам следует сделать ререйз, для вывода блайндов из игры, и пусть Ваш соперник пробует поймать что-то на флопе.

\$30-\$60. У Вас $9\heartsuit 9\clubsuit$ в маленьком блайнде. Поздний игрок первым входит в игру с рейзом. Что Вам делать?

Ответ: Ререйз. Возможно у Вас лучшая рука, но Вам не нужен еще один соперник в виде большого блайнда. Ререйз позволит Вам сделать ставку на флопе и повесить на оппонента бремя поиска причин для уравнивания.

\$15-\$30. У Вас $K\heartsuit J\heartsuit$ в маленьком блайнде. Средний игрок делает рейз, и батон уравнивает ставки. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивание или сброс, эти два решения примерно равносильны. Опытные игроки могут рассмотреть уравнивание в этой ситуации. Отметьте себе, в игре 15-30 Вы можете позволить себе уравнивание рейза из малого блайнда на более широком диапазоне рук, чем в игре 20-40. Это объясняется тем, что Вам надо добавит 1 и 1/3 ставки (15-30) по сравнению с 1 и 1/2 (20-40). Уравнивание \$20 с двумя одномастными картами в этой ситуации – допустимое решение, но сильно зависящее от типа соперника. Будьте осторожны, когда Вы поймаете пару к своим картам, но противник «отыгрывает» агрессивно, поскольку Ваш кикер не из лучших!

\$20-\$40. У Вас $K\spadesuit Q\spadesuit$ в большом блайнде. Все сбрасывают до батона, он делает рейз. Что Вам делать?

Ответ: Ререйз. Противник будет повышать на очень широком диапазоне рук в попытке «своровать» блайнды, поэтому, вполне возможно, что у Вас лучшая рука. Вы можете вполне безопасно сделать ставку на любом флопе с K или Q, а так же с A, поскольку туз будет хорошей «картой-страшилкой» для вашего оппонента, если он, конечно, сам играет без него (без туза).

Флоп Введение

Флоп – момент истины в холдеме. Перед тем, как действовать на флопе, важно правильно оценить силу своей руки. Многие игроки считают, что более важный раунд – торн, так как величина ставки на нём удваивается. Но часто случается так, что ошибки, сделанные на флопе, заставляют игрока ошибаться и в следующих раундах. Например, если на флопе вы ошибочно продолжаете игру со слабой дро комбинацией, на торне вы можете купить нужную вам карту и всё равно проиграть, отдав при этом сопернику ещё несколько дополнительных ставок.

Давайте рассмотрим наиболее важные критерии, которые нужно принимать во внимание при игре на флопе.

❖ **Сила вашей руки.** Насколько сильна ваша рука? Нуждается ли она в защите? Можно ли разыгрывать её замедленно? Если у вас дро комбинация, насколько велик её потенциал? В следующих главах мы рассмотрим все типы рук, создаваемых на флопе, и обсудим наиболее подходящие стратегии розыгрыша для каждой из них.

❖ **Тип флопа.** Насколько сильна ваша рука при данном типе флопа? В основном, опасными для вас являются следующие типы флопа (кроме тех случаев, когда с таким флопом у вас очень сильная рука): флоп из трёх высоких карт, флоп с высокой или низкой парой, треходномастный флоп, а также трёхсвязный флоп. Флопы, содержащие две карты одной масти или две связанных высоких карты, также представляют определённую опасность и при таких флопах вы должны склоняться к сбросу со слабыми дро комбинациями. В этой главе мы подробно обсудим каждый тип флопа.

❖ **Количество противников.** Чем больше у вас противников, тем выше вероятность, что кто-то из них имеет сильную руку. Если против вас три или более игроков, вы обычно должны считать, что у противника сильная рука, если он делает ставку. Против одного или двух соперников вы можете рассмотреть применение блефа или полублефа, так как есть определённый шанс, что флоп

никому не помог. Блеф же против трёх игроков работает редко, а против четырёх и более противников не рекомендуется вообще.

❖ **Возможные руки противников.** Вы должны попытаться определить возможные руки противников исходя их позиции, торговли на префлопе и действий на флопе. После того, как вы определите диапазон их наиболее вероятных рук, вы сможете оценить относительную силу собственной руки. Помните, что чем больше игроков участвует в розыгрыше, тем более вероятно наличие у кого-либо сильной руки, наподобие двух пар или сета. Важно принимать во внимание также и вероятность того, что вы можете тянуть вмертвую – даже построив руку, вы всё равно иногда можете проиграть.

❖ **Размер банка.** Размер банка может оказывать существенное влияние на выбор наилучшей стратегии в той или иной ситуации. С очень сильной рукой иногда можно применить слоуплей, если банк мал, но вы всегда должны агрессивно разыгрывать такую руку в большом банке. От размера банка может зависеть также и то, как лучше всего защищать уязвимую руку. Также, если банк большой, у вас будут более достойные шансы банка для игры с дро комбинациями, чем при малом банке. Всегда учитывайте размер банка при принятии любого решения.

❖ **Текущая и потенциальная цена просмотра следующей карты.** Перспектива отдать на флопе две ставки вместо одной за право увидеть следующую карту значительно ухудшает ваши шансы банка. Всегда оценивайте свою относительную позицию. Если существует опасность рейза от действующих после вас игроков, зачастую нужно сбросить руку, с которой в другой ситуации можно было бы уравнивать. Например, если у вас дырявый стрит-дро в ранней позиции и под вас делают ставку, обычно вам нужно сбрасывать, если позади вас есть игроки, которые могут дать рейз.

Каждый раз, играя на флопе, вы должны оценивать ситуацию исходя из следующего. Во-первых, определите тип флопа и силу вашей руки относительно него. Затем сравните вашу руку с наиболее вероятными руками противников. Наконец, основываясь на получаемых вами шансах к банку, выработайте наиболее подходящую стратегию для данной ситуации. В онлайн-игре для этого у вас будет около 20 секунд.

Теперь давайте посмотрим, как различные типы флопа могут влиять на ценность такой руки, как старшая пара. Предположим, что в качестве карманных карт у Вас $A\heartsuit T\clubsuit$. Обратите внимание, как с каждым последующим примером понижается сила вашей руки.

$T\heartsuit 5\heartsuit 2\clubsuit$. Это очень хороший флоп для $A\heartsuit T\clubsuit$. У вас старшая пара с топ-киккером. У ваших противников не может быть - стрит-дро и флеш-дро.

$T\heartsuit 5\heartsuit 2\heartsuit$. Это тоже удачный флоп, но при нём кто-то может иметь флеш-дро.

$T\heartsuit 5\heartsuit 5\clubsuit$. Каждый раз при паре на флопе, если у вас нет трипса или фулл-хауса, вы должны быть осторожны. Опасность зависит от количества противников и их позиции. Если вы играете против сильного игрока, вошедшего в игру из ранней позиции, такой флоп не должен сильно вас пугать. Но если на флопе против вас пять игроков, включая блайндов, то такой флоп сильно уменьшает ценность вашей старшей пары.

$T\heartsuit 9\heartsuit 9\clubsuit$. Этот флоп также содержит пару, но он ещё опаснее. Пара относительно высокая, поэтому здесь более вероятно то, что кто-то имеет трипс, чем в предыдущем примере. Многие будут играть с такими руками, как $J9$, $T9$ или $Q9s$, но обычно сбросят руки с пятёркой. В дополнение к этому, такой флоп содержит две связанные карты, что может дать кому-то стрит-дро.

$T\heartsuit 9\heartsuit 9\clubsuit$. Наличие двух одномастных карт делают флоп ещё опаснее.

$T\heartsuit 9\heartsuit 8\clubsuit$. Это также очень опасный флоп. Возможно, кто-то уже собрал стрит. Если нет, у кого-то из противников наверняка есть как минимум хороший стрит-дро. Такие руки противников, как AJ , KQ и QJ сильно угрожают вашей руке. Если на флопе несколько игроков и один или два из них проявляют большую агрессию, вам, вероятно, нужно сбросить.

$T\heartsuit 9\heartsuit 8\clubsuit$. Здесь та же самая опасность, что и в предыдущем примере, но теперь кто-то из противников может иметь также и флеш-дро.

$T\heartsuit 9\heartsuit 8\heartsuit$. Сложно представить более опасный флоп для вас, чем этот. У вас старшая пара, но вы должны опасаться флеша, стрита и оверкарта. Если вы ещё не побиты, то любая черва, король, дама, валет, девятка, восьмёрка, семёрка или шестёрка на торне или ривере будет очень неприятной новостью.

Теперь давайте, определим основные типы флопов и дадим оценку каждому из них. Цель этого – помочь вам ориентироваться в игре при каждом типе флопа и научиться мыслить в соответствии с ситуацией за столом. В следующих главах мы более подробно рассмотрим все типы рук, образующихся с флопом, а также выработаем наилучшую стратегию для розыгрыша каждой

руки на флопе любого типа. Некоторые флопы могут относиться сразу к нескольким категориям. Например, флоп с высокой парой одновременно может быть также и двухномастным, но мы будем рассматривать каждый тип флопа по отдельности.

Существуют следующие основные типы флопов:

- ❖ Флоп из трёх карт одного ранга
- ❖ Флоп с высокой парой
- ❖ Флоп с низкой парой
- ❖ Двухномастный флоп
- ❖ Трехномастный флоп
- ❖ Двухсвязный флоп
- ❖ Трехсвязный флоп
- ❖ Флоп с тремя высокими картами
- ❖ Разномастный флоп с одной высокой картой
- ❖ Разномастный флоп с мелкими картами

Флоп из трёх карт одного ранга

Флопы, состоящие из трёх карт одного ранга, наподобие JJJ, выпадают 1 раз из 425 сдач. Если вам повезёт получить каре с таким флопом, вероятно, стоит пойти на замедленную игру. Однако каре можно разыграть агрессивно, если вы ожидаете получить большую активность от противника, у которого может быть высокая карманная пара. Карманная пара – очень сильная рука при таком флопе, так как маловероятно, что у кого-то из соперников каре. Очевидно, что чем выше пара, тем лучше, и нужно защищать свои малые и средние карманные пары от оверкарт. Против единственного соперника можно играть любую руку с тузом, если только он не давал рейз на префлопе, что может указывать на то, что у него карманная пара.

Флоп с высокой парой

Флоп, содержащий высокую пару, например QQT или JJ6, всегда опасен, так как многие игроки входят в игру с высокими картами. Чтобы комфортно чувствовать себя при таком флопе, вы должны иметь трипс или фулл-хаус. В большинстве случаев, если кто-то перед вами делает ставку, а другой игрок уравнивает, вы биты, если только не имеете трипс или лучше. Высокая карманная пара может быть сильной рукой, если вы оцениваете как низкую вероятность наличия у кого-то трипса, что в основном зависит от числа игроков на флопе. Против одного противника высокая карманная пара – обычно сильная рука, но против четырёх или пяти игроков вы должны быть осторожны.

Дро комбинации (стрит-дро и флеш-дро) существенно понижаются в цене при паре на борде, так как есть вероятность, у кого-то фулл-хаус и у вас мёртвая рука. Например, если у вас KJ, а на флопе QTT, вы тянете вмёртвую против тех, кто имеет QQ, TT или QT. Также заметьте, что ваш стрит-дро имеет только 4 аута, если кто-то держит AT или T9. Другая проблема заключается в том, что если вы получите свою карту на торне, противник с трипсом может перетянуть вас на ривере, имея для этого целых 10 аутов. Поэтому нужно осторожно играть с дро комбинациями, если на флопе высокая пара. Исключение может быть только в том случае, если вы достаточно уверены, что никто не имеет трипс, или если у Вас исключительно хорошие шансы банка.

Флоп с низкой парой

Сравните флоп QTT и флоп Q55. Большинство хороших игроков не войдут в игру с пятёркой, кроме тех случаев, когда у них есть возможность дешево посмотреть флоп из поздней позиции или когда они находятся на блайндах. Если на префлопе был рейз и флоп смотрит мало игроков, обычно вы не должны бояться низкой пары на флопе. И наоборот, если блайнды в игре или если много игроков вошли в игру, играйте при низкой паре на флопе так же осторожно, как и при высокой.

Двухномастный флоп

Одна из основных вещей, на которые нужно обращать внимание при вскрытии флопа – есть ли на нём две карты одной масти. С флеш-дро на флопе вы всегда можете продолжать игру, если на столе нет пары и если с вами в банке два и более игроков. Против одного соперника флеш-дро тоже может быть достойным игры, если только банк при этом не слишком мал и если вы не подозреваете у противника наличие готовой пары, которую вы не сможете победить, если не соберёте флеш.

Если у вас нет флеш-дро, вы должны беспокоиться о том, что он у кого-то есть. Если несколько игроков уравнивают чью-то ставку на флопе, содержащем две одномастные карты, это почти всегда означает, что флеш-дро есть как минимум у одного из уравнивших. Все руки теряют свою ценность при двуходномастном флопе. Это означает, что руки, пограничные для игры на разномастном флопе, должны сбрасываться, если флоп двуходномастный. Такие сильные руки, как старшая пара, всё ещё остаются хорошими, но вам, возможно, нужно будет сбросить, если на торн или ривер придёт флешевая карта. Оверкарты значительно понижаются в цене при двуходномастном флопе.

Если вы держите туза или короля преобладающей на флопе масти, у Вас бэкдоор флеш-дро, который немного увеличивает силу вашей руки. В большом банке и против многих игроков это может превратить посредственную руку в играемую. Например, такая рука, как средняя пара с оверкартой может стать достойной продолжения игры, если у вас дополнительно есть бэкдоор флеш-дро и банк при этом очень велик.

Треходномастный флоп

Треходномастный флоп выпадает приблизительно в 5% случаев. Если с таким флопом у вас натс-флеш, рассмотрите замедленную игру. Но флеш, не являющийся натсовыми, обычно нужно разыгрывать сильно, как в целях защиты руки, так и потому, что при этом можно получить большую активность от игроков, имеющих флеш-дро.

Если у вас флеш-дро с одной из двух высших оставшихся карт этой масти, обычно нужно посмотреть торн и ривер. Если у вас флеш-дро только с третьей по старшинству картой из оставшихся карт этой масти и ваша рука не имеет никаких других дополнительных усилений, обычно нужно сбросить. Если на флопе вы получили сет, разыгрывайте его сильно, если чувствуете, что готового флеша ни у кого нет, но даже если кто-то его уже собрал, у вас много аутов на фулл-хаус и вы можете посмотреть ещё две карты. Все другие руки должны разыгрываться осторожно. В большинстве случаев можно продолжать игру также и со стритом.

Что касается стрит-дро, то на таком флопе эту руку в большинстве случаев нужно сбросить, кроме ситуаций, когда у вас есть другие возможности победить и вы чувствуете, что готового флеша ни у кого нет. Среднюю или младшую пару нужно сбрасывать почти всегда. Старшую пару или оверпару на флопе иногда нужно разыгрывать от обороны при трёх одномастных картах на столе, особенно если противников несколько. Оверкарты же можно играть, только если одна из них даёт сильный флеш-дро.

Двухсвязный флоп

Двухсторонний стрит-дро – сильная рука на разномастном флопе. Она ещё сильнее, если у вас есть оверкарты. Например, Q♦J♥ – очень сильная рука на флопе T♥9♠5♣. Двухсторонний стрит-дро при разномастном непарном флопе может быть сброшен только в одном случае – если вы против единственного игрока, банк мал, и вы уверены, что противник имеет пару старше ваших оверкарт.

Если у вас нет стрит-дро, вы должны обратить особое внимание на действия ваших соперников, особенно если две эти последовательные карты высокие по достоинству. Например, если флоп содержит одну из следующих связок – KQ, QJ, JT, T9, 98 или 87 – существует хороший шанс на то, что кто-то может иметь один из нескольких возможных стрит-дро или сильную руку. Так как многие игроки любят играть связки, наличие у кого-то двух пар также возможно в этом случае. Рука типа «две оверкарты» увеличивается в цене, когда оверкарты являются верхним концом дырявого стрита.

Трехсвязный флоп

Проблемы, присущие трехсвязному флопу, похожи на проблемы, которые возникают при треходномастном флопе. Такие флопы становятся очень опасными, если одновременно являются также и двуходномастными. Натсовый стрит с таким флопом далеко не так силён, как натсовый флеш по двум причинам. Во-первых, если у вас стрит, вы можете проиграть, если впоследствии выпадет флешевая карта. Во-вторых, ваш стрит может проиграть более высокому стриту или разделить банк. При подобном флопе стриты надо почти всегда разыгрывать сильно и никогда не идти на слоуплей.

Если у вас стрит-дро, убедитесь, что у Вас его верхний конец. Например, если вы держите A6, а на флопе 987 – у вас не очень сильная рука, так как если вы получите десятку, то любой с валетом побьёт вас. AT здесь гораздо лучше – если выпадет валет, вас обыграет только обладатель QT.

Старшую пару или оверпару нужно разыгрывать осторожно, так как вы уже можете быть биты стритом или двумя парами. Любую другую пару, кроме старшей, обычно нужно сбросить, кроме случаев, когда киккер даёт другие дополнительные возможности. Оверпара и стрит-дро – сильная рука, так как в этом случае уменьшается вероятность того, что кто-то имеет стрит или тянет к нему. Такая рука сильна также потому, что против чужих двух пар у вас есть несколько аутов.

Например, JJ или TT – сильная рука при флопе 987. Если у кого-то две пары, например 98, любой валет, десятка, семёрка или шестёрка дают вам победу. Если флоп двухномастный, старшая пара или оверпара становятся слабыми руками, если не имеют усиления в виде стрит-дро или флеш-дро. Если на флопе будет много коллеров, карманную пару тузов, возможно, придётся сбросить.

Две оверкарты с дырявым стрит-дро при определённых обстоятельствах могут быть играемы на таком флопе, но только если потенциальный стрит будет натсовым, например, QJ при флопе 987.

Флоп с тремя высокими картами

Чтобы продолжать игру на флопе, содержащем три высокие карты, например AQ9, KQT, KJ9 или AT9, вы нуждаетесь в сильной руке. Продолжать со слабыми дро комбинациями опасно, так как с таким типом флопа вы уже можете быть против чьих-то двух пар или, возможно, даже против готового стрита. Двухномастный флоп ещё больше усложняет ситуацию. Обычно для игры на таком флопе вы нуждаетесь минимум в старшей паре с хорошим киккером. Также можно продолжать игру и с сильным стрит-дро. Подобные рассуждения применяются и в случае, если на флопе две высокие карты, хотя, очевидно, что такой флоп менее опасен.

Разномастный флоп с одной высокой картой

Флоп такого типа обычно мало кому помогает и при таком флопе многие игроки достаточно рано сходят с дистанции. Примеры таких флопов – K76, A82 или J54. Такие флопы хорошо подходят для блефа, особенно если они разномастные. Старшая пара с хорошим киккером на таком флопе – сильная рука, так как маловероятно, что у кого-то есть стрит-дро или флеш-дро. Также, если у вас пара королей или старше, вы не очень рискуете предоставлением бесплатных карт соперникам, поэтому чек/рейз может быть сильным ходом. Пары младше королей обычно нужно защищать, так как они уязвимы к оверкартам.

Оверкарты иногда можно играть при таком флопе, так как меньше риск тянуть вмертвую. Если на флопе несколько игроков, опасайтесь сета. Это особенно вероятно, если кто-то начнёт рейзить на торне.

Разномастный флоп с мелкими картами

Флопы этого типа, например 8♠6♣4♦, 6♦5♠2♥ или 9♥6♣3♦ обычно не помогают никому, кроме случаев, когда кто-то собирает на таком флопе сет, или когда игрок на блайнде получает приличную руку. Сет или две пары – очень сильная рука на таком флопе. Лимперы могут иметь сет, но обычно не нужно беспокоиться о наличии сета у префлоп-рейзера. Оверпары должны разыгрываться сильно, так как важно выбить противников из борьбы. В зависимости от ситуации и действий противников, иногда можно продолжить игру и с оверкартами.

Рассмотрим частую ситуацию, когда вы дешёво или бесплатно входите в игру с блайнда, а затем на таком флопе получаете небольшую пару. Например, у вас 68 на большом блайнде, а на флопе 852. К сожалению, вам придётся действовать первым во всех раундах торговли. С таким типом флопа у вас есть выбор – ставка, чек и сброс, или чек с намерением дать рейз на ставку от игрока из поздней позиции для того, чтобы сократить число игроков. Склоняйтесь к ставке против одного или двух противников, и к чеку против большего числа игроков. Если противник демонстрирует большую силу, то вам, вероятно, стоит сбросить или, возможно, ответить на рейз и посмотреть ещё одну карту.

Стратегии розыгрыша

После оценки относительной силы вашей руки при данном типе флопа и возможных рук противников вы должны определить наилучшую стратегию розыгрыша вашей руки. Поиск наиболее подходящей стратегии включает в себя рассмотрение всех базовых концепций покера, которые мы обсуждали в начале книги: блеф, полублеф, рейз, чек/рейз, уравнивание, замедленная игра, получение бесплатной карты, ставка и, наконец, сброс. Давайте рассмотрим различные стратегии розыгрыша вашей руки на флопе:

❖ **Ставка с лучшей рукой.** Обычно вы должны делать ставку, если чувствуете, что у вас лучшая рука. Исключение к этому – если с такой рукой разумнее пойти на чек/рейз с лучшей рукой или необходимо выбить противников. Не бойтесь сделать ставку перед префлоп-рейзером.

❖ **Ставка для защиты руки.** Иногда вы не сможете быть уверенным, что ваша рука лучшая, но ваша ставка в этой ситуации предотвращает получение противниками бесплатных карт, если у вас действительно лучшая рука.

❖ **Ставка для получения информации.** Иногда правильная стратегия состоит в том, чтобы сделать ставку и посмотреть на реакцию соперников, действующих после вас. Если после вас дадут рейз и у вас средняя по силе рука, вы можете рассмотреть сброс. Если вашу ставку уравниет группа игроков, вам, возможно, следует быть менее агрессивным на торне, если только у вас не очень сильная рука. Такая ставка для получения информации может сэкономить ваши деньги, если есть возможность безопасно избавиться от своей руки уже на флопе, вместо того, чтобы играть чек и уравнивать до ривера.

❖ **Ставка в качестве блефа или полублефа.** Против одного или двух противников (и изредка против трёх) вы можете попробовать сделать ставку в качестве блефа или полублефа.

❖ **Колл (чек/колл) в качестве замедленной игры.** Ответить просто коллом, играя замедленно – хорошая стратегия для розыгрыша действительно сильной руки при малом банке. Чек/колл является хорошей стратегией также и против агрессивного игрока, так как этим можно спровоцировать его на блеф на флопе и торне.

❖ **Колл (чек/колл) с посредственной рукой.** Когда у Вас средняя по силе рука, иногда правильно просто уравнивать и посмотреть на дальнейшее развитие розыгрыша. Также такой розыгрыш правилен, когда вашей руке угрожает много бесплатных карт. Вместо того чтобы вкладывать много денег в банк в такой ситуации, лучше просто уравнивать и посмотреть, будет ли карта торна благоприятной для вас.

Если у вас дро комбинация, чек/колл оправдан в следующих случаях:

1. если вы считаете, что не сможете выиграть полублефом,
2. если вы не хотите ставкой или рейзом выбить противников из борьбы, или если опасаетесь возможного рейза после вас,
3. если против вас недостаточно много противников, чтобы можно было пойти на чек/рейз.

❖ **Чек/рейз.** Когда вы чувствуете, что у вас лучшая рука, вы можете пойти на чек/рейз и собрать в банк дополнительные деньги. Чек/рейз можно применять также и с целью выбивания других игроков из борьбы. Вы можете играть чек/рейз и с сильной дро комбинацией, если много игроков уже вложили деньги в банк и шансы банка позволяют вам так сыграть. Наконец, вы можете играть чек/рейз в качестве блефа или полублефа, если чувствуете, что беттор блефует и есть шанс выиграть банк тут же или применить полублефовую ставку на торне.

❖ **Рейз с лучшей рукой.** Когда вы чувствуете, что у вас лучшая рука, и кто-то сделал перед Вами ставку, вам почти всегда нужно рейзить. Исключение – когда вы идёте на замедленную игру, решая подождать с рейзом до торна или ривера.

❖ **Рейз для защиты руки.** Если у вас уязвимая рука, и вы не уверены, что она сейчас лучшая, вы, возможно, всё ещё должны сделать рейз, чтобы защитить свою руку против оставшихся противников, действующих после вас.

❖ **Рейз для получения бесплатной карты.** Вы можете дать рейз с дро комбинацией, чтобы получить бесплатную карту на торне. Если у вас есть готовая рука, но вы не уверены, что она лучшая, вы также можете дать рейз, чтобы сказать чек на торне. Такая стратегия минимизирует ваши потери тогда, когда у противника более сильная рука, так как позволяет вам дешевле дойти до ривера.

❖ **Рейз в качестве блефа или полублефа.** Вы можете дать рейз в надежде взять банк немедленно.

❖ **Чек.** Иногда, будучи в поздней позиции, вы будете иметь возможность сказать чек и бесплатно посмотреть торн. С сильной рукой в такой ситуации почти всегда предпочтительнее сделать ставку, хотя иногда лучше сказать чек и посмотреть, какая карта придёт на торн. Чек со средними по силе руками иногда оправдан, если вы считаете, что не сможете выбить из борьбы многих игроков, или есть определённый риск попасться на чек/рейз и при этом вы хотите посмотреть торн дешево.

❖ **Сброс.** Сброс оправдан при следующих обстоятельствах:

1. у вас нет хороших потенциальных шансов банка, чтобы продолжить игру в надежде собрать лучшую руку,
2. у вас нет достаточных шансов банка, чтобы продолжать с дро комбинациями,
3. у вас нет достаточных шансов банка на блеф или полублеф.

Есть ещё одна ситуация, когда на флопе вам нужно сбросить, даже имея лучшую руку. Это происходит тогда, когда флоп настолько опасен, что у вашей руки мало шансов победить на ривере. Например, довольно опасно продолжать игру со средней парой, если перед вами уже многие уровняли. Даже относительно высокую пару опасно играть тогда, когда выпавшая впоследствии флешевая или стритовая карта, а также одна из многочисленных оверкарт может побить вас. Например, возможно, стоит сбросить T♥5♦, если против вас несколько противников, а на флопе T♣9♣8♠.

Флоп – определяющий момент в техасском холдеме. Перед тем, как выбрать наиболее подходящую стратегию розыгрыша вашей руки, оцените её относительную силу при данном типе флопа, а также попытайтесь предположить, что может быть у противников. В следующих главах мы более подробно рассмотрим стратегии розыгрыша для всех типов рук, получающихся на флопе.

Обзор главы

Флоп – во многом определяющий момент в техасском холдеме. Перед тем, как действовать на флопе, важно правильно оценить силу своей руки. Часто ошибки, сделанные на флопе, приводят к ошибкам и в следующих раундах.

Наиболее важные критерии, которые вы должны рассмотреть при игре на флопе, следующие:

- ❖ Сила вашей руки
- ❖ Тип флопа
- ❖ Количество противников
- ❖ Возможные руки противников
- ❖ Размер банка
- ❖ Текущая и потенциальная цена просмотра следующей карты

Основные типы флопа следующие:

- ❖ Флоп из трёх карт одного ранга
- ❖ Флоп с высокой парой
- ❖ Флоп с низкой парой
- ❖ Двуходномастный флоп
- ❖ Треходномастный флоп
- ❖ Двухсвязный флоп
- ❖ Трехсвязный флоп
- ❖ Флоп с тремя высокими картами
- ❖ Разномастный флоп с одной высокой картой
- ❖ Разномастный флоп с мелкими картами

Существуют следующие стратегии розыгрыша руки на флопе:

- ❖ Ставка с лучшей рукой
- ❖ Ставка для защиты руки
- ❖ Ставка для получения информации
- ❖ Ставка в качестве блефа или полублефа
- ❖ Колл (чек/колл) в качестве замедленной игры
- ❖ Колл (чек/колл) с посредственной рукой
- ❖ Чек/рейз
- ❖ Рейз с лучшей рукой
- ❖ Рейз для защиты руки
- ❖ Рейз для получения бесплатной карты
- ❖ Рейз в качестве блефа или полублефа
- ❖ Сброс
- ❖ Чек

Перед тем, как выбрать наиболее подходящую стратегию розыгрыша вашей руки, оцените её относительную силу при данном типе флопа, а также попытайтесь предположить, что может быть у противников.

Натсовые руки

Натсовыми руками на флопе являются каре, фулл-хаусы, флешы и стриты. Эти руки всегда сильны, но некоторые из них являются уязвимыми, так как могут быть побиты на торне или ривере.

Каре или фулл-хаус

Каре или фулл-хаус на флопе собираются крайне редко, но когда они приходят, то практически гарантирует вам победу. Заметьте, что в этой главе мы не будем рассматривать случай, когда вы получаете фулл-хаус, имея карманную пару при флопе с тремя картами одного ранга. Такой тип фулл-хауса должен разыгрываться как оверпара или как средняя пара в зависимости от того, насколько высока ваша карманная пара.

Сначала рассмотрим те удачные случаи, когда на флопе кто-то делает ставку перед Вами. Если за вами есть ещё игроки, вы почти всегда должны разыгрывать свою руку замедленно, просто уравнивая. Уравнивая, вы надеетесь, что кто-то за вами может ответить с парой или даже со стрит-дро или флеш-дро.

Если же вы остались с противником один на один, и он делает ставку, обычно стоит подождать с агрессией до торна или, возможно, до ривера. Если вы подозреваете, что противник блефует, предоставьте ему возможность блефовать как можно дольше перед тем, как вы продемонстрируете силу сами.

Однако если есть шанс, что у противника тоже сильная рука, вы иногда можете попытаться использовать обратную психологию. Например, на префлопе игрок из ранней позиции сделал рейз, а вы уравнили на KQs с баттона. К вашей радости, на флоп пришли QQQ. Вы должны сделать рейз, если противник сделает перед Вами ставку.

Если вы дадите рейз, противник, вероятно, не будет опасаться, что у вас каре, так как большинство игроков на вашем месте пошли бы на замедленную игру с такой сильной рукой. Если вам повезёт оказаться против высокой карманной пары, противник может отдать вам довольно много ставок перед тем, как поймёт, что проигрывает. Используя обратную психологию, то есть, разыгрывая сильную руку сильно, вы иногда можете заработать несколько дополнительных ставок на флопе и на торне, однако если на флопе вы просто уравниваете с намерением сделать рейз на торне, ваш противник в дальнейшем может снизить свою активность, опасаясь, что вы держите даму.

Теперь рассмотрим случаи, когда на флопе вы говорите первым. Если против вас несколько противников, почти всегда говорите чек, пытайтесь оставить в игре как можно больше человек. Сделав ставку, вы отпугнёте других игроков, при этом, бесплатные карты вам не угрожают. Другой недостаток ставки в том, что сидящий за вами игрок может дать рейз, также выбивая этим других игроков.

Исключение, когда вы должны сделать ставку – если вы делали рейз на префлопе. Ваши противники не будут опасаться наличия у вас руки-монстра, так как вы, будучи префлоп-рейзером, обычно продолжаете ставить на большинстве флопов. Если вы скажете чек в ситуации, в которой обычно делаете ставку, это может их насторожить. Например, если у вас KK, а на флопе KQQ, обычно правильно идти вперёд и ставить, надеясь получить большую активность от того, кто имеет даму, при этом противник скорее положит вам AA или АК, чем пару королей. Ваш чек будет выглядеть подозрительно и противники могут предположить, что у вас KK или AQ, так как с другой рукой вы почти всегда сделали бы ставку. Конечно, если до этого вы несколько раз чекали на флопе после своего рейза на префлопе, слоуплей – хорошее решение.

Если на флопе вы остались с кем-то один на один и говорите первым, в зависимости от ситуации существует несколько вариантов получить как можно больше ставок от противника. И снова, если вы рейзили на префлопе, обычно нужно продолжать ставить и надеяться, что противник ответит. Однако если на префлопе вы не давали рейз, у вас есть выбор: чек/колл, чек/рейз или просто ставка. Если вы подозреваете, что у противника ничего нет, вы всегда должны говорить чек, чтобы дать ему возможность блефовать или улучшить руку на торне.

Если же вы подозреваете, что у противника что-то есть, рассмотрите чек/колл в качестве замедленной игры. Это особенно верно, если против вас агрессивный игрок, который, вероятно, сделает ставку на торне, давая вам возможность сыграть против него чек/рейз в более дорогом раунде торговли. Однако при этом существует риск того, что противник возьмёт бесплатную карту. Например, если на флопе K88, а у вас 88, на торне ваш противник может не поставить даже с рукой типа АК. Поэтому применяйте эту стратегию только против агрессивного соперника. Пытаясь пойти

на чек/рейз на торне, вы иногда можете недобрать ставку, которую могли бы получить, если бы сделали ставку.

Если на флопе вы выберете чек/рейз, вы можете получить от противника две малые ставки на флопе и две большие ставки на торне и ривере, если он будет уравнивать до конца. Если же вы опасаетесь, что противник сбросит на ваш чек/рейз, можете рассмотреть чек/колл. После этого на торне вы можете сделать ставку или сыграть чек/рейз, в зависимости от вероятности того, что противник может поставить сам.

Вы также можете выбрать ставку на флопе. Если вы сделаете ставку, противник не заподозрит у вас сильной руки, и вы сможете получить от него большую активность, если у него есть какая-то комбинация или если он будет подозревать вас в блефе. Однако такая стратегия рискованна, так как противник может просто сбросить на вашу ставку.

Флеш

Если вы вошли в игру с одномастной стартовой рукой, то ваши шансы получить на флопе флеш составляют 1 к 118. Если вам посчастливится получить на флопе натсовый флеш и банк при этом не будет очень велик, рассмотрите замедленную игру. Предоставление бесплатной карты опасно только в том случае, если кто-то получил на флопе сет и может собрать фулл-хаус на торне или ривере.

Против нескольких противников обычно лучше сказать чек, пытаясь оставить в игре максимально возможное количество игроков. Этим вы исключаете вариант того, что кто-то за вами может дать рейз, выбивая из игры остальных. Рейз – хорошее решение, если несколько игроков уже уравнили. Имея флеш, нужно стараться получить от противников столько ставок, сколько возможно, пока против вас ещё находятся в игре несколько человек. Откладывать рейз до торна или ривера рискованно, так как появление ещё одной карты этой масти на борде очень сильно снизит активность противников.

Совет. С очень сильной рукой обычно нужно пытаться собрать максимальное количество ставок с соперников уже в текущем раунде, вместо того, чтобы ждать до следующего, так как выпадение в дальнейшем какой-либо из многих потенциально опасных карт может существенно снизить активность противников.

Если у вас не натсовый и не второй после натсового флеш, то такую руку нужно разыгрывать сильно. Замедленная игра рискованна, так как при появлении на столе ещё одной флешевой карты кто-то, имеющий более высокий флеш-дро, переиграет вас. Вы должны заставить таких игроков как можно больше заплатить за их дро комбинации. Пытаться сыграть чек/рейз рискованно, так как многие игроки не будут ставить на треходномастном флопе. Поэтому почти всегда делайте ставку или рейз, кроме тех случаев, когда вы достаточно уверены, что чек/рейз действительно получится осуществиться.

Стрит

Натсовый стрит на флопе далеко не такая сильная рука, как натсовый флеш. Во-первых, кто-то из противников может иметь флеш-дро, и вы можете проиграть, если он его соберёт. Во-вторых, вы можете проиграть более высокому стриту или разделить с кем-то банк, если одна из ваших карманных карт появится на торне или ривере, давая четыре карты к стриту на столе. Например, JT при флопе 987 – сильная рука, однако если на столе появится десятка, вы можете проиграть обладателю QJ или разделить банк с тем, кто имеет валета. Наконец, учитывая то, что многие игроки входят в игру со связками, и при таком флопе кто-то мог получить две пары, в следующих раундах вы можете проиграть ещё и фулл-хаусу.

Исходя из вышесказанного, стрит на флопе нужно разыгрывать сильно, и почти никогда не стоит идти на замедленную игру. Чек/рейз является хорошей стратегией только тогда, когда вы уверены, что от кого-то последует ставка. Запомните, слоуплей применим только в том случае, когда следующая карта не может быть слишком опасной для вас, но может дать противнику вторую по силе руку. Сложно перечислить, как много банков я в итоге проиграл, получив на флопе натсовый стрит.

Совет. Стрит на флопе – довольно уязвимая рука, поэтому почти всегда нужно разыгрывать её сильно и почти никогда не стоит идти с ней на замедленную игру.

Другая причина, по которой не нужно замедленно разыгрывать стрит на флопе, заключается в том, что в данной ситуации вы и так получите хорошую активность от соперников, особенно если на флопе будет несколько высоких карт. Флопы с несколькими связанными картами обычно дают вашим

противникам дополнительные ауты – имея дырявый стрит-дро или двухсторонний стрит-дро, они будут продолжать играть с такой рукой. Например, при флопе 986 кто-то с QT, QJ или любой семёркой будет продолжать играть, как и тот, кто имеет старшую пару или оверпару.

Но не все стриты имеют одинаковую ценность. При флопе 987 рука JT – сильная, в то время как 65 – весьма уязвимая. Когда у вас нижний конец стрита, вы уже можете быть биты, появление валета, десятки или шестёрки на торне также будут плохой новостью. С JT вы также беспокоитесь о приходе валета или десятки, но даже в случае появления этих карт у вас по крайней мере будет приличный шанс на то, чтобы разделить с кем-то банк. Стриты более сильны при разномастном флопе.

Обзор главы

Каре или фулл-хаус

- ❖ Когда противник делает перед Вами ставку, вы почти всегда должны разыгрывать свою руку замедленно и просто уравнивать, если после вас есть ещё игроки.
- ❖ Если же вы остались с противником один на один, и он делает ставку, обычно нужно подождать с агрессией до торна или, возможно, до ривера.
- ❖ Использование обратной психологии, то есть сильный розыгрыш сильной руки, иногда поможет вам заработать несколько дополнительных ставок на флопе и на торне.
- ❖ Если против вас несколько противников, вы почти всегда должны говорить чек, пытаетесь оставить в игре как можно больше человек. Исключение к этому – когда вы были префлоп-рейзером.
- ❖ Когда вы остались один на один и говорите первым, обычно у вас есть следующий

выбор:

1. Ставка, если вы были префлоп-рейзером.
2. Чек, если вы подозреваете, что у противника ничего нет.
3. Чек/колл в качестве замедленной игры против агрессивного противника, который, вероятно, будет ставить на торне, давая вам возможность сыграть против него чек/рейз в более дорогом раунде торговли. Однако при этом существует риск того, что противник возьмёт бесплатную карту.
4. Чек/рейз, если подозреваете, что у противника достаточно хорошая рука для уравнивания, но с которой он не сделает ставку на торне после вашего чека.
5. Ставка в качестве обманной игры.

Флеш

- ❖ С натсовым флешем, если банк не очень большой, вы можете пойти на замедленную игру.
- ❖ Рейз – хорошее решение, если несколько игроков уже уравнили.
- ❖ Если у вас не натсовый и не второй после натсового флеш, то такую руку нужно разыгрывать сильно.
- ❖ Пытаться играть чек/рейз рискованно, так как многие игроки не будут ставить на трехномастном флопе.

Стрит

- ❖ Натсовый стрит на флопе далеко не такая сильная рука, как натсовый флеш.
- ❖ Кто-то из противников может иметь флеш-дро, и вы можете проиграть, если он его соберёт.
- ❖ Вы можете проиграть более высокому стриту или разделить с кем-то банк, если одна из ваших карманных карт появится на торне или ривере.
- ❖ Так как многие игроки входят в игру со связками, и при таком флопе кто-то мог получить две пары, в следующих раундах вы можете проиграть фулл-хаусу.
- ❖ Стрит на флопе – довольно уязвимая рука, поэтому почти всегда нужно разыгрывать её сильно и почти никогда не стоит идти с ней на замедленную игру.

Практикум

\$20-\$40. У Вас 4♣4♦ в средней позиции. Два ранних игрока уравнивают, и вы уравниваете. Маленький блайнд уравнивает и пять игроков, видят флоп 5♣5♦4♥. Маленький блайнд ставка и ранний игрок уравнивает. В банке 140\$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз, я люблю делать рейз в этой ситуации по двум причинам. Во-первых, противники ожидают от Вас слоуплея трипса до торна, таким образом, ваш рейз может дать Вам хорошую

торговлю, если они думают, что у Вас слабая пара или дро комбинация. Во-вторых, если один из ваших противников имеет трипс, Вы должны получить большую торговлю и на флопе и на торне. В реальной игре, игрок сделал рейз и маленький блайнд ререйз. Ранний игрок сбросил, и игрок сделал «кэп». Маленький блайнд сделал ставку на торне T♦, и игрок сделал рейз. Маленький блайнд показал J♦J♠.

\$20-\$40. У Вас 5♥5♦ на баттоне. Ранний игрок и средний игрок уравнивают. Вы уравниваете, и маленький блайнд уравнивает. Пять игроков, видят флоп K♦K♥5♠. Средний игрок ставка. В банке 120\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. Только один игрок вошел в банк и есть еще три игрока после Вас. Один из них может иметь трипс королей и слоуплеить их до торна, и Вы сможете удивить их позже, если на торне сделаете ререйз на их ставку или рейз. В реальной игре, игрок уравнивал, и маленький блайнд уравнивал. Терн 8♦. Средний игрок сделал ставку, и игрок просто уравнивал, надеясь, что маленький блайнд продолжит играть или возможно даже сделает рейз с трипсом. Оба противника уравнивали ставку на ривере, показав 99 и 66.

\$15-\$30. У Вас A♣J♣ на баттоне. Ранний игрок делает рейз, вы уравниваете, и маленький блайнд уравнивает. Три игрока видят флоп 8♣7♣5♣. Маленький блайнд чек и рейзер ставка. В банке 120\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивание и рейз близкие решения. Уравнивание дает Вам шанс сделать рейз на более дорогом раунде ставок, на торне. С другой стороны, Вы рискуете, что пройдет еще одна трефа на торне и торговля затихнет. Однако рейз может вытеснить маленького блайнда. Одно из преимуществ рейза - шанс на получение хорошей торговли, если ваши противники подумают, что Вы добиваетесь бесплатной карты, и один из них имеет оверпару. Оба варианта хороши, но я предпочитаю уравнивать, чтобы попробовать удержать маленького блайнда и иметь шанс на рейз на более дорогом раунде ставок.

В реальной игре, игрок уравнивал. Маленький блайнд уравнивал и сделал ставку на торне 8♥, ранний игрок уравнивал и игрок сделал рейз. Ривер 3♣ и ранний игрок сыграл чек-колл с K♣K♥.

0.50\$-1\$. Вы маленький блайнд с 8♣7♣. Средний игрок делает рейз и поздний игрок уравнивает. Вы делаете слабое уравнивание, и большой блайнд уравнивает. Четыре игрока видят флоп A♣K♣6♣. В банке 4\$. Что Вам делать?

Ответ: Чек/рейз. Был рейз и префлоп колд-колл, таким образом, есть хороший шанс, что один из ваших противников сделает ставку на флопе с тузом или королем. Вы также не хотите, чтобы после вашей ставки сделали рейз и разогнали остальных игроков. Ваши противники, вероятно, будут тянуть к Q♣, J♣ или T♣, таким образом, Вы хотите заставить заплатить их по максимуму на дро комбинациях, что достигается чек/рейзом. Чек/рейз также гарантирует, что Вы будете, делать ставку на торне, а не рисковать давать бесплатную карту.

В реальной игре, игрок сделал чек-колл даже притом, что рейзер префлопа сделал ставку, и следующий игрок уравнивал. Игрок сделал чек на торне, и его противники взяли бесплатную карту. Если у Вас сильная рука, и несколько противников уравнивают флоп, слоуплей редко будет правилен.

\$15-\$30. У Вас Q♦J♦ в большом блайнде. Средний игрок делает рейз, поздний игрок и маленький блайнд уравнивают. Вы уравниваете и четыре игрока, видят флоп 8♦6♦4♦. Маленький блайнд чек. В банке 120\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Слоуплей опасен, так как противники могут не сделать ставку на таком флопе. Ваше слово одним из первых, попытка чек/рейза на торне также опасна. Чек/рейз на флопе выдает вашу руку больше чем, просто ставка с таким типом флопа. Если вы делаете ставку, ваши противники могут положить вам пару или флеш-дро, и Вы можете получить хорошую торговлю. Любой игрок с оверпарой A♦ или K♦ сделает рейз, давая Вам возможность сделать ререйз, заставляя их платить по максимуму за дро комбинации. В реальной игре, игрок сказал чек и уравнивал рейзера префлопа. Терн 7♦ и его противник, выиграл с K♦Q♥.

\$15-\$30. У Вас A♦T♦ в средней позиции. Средний игрок делает рейз, и вы уравниваете. Маленький блайнд уравнивает и три игрока, видят флоп Q♦9♦4♦. До Вас все чек. В банке 105\$. Что Вам делать?

Ответ: Чек. У Вас натс и ваше слово последнее. Оба противника показали слабость, таким образом, Ваша ставка может вытеснить их. Чек может дать вашим противникам приличную второсортную руку с любым A, K, J, T, или бубной. В реальной игре, игрок сделал ставку и его оппоненты сбросили.

\$20-\$40. У Вас $A\clubsuit 6\clubsuit$ на баттоне. Ранний и средний игрок уравнивают, и вы уравниваете. Маленький блаинд уравнивает и пять игроков, видят флоп $J\clubsuit 9\clubsuit 8\clubsuit$. Ранний игрок делает ставку, средний игрок сбрасывает. В банке 120\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. После Вас есть еще два блаинда, и Вы не хотите выгонять их из банка. С таким типом флопа, ваши противники могут иметь пару или стрит-дро, ждите до торна, чтобы показать свою силу. Есть также шанс, что один из блаиндов сделает рейз на флопе. В реальной игре, игрок уравнил, и маленький блаинд тоже уравнил. Оба противника сказали чек на торне. Ранний игрок показал K9.

0.50\$-\$1. Вы маленький блаинд с $Q\heartsuit J\spadesuit$. Шесть игроков видят флоп $T\spadesuit 9\clubsuit 8\clubsuit$. В банке 3\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Противников много, должна быть хорошая торговля с таким флопом. Игроки будут иметь флеш-дро, стрит-дро, и возможно недостроенный фулл-хаус. Нет никакой необходимости в слоуплеи, так как Вы должны и так получить хорошую торговлю. Ставка и ререйз вот, что Вы должны делать.

\$1-\$2. У Вас $Q\heartsuit J\heartsuit$ в большом блаинде. Ранний игрок делает рейз, средний игрок уравнивает, и маленький блаинд уравнивает. Вы уравниваете и четыре игрока, видят флоп $K\spadesuit T\clubsuit 9\clubsuit$. Вы сказали чек. Ранний игрок сделал ставку и средний игрок рейз. В банке 11\$. Что Вам делать?

Ответ: Ререйз. Вы должны редко слоуплеить стрит на флопе. Приход дамы или валета могут принести неприятности вашей руке. Даже если они не дадут противнику стрит, то торговля на торне затихнет. В реальной игре, игрок сделал ререйз и поделил банк с ранним игроком, который имел QQ. Хотя он поделил банк, его ререйз на флопе заставил противника сделать ошибку, вынуждая его, уравнивать еще две ставки.

\$1-\$2. У Вас $K\spadesuit Q\spadesuit$ в средней позиции, средний игрок и вы уравниваете. Баттон делает рейз и маленький блаинд уравнивает. Четыре игрока видят флоп $J\heartsuit T\heartsuit 9\spadesuit$. Маленький блаинд делает ставку и средний игрок сброс. В банке 10\$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Редко слоуплейте стрит на флопе. Если K, Q, 8, или 7 придет на торн, то торговля обычно затихнет. В реальной игре, игрок уравнил и баттон уравнил. Торн $K\heartsuit$, и он поделил банк с маленьким блаиндом, который показал QQ.

\$15-\$30. У Вас $Q\spadesuit J\spadesuit$ в маленьком блаинде. Баттон делает рейз, и Вы уравниваете. Два игрока видят флоп $A\spadesuit K\spadesuit T\heartsuit$. В банке 75\$. Что Вам делать?

Ответ: Чек/рейз. Дайте вашему противнику шанс сделать ставку со слабой рукой, так как он почти всегда делает ставку в такой ситуации. Если Вы сделаете чек/рейз, а ваш противник имеет две пары или сет, он может сделать ререйз на флопе или сделать рейз на торне, давая Вам возможность ререйза и выиграть очень большой банк. В реальной игре, игрок сделал чек/рейз и его противник уравнил. Торн $K\clubsuit$, и его противник уравнил. Ривер пустышка, и противник сделал рейз показав $A\heartsuit K\spadesuit$. Хотя игрок и проиграл, играл он правильно и выиграл бы большой банк, если бы на торне или ривере не пришел туз или король.

\$20-\$40. У Вас $K\spadesuit Q\spadesuit$ в поздней позиции. Средний игрок уравнивает, и Вы делаете рейз. Два игрока видят флоп $A\spadesuit J\spadesuit T\clubsuit$. Средний игрок чек. В банке 110\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Вы делали рейз на префлопе, так что можете сделать ставку. Если Вам повезло, ваш противник мог получить две пары на флопе и возможно будет хорошая торговля. Многие игроки будут тянуть к стрит-дро, если у них есть также пара, так что не давайте им бесплатных карт. В реальной игре, игрок сделал ставку, и его противник уравнивал до ривера с $A\clubsuit 9\clubsuit$.

\$20-\$40. Вы в поздней позиции с $8\heartsuit 7\spadesuit$. Слабый игрок перед вами делает рейз, и вы уравниваете. Два игрока видят флоп $6\spadesuit 5\heartsuit 4\spadesuit$, средний игрок ставка, Вы делаете рейз, и средний игрок ререйз. В банке 210\$. Что Вам делать?

Ответ: Кэп. В данной ситуации такой розыгрыш не выдает вашу руку. Ваш противник не ожидает, что Вы так агрессивно разыгрываете такую сильную руку и может подозревать, что Вы добиваетесь бесплатной карты. Если это так, он может сделать ставку на торне, давая Вам шанс сделать рейз, также получая максимум ставок на флопе. В реальной игре, игрок сделал кэп, и его противник сделал ставку на торне $3\heartsuit$ и игрок сделал рейз. Противник на ривере показал $K\heartsuit 6\spadesuit$.

Сет и трипс

Сет – это комбинация из трёх карт одного ранга, когда две из этих карт у вас в руке, а третья – на борде. Шанс получить на флопе сет, имея карманную пару – 1 к 7,5. Трипс – это тоже три карты одного достоинства, только в этом случае две из них находятся на борде, а третья у вас в руке. С

непарной стартовой рукой вы получите трипс только в 1,4% от всех случаев. Сеты обычно выигрывают более крупные банки, чем трипсы. Когда на флопе пара, особенно, если она крупная, противники обычно начинают играть осторожнее и от них труднее получить большую активность.

Хотя сет – очень сильная рука, всё ещё есть опасность проиграть банк. Главным образом вы должны беспокоиться о наличии у кого-то стритов и флешей, поэтому самые опасные для вас флопы – трехномастные и трехсвязные флопы. При таких флопах есть вероятность того, что вы уже биты и единственная ваша возможность победить – это улучшиться до фулл-хауса или каре. При двухномастном флопе, двухсвязном флопе, а также при флопе, на котором есть две соседние карты с промежутком в одну или две карты, сеты и трипсы также уязвимы, так как кто-то может собрать флеш или стрит и побить вас.

Хотя с сетом или трипсом основная для вас угроза – флеш и стриты, вы иногда можете проиграть и другим рукам, например старшему сету или такому же трипсу, но с лучшим киккером. Также есть возможность проиграть тогда, когда на торне или ривере на столе образуется пара и противник, до этого имевший две пары, получит более высокий фулл-хаус. Все эти второстепенные опасности обычно не будут оказывать влияние на выбор вашей стратегии на флопе, так как они встречаются довольно редко, хотя на более поздних раундах, возможно, стоит задуматься об этом. Однако угрозы готовых или сильных флеш-дро и стрит-дро будут сильно влиять на то, как вы решите разыгрывать свою руку.

Даже со всеми этими опасностями у Вас, по меньшей мере, 33% шанс на усиление до фулл-хауса или каре, поэтому даже при неблагоприятном флопе у вас будет как минимум хорошая дро комбинация, стоящая того, чтобы идти с ней до ривера. Поэтому вы должны определить лучшую стратегию для максимизации её ценности. Иногда на флопе вам нужно будет сильно разыгрывать свою руку, в то время как в других случаях предпочтительнее будет применить слоуплей и подождать с агрессией до торна, где ставка вдвое дороже. Давайте сначала рассмотрим опасные и удачные типы флопа для сета, а затем обсудим стратегии розыгрыша трипса.

Сет: опасные флопы

Трехномастные и двухномастные флопы дают вашим противникам флешевые возможности. Флопы трехсвязные или с тремя высокими картами дают им стритовое ожидание. Даже флоп двухсвязный с высокими картами позволяет вашим соперникам надеяться на стрит. При таких флопах лучшая стратегия для вас – заставить противников как можно больше заплатить за свои дро комбинации и постараться не давать им бесплатных карт, особенно если банк уже большой. Даже если противники соберут свой флеш или стрит уже на флопе, у вас будет много возможностей усилиться до фулл-хауса или каре. С такими типами флопов вы должны при первой же возможности делать ставку или рейз из любой позиции. Идите на чек/рейз только тогда, когда абсолютно уверены, что за вами последует ставка.

Однако есть несколько исключений, когда можно не разыгрывать свою руку сильно с вышеперечисленными типами флопов. Если банк мал и на флопе вы остались с кем-то один на один, рассмотрите замедленную игру, особенно при двухномастном флопе. В этом случае не очень опасно давать бесплатную карту, так как вы не рискуете проиграть большой банк.

Также есть ещё один случай, когда правильно замедленно разыграть свою руку на флопе даже при большом банке. Ранее мы уже обсуждали эту ситуацию в главе «Обманные тактики». Когда на флопе создаётся очень большой банк, трудно выбить некоторых противников даже рейзом. Например, если банк очень большой, игроки с дырявым стрит-дро не совершают ошибки, уравнивая даже две ставки. В этом случае нужно подождать с рейзом до торна, так как, заставляя соперников отвечать на две большие ставки, вы вынуждаете их или сбрасывать, или совершать невыгодное для них уравнивание.

Сет: удачные флопы

Разномастный флоп с мелкими картами или с одной высокой картой – удачные флопы для сета. Вам не нужно беспокоиться о возможных флешах и стритах у противников, если только кто-то не имеет стрит-дро на мелких картах. Если вы получите на флопе сет, идеальная для вас ситуация – наличие у одного или двух противников старшей пары или оверпары. Например, у вас $7\spadesuit 7\heartsuit$, а на флопе $J\clubsuit 7\spadesuit 5\heartsuit$, то это хороший для вас флоп, особенно если у одного из ваших противников будет валет, а у другого оверпара.

Если банк уже большой, почти всегда нужно разыгрывать свою руку сильно, делая ставку или рейз. Ваша рука очень сильна, но бесплатная карта всегда может дать кому-то флеш-дро или стрит-дро, поэтому вам нужно выбивать таких игроков из игры. Если вы уверены, что кто-то будет ставить, можно пойти на чек/рейз, чтобы выбить других игроков из борьбы за большой банк, однако меньше склоняйтесь к такой игре, если на флопе у вас старший сет – теперь менее вероятно, что флоп кому-то помог, и игроки после вас могут не сделать ставку.

Например, у вас J♥J♠, а на флопе J♦7♥5♠, маловероятно, что флоп помог кому-то ещё. Опасно замедленно разыгрывать такую сильную руку против нескольких противников в большом банке. Любая бубна, черва, пика, А, К или Q могут дать вашим противникам хорошую дро комбинацию. Заметьте, что Т, 9, 8, 6, 4 или 3 также могут дать кому-то сильную дро комбинацию или даже готовый стрит. Не рискуйте, давая противникам бесплатную карту и шанс выиграть большой банк.

Если банк мал, можно рассмотреть слоуплей. В идеале, вам нужно, чтобы несколько игроков поставили на флопе, а затем была возможность получить с них дополнительные ставки также на торне и ривере. Ваш чек/колл может спровоцировать противников на блеф или дать им возможность улучшить свою руку на торне до второй по силе. Слоуплей на флопе также позволит вам дать рейз на торне, когда ставка будет вдвое больше. Однако если вы говорите первым, менее склоняйтесь к чеку на торне, так как противники могут не поставить и взять бесплатную карту. Обычно нужно рейзить, если на флопе в банк уже вошли двое или больше игроков.

Даже при малом банке против единственного противника вы иногда можете дать рейз или даже сделать ставку, если считаете, что он тоже мог получить на флопе приличную руку. Применение этой обманной стратегии может принести вам много дополнительных ставок, если противник не догадается, что ваша рука настолько сильна.

Трипс

Трипс – сильная рука, но зачастую с ней сложнее выиграть большой банк, поскольку труднее скрыть от противников свою комбинацию. Трипс на флопе нужно разыгрывать сильнее, чем сет, потому что в этом случае у противников меньше шансов улучшиться до второй по силе руки, а также потому, что противники часто будут снижать свою активность на торне.

Если флоп двухномастный или если третья карта флопа образует связку с парой на столе, особенно если эта пара высока, стоит побеспокоиться о наличии у противников дро комбинаций. В такой ситуации применяются стратегии, схожие со стратегиями для розыгрыша сета при двухномастном флопе или двухсвязном флопе. В этой ситуации почти всегда нужно делать ставку или рейз, кроме тех случаев, когда при малом банке вы решите пойти на замедленную игру против одного противника.

Теперь рассмотрим не слишком опасные флопы. Например, у вас J♥Т♥, а на флопе Т♣Т♦5♠. Если банк большой, вы должны сильно играть такую руку. Чек/рейз рискован, потому что многие противники побоятся ставить при таком флопе, поэтому при большом банке почти всегда нужно сделать ставку или рейз.

Если банк мал, можно попробовать слоуплей. Иногда вы можете просто уравнивать чью-то ставку и подождать с рейзом до торна, особенно если чувствуете, что противник не имеет очень сильной руки. Однако поскольку с трипсом более трудно получить хорошую активность от соперников, чем с сетом, иногда лучше ответить рейзом и собрать дополнительные ставки уже на флопе. Дело в том, что противник будет подозревать у вас наличие трипса, если на флопе вы уравнивали. Эта проблема ещё серьезнее, если противник говорит после вас, потому что после вашего чека на торне он может взять бесплатную карту.

Если кто-то перед вами делает ставку, а после вас ещё остаются несколько игроков, склоняйтесь к рейзу, если эти игроки сильные, и к уравниванию, если они слабые. Сильные игроки обычно не будут давать оверколл при таком типе флопа, поэтому обычно правильнее дать рейз и остаться против одного противника. Однако если игроки за вами слабые, рассмотрите слоуплей, так как они всё равно будут уравнивать со многими руками даже при опасном флопе.

Если вы были префлоп-рейзером и на флопе говорите первым, обычно вы должны сделать ставку, если получили трипс. Ставка выдаёт вашу руку меньше, так как в такой ситуации вы часто делаете ставку, так или иначе.

Если вы говорите первым, но не рейзили на префлопе, обычно лучше сказать чек, если есть большая вероятность того, что все противники сбросят после Вашей ставки. И если вы решаете сказать чек, но после вас кто-то делает ставку, почти всегда идите на чек/рейз, так как ваши

противники часто будут снижать свою активность на торне, о чём мы уже говорили ранее. Чек/рейз также может ввести некоторых противников в заблуждение – они не положат вам трипс, считая, что с ним вы пошли бы на замедленную игру.

Если у вас трипс, но киккер к нему не очень хорош, вам, возможно, стоит притормозить, если противники демонстрируют большую активность. Парный флоп выглядит опасным для ваших противников, поэтому обычно они не будут играть слишком агрессивно, если не имеют трипса или, возможно, даже фулл-хауса. Вы всё ещё должны продолжать играть до ривера, но вам, возможно, стоит отказаться от рейзов, если на флопе развернулась очень агрессивная торговля.

Обзор главы

Сеты обычно выигрывают большие банки, чем трипсы.

Если у вас сет или трипс, ваша главная угроза – противники, имеющие флеш, стрит, а также флеш-дро или стрит-дро.

Вы редко должны замедленно играть с сетом или трипсом при опасном флопе, когда ваши противники могут иметь сильные дро комбинации. Есть несколько исключений, когда это допустимо:

- ❖ вы остались с противником один на один и банк мал, особенно при двухномастном флопе,
- ❖ на флопе много противников и банк большой – в этом случае лучше подождать с рейзом до торна, так как противникам может быть выгодно, отвечать на две малые ставки, но не на две большие,

Разномастный флоп с мелкими картами или с одной высокой картой – удачные флопы для сета.

- ❖ Если банк уже большой, почти всегда нужно разыгрывать свою руку сильно, делая ставку или рейз.
- ❖ Чек/рейз – хорошая игра для того, чтобы выбить других игроков из борьбы за большой банк, если при этом вы уверены, что кто-то будет ставить, однако меньше склоняйтесь к такой игре, если на флопе у вас старший сет – теперь менее вероятно, что флоп кому-то помог, и игроки после вас могут не сделать ставку.
- ❖ Если банк мал, можно рассмотреть слоуплей – чек или просто уравнивать.
- ❖ Обычно нужно рейзить, если в банк уже вошли двое или больше игроков.
- ❖ Даже при малом банке против одного противника вы иногда можете дать рейз или даже сделать ставку в качестве обманной игры, если считаете, что он тоже мог получить на флопе приличную руку.

Трипс на флопе нужно разыгрывать сильнее, чем сет, потому что в этом случае у противников меньше шансов улучшить до второй по силе руки, а также потому, что противники часто будут снижать свою активность на торне.

❖ Если флоп двухномастный или если третья карта флопа образует связку с парой на столе, особенно если эта пара высока, стоит побеспокоиться о наличии у противников дро комбинаций. В этой ситуации почти всегда нужно делать ставку или рейз, кроме тех случаев, когда при малом банке вы решите пойти на замедленную игру против одного противника.

❖ Слоуплей можно применять, когда банк мал, однако даже при малом банке иногда лучше дать рейз, так как многие противники не сделают ставку на торне с таким типом флопа.

❖ Если кто-то перед вами делает ставку, а после вас ещё остаются несколько игроков, склоняйтесь к рейзу, если эти игроки сильные, и к уравниванию, если они слабые.

❖ Если вы были префлоп-рейзером и на флопе говорите первым, с трипсом вы обычно должны делать ставку.

❖ Если вы говорите первым, но не рейзили на префлопе, обычно лучше сказать чек, если есть большая вероятность того, что все противники сбросят на вашу ставку.

Практикум

\$20-\$40. У Вас $K\heartsuit K\spadesuit$ в средней позиции. Ранний игрок уравнивает, и Вы делаете рейз. Средний игрок, поздний игрок, баттон - все уравнивают. Пять игроков, видят флоп $K\clubsuit 8\clubsuit 6\heartsuit$. Ранний игрок чек. В банке 230\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Вы не должны слоуплеить большой банк. В большом банке с двухномастным флопом, противники будут торговаться с Вами.

\$20-\$40. У Вас 3♦3♥ в маленьком блайнде. Ранний и средний игрок уравнивают. Вы уравниваете и четыре игрока, видят флоп Q♠7♥3♣. В банке 80\$. Что Вам делать?

Ответ: Чек. Банк маленький. Ваши противники могут сбросить, если ничего не получили на флопе. Предоставление свободной карты может дать вашим противникам хорошую второсортную руку. Ставка может быть вводящей в заблуждение, если противник имеет даму, но Вы все же можете сделать чек/рейз, и противники не будут знать, насколько сильна ваша рука - так как Вы играете из позиции маленького блайнда. В реальной игре на флопе все сказали чек. Торн J♦. Игрок сделал ставку, большой блайнд уравнил, и средний игрок сделал рейз, показав AJ на ривере. Слоуплей дал игроку много дополнительных ставок.

\$20-\$40. У Вас 9♣9♦ в средней позиции. Ранний игрок делает рейз, Вы делаете сомнительное уравнивание, и другой средний игрок также уравнивает. Три игрока видят флоп 9♥6♥4♣. Ставка префлоп рейзера. В банке 170\$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Я бы не слоуплеил с таким большим банком. Позволить оставшемуся противнику дешево продолжить игру - опасно, есть возможность получения флеша или стрита. Рейз флопа может дать Вам много ставок, как на флопе, так и на торне, если рейзер префлопа имеет высокую карманную пару.

Продолжение. Вы делаете рейз флопа, средний игрок уравнивает, и рейзер префлопа ререйз. В банке 270\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивание и «кэп» близкие решения. «Кэп» вряд ли вытеснит среднего игрока, уравнивающего Вас, который возможно имеет флеш-дро. Рейзер префлопа скорее всего имеет оверпару и сделает ставку на торне. Когда банк становится очень большим, и ваша основная цель должна состоять в том, чтобы выбрать стратегию, которая даст Вам лучший шанс на выигрыш банка вместо того, чтобы собирать дополнительные ставки. Уравнивание позволит Вам сделать рейз на торне, заставляя оставшегося противника уравнивать две больших ставки. Как вторичная выгода, Вы, вероятно, получите, по крайней мере, две больших ставки на торне от рейзера префлопа. Так как флоп двухномастный, «кэп» - также хороший выбор, так как ваш противник все еще может сделать ставку на торне, если он думает, что у Вас флеш-дро. «Кэп» делайте против агрессивного игрока и уравнивайте против консервативного игрока. В реальной игре игрок уравнил и рейзер префлопа показал AA.

\$5-\$10. У Вас 9♦9♠ на баттоне. Ранний игрок, два средних игрока, и поздний игрок все уравнивают. Вы уравниваете, и маленький блайнд сбрасывает. Шесть игроков видят флоп Q♥J♦9♥. Большой блайнд и ранний игрок чек. Средний игрок ставка, следующий средний игрок сбрасывает, и поздний игрок сбрасывает. В банке 42\$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Это - страшный флоп, поскольку возможны стрит-дро и флеш-дро, однако, сейчас Вы, вероятно, имеете лучшую руку. Даже если противник получил стрит на флопе, Вы можете натянуть фулл-хаус. В реальной игре игрок уравнил. Ранний игрок сделал рейз - слоуплеив карманную пару тузов. Игрок не сделал рейз на флопе или торне. Средний игрок победил стритом, получив десятку на ривере.

\$20-\$40. У Вас 7♣7♥ на баттоне. Два средних игрока и вы уравниваете. Четыре игрока видят флоп T♣7♠3♥. Первый средний игрок делает ставку и следующий игрок сбрасывает. В банке 110\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. Вы можете слоуплеить в такой ситуации. Банк маленький и флоп не очень опасен. Рука среднего игрока вероятно не слишком сильна, так как он лимпинговал на префлопе. Он, вероятно, имеет руку KT или JT. Вы не возражали бы, если большой блайнд остается в игре с таким маленьким банком. В реальной игре, игрок уравнил и сделал рейз на торне 3♦. Ривер 9♠. И его противник показал две пары с T♦9♦.

\$15-\$30. У Вас 6♣6♦ в средней позиции. Ранний игрок и вы уравниваете. Рейз позднего игрока, маленький блайнд ререйз и все уравнивают. Четыре игрока видят флоп 9♣6♥3♦. Маленький блайнд ставка, ранний игрок уравнивает, Вы делаете рейз, маленький блайнд ререйз, и ранний игрок сбрасывает. В банке 285\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. Ваш противник, вероятно, сделает ставку на торне, давая Вам шанс сделать рейз на более высоких ставках. «Кэп» на разномастном флопе покажет у Вас очень сильную руку, и ваш противник может отступить даже с оверпарой. Если бы флоп не был разномастным, Вы могли бы сделать «кэп», так как ваш противник все еще мог бы сделать ставку на торне, пробуя, защитится от бесплатной карты. В реальной игре, игрок уравнил и сделал рейз на торне, и его противник показал JJ.

\$.50-\$1. Вы большой блайнд с T♦6♥ и пять коллеров. Флоп - T♦T♥7♥. Маленький блайнд чек. В банке 3\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Вы можете слоуплеить, так как банк не очень большой, но с таким типом флопа Вы можете получить хорошую торговлю, так как ваши противники могут иметь флеш-дро или стрит-дро. Чек опасен, так как ваши противники могут не сделать ставки на таком страшном флопе. Предоставление свободной карты в такой ситуации с большим количеством противников - не мудрое решение. Делая ставку, Вы можете ввести противников в заблуждение, так как многие из них положат вам пару семерок.

\$20-\$40. У Вас A♥4♥ в маленьком блайнде. Два средних игрока уравнивают и поздний игрок рейз. Вы уравниваете, и четыре игрока видят флоп 4♦4♠3♣. В банке 180\$. Что Вам делать?

Ответ: Чек/рейз. Поздний игрок почти всегда сделает ставку на мусорном флопе, позволяя вам сделать чек/рейз. Банк весьма большой, таким образом, Вы не хотите, чтобы другие противники дешево прошли флоп и имели возможность получить на торне флеш-дро или стрит-дро. К тому же на торне Вы говорите первым и, захватив чек/рейзом лидерство на флопе, сделаете ставку на торне, не рискуя делать чек/рейз на торне.

\$20-\$40. У Вас K♦4♦ в поздней позиции. Ранний игрок уравнивает. Вы делаете слабое уравнивание в этой ситуации. Маленький блайнд уравнивает, и четыре игрока видят флоп K♠K♥3♦. Ранний игрок ставка. В банке 100\$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Слоуплей не даст противнику хорошую второсортную руку. Уравнивание в этой ситуации выглядит подозрительным, и противники могут подумать, что Вы слоуплеете трипс. Рейз может ввести противников в заблуждение, так как они не подумают, что вы сделали рейз на флопе - с такой сильной рукой. В реальной игре, игрок сделал рейз, и ранний игрок уравнивал, а затем сделал ставку на торне T♠. Игрок просто уравнивал торн, поскольку его или уже бьют, или он большой фаворит. Уравнивание позволяет беттору продолжить блефовать или сделать ставку со слабой парой. Ранний игрок сделал ставку на ривере, показав 55.

\$15-\$30. Вы делаете рейз из ранней позиции с A♥Q♠. Средний игрок ререйз и поздний игрок уравнивает. Три игрока видят флоп Q♦Q♥7♠. В банке 160\$. Что Вам делать?

Ответ: Чек/рейз. Средний игрок почти всегда сделает ставку, так как он на префлопе показал большую силу. Даже если оба противника сделают чек, ваша рука очень сильна с таким флопом, и они, возможно, не положат Вам даму, когда вы сделаете ставку на торне. Сделав ставку, Вы можете ввести заблуждение, но трудно будет сильно ввести в заблуждение, после такой сильной торговли на префлопе. В реальной игре, игрок, сделал чек/рейз. Следующий игрок сделал ререйз, и поздний игрок сбросил карты. Игрок сделал «кэп» и его противника, сбросил на торне.

\$20-\$40. У Вас K♣J♦ в средней позиции. Ранний игрок уравнивает, Вы делаете слабое уравнивание, и поздний игрок рейз. Маленький блайнд уравнивает, и четыре игрока видят флоп J♣J♠T♥. Ранний игрок ставка. В банке 200\$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Банк большой и есть много вариантов стрит-дро, которые ваши противники могут иметь. Вы должны сделать рейз, чтобы вынудить ваших противников с дырявыми стрит-дро сбросится или заплатить две ставки за возможность натянуть. Рейз также может ввести противников в заблуждение, так как они будут ожидать слоуплея трипса. В реальной игре игрок сделал рейз и только беттор уравнивал. Ранний игрок на торне 8♥ сделал чек/рейз и показал на ривере стрит с Q♥9♥.

Две пары

Стратегии, представленные в этом разделе, применяются для ситуаций, когда две пары образуются на обеих ваших карманных картах. Если же вы образовали две пары с помощью пары на столе, нужно применять стратегии для розыгрыша старшей пары/оверпары или средней/младшей пары. Например, если на флопе T55, а у вас JT, применяйте стратегии для старшей пары. С непарной стартовой рукой вы получите две пары на обеих карманных картах приблизительно 1 раз из 50 раздач.

Как и с сетом, с двумя парами вы главным образом должны опасаться готовых и неготовых флешей и стритов. Дополнительная ценность двух пар состоит в том, что с такой комбинацией вам меньше нужно беспокоиться о наличии у кого-либо сета, так как две совпадающие с флопом карты на руках у вас, и у соперников остаётся заметно меньше возможностей получить с флопом сет.

Две пары также могут проиграть двум более старшим парам, поэтому ваша рука является особенно уязвимой тогда, когда у вас две младших пары. Например, если у вас 97 при флопе J97 и у противника есть валет, вы проиграете, если впоследствии выпадёт валет, а также, если противник

получит пару к своему киккеру или если на торне и ривере выпадут две одинаковые по рангу карты. Другая подобная ситуация – когда на флопе у противника оверпара против ваших двух пар. Вы проиграете, если впоследствии на столе образуется пара, дающая противнику две старшие пары, но не дающая фулл-хауса вам.

Стратегии розыгрыша двух пар похожи на стратегии розыгрыша сета, однако если вы держите две пары, менее вероятно получить ставку от противника, так как две карты, совпадающие с флопом, уже на руках у вас. Поэтому, вы должны даже больше беспокоиться о том, чтобы не давать противникам бесплатных карт. Давайте рассмотрим различные типы флопа и обсудим возможные стратегии розыгрыша двух пар при каждом из них.

Треходномастный флоп и трехсвязный флоп

Эти типы флопа очень опасны для двух пар. Вы уже можете быть биты, также есть высокая вероятность того, что у кого-то сильная дро комбинация. Почти всегда надо ставить против одного или двух противников, чтобы не давать бесплатных карт. Если же ставку делают перед Вами, у вас есть выбор – или дать рейз сейчас, или подождать с рейзом до торна, если карта торна будет благоприятной для вас.

Ваша стратегия может несколько измениться, если против вас на флопе несколько противников. В этой ситуации увеличивается шанс, что вас уже бьют, если же вы ещё не биты, то более вероятно, что кто-то имеет хорошую дро комбинацию. В такой ситуации лучше всего сыграть чек-колл и посмотреть, какая карта придёт на торн. Если карта торна будет благоприятной для вас, и вы будете чувствовать, что у вас лучшая рука, у вас будет возможность сделать ставку или рейз, и выбить противников из игры. Если же вы будете подозревать, что на торне кто-то вас побил, вам нужно будет принять решение – сбрасывать или продолжать игру в надежде усилиться до фулл-хауса на ривере.

Заметьте, что две пары не должны разыгрываться так же сильно, как и сет. С сетом вы почти всегда должны продолжать играть до ривера, так как имеете очень много аутов, даже притом, что вы можете быть позади, можно продолжать играть агрессивно, давай рейз или ререйз. С двумя парами у вас только четыре аута, если вы позади, поэтому иногда вам надо будет сбросить, если станет очевидно, что вы биты.

Двуходномастный флоп и двухсвязный флоп

С такими типами флопа две пары почти всегда нужно разыгрывать сильно, чтобы не давать противникам бесплатных карт и чтобы заставить их как можно больше заплатить за свои дро комбинации. Это особенно верно в большом банке против нескольких противников.

Если банк большой – почти всегда делайте ставку или рейз при каждой возможности. Чек/рейз можно рассматривать только при уверенности, что после вас кто-то будет ставить. Этим вы рассчитываете заставить противников с дырявым стрит-дро или с бэкдоор флеш-дро отвечать на две малые ставки. Пытаться играть чек/рейз с двумя старшими парами опасно, так как менее вероятно, что флоп кому-то помог. Чек/рейз обычно можно пробовать только тогда, когда в поздней позиции находится агрессивный префлоп-рейзер, который на флопе почти всегда будет ставить.

Как и с сетом, если банк уже очень большой и на флопе трудно выбить кого-то из игры, вы можете подождать с рейзом до торна, если это увеличит шансы на выбивание противников из банка.

Если банк мал, и вы говорите первым, чек/рейз может быть хорошей игрой против одного или двух соперников. Ставка, вполне возможно, заставит противников сбросить, так как маловероятно, что им помог флоп, если у вас в руке две карты, совпадающие с флопом. Если на флопе кто-то из противников получит дро комбинацию, он, вероятнее всего, сделает ставку и у вас будет возможность осуществить чек/рейз и заставить его заплатить за неё как можно больше. Давать бесплатные карты соперникам не слишком опасно, так как банк мал и у вас сильная рука.

Совет: Как уже было обсуждено выше, в онлайн игроки более склонны к чек/рейзу, чем в оффлайн игре. В онлайн игре противники не будут уважать ваш чек/рейз настолько, как за оффлайн столом, и будут чаще уравнивать. Многие игроки в онлайн не захотят сбрасывать, если уже что-то вложили в банк в данном раунде торговли, при этом, чтобы нажать кнопку «колл» и посмотреть ещё карту им нужно всего лишь щелкнуть мышкой, поэтому в онлайн чек/рейз может быть особенно эффективным для получения дополнительных ставок. Если они уравниют, на флопе вы возьмёте с них как минимум две малые ставки, а карта торна сможет улучшить их руки до второй по силе.

Когда банк мал и противник делает перед Вами ставку, у вас есть выбор – или рейзить сейчас, или подождать до торна. Вы не хотите, чтобы противник сбросил, поэтому склоняйтесь к уравниванию против сильного игрока и к рейзу против слабого, который уравнивает со многими руками.

Если банк мал и один или два игрока до вас сказали чек, рассмотрите замедленную игру. Вам нужно меньше беспокоиться о бесплатных картах, так как многие противники с флеш-дро в такой ситуации сделали бы ставку. Очень вероятно, что противники сбросят на вашу ставку, и слоуплей в этой ситуации может улучшить их руки и принести вам несколько дополнительных ставок. Например, на префлопе игрок из ранней позиции уравнивает, вы уравниваете в поздней позиции с $A\spadesuit 9\clubsuit$, а большой блайнд чек. Три игрока смотрят флоп $A\clubsuit 9\heartsuit 4\heartsuit$. Рассмотрите чек в этом малом банке.

Флоп с тремя высокими картами

Вы должны получить большую активность торговли при таком типе флопа, так как многие противники будут иметь пару и/или стрит-дро. При таком флопе кто-то может иметь сет или стрит, но вы должны играть агрессивно, пока противники не дадут понять, что вы можете быть биты. Почти всегда делайте ставку или рейз против нескольких противников. Не в ваших интересах давать бесплатную карту, также вы хотите, чтобы противники по максимуму заплатили за свои дро комбинации. Исключение – когда вы захотите пойти на чек/рейз при большом банке, чтобы выбить противников со слабыми дро комбинациями типа дырявого стрит-дро.

Если вы против одного противника, больше склоняйтесь к ставке, чем при двуходномастном флопе или двухсвязном флопе. Чек/рейз рискован, так как, опасаясь его, многие противники могут не поставить и тем самым получают бесплатную карту со слабой дро комбинацией. Если же единственный противник делает перед Вами ставку, вы можете подождать с рейзом до торна.

Замечание относительно ситуации, когда у вас две младшие пары на флопе с тремя высокими картами. Вы по-прежнему должны играть агрессивно, но если противники начинают рейзить и ререйзить – у вас проблема. Например, если у вас КТ, на флопе АКТ и противники дали рейз и ререйз, вам, вероятно, стоит сбросить. На таком флопе вы проигрываете рукам АА, КК, ТТ, АК, АТ и QJ.

Разномастный флоп с одной высокой картой

Это очень благоприятный флоп для двух пар, хотя на таком флопе иногда будет трудно получить много активности от соперников. В большом банке вы должны делать ставку, рейз или ререйз, если есть такая возможность. Если противник рейзит, и вы предполагаете у него оверпару, вы можете дать ререйз, а затем сделать ставку на торне. С таким типом флопа рискованно идти на чек/рейз, так как две совпадающие с флопом карты уже у вас. Исключение, когда не нужно рейзить на флопе – если банк уже очень большой и вы считаете, что на торне попытка выбить противников будет иметь больше шансов на успех.

Если банк мал, ваш выбор несколько больше, так как давать бесплатную карту не опасно. С такой сильной рукой вам нужно попытаться привлечь в банк дополнительные ставки. Если вы говорите первым против одного или двух противников, обычно нужно сказать чек, если только вы не были префлоп-рейзером. Против префлоп-рейзера или идите на чек/рейз, или говорите только чек/колл, повременив с агрессией до торна. Против более чем двух противников обычно вы должны ставить или рейзить, если будет такая возможность.

Разномастный флоп с мелкими картами

Стратегия игры на таком флопе очень похожа на стратегию для флопа с одной высокой картой. Различие состоит в том, что ставка, вероятно, не отпугнёт противников, так как они часто будут иметь две оверкарты. С таким флопом вы будете получать две пары в основном тогда, когда у вас будет бесплатная или дешёвая игра с блайнда. Так как другим игрокам будет сложно предположить у вас какую-то определённую руку, обычно вы должны делать ставку против тех противников, которые будут уравнивать с оверкартами. Если кто-то даст рейз, вы можете сделать ререйз или уравниять и подождать с агрессией до торна. Не рискуйте давать бесплатную карту, если банк большой.

Если кто-то сделает перед Вами ставку, у вас будет несколько вариантов. При большом банке обычно нужно дать рейз и попытаться выбить игроков со слабыми дро комбинациями. Если банк мал, ваш выбор – рейз или слоуплей, в зависимости от того, какой из этих способов лучше всего подойдёт для получения дополнительных ставок от соперника в данной ситуации.

Обзор Главы

Главные проблемы для двух пар - флеш, стриты и сильные дро комбинации к этим рукам. Сет – менее вероятен, так как у Вас две карты из карт флоп. Две пары могут также проиграть старшим двум парам.

Трехходмастный и трехсвязные флопы для двух пар очень опасны. Вас возможно уже бьют или имеется хороший шанс, что противник имеет хорошую дро комбинацию:

- ❖ Против одного или двух противников, почти всегда делайте ставку. Если противник делает ставку, Вы можете сделать рейз на флопе, или уравнивать с намерением посмотреть, благоприятна ли карта торна.

- ❖ Против нескольких противников, лучше всего сделать чек/колл с намерением посмотреть, благоприятна ли карта торна.

Разыгрывайте две пары агрессивно на двухходмастном или двухсвязанном флопе:

- ❖ Если банк большой, делайте ставку или рейз при любой возможности. Играйте чек/рейз, только против агрессивного рейзера префлопа играющего в поздней позиции.

- ❖ Если банк маленький и Ваше слово первым, чек/рейз - хороший выбор против одного или двух противников.

- ❖ Если банк маленький и противник делает ставку, Вы можете сделать рейз на флопе или рассмотреть слоуплей до торна.

- ❖ Если перед Вами один или два противника сказали чек, можете попробовать слоуплей - с маленьким банком.

Флоп состоящий из всех больших карт, будет давать хорошую торговлю, так многие противники будут иметь пару и/или стрит-дро:

- ❖ Играя против нескольких противников, почти всегда делайте ставку или рейз. Вы не хотите давать бесплатную карту, и Вы хотите заставить заплатить ваших противников за возможность натянуть карту.

- ❖ Играя против одинокого противника, делайте ставку чаще, чем на двухходмастном или двухсвязном флопе. Чек/рейз опасен, так как многие противники не будут делать ставку из опасения чек/рейза и будут брать бесплатную карту со слабой дро комбинацией.

- ❖ Вы можете подождать с рейзом до торна, если при игре против одного противника, он делает перед вами ставку.

Разномастный флоп с одной большой картой - очень хороший флоп для двух пар, хотя иногда трудно получить на нем хорошую торговлю:

- ❖ С большим банком, делайте ставку, рейз, или ререйз - смотря какая из возможностей у вас есть.

- ❖ С маленьким банком, у Вас еще несколько вариантов розыгрыша, так как предоставление бесплатной карты, не столь опасно. Чек/рейз или слоуплей может позволить получить больше ставок.

Стратегия розыгрыша на разномастном флопе из мелких карт очень похожа на стратегию розыгрыша флопа с одной большой картой. Различие – чаще делайте ставку, так как противники реже будут сбрасываться, из-за наличия двух оверкарты:

- ❖ Делайте ставку из позиции блайндов. Если кто-то сделает рейз, Вы можете сделать ререйз на флопе или подождать до торна, чтобы на нем проявить вашу истинную силу.

- ❖ Если игрок делает перед Вами ставку, делайте рейз с большим банком. С маленьким банком, рейз или слоуплей - оба хороших варианта.

Практикум

\$15-\$30. У Вас J♥4♣ в большом блайнде. Ранний игрок и маленький блайнд уравнивают. Три игрока видят флоп J♠7♠4♦. Маленький блайнд чек. В банке 45 \$. Что Вам делать?

Ответ: Чек с намерением сделать рейз. Банк маленький, так что Вы можете рискнуть, дать бесплатную карту. Даже если ваши противники получают флеш или хорошую дро комбинацию на торне, они не будут иметь правильных шансов для дро комбинации. Вместо того чтобы выиграть маленький банк, бесплатная карта может позволить Вам выиграть пару больших ставок. Если ранний игрок делает ставку - сделайте рейз, так как он скорей всего имеет флеш-дро. В реальной игре, на флопе все сказали чек, на торн пришел J♣. Игрок решил сделать чек, пробуя спровоцировать раннего игрока сделать ставку, который так и сделал с 6♦6♠.

\$15-\$30. У Вас $K♦J♣$ в большом блайнде. Рейз баттона и вы уравниваете. Флоп - $K♦J♠5♣$, в банке 70 \$. Что Вам делать?

Ответ: Чек/рейз. У Вас есть несколько вариантов розыгрыша. Делать ставку опасно, так как у Вас две старших карты из карт флопа. Ваш противник может сброситься, и Вы выиграете маленький банк. Слоуплей до торна, а затем чек/рейз тоже опасно, так как ваш противник может взять бесплатную карту на торне. Чек/колл на флопе, а затем ставка на торне - хороший выбор. Ваш противник может подумать, что Вы - делаете ставку со слабой рукой и сделать рейз, позволяя Вам сделать третью большую ставку.

Я предпочитаю сыграть чек/рейз на флопе. Такой розыгрыш позволяет Вам, по крайней мере, получить две маленьких ставки на флопе, так как ваш противник почти всегда сделает ставку на флопе. Ваш противник не будет знать, насколько сильна ваша рука, так как Вы могли сделать рейз в данной ситуации (игра один на один) с любой парой или дро комбинацией. Вы можете получить несколько ставок на флопе, и ваш противник со многими руками все еще может сделать рейз на торне. В реальной игре, игрок решил сделать чек/рейз, и его противник взял бесплатную карту. Торн $5♠$ и противник показал $J♥T♥$.

\$20-\$40. У Вас $K♥Q♠$ в поздней позиции. Два игрока в средней позиции уравнили и вы уравниваете. Четыре игрока видят флоп $K♠Q♦6♠$. Первый средний игрок делает ставку, следующий средний игрок сбрасывает. В банке 110 \$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Этот тип флопа опасен, так как очень возможно наличие у противников стрит-дро и флеш-дро. Рейз заставит ваших противников заплатить две ставки за их дро комбинации. В реальной игре, игрок сделал рейз, и только беттор уравнил и затем сделал ставку на торне $A♥$ и уравнил рейз игрока. Он также сделал ставку на ривере $8♠$ и показал натс флеш с $A♠7♠$. Игрок проиграл руку, но его рейзы повысили стоимость дро комбинации для его противника.

\$20-\$40. У Вас $K♦Q♦$ на баттоне. Игрок в поздней позиции поставил вынужденный блайнд 20\$ - для входа в игру. Средний игрок делает рейз, игрок в поздней позиции уравнивает и Вы уравниваете. Маленький и большой блайнд уравнивают, и пять игроков видят флоп $K♥Q♣2♣$. Рейзер префлопа делает ставку, и игрок в поздней позиции уравнивает. Вы сделали рейз, ререйз префлоп рейзера, и игрок в поздней позиции сбрасывает. В банке 340 \$. Что Вам делать?

Ответ: Кэп. Сомнительно, что у вашего противника KK или QQ , так как у нас по одной карте из этих рук. У Вашего противника скорее всего AA или возможно AK . Если Вы уравниваете ререйз, тогда ваш противник почти всегда сделает ставку на торне, позволяя Вам сделать рейз на раунде больших ставок. Однако большинство противников положат Вам дро комбинацию с таким типом флопа, у Вас может быть флеш-дро или стрит-дро, так что даже если Вы сделаете «кэп» на флопе, ваш противник все еще может сделать ставку на торне, защищаясь от предоставления Вам бесплатной карты.

«Кэп» флопа позволит Вам получать больше ставок на флопе, не подвергая опасности ваш шанс сделать рейз на торне. Если бы флоп был разномастным. Я бы склонялся больше к уравниванию ререйза с намерением сделать рейз на торне. В реальной игре, игрок сделал «кэп» на флопе и его противник сделал ставку на торне с AQ . Игрок сделал рейз, и его противник уравнил.

\$0.50-\$1. Вы находитесь в большом блайнде с $K♦T♦$. Ранний и средний игрок уравнивают. Три игрока видят флоп $K♣T♥2♠$. В банке 1.75 \$. Что Вам делать?

Ответ: Чек/рейз. Банк маленький, бесплатная карта не слишком опасна. Сделав ставку, Вы можете выиграть только маленький банк, так как у Вас две карты из карт флопа. Противник со стрит-дро или одной парой, может сделать ставку, позволяя Вам сделать чек/рейз. В реальной игре, игрок сделал ставку и на флопе был «кэп»! Средний игрок показал на ривере $T♣2♣$.

\$20-\$40. Вы уравниваете в средней позиции с $A♠6♠$. Маленький блайнд уравнивает и большой блайнд делает рейз. Вы уравниваете, и маленький блайнд сбрасывает. Флоп - $A♦9♣6♣$. Большой блайнд ставка. В банке 120 \$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Это - ситуация, когда входит в игру обратная психология. Если Вы только уравниваете в этой ситуации, ваш противник, имея KK или QQ , может заподозрить у Вас туза и перестать ставить. С другой стороны, если он имеет AK или AQ , Вы можете получить хорошую торговлю на флопе и на торне прежде, чем он поймет, что у Вас две пары. Двухномастный флоп также несколько маскирует вашу руку, так как ваш противник может положить Вам флеш-дро. В реальной игре, игрок сделал рейз и противник уравнил. На ривере пришла T , и его противник сделал чек/рейз с TT . Это такой вид розыгрыша, который мы хотели бы увидеть, даже притом, что иногда он будет стоить нам банка.

\$15-\$30. Вы уравниваете в ранней позиции с A♦4♦. Только маленький и большой блайнды входят в игру. Три игрока видят флоп A♥6♦4♥. Оба блайнда чек. В банке 45 \$. Что Вам делать?

Ответ: Чек и ставка - близкие решения. Оба игрока сделали чек, показав что, у них, вероятно, нет флеш-дро. Банк маленький, таким образом, Вы не рискуете слишком многим, давая бесплатную карту. Даже если ваши противники получают хорошую дро комбинацию на торне, они не будут иметь необходимые шансы банка для своей дро комбинации, особенно если они сделают ставку на торне, а Вы сделаете рейз. Сделать ставку - близкое решение, так как бесплатная карта вряд ли даст вашим противникам хорошую второсортную руку. В реальной игре, игрок сделал чек, и 8♠ пришла на торне. Большой блайнд сделал ставку с 8♣5♥.

\$20-\$40. Вы сделали рейз с Q♥J♥ из средней позиции и оба блайнда Вас уравнили. Три игрока видят флоп Q♦J♦ 4♦. Слабый игрок из большого блайнда сделал ставку. В банке 140 \$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивание и рейз - близкие решения. Ваш противник вероятней всего слоуплеил бы флеш. Вероятней, что у него флеш-дро, так как у Вас две карты из карт флопа. Этот слабый противник говорит все время перед Вами, и вероятно сделает ставку на торне, продолжая свой блеф. Я предпочту подождать с рейзом до торна. Вы можете увидеть, пришла бубна на торне или нет, перед тем как поставить деньги в банк. Если бубна не приходит, Вы можете сделать рейз на более дорогом раунде ставок, заставляя вашего противника заплатить более высокую цену за его дро комбинацию. В реальной игре, игрок подождал с рейзом до торна, и его противник сбросил на ривере.

\$15-\$30. У Вас A♥6♥ на баттоне. Ранний и поздний игрок уравнивают. Вы уравниваете, и маленький блайнд сбрасывает. Четыре игрока видят флоп A♠T♦6♠. Большой блайнд делает ставку и ранний игрок рейз. В банке 115 \$. Что Вам делать?

Ответ: Ререйз и уравнивание очень близкие решения. Вы вероятней всего имеете лучшую руку и можете сделать ререйз. Ререйз может заставить большого блайнда сбросить руку типа A8. Вы также можете получить бесплатную карту, если на торне придет пика. Уравнивание - также правильный выбор. Ожидание с рейзом до торна дает две потенциальные выгоды. Вы можете просто уравнивать, если пика приходит на торне, надеясь, что ваша рука является лучшей или, что Вы получите фулл-хаус на ривере. Если пика не приходит, Вы можете сделать рейз на торне, заставляя заплатить ваших противников две больших ставки за возможность посмотреть ривер. В реальной игре, игрок подождал и сделал рейз на торне. Оба оппоненты сбросились на ривере.

\$1-\$2. У Вас 9♦3♣ в большом блайнде. Игрок в поздней позиции делает вынужденный блайнд 1\$, для входа в игру. Ранний игрок, средний игрок, и маленький блайнд уравнивают. Пять игроков видят флоп 9♥6♦3♠. Маленький блайнд чек. В банке 5\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка и чек/рейз близкие решения. С несколькими противниками, Вас должны уравнивать противники играющие оверкарты и стрит-дро. Вашим противникам трудно положить Вам руку с таким типом флопа, таким образом, Вы можете получить хорошую торговлю, если оверкарта придет на торн. Чек/рейз также допустим, так как один из ваших противников может сделать ставку на флопе. Даже если ваши противники не сделают ставку на флопе, бесплатная карта не слишком опасна с маленьким банком и таким типом флопа. В реальной игре, игрок сделал ставку, и его уравнили три противника. Игрок в поздней позиции имел дырявый стрит-дро с 42 и получил стрит на ривере.

Старшая пара/Оверпара

К сожалению, вам не очень часто повезёт получить на флопе две пары или лучше. Намного более частая ситуация – старшая пара или оверпара. Иногда такая рука будет сильной, в других случаях на флопе её нужно будет сбросить.

Относительная сила вашей руки зависит от следующих факторов:

❖ **Насколько высока ваша пара.** Когда флоп выглядит благоприятно, но ваша пара уязвима, вы должны выбрать стратегию, которая позволит выбить других игроков из игры – ставка, рейз или чек/рейз. Чем выше Ваша пара, тем менее опасна для Вас бесплатная карта.

❖ **Сила вашего киккера.** Высокий киккер значительно увеличивает силу вашей руки. Именно поэтому АК – такая сильная рука. Если на флопе будет туз или король, у вас как минимум будет старшая пара с топ-киккером. Если у противника оверпара, киккер выше оверпары соперника добавляет ценности вашей руке.

❖ **Число игроков на флопе.** Чем больше против вас игроков, тем выше шанс, что кто-то получил с флопом две пары или лучше, также увеличивается шанс, что у кого-то есть сильная дро

комбинация. В ситуациях один на один старшая пара всегда заслуживает игры при неопасном флопе. С другой стороны, если ваша пара не очень высока или если у вас слабый киккер, вам, возможно, нужно сбросить в игре против многих противников.

❖ **Возможная сила рук противников.** Это особенно важно, если был рейз на префлопе. Если на префлопе был рейз или ререйз, высока вероятность того, что у рейзера оверпара или такая же пара, но с лучшим киккером. Если на префлопе рейза не было, менее вероятно, что у противника первоклассная рука.

❖ **Тип флопа.** Для вас опасны следующие типы флопа:

1. с высокой или низкой парой,
2. трехномастный или двухномастный,
3. двухсвязный или трехсвязный,
4. с двумя или тремя картами от девятки и выше.

Вот пример опасного флопа для старшей пары. У вас T♣4♦ на большом блайнде и вы с четырьмя противниками смотрите флоп T♦9♥8♥. Любая карта старше пятёрки (кроме T) представляет для вас опасность, притом, что вы уже можете быть биты. Против нескольких противников эту руку надо сбросить.

Заметьте, что разница между старшей парой и оверпарой иногда может быть очень большой. Оверпара – намного более сильная рука, так как с ней вы бьёте любого противника со старшей парой и ваша рука менее уязвима к оверкартам, однако стратегии розыгрыша этих рук очень похожи, поэтому они и обсуждаются в одной главе. Читая главу, отмечайте, когда обсуждается розыгрыш только старшей пары, а когда старшей пары и/или оверпары.

Стратегии розыгрыша для старшей пары или оверпары могут сильно изменяться в зависимости от специфических обстоятельств. Поскольку вы довольно часто будете получать на флопе такую руку, в этой главе рассмотрим многие различные вариации для каждого типа флопа.

Разномастный флоп с одной высокой картой

Такой флоп является удачным флопом для старшей пары или оверпары, так как у противников не будет слишком много возможностей перетянуть вас. Например, если у вас KK, AQ или QJ при флопе Q53.

Хотя старшая пара – обычно хорошая рука на флопе с одной высокой картой, вы должны подумать о сбросе, если:

- ❖ на флопе перед вами был рейз, а у вас слабый киккер,
- ❖ на флопе несколько игроков уравнили чью-то ставку, а у вас слабый киккер,
- ❖ на флопе несколько игроков уравнили чью-то ставку, а ваша пара не очень высока, например, если у вас T8, а на флопе T42,
- ❖ беттор – тайтовый игрок, который редко блефует, а у вас слабый киккер.

Есть и другие ситуации, когда, возможно, нужно сбросить старшую пару, но они представляют собой частные случаи из уже обсуждённых выше. Иногда вы можете сбросить даже оверпару, если на префлопе и на флопе соперники действовали очень агрессивно. Общее правило – рассмотрите сброс против нескольких противников на флопе, когда в банке недостаточно денег, чтобы пытаться перетянуть более сильную руку, и ваша пара не очень высока, или когда у вас слабый киккер.

Сильные руки, не очень уязвимые для оверкарт – это пара тузов или королей, а также пара дам с тузом или королём в качестве киккера. При малом банке вы можете играть эти руки агрессивно, а можете подождать с рейзом до торна. Чек/рейз на флопе отлично подходит для того, чтобы привлечь от противника дополнительные деньги в банк. Если же он решит взять бесплатную карту, вы всё ещё сможете получить от него определённую активность, если он улучшит свою руку до второй по силе.

Если банк большой и у вас крупная пара, почти всегда играйте такую руку сильно. Сосредоточьтесь на выборе стратегии, дающей вам наилучший шанс на выигрыв банк, не пытайтесь выиграть ещё несколько дополнительных ставок.

А теперь рассмотрим руки, которые не настолько сильны и более уязвимы для оверкарт. С ними обычно нужно делать ставку или рейз, чтобы выбить противников. Исключение, когда вы должны пойти на чек/рейз – Ваше слово первым, и ваша ставка вряд ли выбьёт других игроков, и при этом Вы ожидаете, что игрок в поздней позиции сделает ставку. Например, у вас A♣T♦ с флопом T♥8♠5♦ или 9♠9♦ с флопом 8♠5♥3♣. Если на префлопе был рейз, обычно трудно выбить противников ставкой, так как они получают приличные шансы банка для того, чтобы продолжать игру с

оверкартами. Однако если префлоп-рейзер говорит последним и делает ставку на флопе, ваш чек рейз вынудит остальных платить уже две ставки за просмотр следующей карты.

Если банк очень большой, иногда очень сложно выбить противников даже рейзом. Как уже говорилось ранее, в большом банке ваша главная задача – выиграть этот банк. Это может означать, что вам следует подождать с рейзом до торна, где у вас будет больше возможностей выбить других игроков. Если следующая карта не будет опасной, на торне ваш рейз или чек/рейз будет иметь больше шансов на то, чтобы выбить противников, чем рейз на флопе.

Иногда на флопе сложно определить, лучшая у вас рука или нет. Если у противника оверпара, у вас только пять аутов. Если у него такая же пара, но с лучшим киккером, это даже хуже, так как теперь у вас только три аута. В этих случаях важно как можно раньше выяснить руку противника. Единственное правильное решение здесь – поставить со средней рукой. Если вы столкнётесь с рейзом или если несколько игроков уравниют, обычно вы можете спокойно сбросить свою руку или притормозить на торне. Однако если вы против многих противников, лучше всего сказать чек и посмотреть на действия других игроков. Если после вас сделают ставку и рейз, вы сможете безопасно сбросить и сэкономить одну ставку.

Совет. Избегайте играть чек/колл с пограничными руками до ривера, так как это может обойтись намного дороже, чем раннее получение информации, позволяющее вам безопасно сбросить.

Например, у вас A♣4♣, а на флопе A♦T♥2♠. Если вы сделаете ставку и в ответ получите рейз, против большинства противников вы сможете безопасно сбросить. Это обойдётся вам дешевле, чем чек/колл до ривера. Если же в такой ситуации вы будете играть против многих противников, возможно, лучше сыграть чек и посмотреть на действия других противников перед тем, как самому вкладывать деньги в банк.

Когда ваше слово последнее, иногда правильная стратегия может состоять в том, чтобы дать рейз с граничной рукой. Если Вас только уравниют, на торне вы сможете взять бесплатную карту. Если бесплатную карту дадут, вы сэкономите одну большую ставку на торне, при этом у вас всё ещё будет шанс выиграть на вскрытии.

Другая частая ситуация – когда вы в поздней позиции и до вас все сказали чек. В такой ситуации почти всегда надо ставить со старшей парой, однако в некоторых ситуациях правильнее сказать чек на флопе и посмотреть, какая карта появится на торне. Например, если банк уже большой, и вы опасаетесь, что кто-то с лучшей рукой может исполнить под вас чек/рейз, вы можете сказать чек и посмотреть, улучшит ли карта торна вашу руку. Другой пример – когда банк очень большой и сомнительно, что ставка может выбить многих игроков из игры. В этом случае вы также можете сказать чек со старшей парой на флопе и подождать до торна, где попытка выбить противников будет иметь больше шансов на успех.

Разномастный флоп с мелкими картами

Стратегии для разномастного флопа с мелкими картами похожи на те, которые применяются для флопа с одной высокой картой, однако мелкие или средние пары всегда очень уязвимы к оверкартам. Увеличивается вероятность того, что у кого-то есть стрит-дро, особенно у блайндов. Поскольку на флопе нет высокой карты, которая может испугать противников, многие будут продолжать игру также и с оверкартами. Наконец, вы уже можете быть биты, если у кого-то средняя по достоинству оверпара типа 99 или 88.

Когда вы держите небольшую старшую пару, при выборе стратегии вы должны учитывать следующие важные обстоятельства:

❖ **Количество противников.** Против одного или двух противников почти всегда играйте вашу руку сильно – ставка или рейз. Когда вы против нескольких противников и чувствуете, что имеете лучшую руку, выберите наиболее подходящую стратегию для сокращения числа игроков (например, чек/рейз).

❖ **Размер банка.** Старшая пара на разномастном мелком флопе довольно слаба, если вы против нескольких противников и на префлопе был рейз, так как вы уже можете быть биты оверпарой, при этом многих противников почти невозможно заставить сбросить свои оверкарты. Фактически, в большом банке вы, возможно, должны разыгрывать вашу пару как дро комбинацию с пятью аутами.

❖ **Ваш киккер.** Высокий киккер может добавить ценности вашей руке, что позволяет разыгрывать свою руку как сильную дро комбинацию, а также он может подделывать одну из оверкарт противника.

Давайте рассмотрим несколько примеров с небольшой старшей парой на флопе. Такая ситуация часто происходит, когда у вас бесплатная или дешёвая игра на блайнде. Например, у вас $9\clubsuit 7\heartsuit$, а на флопе $7\spadesuit 4\heartsuit 3\clubsuit$. Против одного или двух противников вы почти всегда должны ставить. Чековать рискованно, так как вам нельзя давать противникам бесплатные карты. Против трёх противников вы находитесь в пограничной ситуации между ставкой и чек, если вы скажете чек, и кто-то поставит, у вас будет выбор между сбросом, уравниванием и рейзом. Склоняйтесь к ставке против тайтовых игроков и к чеку против лузовых. Также, больше склоняйтесь к ставке, если у вас высокий киккер. Иногда правильно играть чек/колл, когда вы не чувствуете, что у вас лучшая рука, но имеете достаточные шансы банка, чтобы продолжать с ней.

Против четырёх или более противников вы должны сказать чек, а затем выбрать наилучшую стратегию, основываясь на действиях противников после вас. Если поставит игрок из поздней позиции, идите на чек/рейз, пытаясь выбить других игроков. Если же несколько противников внесут деньги в банк, рассмотрите сброс или, возможно, уравнивание, если вы получаете достаточные шансы банка на улучшение.

Другая частая ситуация – когда вы в поздней позиции против нескольких противников и у вас рука типа $A7s$ или $98s$. В этом случае вы будете видеть действия других игроков перед тем, как придёт ваша очередь ходить. Если до вас все скажут чек, почти всегда делайте ставку – противники показали слабость, поэтому у вас, вероятно, лучшая рука, если только кто-то не рассчитывает на чек/рейз с позиции блайнда.

Двухномастный флоп

При двухномастном флопе стратегии розыгрыша старшей пары несколько меняются. Сначала обсудим ситуацию, когда в дополнение к старшей паре у вас есть флеш-дро. Если вам иногда нужно сбросить свою уязвимую пару, то с флеш-дро вы должны продолжать играть. Вам также нужно меньше заботиться о сокращении числа противников, если банк мал. Например, если у вас $A\spadesuit J\spadesuit$ в ранней позиции, а на флопе $J\clubsuit 7\spadesuit 4\heartsuit$, вы заинтересованы в защите своей руки, однако если на флопе будут $J\clubsuit 7\spadesuit 4\spadesuit$, ваша стратегия не всегда должна основываться на выбивании противников. Например, при малом банке стоит, возможно, отказаться от рейза, если после вас есть ещё другие игроки, однако если банк большой, обычно нужно рейзить. Более подробно мы будем обсуждать розыгрыш флеш-дро на флопе в соответствующей главе.

Если с таким флопом у вас старшая пара или оверпара, но без флешевых возможностей, вы должны опасаться наличия флеш-дро у соперников. Это означает две вещи. Во-первых, вы больше должны склоняться к чеку и сбросу с пограничными руками, чем при разномастном флопе, особенно если против вас несколько игроков. Во-вторых, имея сильную руку, вы не должны давать бесплатных карт, заставляя противников как можно больше платить за свои флеш-дро.

Исходя из количества игроков, при таком флопе вы должны выбрать стратегию, наиболее подходящую для того, чтобы заставить противников заплатить по максимуму за свои дро комбинации. На флопе вы можете сделать ставку, чек/рейз, рейз или просто уравнивать с намерением подождать с рейзом до торна. Ожидание до торна – иногда лучшая игра, так как вы можете заставить противников с дро комбинациями заплатить две большие ставки за просмотр ривера. Такая стратегия также может сэкономить ваши деньги, если вам придётся притормозить или сбросить на торне при приходе опасной карты.

Если вы делаете ставку, а затем следует рейз от игрока из поздней позиции, во многих случаях это будет означать, что этот игрок пытается получить бесплатную карту. Если вы предполагаете, что действительно имеете лучшую руку, вы должны дать ререйз или, по крайней мере, сделать ставку на торне. Если на торне этот игрок снова объявит вам рейз, вам нужно будет решить, действительно ли у Вас лучшая рука, основываясь на вероятности того, что противник полублефует или рейзит с более слабой рукой, чем ваша.

Трёхномастный флоп

Трёхномастный флоп всегда опасен, если только вы не имеете одну из двух высших карт данной масти. Например, старшая пара с тузом или королём масти флопа в качестве киккера – очень сильная рука. Однако если с таким флопом у вас нет флеш-дро, вы должны очень осторожно

разыгрывать свою руку. Опасность состоит в том, что кто-то может иметь готовый или, по крайней мере, сильный флеш-дро.

Сначала рассмотрим ситуацию, когда у вас старшая пара и сильный флеш-дро. Тут возможны два сценария. Первый сценарий – у вас пара, которой не угрожают оверкарты, например $A\heartsuit K\clubsuit$ при флопе $K\heartsuit T\spadesuit 5\heartsuit$. Есть небольшой шанс, что вы можете быть биты готовым флешем или сетом, но даже в этом случае потенциал вашей руки довольно высок. В этой ситуации вы можете, как разыграть свою руку агрессивно, так и подождать с рейзом до торна, где ставка будет вдвое дороже. Обычно лучше просто пойти вперёд и сделать ставку или рейз на флопе, так как активность противников может сильно упасть, если впоследствии на столе появится четвёртая одномастная карта.

Второй сценарий – когда у вас средняя по достоинству старшая пара с высоким киккером, например $A\heartsuit J\clubsuit$ при флопе $J\heartsuit 7\spadesuit 4\heartsuit$. Как и при двуходномастном флопе с флеш-дро, вам не всегда нужно ограничивать число противников, если банк мал.

Если у вас нет флеш-дро, вы должны действовать осторожно, особенно если ваша пара не очень высока или если у вас слабый киккер. Если кто-то перед вами делает ставку, вы должны оценить вероятность того, что вы уже побиты. Против многих противников, возможно, лучше сразу сбросить. Даже если вы впереди, велика вероятность того, что вас перетянут, особенно если ваша пара уязвима также и к оверкартам.

Например, если у вас $Q\heartsuit J\clubsuit$, на флопе $J\heartsuit 7\heartsuit 3\heartsuit$, кто-то перед вами делает ставку, а после вас есть ещё много не высказавшихся игроков, вам, возможно, нужно сбросить. Во-первых, у вас не очень высокий киккер. Даже если у вас сейчас лучшая рука, вам нужно опасаться прихода туза, короля или любой червы.

Если же при таком флопе у вас $A\heartsuit J\clubsuit$, ваша рука несколько лучше, поскольку у вас топ-киккер, но она по-прежнему очень уязвима. Ваша стратегия обычно должна зависть от количества соперников. Против одного противника, можно играть агрессивно, против двух или трёх, возможно, стоит сыграть консервативно и посмотреть, какая карта придёт на торн, если же несколько игроков уже проявили большую активность, вы можете сбросить, если у вас слабый киккер.

Двухсвязный флоп

Двухсвязный флоп имеет те же проблемы, что и двуходномастный флоп, особенно если две связанные карты – среднего или высокого достоинства. Наряду с оверкартами, противники могут иметь двухсторонний или дырявый стрит-дро, поэтому ваша задача – заставить их побольше заплатить за свои дро комбинации. Также, вам стоит беспокоиться о наличии у кого-то из противников двух пар.

Так как противники, имеющие дырявый стрит-дро, часто будут получать благоприятные шансы банка, отвечая на одну малую ставку, в ваших интересах дать рейз с сильной рукой, заставляя их платить две ставки в попытке достроить свою слабую дро комбинацию.

Если ваша пара уязвима к оверкартам, вы должны защищать её так, как уже было обсуждено ранее. Когда ваша старшая пара не очень высока и у вас слабый киккер, вам, возможно, нужно сбросить, если против вас несколько игроков и уже была продемонстрирована большая активность. Например, если у вас $T\clubsuit 9\spadesuit$, а на флопе $9\heartsuit 6\heartsuit 5\clubsuit$, обычно вы должны сбрасывать, если был рейз или если уже есть несколько уравнивших. Если вы впереди, у противников много аутов, чтобы перетянуть вас. Фактически, при таком флопе безопасными следующими картами для вас являются только девятки или десятки!

Трёхсвязный флоп

Как и треходномастный флоп, трёхсвязный флоп может быть опасным, особенно если содержит средние или высокие по достоинству карты. Вы уже можете быть биты стритом, сетом, двумя парами, а также можете играть против сильной дро комбинации. Однако при таких флопах ваша старшая пара или оверпара вырастает в цене, если дополнительно имеется сильный стрит-дро – например, руки $Q\clubsuit J\heartsuit$ или $Q\clubsuit Q\heartsuit$ при флопе $J\heartsuit T\spadesuit 9\clubsuit$. Почти всегда в такой ситуации надо делать ставку или рейз. Если банк большой, при таком флопе бывает сложно выбить противников, поэтому иногда лучше подождать с рейзом до торна с намерением заставить других игроков больше заплатить за свои дро комбинации.

Иногда, имея стрит-дро, вы можете только уравнивать, чтобы при малом банке оставить в игре других игроков. Но помните, что в этой ситуации ваш стрит-дро довольно слаб, так как есть большой шанс разделить банк или проиграть более высокому стриту.

Когда у вас нет стрит-дро, вы должны играть осторожно, как и при одномастном флопе. Это особенно верно, когда на флопе высокие карты. Флопы типа JT9 или T98 очень опасны. Очень много возможных рук противников могут доставить вам проблемы. Например, если у вас AJ с флопом JT9, любые K, Q, T, 9, 8 или 7 могут доставить вам большие проблемы. Даже если на флопе у вас лучшая рука, есть много возможностей проиграть на торне или ривере. Фактически, вы не являетесь фаворитом на выигрыш банка, играя против нескольких соперников, даже если на флопе у вас лучшая рука.

Против одного противника вы обычно должны делать ставку или рейз. Не в ваших интересах, чтобы при таком типе флопа он получал бесплатные карты. Против нескольких противников, возможно, лучше сказать чек и посмотреть на действия соперника после вас, особенно если ваша пара уязвима к оверкартам или у вас слабый киккер. Если на флопе вам нужно будет вхолдную отвечать на две ставки, обычно нужно сбросить. Если перед вами будет несколько уравнивших, вам, возможно, также придётся сбросить. Если вы уравниваете на флопе и на торн придёт неопасная карта, у вас будет выбор – или рейзить, или продолжать уравнивать.

Флоп с тремя высокими картами

Флоп, состоящий из высоких карт, также представляет опасность для старшей пары или оверпары. Ваша рука уязвима для стрита, сета, двух пар или стрит-дро. Например, флопы типа AJT, KT9 или QT9 могут дать вашим противникам очень сильные руки.

На флопе старшая пара особенно уязвима против нескольких противников. Если перед вами разворачивается активная торговля, вам, возможно, нужно сбросить, если у вас нет дополнительного усиления в виде хорошего стрит-дро. Если у вас слабый киккер, обычно нужно сказать чек и посмотреть, как будут действовать оставшиеся противники. Если несколько игроков войдут в банк, или если за вами сделают ставку и рейз, обычно нужно сбросить. Если перед Вами делают ставку, а после вас есть ещё несколько игроков, вы также должны рассмотреть сброс.

Когда на флопе с вами всего один или два противника, ваша рука имеет лучший шанс на победу, особенно если один из игроков – блайнд. В таких ситуациях вам, вероятно, нужно делать ставку. Если вы столкнётесь с рейзом, вам нужно оценить руку противника и решить, стоит ли продолжать. Если на торн придёт мелкая карта (пустышка?) и никто не проявит силу, снова делайте ставку. Если на торне против вас опять дадут рейз, при таких картах на столе обычно нужно сбрасывать.

Если ваше слово последнее против одного или двух противников, и они сказали чек, почти всегда надо ставить. Если под вас исполнят чек/рейз, против большинства типичных игроков нужно подумать о сбросе. Если единственный противник делает перед Вами ставку, в зависимости от манеры его игры и диапазона его вероятных рук у вас есть несколько вариантов. Один из них – уравнивание до ривера. Другой – рейз на флопе, на торне поступайте по ситуации. Если у вас старшая пара со слабым киккером, против тайтового противника при таком флопе можно даже подумать о сбросе.

Флоп с высокой парой

Если на борде пара и у Вас две пары, стратегия их розыгрыша соответствует розыгрышу старшей пары или оверпары, так как у всех, по крайней мере, есть одна пара. Например, у вас AQ с бордом QTT или KJ с бордом QQJ. Если на борде пара, особенно если эта пара высокая, вы всегда должны думать о возможном наличии у кого-либо трипса. Степень риска нарваться на трипс, зависит от количества противников и их позиции.

Ваша стратегия часто будет зависеть от того, насколько ваша пара нуждается в защите. Например, если у вас T8 при борде T99, ваша пара уязвима к оверкартами от валета и выше. Если вы решите играть такую руку, вы должны делать ставку, не давая противникам бесплатных карт и пытаясь выбить других игроков. В следующей ситуации, у вас АК, борд A99, ваше единственное беспокойство – возможная девятка у кого-то из противников. Во втором случае вы можете разыгрывать свою руку более консервативно, так как бесплатная карта вряд ли побьёт вашу руку.

Давайте рассмотрим некоторые стратегии, применяемые для розыгрыша старшей пары или оверпары на флопе, содержащем высокую пару:

❖ **Чек/сброс.** У вас слабый киккер или ваша пара уязвима для оверкарт, против нескольких противников говорите чек с целью посмотреть на действия игроков после вас. Если два и

более игрока войдут в банк, или после вашего уравнивания третий игрок делает рейз, обычно нужно сбросить.

❖ **Колл (чек/колл).** Против одного противника и Вы не уверены, имеет ли он трипс или нет, с сильным киккером или сильной парой правильно будет уравнивать.

❖ **Чек/рейз.** Против нескольких противников чек/рейз применять рискованно. Многие игроки любят замедленно разыгрывать трипс, таким образом, если на ваш чек другие игроки также ответят чеком, это может означать, что у них возможно сильная рука. Вы также рискуете дать бесплатную карту, так как при таком флопе многие противники не поставят со старшей парой. Вообще, избегайте чек/рейза, если не хотите рисковать предоставить бесплатную карту. Против одного игрока чек/рейз может быть эффективным, если получится спровоцировать противника на блеф.

❖ **Ставка.** Имея уязвимую к оверкартам пару, обычно нужно ставить против одного или двух противников, чтобы не давать им бесплатных карт. Если против вас дадут рейз или если в банк войдут двое или более игроков, вам нужно будет решить, сбросить или нет. Исключение, когда не стоит делать ставку – ваша рука относительно слаба против нескольких противников (см. Чек/сброс).

❖ **Рейз с лучшей рукой.** Имея сильную пару, делайте рейз. Поскольку многие противники замедленно разыгрывают трипс, ставка перед вами, вероятно, указывает слабую руку или блеф. Это особенно верно, если беттор ставит только лишь против одного или двух противников.

Совет: Большинство слабых противников в онлайн всегда замедленно разыгрывают трипс, в то время как в оффлайн игре игроки больше склонны делать ставку с такой комбинацией. Это – одно из проявлений тенденции того, что в онлайн покере игроки играют более обманчиво, чем в оффлайн игре. Конечно, это обобщение и к этому наблюдению есть исключения, но относительно неизвестного игрока, особенно если он слабый, вы можете предполагать, что он не будет делать ставку с трипсом. В этих случаях вы можете с уверенностью дать рейз, если у вас оверпара или хороший киккер к старшей паре.

Если вы верите, что противник блефует и при этом ваша пара не особо уязвима к оверкартам, вы можете просто уравнивать до ривера вместо того, чтобы выбивать его из игры. Если против вас сильный противник, иногда бывает трудно определить его руку. Некоторые сильные игроки всегда делают ставку с трипсом, в то время как другие всегда идут с такой рукой на слоуплей. Наблюдайте за вашими постоянными противниками и отмечайте для себя, как они играют при различных типах флопа.

❖ **Рейз для бесплатной карты.** Когда вы не уверены, что обладаете лучшей рукой, но ваша пара относительно сильна, вы можете дать рейз, а затем сказать чек на торне. В этом случае вы минимизируете свой проигрыш, если противник имеет трипс, но сможете продолжать играть до вскрытия и выиграть банк, если ваша рука всё-таки окажется сильнейшей.

Давайте рассмотрим совет, который не используют многие игроки. Иногда вы можете играть чек/колл, даже если чувствуете, что противник, вероятно, имеет трипс. Предположим, вы оцениваете вероятность того, что противник держит трипс, в 70%. Вы можете играть вашу руку, если банк достаточно большой для того, чтобы такая игра была выгодна, так как в 30% случаев трипса у противника не будет, и вы выиграете банк.

Совет. Иногда оправданно играть чек/колл до ривера, даже если вы чувствуете, что противник, вероятно, получил трипс на флопе. Это правильно в большом банке, когда шансы банка достаточны для того, чтобы уравнивать, учитывая вероятность иметь лучшую руку или улучшить её до сильнейшей.

Флоп с низкой парой

Старшая пара или оверпара на флопе с низкой парой разыгрывается практически так же, как и на флопе с высокой парой, кроме случаев, когда трипс у противников маловероятен. Например, маловероятно, что сильный игрок, вошедший из ранней позиции, имеет мелкую карту, и вы можете довольно точно предположить, что трипса у него нет. Но если в игре находятся оба блайнда или несколько игроков, вошедших из поздней позиции, трипс у кого-то более вероятен, и вы должны разыгрывать вашу пару как при высокой паре на столе.

Когда вы не особо беспокоитесь о трипсах, вы можете играть свою руку как при разномастном флопе с мелкими картами или с одной высокой картой. Обычно это означает, что с вашими сильными руками вы должны делать ставку или рейз для увеличения банка. Если ваша пара уязвима к

оверкартам, вы должны делать ставку, рейз или чек/рейз с целью выбить других игроков, хотя чек/рейз при таком флопе рискован, потому что другие игроки могут не поставить.

Рассмотрим частую ситуацию когда, играя с блайнда, вы получаете небольшую старшую пару на флопе с низкой парой. Например, у вас 85 на большом блайнде, а на флопе 522. Многие игроки продолжают играть с оверкартами, если на флопе нужно уровнять только одну ставку. Если в таких ситуациях вы будете ставить, когда имеете трипс, некоторые наблюдательные противники, не сумев определить вашу руку, могут сбросить свои оверкарты тогда, когда у вас будет только пара.

Совет. Как уже было обсуждено выше, в онлайн игроки не столь наблюдательны, как в оффлайн игре. Обычно они ожидают, что вы будете замедленно разыгрывать трипс, если только вы не являетесь постоянным противником для них и они знают, что с трипсом вы часто делаете ставку. Поэтому вы должны ожидать, что большинство противников будет уравнивать с оверкартами, предполагая у вас пару.

Некоторые противники сбрасывают свои оверкарты, а некоторые уравнивают с ними. Обычно нужно делать ставку против одного или двух противников и чек против четырёх и более. Против трёх противников склоняйтесь к ставке в тайтовой игре и к чеку в лузовой. Играя против четырёх или более противников, есть приличный шанс, что у кого-то из них средняя пара или трипс. Если затем кто-то поставит, вы можете пойти на чек/рейз, если думаете, что у вас лучшая рука, сбросить, если считаете, что позади, или, возможно, уровнять, рассматривая свою руку как дро, если получаете достаточные шансы банка, имея высокий киккер.

Обзор Главы

Одна из более частых ситуаций на флопе - у вас старшая пара или оверпара. Сила вашей руки зависит от следующих факторов:

- ❖ Как высока ваша пара
- ❖ Сила вашего кикера
- ❖ Количество игроков на флопе
- ❖ Возможная сила рук ваших противников, это особенно важно, если был рейз на префлопе
- ❖ Тип флопа. Флопы, которые опаснее других:
 1. с высокой или низкой парой,
 2. трехномастный или двухномастный,
 3. двухсвязный или трехсвязный,
 4. с двумя или тремя картами от девятки и выше.

Разномастный флоп с одной высокой картой - хороший флоп для старшей пары или оверпары.

- ❖ Хотя старшая пара – обычно хорошая рука на флопе с одной высокой картой, вы должны подумать о сбросе, если:
 1. на флопе перед вами был рейз, а у вас слабый киккер,
 2. на флопе несколько игроков уравнили чью-то ставку, а у вас слабый киккер,
 3. на флопе несколько игроков уравнили чью-то ставку, а ваша пара не очень высока, например, если у вас T8, а на флопе T42,
 4. беттор – тайтовый игрок, который редко блефует, а у вас слабый киккер.
 - ❖ Всякий раз, когда банк маленький и у Вас сильная рука, которая не очень уязвима для оверкарт, Вы можете разыграть вашу руку агрессивно на флопе или подождать с рейзом до торна. Если банк большой выбирайте стратегию, которая позволит вам вытеснить ваших противников.
 - ❖ С парой более уязвимой для оверкарт, выбирайте стратегию позволяющую вытеснить ваших противников. Она может включать: сделать ставку, чек/рейз, рейз или уравнивать с намерением сделать рейз на торне - пробуя вытеснить ваших противников.
 - ❖ Избегайте играть чек/колл с пограничными руками до ривера, так как это может обойтись намного дороже, чем раннее получение информации, позволяющее вам безопасно сбросить.
- Стратегии для разномастного флопа с мелкими картами похожи на те, которые применяются для флопа с одной высокой картой, однако мелкие или средние пары всегда очень уязвимы к оверкартам.
- ❖ Когда вы держите небольшую старшую пару, при выборе стратегии вы должны учитывать следующие важные обстоятельства:
 1. Количество противников.
 2. Размер банка.

3. Ваш киккер.

❖ Против нескольких противников, если был рейз на префлопе, старшая пара довольно слаба, так как Вас возможно уже бьют оверпарой и почти невозможно заставить многих противников сбросить их оверкарты.

Двуходномастные флопы или увеличивают доходность вашей пары, если у Вас флеш-дро, или дает вашим противникам лучший шанс перетянуть Вас.

❖ Когда у Вас есть флеш-дро, ваши пограничные руки могут быть играемыми, и Вам стоит меньше волноваться о вытеснении противников.

❖ Когда у Вас нет флеш-дро, Вы должны чаще склоняться к чек/сброс с пограничными руками.

❖ С более сильными руками не давайте бесплатных карт.

Треходномастный флоп всегда опасен, если только вы не имеете одну из двух высших карт данной масти.

❖ С высоким флеш-дро: слоуплей - выбор, если ваша пара не уязвима для оверкарт. С парами, уязвимыми для оверкарт, делайте ставку или рейз, пробуя вытеснить ваших противников, если только Вы не хотите придержать игроков в розыгрыше с маленьким банком.

❖ Вы должны быть осторожны, когда у Вас нет флеш-дро, особенно если ваша пара не очень высока или ваш кикер слаб. Стратегия розыгрыша обычно зависит от количества противников на флопе.

Двухсвязанные флопы могут дать вашим противникам две пары или стрит-дро вместе с оверкартами.

❖ Почти всегда делайте рейз с вашими сильными руками, чтобы заставить противников заплатить две маленьких ставки за возможность достроить дро комбинации.

❖ Всегда защищайте свою уязвимую пару. Вы возможно должны сбросить свои уязвимые руки, если на флопе идет агрессивная торговля.

Трехсвязанный флоп может быть опасным, особенно если содержит средние или высокие по достоинству карты. Вы уже можете быть биты стритом, сетом, двумя парами, а также можете играть против сильной дро комбинации.

❖ Со стрит-дро делайте ставку или рейз. Вы можете попробовать слоуплей, если банк маленький и ваша рука не слишком уязвима для оверкарт.

❖ Когда у Вас нет стрит-дро, обычно делайте ставку или рейз против одного противника. Против нескольких противников скажите чек и посмотрите как ситуация будет развиваться дальше, особенно если ваша пара уязвима для оверкарт или ваш кикер слаб.

Флоп, состоящий из высоких карт, также представляет опасность для старшей пары или оверпары. Ваша рука уязвима для стритов, сетов, двух пар или стрит-дро.

❖ Рассмотрите сброс против нескольких противников, если у Вас нет стрит-дро, особенно если у Вас слабый кикер.

❖ Обычно делайте ставку против одного или двух противников.

Вы всегда должны волноваться о трипсе с парой на флопе, особенно когда пара высокая. Стратегия часто зависит от решения, должны ли Вы защитить свою пару.

❖ Рассмотрите чек против нескольких противников, когда у Вас слабый кикер или пара уязвима для оверкарт, чтобы посмотреть, как будут развиваться события после Вас

❖ Вы должны сбросить, если два и более игрока уравнивают на флопе или вы уравниваете, а третий противник делает рейз.

❖ Вы можете уравнивать с сильным кикером или сильной парой против одного противника, когда Вы неуверенны, имеет ли ваш противник трипс.

❖ Чек/рейз против нескольких противников опасен.

❖ Делайте ставку с парой уязвимой для оверкарт против одного или двух противников, не рискуя давать бесплатную карту.

❖ Рассмотрите рейз с сильной парой, так как большинство игроков трипс слоуплеят и их ставка, вероятно, говорит о слабой руке или блефе.

❖ Когда Вы неуверенны, что ваша рука лучшая и ваша пара сильна, делайте рейз для получения бесплатной карты.

Старшая пара или оверпара на флопе с низкой парой разыгрывается практически так же, как и на флопе с высокой парой, за исключением того, что Вы можете иногда уменьшать риск наличия у противников трипса.

❖ В тех случаях, где Вы не слишком обеспокоены возможностью трипса, Вы можете разыграть вашу руку также как на разномастном флопе с мелкими картами или с одной высокой картой.

❖ Получив маленькую старшую пару из позиции блайндов, делайте ставку против одного или двух противников и чекайте против четырех и более. Против трех противников, имейте тенденцию сделать ставку в тайтовой игре и чек в лузовой игре.

Практикум

\$20-\$40. Вы лимпингуете с $K♥Q♥$ из ранней позиции. Рейз позднего игрока, баттон и большой блайнд уравнивают. Четыре игрока видят флоп $Q♦T♠3♣$. Большой блайнд чек. В банке 170\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Не бойтесь делать ставку против рейзера префлопа. Это такой вид флопа – где рейзер префлопа может взять бесплатную карту с руками типа АК, АJ, или средней парой. В реальной игре, игрок сделал ставку и рейзер префлопа сделал рейз, показав затем АК.

\$15-\$30. У Вас $T♠8♦$ в маленьком блайнде. Пять игроков уравнивают, и вы уравниваете за 5\$. Семь игроков видят флоп $T♣9♥2♠$. Вы сделали чек, следующий игрок ставка, два игрока уравнили и рейз баттона. В банке 180\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Это - одна из тех рук, где ваша старшая пара бесполезна. С двухсвязанным флопом T9, любой А, К, Q, J, 7 или 6 могут быть для вас плохими новостями, предполагая, что в данный момент у Вас лучшую руку. Даже 8 может быть плохой новостью, если она дает кому-то стрит. Ваш кикер слишком слаб, чтобы делать колд-колл рейза против многих противников.

\$20-\$40. У Вас $K♠Q♦$ на баттоне. Ранний и средний игроки уравнивают, и вы уравниваете. Четыре игрока видят флоп $Q♣7♠6♣$. Большой блайнд делает ставку и ранний игрок рейз. В банке 150\$. Что Вам делать?

Ответ: Ререйз. Ререйз, чтобы заставить большого блайнда сбросить или заплатить две ставки за возможность играть с дро комбинацией. В реальной игре, игрок сделал ререйз и большой блайнд сбросил. Его противник сбросил после ставки на торне.

\$15-\$30. У Вас $K♥3♠$ в большом блайнде. Ранний игрок и два средних игрока уравнивают. Маленький блайнд уравнивает, и пять игроков видят флоп $K♠T♠T♦$. Маленький блайнд ставка. В банке 90\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Единственная рука, которую Вы можете бить – флеш-дро и еще есть три игрока, которые говорят после Вас. Очень возможен рейз с таким типом флопа от игроков со стрит-дро, флеш-дро или трипсом. В реальной игре, маленький блайнд показал QJ и средний игрок КТ.

\$20-\$40. У Вас $Q♠J♠$ на баттоне. Средний игрок рейз и другой средний игрок уравнивает. Вы уравниваете, и большой блайнд уравнивает. Четыре игрока видят флоп $Q♣8♣2♦$. Перед Вами все чек и вы ставите. Рейзер префлопа делает рейз и следующий средний игрок ререйз. В банке 290\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. В лучшем случае у Вас три аута для выигрыша. Ваши противники могут иметь оверпару, сет, АQ, КQ или флеш-дро. Один из них сделал так, чтобы Вы вошли в банк. В реальной игре, рейзер префлопа сделал «кэп» и победил на торне, когда его противник сбросил.

\$20-\$40. Вы делаете рейз из ранней позиции с $A♠Q♥$. Только поздний игрок и маленький блайнд уравнивают. Три игрока видят флоп $A♦J♥T♣$. Маленький блайнд ставка, вы уравниваете, поздний игрок рейз и маленький блайнд ререйз. В банке 260\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Вот - рука, где у Вас на флопе пара тузов с кикером дама и Вы должны сбросить. Нет ни одной руки у ваших противников, которые вы могли бы бить, если внимательно рассмотреть флоп и ставки соперников. Вы проигрываете АК, АJ, АТ, КQ, JT, JJ и TT. Если Вы натягиваете короля, Вы вероятно, поделите банк. Если Вы получаете туза или даму, Вы все еще не можете победить, поскольку противник мог улучшаться до фулл-хауса или стрита. Кроме того, Вы оказываетесь в ситуации, когда поздний игрок может сделать «кэп». В реальной игре, игрок сбросил. Поздний игрок показала КQ и маленький блайнд АJ. Не влюбляетесь в старшую пару.

\$20-\$40. У Вас $Q♦J♦$ в средней позиции. Два ранних игрока уравнивают и Вы лимпингуете. Баттон делает рейз и большой блайнд уравнивает. Пять игроков видят флоп $Q♥6♠4♦$. Перед Вами все чек. В банке 210\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Чек/рейз опасен, поскольку рейзер префлопа может взять бесплатную карту с таким количеством противников. В реальной игре, баттон сделал рейз с КК и большой блайнд уравнивал с Q4. Хотя Вас и били, Вы не должны бояться делать ставку в рейзера префлопа на флопе со

старшей парой: однако, Вы вероятно должны сбросить на торне, если противник сделает ставку. С этим типом флопа, рейз противника и колд-колл рейза другим противником, показывает, что по крайней мере один из них имеет премиальную руку.

\$15-\$30. У Вас J♣9♣ в маленьком блайнде. Ранний игрок уравнивает, средний игрок делает рейз, другой средний игрок уравнивает, и Вы делаете слабое уравнивание. Большой блайнд ререйз, и все уравнивают. Пять игроков видят флоп J♦6♣6♥. Вы чек, большой блайнд ставка и только рейзер префлопа уравнил. В банке 255\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Всякий раз, когда большой блайнд делает ререйз банка, он имеет премиальную пару, если только он не маньяк пытающийся построить большой банк. Вы также имеете дополнительного коллера в игре, которого Вам надо бить. Поэтому, Вас вероятней всего бьют на этом флопе, и даже если нет, ваши противники имеют много аутов для этого. Эту руку нужно рассматривать как прикупная рука. Одна проблема с этим флопом - пара шестерок. Даже если бы Вы получили 9, Вы проиграете оверпаре, которая является наиболее вероятной рукой в этой ситуации, поэтому, Вы должны сброситься, имея только два аута. В реальной игре, игрок сбросил. Большой блайнд показал JJ и рейзера префлопа TT.

\$15-\$30. У Вас Q♦J♥ в средней позиции. Ранний игрок уравнивает, и Вы делаете слабое уравнивание. Маленький блайнд уравнивает и большой блайнд рейз. Все кроме маленького блайнда уравнивают. Три игрока видят флоп J♠5♦4♠. Большой блайнд делает ставку и ранний игрок сбрасывает. Вы делаете рейз и большой блайнд ререйз. В банке 180\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. Заметьте, как эта рука отличается от предыдущей руки. В предыдущей руке на флопе была маленькая пара, таким образом, игрок, вероятно, имел только два аута. В этой руке Вас снова вероятно бьют, однако, у Вас пять аутов на улучшение по сравнению с двумя в предыдущем примере. Вы должны, вероятно, сбросить на торне, если Вы не улучшитесь и ваш противник не агрессивный игрок, который часто делает рейз из большого блайнда. Ваш противник может иметь АК, но показывать премиальную пару, ререйз на флопе будет стоить Вам двух больших ставок за возможность узнать, что у него.

\$5-\$10. У Вас 9♦6♦ в большом блайнде. Рейз позднего игрока и вы уравниваете. Флоп - 9♠5♦2♣. Вы сделали чек и ставка позднего игрока. В банке 27\$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Проблема с уравниванием в том, что вам надо решать, что делать на торне. Если Вы сделаете чек на торне, ваш противник может взять бесплатную карту. Лучшая стратегия сделать рейз и затем ставку на торне. В таких типах ситуаций Вы должны делать ставку на флопе или чек/рейз.

\$30-\$60. У Вас Q♣Q♠ на баттоне. Дикий ранний игрок делает рейз, и средний игрок делает ререйз олл-ин до 90\$. Вы делаете «кэп» и маленький блайнд и ранней игрок уравнивают. Три игрока и игрок олл-ин видят флоп 8♣7♦2♦. Ранний игрок ставка. В банке 510\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. Дикий ранний игрок может иметь что-нибудь. Ваше главное беспокойство с таким большим банком максимизировать свой шанс на выигрыш. Маленький блайнд сделал колд-колл банка на префлопе и его будет трудно изгнать из банка двумя маленькими ставками на флопе, однако, если сделаете рейз на торне, у Вас будет лучше шанс на его вытеснение, вынуждая его уравнивать две больших ставки. И дает Вам лучший шанс на победу банка, если туз или король придет на ривере.

В реальной игре, игрок уравнил, и ранний игрок сделал чек на карте торна 7♠, разрушив стратегию игрока сделать рейз на торне. Игрок сделал ставку, маленький блайнд уравнил и ранний игрок сбросил. Ривер 3♠ и маленький блайнд уравнил с 4♣4♠. Даже в лимите \$30-\$60 Вы находите игроков, которые любят маленькие пары.

\$20-\$40. У Вас A♥Q♠ в большом блайнде. Ранней и средний игрок уравнивают, и Вы делаете чек. Три игрока видят флоп Q♥8♥4♠. В банке 60\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка или чек/рейз. Это - одна из тех рук, где я полагаю, что любая из этих стратегий хороша. Если вы ставите противники, вероятно, подумают, что у Вас маленькая пара, позволяя Вам удивить ваших противников, если они имеют какую то руку, в то же время с чек/рейзом они положат Вам даму. С другой стороны они могут сброситься после вашей ставки, и Вы выиграете маленький банк. Чек/рейз не слишком опасен, так как банк маленький и единственная опасная бесплатная карта король. Чек/рейз позволит Вам получать, по крайней мере, две маленьких ставки, если один из ваших противников делает ставку со слабой рукой или блефом. Стратегия зависит от типа противников. Вы должны склониться к чеку против агрессивных противников и ставке против тайтовых противников.

Средняя/Младшая пары

Средняя/младшая пара – это пара с флопом, на котором есть карты старше вашей пары, например, руки JJ, QT или A8 при флопе KТ8. Одна из наиболее распространенных ошибок, совершаемых слабыми игроками – слишком частая попытка что-то прикупить к средней или младшей паре при недостаточных шансах банка.

Если вы подозреваете, что противник имеет как минимум старшую пару, вы нуждаетесь в очень хороших шансах банка, чтобы продолжать со средней или младшей парой. Ваши шансы на улучшение до двух пар или трипса в следующем раунде – 1 к 8, а с карманной парой – только 1 к 23. С пятью аутами ваши шансы на улучшение немного лучше, чем с дырявым стрит-дро, но если вы соберёте свою руку, она будет далеко не так сильна по следующим причинам:

- ❖ вы можете тянуть практически вмертвую против сета или двух пар,
- ❖ противник может подделывать ваш киккер, при выпадении которого он может получить две более высокие пары, стрит или флеш,
- ❖ вы можете улучшиться на торне, но всё равно проиграть флешу, стриту, сету, трипсу или двум старшим парам на ривере.

Поэтому рискованно тянуть к средней или младшей паре, имея только 11% шанс на улучшение, при отсутствии достаточной уверенности в том, что собранная рука будет победной. Чтобы оправдать такой риск, обычно вам нужно будет иметь намного лучшие шансы банка, чем 1 к 8, и то только тогда, когда вы закрываете торговлю, так как вероятность рейза после вас будет существенно ухудшать ваши шансы банка.

Когда вы продолжаете с такой рукой, вам нужен лучший шанс на победу, если вы улучшитесь до двух пар. Оверкартовый киккер к средней или младшей паре увеличивает ваши шансы на победу. Если на торне вы получите вторую пару к своему киккеру, более высокому, чем карманная карты противника, который имеет лишь пару, у него будет только два аута, чтобы побить вас на ривере. Если же вы поймаете вторую пару к низкому киккеру, у противника будет целых восемь аутов. Далее в этой главе мы более подробно обсудим этот момент.

Вы часто должны будете сбросить среднюю или младшую пару, однако, не всегда. Есть четыре ситуации, когда верно будет продолжить с такой рукой:

- ❖ если вы чувствуете, что есть хороший шанс иметь лучшую руку,
- ❖ если у вас оверкартовый киккер, достаточные шансы банка, и вы чувствуете, что в случае улучшения ваша рука будет сильнейшей,
- ❖ если у вас слабый киккер, но шансы банка очень благоприятные,
- ❖ если ваша рука, вероятно, не лучшая, но полублефовая ставка или рейз, сочетающий в себе возможность заставить противника сбросить лучшую руку или улучшиться впоследствии самому, будет оправдан.

Заметьте, что средняя или младшая пары иногда может быть лучшей рукой. В таких случаях вы иногда можете играть агрессивно. Давайте рассмотрим стратегии розыгрыша средней/младшей пары при различных типах флопа.

Флоп с высокой или низкой парой

Если вы получите пару к одной из своих карт, а на флопе будет собственная пара, вам нужно разыгрывать свою руку как старшую пару. Стратегии розыгрыша руки AT при флопе QQT и руки AQ при флопе QTТ не сильно различаются, разве что первая рука больше уязвима к оверкартам. В этом случае разыгрывайте свою руку так, как уже было обсуждено в главе «Старшая пара/Оверпара».

Трехномастный флоп

При трехномастном флопе средняя или младшая пары почти ничего не стоит. У противников может быть флеш, сет, две пары, более высокая пара или сильный флеш-дро с оверкартами к вашей паре. Вы можете продолжать только тогда, когда у вас есть сильный флеш-дро (см. главу «флеш-дро»), а также иногда полублефовать против одного или двух противников.

Даже если все скажут вам чек, очень рискованно блефовать при таком флопе против трёх противников. Если против вас два противника, и они оба говорят вам чек, то ставка имеет шанс взять банк немедленно. Если вы попадёте на чек/рейз, то обычно нужно сбрасывать. Если вы говорите первым против двух противников, то обычно играйте чек/сброс.

Даже если против вас только один игрок, без флеш-дро вы должны склоняться к сбросу на его ставку. В тех случаях, когда у вас может быть лучшая рука, противник может иметь много аутов на

то, чтобы побить вас. С другой стороны, если противник скажет вам чек, вы должны сделать ставку и, вероятно, сбросить на чек/рейз. Если вы говорите первым, иногда вы можете сделать ставку и посмотреть на реакцию противника. И снова, если он даст рейз, вам, вероятно, нужно сбрасывать.

Трехсвязный флоп

Стратегии для трехсвязного флопа очень похожи на стратегии для трехходмастного флопа, особенно, когда карты стола – среднего или высокого достоинства. Против трёх и более противников почти всегда нужно играть чек/сброс, а против одного или двух соперников следовать тем же рекомендациям, что и при трехходмастном флопе.

Флоп с тремя высокими картами

Обычно не стоит играть среднюю или младшую пару с таким флопом. Единственное исключение – когда у вас флеш-дро или стрит-дро. На таком флопе даже старшая пара – не всегда хорошая рука, а средняя или младшая пары – тем более. Очень вероятно, что у противников может быть более высокая пара, две пары или стрит. Также есть хороший шанс что, усилившись, вы всё равно проиграете.

Например, когда у вас AT, а на флопе KJT, ваша рука особенно уязвима. Туз может дать кому-то две старшие пары или стрит, поэтому возможно, что ваши единственные ауты – десятки для сета и дамы для стрита, причём при даме есть шанс разделить с кем-то банк. Рука типа J9 при таком флопе очень слаба, так как дама даст более высокий стрит обладателю туза, а девятка даст стрит тому, кто держит даму. Вы можете иметь только два аута или вообще тянуть вмертвую. Вы нуждаетесь в исключительных шансах банка, чтобы даже просто рассмотреть возможность продолжения игры с такой рукой. Единственное исключение – когда у вас двухсторонний стрит-дро (с QJ), но вы по-прежнему можете разделить с кем-то банк.

Против нескольких противников ваш лучший выбор – чек/сброс. Единственный случай, когда можно рассмотреть ставку – когда против вас один или два игрока, и вы думаете, что ставка в состоянии украсть банк в этой ситуации. Если вы против двух противников, и они оба сказали чек, вы, возможно, должны сделать ставку. Если против вас единственный противник, обычно нужно делать ставку, если он скажет вам чек или если вы говорите первым. В ситуациях один на один обычно лучше играть агрессивно, так как противник может иметь широкий диапазон рук. Например, если на флопе KT9, у противника может быть 88 или A7s. В таких случаях лучше поставить, чем давать ему шанс украсть банк или купить удачную карту на торне.

Если вы поставите, и противник даст рейз, вы обычно должны считать, что вы позади, так как только очень агрессивный игрок блефовал бы при таком флопе. Если у вас нет хорошего стрит-дро или если банк не очень большой, вам нужно сбрасывать.

Двухходмастный флоп

Против нескольких противников при двухходмастном флопе обычно нужно сбросить, если вы подозреваете, что беттор имеет как минимум старшую пару. Ваши ауты могут быть испорчены, также, есть большая вероятность собрать руку на торне и всё равно проиграть на ривере.

Совет. Почти всегда нужно сбрасывать среднюю или младшую пару при двухходмастном флопе против трёх или более противников, если только банк не очень большой.

Для иллюстрации этой концепции подсчитаем ваши ауты с разными стартовыми руками, учитывая, что как минимум один противник имеет лучшую руку, а другой – флеш-дро. В зависимости от ситуации у вас может быть 5, 4, 3, 2, 1 аутов, а может и вообще их не быть. Например, при флопе J♦7♣5♦, у вас:

- 5 аутов с A♦5♣,
- 4 аута с A♣5♣ (A♦ испорчен),
- 3 аута с A♣7♠ (A♦ и 7♦ испорчены),
- 2 аута с A♣7♦, если у противника A♦J♠,
- 1 аут с A♣7♠, если у противника A♦J♠.

Вы можете даже тянуть вмертвую в зависимости от рук противников.

Лучший сценарий из вышеперечисленных – когда у вас 5 аутов и натс бэкдоор флеш-дро, который добавляет ценности вашей руке. Однако уравнивать против нескольких противников, обычно не оправдано, так как велика вероятность, что ваши ауты испорчены.

Стратегия игры против одного или двух противников более сложна. У вас может быть лучшая рука. Беттор может полублефовать с флеш-дро. Если у противников есть готовая рука, вы можете иметь все пять аутов, так как небольшое число противников уменьшает вероятность того, что ауты могут быть испорчены.

Против двух противников обычно нужно ставить, чтобы посмотреть на их реакцию, особенно если они уже сказали чек и вы говорите последним. Если вам ответят рейзом, вам нужно будет принять сложное решение, которое часто будет зависеть от типа противника. Большинство противников пойдёт на чек/рейз только с сильной рукой, в то время как рейз из поздней позиции может быть только попыткой получить бесплатную карту. Хорошее понимание стиля игры вашего противника должно помочь вам в принятии подобных сложных решений.

Схожие размышления применяются тогда, когда вы против одного или двух противников и перед Вами сделали ставку. Может ли противник ставить с дро комбинацией? В зависимости от типа противника, у вас может быть лучшая рука. Трудно вывести какие-то общие правила, играя против одного или двух игроков, так как есть большая вероятность того, что они могут полублефовать. Изучение ваших противников и наблюдение за их привычками поможет вам принимать лучшие решения в таких ситуациях.

Двухсвязный флоп

Когда на флопе две высоких связанных карты, против нескольких противников обычно нужно сбросить. Вы можете впоследствии проиграть стриту, а также уже играть против двух пар, так как многие игроки любят играть связки. Кто-то из противников также может подделывать ваш киккер. Например, если у вас A7 или AJ при флопе QJ7, склоняйтесь к сбросу против нескольких противников. Если вы получите туза, вы можете проиграть стриту или двум лучшим парам.

Против одного или двух противников стратегия обычно зависит от шансов банка и склонности беттора к полублефу. Если две связанные карты на флопе низкие, вы меньше должны беспокоиться о наличии у кого-то стрит-дро, однако стоит побеспокоиться, если в игре блайнд или игрок из поздней позиции.

Разномастный флоп с одной высокой картой

Выше было показано, что со средней или младшей парой обычно не стоит продолжать играть на опасном флопе, таком как трехномастный или двухномастный, двухсвязный или трехсвязный, а также содержащим много высоких карт. Но при разномастном флопе только с одной высокой картой вы иногда можете продолжать игру, потому что ваши ауты менее вероятно будут испорчены.

Совет. Оверкартовый киккер существенно увеличивает ваши шансы на победу, в противном случае противник со старшей парой будет иметь много возможностей, чтобы собрать две более высокие пары или лучше.

Когда вас нет оверкартового киккера, вы нуждаетесь в лучших шансах к банку, чтобы продолжать игру. Рассмотрим эту концепцию на следующих примерах.

У вас A♠7♠ с флопом J♦7♣5♥ и игрок в ранней позиции делает перед Вами ставку. Если ваше слово последнее, то уравнивание может быть оправдано при подходящих шансах банка, однако чтобы уравнивать с рукой 8♣7♣, вы нуждаетесь в очень хороших шансах банка. Проблема с получением второй пары на слабом киккере в том, что противник будет иметь хороший шанс перетянуть вас на ривере, если имеет более высокую пару.

Если у противника Q♣J♣, любая дама, валет или пятёрка на ривере побьёт вас, если на торне вы получите восьмёрку к своим 8♣7♣. Однако, если на торне будет A♦, а у вас будет A♠7♠, на ривере противник сможет побить вас только с помощью одного из двух валетов. Если на торне вы усиливаетесь до двух малых пар, на ривере противник получает шесть дополнительных аутов, чтобы побить вас двумя более высокими парами. Эта разница иногда будет определяющей в том, сбрасывать или уравнивать на флопе, особенно против нескольких соперников.

Однако помните, что вы по-прежнему нуждаетесь в очень хороших шансах банка, чтобы продолжать с рукой, имеющей шанс на улучшение только 1 к 8 притом, что существует вероятность тянуть вмертвую. Например, у вас 98, а на флопе A86. Если противник имеет туза, вам нужно получить один из своих пяти аутов, чтобы побить его. Но если у него A8, вы тянете вмертвую. Если он держит A9 или A6, у вас только два аута (восьмёрки). Даже если вы улучшитесь до двух пар на торне, ваш противник будет иметь как минимум восемь аутов на ривере. Продолжение игры со средней или низшей парой требует превосходных шансов банка.

Каждый раз, играя против одного или двух игроков, у вас есть приличный шанс держать лучшую руку. Если вы действуете первым, обычно вы должны ставить и наблюдать за реакцией противников. Вы можете иметь лучшую руку, даже если это не так, у вас есть ауты. Когда перед Вами делают ставку, вы должны определить вероятность того, что у противника лучшая рука. Против очень тайтовых игроков почти всегда нужно сбрасывать, так как маловероятно, что вы получите хорошие шансы банка. Хитрые игроки могут поставить как с лучшей рукой, так и с младшей парой или даже в качестве блефа. Иногда на ставку от такого игрока вы можете ответить уравниванием или рейзом, если чувствуете, что ваша рука имеет приличный шанс на победу.

Разномастный флоп с мелкими картами

Это лучший флоп для средней или младшей пары, так как у вас может быть лучшая рука. При таком флопе подходящая стратегия очень похожа на стратегию для старшей пары, так как такой флоп обычно не помогает никому. Однако, если в игре блайнд, вы должны побеспокоиться, так как у него может быть старшая пара.

Обзор Главы

Одна из наиболее распространенных ошибок, совершаемых слабыми игроками – слишком частая попытка что-то прикупить к средней или младшей паре при недостаточных шансах банка.

Если вы подозреваете, что противник имеет как минимум старшую пару, у Вас пять аутов на улучшение или в переводе на шансы 1 к 8, однако, эти шансы часто еще хуже:

- ❖ вы можете тянуть практически вмертвую против сета или двух пар,
- ❖ противник может подделывать ваш киккер, при выпадении которого он может получить две более высокие пары, стрит или флеш,
- ❖ вы можете улучшить на торне, но всё равно проиграть флешу, стриту, сету, трипсу или двум старшим парам на ривере.

Есть четыре ситуации, когда верно будет продолжить с такой рукой:

- ❖ если вы чувствуете, что есть хороший шанс иметь лучшую руку,
- ❖ если у вас оверкартовый киккер, достаточные шансы банка, и вы чувствуете, что в случае улучшения ваша рука будет сильнейшей,
- ❖ если у вас слабый киккер, но шансы банка очень благоприятные,
- ❖ если ваша рука, вероятно, не лучшая, но полублефовая ставка или рейз, сочетающий в себе возможность заставить противника сбросить лучшую руку или улучшить впоследствии самому, будет оправдан.

Когда у Вас есть хорошие шансы банка для розыгрыша своих рук, Вы все еще нуждаетесь в благоприятном флопе таком, чтобы риск на подделку ваших аутов был минимальный:

- ❖ Благоприятные флопы: разномастный флоп с мелкими картами или с одной высокой картой.
- ❖ Чаще сбрасывайтесь с опасными типами флопов, если у Вас нет дополнительных флеш-дро или стрит-дро: трехномастный, двухномастный, трехсвязанный (особенно со средними и высокими картами), двухсвязный с высокими картами и с тремя высокими картами.

Всякий раз, когда Вы - против одного или двух противников и есть приличный шанс, что Вы можете иметь лучшую руку, Вы должны сделать ставку в надежде выиграть банк немедленно, особенно если Ваше слово последнее. Если одинокий противник делает ставку или рейз, стратегия розыгрыша часто зависит от типа противника, но сброс - обычно лучший выбор.

Практикум

\$30-\$60. У Вас $8\clubsuit 8\spadesuit$ в поздней позиции. Средний игрок делает рейз и Вы ререйз. Флоп - $A\heartsuit Q\clubsuit 3\clubsuit$. Средний игрок чек. В банке 225\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Вы должны почти всегда делать ставку на флопе после своего префлоп ререйза и против одного противника. Ставка может заставить вашего противника сбросить карманные пары JJ и ниже. Сбрасывайте после чек/рейза противника и притормаживайте на торне, если противник уравнил.

\$20-\$40. Вы уравниваете в ранней позиции с $A\heartsuit 7\heartsuit$. Только блайнды входят в игру. Три игрока видят флоп $T\spadesuit 7\spadesuit 5\heartsuit$. Оба блайнда чек. В банке 60\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Ваши противники показали слабость и у Вас средняя пара с хорошим кикером.

\$20-\$40. У Вас T♥T♠ на баттоне. Средний игрок рейз и поздний игрок уравнивает. Вы уравниваете и три игрока видят флоп A♦7♥2♦. Рейзер префлопа делает ставку и поздний игрок сбрасывает. В банке 170\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Рейзер префлопа делает ставку против двух противников с тузом на флопе. Есть большая вероятность, что он Вас бьет. Даже если он не имеет туза, он может иметь KK, QQ, или JJ. Уравнивание до ривера - плохой выбор, так как он будет стоить Вам 100\$, за возможность увидеть били Вас или нет, и к тому же Вы все еще можете проиграть, если K, Q или J придут на торне или ривере. Ваши две десятки плохая рука, так как Вам шансы на улучшение всего 1 к 23. Если Вы хотите продолжить разыгрывать вашу руку, единственное решение - блефуя сделать рейз на флопе, надеясь, что ваш противник сбросит среднюю пару или KQ. Однако Вы должны знать, что ваши противники хорошо разбираются в таких типах рейзов.

\$20-\$40. У Вас Q♠J♠ в средней позиции, средний игрок уравнивает, и Вы делаете рейз. Баттон и большой блайнд уравнивают. Четыре игрока видят флоп K♦Q♥2♣. До Вас все чек. В банке 170\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Два игрока показали слабость, сделав чек, таким образом, Вы можете иметь лучшую руку. Если вы делаете ставку, и против Вас делают рейз, Вы можете взять еще одну карту для своей дро комбинации. Сказав чек в этой ситуации, Вы поставите себя в уязвимую позицию, так как Вы не будете знать, что показывает ставка противника сильную руку или полублеф. Оставайтесь агрессивным, пока ваши противники не покажут свою силу. В реальной игре, игрок сделал ставку, большой блайнд и средний игрок уравнили. Большой блайнд, сбросил на торне, а средний игрок показал Q♦8♦.

\$15-\$30. У Вас A♦5♦ в средней позиции. Средний игрок и вы уравниваете. Баттон делает рейз и большой блайнд уравнивает. Четыре игрока видят флоп 7♣5♥4♦. Перед Вами все чек. В банке 130\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Ваша рука достаточно хороша для уравнивания, следовательно, Вы можете сделать с ней и ставку. Баттон с оверкартами может сделать рейз и вытеснить других противников. В реальной игре, игрок сделал ставку, баттон рейз и большой блайнд уравнил. Торн 6♦. Игрок сделал ставку и только большой блайнд его уравнил. Ривер 8♦, дал игроку натс флеш, и его противник показал 65.

\$20-\$40. У Вас Q♦Q♣ в поздней позиции. Ранний игрок уравнивает, и Вы делаете рейз. Баттон и большой блайнд уравнивают. Ранний игрок ререйз и все уравнивают. Четыре игрока видят флоп K♥J♣4♠. Ранний игрок ставка. В банке 270\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Обычно такой розыгрыш руки на префлопе игроком из ранней позиции (колл/ререйз) указывает на - AA или KK, возможно AKs. Во всех трех случаях Вас бьют. Вы можете попробовать натянуть даму, но у Вас нет для этого шансов банка, и к тому же Вы все еще можете проиграть KK. Не влюбляйтесь в карманные пары. В реальной игре, ранний игрок показал KK, а баттон KJ.

\$15-\$30. У Вас 9♥9♠ на баттоне. Средний игрок делает рейз и Вы ререйз. Маленький блайнд уравнивает, и три игрока видят флоп A♠K♠J♥. До Вас все чек. В банке 150\$. Что Вам делать?

Ответ: Чек. Вы - против рейзера префлопа и игрока, который сделал колд-колл двух с половиной ставок на префлопе. Три высоких карты на флопе и одна из них туз. Вы скорей всего в большой неприятности. Возьмите бесплатную карту в надежде на 9 на торне.

\$15-\$30. У Вас A♦7♦ в большом блайнде. Баттон входит в игру первым с рейзом. Маленький блайнд и вы уравниваете. Три игрока смотрят флоп K♠9♦7♣. Маленький блайнд чек. В банке 90\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Вы, вероятно, уравнили бы в этой ситуации против большинства противников с пятью аутами и бэкдоор флеш-дро, так что можете сделать ставку и попробовать выиграть банк сразу. Вы можете иметь лучшую руку с двумя противниками. В реальной игре, игрок сделал ставку и его противник на баттоне уравнил. Торн туз и игрок сделал чек/рейз, противник показал KJ.

\$15-\$30. У Вас J♣J♦ на баттоне. Средний игрок делает рейз и Вы ререйз. Большой блайнд уравнивает, и три игрока видят флоп A♠6♣3♥. Средний игрок ставка. В банке 160\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Когда игрок делает рейз на префлопе и затем делает ставку с тузом на флопе, Вы должны действовать осторожно. Это может быть очень дорогой путь к риверу с карманной парой и только два аутами на улучшение, если ваш противник имеет туза в своей руке. Другая проблема в том, что есть еще и большой блайнд который тоже может бить Вас. Даже если Вы бьете среднего

игрока, то большой блайнд все же может иметь туза. В реальной игре, игрок сбросил, средний игрок показал АК и был бит бэкдоор флеш-дро большого блайнда.

\$20-\$40. Вы уравниваете в ранней позиции с $A\clubsuit 6\clubsuit$. Поздний игрок уравнивает, рейз баттона и большой блайнд уравнивает. Четыре игрока видят флоп $8\spadesuit 6\spadesuit 3\clubsuit$. Большой блайнд чек. В банке 170\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Этот флоп, вероятно, не помог никому. Ставка может заставить позднего игрока сбросить две оверкарты, так как он должен волноваться о возможном рейзе баттоном. Если рейзер префлопа имеет две оверкарты, Вы - впереди, особенно если у него есть туз. В реальной игре, игрок сделал ставку, и его уравнили баттон и большой блайнд. Торн $Q\clubsuit$ и баттон сделал рейз. Игрок завершил бэкдоор флеш-дро на ривере, и его противник показал KQ.

\$20-\$40. Вы делаете рейз из поздней позиции с $A\heartsuit 5\heartsuit$, и только большой блайнд уравнивает. Флоп - $J\spadesuit 5\clubsuit 4\heartsuit$. Большой блайнд ставка. В банке 110\$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Ваш противник может иметь много видов рук, если только он не «скала». Большинство противников пойдут на чек/рейз с парой валетов. Рейз создаст давление на вашего противника. В реальной игре, его противник ререйз с T4.

\$5-\$10. У Вас $9\clubsuit 9\heartsuit$ в средней позиции. Два ранних игрока уравнивают, вы уравниваете, поздний игрок и баттон уравнивают. Маленький блайнд рейз, большой блайнд уравнивает и все уравнивают до позднего игрока, который делает ререйз. Все уравнивают. Семь игроков видят флоп $T\spadesuit 5\spadesuit 4\heartsuit$. До Вас все чек. В банке 105\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Это – большой банк и после Вас находится ререйзер префлопа. Вы не думаете, что рейзер или ререйзер имеют высокую карманную пару, так как маленький блайнд не сделал «кэп» и не сделал ставку на флопе, а поздний игрок не сделал сразу рейз на префлопе, до того как в банке стало много денег, так что он вероятней всего просто решил попробовать изобразить большую руку. Есть хороший шанс, что у Вас лучшая рука. Ставка в надежде, что поздний игрок сделает рейз и вытеснит других противников.

В реальной игре, игрок сделал ставку, и поздний игрок только уравнивал. Большой блайнд и два ранних игрока уравнили. Торн $7\spadesuit$, ривер $K\spadesuit$. Ранний игрок показал $6\spadesuit 4\spadesuit$, другой ранний игрок $A\heartsuit 2\heartsuit$ и поздний игрок $6\heartsuit 5\heartsuit$.

Флеш-дро

Стратегии розыгрыша флеш-дро при трехходном и двухходном флопе сильно различаются. Стратегия розыгрыша флеш-дро при двухходном флопе может варьироваться в зависимости от других характеристик флопа, например, когда флоп содержит пару или связки. В целом, флеш-дро повышается в цене, когда к нему есть дополнительное усиление в виде стрит-дро, пары или оверкарт.

Давайте подсчитаем некоторые шансы на улучшение. Если у вас флеш-дро, то до ривера вы соберёте готовый флеш в одном случае из трёх (шансы 1 к 2), однако если у вас также есть и другие возможности победить, например, пара или стрит-дро, ваши шансы на улучшение будут выше. Наличие дырявого стрит-дро или оверкарты повышает ваши шансы на улучшение до 1 к 1,2. Если в дополнение к флеш-дро у вас есть двухсторонний стрит-дро, ваши шансы на улучшение составляют 1 к 0,9. Наличие оверкарт также повышает ценность вашей руки. Таким образом, в худшем случае вы улучшитесь до ривера в каждом третьем случае, а при наличии дополнительных возможностей – ещё чаще.

Двухходный флеш-дро

Сначала обсудим розыгрыш флеш-дро при двухходном флопе. Когда флоп двухходный, вы почти всегда будете получать достаточные шансы банка для продолжения игры. Однако есть три исключения:

- ❖ против вас только один соперник, банк мал, у вас нет пары и вы уверены, что противник имеет пару достоинством выше, чем обе ваши карманные карты,
- ❖ на флопе пара и есть приличный шанс на то, что противник имеет трипс. При паре на флопе ваш потенциальный флеш уже не является натсом, так как теперь у противников есть более реальный шанс собрать фулл-хаус и побить вас, однако иногда вам всё равно нужно будет продолжать играть с такой рукой, решение зависит от действий соперников и размера банка,
- ❖ активность соперников на флопе настолько сильна, что есть приличная вероятность тянуть вмёртвую против более высокого флеш-дро. Будьте осторожны и старайтесь не ввязываться в

активную торговлю с потенциально второсортной дро комбинацией. Худший для вас расклад – когда один из противников будет иметь сет, а у второго будет натсовый флеш-дро и старшая пара. Эти игроки могут играть очень агрессивно на флопе, втягивая вас в дорогостоящую торговлю с мёртвой рукой. Играйте ваш флеш-дро, но будьте готовы отступить, если на флопе противники играют очень агрессивно.

Вообще, флеш-дро – очень сильная рука. Даже учитывая вышеперечисленные исключения, в большинстве случаев оправданно продолжать играть с флеш-дро. Например, если банк большой и против вас несколько противников, с натсовым флеш-дро можно продолжать играть даже при паре на столе.

Сперва давайте рассмотрим принципы розыгрыша флеш-дро против трёх или более противников. В таких случаях предпочтительнее оставить в розыгрыше как можно большее количество игроков, чтобы собрать побольше денег в банк. Поэтому обычно нужно говорить чек, если вы действуете первым, особенно, если был рейз на префлопе. Если вы сделаете ставку, вы рискуете столкнуться с рейзом после вас, что может заставить сбросить большинство оставшихся игроков. Если вы сами были префлоп-рейзером, тогда делайте ставку. Если кто-то делает ставку перед Вами, а после вас остаются ещё игроки, обычно нужно просто уравнивать, позволяя другим игрокам дёшево остаться в игре.

Однако есть исключение к рекомендации оставлять как можно больше игроков в игре, имея флеш-дро. Это происходит тогда, когда банк большой, а у вас есть дополнительные возможности выиграть. Например, если у вас есть туз в качестве оверкарты и слабый киккер к нему. Если вы верите, что ваш рейз может заставить сбросить противника, имеющего Ах, вы можете дать рейз, повышая свои шансы на выигрыш большого банка. Обычно решение, выбивать ли других игроков из борьбы или нет, зависит от размера банка и от того, насколько сильны ваши дополнительные возможности выиграть.

Если уже несколько игроков уравнили, рейз – обычно лучший выбор, так как этим вы увеличиваете банк, который с большой вероятностью в итоге станет вашим. Если вы находитесь в дальней позиции, рейз также может дать вам бесплатную карту на торне. Чек/рейз можно применять тогда, когда уже есть несколько уравнивших, однако в этом случае вы не сможете получить бесплатную карту на торне, так как находитесь в ранней позиции. Однако чек/рейз становится намного более сильной игрой, когда в дополнение к флеш-дро у вас есть и другие варианты выиграть, такие как пара, оверкарты или стрит-дро.

Против одного или двух противников (а иногда даже и против трёх) вы можете применить полублеф с флеш-дро. Если вы чувствуете, что есть определённый шанс взять банк немедленно с помощью ставки или рейза, обычно вы должны пытаться это сделать.

Совет. Каждый раз, имея сильную дро комбинацию, вы должны делать ставку или рейз, если чувствуете, что есть хороший шанс выиграть банк тут же, особенно против одного или двух противников.

Полублеф с флеш-дро – очень сильная игра. Вы можете выиграть банк немедленно, если же это не получится, то вы всё равно сохраняете хороший шанс на выигрыш банка. Поэтому если вы действуете первым против одного или двух противников, обычно нужно делать ставку, если вы чувствуете, что есть определённый шанс на то, что остальные сбросят. Если же вы этого не чувствуете, обычно лучше говорить чек/колл.

Если кто-то делает ставку перед вами, и вы чувствуете, что это может быть блеф, рейз в качестве полублефа может быть оправдан. Если вы действуете последним и все сказали вам чек, вы почти всегда должны ставить. Если оба противника уже вложили деньги в банк, вам нужно решить – уравнивать или рейзить. Склоняйтесь к рейзу, если считаете, что на торне можно будет получить бесплатную карту. Если нет, рейзите только тогда, если у вас есть дополнительные возможности выиграть.

Есть ситуации, когда с флеш-дро вы можете дать ререйз. Например, если у вас Q♦J♦, а на флопе T♣9♦5♦, что даёт вам очень сильную руку. У вас сильный флеш-дро (9 аутов), двухсторонний стрит-дро (ещё 6 аутов) и две оверкарты (ещё дополнительные 6 аутов). Вы достроите свой стрит или флеш в 54% случаев, и получите пару на своих оверкартах ещё в 24% случаев. С такой рукой надо почти всегда давать ререйз против одного соперника. Против нескольких соперников всегда ререйзите, кроме тех случаев, когда вы хотите оставить в игре как можно больше игроков, а ререйз заставит некоторых из них отвечать на две ставки. При малом банке предпочтительнее продолжать

играть с несколькими соперниками, однако если банк большой, можно попытаться выбить других игроков, чтобы повысить свои шансы на победу, если впоследствии выпадёт одна из оверкарт.

Трехномастный флоп

Если вы получили флеш-дро при трехномастном флопе, обычно вы должны продолжать играть, только если держите одну из двух высших оставшихся карт данной масти. Например, если на флопе A♥Q♥8♥, продолжать собирать флеш можно только с K♥ или J♥. Если же на флопе 8♥5♥3♥, для продолжения игры вы нуждаетесь только в A♥ или K♥. Помните, что флеш вы соберёте только в 36% случаев, поэтому вы должны быть в достаточной степени уверены, что собранная рука будет победной. Попытаться достроить флеш, имея в руке только J♥ или T♥ – в большинстве случаев проигрышная игра.

Обычно с таким типом флопа сложно получить активность от многих игроков. Если против вас несколько противников, вы можете уже играть против флеша, поэтому будет правильно говорить чек/колл. Попытаться получить бесплатную карту с помощью рейза из поздней позиции опасно, так как многие игроки будут защищать свою руку. Они могут ответить вам ререйзом, также они могут просто уравнивать на флопе, а затем снова поставить на торне, если не придёт ещё одна одномастная карта. Если против вас три или более уравнивших, вы можете рассмотреть рейз, так как рейз будет выгоден вам по доле от банка.

Когда против вас один или два противника, а у вас натсовый флеш-дро, вы часто можете разыгрывать свою руку агрессивно, делая ставку или рейз в качестве полублефа. Вы должны быть довольны, если противники сбросят, но если они не сбросят, у вас по-прежнему будет много аутов для того, чтобы победить.

Если у вас есть дополнительные возможности для победы, вы можете играть более агрессивно. Например, если вы давали рейз с AA или KK, а на одномастном флопе получили оверпару и флеш-дро, вы обычно должны делать ставку. Если на флопе кто-то перед Вами сделает ставку, у вас есть выбор – рейз или просто уравнивать. Уравнивание может быть хорошей игрой, так как, имея оверпару и флеш-дро, вам не нужно волноваться об оверкартах и о наличии у кого-то из соперников флеш-дро. На флопе вы или позади, или сильно впереди, если впереди, то имеется только небольшая возможность, что карта торна или ривера вас побьёт.

Следующая раздача, сыгранная мной в The Poker Club, демонстрирует преимущество уравнивания в игре против слабых противников. На префлопе игрок из средней позиции уравнил, я дал рейз на баттоне с A♥A♣, а оба блайнда и лимпер уравнили. Четыре игрока смотрели флоп J♥7♥4♥. Агрессивный игрок с малого блайнда сделал ставку и лимпер уравнил. Я колебался, дать мне рейз или просто уравнивать и, в конце концов, решил просто уравнивать, поскольку чувствовал, что малый блайнд мог уже иметь готовый флеш. На торне вышла 6♥. Малый блайнд снова сделал ставку, а второй игрок – рейз. Я снова решил просто уравнивать, и малый блайнд дал ререйз (напоминаю, что это был агрессивный слабый игрок). Второй игрок и я уравнили. На ривере малый блайнд опять поставил, второй игрок уравнил, и я сделал рейз, на который они оба ответили. Малый блайнд показал на вскрытии Q♥5♥, у второго игрока был K♥. Если бы на флопе я сделал рейз, то в более поздних раундах я не получил бы такой большой активности от соперников.

Я привожу этот пример, чтобы продемонстрировать вам две вещи. Во-первых, заметьте, что хотя на флопе у меня и была сильная рука, на тот момент она проигрывала. С флеш-дро вы всегда должны быть заинтересованы в том, чтобы кто-то делал на флопе ставку при большом числе соперников. Во-вторых, обратите внимание, как нестандартный розыгрыш моей руки позволил мне выиграть большой банк.

Совет. Вариация игры – ключевой приём в арсенале продвинутого игрока. Вариация игры – это розыгрыш вашей руки иначе, чем от вас ожидают ваши противники. Применяя обманные приёмы в правильных ситуациях, вы иногда сможете заработать несколько дополнительных ставок, которые не получили бы, разыграв свою руку предсказуемо.

Обзор Главы

Флеш-дро - сильная рука, так как шансы на улучшение к риверу - 1 к 2. Шансы на улучшение будут еще лучше, если у Вас к тому же есть дополнительные комбинации типа: стрит-дро, оверкарты, или пара.

Если флоп двухномастный, вы почти всегда будете получать достаточные шансы банка для продолжения игры. Однако есть исключения:

- ❖ против вас только один соперник, банк мал, у вас нет пары и вы уверены, что противник имеет пару достоинством выше, чем обе ваши карманные карты,
- ❖ на флопе пара и есть приличный шанс на то, что противник имеет трипс. Однако иногда вам всё равно нужно будет продолжать играть с такой рукой, решение зависит от действий соперников и размера банка,
- ❖ активность соперников на флопе настолько сильна, что есть приличная вероятность тянуть вмертвую против более высокого флеш-дро.

Если вы получили флеш-дро при трехномастном флопе, обычно вы должны продолжать играть, только если держите одну из двух высших оставшихся карт данной масти.

Играя флеш-дро против трех или более противников, выбирайте стратегию, которая позволит удержать в игре как можно больше игроков. Если несколько игроков уже уравнили, можете сделать рейз, особенно если вы играете в поздней позиции.

Против одного или двух противников, Вы можете полублефуя сделать ставку или рейз, если Вы чувствуете, что есть приличный шанс выиграть банк сразу.

Если у Вас так же есть дополнительные комбинации типа: стрит-дро, оверкарты или пара, Вы можете разыграть свою руку более агрессивно.

Практикум

\$20-\$40. У Вас Q♥J♣ на баттоне. Два ранних игрока и поздний игрок уравнивают. Вы уравниваете, и пять игроков видят флоп 7♥6♥4♥. Ранний игрок делает ставку и поздний игрок уравнивает. В банке 150\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. С трехномастным флопом, Вы можете натягивать натс флеш или второй по старшинству флеш. В данном случае у Вас должен быть A♥ или K♥. У Вас есть также две оверкарты, но их ауты должны быть сокращены до четырех, так как флоп трехномастный и нет никакой гарантии, что Вы победите с парой.

\$20-\$40. У Вас A♥9♣ в поздней позиции. Дикий средний игрок уравнивает, и другой слабый средний игрок делает рейз. Вы делаете плохое уравнивание, и маленький блайнд также уравнивает. Четыре игрока видят флоп 9♥7♥3♥. Ставка рейзера префлопа. В банке 200 \$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. После Вас должны говорить еще два противника, и имея флеш-дро Вы не хотите их вытеснять, но в данном случае у Вас также старшая пара со старшим кикером. Рейз для защиты своей пары пробуя, заставит противников выйти из банка, даже если они имеют в настоящее время лучшую руку, Вы все еще имеете хорошую дро комбинацию. В реальной игре, игрок сделал рейз, и только маленький блайнд сбросил. Торн 5♠ и первый средний игрок получил стрит с 8♠6♠. На ривере флешевая карта не пришла.

\$20-\$40. Вы сделали рейз из ранней позиции с K♥K♣. Средний игрок и большой блайнд уравнили. Три игрока видят флоп Q♣5♣3♣. Большой блайнд ставка. В банке 150 \$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивание и рейз близкие решения. Только три туза могут повредить вашу руку, таким образом, я предпочитаю уравнивать вместо того, чтобы вытеснять среднего игрока. Вы можете сделать рейз на торне. Рейз - тоже хорошая игра, тем более что банк был увеличен рейзом префлопа. В реальной игре, игрок уравнил и средний игрок уравнил. Торн 2♦ и большой блайнд сделал чек, игрок сделал ставку. Только средний игрок уравнил. Ривере J♥. Средний игрок показал 6♠5♦.

\$20-\$40. У Вас A♥9♥ в средней позиции. Ранний игрок, Вы, баттон и маленький блайнд уравниваете. Пять игроков видят флоп K♥3♥2♣. До Вас все чек. В банке 100\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Три игрока уже сделали чек, таким образом, есть небольшой шанс, что Вы можете выиграть банк сразу. Даже если Вас уравниют, Вы можете взять бесплатную карту на торне. Самый плохой сценарий со ставкой - рейз баттона, вытесняющий других игроков. В реальной игре, игрок сделал ставку, баттон и маленький блайнд уравнили, и ранний игрок сделал рейз с KT. Его рейз фактически дал Вам хорошие шансы банка против трех противников с натсовым флеш-дро и оверкартой. Флеш не пришел.

\$20-\$40. У Вас A♥5♥ в средней позиции. Средний игрок уравнил и Вы уравниваете. Баттон и маленький блайнд уравнивают. Пять игроков видят флоп Q♥T♥3♣. Средний игрок ставка. В банке 120\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. После Вас должны говорить еще три противника, и Вы не хотите, делая рейз вытеснить этих противников из маленького банка. Если бы банк был увеличен рейзом на префлопе, тогда рейз был бы допустим, чтобы попробовать увеличить шанс на победу с тузом.

\$20-\$40. У Вас $A\spadesuit 9\spadesuit$ в маленьком блайнде. Средний игрок уравнивает и поздний игрок рейз. Вы уравниваете, и три игрока видят флоп $T\clubsuit 9\clubsuit 5\spadesuit$. Вы чек и ставка игрока из поздней позиции. В банке 160 \$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Вам необходимо вытеснить из банка третьего противника. Обычно Вы хотите, разыгрывая флеш-дро иметь несколько противников но, имея пару, ваша рука в настоящее время может быть лучшей. В реальной игре, сделал игрок рейз, средний игрок уравнил и поздний игрок ререйз. На ривере пришла пика.

\$15-\$30. Вы сделали рейз из средней позиции с $A\heartsuit 6\heartsuit$, и только средний игрок Вас уравнил. Флоп - $5\heartsuit 3\heartsuit 2\clubsuit$. Вы ставите и средний игрок рейз. В банке 130 \$. Что Вам делать?

Ответ: Ререйз. Имея 15 аутов (девять аутов к флешу, три аута к стриту и три к тузу) Ваша вероятность выиграть против карманной пары больше 50%. Будьте агрессивны, имитируя высокую карманную пару, и Вы можете заставить вашего противника сбросить карты на более поздних раундах ставок, если придет карта паники. В реальной игре, игрок повторно сделал рейз и получал флеш на торне, его противник показал $Q\spadesuit Q\spadesuit$.

\$15-\$30. У Вас $A\clubsuit 6\clubsuit$ в поздней позиции. Два ранних игрока и средний игрок уравнивают. Вы уравниваете, баттон уравнивает, и маленький блайнд рейз. Большой блайнд сбросил, и все остальные уравнили. Шесть игроков видят флоп $Q\clubsuit 9\clubsuit 5\heartsuit$. Маленький блайнд делает ставку и два ранних игрока уравнивают. В банке 240 \$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Три игрока уже вошли в банк, теперь каждая ставка на флопе улучшают Ваши шансы банка. Рейз и ререйз, если есть такая возможность. В реальной игре, игрок сделал рейз, маленький блайнд ререйз и игрок «кэп». Флеш пришел на торне и два игрока уравнивали до ривера. «кэп» флопа сделал банк настолько большим, что ваши противники делали коллы последней надежды до ривера со слабыми руками.

\$15-\$30. У Вас $Q\clubsuit 6\clubsuit$ в маленьком блайнде. Два ранних игрока уравнивают, следующий ранний игрок рейз, средний игрок и баттон уравнивают. Вы и большой блайнд уравниваете. Семь игроков видят флоп $9\spadesuit 9\spadesuit 2\clubsuit$. Ставка рейзера префлопа. Средний игрок сбрасывает и баттон уравнивает. В банке 240 \$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. С таким большим банком, Вы можете натягивать свой флеш, рейз в этой ситуации не очень мудр. Пара на флопе сокращает ваши ауты, и к тому же Вы тянете не к натс флешу. Еще три игрока говорят после Вас, и Вы предпочитаете, что бы они остались в игре, увеличивая ваши шансы банка. В следующем раунде Ваше слово будет первым, что не очень хорошо. В реальной игре, игрок уравнил и еще два игрока вошли в банк. Торн $K\clubsuit$ игрок сделал ставку и только один противник его уравнил.

\$20-\$40. У Вас $Q\spadesuit 2\spadesuit$ в большом блайнде. Ранний игрок, поздний игрок и маленький блайнд уравнивают. Вы получаете бесплатную игру, и четыре игрока видят флоп $K\spadesuit 6\spadesuit 5\clubsuit$. Маленький блайнд чек. В банке 80 \$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. На флопе только одна высокая карта, один противник уже сказал чек. Вы все равно будете играть до ривера, так что можете сделать ставку в надежде выиграть банк на флопе. В реальной игре, игрок сделал ставку, и поздний игрок сделал рейз. Флеш не пришел, и игрок сбросил карты на ривере.

\$5-\$10. У Вас $Q\heartsuit J\heartsuit$ в средней позиции. Средний игрок, Вы и поздний игрок уравниваете. Четыре игрока видят флоп $A\clubsuit 9\heartsuit 6\heartsuit$. Большой блайнд чек и средний игрок ставка. В банке 27\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. Трудно украсть банк с тузом на флопе против трех противников, тем более что один игрок уже сделал ставку. Вам также предпочтительней, чтобы остальные противники остались в игре. В реальной игре, игрок уравнил и оба оставшихся противника уравнили. Торн $8\spadesuit$ и три игрока увидели ривер $5\heartsuit$. Игрок сделал ставку, и игрок в поздней позиции сделал рейз показав $7\spadesuit 6\spadesuit$. Игрок в поздней позиции, вероятно, сбросил бы карты на флопе, если бы Вы сделали рейз.

\$20-\$40. У Вас $A\heartsuit 5\heartsuit$ в маленьком блайнде. Средний игрок рейз, игрок в поздней позиции уравнивает. Вы уравниваете и большой блайнд ререйз. Все уравнили и четыре игрока видят флоп $8\heartsuit 6\heartsuit 3\spadesuit$. В банке 240 \$. Что Вам делать?

Ответ: Чек и ставка близкие решения. Проблема со ставкой в том, что большой блайнд вероятней всего сделает рейз и вытеснит оставшихся противников, в то время как у Вас очень сильный флеш-дро. С другой стороны банк весьма большой. Вытеснение противников может быть выгодным так, как ваш туз может победить, если к нему придет пара. Однако, сомнительно, что противник сбросит туза с хорошим киккером после рейза на флопе с таким огромным банком, таким

образом, чек - вероятно все-таки лучший выбор. Если все три противника уравниют ставку на флопе, Вы можете сделать рейз, повышая свои шансами банка для дро комбинации.

Стрит-дро

Существует три основных вида стрит-дро: двухкарточный двухсторонний, однокарточный двухсторонний и дырявый. Давайте подсчитаем некоторые шансы на улучшение. Двухсторонний стрит-дро имеет 1 к 2 шанс на улучшение до стрита к риверу. Дырявый стрит-дро улучшится к риверу до стрита в каждом шестом случае (шанс 1 к 5), но если вы планируете посмотреть только одну карту, шансы на улучшение составляют только 1 к 10,5. Двухсторонний стрит с парой имеет 10 сильных аутов (8 на стрит и 2 на трипс), что означает 1 к 1,6 шанс на улучшение к риверу. Если у вас двухсторонний стрит-дро с двумя оверкартами, вы улучшите свою руку немногим чаще, чем в половине случаев, таким образом, с такой рукой вы зарабатываете деньги на каждой дополнительной ставке в банке. Однако ваши ауты на оверкарты в этом случае следует обрезать, так как эти они могут дать кому-то готовый стрит.

Давайте посмотрим, почему стартовая рука, содержащая две идущих по порядку карты без дырок, сильнее, чем связка с одной или двумя дырками. Связка без дыр может собрать до четырёх различных готовых стритов, в противоположность связке с тремя дырками, для которого существует только один стрит. Например, если вы начинаете с 98, то существуют 4 комбинации, дающие вам готовый стрит: QJT, JT7, T76 и 765. Если ваша стартовая рука – 97, то у вас уже только 3 варианта собрать стрит: JT8, T86 и 865. Если же у вас 96, то вы сможете собрать только два стрита – с помощью T87 и 875. Чем меньше дыр имеет ваш связка, тем выше ваши шансы на стрит, поэтому связка без дыр – более сильная рука, чем связка с дырками.

Как и флеш-дро, стрит-дро увеличивается в цене, если ваша рука содержит другие возможности для победы. Например, если у вас есть пара или оверкарты, то это добавляет ценности вашей руке. С другой стороны, двуходномастный, треходномастный или парный флоп всегда уменьшает ценность стрит-дро.

Двухсторонний стрит имеет 8 аутов на улучшение, но если у кого-то есть флеш-дро, у вас только 6 аутов. Так же есть риск получить стрит на торне, но всё равно проиграть флешу на ривере, поэтому в этой ситуации вы выиграете только 4 раза из 5, следовательно, вы нуждаетесь в более высоких шансах к банку соответственно. Решение продолжать ли с двухсторонним стрит-дро при парном или двуходномастном флопе зависит от размера банка и вероятности того, что кто-то из противников имеет опасную для вас руку. В ситуации один на один шанс на то, что ваш противник имеет такую руку, невелик. Но если в розыгрыше много игроков и на флопе уже есть уравнившие, то вы, вероятно, можете предполагать, что у кого-то есть флеш-дро или сет, и играть соответственно.

Довольно трудно обсуждать стратегии розыгрыша каждого вида стрит-дро при каждом типе флопов, поэтому сначала мы обсудим розыгрыш двухкарточного двухстороннего стрит-дро, затем однокарточного двухстороннего, а в заключение рассмотрим, как нужно разыгрывать дырявый стрит-дро на флопе. Во всех случаях подразумевается, что флоп разномастный, если не отмечено иначе.

Двухкарточный двухсторонний стрит-дро

Двухсторонний стрит-дро при разномастном флопе разыгрывается примерно так же, как и флеш-дро при двуходномастном. Поэтому старайтесь ориентироваться на стратегии, представленные в главе, посвящённой розыгрышу флеш-дро. Однако есть несколько принципиальных различий между двухсторонним стрит-дро и флеш-дро:

- ❖ стрит имеет 8 аутов на улучшение, а флеш – 9,
- ❖ стрит может проиграть флешу или более высокому стриту. Даже если флоп разномастный, противник может иметь бэкдоор флеш-дро и, в конце концов, побить вас. Вы должны уменьшить число ваших аутов, особенно, если флоп двуходномастный,
- ❖ стрит является более уязвимой рукой также и потому, что вы можете разделить с кем-то банк. Допустим, у вас J♣T♦, а на флопе 9♥8♠5♣. На торне появляется Q♠, дающая вам натсовый стрит. Однако если валет или десятка появятся на ривере, вы можете разделить с кем-то банк, или даже проиграть более высокому стриту,
- ❖ стрит – более скрытая рука, чем флеш, поэтому со стритом легче получить дополнительные ставки от противников, чем с флешем. Многие игроки начинают осторожничать, когда на столе появляется третья одномастная карта. Но если вы получите стрит, вы по-прежнему можете ожидать большой активности от обладателя сета или двух пар.

В целом, двухсторонний стрит-дро не так силён, как флеш-дро, но стратегии розыгрыша эти рук схожи между собой, особенно, если у вас двухсторонний стрит-дро при разномастном флопе. При разномастном флопе вы почти всегда должны продолжать играть с двухсторонним стрит-дро за несколькими исключениями, характерными и для флеш-дро:

- ❖ против вас только один соперник, банк мал, у вас нет пары и вы уверены, что противник имеет пару достоинством выше, чем обе ваши карманные карты,
- ❖ на флопе пара и есть приличный шанс на то, что противник имеет трипс. При паре на флопе ваш потенциальный стрит уже не является натсом, так как теперь у противников есть более реальный шанс собрать фулл-хаус и побить вас, однако иногда вам всё равно нужно будет продолжать играть с такой рукой, решение зависит от действий соперников и размера банка.

В целом, стратегии розыгрыша двухстороннего стрит-дро очень похожи на стратегии розыгрыша флеш-дро. Но помните, что если флоп двуходномастный, вы должны соответствующим образом изменить вашу стратегию. Зачастую это будет означать сброс, кроме случаев, когда шансы банка очень благоприятны или когда вы играете против одного противника, а шанс на то, что он имеет флеш-дро, довольно мал.

Однокарточный двухсторонний стрит-дро

Иногда на флопе вы будете получать двухсторонний стрит-дро, используя только одну карманную карту. Например, когда у вас A♣T♠, а флоп 9♦8♥7♠ или J♦9♥8♠. Такой двухсторонний стрит-дро далеко не так силён, как двухкарточный в силу следующих причин:

- ❖ вы уже можете быть биты, если кто-то получил на флопе готовый стрит,
- ❖ если вы усилитесь до стрита, вы можете разделить банк с противником, имеющим ту же стритовую карту, что и у вас,
- ❖ если вы усилитесь до стрита, то не получите большой активности от соперников, так как карты на столе будут выглядеть очень опасно. Например, если у вас будет AT, на флопе будут 987, а на торне придёт валет или шестёрка, то вы не сможете получить много ставок от противников. Когда вы достраиваете двухкарточный двухсторонний стрит-дро, ваша рука более скрыта от других игроков, и если вы дадите рейз (или даже ререйз) с такой рукой, вы можете получить от противников большое количество ставок.

Сначала рассмотрим трехсвязный флоп и руки, которые можно с ним образовать. Во всех примерах будем считать, что на флопе 987. Очевидно, что рука JT при таком флопе будет натсом, руки T6 и 65 также дают стрит, но не натсовый. Сет (99, 88 или 77) – менее сильная рука, чем стрит, две пары – рука довольно неплохая, но очень уязвимая.

Далее по убыванию силы идёт рука TT, дающая хороший двухсторонний стрит-дро и оверпару. Тот факт, что вы держите две десятки из четырёх возможных, уменьшает вероятность того, что на флопе кто-то получил готовый стрит, а также уменьшает вероятность разделить с кем-то банк. Другая сильная рука при таком флопе – это JJ, дающая оверпару и дырявый стрит-дро. Оверпары добавляют вам аутов на случай, если вы окажетесь против чьих-то двух пар. Наконец, ещё одна сильная рука на таком флопе – это T9, старшая пара и двухсторонний стрит-дро. Все эти руки являются сильными и должны разыгрываться агрессивно, пока действия соперников не дают предположить обратного.

Если же у вас однокарточный двухсторонний стрит-дро, но нет никаких других дополнительных возможностей, ваша рука намного слабее. При подходящих обстоятельствах продолжение игры с рукой T4 может и быть оправданным, но при этом нужно помнить, что есть риск быть переигранным своей же картой или разделить банк. При двуходномастном флопе обычно нужно сбросить.

Чтобы на трехсвязном флопе продолжать играть с однокарточным двухсторонним стрит-дро, вам почти всегда нужно иметь его верхний конец. Например, A6 при флопе 987 – далеко не самая сильная рука. Десятка даст вам стрит, но также даст более высокий стрит любому с валетом. Единственная возможность продолжить с такой рукой наступает в игре один на один при подходящих условиях, а также в большом банке, при условии, что вы будете разыгрывать её как дырявый стрит-дро (пытаясь поймать пятёрку).

Трехсвязный флоп с одной дырой, может также дать вам стрит-дро. Например, A8 или 85 при флопе T97. Для такого флопа должны применяться практически те же самые стратегии, что для трехсвязного флопа без дыр. Главное отличие в том что, получая при таком флопе двухсторонний стрит-дро, вы не сможете иметь более одной оверкарты. Сравните это с той ситуацией, когда у вас AT при флопе 987 – стрит-дро и две оверкарты. Десятка на торне или ривере может дать вам пару,

возможно, тоже достаточную для победы. Если же у вас 85 при флопе T97, вы не имеете такой возможности, поэтому такие руки несколько менее ценны. Тем не менее, стратегии для трёхсвязного флопа без дыры и с дырой достаточно похожи. Приличные по силе руки типа K8 или T8 хорошо играют с такими типами флопа.

Помните, что двухсторонний стрит-дро всегда опасно играть при трехномастном флопе. При трехномастном флопе вы почти всегда должны сбрасывать, кроме случаев полублефа против одного противника или тогда, когда у вас есть дополнительное усиление, например, старшая пара. Двухномастный флоп также создаёт много проблем однокарточному двухстороннему стрит-дро. Против нескольких противников обычно нужно сбрасывать. Вполне возможно, что у вас только 6 аутов, также велика вероятность того, что вас перетянут на ривере. В зависимости от предполагаемых рук противников, шансов банка и наличия у вас усиления в виде оверкарт или пары такая рука может быть достойной продолжения игры против одного или двух противников.

Дырявый стрит-дро

Дырявый стрит-дро имеет только 4 аута на улучшение (сравните это с двухсторонним стрит-дро, когда у вас 8 аутов). Например, у вас T♣8♦, а на флопе A♥J♦7♣, вам нужна только девятка. Так как у вас только 4 аута, ваши шансы улучшиться на торне составляют приблизительно 1 к 10,5, поэтому вы нуждаетесь в хороших шансах к банку, чтобы продолжать с такой рукой. Кроме того, на флопе вам нужно оценить ваши ауты, так как, получив свою карту на торне, вы можете проиграть фулл-хаусу, флешу или более высокому стриту на ривере.

Если на префлопе никто не рейзил, на флопе, у вас, как правило, не будет достаточных шансов банка для продолжения игры с дырявым стритом. Единственное исключение – когда на флопе уже многие уравнили. Например, в \$10/\$20 игре на флоп зашли пять игроков, причём на префлопе рейзов не было, таким образом, в банке \$50. Если на флопе до вас будет беттор и двое уравнивших, вам, вероятно, тоже надо будет уравнивать. Ваши шансы банка составляют 1 к 8 и, имея такое количество противников, вы можете рассчитывать заработать ещё несколько дополнительных ставок, если соберёте стрит. Однако большинство игр в онлайн не настолько лузовые, чтобы такая ситуация случалась часто.

Каждый раз, решая продолжить с дырявым стритом, вы должны быть уверены, что рейза за вами не будет. Платить за просмотр следующей карты \$10, если в банке уже \$110 – выгодно, но платить \$20, если величина банка \$140 (шансы банка всего 1 к 7) – уже нет. Поэтому, когда у вас дырявый стрит-дро, лучше, чтобы при этом вы закрывали торговлю.

Совет. С дро комбинацией, имеющей мало шансов на улучшение, вы почти всегда должны сбрасывать, если есть вероятность рейза после вас.

При двухномастном флопе вы почти всегда должны сбрасывать, если только банк не экстраординарно большой. В этом случае у вас может быть только три аута вместо четырёх, что ухудшает необходимые шансы банка до 1 к 15. Даже если вы улучшитесь на торне, вы всё равно можете проиграть флешу (или более сильной руке) на ривере.

Однокарточный дырявый стрит-дро – очень слабая рука. Даже получив готовый стрит, вы всё равно можете проиграть более старшему стриту, а также разделить банк. Вдобавок к этому, собрав свой стрит, очень сложно будет получить от соперников большое количество ставок, при опасном столе их активность будет весьма низкой. Например, 62 с флопом T87 – очень слабая рука. Девятка даст вам стрит, но при этом даст более высокий стрит обладателю валета, вы так же можете разделить банк с тем, кто тоже имеет шестёрку. Если с таким флопом у вас была бы рука J6, вы, по крайней мере, прикупали бы к более высокому стриту (хотя при появлении на столе девятки вы всё равно проиграли бы обладателю руки QJ), но при этом вам по-прежнему было бы сложно получить от противников много ставок из-за опасных карт на столе.

Ценность дырявого стрита на флопе во многом определяется тем, сколько дополнительных ставок можно будет собрать с противников на торне и ривере. Если ваш дырявый стрит-дро – однокарточный, то вам очень сложно будет собрать эти ставки. Поэтому обычно нужно сбросить такую руку, если только у вас нет другой возможности выиграть, например, оверкарты или пары.

В целом, на флопе дырявый стрит-дро надо разыгрывать довольно осторожно. Однако есть исключение – когда банк экстраординарно большой. Если банк очень большой, иногда можно отвечать на флопе на две ставки, продолжать играть при двухномастном флопе, а также продолжать с однокарточным дырявым стрит-дро. Например, если в \$10/\$20 игре в банке уже \$200, на флопе вы

можете вхолостую уравнивать чей-то рейз ценой \$20 или продолжать играть за \$10 с дырявым стритом, имеющим только три аута.

Вообще, стратегии розыгрыша дырявого стрита довольно прямолинейны. Обычно никогда не стоит делать ставку или рейз с такой рукой, кроме случаев полублефа или тогда, когда ваша рука имеет другие возможности для победы. Однако помните: чтобы полублеф был оправдан, вероятность того, что противники сбросят, должна быть довольно высока, так как ваша рука не будет иметь хороших шансов на улучшение.

Как и другие дро комбинации, дырявый стрит-дро увеличивается в цене, если имеет дополнительные возможности для победы, такие, как пара или оверкарты. Например, при флопе T86 все следующие руки имеют дополнительные возможности на улучшение: T9, A9, K9, T7 и QJ. С рукой T9 у вас есть 9 аутов против чьей-то оверпары, таким образом, ваши шансы на улучшение увеличиваются с 1 к 10,5 (когда у вас только дырявый стрит-дро) до 1 к 4. Наличие оверкарты даёт вам три дополнительных аута. Например, если при таком флопе у вас A9 против чьей-то карманной пары королей, у вас 7 аутов. Но не забывайте уценивать ваши ауты, так как они могут и не принести вам победу.

Две оверкарты и дырявый стрит-дро могут быть хорошей дро комбинацией, особенно, если вы покупаете к натсовому стриту. Пример такой руки – QJ при флопе 987. Однако рука KJ при таком флопе более слаба, так как с такой рукой вы можете поделить банк или даже проиграть тому, кто держит QJ.

Когда ваш дырявый стрит-дро имеет дополнительные возможности для победы, вы можете применять и некоторые другие стратегии. Старшая пара и дырявый стрит-дро – сильная рука, с ней часто можно делать ставку или рейз. Если в дополнение к дырявому стриту у вас средняя/младшая пара или оверкарта, обычно нужно только уравнивать, кроме случаев, когда вы идёте на полублеф.

Обзор Главы

Двухсторонний стрит-дро при разномастном флопе разыгрывается примерно так же, как и флеш-дро при двуходномастном. Однако есть несколько принципиальных различий между двухсторонним стрит-дро и флеш-дро:

- ❖ стрит имеет 8 аутов на улучшение, а флеш – 9,
- ❖ стрит может проиграть флешу или более высокому стриту,
- ❖ стрит является более уязвимой рукой также и потому, что вы можете разделить с кем-то банк,
- ❖ стрит – более скрытая рука, чем флеш, поэтому со стритом легче получить дополнительные ставки от противников, чем с флешем.

Доходность стрит-дро уменьшается, если флоп двуходномастным. У Вас только шесть аутов, а не восемь и есть приличный шанс проиграть на ривере.

Иногда на флопе вы будете получать двухсторонний стрит-дро, используя только одну карманную карту. Такой стрит-дро далеко не так силён, как двухкарточный в силу следующих причин:

- ❖ вы уже можете быть биты, если кто-то получил на флопе готовый стрит,
- ❖ если вы усилитесь до стрита, вы можете разделить банк с противником, имеющим ту же стритовую карту, что и у вас,
- ❖ если вы усилитесь до стрита, то не получите большой активности от соперников, так как карты на столе будут выглядеть очень опасно.

Чтобы на трехсвязном флопе продолжать играть с однокарточным стрит-дро, вам почти всегда нужно иметь верхний его конец.

Вот некоторые общие руководящие принципы для розыгрыша дырявого стрит-дро, когда у Вас нет других аутов к паре или оверкартам и нет возможности полублефа:

- ❖ Вы не имеете достаточных шансов банка для натягивания, если банк не увеличен рейзом на префлопе. Единственное исключение - на флопе очень много уравнивших.
- ❖ Вы должны почти всегда сбрасывать, если после Вас возможен рейз.
- ❖ Вы должны почти всегда сбрасывать, если флоп двуходномастный, за исключением очень большого банка.
- ❖ Вы должны почти всегда сбрасывать, если дырявый стрит-дро образован только одной картой из вашей руки.
- ❖ Одно исключение для этих руководящих принципов - банк чрезвычайно большой.

Вы можете иногда сделать полублефовую ставку или рейз со стрит-дро, особенно против одного или двух противников и/или у Вас дополнительные комбинации с вашей рукой: пара или оверкарты.

Практикум

\$20-\$40. Вы уравниваете с Q♣J♣ в ранней позиции. Два средних игрока уравнивают. Четыре игрока видят флоп K♥T♣2♠. Большой блайнд чек. В банке 90\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Большой блайнд показал слабость, сделал чек. Вы должны побить только двух игроков и даже если они уравниют, у Вас достаточно аутов на улучшение. В реальной игре, игрок сделал ставку и собрал стрит на торне. Его уравнивал до конца только один противник с AQ.

\$15-\$30. У Вас Q♠J♠ в большом блайнде. Средний игрок рейз, маленький блайнд уравнивает, и вы уравниваете. Три игрока видят флоп T♠9♦6♦. Маленький блайнд ставка. Есть 105\$ в банке, Что Вам делать?

Ответ: Рейз. У Вас хороший стрит-дро плюс две оверкарты с приличным размером банка. Вы должны сделать рейз, чтобы вытеснить рейзера префлопа в случае, если имеет AQ или AJ. Рейз может также позволить Вам получить бесплатную карту на торне. В реальной игре, игрок сделал рейз, и его противник сбросил на торне.

\$15-\$30. У Вас J♦8♣ в маленьком блайнде. Ранний игрок, три средних игрока и баттон уравнивают. Вы уравниваете, и семь игроков видят флоп T♣9♦4♠. Второй средний игрок делает ставку и следующий средний игрок рейз. В банке 150\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. Ваши шансы на улучшение до стрита 1 к 5 и шансы банка 1 к 5. К тому же если улучшитесь, Вы ожидать выиграть дополнительные ставки,.

\$20-\$40. Вы входите в игру и ставите вынужденный блайнд 20\$ в поздней позиции, у Вас J♠T♠. Средний игрок делает рейз, другой средний игрок уравнивает, и вы уравниваете. Большой блайнд уравнивает, и четыре игрока видят флоп K♥9♠8♣. Рейзер префлопа делает ставку и средний игрок сбрасывает. В банке 190\$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Один противник уже сбросился. Это - большой банк, можете попытаться выиграть банк на полублефе, также возможно Вы сможете взять бесплатную карту на торне. В реальной игре, игрок сделал рейз. Торн 2♠ и средний игрок сделал чек/рейз с A♣A♦. На ривере игрок получил стрит.

\$20-\$40. У Вас J♦T♦ в средней позиции. Ранний игрок, вы и баттон уравниваете. Четыре игрока видят флоп Q♣9♠5♥. До Вас все чек. В банке 90\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Двое из трех противников показали слабость, можете сделать ставку и выиграть банк сразу. В реальной игре, игрок сделал ставку и все три противника уравнили! Это хорошо... Не тот результат, который он ожидал, но все еще хороший, так как он получал хорошие шансы банка для стрит-дро против трех противников в игре.

\$15-\$30. Вы первым входите в игру и делаете слабое уравнивание из средней позиции с 7♥6♥, и только маленький блайнд уравнивает. Три игрока видят флоп Q♥9♦8♠ и маленький блайнд ставка. В банке 60\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Уравнивание и рейз - близкие к сбросу варианты. Натягивание к двустороннему стрит-дро не всегда правильно. Если банк очень маленький, и Вы уверены, что ваш противник имеет пару, и у Вас нет оверкарт, тогда сброс правилен. Ваши шансы получить стрит следующей картой 1 к 5, что означает, что Вам необходимо получить, по крайней мере, еще одну большую ставку с вашего противника, чтобы стать безубыточным с таким банком (60\$). Вы можете не получить эту ставку, если ваш противник имеет слабую пару.

Другая проблема этой рукой в том, что Вы должны обесценить ваши ауты до четырех, так как ваш противник может иметь валета. Если ваш противник способен сбросить слабую пару, Вы можете сделать полублефовый рейз или уравнивать, планируя сделать рейз на торне. В реальной игре, игрок сделал рейз, и десятка пришла на торне. Он проиграл JJ.

\$20-\$40. У Вас J♦T♦ в большом блайнде. Средний игрок делает рейз, и вы уравниваете. Флоп - K♦Q♠4♥. В банке 90\$, Что Вам делать?

Ответ: Ставка и чек/рейз близкие решения. Заметьте, что ситуация с этой рукой отлична от предыдущей. Банк увеличен рейзом, создав Вам хорошие шансы банка для игры до ривера. Вы также можете заставить вашего противника сбросить слабую пару такую как JJ и ниже. Чек/колл не очень хорош в этой ситуации. С хорошей дро комбинацией против одного противника, Вы должны

пробовать выиграть банк сразу. Чек/рейз покажет больше силы, чем ставка, но он также может и дорого стоить, если ваш противник имеет сильную пару.

В реальной игре, игрок сделал чек/рейз, и противник сделал ререйз. Его противник показал KJ. Хотя эта стратегия и не сработала здесь, Вы должны почти всегда пробовать выиграть банк сразу с хорошей дро комбинацией против одного противника.

\$15-\$30. У Вас J♦8♦ в средней позиции. Ранний игрок уравнивает, Вы делаете слабое уравнивание. Баттон и маленький блайнд уравнивают. Пять игроков видят флоп Q♠T♦3♣. Ранний игрок ставка. В банке 90\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Банк маленький, кто-то может сделать рейз после Вас. У Вас нет оверкарт, да и 9 не дает Вам натс.

\$1-\$2. У Вас 6♣5♣ на баттоне. Все сбрасывают, и Вы решаете лимпинговать. Заметьте, что Вы должны обычно сбросить в такой ситуации, но если Вы решаете играть, делайте рейз. Маленький блайнд уравнивает, и три игрока видят флоп Q♦4♠2♣. Оба блайнда чек. В банке 3\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Оба блайнда показали слабость. Если Вас уравниют, вероятно, Вы имеете 10 аутов. В реальной игре, игрок сделал чек. Маленький блайнд сделал ставку на торне 7♦ и игрок выиграл старшинством карт, когда его противник показал 53 на ривере!

\$15-\$30. У Вас K♦T♣ в большом блайнде. Ранний игрок уравнивает и два средних игрока уравнивают. Поздний игрок рейз, маленький блайнд уравнивает, и вы уравниваете. Шесть игроков видят флоп A♦Q♥4♣. Ранний игрок ставка и средний игрок уравнивает. В банке 210\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. Это - прекрасная ситуация для дырявого стрит-дро. Флоп - разномастный и ваше уравнивание закрывает круг ставок. Шансы дырявого стрит-дро – 1 к 11, шансы банка сейчас 1 к 14.

\$15-\$30. У Вас A♣3♣ в маленьком блайнде. Ранний и средний игрок уравнивают и баттон рейз. Вы и большой блайнд уравниваете. Пять игроков видят флоп K♥Q♦J♠. Большой блайнд ставка. Все уравнивают. В банке 210\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Также как и в предыдущем примере у Вас шансы банка – 1 к 14. Проблема здесь в том, что скорей всего Вы поделите банк, если Вам придет стрит, что значительно снижает ваши шансы банка. Игрок сбросил и большой блайнд показал TT, получив стрит, когда на торне пришла 9.

\$1-\$2. У Вас A♥T♣ в поздней позиции. Два ранних игрока и очень слабый средний игрок уравнивают. Вы и маленький блайнд уравниваете. Шесть игроков видят флоп J♦8♥7♥. Средний игрок ставка. В банке 7\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. У Вас дырявый стрит-дро, оверкарта и бэкдоор флеш-дро. Десять аутов могут быть хорошими против противника, который сделает ставку с любой парой: однако, есть много проблем с этой рукой. Еще несколько противников говорят после Вас и могут сделать чек/рейз. Ваш слабый противник может иметь и хорошую руку, сет или две пары. Оверкарта туз проигрывает AJ, A8, или A7. Флоп двуходномастный и он ослабляет вашу дро комбинацию. Вам, вероятно, придется разделить банк, если Вы получаете стрит. В реальной игре, игрок уравнивал и проиграл. На торне пришла 7, а на ривере 2. Противник на блайнде показал KJ, а слабый игрок 9♣3♣.

Оверкарты

Слишком частая попытка что-то прикупить к оверкартам – одна из наиболее распространенных ошибок. Дро комбинация - две оверкарты, имеет только 6 аутов, что соответствует шансам 1 к 7. Проблема с оверкартами в том, что при этом Вы получаете относительно слабую руку, которая может и не выиграть. С оверкартами вы тянете практически вмертвую против сета, двух пар или оверпары к вашим оверкартам.

Кроме того, ваши ауты часто могут быть подделаны. Если флоп двуходномастный, ваши шесть аутов уязвимы к флешу. Например, если у вас K♣Q♦, а на флопе 9♣8♥5♥, то K♥ или Q♥, дающие вам пару, могут дать кому-то флеш. Ваши ауты также могут быть уязвимы к стриту. В приведенном выше примере, получив даму, вы проиграете обладателю руки JT. Также вы можете быть под обратным контролем. Многие противники могут иметь пару и оверкарту, совпадающую с одной из ваших оверкарт. Если кто-то держит K9 или K8, вы проиграете, получив короля, таким образом, ваши ауты к королю подделаны.

Совет. Если одна из ваших оверкарт – туз, продолжать даже более рискованно, чем с королём или дамой. Многие играют такие руки, как Ax, поэтому шансы на то, что вы под обратным контролем, увеличиваются.

В примере выше риск столкнуться с K9 или K8 невысок, так как эти руки не слишком часто играют вашими противниками, кроме случаев бесплатной игры с блайндов. Однако многие противники будут играть A9, A8 и A5, особенно одномастные. В большинстве случаев вам надо сбросить, если одна из ваших оверкарт – туз, если только вы не имеете особой причины верить, что у противника нет туза. Единственный случай, когда туз в качестве оверкарты увеличивает силу вашей руки – в ситуации один на один, или, возможно, против двух противников, если карты стола позволяют предполагать, что вы можете выиграть и просто по тузу.

Если вы получите пару к одной из своих оверкарт, вы можете проиграть такой же паре, но с лучшим киккером. Например, если у вас KJ, а у другого игрока KQ, у вас только три аута (валеты). Иногда (но редко) вы можете вообще тянуть вмертвую, если два противника вместе контролируют обе ваши оверкарты. Например, когда у вас KJ, вы тянете вмертвую, если у одного противника KQ, а другого AJ. Наконец, получив пару к оверкарте на торне, вы можете проиграть на ривере, если противник получит сет или достроит бэкдоор флеш-дро или бэкдоор стрит-дро.

Давайте подытожим, почему оверкарты – одна из слабейших и уязвимых дро комбинаций:

- ❖ Ваши шансы улучшить комбинацию следующей картой 1 к 7 и к тому же Вы натягиваете относительно слабую руку.
- ❖ Вы можете тянуть в мертвую, если у противника сет, две пары или оверпара к вашим оверкартам.
- ❖ Ваш аут может дать противнику флеш или стрит.
- ❖ Ваш аут может дать противнику две пары, особенно если у Вас есть туз.
- ❖ Ваш аут может дать противнику пару с лучшим киккером.
- ❖ Вы можете проиграть противнику, натянувшему сет, бэкдоор флеш или бэкдоор стрит.

Как плохо все это не звучит, есть ситуации, когда вы можете натягивать к оверкартам, но Вы должны помнить, что оверкарты не очень сильная дро комбинация. Натягивание к оверкартам – обычно пограничное решение. Другими словами, сброс или уравнивание – оба возможных варианта. Если бы Вы всегда сбрасывали оверкарты в ситуации, когда подозреваете, что у противника есть, по крайней мере, пара, Вы бы не ничего не потеряли.

Совет: Натягивание к оверкартам – в лучшем случае пограничное решение даже когда почти все условия для этого соответствуют.

Большинство начинающих игроков сэкономят деньги, если никогда не будут натягивать к оверкартам. Для тех игроков, которые хотят попробовать натягивать к оверкартам, необходимо наличие определенных условий. Вы должны быть разумно уверены, что Вы натягиваете к выигрышной руке и имеете для этого достаточные шансы банка. Проблема в том, что оба этих критерия встречаться будут очень редко.

При следующих обсуждениях будет считаться, что условия обоих этих критериев выполнены. Обсуждение предполагает, что противник сделал ставку, и Вы думаете, что он имеет, по крайней мере, пару. Также предполагается, что Вы не имеете никаких дополнительных комбинаций типа дырявого стрит-дро. Есть ситуации, когда Вы можете уравнивать или полублефовать с оверкартами против противников, которые возможно ничего не имеют, но они будут обсуждаться позже.

Вы почти всегда будете играть против нескольких противников. Чем меньше противников, тем больше шанс выиграть, улучшившись. Разыгрывая оверкарты против четырех или пяти противников, риск натягивания к слабой руке увеличен.

Есть большой шанс, что противник имеет сет или две пары или ваши ауты подделаны.

Конечно, к этому есть исключения, и Вы можете натягивать. Если банк чрезвычайно большой, например, был «кэп» банка со многими противниками, Вы можете иногда натягивать к вашей руке. С большим банком, бэкдоор флеш-дро и возможными вариантами получения стрита, уравнивание может быть выгодным.

Например: у Вас K♥Q♥ флоп T♦7♥5♣. У Вас бэкдоор флеш-дро и бэкдоор стрит-дро, а также две оверкарты. Любая черва, K, Q, или J позволят Вам играть до ривера. Дро комбинация бэкдоор флеш-дро имеет шансы на завершение 1 к 24 (приблизительно 4 % времени), таким образом, Вы нуждаетесь в очень большом банке, чтобы оправдать эти дро комбинации со слабыми аутами к оверкартам. Наличие бэкдоор стрит-дро лишь на немного улучшает ваши шансы.

Опасайтесь играть дальше, если рейзер префлопа – делает или уравнивает ставку на флопе. Помните, Вы должны быть уверены что, улучшившись, ваши оверкарты победят. Если Вы играете против рейзера префлопа, очень часто он будет иметь следующие руки: AA, KK, QQ, AK и AQ. Играя против нескольких противников, и рейзер префлопа делает ставку на флопе, Вы должны

почти всегда сбросить свои оверкарты. Вероятней всего Вы играете против премиальной руки, и скорей всего будете тянуть мертвые карты. Если кто-то делает ставку перед рейзером, и он уравнивается, все еще есть шанс, что карты рейзера префлопа подделывают ваши оверкарты. Помните, все эти сценарии предполагают, что беттор вероятно имеет руку. В ситуациях игры одной на один, ваши стратегии розыгрыша могут быть другими, их мы обсудим позже.

Банк должен быть большой. Вы должны иметь достаточные шансы банка, чтобы оправдать уравнивание на дро комбинации с шансами на улучшение 1 к 7. К сожалению такая ситуация возникает только как следствие двух предыдущих условий. Очень трудно получить большой банк с малым количеством противников или без префлоп рейза. Ситуация когда был префлоп рейз и рейзер сбросил карты на флопе может произойти в двух случаях. Игрок сделал префлоп рейз, и сбросил карты после ставки соперника, имея среднюю карманную пару. В этом случае, банк может быть достаточно большим, чтобы оправдать уравнивание с вашими оверкартами.

Другой сценарий, банк может быть достаточно большим, если несколько игроков на префлопе вошли в банк без рейзов, а затем два или три игрока уравнивают ставку на флопе. Например: три игрока лимпингуют, маленький блайнд доставляет свой блайнд и большой блайнд чекует. Маленький блайнд ставка, ранний игрок уравнивает, поздний игрок уравнивает, Вы находитесь на баттоне. В банке сейчас восемь ставок и ваше уравнивание может быть оправдано: однако, это - все еще пограничное уравнивание, так как Вы должны немного обесценить свои ауты.

Уравнивайте только одну ставку. Вы никогда не должны уравнивать рейз или уравнивать ставку при возможности рейза после Вас, если только банк не исключительно большой. Это условие говорит о том, что вы можете уравнивать, если ваше слово закрывает круг ставок.

Флоп должен быть благоприятным - с минимальным риском на подделку ваших аутов. Сбрасывайте, если флоп увеличивает риск подделки ваших аутов. Например: трехходномастный, двухходномастный, трехсвязный, двухсвязный с высокими картами, большая пара или с тремя высокими картами - все они очень опасны для ваших оверкарт.

Давайте рассмотрим, с какими типами флопов Вы можете разыгрывать оверкарты при наличии необходимых условий.

Опасные Флопы

Почти никогда не натягивайте к оверкартам со следующими типами флопов: большая пара, трехходномастный, трехсвязный или с тремя высокими картами. Исключение, у Вас дополнительно есть флеш-дро или стрит-дро, однако будьте внимательны с флопом с тремя высокими картами, на таком флопе выиграть Вы сможете в основном, только собрав свой стрит-дро.

Например: у Вас АК, флоп - QJ9, ваша рука очень уязвимая. Туз или король могут дать кому-то две пары или стрит и для выигрыша Вам необходимо получить десятку для завершения своего дырявого стрита, особенно играя против нескольких противников.

Двухходномастный

С двухходномастным флопом у Вас только четыре аута, так как противник может иметь флеш-дро. Ваша дро комбинация имеет такие же шансы, как и дырявый стрит-дро, кроме того, Вы тяните только к паре и к тому же рискуете проиграть флешу на ривере.

Если одна из ваших оверкарт совпадает с мастью двух карт одной масти на флопе, доходность вашей руки немного увеличивается. Например: у Вас K♣Q♠ флоп - T♥6♣4♣, все три аута к вашему королю неподдельны. У Вас пять аутов (три короля и две дамы) и в дополнение бэкдоор флеш-дро.

Все эти дро комбинации все еще очень слабы и Вы должны их почти всегда сбрасывать с двухходномастным флопом. Два варианта, когда Вы можете уравнивать. Банк исключительно большой. Вы против одного или двух противников, банк большой и вероятность наличия флеш-дро не очень высока.

Двухсвязный

Если связка состоит из высоких карт, Вы должны обычно сбросить карты против нескольких противников, если только у Вас нет стрит-дро. С несколькими противниками, большая вероятность наличия у противников сетов, двух пар или ваши ауты будут подделаны возможными стрит-дро и другими комбинациями. Против одного или двух противников, Вы можете играть, если банк большой. Если связка состоит из маленьких карт, Вы можете меньше волноваться о наличии стрит-дро, если только ваши противники не играли из поздней позиции или блайндов.

Три карты одного ранга.

Флоп, состоящий из трех карт одного ранга - иногда играемый флоп, так как для того чтобы противник имел хорошую руку, он должен иметь карманную пару. Это - один из типов флопа, где руки оверкарты с тузом выгодней оверкарт с королем или дамой, так как Вы можете победить старшей картой. Имейте тенденцию сбрасывать свои руки против рейзера префлопа, так как вероятность наличия у него карманной пары выше.

Мелкая пара

Количество и позиции ваших противников очень важны при розыгрыше оверкарт, при наличии на флопе мелкой парой. Если Вы играете против блайндов или против многих противников, Вы вероятно должны сбросить карты, против одного или двух противников Вы можете продолжать играть в зависимости от ситуации. Например, два ранних игрока вряд ли будут иметь мелкие карты.

Разномастный с одной большой картой

Вы можете иногда продолжить играть оверкарты на разномастном флопе с одной большой картой при наличии необходимых условий. Проблема с таким флопом состоит в том, что ваши ауты могут дать противнику две пары, так как многие игроки играют две больших карты. Например, флоп - T65, наиболее вероятные руки ваших противников - AT, KT, QT, JT, T9. Если у Вас KQ, ваша рука уязвима для противника имеющего KT или QT. Это не означает, что Вы должны всегда сбрасывать карты, но Вы должны обесценить свои ауты для такой возможности.

Иногда Вы можете положить вашим противникам более конкретные руки. Например, если твердый игрок, играющий из ранней позиции делает ставку на таком флопе, вероятно у него нет KT или QT, так как, большинство сильных игроков не будут играть такие руки из ранней позиции. ATs или JTs более вероятны, поэтому если у Вас не KQ, Вы должны сбросить свои оверкарты.

Совет: Будьте осторожны, если одна из ваших оверкарт старше на один ранг самой высокой карты на флопе. Многие игроки любят играть связанные карты, таким образом, ваши ауты могут быть подделаны.

Разномастный с мелкими картами

Лучший тип флопа для оверкарт - разномастный флоп с мелкими картами. Конечно, против многих противников, Вы все еще должны волноваться о возможных двух парах и стритах, но они будут менее вероятны. Будьте осторожны имея оверкартой туз, так многие игроки играют с Ah, и ваши ауты могут быть подделаны.

Стратегии розыгрыша

Всякий раз, когда в наличии необходимые условия для розыгрыша вашей руки, Вы должны определить, как Вы будете разыгрывать свою руку. Поймите, в большинстве случаев Вы должны сбросить свои карты.

Полублеф против трех или более противников не выгоден, поэтому ваша стратегия в таких случаях – чек/колл. В поздней позиции, если все сказали чек, Вы можете сделать ставку в надежде на бесплатную карту на торне. Такой розыгрыш зависит от вероятности чек/рейза. Вы можете даже иногда сделать рейз для получения бесплатной карты. Такой розыгрыш лучше всего работает после Вашего префлоп рейза. Будьте осторожны с такой игрой против агрессивных противников, которые могут сделать ререйз со старшей парой.

Против одного или двух противников, есть вероятность, что флоп не помог никому, таким образом Вы можете иногда полублефовать делая ставку или рейз. Особенно правилен такой розыгрыш, если Вы были префлоп рейзером. Ставка после префлоп рейза обычно оправдывается, потому что ваши противники будут иногда сбрасывать и Вы все еще имеете ауты, если они уравниют. Рука со старшим тузом может даже быть лучшей рукой.

Рейз на полублефе более опасен, так как противник уже показал силу. С другой стороны, иногда Вы можете заставить сильных игроков сбросить среднюю, младшую пару или даже старшую пару со слабыми кикером. Если противник Вас уравнил, Вы все еще имеете ауты к оверкартам и возможный шанс получения бесплатной карты на торне.

Умение определения ситуации когда полублефом можно победить, приходит с опытом. Вы должны учитывать, как шел розыгрыш префлопа, позиции ваших противников, тип противников и

тип флопа, все эти сведения помогут Вам определить возможные руки ваших противников и возможность успешного блефа.

Обзор Главы

Оверкарты – одна из слабейших и уязвимых дро комбинаций:

- ❖ Ваши шансы улучшить комбинацию следующей картой 1 к 7 и к тому же Вы натягиваете относительно слабую руку.
- ❖ Вы можете тянуть вмертвую, если у противника сет, две пары или оверпара к вашим оверкартам.
- ❖ Ваш аут может дать противнику флеш или стрит.
- ❖ Ваш аут может дать противнику две пары, особенно если у Вас есть туз.
- ❖ Ваш аут может дать противнику пару с лучшим кикером.
- ❖ Вы можете проиграть противнику, натянувшему сет, бэкдоор флеш или бэкдоор стрит.

Натягивание к оверкартам - обычно пограничное решение, даже если все необходимые условия соблюдены. Большинство начинающих игроков сэкономят деньги, никогда не разыгрывая оверкарты.

Необходимые условия для продолжения розыгрыша оверкарт:

- ❖ Вы должны почти всегда будете играть против нескольких противников.
- ❖ Опасайтесь играть дальше, если рейзер префлопа – делает или уравнивает ставку на флопе.
- ❖ Банк должен быть большой.
- ❖ Уравнивайте только одну ставку.
- ❖ Флоп должен быть благоприятным - с минимальным риском на подделку ваших аутов.
 1. Благоприятные флопы: три карты одного ранга и разномастный с мелкими картами.
 2. Разномастный с маленькой парой или двухсвязный со связкой мелких карт – обычно благоприятны, если только Ваши противники не играют из поздней позиции или блайндов.
 3. Разномастный с одной большой картой может иногда играть против нескольких противников.
 4. Почти никогда не играйте со следующими типами флопов: большая пара, трехномастный, двухномастный, трехсвязный, двухсвязный со связкой из больших карт, все большие карты.
 5. Все большие карты. Для продолжения игры Вам необходимы дополнительные комбинации к вашим оверкартам: флеш-дро или стрит-дро.
 6. Реже разыгрывайте оверкарты, если одна из ваших карт - туз или одна из ваших карт старше на один ранг самой высокой карты на флопе.

Оверкарты иногда могут играть как полублеф против одного или двух противников, особенно если Вы были префлоп рейзером.

Практикум

\$20-\$40. У Вас $K♦J♠$ на баттоне. Два средних игрока уравнили и вы уравниваете. Маленький блайнд уравнивает, и пять игроков видят флоп $9♦4♣3♥$. Большой блайнд делает ставку и один средний игрок уравнивает. В банке 140 \$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. У Вас шесть аутов, что соответствует шансам 1 к 7, шансы банка, также - 1 к 7. Проблема этой руки в том, что ваша рука не всегда выиграет, даже если улучшится. Ваши противники могут иметь сет, две пары, пару с кикером соответствующий одной из ваших закрытых карт или две оверкарты с лучшим кикером: AK, AQ, AJ, или KQ. Обесценив свои ауты для этих ситуаций, Вы уже не имеете необходимых шансов банка. В реальной игре, игрок уравнил и сбросил на торне.

\$15-\$30. Вы сделали рейз из поздней позиции с $A♠T♣$. Сильный игрок в маленьком блайнде уравнил и большой блайнд сбросил. Флоп - $7♥4♥3♦$. Маленький блайнд ставка. В банке 90 \$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Сильный игрок, вероятно, имеет среднюю пару или туза с лучшим кикером. Он мог сделать ставку и с флеш-дро, но Вам надо будет заплатить на всех раундах ставок, чтобы узнать, полублефовал ли он и к тому же он может натянуть свой флеш-дро. Натягивать только одной картой,

тоже опасно, ваш противник может иметь Ах или флеш-дро. Банк не настолько большой, чтобы оправдать уравнивание.

Заметьте, что данная оценка относится к данной специфической руке. На длинной дистанции, Вы можете не всегда сбрасывать свои оверкарты на флопе с мелкими картами и в ответ на ставку противника можете уравнивать или сделать рейз, запутывая свою игру.

\$20-\$40. Вы сделали рейз из средней позиции с $K\heartsuit Q\spadesuit$. Средний игрок и большой блайнд уравнивают. Три игрока видят флоп $6\spadesuit 5\heartsuit 3\heartsuit$. Большой блайнд чек. В банке 130 \$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Флоп состоит из мелких карт и Вам трудно будет на нем заставить противников сбросить карты, так как нет карт паники, однако, Вы делали рейз на префлопе, и никто не сделал ререйза, так что делайте ставку, оказывая давление на своих противников. В реальной игре, игрок сделал ставку и оба игрока уравнили. Торн $Q\heartsuit$. Большой блайнд сделал чек/рейз и игрок ререйз. Его противник показал $Q\clubsuit 2\spadesuit$.

\$20-\$40. У Вас $A\clubsuit J\heartsuit$ в маленьком блайнде. Средний игрок рейз и другой средний игрок уравнивает. Вы делаете сомнительное уравнивание, и три игрока видят флоп $T\spadesuit 4\clubsuit 3\clubsuit$. Рейзер префлопа делает ставку и другой игрок сбрасывает. В банке 160 \$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Вы должны обесценить свои ауты учитывая, что противник делал рейз на префлопе. Если придет валет, Вы проиграете АА, КК, QQ, JJ и ТТ. Если придет туз, Вы проиграете АА, ТТ, АК, АQ и АТ. Даже имея бэкдоор флеш-дро, который добавляет небольшую ценность вашей руке, банк не достаточно большой, чтобы оправдать уравнивание. В реальной игре, игрок уравнил, и валет пришел на торне. Игрок, сделал чек/рейз и выиграл у КQ. Уравнивание позволило выиграть руку, но в конечном счете, такая игра не очень выгодна. Игроку повезло, что рука противника не подделывала его ауты.

\$15-\$30. У Вас $K\clubsuit Q\clubsuit$ на баттоне. Поздний игрок ставит вынужденный блайнд 20\$, для входа в игру. Средний игрок уравнил, и Вы сделали рейз. Оба блайнда, средний игрок и поздний игрок уравнивают. Пять игроков видят флоп $J\spadesuit 7\heartsuit 5\clubsuit$. Большой блайнд делает ставку и средний игрок уравнивает. В банке 180 \$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. Банк весьма большой. Вы должны обесценить ваши ауты для возможных сетов, двух пар и шанса, что ваши противники подделывают ваши ауты. Маловероятно, что Вы играете против большой карманной пары. Бэкдоор флеш-дро и бэкдоор стрит-дро добавляют немного ценности вашей руке. Если Вы обесцените ваши шесть аутов до четырех, Ваши шансы на улучшение 1 к 11 и шансы банка позволяют Вам посмотреть еще одну карту. В реальной игре, игрок уравнил и все сказали чек на торне $3\spadesuit$. $K\spadesuit$ пришел на ривере и ставку игрока уравнил один игрок, показав $8\spadesuit 7\clubsuit$.

\$20-\$40. У Вас $K\heartsuit Q\spadesuit$ в большом блайнде. Ранний игрок уравнил, средний игрок сделал рейз, и баттон уравнил. Вы уравниваете, и четыре игрока видят флоп $T\clubsuit 9\clubsuit 9\spadesuit$. Средний игрок делает ставку и баттона рейз. В банке 230 \$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Всегда, когда Вы натягиваете к оверкартам, Вы нуждаетесь в необходимых условиях. Дырявый стрит-дро добавляет некоторую ценность вашей руке, но оверкарты очень слабы при наличии пары на флопе. Вы должны разыгрывать эту руку как дырявый стрит-дро, однако, дырявый стрит-дро не рекомендуется продолжать разыгрывать, если флоп имеет связку, двуходномастный или Вам необходимо уравнивать две ставки. В этом случае, в наличии все три преграды. В реальной игре, игрок сбросил. Торн $T\spadesuit$. Средний игрок показал $A\heartsuit T\heartsuit$ и баттон $A\spadesuit 9\spadesuit$.

\$20-\$40. У Вас $A\spadesuit Q\clubsuit$ в средней позиции. Слабый ранний игрок уравнил, и Вы сделали рейз. Оба блайнда уравнили и четыре игрока видят флоп $8\heartsuit 8\clubsuit 2\spadesuit$. До Вас все чек и вы ставите. Маленький блайнд уравнил и ранний игрок рейз. В банке 240 \$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Если бы Вы были только против слабого раннего игрока, Вы могли бы уравнивать, однако, это - один из тех опасных типов флопа, где Вы должны отступить, когда против вас играют два противника. Маленький блайнд уравнил и слабый игрок, играющий много рук, сделал чек/рейз. Они продемонстрировали свою силу даже притом, что Вы делали префлоп рейз, вероятно хотя бы один из них имеет 8. Даже если это не так, они имеют пару, а у Вас только слабая дро комбинация. В реальной игре, маленький блайнд показал $2\spadesuit 2\heartsuit$ и ранний игрок $J\spadesuit 8\spadesuit$.

\$20-\$40. У Вас $A\spadesuit K\clubsuit$ в средней позиции. Ранний игрок уравнил, и Вы сделали рейз. Поздний игрок и большой блайнд уравнивают. Четыре игрока видят флоп $Q\spadesuit 9\heartsuit 8\clubsuit$. Все до позднего игрока чек и он делает ставку и только большой блайнд уравнивает. В банке 210 \$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Ваши противники с таким флопом могут иметь сет, две пары или даже стрит. Так же они могут подделывать ваши ауты с АQ, А9, А8, КQ, К9 или К8. Против одного противника,

Вы могли бы натягивать ваши оверкарты, но против двух натягивание опасно. В реальной игре, игрок уравнил, и поздний игрок выиграл банк на торне.

\$20-\$40. Вы сделали рейз с Q♠J♠ из поздней позиции. Маленький блайнд ререйз и большой блайнд уравнил. Вы решаете сделать «кэп». Три игрока видят флоп 7♣7♥4♥. Маленький блайнд делает ставку и большой блайнд уравнивает. В банке 280 \$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. У противников может быть большая карманная пара, возможны AQ или AJ, однако, они могут иметь АК или среднюю пару и ваши оверкарты могут сыграть. Даже с тремя аутами, шансы банка позволяют посмотреть еще одну карту. В реальной игре, игрок уравнил и сбросил на торне.

\$15-\$30. У Вас A♦Q♦ в средней позиции. Ранний игрок уравнил, и Вы сделали рейз. Следующий средний игрок ререйз, баттон уравнивает, маленький блайнд «кэп» и все уравнили. Пять игроков видят флоп J♠6♥4♠. Средний игрок ставка, баттон уравнивает, маленький блайнд рейз, и ранний игрок уравнивает. В банке 405 \$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Это - очень большой банк, с шансами банка 1 к 13.5, однако, часто Вы будете тянуть мертвую. Маленький блайнд скорее всего имеет большую пару QQ или выше, в этом случае, Вам можно надеяться, что у него KK или QQ, давая Вам три аута к тузу. Однако средний игрок может иметь АК, AJ или большую пару, и также подделывать Ваши ауты.

Есть еще и другие проблемы. Ваш колл не закрывает круг ставок, так как средний игрок может сделать ререйз и маленький блайнд «кэп». Есть еще два других игрока в игре, которые могут иметь сет или флеш-дро. Уравнивание с этой рукой может принести Вам большие неприятности, так как Вы вероятней всего тянете к второсортной руке.

В реальной игре, игрок сбросил. Торн был A♠. Все сделали чек. Ривер 3♥ и все сделали чек. Средний игрок показал QJ, маленький блайнд QQ. Даже учитывая то, что игрок выиграл бы руку, заметьте, что он имел только три аута к тузу, шансы на улучшение 1 к 15, а шансы банка были только 1 к 13.5. Кроме того, даже если бы он уравнил, возможность наличия флеша на торне затруднил бы ему дальнейший розыгрыш.

\$20-\$40. Вы сделали рейз из средней позиции с K♥Q♥. Средний игрок уравнил и агрессивный игрок на баттоне ререйз. Три игрока видят флоп J♥7♣2♠. Все чек до баттона, он делает ставку. В банке 230 \$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. Это не идеальная ситуация для оверкарт, поскольку есть шанс, что ваши ауты подделаны, однако, у Вас бэкдоор флеш-дро и бэкдоор стрит-дро, которые добавляют ценности вашим оверкартам. Уравнивание оправдано большим банком. Вашей руке на торне помогут любые K, Q, T, или черва, что составляет 18 карт, улучшая ваши шансы на выигрыш большого банка. Заметьте, что, если бы банк не был повторно поднят ререйзом на префлопе, сброс был бы лучшим решением. В реальной игре, игрок уравнил. Торн 9♥ дал игроку флеш-дро, дырявый стрит-дро и оверкарты. T♣ на ривере завершила игроку стрит.

\$1-\$2. У Вас K♥Q♠ на баттоне. Два средних игрока уравнили и вы уравниваете. Маленький блайнд уравнивает, и пять игроков видят флоп 7♣5♥2♠. Маленький блайнд ставка. Большой блайнд и оба средних игрока уравнивают. В банке 8 \$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивание и сброс, близкие решения. Флоп - разномастный, так что Вы можете не волноваться о наличии флеш-дро. Ваше уравнивание закрывает круг ставок, и Вы можете не волноваться о рейзе. Ваши две оверкарты - хорошие оверкарты, большинство игроков не будут играть K7, K5, K2, Q7, Q5 или Q2. Если только они не играют из позиции блайндов. Однако, беттор как раз блайнд, Вы должны обесценить свои ауты на возможные две пары или на возможность подделки ваши аутов. Средний игрок может замедленно разыгрывать сет. Если Вы обесцените ваши шесть аутов до пяти, Ваши шансы на улучшение 1 к 8 в банке 8\$, и Ваше решение пограничное. В реальной игре, игрок уравнил и все сделали чек на торне 8♦. Q♥ пришла на ривере, и игрок выиграл у A♣2♦.

Мусорные руки

Я считаю мусорными руками – руки, которые не дают пары, стрит-дро, флеш-дро и двух оверкарт. Например, A♣7♣, 7♥4♥ или K♠8♦ с флопом Q♦T♥5♠. Единственный вариант розыгрыша мусорной руки - Вы против одного или двух противников и думаете, что блеф может быть успешным. Иногда рука со старшим тузом может быть лучшей рукой и Ваша ставка оправдана.

Давайте рассмотрим некоторые примеры, когда розыгрыш мусорной руки может быть выгодным. Иногда блеф из позиции блайндов может быть выгодным на разномастном флопе с мелкими картами или на разномастном флопе с одной высокой картой. Например, Вы большой

блайнд - флоп 864 и против Вас два ранних коллера. Сделав ставку, Вы можете выиграть банк, так как этот флоп вряд ли помог вашим противникам.

Другой пример - флоп Q53, Вы в ранней позиции с АТ. Вы можете сделать ставку против одного или двух противников, имитируя пару дам, надеясь, что они сбросят карты. Когда флоп двуходномастный, двухсвязный или имеет две высоких карты, блефовать надо меньше, так как более вероятно, что ваши противники уже имеют руку или имеют хорошую дро комбинацию. Исключение – Ваше слово последние и оба противника сказали чек. В этом случае, блеф может быть успешным, так как ваши противники показали слабость, и они могут думать, что флоп Вам помог.

Совет: Играя онлайн покер, Вы чаще чем в оффлайн игре окажетесь в противостоянии маленького блайнда против большого блайнда. Блеф с мусорной рукой в таких ситуациях часто может быть выгодным. Если на префлопе не было рейза, то Вам надо выиграть один раз из трех чтобы стать безубыточным, поэтому, ставка на флопе из позиции маленького или большого блайнда часто будет успешной.

Есть много разных сценариев, когда блеф может сработать, но будьте внимательны разыгрывая мусорные руки. Помните, блеф опасен, когда у Вас нет аутов. Кроме того, блеф против трех и более противников редко выгоден с этими руками.

Хотелось бы надеяться, что главы про флоп охватили большинство ситуаций, в которые Вы можете оказаться. Хотя невозможно охватить все ситуации, Вы должны получить хороший фон, чтобы в состоянии оценить любую ситуацию, в которой окажетесь.

Запомните одну вещь - есть много разнообразных стратегий розыгрыша, которые Вы можете применять. Иногда две стратегии могут иметь равное матожидание. Например, иногда уравнивание имеет нулевое матожидание, такое же, как и сброс. Не забывайте варьировать свою игру так, чтобы ваши наблюдательные противники не в состоянии были Вас прочитать. Больше обращайтесь внимание на ваших противников, изучая их стратегии ставок. Чем лучше Вы понимаете язык ставок ваших противников, тем лучшие решения Вы можете принять, играя против них.

Если Вы дисциплинированы в выборе хороших стартовых рук и хорошо разбираетесь, как разыграть флоп, Вы будете положительным игроком. Теперь мы перейдем к торну и риверу, раунды, где ошибки более дорогостоящие, но если Вы играли хорошо до этих раундов, Ваши ставки должны иметь положительное матожидание.

Практикум

\$20-\$40. У Вас 6♦3♠ в большом блайнде. Все до баттона сбрасывают, и он лимпингует. Маленький блайнд уравнивает, и три игрока видят флоп J♥4♦2♥. Маленький блайнд чек. В банке 60\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. По определению, это не мусорная рука, у Вас дырявый стрит-дро, но 63 без пары точно не супер рука. Однако даже если противники уравниют, Вы можете победить и с парой шестерок, таким образом, у Вас возможно семь аутов. Маленький блайнд сказал чек и Вам вероятно надо побить только баттона. Валет карта паники и делает менее вероятным наличия у противников двух оверкарт. Маленький банк также стимулирует противников к сбрасыванию. Идите вперед и делайте ставку в надежде выиграть банк. Если после Вас скажут рейз, сбрасывайте. В реальной игре, игрок сделал ставку и его оппоненты сбросили.

\$20-\$40. У Вас 8♦4♠ в большом блайнде. Ранний игрок и маленький блайнд уравнивают. Три игрока видят флоп 6♥3♣3♠. Маленький блайнд чек. В банке 60 \$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Этот флоп не имеет высоких карт, чтобы защитить от оверкарт противников, однако, маленькая пара на флопе делает это вместо них. Разномастный флоп защищает Вас от флеш-дро. Делайте ставку на флопе, и если уравнивает только ранний игрок, делайте ставку на любой карте торна. В реальной игре, игрок сделал ставку и уравнил только ранний игрок. Торн 2♥ и противник сбросил.

\$20-\$40. У Вас 5♦2♣ в большом блайнде. Ранний, средний и поздний игрок уравнивают. Маленький блайнд уравнивает, и пять игроков видят флоп Q♥6♣3♠. Маленький блайнд чек. В банке 100 \$. Что Вам делать?

Ответ: Чек/сброс. У Вас четыре аута к дырявому стрит-дро, который дает Вам некоторую ценность руке, однако, Вы - против четырех противников и трое еще не сказали свое слово. Наличие дамы очень возможно у кого-то из трех противников. Очень трудно заставить всех ваших противников сбросить на таком флопе. Вы должны сказать чек и уравнивать, только если несколько

игроков продолжают играть, увеличив шансы банка для вашей дро комбинации. В реальной игре, игрок сделал чек, баттон ставка. И маленький блайнд рейз. Оба показали пару дам на ривере.

Торн

Торн - один из наиболее трудных раундов в Холдеме. Ставки удвоены, истинная сила рук на нем обычно проявляется. Многие игроки часто уравниют дешевую ставку флопа, надеясь натянуть к оверкартам, дырявому стрит-дро, до двух пар и т.д., но они часто будут сбрасывать на торне, когда ставки более дорогие. Ставки удвоены, и любые ошибки на этом круге торговли могут стать очень дорогостоящими.

Продолжайте играть, агрессивно имея сильные руки

Частая ситуация - Вы сделали рейз на префлопе, затем ставку или рейз на флопе. Обычно Вы должны продолжать оставаться агрессором на торне, имея сильную руку, хотя есть несколько исключений. Сильная рука – та, в которой Вы уверены, что она лучшая рука в настоящее время.

Когда ваше слово в начале, Вы можете выбрать - сделать ставку или попробовать чек/рейз. Обычно делайте ставку, если Вы неуверенны, что противник сделает ставку и опасно давать бесплатную карту. Играя против многих противников с большим банком, Вы можете сказать чек, надеясь, что игрок в поздней позиции сделает ставку, и Вы сможете сделать чек/рейз, для вытеснения остальных противников.

Если бесплатная карта не слишком опасна, чек/рейз иногда может быть хорошим решением для получения дополнительных ставок с ваших противников. Вы получаете дополнительные ставки при уравнивании ими чек/рейза и стимулируете ваших противников сделать ставку со слабой рукой, которую они сбросили бы к вашей ставке. Если они не сделают ставку, Вы можете на ривере получить колл последней надежды, после Вашей ставки.

Чек/рейз также может принести вам выгоду в будущем. Если ваши более наблюдательные противники заметят, что Вы всегда делаете ставку с сильными руками, то они часто будут пытаться украсть у Вас банк, после Вашего чека. Если же Вы часто исполняете чек/рейз, они будут реже пытаться красть банки, так как будут опасаться чек/рейза. К тому же такая тактика может позволять Вам чаще получать бесплатную карту, которая может улучшить ваши слабые руки до выигрышной руки.

Давайте рассмотрим теперь ситуации, когда Вы говорите после ваших противников. Всегда, когда ваши противники сказали чек, Вы должны сделать ставку со своей сильной рукой. Вы хотите получить с них ставки! Вы должны продолжать давить на ваших противников и заставлять их платить за дро комбинации. Предоставлять бесплатные карты опасно, поскольку противники могут иногда получить чудесную карту и побить вашу руку. Если против Вас сыграли чек/рейз, Вы должны оценить, насколько сильна ваша рука - по сравнению с возможными руками вашего противника (см. уравнивание рейза).

Когда Вы думаете, что противник построил свою дро комбинацию, и он сделал чек, имейте тенденцию делать чек с рукой имеющей ауты и делать ставку с рукой имеющей немного аутов или совсем без аутов. Если против Вас сыграли чек/рейз и у Вас мало аутов, Вы можете сбросить карты. Например, у Вас $A\clubsuit K\spadesuit$ на борде $K\heartsuit Q\heartsuit 5\clubsuit 9\spadesuit$ и два противника. Если противники сказали чек, Вы должны сделать ставку так как, не хотите давать бесплатную карту. Если противник сделал чек/рейз, Вас скорей всего бьют, и Вы можете сбросить. Однако, если у Вас $K\clubsuit Q\clubsuit$ с тем же самым бордом, Вы можете сказать чек, так как у Вас четыре аута, чтобы побить флеш или стрит.

Есть еще ситуация, когда Вы можете сказать на торне чек из поздней позиции вместо того, чтобы продолжать быть агрессором. Если Вы уверены, что ваши противники сбросят и риск травмирования бесплатной картой минимален, Вы можете сказать чек с маленьким банком. Такой розыгрыш может дать Вам дополнительные ставки в трех различных вариантах:

- ❖ Вы можете побудить противника блефовать на ривере.
- ❖ Противник может улучшиться до второсортной руки и сделает ставку на ривере.
- ❖ Вы можете получить на ривере колл последней надежды. Например, противник уравнивает со старшим тузом или слабой парой, если он решит, что ваш чек на торне показал Вашу слабость.

Совет: В онлайн, игроки имеют тенденцию быть немного более агрессивными, чем в оффлайн игре, таким образом, такой розыгрыш лучше для онлайн игр, чем для оффлайна.

Такой розыгрыш не должен использоваться слишком часто. Часто трудно определить, когда ваши противники сбросят и большинство рук не достаточно сильны, чтобы противостоять бесплатной карте. Кроме того, иногда противник может слоуплеить сильную руку, более слабую, чем ваша, и Вы потеряете возможность получить несколько ставок на торне.

Например, Вы сделали префлоп рейз с КК и сделали ставку на флопе - борд $K\clubsuit 8\heartsuit 2\spadesuit 5\clubsuit$. Что Вам делать, если ваш противник сказал чек? Бесплатная карта может Вас травмировать, если противник, возможно, имел бэкдоор крестовый флеш-дро. Однако, с чем противник уравнивал вас на флопе? Он может иметь короля, 88 или 22, тогда Вы потеряете много ставок слоуплея ваш сет на торне. Если ваш противник уравнил на флопе с таким типом борда, есть приличный шанс, что он уравнивает также и на торне, так что делайте ставку. А если борд - $K\clubsuit 9\clubsuit 2\spadesuit 5\heartsuit$? Предоставление бесплатной карты опасно, потому что ваш противник может иметь дырявый стрит-дро или флеш-дро.

Давайте рассмотрим пример, когда Вы можете сказать чек. У Вас $T\clubsuit T\spadesuit$ борд $T\heartsuit 6\spadesuit 2\clubsuit 3\spadesuit$. Вы можете сказать чек на торне против сильного противника, если банк маленький и маловероятно, что он имеет маленький сет, основываясь позицией вашего противника и его ставках на предыдущих раундах торговли. Ваш противник может иметь две оверкарты, и вероятно сбросит их, если вы сделаете ставку. Заметьте, что я имею в виду именно сильного противника. Никогда не упускайте возможность сделать ставку против слабых противников, которые будут уравнивать Вас со многими руками.

Продолжайте играть, агрессивно имея слабые руки

Часто встречаются ситуаций, когда ваша рука не очень сильна, и Вы должны решить, продолжать делать полублефовую ставку или притормозить свою руку. Например, Вы сделали на префлопе рейз с АК, и флоп с торном вам не помогли. При принятии решения Вы должны учитывать следующие факторы:

- ❖ **Количество противников:** Делайте полублефовые ставки против одного или двух противников. Полублеф редко бывает успешным против трех и более противников.
- ❖ **Тип борда:** тип борда, наряду с позицией и историей предыдущих ставок ваших противников, должен дать вам информацию какого типа руки могут быть у Ваших противников. Ваши противники имеют дро комбинацию или уже получили готовую руку? Они имеют сильную или слабую дро комбинацию? Ставка иногда может выигрывать банк против слабой дро комбинации или когда пришла карта паники, например туз.
- ❖ **Тип противника:** Избегайте часто блефовать против слабых противников, они будут уравнивать Вас до ривера со многими типами рук. С другой стороны, у Вас лучший шанс на успех - против сильного противника, который будет уважать вашу ставку на торне и сбросит слабую дро комбинацию или среднюю пару. Например, сильный противник может сбросить среднюю пару или даже старшую пару со слабым кикером, в то время как слабые противники почти всегда уравниют с этими руками.
- ❖ **Ваша позиция:** Когда Ваше слово первое против одного или двух противников, Ваша ставка будет говорить противникам о наличии у вас сильной руки, однако, такая тактика может быть рискованной в зависимости от структуры борда. Если Вы планируете на торне в любом случае уравнивать ставку, Вы должны взвесить возможность выиграть банк ставкой немедленно, к возможности получения рейза от противника.

Когда Ваше слово последнее, и все ваши противники сказали чек, ставка может выиграть банк, так как ваши противники показали слабость, однако, Вы все еще рискуете нарваться на чек/рейз. В пограничных ситуациях, когда Вы не уверены, будет ли блеф успешным, имейте тенденцию говорить чек, если у Вас есть ауты на улучшение и делайте ставку, если аутов на улучшение мало. Вы можете безопасно сброситься, после чек/рейза с малым количеством аутов, в то время как с хорошими аутами сказав чек, Вы получаете бесплатную карту и не рискуете заплатить две ставки за возможность достроить дро комбинацию. Иногда Вы можете сделать ставку в пограничных ситуациях, с намерением сказать чек на ривере - для "бесплатного" вскрытия. Такая стратегия обычно лучше чем, чек на торне и уравнивание на ривере, так как Вы не даете вашим противникам бесплатную карту.

В резюме: Вы можете продолжать играть агрессивно со слабыми руками против одного или двух противников, однако, такой тип агрессии должен использоваться в правильных ситуациях. Во многих случаях, Вы должны притормаживать вашу руку даже против одного противника, в

зависимости от типа борда, противника, и истории ставок. Читайте главу «Блеф» для понимания ситуаций, когда возможен успешный блеф и полублеф.

Ставка на торне

В предыдущих двух разделах, мы обсудили, что Вы должны делать, после агрессивной игры на флопе. Иногда Вы можете стать агрессором на торне, делая ставку или рейз с сильной рукой или блефуя.

Давайте рассмотрим ситуацию, когда Вы говорите первым и у Вас большая рука, после слоуплея на флопе или завершённая на торне дро комбинации. У Вас есть два варианта действий - сделать ставку или попытаться сделать чек/рейз (в очень редких случаях, Вы можете просто уравнивать - слоуплея до ривера).

Выбирая одно из двух действий, Вы должны оценить, как часто противник сделает ставку после Вашего чека. Как говорилось ранее, бесплатная карта может очень сильно вам навредить, однако, чек/рейз может быть эффективной стратегией розыгрыша, особенно против агрессивных противников, которые часто будут делать ставку на торне. С другой стороны, Вы можете сделать ставку в надежде, что против Вас сделают рейз, и Вы сделаете ререйз.

Давайте рассмотрим несколько примеров. У Вас $7\heartsuit 7\clubsuit$. В первом примере, борд - $A\spadesuit T\heartsuit 7\heartsuit 2\clubsuit$. Вы уравнивали префлоп из ранней позиции, и средний игрок сделал рейз. На флопе Вы слоуплея сказали чек и уравнили. Чек/рейз на торне в такой ситуации - хороший выбор, так как есть приличный шанс, что ваш противник снова сделает ставку на таком борде. Даже если противник не сделает ставку с руками KK или QQ , бесплатная карта для Вас не слишком опасна. Другое решение – ставка в надежде, что у вашего противника AK или AQ , и он сделает рейз, а Вы ререйз.

Второй пример, у Вас та же стартовая рука, но на этот раз борд - $A\spadesuit T\heartsuit 7\heartsuit 2\spadesuit$. Борд трехномастный. Если у вашего противника $K\heartsuit K\clubsuit$ или $Q\heartsuit Q\clubsuit$, он может сказать чек и взять бесплатную карту для своей дро комбинации флеш-дро, поэтому, ставка - вероятно лучший вариант розыгрыша против большинства противников.

Если Ваше слово последнее и все до Вас сказали чек, почти всегда делайте ставку с сильной рукой. Вы не хотите давать бесплатную карту вашим противникам, и Вы хотите получить ставки со своими хорошими руками. Есть редкое исключение, Вы можете сказать чек слоуплея при маленьком банке (см. Продолжайте играть, агрессивно имея сильные руки), но в большинстве случаев делайте ставку с вашей рукой.

Еще Вы можете сделать ставку на торне, - как блеф или полублеф. Иногда Вы можете сделать ставку, если считаете, что есть приличный шанс сброса противниками карт. Если ваши противники сказали чек, Ваша ставка может выиграть банка, так как противники показали слабость. Иногда на торне приходит карта паники, и Ваша ставка может быть успешной. Например, приходит туз, пара борда, или третья одномастная карта, Вы можете сделать ставку в надежде, что ваши противники сбросят. Помните, что полублеф более успешен против одного противника, чем против нескольких.

Рейз на торне

Есть три основных причины сделать рейз на торне:

- ❖ У Вас сильная рука и Вы хотите получить больше денег в банке.
- ❖ Вы полублефуете.
- ❖ Вы хотите защитить уязвимую руку.

Всегда, когда у Вас сильная рука, торн - хороший раунд, чтобы показать свою силу - сделав рейз. Вы должны очень редко слоуплеить до ривера. Иногда Вы можете только уравнивать ставку на торне, если ваша рука исключительно сильна и есть еще не высказавшиеся противники, которые возможно так же уравниют. Другой пример, когда Вы можете слоуплеить до ривера - против агрессивного противника, который вероятно блефует. Позвольте ему продолжать блеф и сделаете рейз на ривере.

Полублефовый рейз может иногда быть успешным розыгрышем. Как мы обсуждали раньше, если у Вас хорошая дро комбинация против одного или двух противников, Вы должны сделать, по крайней мере, хотя бы одну попытку забрать банк на флопе или торне. Рейз на торне с сильной дро комбинацией при правильных обстоятельствах может быть выгодной стратегией. За стоимость еще одной ставки, у Вас шанс получить банк немедленно, и если Вас уравниют, Вы все еще имеете ауты для победы. Самый большой риск в этой стратегии - то, что против Вас могут сделать ререйз.

Например, у Вас $A\heartsuit 9\spadesuit$ борд $Q\heartsuit 9\spadesuit 5\clubsuit 2\spadesuit$. Полублефовый рейз может быть хорошим розыгрышем. Вы можете заставить сбросить руки, типа JJ или TT, а так же оверкарты к вашей паре девяток. Другой пример полублефа, сделать рейз с $K\heartsuit Q\spadesuit$ на борде $T\heartsuit 7\spadesuit 5\clubsuit J\spadesuit$. Будьте внимательны и не делайте такие рейзы против слабых противников, которые не способны сбросить руку со второй или третьей парой.

Последняя причина сделать рейз на торне состоит в том, чтобы вытеснить ваших противников, защищая свою уязвимую руку. Например, у Вас TT, борд J954, несколько противников. Вы можете сделать рейз в надежде, что у Вас лучшая рука (не делайте этого против «скал») и, пытаясь изгонять оставшихся противников из банка. Вы вероятно должны сказать чек на ривере, если противник уравнивает ваш рейз на торне. Обратите внимание, эта стратегия стоит столько же, как и уравнивание ставок на торне и ривере. Выгода - то, что Вы вытесняете других противников, защищая свою руку, если она лучшая.

Уравнивание ставки на торне

Предпочтительная стратегия в покере состоит в том, чтобы делать рейзы или сбрасывать, но есть времена, когда уравнивание правильно, особенно с сильной дро комбинацией и небольшими шансами на выигрыш банка полублефовым рейзом.

Уравнивание ставок на торне, очень отличается от уравнивания ставок на флопе. Так как ставки на флопе маленькие, у Вас обычно есть приличные шансы для того, чтобы посмотреть еще одну карту, пробуя улучшить свою руку. Однако у Вас редко бывают хорошие шансы для уравнивания на торне, за исключением премиальных дро комбинаций флеш-дро и двухстороннего стрит-дро. Исключения - банк очень большой.

Давайте рассмотрим ситуацию, когда противник делает ставку, и Вы не уверены, что у Вас лучшая рука. Есть четыре фактора влияющих на выбор вашего решения, уравнивать или сбрасывать, предполагая, что рейз не очень хорошее решение:

- ❖ Вероятность, что у Вас в настоящее время лучшая рука
- ❖ Вероятность улучшения вашей руки до лучшей руки
- ❖ Вероятность улучшения руки противника до лучшей руки, если в настоящее время ваша рука лучшая
- ❖ Шансы банка

Три верхних пункта – вероятность Вашего выигрыша. Эта вероятность не всегда должна быть очень большой, если у Вас хорошие шансы банка. Например, если Вы чувствуете, что имеете 25%-ый шанс на победу, Вы нуждаетесь в потенциальных шансах банка, по крайней мере, 1 к 3 для уравнивания. Резюме: уравнивая ставку на торне, Вы должны сравнить вероятность вашего выигрыша с потенциальными шансами банка своего колла.

Уравнивание рейза на торне

Слишком частое уравнивание рейза на торне – одна из частых ошибок многих игроков. Одна из проблем при уравнивании рейза на торне в том, что Вам часто приходится уравнивать еще и на ривере. Так как ваша цель состоит в том, чтобы выигрывать одну большую ставку в час, делая ошибочное уравнивание на торне и ривере, Вы теряете доход за два часа. Уравнивая рейз на торне, подумайте, будете ли Вы уравнивать на ривере, не улучшившись. Оплата двух больших ставок значительно уменьшает Ваши шансы банка, за которые Вы идете на вскрытие.

Многие противники с сильными руками ждут торна, чтобы сделать рейз на нем, многие игроки также не решаются на торне делать полублефовые рейзы, особенно на низких лимитах. По этим причинам, Вы должны быть очень осторожными, уравнивая рейзы на торне. Большинство противников сделавших рейз на торне, почти всегда имеют, по крайней мере, старшую пару с хорошим кикером, а часто две пары и лучше, поэтому, Вы должны часто сбрасывать пары после рейза на торне. Исключение к вышеизложенному, Вы в тайтовой агрессивной игре, где некоторые противники делают полублефовые рейзы на торне, особенно при игре одной на один, в зависимости от обстоятельств Вы иногда должны уравнивать с посредственными руками – например с парой.

Давайте сначала рассмотрим несколько ситуаций, когда правильно после рейза сбросить. Многие противники очень предсказуемы на торне, и Вы можете использовать это в своих интересах при принятии правильных решений. Например, некоторые противники никогда не сделают рейз или чек/рейз на торне - блефуя или полублефуя. Если рейз от такого типа игрока, Вы можете безопасно сбросить свои карты, не имея очень сильной руки.

Другая ситуация, когда Вы можете безопасно сбросить - противник делает рейз после двух уравнивших игроков. Очень редко в такой ситуации игрок сделает рейз на торне без очень сильной руки. Например, вы делаете ставку, один противник уравнил и затем другой противник делает рейз, Вы должны обычно сбросить, если у Вас не очень сильная рука или нет хороших шансов к Вашей дро комбинации.

Совет: есть две ситуации, когда сброс старшей пары после рейза на торне - правильно:

1. **Ваш противник - никогда не делает блефовый или полублефовый рейз на торне.**
2. **Противник сделал рейз после двух уравнивших игроков.**

В этих двух случаях, я уравнил бы имея, по крайней мере, старшую пару со старшим кикером, а часто даже лучше - в зависимости от типа противников.

К сожалению, в тайтовых агрессивных играх, такие ситуации очень редкие. Часто Вы оказываетесь один на один, и трудно хорошо прочитать руку вашего противника. Играя один на один, некоторые игроки делают рейз на торне со многими типами рук, старшая пара, средняя или младшая пара, флеш-дро и стрит-дро, и, конечно же, на двух парах или лучше. При таких рейзах, иногда Вы должны сбросить старшую пару со старшим кикером, в других случаях сделать ререйз. В некоторых ситуациях Вы можете уравнивать с младшей парой и возможно даже со старшим тузом. Принятие решения об уравнивании в таких ситуациях, часто зависит от типа борда и как ваш специфический противник может сыграть на таком борде.

Давайте рассмотрим типичный пример. Вы сделали рейз из ранней позиции с АК, и игрок в средней позиции уравнил. Флоп - все мелкие карты, типа 642. Вы ставите, и он уравнивает. Торн - пустышка, типа 4. Вы ставите и ваш противник рейз. Что Вам делать? Против большинства противников Вы должны почти всегда сбросить, однако, Вы можете уравнивать в некоторых тайтовых агрессивных играх высоких лимитов, в которых некоторые противники делают рейз с Ах. Но учтите, что большинство игроков не будет делать полублефовый рейз в такой ситуации. Играя много с одними и теми же игроками, Вы определяете их тип игрока, и эта информация должна учитываться при принятии таких пограничных решений.

Всегда оценивайте тип борда при принятии решения. Если борд трехномастный, например А♦Т♦5♣2♦, рассмотрим, какие руки может иметь ваш противник. Рейз на торне с таким бордом может означать, что ваш противник получал флеш, или имеет К♦ или Q♦ и сделал рейз на полублефе, а возможно он имеет Ах и защищает свою руку от противника с дро комбинацией. Заметьте, что от количества игроков в игре перечень возможных рук различается. Если два игрока уже уравнили ставку, и противник сделал рейз, Вы можете предположить, что рейз он сделал не на флеш-дро. Однако при игре один на один некоторые агрессивные игроки могут сделать рейз, например с К♦Т♣ надеясь заставить Вас сбросить руку, типа КК, QQ, или JJ.

Также учитывайте, насколько высок ранг карт на борде. Менее вероятно, что у противника дро комбинация на флопе А♣9♦5♥, чем на флопе Т♣5♦2♥. Если ваш противник ждет с рейзом до торна на борде А♣9♦5♥3♠, Вы должны спросить себя - "С какой рукой мой противник мог уравнивать на флопе и затем сделать рейз на торне?" Вы должны беспокоиться о возможном наличии сета, двух пар или пары тузов с хорошим кикером. Против большинства противников Вы можете безопасно сбросить КК, АJ и возможно даже АQ. Против тайтово-пассивных игроков, которые не делают рейз меньше чем с двумя парами, Вы можете выбросить даже АК, поскольку вероятней всего у такого противника - сет.

Во втором варианте ваш противник сделал рейз на борде Т♣5♦2♥8♦. Так как карты относительно низкие, труднее определить силу руки вашего противника. Он мог сделать рейз с сетом, парой десятков или возможно даже с рукой, типа 77 надеясь, что у Вас рука типа АК. Хитрый противник может сделать рейз даже с такой рукой как QJ или с бубновым флеш-дро. С таким типом борда против определенных противников, Вы должны, вероятно, чаще уравнивать со старшей парой или оверпарой.

Последняя ситуация, для обсуждения - Вы необходимо делать колд-колл рейза. Такой рейз заставляет Вас платить две больших ставки за возможность посмотреть ривер. Почти во всех случаях, один из ваших противников имеет очень сильную руку, если только они не пробуют защитить свои уязвимые средние руки. Еще одна проблема при уравнивании в такой ситуации в том, что первоначальный беттор может сделать еще ререйз. Делая колд-колл, Вы нуждаетесь в очень сильной руке или сильной дро комбинации. Для дро комбинаций, банк должен быть весьма большой, чтобы оправдать Ваш колд-колл.

Например, у Вас натсовый флеш-дро на торне, с шансами на улучшение 1 к 4. В игре \$10-\$20, Вам необходим банк не менее 160\$, чтобы оправдать уравнивание 40\$. В действительности, Вам

вероятно нужен банк еще больше, поскольку один из ваших противников может иметь сет, сокращая ваши ауты до семи, делая шансы на улучшение 1 к 6. Еще проблематичней, если сет у первоначального беттора, так как он, вероятно, сделает ререйз.

Обзор Главы

Продолжайте играть, агрессивно имея сильные руки

- ❖ Если Ваше слово вначале - делайте ставку, если неуверенны, что противник сделает ставку и опасно давать бесплатную карту,
- ❖ Играя против многих противников с большим банком, Вы можете сказать чек, надеясь, что игрок в поздней позиции сделает ставку, и Вы сможете сделать чек/рейз для вытеснения остальных противников.
- ❖ Если бесплатная карта не слишком опасна, чек/рейз иногда может быть хорошим решением для получения дополнительных ставок с ваших противников.
- ❖ Всегда, когда ваши противники сказали чек, Вы должны сделать ставку со своей сильной рукой.
- ❖ Когда Вы думаете, что противник достроил свою дро комбинацию, и он сделал чек, имейте тенденцию делать чек с рукой имеющей ауты и делать ставку с рукой имеющей немного аутов или совсем без аутов.
- ❖ Вы можете сказать на торне чек из поздней позиции вместо того, чтобы продолжать быть агрессором. Если Вы уверены, что ваши противники сбросят и риск травмирования бесплатной картой минимален.

Продолжайте играть, агрессивно имея слабые руки

- ❖ Делайте полублефовые ставки против одного или двух противников. Полублеф редко бывает успешным против трех или более противников.
- ❖ Тип борда, наряду с позицией и историей предыдущих ставок ваших противников, должен дать вам информацию какого типа руки могут быть у Ваших противников, и будет ли Ваш блеф успешным.
- ❖ Не блефуйте часто против слабых противников.
- ❖ Когда Ваше слово первое против одного или двух противников, Ваша ставка будет говорить противникам о наличии у вас сильной руки.
- ❖ Когда Ваше слово последнее и все ваши противники сказали чек, ставка может выиграть банк, так как ваши противники показали слабость.

Ставка на торне

- ❖ Если Ваше слово первое и у Вас сильная рука, склоняйтесь к чек/рейзу, если вы думаете, что противник сделает ставку. И делайте ставку, если бесплатная карта может быть опасной.
- ❖ Если Ваше слово последнее и все до Вас сказали чек, почти всегда делайте ставку с сильной рукой.
- ❖ Еще Вы можете сделать ставку на торне, - как блеф или полублеф. Такие ставки наиболее успешны, когда противник показывает слабость, сказав чек, или приходит карта паники.

Рейз на торне

Есть три основных причины сделать рейз на торне:

- ❖ У Вас сильная рука и Вы хотите получить больше денег в банке.
- ❖ Вы полублефуете.
- ❖ Вы хотите защитить уязвимую руку.

Уравнивание ставки на торне

- ❖ Предпочтительная стратегия в покере состоит в том, чтобы делать рейзы или сбрасывать, но есть времена, когда уравнивание правильно, особенно с сильной дро комбинацией и небольшими шансами на выигрыш банка полублефовым рейзом.
- ❖ У Вас редко бывают хорошие шансы для уравнивания на торне, за исключением премиальных дро комбинаций флеш-дро и двухстороннего стрит-дро. Исключения - банк очень большой.

Противник делает ставку, и Вы не уверены, что у Вас лучшая рука. Есть четыре фактора влияющих на выбор вашего решения, уравнивать или сбрасывать, предполагая, что рейз не очень хорошее решение:

1. Вероятность, что у Вас в настоящее время лучшая рука
2. Вероятность улучшения вашей руки до лучшей руки

3. Вероятность улучшения руки противника до лучшей руке, если в настоящее время ваша рука лучшая
4. Шансы банка

Уравнивание рейза на торне

❖ Большинство противников сделавшие рейз на торне, почти всегда имеют, по крайней мере, старшую пару с хорошим кикером, а часто две пары и лучше, поэтому, Вы должны часто сбрасывать пары после рейза на торне.

❖ В тайтовой агрессивной игре, где некоторые противники делают полублефовые рейзы на торне, особенно при игре одной на один, в зависимости от обстоятельств Вы иногда должны уравнивать с посредственными руками – например с парой.

Есть две ситуации, когда сброс старшей пары после рейза на торне - правильно:

1. Ваш противник - никогда не делает блефовый или полублефовый рейз на торне.
2. Противник сделал рейз после двух уравнивавших игроков

❖ Делая колд-колл, Вы нуждаетесь в очень сильной руке или сильной дро комбинации.

Практикум

\$5-\$10. У Вас J♦T♦ на баттоне. Средний игрок впервые входит в игру и ставит вынужденный блайнд 7\$. Ранний игрок уравнивает, средний игрок чек, и вы уравниваете. Четыре игрока видят флоп J♣7♥5♠. Ранний игрок ставка, средний игрок сброс, Вы делаете рейз, и только ранний игрок уравнивает. Торн - A♦. Ранний игрок чек. В банке 44 \$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка, с намерением сделать чек на ривере. Ваш кикер не очень хорош и ваш противник, возможно, получил хорошую руку на торне, однако ставка защищает вашу руку от королей, дам или стрит-дро. Если противник сделает чек/рейз, Вы можете безопасно сбросить свои карты. У противник сделавшего чек/рейз в такой ситуации вероятно сет или две пар, например AJ, A7 или A5. Заметьте, что ставка на торне и чек на ривере или ставка и сброс на чек/рейз, стоят столько же, сколько чек на торне и уравнивание на ривере. В реальной игре, игрок сделал чек и затем уравнил ставку противника на ривере, который показал K7.

\$20-\$40. У Вас K♥J♥ в поздней позиции. Средний игрок уравнил, и Вы сделали рейз. Два игрока видят флоп 8♣7♦5♥. Средний игрок сказал чек и уравнил вашу ставку. Торн - Q♠. Ваш противник сказал чек. В банке 150\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Оставайтесь агрессором. Ваш противник показал слабость на всех улицах. Ставка в надежде на сброс вашего противника. Если противник делает чек/рейз, Вы можете безопасно сбросить, имея только три слабых аутов. В реальной игре, игрок сделал ставку и его противник уравнил. Ривер A♣. Игрок сделал блефовую ставку и его противник сбросил.

\$1-\$2. Вы маленький блайнд с T♥8♥. Пять игроков видят флоп 9♣7♦6♣. Вы делаете ставку и у Вас три коллера. Торн - 3♣. Вы ставите, ранний игрок делает рейз и поздний игрок ререйз. В банке 21\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Так как несколько противников уравнили вашу ставку на двуходномасном флопе, есть большая вероятность наличия у кого-то из них флеш-дро. Когда один противник делает рейз, а другой не уступает, вероятность флеша очень высока. Если Вы захотите проверить, имеет ли противник флеш, такая проверка будет стоить Вам, по крайней мере - 6\$, уравнивание ставок на торне и уравнивание ставки на ривере. Также Вы рискуете нарваться на «кэп» раннего игрока. Даже в тех редких случаях, когда Вы действительно имеете лучшую руку, Вы можете все еще проиграть на ривере. В реальной игре, игрок уравнил, и проиграл Q♣8♣.

\$15-\$30. У Вас A♠A♦ на баттоне. Игрок в ранней позиции уравнил, средний игрок сделал рейз, поздний игрок уравнил, и Вы ререйз. Четыре игрока видят флоп T♥8♣4♣. Средний игрок делает ставку и поздний игрок уравнивает. Вы сделали рейз и все уравнили. Торн 6♥. Все чек до позднего игрока, который делает ставку. В банке 355 \$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. В первом разделе главы (продолжайте играть, агрессивно имея сильные руки), мы обсуждали концепцию, что Вы должны делать чек с рукой имеющей много аутов на улучшение и делать ставку с рукой, у которой мало аутов, когда Вы думаете, что ваш противник получил большую руку. Эта рука - расширяет ту концепции - Вы должны делать рейз, имея мало аутов на улучшение и уравнивать со многими аутами. Сомнительно, наличие у беттора двух пар, поскольку он не уравнил бы префлоп рейз с T8 или 86. Стрит с 97 также маловероятен.

Ваш противник скорей всего имеет сет, и у Вас только два аута на улучшение, а также возможно пару или дро комбинацию, тогда Вы в настоящее время впереди. Ваш рейз должен

вытеснить оставшихся противников и дать Вам лучший шанс на выигрыш руки. Если противник сделает ререйз, Вы можете безопасно сбросить вашу руку, имеющую только два аута на улучшение. Заметьте, что рейз и сброс к ререйзу стоит столько же, сколько и уравнивание ставок на торне и ривере, но рейз даст Вам лучший шанс на выигрыш, вытесняя оставшихся противников. В реальной игре, игрок сделал рейз, ранний игрок уравнил и поздний игрок сделал ререйз. Игрок сбросил свои тузы, и поздний игрок показал 88.

\$15-\$30. Вы в средней позиции, у Вас только 103\$. Рука A♦A♠. Ранний игрок уравнил, и Вы решаете слоуплеить и просто уравниваете. Маленький блайнд уравнивает, и четыре игрока видят флоп K♣T♦6♠. Все чек до Вас и вы ставите. Маленький блайнд рейз, ранний игрок уравнивает, Вы ререйз, и все уравнивают. Торн - T♣, и все до Вас чек. У Вас осталось 43\$, в банке 195\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Маленький блайнд показал чек/рейзом на флопе, что у него старшая пара, а у раннего игрока скорей всего стрит-дро. Если Вы скажете чек на торне, Вам вероятней всего придется уравнивать ставку на ривере, так что лучше защитит вашу руку и сделать ставку на торне. В реальной игре, игрок сказал чек. Ривер Q♠, маленький блайнд ставка, ранний игрок рейз, и игрок поставил все оставшиеся деньги 43\$. Маленький блайнд сделал ререйз и показал QQ, в то время как ранний игрок показал J9. Оба из ваших противников, вероятно, сбросили бы к ставке на торне.

Примечание автора: мне особенно понравился этот розыгрыш, так как я был игроком с QQ... woohoo!

\$20-\$40. У Вас Q♠3♦ в маленьком блайнде. Все сбрасывают до Вас, и вы уравниваете. Флоп - K♣T♦2♥. Вы ставите, и большой блайнд уравнивает. Торн - J♣. В банке 80 \$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Вы делали на флопе блефовую ставку, надеясь, что вашему противнику флоп не подошел. Сделав ставку на торне, Вы снова говорите сопернику, что у Вас сильная рука, и ваш противник может сбросить такие руки как Ax, пару десятков или пару джок. Если он Вас уравнивает, у Вас ауты для стрита и возможно к даме, а возможно даже к 3. Вы все ровно будете уравнивать ставку соперника, так что не останавливайтесь и играйте агрессивно - делайте ставку.

\$20-\$40. Продолжение предыдущей раздачи. Вы ставите, и большой блайнд делает рейз. В банке 200\$. Что Вам делать?

Ответ: Ререйз и уравнивание близкие решения. Ваше решение зависит от типа вашего противника. При противостоянии маленького блайнда и большого блайнда, стратегии розыгрыша становятся очень агрессивными. Ваш противник может сделать рейз с любой парой. Ререйзом можно добиться сброса противником слабых пар, десятков или джок. С другой стороны, некоторые противники никогда не сбросят пару при игре один на один между блайндами. Я предпочитаю делать ререйз против большинства противников, так как за стоимость еще только одной ставки можно немедленно выиграть банк приличного размера, и у Вас все еще есть ауты на улучшение, если Вас уравниют. В реальной игре, игрок сделал ререйз и его противник сбросил.

\$15-\$30. У Вас 4♦4♣ в большом блайнде. Ранний игрок сделал рейз и другой ранний игрок уравнивает. Уравнивает игрок в поздней позиции, и вы тоже уравниваете. Четыре игрока видят флоп 9♦4♠3♥. Вы ставите, рейзер префлопа и игрок в поздней позиции уравнивают. Торн - A♥. В банке 175 \$. Что Вам делать?

Ответ: Чек/рейз. Это – для Вас лучшая карта, которая могла прийти на торне. Вы, делая ставку на флопе, показали пару. Пришедший туз - дает приличный шанс, что один из ваших противников получил пару тузов и сделает ставку, позволяя Вам сделать чек/рейз. Даже если они скажут чек, бесплатная карта Вам не слишком опасна, и они могут сделать колл последней надежды на ривере. Другой вариант ставка в надежде на рейз от противника, но некоторые противники, возможно, не настолько агрессивны. В реальной игре, игрок, сделал чек/рейз игроку из поздней позиции, который показал A♠ 2♦.

\$20-\$40. У Вас A♣6♣ в средней позиции. Ранний игрок и вы уравниваете. Твердый консервативный игрок на баттоне сделал рейз и большой блайнд уравнивает. Четыре игрока видят флоп Q♣7♦4♣. Ранний игрок ставка, Вы сделали рейз, и баттон ререйз. Большой блайнд уравнил колд-коллом 60\$ и ранний игрок сделал «кэп». Все уравнили. Торн - 9♣. Все до Вас чек. В банке 350 \$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Попытка сделать чек/рейз будет большой ошибкой. Рейзер префлопа скорей всего имеет премиальную пару, он показал это тремя ставками на флопе: однако, с такой большой торговлей, он может сделать чек на трехномастном борде. Вы должны сделать ставку, чтобы получить больше ставок и заставить заплатить ваших противников за возможность натянуть фулл-

хаус. В реальной игре, игрок сделал ставку. Большой блайнд сделал рейз, и ранний игрок попал под лесенку, так как игрок сделал ререйз, а большой блайнд «кэп». Большой блайнд сделал ставку на ривере, и игрок сделал рейз, собрав банк 1170\$. Большой блайнд показал $K\heartsuit T\clubsuit$.

\$15-\$30. Вы сделали рейз из ранней позиции с $K\heartsuit K\clubsuit$. Маленький и большой блайнд уравнили. Три игрока видят флоп $9\clubsuit 5\diamondsuit 4\diamondsuit$. Большой блайнд ставка, Вы сделали рейз, и оба блайнда уравнили. Торн - $6\heartsuit$. Большой блайнд ставка. В банке 210 \$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Большой блайнд не сделал ререйз на флопе, показав, что его рука не высшего качества. Его ставка на торне вероятней всего попытка не дать бесплатную карту. Он может иметь сет, но история ставок не указывает на это. Вы должны сделать рейз, чтобы изгнать оставшегося противника из банка, особенно с такими стритовыми возможностями на борде. В реальной игре игрок только уравнил и маленький блайнд уравнил. Ривер $5\clubsuit$. К счастью она не помогла противникам. Беттор показал $K\diamondsuit 9\diamondsuit$.

\$20-\$40. У Вас $K\heartsuit T\diamondsuit$ на баттоне. Все сбрасывают, и Вы делаете рейз. Большой блайнд ререйз и вы уравниваете. Флоп - $9\heartsuit 8\diamondsuit 3\spadesuit$. Большой блайнд ставка и вы уравниваете. Торн - $J\clubsuit$. Большой блайнд ставка, в банке 230 \$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. Противник на большом блайнде может сыграть ререйз против рейза баттона с любой карманной парой или Ах. У Вас хорошая дро комбинация - двухсторонний стрит-дро с оверкартой, давая вам в общей сложности 11 аутов на улучшение, а возможно и 14 аутов. Вы собираетесь, по крайней мере, уравнивать, так что потратьте еще одну ставку для возможности выиграть банк немедленно, сделав рейз. В реальной игре, игрок сделал рейз, и его противник сбросил.

\$15-\$30. У Вас $T\diamondsuit 8\clubsuit$ в большом блайнде. Ранний игрок, средний игрок и маленький блайнд уравнивают. Четыре игрока видят флоп $A\clubsuit J\diamondsuit 9\heartsuit$. Все чек. Торн - $7\diamondsuit$. Маленький блайнд ставка. В банке 90 \$. Что Вам делать?

Ответ: Рейз. $7\diamondsuit$ вероятно не помогла остальным противникам, если только они не получили флеш-дро, так что вряд ли они останутся в банке. Ваш стрит уязвим для возможности раздела банка, так что делайте рейз и заставляете платить ваших противников более высокую цену за возможность тянуть. В реальной игре, игрок уравнил, и его противник сделал чек/колл на ривере с KJ .

\$15-\$30. Вы уравниваете в ранней позиции с $A\heartsuit 8\spadesuit$. Три игрока и маленький блайнд уравнивают. Шесть игроков видят флоп $K\heartsuit 7\clubsuit 5\spadesuit$ и все чек. Торн - $6\spadesuit$. Маленький блайнд ставка и большой блайнд уравнивает. В банке 150\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивание и рейз близкие решения. Еще три противника должны говорить после Вас, они могут иметь стрит-дро или слабые флеш-дро. Уравнивание дает им шанс внести еще немного денег в банк. Если Вам повезет, то один из них сделает рейз. Если Вы сделаете рейз, Вы можете вытеснить оставшихся противников и возможно так же и блайндов, они будут беспокоиться о возможном флеше. Риск при уравнивании – остальные оппоненты сбрасывают, и на ривере приходит пика, высушивающая вашу торговлю. В реальной игре, игрок уравнил, остальные игроки сбросили. Ривер $3\clubsuit$. Большой блайнд сделал ставку и уравнил рейз игрока, показав $8\diamondsuit 4\heartsuit$.

\$20-\$40. У Вас $K\diamondsuit K\heartsuit$ в поздней позиции. Слабый ранний игрок делает рейз и Вы ререйз. Маленький блайнд и сильный игрок в большом блайнде уравнивают. Четыре игрока видят флоп $8\heartsuit 7\clubsuit 5\spadesuit$. Ранний игрок ставка, Вы сделали рейз, маленький блайнд сбросил, и большой блайнд ререйз. Все уравнили. Торн - $A\spadesuit$. Большой блайнд чек и ранний игрок ставка. В банке 460 \$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Ранний игрок делал рейз на префлопе, показывающий премиальную руку. Для продолжения игры Вам необходимо надеяться, что ранний игрок блефует, а большой блайнд не слоуплеит такую сильную руку как сет. Это - большой банк, но он будет стоить Вам 80\$, чтобы закончить руку, шансы банка немногим лучше, чем 1 к 6. В реальной игре, ранний игрок показал $A8$, а большой блайнд JJ .

\$20-\$40. У Вас $J\heartsuit 9\heartsuit$ в средней позиции. Ранний игрок, Вы, поздний игрок и маленький блайнд уравниваете. Пять игроков видят флоп $J\heartsuit 8\clubsuit 3\diamondsuit$. Ранний игрок ставка, Вы рейз, и только ранний игрок уравнил. Торн - $J\diamondsuit$. Ваш противник чек, вы ставите, и противник рейз. В банке 300\$. Что Вам делать?

Ответ: Делайте колл последней надежды. Вы, вероятно, проигрываете эту руку, кроме как против очень слабого или дикого игрока. Какую руку Вы можете бить, если ваш противник играет из ранней позиции и делает чек/рейз на торне? Очень сомнительно, что он имеет $J7$ или ниже. Ваш противник вероятней всего имеет валета с лучшим кикером, две восьмерки или две тройки, однако, у Вас шансы банка 1 к 7.5 и надежда натянуть.

Если у вашего противника Jx, у Вас три аута к девятке для выигрыша, и шесть аутов к восьмерке или тройке для раздела банка, эти шесть аутов должны быть обесценены до трех, так как с этими аутами Вы разделите банк. Шесть аутов – шансы 1 к 7 на улучшение, таким образом, у Вас достаточные шансы банка, если он имеет Jx. Если у него 88, то у Вас семь аутов на выигрыш, валет, три девятки и три тройки. Семь аутов – шансы на улучшение 1 к 6, что тоже выгодно. В реальной игре, 9 пришла на ривере, и был «кэп». Противник показал 88.

\$15-\$30. Вы сделали рейз из поздней позиции с A♠A♦. Баттон и большой блайнд уравнили. Три игрока видят флоп J♣6♣5♦. Вы ставите, и оба противника уравнивают. Торн - 7♣. Вы ставите, рейз баттона, и большие блайнды уравнивает. В банке 295\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Всегда, когда противники ждут с рейзом до торна, Вы должны предположить, что у них сильная рука. Это предположение особенно правильно, при игре против двух противников. С таким типом борда, у одного из ваших противников может быть флеш, стрит, сет, или две пары. Даже если у Вас в настоящее время лучшая рука, у ваших противников достаточно аутов, чтобы побить Вас на ривере.

В реальной игре, игрок сбросил. Баттон показал Q♣Q♥, а большой блайнд J♠5♠. Игрок выиграл бы руку, когда 7♦ пришла на ривере. Учитывая руки его противников, игрок имел хорошие шансы банка для уравнивания с восемью аутами, однако, такой случай ситуация лучший сценарий таких ситуаций, не один из игроков не имел флеша, стрита, или сета. Сброс - вот лучшая игра, в конечном счете.

\$1-\$2. У Вас K♠T♣ в большом блайнде. Ранний и средний игрок уравнивают. Три игрока видят флоп K♣6♠5♣. Вы ставите, и оба игрока уравнивают. Торн - J♣. Вы ставите, ранний игрок сброс, и средний игрок рейз. В банке 12.50 \$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Флеш или сет – вот вероятные руки вашего противника, который ждал с рейзом до торна. Даже если у него нет премиальной руки, ваш кикер не очень хорош. Большинство игроков не будут на этом лимите делать полублефовые рейзы на торне. В реальной игре, игрок уравнивал на торне и ривере и проиграл еще 4\$, противник показал флеш.

\$20-\$40. У Вас K♠ Q♠ в средней позиции. Ранний игрок уравнивал, и Вы сделали рейз. Большой блайнд уравнивал, и три игрока видят флоп K♦J♥2♣. Вы ставите, и ранний игрок уравнивает. Торн - Q♦. Вы ставите и ваш противник рейз. В банке 290\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. Ваш противник, вероятно, сделал бы рейз на флопе или ререйз на префлопе, имея следующие руки: AA, KK, QQ, JJ, AK, и AQ. Вероятней всего, противник мог так разыгрывать из ранней позиции с чек/рейзом на торне, следующие руки: AT, KQ, KJ, KT, QJ, T9s, и возможно 22. Вы выигрываете у трех этих рук, делите с одной, и проигрываете двум.

К сожалению, AT и T9s - наиболее вероятные руки, так как у Вас на руках король и дама. Однако даже если он в настоящее время Вас бьет, у Вас есть ауты к фулл-хаусу. Имея ауты, я предпочитаю уравнивать в такой ситуации, а не делать ререйз и рисковать получить «кэп» банка. В реальной игре, игрок уравнивал, и противник показал T♣9♣.

\$10-\$20. У Вас K♠J♠ в поздней позиции. Средний игрок, Вы, баттон уравниваете. Четыре игрока видят флоп K♥5♦2♥. До Вас все чек и вы ставите. Баттон рейз, большой блайнд уравнивает, и Вы ререйз. Оба игрока уравнивают. Торн - 9♠. Большой блайнд чек, вы ставите, баттон уравнивает и большой блайнд рейз. В банке 215 \$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. С таким бордом, наиболее вероятная рука большого блайнда - сет. Он уравнивал колд-коллом рейз на флопе, показав сильную руку. Большинство игроков не сделают чек/рейз на торне против двух противников без очень сильной руки. В реальной игре, игрок сбросил. Большой блайнд показал 43 и баттон KJ. Хотя Вы поделили бы банк с этой рукой, уравнивание в такой ситуации, в конечном счете, будет нерентабельно.

\$20-\$40. У Вас A♥K♣ на баттоне. Игрок в средней позиции впервые входит в игру и ставит вынужденный блайнд 20\$. Ранний игрок рейз, средний игрок сбрасывает, и игрок в поздней позиции уравнивает. Вы решаете просто уравнивать. Маленький блайнд уравнивает, и четыре игрока видят флоп A♦3♥9♣. Ранний игрок делает ставку, и Вы делаете рейз. Маленький блайнд уравнивает и ранний игрок ререйз. Вы уравниваете, и маленький блайнд уравнивает. Торн - 6♣. Ранний игрок ставка, вы уравниваете, и маленький блайнд делает рейз. Ранний игрок уравнивает. В банке 580 \$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Игрок в ранней позиции, вероятно, вас бьет или Вы делите банк. Что Вас должно действительно волновать, это - чек/рейз маленького блайнда. Помните, что всегда, когда игрок делает рейз против двух игроков на торне, особенно если оба эти игрока показали большую

силу, он вероятней всего имеет, по крайней мере, две пары. С таким бордом ваш противник, вероятно, имеет сет.

Другое предупреждение, о наличии такой руки - был колд-колл маленького блайнда на флопе. Этот флоп не имеет стритовых или флешевых возможностей, и у Вас один из тузов, таким образом, Вы должны предположить, что колд-колл показывает сильную руку, такую как сет девяток или троек. В реальной игре, игрок уравнил и маленький блайнд показал 99, а ранний игрок АК.

\$20-\$40. Вы сделали рейз с $K♥Q♥$ из средней позиции. Оба блайнда уравнили, и три игрока видят флоп $Q♦5♠3♣$. Вы ставите, и оба игрока уравнивают. Торн - $8♥$. Вы ставите, маленький блайнд рейз, и большой блайнд уравнивает. В банке 380 \$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивание и сброс, близкие решения. Всегда, когда противник ждет с чек/рейзом до торна, Вы должны быть осторожны. Возможные руки маленького блайнда, которые в настоящий момент Вас бьют: AQ, 88, 55 и 33, однако, банк довольно большой, к тому же он мог сделать рейз и со средней парой, пытаюсь ее защитить, надеясь, что дама Вам не помогла.

Возможные руки, с которыми Вы выигрываете или делите банк: KQ, QJ, QT, JJ, TT или 99. Он мог также сделать рейз на полублефе с флеш-дро или с A8, A5, A3. Есть много рук, которые Вы бьете и только некоторые бьют Вас. Колд-колл большого блайнда указывает на флеш-дро. При таком большом банке, я бы уравнил. Ререйз с одной парой опасен, тем более что Вы вряд ли кого-нибудь выгоните из банка. В реальной игре, игрок уравнил, и его противник выиграл флешем, показав $A♠Q♠$.

\$15-\$30. У Вас $A♦K♦$ в маленьком блайнде. Ранний игрок уравнил, сильный средний игрок сделал рейз, и слабый поздний игрок уравнил. Вы просто уравнили, и большой блайнд сбросил. Четыре игрока видят флоп $A♣5♦4♠$. Вы сказали чек, средний игрок ставка, поздний игрок уравнил, Вы рейз, и оба игрока уравнивают. Торн - $Q♣$. Вы ставите, рейзер префлопа сброс, и поздний игрок рейз. В банке 315\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Когда противник ждет с рейзом до торна, Вы должны предположить наличие у него сета или двух пар, особенно если он не делал рейз на флопе. Возможные руки вашего противника: 55, 44, AQ, A5, и A4. Ваш противник, вероятно, сделал бы рейз на флопе с AQ и ререйз с A5 и A4, таким образом, эти руки менее вероятны. Наиболее вероятны, медленно разыгранные руки - 55 и 44.

С другой стороны, он - слабый игрок, который мог подумать, что его AJ и AT - сильные руки (хотя думаю, он бы сделал рейз на флопе с такой рукой). Вам необходимо поставить 60\$, чтобы выиграть 345\$, шансы банка - почти 1 к 6. Трудно, сбросить АК, но сброс - вероятно лучшее решение. Ререйз определенно не правилен. В реальной игре, игрок уравнил, и его противник показал AQ.

Заметьте, что ваше решение, вероятно, было бы другим, если бы Вы играли один на один на флопе. Его рейз на торне показывает большую силу, рейз сделан против игрока сделавшего чек/рейз на флопе против двух противников. Большинство игроков уважают такие чек/рейзы. При игре один на один, Ваш чек/рейз мог быть со многими руками, таким образом, ваш противник мог подумать, что AJ, AT, или A9 - сильные руки. Очень трудно сбросить АК против одного противника, но когда у Вас несколько противников, рейз на торне обычно означает большую руку.

\$15-\$30. У Вас $A♦Q♠$ в средней позиции. Ранний игрок сделал рейз, и вы уравнили. Сильный игрок на баттоне и большой блайнд уравнивают. Большой блайнд - один из лучших игроков на сайте. Четыре игрока видят флоп $A♣J♥2♦$. Ранний игрок делает ставку, и Вы делаете рейз. Баттон сбрасывает, а большой блайнд и ранний игрок уравнивают. Торн - $8♦$. Все до вас чек. В банке 220\$. Что Вам делать?

Ответ: Чек и бет/фолд близкие решения. Здесь две проблемы. Во-первых, большой блайнд - очень сильный игрок, уравнил колд-коллом рейз на флопе. Какие руки его руки Вы можете бить в этой ситуации? Возможно AT, но сильный игрок, вероятно, сбросил бы AT на префлопе или на флопе. Вероятные руки большого блайнда AQ, AJ, JJ, A2s, и 22, и Вы не можете побить ни одну из них.

Во-вторых - рейзер префлопа, уравнил рейз на флопе. Он может иметь некую руку, например дырявый стрит-дро, АК, AQ, KK, или - возможно слоуплеить сет или AJ. Так что если Вас не бьет рейзер префлопа, возможно Вас бьет большой блайнд, берите бесплатную карту и надейтесь на приход дамы.

Вы должны знать своих противников, при такой игре. В играх более низкого лимита, Вы вероятно должны сделать ставку. Если вы ставите и получаете рейз, Вы можете сбросить против

большинства противников, если только это не противник, который считает, что Ах - большая рука. В реальной игре, игрок сказал чек на торне. Ривер 7♠. Большой блайнд ставка, ранний игрок рейз, и игрок сбросил. Большой блайнд показал A♥J♦, а рейзер префлопа 8♣8♠.

Ривер

Ривер - еще один раунд с большими ставками, но после него карты больше не выдаются. На нем Вы можете иметь действительно сильную руку, незавершенную дро комбинацию, среднюю руку, или возможно приличную руку, но с опасением, что противник завершил дро комбинацию. Большинство игроков быстро принимают решения, как действовать на ривере, не продумывая различные возможности. Например, всегда ли Вы должны делать ставку, если вы думаете, что у вас лучшая рука? Ответ - нет. Сказать чек и затем уравнивать с сетом, когда борд четыреходномастный или четырехсвязный? Иногда Вы должны делать ставку. Все же большинство игроков быстро принимает, самое очевидное решение, которое не всегда правильное.

Правильные ставки на ривере очень важны, так как это - большие ставки, и каждая ставка, поставленная или сохраненная, может значительно добавить к вашей норме выигрыша. Некоторые игроки имеют тенденцию отступать и терять ставки, они боятся, что кто-то имеет натс. Другие игроки уравнивают слишком часто на ривере, только для того, чтобы посмотреть выигрышную руку противника. Есть ситуации, когда Вы можете выиграть банк блефом, или проиграть банк, сбросив выигрышную руку. Эти ошибки могут быть очень дорогостоящими. Продумайте каждую ситуацию, чтобы убедиться, что Вы оценили каждую возможность.

Не сбрасывайте выигрышных рук

Одна из самых дорогостоящих ошибок, которую Вы можете сделать в лимитном Холдеме, сбросить выигрышную руку на ривере. Вы должны всегда помнить что, уравнивая при хороших шансах банка - Вы добираете. Если банк 24\$ и необходимо уравнивать 4\$, Вам необходимо выиграть один раз из семи, чтобы стать безубыточным. С хорошими шансами банка, уравнивание на ривере обычно правильно, если у Вас есть некоторые шансы на выигрыш банка.

Ривер не время, чтобы со своей большой рукой, думая, что Вы прочитали противника, сделать «большой фолд», если только на 100% не уверены в своих способностях, читать игру и в знании своего противника. С другой стороны, не тратьте впустую ставки только для того, чтобы увидеть руку противника, когда он, очевидно, Вас бьет.

Давайте рассмотрим некоторые общие ситуации, чтобы помочь Вам определить, правильно ли уравнивание. Первый важный фактор - тип противника, против которого Вы играете. Вы можете сбросить свои слабые руки более безопасно против тайтового игрока, который редко блефует, чем против хитрого игрока, который играет не столь прямолинейно. Против таких хитрых игроков, оцените всю историю его ставок, чтобы попробовать определить, имеете ли Вы какие то шансы на победу.

Второй важный фактор, возможно ли наличие у беттора дро комбинации. Противник, играющий на борде A♣9♦4♥2♠, вероятно, будет иметь приличную руку, однако, противник может играть дро комбинацию с двух или треходномастным, двухсвязным флопом или даже с двумя близкими, но не связными картами на флопе. Слабая рука может победить, если ваш противник делает ставку на дро комбинации.

Например, лимит \$10-\$20. Вы получаете бесплатную игру с большого блайнда против двух ранних коллеров с 6♣2♣, флоп T♣9♣3♦. Вы решаете сделать ставку на полублефе против двух противников, и один из них уравнил. Карта торна - 4♦. Вы решаете сделать ставку снова, и противник уравнивает. Ривер - 2♥. Вы чек и ваш противник делает ставку.

Вы проиграете, если у вашего противника есть пара, но Вы должны уравнивать против большинства типов противников, так как возможно он разыгрывал оверкарты, флеш-дро или стрит-дро, например K♥J♠, Q♦J♦, или A♣7♣. Вы должны выиграть один раз из шести, чтобы стать безубыточным.

Когда нет очевидных флеш-дро или стрит-дро на борде, Вы должны пробовать определить силу руки вашего противника. Имеет ли он старшую пару, или лучше? Мог ли он сделать ставку на оверкартах? Мог ли он сделать ставку на младшей паре?

Оценка истории его ставок на префлопе, флопе и на торне, можете помочь Вам определить его возможные руки. Как только Вы сузили коридор его возможных рук, Вы можете оценить вероятность вашей победы. Даже с маленьким шансом на выигрыш, Ваше уравнивание может быть оправдано,

если шансы банка большие. Не перехитрите себя и не сбрасываете выигрышную руку на ривере. Сброс выигрышной руки на ривере - одна из самых дорогостоящих ошибок, которую Вы можете сделать, так как Вы теряете весь банк!

Сброс, для сохранения ставок

Предыдущий раздел рассказывал, что часто правильно уравнивать на ривере вместо того, чтобы терять весь банк, не потратив только одну ставку, однако, иногда Вы все-таки должны сбрасывать, для сохранения ставки, когда очевидно, что у Вас безвыигрышная рука. Многие игроки очень любопытны и хотят увидеть выигрышную руку противника только для того, чтобы узнать, чем их победили. Не уравнивайте, если Вы только хотите узнать, что противник получил сет или флеш.

Любопытство - враг для хорошего игрока в покер, особенно когда оно стоит Вам большой ставки на ривере. Помните, хороший игрок выигрывает одну большую ставку в час. Если вы неправильно уравниваете один раз за час, на ривере, Вы теряете свою норму выигрыша.

Этот раздел подсказывает, в каких случаях необходимо сбрасывать. Используйте те же рассуждения, что и в предыдущем разделе " Не сбрасывайте выигрышных рук ", для определения оправдано ли уравнивание. Опять, тип противника, тип борда и история ставок, должны помочь Вам в принятии решения. Если все эти соображения показывают очень высокую вероятность того, что ваш противник имеет преимущество, Вы должны сбросить, чтобы сохранить эту ставку, однако, всегда учитывайте шансы банка перед принятием решением.

Один важный фактор, при принятии решения уравнивать или сбрасывать - количество противников в игре. Чем больше противников, против которых Вы играете, тем больше вероятность - что Вам нужна сильная рука для победы. Это особенно верно, когда кто-то сделал ставку, и кто-то уже ее уравнил. Вы должны иметь намного более сильную руку, против двух противников уравнивших ривер, чем против одного.

Игра на флопе или торне несколькими противниками с большим количеством рейзов, также показывает, что кто-то из них имеет сильную руку. Кроме того, обычно сбрасывайте против противника, сделавшего ставку против нескольких игроков на страшном борде. При игре один на один, противник мог бы блефовать, но против двух и более игроков блеф на ривере бывает редок.

Давайте рассмотрим пример, когда сброс на ривере правилен. У Вас $A\spadesuit K\heartsuit$ в ранней позиции и Вы делаете рейз. Средний игрок и баттон уравнивают, блайнды сбрасывают. Флоп - $A\clubsuit 9\clubsuit 5\spadesuit$. Вы ставите, средний игрок рейз, баттон уравнивает, и Вы ререйз, все уравнивают. Торн - $2\heartsuit$. Вы ставите, и все уравнивают. Ривер - $6\clubsuit$. Вы ставите, средний игрок уравнивает, и баттон рейз. Что Вам делать? Наиболее вероятная рука для этого игрока - флеш, или возможно малая вероятность, что две пары сет, но в любом случае он вас бьет, и Вы должны сбросить.

Совет: Всегда, когда флоп двухномастный и у Вас больше одного противника, играющих до ривера, есть большая вероятность наличия у одного из них флеш-дро. Это особенно верно, когда они не могут натягивать к оверкартам или стриту.

В примере выше, игрок на баттоне уравнил префлоп рейз, а затем уравнил рейз на флопе. Каковы его вероятные руки? Ставка и рейз на флопе показывают, что один из его противников имеет, по крайней мере, пару тузов. Если баттон имеет туз, средний игрок вероятно флеш-дро. Даже если все три игрока имеют туз, сомнительно, что баттон сделал бы рейз на ривере только с парой тузов против двух противников.

Давайте рассмотрим другой пример. У Вас $A\heartsuit A\spadesuit$ и Вы делаете рейз из ранней позиции. Средний игрок и баттон снова уравнивают. Флоп - $A\clubsuit T\clubsuit 5\clubsuit$. Вы ставите, и оба игрока уравнивают. Торн - $6\heartsuit$. Вы волнуетесь о сделанном флеше, но все же ставите, потому что не хотите давать бесплатную карту. Оба противника уравнивают. Ривер - $2\clubsuit$. Вас бьют. Вы можете подумать, "я не могу сбросить сет тузов", но Вы должны! Сохраните ставку! Если бы Вы играли один на один, то Вы могли бы уравнивать против одних противников и сбросить против других. Некоторые противники при игре один на один могут пробовать блефовать с такой картой паники, в то время как другие будут делать ставку только с флешем. Из двух противников на таком флопе, по крайней мере, один из них имел флеш-дро.

Другие примеры, при которых видно, что Вас бьют – приходит четвертая карта к стриту или приходит пара на ривере. История предыдущих ставок может сказать, что у Вас безвыигрышная рука на этом борде. Например, четыре игрока уравнивают до ривера, Вы делали ставку на каждой улице с АК. Борд на ривере - $KT52T$ и маленький блайнд делает ставку. Игрок, делающий ставку против трех противников будет почти всегда иметь трипс десяток. Если он сделал ставку против двух противников, Вы все равно вероятно должны сбросить. Если он сделал ставку при игре один на один,

Вы, возможно, должны уравнивать, если только Вы не очень хорошо знаете вашего противника и знаете, что он сделал бы ставку только при тройке десятков.

Убедитесь, что не сбрасываете выигрышную руку, но и не делайте глупые коллы, когда знаете, что Вас бьют. Сохраняйте свои ставки!

Ставка или Рейз, для получения дополнительных ставок

Частая ошибка многих игроков, они всегда делают ставку или рейз на ривере, когда считают, что у них лучшая рука. Не делайте такую ошибку!

Совет: Делайте ставку или рейз на ривере с хорошей рукой против одного противника, если у Вас есть, по крайней мере, 50%-ый шанс на победу, когда ваш противник уравнивает.

Ключевая часть этого совета - когда ваш противник уравнивает. Часто после Вашей ставки на ривере, ваш противник будет сбрасывать. Такая ставка никакой прибыли Вам не дает.

Давайте рассмотрим пример. У Вас Q♥Q♠ с бордом K♣5♣2♥4♠8♦. Вы ставите на флопе, и Вас уравнивают. Вы ставите на торне, и Вас уравнивают. Вы считаете, что наиболее вероятная рука у противника – флеш-дро. Должны Вы ставить на ривере? Ответ - нет, так как, ваш противник сбросит, если у него флеш-дро. Ставка не принесет Вам прибыли. Лучшее решение – сказать чек и попробовать спровоцировать противника на блеф.

Многие противники с так и не завершённой дро комбинацией, могут воспринять ваш чек как признак слабости и будут в отчаянии пытаться забрать банк блефом, делая ставку. В этом случае, сказав чек, вы получаете прибыль – ставку противника, в то время как, сделав первым ставку, вы бы ее не получили.

С другой стороны, если Вы - против агрессивного игрока, который слишком часто уравнивает со слабыми парами, тогда ваша ставка правильна. В выше указанном примере, маловероятно, что у вашего противника пара королей, так как агрессивный противник, вероятно, сделал бы рейз на флопе или торне. Также вероятно он сделал бы рейз с флеш-дро на одной из улиц. В такой ситуации, ставка может быть правильной, так как Вы выиграете более 50% случаев, когда ваш противник уравнивает со слабой парой. Говорите чек, если предполагаете, что у вашего противника дро комбинация, и делайте ставку, если Вы уверены, что ваш противник будет уравнивать с парой ниже, чем короли.

Вам необходимы шансы на победу более 50%, если есть риск, что ваш противник сделает рейз с лучшей рукой, и Вам придется уравнивать. При таком варианте, Вы теряете две больших ставки лучшей руке и выигрываете только одну ставку у слабой руки, так что Вам необходимы шансы на победу более 50%, для восстановления таких потерь. Например, если у Вас примерно 50%-ый шанс на победу при вскрытии, но есть 5%-ый шанс, что противник сделает рейз и в 70% выиграет после своего рейза, Вы должны говорить чек и затем уравнивать, а не делать ставку.

Например, у Вас KQ с бордом K548T. Вы думаете, что 10% у противника KQ, 30% - KJ, 20% - KT, и в 40% он сбросит другие руки на вашу ставку. В редких случаях вы сможете прочитать какая из этих рук конкретно, находится у противника. Что Вы должны сделать, чек или ставку?

Давайте разыграем эту руку 10 раз и посмотрим, как будет развиваться сценарий. Сделав ставку первым - четыре раза противник сбросит, и Вы выиграете, но прибыли от ставки Вы не получите, три раза Вы поделите банк и опять прибыли не получите, три раза Вы выиграете одну большую ставку, и два раза проиграете две больших ставки, когда ваш противник сделает рейз с двумя парами. Ваш общий результат - минус одна большая ставка. Помните, деньги в банке уже ваши, если у Вас лучшая рука, так что размер банка не должен влиять на анализ.

Теперь давайте рассмотрим сценарий, когда Вы говорите чек, также предполагается, что ваш противник сделает ставку с любой парой королей и скажет чек на других комбинациях. Четыре раза Вы не получите ничего, так как он скажет чек, один раз Вы поделите банк, три раза выиграете одну ставку против KJ, и два раза проиграете ставку против KT. Общий результат - плюс одна ставка.

Вывод: в данной ситуации с этой рукой выгодней сказать чек. Было бы еще выгодней, если бы противник иногда решал блефовать, делал бы ставку со слабой рукой, которую он сбросил бы на вашу ставку.

У Вас 50%-ый шанс на выигрыш на вскрытии, но из-за возможности рейза противника на лучшей руке, Вы должны играть чек/колл в этом примере. Сложней станет розыгрыш, если Вы уберете предположение, что ваш противник сделает ставку с любую парой королей. Некоторые противники, не будут делать ставку с такой рукой, с которой они уравниют чужую ставку. В приведенном примере, некоторые противники могут не сделать ставку с KJ, если Вы скажете чек. В этом случае, предпочтительней будет ставка, даже притом, что она дает отрицательное матожидание.

Вы видите почему? Вы проигрываете больше, сказав чек и уравнивая, если ваш противник будет делать ставку только с двумя парами.

Обобщая, вышеперечисленные соображений, Вы должны учесть следующие моменты, перед тем как, сделать ставку на ривере против одного противника с хорошей рукой:

- ❖ Вероятность Вашей победы на вскрытии (должна быть, по крайней мере, 50%),
- ❖ Вероятность рейза от Вашего противника, который Вы уравниваете
- ❖ Вероятность того, что ваш противник сделает ставку со слабой рукой после вашего чека, которую он сбросил бы к вашей ставке
- ❖ Вероятность того, что ваш противник скажет чек со слабой рукой после вашего чека, но уравнивает с ней вашу ставку.

Подробнее остановимся на втором пункте. Иногда ваш противник сделает рейз, и Вы сбросите. При таком розыгрыше ваша ставка на ривере не всегда неправильна. Например, у Вас AA против известного противника, борд АКQ5T. Ставка в этой ситуации правильна, если Вы знаете, что ваш противник сделает рейз с валетом и уравнивает с двумя парами, также Вы неуверенны, что он сделает ставку с двумя парами, если Вы скажете чек. Если вы ставите, и он делает рейз, Вы можете безопасно сбросить, проигрывая тоже количество ставок, что и при чек/колл. Если вы ставите, и он уравнивает с двумя парами, вы получаете ставку. Ваше матожидание - нулевое, если у него валет, и одна ставка, когда у него валета нет, и он уравнивает.

Совет: Иногда правильно на ривере сделать ставку на страшном борде с сильной рукой, если Вы можете безопасно сбросить после рейза противника.

Этот совет не применим к хитрым противникам, если противник может делать блефовый рейз, пытаясь выиграть банк сразу, процесс принятия решения становится намного более сложным. В этом случае, Вы должны сравнить различные вероятности всех возможных сценариев:

- ❖ Вероятность того, что он уравнивает, и Вы выиграете ставку
- ❖ Вероятность того, что он сделает рейз, и Вы проиграете две ставки
- ❖ Вероятность того, что он сделает рейз, и Вы выиграете две ставки
- ❖ Вероятность того, что после Вашего чека, он сделает ставку с рукой, с которой он не уравнивал бы вашу ставку.

Я понимаю, что ситуации могут весьма усложняться, в связи с этим Вы должны оценить историю предыдущей торговли, например, насколько она была активной.

Другой вариант розыгрыша, при вашем слове первым на ривере - чек/рейз. Есть две причины исполнить чек/рейз с сильной рукой на ривере:

- ❖ Спровоцировать блеф.
- ❖ Получать больше ставок, когда Вы уверены, что противник сделает ставку и уравнивает ваш рейз.

Например, у Вас Q♦J♦ борд K♦T♣5♥7♦2♦. Ваш противник сделал рейз после вашей ставки на флопе и сделал ставку на торне, таким образом, Вы уверены, что он сделает ставку на ривере. Такая ситуация хороша для исполнения чека/рейза, с намерением получить от соперника две ставки.

Ваш розыгрыш должен быть другим, если борд был бы K♦T♣7♦5♥2♦. Вы видите почему? В этом случае, соперник может подумать, что Вы завершили флеш-дро, так как флоп был двуходномастным. Чек/рейз в таком случае может иметь неприятные последствия, если ваш противник решит сказать чек. Вы потеряете ставку, если он уравнивал бы вашу ставку. Чек/рейз также не принесет Вам прибыли, если противник сбросит на ваш рейз, но уравнивал бы вашу ставку.

Давайте посмотрим на другую весьма похожую ситуацию. Большинство противников отказываются делать ставку, когда приходит карта паники на ривере, делающая борд четыреходномастным, четырехсвязным или пара к ключевой карте, особенно к старшей паре, поэтому идите вперед и делайте ставку с лучшей рукой, чтобы попробовать получить, по крайней мере, одну ставку с Вашего противника. Большинство игроков будут уравнивать ставку, чтобы убедиться, что Вы не блефуете, но откажутся делать ставку, опасаясь чека/рейза.

Совет: опасно исполнять чек/рейз, если борд страшный, поэтому делайте ставку, чтобы получить, по крайней мере, одну ставку.

Например, чек/рейз опасен, если у Вас A♦T♥ и борд K♦T♣7♦5♦2♦. Вы должны, вероятно, отказаться от чека/рейза в такой ситуации, за исключением игры против маньяка или чрезвычайно агрессивного противника. Большинство игроков никогда не сделают ставку с таким бордом на ривере, если у них нет A♦ или Q♦, однако многие уравнивают ставку, чтобы убедиться, что Вы не блефуете.

Еще одна ситуация, с которой Вы можете столкнуться на ривере - против Вас несколько противников и перед вами делают ставку, а у Вас очень сильная рука. В некоторых случаях необходимо просто уравнивать, а не делать рейз с вашей сильной рукой, для того, чтобы смогли уравнивать ставку оставшиеся противники. Особенно верно, если есть даже маленький шанс, что ставящий имеет натс и сделает ререйз или есть большая вероятность, поделить банк с беттором.

Например, у Вас Q♣T♦ борд J♥T♠9♦8♣5♦, Вы должны просто уравнивать, если есть противники после Вас. Вы, вероятно, поделите банк с беттором, так лучше дать вашим оставшимся противникам шанс уравнивать ставку. Кроме того, есть вероятность наличия у противника KQ и получения ререйза, стоящий Вам денег.

Блефовая ставка или блефовый рейз

Немного выше мы обсуждали одну из самых плохих ошибок, которую Вы можете сделать на ривере, сбросить лучшую руку. Другая сторона медали, заставить противника сбросить лучшую руку - большой успех, Вы выигрываете весь банк. Типичный пример блефовой ставки на ривере - у Вас дро комбинации и вы ставите в надежде, что ваш противник сбросит дро комбинацию или слабую пару.

Например, Вы сделали рейз из поздней позиции с 9♣8♣, и большой блайнд уравнил. Флоп - J♦T♦5♣. Большой блайнд чек и уравнил Вас на флопе и торне и снова сделал чек на ривере. Ставка будет правильной против большинства игроков. Ваш противник мог иметь флеш-дро или стрит-дро с AQ, KQ, K9, или Q9. У Вас вероятно достаточные шансы банка к вероятности того, что ваш противник сбросит.

Учитывайте против кого Вы собираетесь блефовать на ривере. Блеф более успешен против сильных противников, которые способны сбросить слабую руку, вроде средней или младшей пары. Большинство слабых игроков уравнивают Вас, если у них есть хоть что-нибудь. Для принятия решения стоит ли блефовать на ривере - просто сравните шансы банка с вероятностью сброса противником карт.

Блефовый рейз на ривере обычно не выгоден, так как трудно заставить противника сбросить, если он уже делал ставку на ривере и Ваш рейз к тому же уменьшает Ваши шансы банка.

Совет: В онлайн, блефовый рейз на ривере еще менее успешен, чем при офлайн игре.

Ваши противники очень любопытны и посмотрят ваши карты. Они также понимают, что в онлайн очень много хитрых розыгрышей, и чаще будут уравнивать. Блефовый рейз обычно успешен, только против игрока пытающегося также блефовать или против очень сильного игрока, который может выбросить хорошую руку. Слабые игроки почти всегда уравнивают рейз с любой рукой, если только они не блефовали также как и Вы.

Однако есть ситуация, когда Вы можете определить возможность успешного блеф рейза на ривере. Вот - розыгрыш в игре \$20-\$40, где я удачно применил блефовый рейз. У меня были AA в большом блайнде. Ранний игрок уравнил, средний игрок сделал рейз, баттон уравнил, я сделал ререйз, ранний игрок уравнил, средний игрок сделал «кэп», и все уравнили. В банке 330\$.

Флоп 5♥3♦6♥. Я решил сделать чек на флопе и подождать с рейзом до торна, чтобы иметь лучшие шансы на вытеснение некоторых противников. Средний игрок сделал ставку, и все уравнили. Торн 9♠. Я сказал чек перед средним игроком, который сделал ставку, баттон уравнил и я сделал рейз. Все уравнили и у баттона при уравнивании закончились деньги. В банке 730\$. Ривер был страшным J♥. Эта карта ужасна для меня, поскольку теперь вероятен флеш или возможно средний игрок получил сет. Я сказал чек. Ранний игрок сделал ставку и средний игрок уравнил.

Я был довольно уверен, что ранний игрок имеет флеш, так как он уравнил колд-коллом рейз на торне, но я все же уравнил, так как шансы банка были 1 к 20. Ранний игрок показал A♦7♦, а средний игрок QQ.

Я излагаю этот пример, только потому, что - средний игрок сохранил для меня банк. Если бы он сделал рейз на ривере, то я бы сбросил так как, мои шансы банка стали бы 1 к 10, а вся торговля указывала на флеш или возможный сет. Средний игрок, возможно, рисковал бы еще 40\$, делая рейз, выгоняя меня из банка, в надежде, что у раннего игрока нет флеша.

Карта паники на ривере может улучшить ваши возможности для успешного блефа. Например, приходит карта в масть или пара на борд, и Вы имитируете трипс, или приходит туз на ривере, и Вы имитируете туз. Такие розыгрыши могут быть успешными против сильных противников, потому что они могут сброситься на ривере, когда думают, что их бьют, однако, такой тип игр редко успешен против слабых противников, поскольку они почти всегда уравнивают.

Самая плохая ставка в Покере

Давайте завершим главу описанием одной из самых плохих ставок в лимитированный покере: ставка на ривере против одного противника, когда на борде очень сильная комбинация, и Вы не бьете этот борд. Например, борд 87654 и Вы решаете сделать ставку без 9 на вашей руке. Другой пример сделать ставку, когда на борде пять карт одной масти, а у Вас нет карт с этой мастью на руке. Такая ставка не дает ничего, потому что противник при игре один на один почти никогда не сбросит в такой ситуации. Лучшее, что может случиться - Вы поделите банк, но если ваш противник имеет более высокий стрит или флеш и сделает рейз, Вы проиграете две ставки.

Очень часто я вижу, как игроки делают эту ошибку даже на лимитах \$20-\$40, и теряют две больших ставки. Я сомневаюсь, что любой, кто прочел книгу по покеру, сделает такую ошибку, но я видел такую игру достаточно много раз. Заметьте, что этот розыгрыш отличается, от розыгрыша, когда в игре несколько игроков. В этом случае, Вы иногда можете добиться, чтобы один или два игрока сбросили, думая, что у кого-то есть натс.

Обзор Главы

Не сбрасывайте выигранных рук

- ❖ Одна из самых дорогостоящих ошибок, которую Вы можете сделать в лимитном Холдеме, сбросить выигранный руку на ривере.
- ❖ С хорошими шансами банка, уравнивание на ривере обычно правильно, если у Вас есть некоторые шансы на выигранный банка.
- ❖ Важный фактор - тип противника, против которого Вы играете. Вы можете сбросить свои слабые руки более безопасно против тайтового игрока, который редко блефует, чем против хитрого игрока, который не играет столь прямолинейно.
- ❖ Второй важный фактор - возможно ли наличие у беттора дро комбинации. Слабая рука может победить, если ваш противник делал блефовую ставку с дро комбинацией.

Сброс, для сохранения ставок

- ❖ Иногда Вы все-таки должны сбрасывать, для сохранения ставки, когда очевидно, что у Вас безвыигрышная рука. Тип противника, тип борда и история ставок, должны помочь Вам в принятии решения.
- ❖ Чем больше противников, против которых Вы играете, тем больше вероятность - что Вам нужна сильная рука для победы. Это особенно верно, когда кто-то сделал ставку, и кто-то уже ее уравнил.
- ❖ Всегда, когда флоп двухномастный и у Вас больше одного противника, играющих до ривера, есть большая вероятность наличия у одного из них флеш-дро. Это особенно верно, когда они не могут натягивать к оверкартам или стриту
- ❖ Обычно сбрасывайте против противника, сделавшего ставку против нескольких игроков на страшном борде.

Ставка или Рейз, для получения дополнительных ставок

- ❖ Делайте ставку или рейз на ривере с хорошей рукой против одного противника, если у Вас есть, по крайней мере, 50%-ый шанс на победу, когда ваш противник уравнивает. Вам необходимы шансы на победу более 50%, если есть риск, что ваш противник сделает рейз с лучшей рукой, и Вам придется уравнивать.
- ❖ Вы должны учесть следующие моменты, перед тем как, сделать ставку на ривере против одного противника с хорошей рукой:
 1. Вероятность Вашей победы на вскрытии (должна быть, по крайней мере, 50%),
 2. Вероятность рейза от Вашего противника, который Вы уравниваете
 3. Вероятность того, что ваш противник сделает ставку со слабой рукой после вашего чека, которую он сбросил бы к вашей ставке
 4. Вероятность того, что ваш противник скажет чек со слабой рукой после вашего чека, но уравнивает с ней вашу ставку.
- ❖ Иногда правильно на ривере сделать ставку на страшном борде с сильной рукой, если Вы можете безопасно сбросить после рейза противника. Этот совет не применим к хитрым противникам, если противник может делать блефовый рейз, пытаюсь выиграть банк сразу, процесс принятия решения становится намного более сложным.

❖ Другой вариант розыгрыша, при вашем слове первым на ривере - чек/рейз. Есть две причины исполнить чек/рейз с сильной рукой на ривере: спровоцировать блеф, получить больше ставок, когда Вы уверены, что противник сделает ставку и уравнивает ваш рейз.

❖ Опасно исполнять чек/рейз, если борд страшный, поэтому делайте ставку, чтобы получить, по крайней мере, одну ставку.

❖ В некоторых случаях необходимо просто уравнивать, а не делать рейз с вашей сильной рукой, для того, чтобы смогли уравнивать ставку оставшиеся противники. Особенно верно, если есть даже маленький шанс, что ставящий имеет натс и сделает ререйз или есть большая вероятность, поделить банк с беттором.

Блефовая ставка или блефовый рейз

❖ Заставить противника сбросить лучшую руку - большой успех, Вы выигрываете весь банк.

❖ Типичный пример блефовой ставки на ривере - у Вас дро комбинации и вы ставите в надежде, что ваш противник сбросит дро комбинацию или слабую пару.

❖ Блеф более успешен против сильных противников, которые способны сбросить слабую руку, вроде средней или младшей пары. Большинство слабых игроков уравнивают Вас, если у них есть хоть что-нибудь.

❖ Блефовый рейз на ривере обычно не выгоден, так как трудно заставить противника сбросить, если он уже делал ставку на ривере и Ваш рейз к тому же уменьшает Ваши шансы банка.

❖ Карта паники на ривере может улучшить ваши возможности для успешного блефа.

Практикум

\$20-\$40. У Вас Q♦J♦ на баттоне. Рейз позднего игрока и вы уравниваете. Большой блайнд уравнивает, и три игрока видят флоп 8♦4♣3♦. Ставка игрока из поздней позиции, вы уравниваете, и большой блайнд уравнивает. Торн - Q♥. Поздний игрок делает ставку, Вы рейз. Большой блайнд ререйз, поздний игрок и вы уравниваете. Ривер - 7♣. Большой блайнд делает ставку и рейз позднего игрока. В банке 670\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Вас били на торне, и Вы уравнивали только из-за наличия флеш-дро. Даже с таким большим банком, Вы не должны уравнивать 80\$ на ривере. Игрок в поздней позиции показал Q♠7♠, а большой блайнд K♣K♥.

\$15-\$30. Вы входите в игру и делаете вынужденный блайнд 15\$ в поздней позиции, у Вас A♣A♦. Ранний игрок сделал рейз, средний игрок уравнил и Вы ререйз. Три игрока видят флоп K♣Q♦4♦. Ранний игрок делает ставку, следующий игрок уравнивает, Вы делаете рейз, и оба игрока уравнивают. Торн - 6♦. Все перед вами чек и вы делаете ставку. Оба игрока уравнивают. Ривер - 3♣. Оба игрока чек. В банке 340\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Если бы у противников были две пары или лучше, они бы вероятно сделали чек/рейз на торне. В реальной игре, игрок сказал чек, и его противники показали K♥T♣ и A♥Q♣.

\$1-\$2. У Вас K♠J♥ в поздней позиции. Средний игрок уравнил и вы уравниваете. Баттон и маленький блайнд уравнивают. Пять игроков видят флоп K♣6♠3♠. Большой блайнд ставка. Средний игрок, Вы и баттон уравниваете. Торн - A♥. Большой блайнд ставка, Вы и баттон уравниваете. Ривер - 5♠. Все до баттона чек и он делает ставку. Большой блайнд уравнивает. В банке 19\$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Иногда на ривере Вы можете уравнивать ставку против одного противника, надеясь, что он блефует или делает ставку со слабой рукой, однако, когда Вы - против беттора и коллера, Вам необходима очень сильная рука для уравнивания. В реальной игре, баттон показал Q♠7♠ - флеш, и большой блайнд показал A♦K♦.

\$20-\$40. У Вас A♣J♦ на баттоне. Средний игрок уравнил, и Вы сделали рейз. Два игрока видят флоп 7♣5♠2♣. Вы ставите, и средний игрок уравнивает. Торн - K♣. Вы ставите, и средний игрок уравнивает. Ривер - 3♠. Средний игрок делает ставку. В банке 270\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. Трудно сказать, какая рука у этого игрока, однако, эта последняя ставка весьма подозрительна. Он уравнивал всю дорогу и затем внезапно делает ставку на очень невинной карте 3♠. Возможно он уравнил с двумя оверкартами на флопе и затем получил флеш-дро на торне. Уравнивать, и удостоверяться, что он не блефует. Ваше уравнивание должно быть правильным один раз из семи, чтобы стать выгодным. В реальной игре, его противник блефовал с Q♣J♥.

\$15-\$30. У Вас A♠Q♦ в ранней позиции. Ранний игрок уравнил, и Вы сделали рейз. Большой блайнд уравнил, и три игрока видят флоп 8♥4♠2♠. Вы ставите, и большой блайнд уравнивает. Торн -

К♥. Вы ставите, и большой блайнд уравнивает. Ривер - J♠ и большой блайнд чек. В банке 190\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Когда ваш противник уравнил на флопе, он вероятней всего мог иметь флеш-дро, маленькую пару или две оверкарты. Если бы ваш противник получил пару королей на торне, он, вероятно, сделал бы чек/рейз. Сомнительно, что он уравнил бы ставку на торне с рукой AJ или JT, так что сомнительно, что валет ему полезен. Большинство противников сделало бы ставку на ривере с флешем, боясь, что Вы не сделаете ставку, поэтому, продолжайте мысль предыдущих улиц и делайте ставку, скорей всего у него маленькая пара.

На борде две высоких карты и они пугают противника, ему тяжело будет уравнивать ставку на ривере только с маленькой парой. Вы должны выиграть один раз из семи для того, чтобы блеф стал безубыточным. В реальной игре, игрок сделал ставку и его противник сбросил.

\$20-\$40. У Вас A♠K♠ в средней позиции. Ранний игрок сделал рейз, средний игрок уравнил и Вы делаете ререйз. Три игрока видят флоп J♣3♠2♠. Ранний игрок ставка, средний игрок уравнил, и Вы сделали рейз, ранний игрок ререйз и средний игрок сбросил. Вы сделали «кэп». Торн - 4♣ и Вы оба чек. Ривер - 3♦ и ранний игрок чек. В банке 390 \$. Что Вам делать?

Ответ: Сказать чек. Ваш противник уравнивает с любой парой, так что Вы проигрываете всякий раз, когда ваш противник уравнивает, если только он не уравнивает с AQ. Скажите чек и надейтесь, что ваш АК хорош. В реальной игре, игрок сказал чек, и его противник показал T♥T♦.

\$15-\$30. Вы уравниваете в ранней позиции с A♣4♣. Средний игрок уравнивает, другой средний игрок рейз и маленький блайнд уравнил. Четыре игрока видят флоп K♠2♥2♣. Все чек. Торн - 8♣. Вы ставите, и только первый средний игрок уравнивает. Ривер - J♣. Вы ставите и противник рейз. В банке 285\$. Что Вам делать?

Ответ: Ререйз. Некоторые игроки отступают на ривере, когда видят что банк практически их. Иногда Вы должны рискнуть, чтобы получить больше ставок даже притом, что у Вас не натс. Единственная разумная рука, с которой ваш противник может Вас бить – 88, возможно JJ или 22, однако, эти руки вряд ли у него есть, судя по истории его ставок. Возможно, что Вы, сделав ререйз, проиграете, но этот риск не перевешивает возможности выиграть еще одну дополнительную ставку. Его вероятная рука - KJ или маленький флеш. В реальной игре, игрок уравнил, и его противник показал флеш со старшей дамой.

\$15-\$30. У Вас K♣K♦ в поздней позиции и вы поставили вынужденный блайнд 15\$, при входе в игу. Средний игрок также поставил вынужденный блайнд. Ранний игрок уравнил и другой ранний игрок рейз. Средний игрок сбрасывает и Вы ререйз. Только рейзер уравнил. Два игрока видят флоп T♥T♣5♦. Ранний игрок чек и уравнил. Торн - 6♦, противник чек и уравнил. Ривер - 7♣. Ранний игрок чек. В банке 235\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Если бы ваш противник имел десятку, он, вероятно, сделал бы чек/рейз на флопе или торне. Не бойтесь делать ставку. В реальной игре, игрок сделал ставку, и его противник уравнил с AJ.

\$20-\$40 Вы сделали рейз с K♠Q♣ из поздней позиции. Только большой блайнд уравнил. Флоп - A♦ Q♦ 5♠. Вы ставите, и ваш противник уравнивает. Торн - 4♣. Вы оба чек. Ривер - 3♣ и ваш противник ставит. В банке 170\$. Что Вам делать?

Ответ: Уравнивать. У Вашего противника, возможно флеш-дро или дырявый стрит-дро. Он также мог бы иметь пару дам или даже пару пятерок. Сказав чек на торне в такой ситуации, Вы должны почти всегда уравнивать ставку на ривере, которую Вам необходимо выиграть 1 раз из 5, чтобы быть безпроигрышным. В реальной игре, игрок уравнил, и противник показал A♣9♥.

\$20-\$40. У Вас A♣K♣ в ранней позиции. Ранний игрок уравнил, и Вы сделали рейз. Два игрока видят флоп Q♠8♣6♦. Вы ставите, и ваш противник уравнивает. Торн - K♥. Вы ставите, и ваш противник уравнивает. Ривер - Q♣. Ваш противник делает чек. В банке 230\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Ваш противник показал слабость на всех улицах. Многие противники боятся делать чек с трипсом на ривере, потому что они боятся, что Вы не будете делать ставку. Идите вперед и делайте ставку, собирая еще одну большую ставку. В реальной игре, игрок сделал ставку, и его противник показал 9♦8♠.

\$20-\$40. У Вас A♠J♥ в маленьком блайнде. Ранний игрок уравнил и вы уравниваете. Три игрока видят флоп A♥T♣3♣. Ранний игрок ставка, вы уравниваете, и большой блайнд уравнивает. Торн - 7♠. Вы ставите, большой блайнд сбрасывает, ранний игрок рейзы и вы уравниваете. Ривер - J♠. В банке 280 \$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Чек/рейз опасен по двум причинам. Во-первых, если рука вашего противника не слишком сильна, он может сказать чек на ривере. Во-вторых, если у вашего противника сет, то Вы потеряете три ставки с чек/рейзом и уравниванием ререйза. Сомнительно, что у него пара тузов с высоким кикером, так как он не делал рейз префлопа. Если у него одна пара, то он, вероятно, скажет чек, и Вы потеряете ставку. Если вы поставите, и он сделает рейз, Вы зарабатываете две ставки у двух пар и проиграете две ставки сету. В реальной игре, оба игрока сказали чек, и его противник показал A♣8♥. Не теряйте ставки на ривере с сильными руками.

\$20-\$40. У Вас 6♥2♥ в большом блайнде. Ранний игрок и баттон уравнивают. Три игрока видят флоп A♣6♦5♥. Вы ставите, и ранний игрок уравнивает. Торн - K♥. Вы сказали чек, ранний игрок ставка и вы уравниваете. Ривер - 3♥. В банке 190\$. Что Вам делать?

Ответ: Чек/рейз. Вы ставили на флопе, надеясь, что у вашего противника нет туза. Как только он уравнивал флоп, Вы можете быть относительно уверенны, что у него есть туз. Если только он не имеет руку 76, которую вряд ли он стал бы играть из ранней позиции. Ваш противник сделал ставку на торне, показав силу. Вы сказали чек, и уравнили на торне, показав вашему противнику, что у Вас слабая рука, например пара шестерок или пятерок. Есть хороший шанс, что ваш противник сделает ставку на таком невинном ривере. Чек/рейз должен сработать в большинстве случаев. В реальной игре, игрок сделал чек/рейз, и его противник показал A♦Q♥.

\$20-\$40. У Вас A♥7♥ в маленьком блайнде. Поздняя позиция уравнивает. Баттон рейз и Вы ререйз. Поздняя позиция сбрасывает и только два игрока видят флоп K♦4♦4♠. Вы ставите, и баттон уравнивает. Торн - K♥. Вы оба чек. Ривер - 6♥. В банке 200 \$. Что Вам делать?

Ответ: Сказать чек. Если вы поставите, ваш противник уравнивает только с рукой, которая или побьет Вас или Вы поделите банк. У Вас нет ничего, чтобы победить, сделав ставку, и Вы рискуете получить от противника рейз, если он медленно разыграл четверки или у него средняя пара. Чек может спровоцировать некоторых игроков на блеф. В реальной игре, оба игрока сказали чек, и его противник показал 3♠3♥.

\$15-\$30. У Вас J♥9♥ в поздней позиции. Ранний и средний игроки уравнивают. Вы уравниваете, и маленький блайнд уравнивает. Пять игроков видят флоп 9♣8♦5♦. Маленький блайнд ставка, Вы рейз, маленький блайнд ререйз и Вы «кэп». Торн - J♣. Вы ставите, и ваш противник уравнивает. Ривер - 6♥. Маленький блайнд чек. В банке 255\$. Что Вам делать?

Ответ: Ставка. Большинство игроков не будут делать чек/рейз со стритом на страшном борде, так как они волнуются, что Вы не будете делать ставку, поэтому, идите вперед и делайте ставку и соберите еще одну большую ставку. Если противник делает чек/рейз, Вы можете безопасно сбросить, если только ваш противник не очень хитрый игрок. В реальной игре, игрок сделал ставку, и его противник показал A9.

\$20-\$40. У Вас A♣A♥ на баттоне. Средний игрок сделал рейз и Вы ререйз. Два игрока видят флоп 9♦7♦2♣. Вы ставите, средний игрок рейз и Вы ререйз. Торн - T♦. Вы ставите, ваш противник рейз и Вы уравниваете. Ривер - J♦. Ваш противник делает ставку. В банке 470 \$. Что Вам делать?

Ответ: Сброс. Единственные вероятные руки, которые Вы можете бить, - KK и QQ и то если среди них нет бубновых карт. Ваш противник, сделал чек/рейз на флопе и торне, показав очень сильную руку. Тем временем, Вы должны спросить себя, что думает ваш противник о Вашей руке. Вы делали ререйз префлопа, делали ререйз флопа и уравнивали чек/рейз на торне, также показав очень сильную руку. Ваш противник сделал бы ставку на ривере с KK или QQ без бубновой карты, надеясь, что Вы сбросите AA с таким большим банком? Если он думал, что у Вас AA, почему он сделал чек/рейз на торне?

У Вас огромные шансы банка, но нет никакого способа выиграть эту руку, если только ваш противник не полный маньяк. Я подозреваю, что у вашего противника флеш с тузом или KK с бубной. В реальной игре, игрок сбросил.

Стиль игры Вашего противника

Везде по ходу книги, мы говорили о стратегиях против типичных противников. Мы также обсуждали, как должна изменяться ваша игра в зависимости от типа противника, против которого Вы играете. Для улучшения своей игры, Вы должны научиться распознавать и использовать в своих интересах слабости каждого своего противника.

Что я подразумеваю под стилем игры вашего противника? Вот несколько рекомендаций:

- ❖ Играйте больше стартовых рук против лузовых игроков, чем против тайтовых.
- ❖ Играйте больше рук против игроков, играющих плохо на постфлопе.

- ❖ Не блефуйте очень часто против лузовых игроков и играйте агрессивно против тайтовых игроков.
- ❖ Провоцируйте блеф от лузовых агрессивных игроков. Заставляйте уравнивать тайтовых игроков.
- ❖ На постфлопе - уравнивайте, делайте рейз или ререйз с пограничными руками против агрессивных, хитрых противников и сбрасывайте против “скал”, которые не делают ставок или рейзы без сильных рук.
- ❖ Заметьте, что стиль игры вашего противника на префлопе иногда отличается от стиля игры на постфлопе.
- ❖ Вообще старайтесь садиться слева от маньяков и справа от тайтовых игроков.
- ❖ Варьируйте ваши стратегии, в зависимости от темпа игры, чтобы выводить ваших противников из равновесия.

Вот - только несколько советов, которые Вы должны применять. Давайте обсудим каждый из них немного более подробно.

Тайтовые/лузовые игроки

Одна из самых главных задач, которую Вы должны выполнить за столом – определить хороших и плохих игроков. Для этого, Вы должны различать тайтовых/лузовых и агрессивных/пассивных.

Когда тайтовый игрок входит в банк на префлопе, Вы должны реже уравнивать, особенно если он сделал рейз. С другой стороны, Вы можете играть больше рук против лузовых противников. Например, если лузовый игрок делает рейз из ранней позиции, я чаще могу войти в игру с AQ, чем против тайтового игрока. Если ваши противники плохо играют на постфлопе, Вы также можете разыгрывать больше рук, так как они заплатят Вам больше, когда Вы получите хорошую руку.

На постфлопе, тщательно выбирайте ситуации, когда Вы пытаетесь блефовать против лузовых игроков. Они часто уравнивают даже со слабыми руками, таким образом, трудно заставить их сбросить руку. Если противники агрессивны, Вы можете спровоцировать их на блеф, так как они часто будут делать ставку, пытаясь забрать банк без вскрытия. С другой стороны, тайтовые игроки сбрасывают свои слабые руки и иногда даже старшую пару со слабым кикером, так что блеф и полублеф имеют хороший шанс на успех. Стимулирование уравниваний - также хорошая стратегия против тайтового игрока, так как они, вероятно, сбросят после ставки свою слабую руку.

Агрессивные/пассивные игроки

Другая важная характеристика ваших противников - агрессивны они или пассивны. Агрессивные игроки делают много ставок и рейзов и будут часто варьировать игру. Такие игроки часто блефуют, когда имеют такую возможность. С другой стороны, “скалы” и пассивные игроки обычно делают ставки и рейзы с сильными руками. Пассивные игроки блефуют редко. Например, чек/рейз сделанный “скалой” очень опасен! Чаще уравнивайте или делайте рейз с пограничными руками против агрессивных, хитрых игроков и сбрасывайте против скал или пассивных игроков.

Хорошая стратегия игры постфлопа, играть агрессивно против тайтовых противников и пассивно против лузовых противников. Блефуйте с тайтовыми противниками. Когда у Вас очень сильная рука и агрессивный лузовый игрок делает ставку, Вы иногда должны позволить им продолжать делать ставки, а не выгонять из банка. Ожидание с рейзом до торна или даже ривере, особенно эффективно против таких игроков. Со средними руками против агрессивных лузовых противников, иногда можно сделать рейз, когда Вы думаете, что у Вас лучшая рука, гарантируя получение более высокой оплаты от них, за их недостроенные комбинации. Наблюдайте за вашими противниками и выбирайте лучшую стратегию розыгрыша, в зависимости от стиля каждого противника.

Противопоставление стилей на разных этапах игры

Одно важное замечание, о тайтовых и лузовых игроках. Стиль игрока может отличаться на постфлопе от префлопа. Например, некоторые хорошие игроки играют много стартовых рук, но их постфлоп игра превосходна. Кроме того, некоторые тайтовые игроки влюбляются в свои стартовые руки и играют слишком свободно на постфлопе. Убедитесь, что идентифицировали все тенденции каждого противника.

Относительная позиция к вашему противнику

Одно важный фактор, помогающий Вам в игре с вашим противником - ваша относительная позиция к противнику. Например, Вы хотите играть больше рук против слабых игроков или маньяков, в ваших интересах находиться с левой стороны от них. Когда они входят в банк, Вы можете играть еще несколько рук. Когда Вы с правой стороны от них, Вы не знаете, собираются они войти в игру или сделать рейз и тогда Вам необходимо будет входить в банк с обычным перечнем своих стартовых рук. Другое преимущество позиции с левой стороны от них, состоит в том, что Вы можете сделать рейз или ререйз, пытаясь остаться один на один со слабым игроком.

Пытайтесь сесть справа от тайтовых игроков, особенно когда игра тайтовая. У Вас будет больше возможностей украсть блаинды. Ваши рейзы будут изгонять таких противников из многих банков. На флопе, сделав ставку, Вы часто можете заставить их сброситься. Иногда, правда, Вы можете получить преимущество, сев от них слева. Если они очень тайтовы и делают ставку только с премиальными руками, Вы можете легко сбросить, как только они войдут в банк.

Есть один игрок на Paradise Poker, против которого я очень люблю играть, только по этой причине. Он – хороший игрок и выигрывает много денег, однако он никогда не делает чек/рейз и не слоуплеит. Он всегда делает ставку с сильной рукой, поэтому, когда он делает ставку, я легко могу сбросить, не имея сильной руки. С другой стороны, когда он говорит чек, я могу попробовать украсть у него банк, так как я не должен волноваться о его чек/рейзе. Если бы он сидел слева от меня, я не был бы в состоянии использовать эту ценную информацию, так как мое слово всегда должно было бы быть перед ним.

Интересная вещь – этот игрок все еще выигрывает много денег, потому что большинство его противников не очень наблюдательны и не видят нюансов его игры. Проанализировав его игру PokerStat (обсуждаемый в будущей главе), я увидел, что он делал чек/рейз пять раз из 5000 рук!

Совет: Если Вы играете в онлайн и хотите поменять место, посмотрите лобби, есть ли очередь на ваш стол. Если список пуст, Вы можете это сделать. Если никто не ждет, чтобы войти в игру, просто выйдете из игры и затем снова войдите и сядьте на выбранное Вами место. Иногда отыграв несколько рук, даже если Вы уже ставили блаинды, стоит занять новое место, и не расстраивайтесь, что Вам снова надо ставить блаинды после замены места.

Темп игры

Вы должны варьировать свои стратегии, в зависимости от темпа игры, чтобы выводить своих противников из равновесия. Например, если Вы делали чек/рейз против одного и того же игрока несколько раз подряд с сильной рукой, в следующий раз Вы можете попробовать сделать ставку. Он может решить, что Вы блефуете и сделать рейз. С другой стороны, если Вы подряд несколько раз делали ставку с сильной рукой, Вы можете сыграть чек/рейз.

Также Вы должны определять эмоциональное состояние ваших противников. В зависимости от эмоционального состояния стиль игры противника может менять, особенно важно распознать эти состояния у регуляров, с которыми Вы часто играете.

Наблюдение за игрой своих противников - важнейший опыт, для повышения своего уровня игры. Покер не предназначен для игры по формулам. Наблюдайте за вашими противниками и находите их сильные и слабые стороны, чтобы использовать эти знание против них.

Обзор Главы

Для улучшения своей игры, Вы должны научиться распознавать и использовать в своих интересах слабости каждого своего противника.

Несколько рекомендаций:

- ❖ Играйте больше стартовых рук против лузовых игроков, чем против тайтовых.
- ❖ Играйте больше рук против игроков, играющих плохо постфлопе.
- ❖ Не блефуйте очень часто против лузовых игроков и играйте агрессивно против тайтовых игроков.
- ❖ Провоцируйте блеф от лузовых агрессивных игроков. Заставляйте уравнивать тайтовых игроков.
- ❖ На постфлопе - уравнивайте, делайте рейз или ререйз с пограничными руками против агрессивных, хитрых противников и сбрасывайте против “скал”, которые не делают ставок или рейзы без сильных рук.

- ❖ Заметьте, что стиль игры вашего противника на префлопе иногда отличается от стиля игры на постфлопе.
- ❖ Вообще старайтесь садиться слева от маньяков и справа от тайтовых игроков.
- ❖ Варьируйте ваши стратегии, в зависимости от темпа игры, чтобы выводить ваших противников из равновесия.

Управление банкроллом

Вернемся назад к моему утверждению в главе «опыт в покере». «Если хороший покерный игрок играет 100 часов в \$20-\$40 лимитированный Холдем, он будет в выигрыше более чем на 20000\$. Но изредка он может проиграть 10000\$. Хороший игрок в покер может стать безубыточным только после 1400 часов игры. Подразумевается что, сыграв меньше часов, он может быть в проигрыше».

Это утверждение удивляет Вас? Понимание дисперсии, которая существует в играх Холдема, должно помочь Вам управлять своими эмоциями и банкроллом, иначе Ваша игра может стать чрезвычайно печальной, если Вы не очень осторожны, Вы можете потерять весь свой банкролл за короткий промежуток времени.

Я буду первым, кто признает, что управление банкроллом не самая захватывающая тема в покере, однако я не могу подчеркнуть большую важность знания некоторых базовых понятий в управлении банкроллом, норме заработка и дисперсии. Если у Вас неограниченный банкролл, не стесняйтесь, пропускайте эту главу. Для остальной части населения, банкролл - путь выживания и он должен быть защищен. По крайней мере, эта тема должна помочь Вам понять лучше большую дисперсию, с которой Вы столкнетесь в Холдем играх.

Норма заработка

Ваша норма заработка - сумма денег, которую Вы заработали или потеряли разделенная на количество часов, которые Вы сыграли. Очень хороший игрок в покер зарабатывает одну большую ставку в час, в полной кэш игре, поэтому, если Вы играете лимит \$5-\$10, Вы должны получать примерно 10\$ в час. На лимите \$20-\$40, хороший игрок должен получать примерно 40\$ в час. В коротких играх и играх один на один, Вы можете заработать больше, так как играете большее количество рук за час.

Вы должны делать расчеты ваших результатов для каждого типа игры и лимита, в которые Вы играете. Например, я делаю отдельные записи результатов для Техасского холдема, Омахи и семикарточного стада. Также я разделяю кэш игры на полные и короткие игры, так как для них требуются разные стратегии и навыки. И, наконец, делайте записи ваших результатов для каждого лимита, например: \$1-2-\$, \$3-\$6, \$10-\$20, \$1-\$2 с пределом банка и другие.

Есть программный продукт StatKing, предлагаемый ConJeiCo, который очень полезен в сборе и анализе результатов игр. Эта программа будет обсуждаться позже в главе "Анализ игры/Анализ игроков".

Для игроков, которые играют больше одного стола одновременно, важно сохранять статистику для каждого стола. Если я буду играть два стола одновременно, то я запишу время игры для обоих столов. Например, если я буду играть в течение одного часа два стола \$15-\$30 и выиграю 200\$, то я сделаю запись два часа, выигрыш 200\$ за сеанс. Возможно, такие записи не дают Вам, реальную почасовую норму заработка, но они позволяют оценить вашу игру в общем масштабе.

Ваша ожидаемая норма заработка, может отличаться от вашей реальной нормы заработка. Если Вы играли в течение 500 часов, Вы можете иметь совсем другие результаты в будущем, чем те, что получили сейчас. Например, если Вам в среднем приходили относительно плохие карты, ваша ожидаемая норма заработка будет больше, чем реальная. Вы должны сыграть огромное количество часов прежде, чем Вы будете уверенным, что ваша реальная норма заработка близка к ожидаемой.

Например, я записал более 3500 часов моей игры на лимите \$20-\$40, но я все еще только на 70% уверен, что моя ожидаемая норма заработка - в пределах реальных 10\$. Статистически, я могу в будущем ожидать заработок больше 10\$ или меньше 10\$ в час в зависимости от того, какой был заработок за предыдущие 3500 часов. Требуется огромное количество часов прежде, чем карты начнут становиться безубыточными. Вы можете часто получать хорошую или плохую игру в течение сотен часов, которые могут значительно повлиять на вашу норму заработка. Например, давайте рассмотрим возможный диапазон дохода для хорошего игрока, который должен зарабатывать в среднем 40\$ в час, играя лимит \$20-\$40:

После	100 часов:	-\$ 11,000	к	\$19,000
После	300 часов:	-\$14,000	к	\$29,500
После	500 часов:	-\$12,500	к	\$52,500
После	1000 часов:	-\$ 6.800	к	\$87,000
После	1400 часов:	0	к	\$112,000

Эти диапазоны показывают, почему должно пройти много времени прежде, чем Вы сможете почувствовать себя уверенным в ожидаемой норме заработка. Одна из причин популярности Холдема то, что проигрышные игроки часто имеют положительные отрезки игры, дающие им впечатление, что они хорошие игроки.

Например, плохой игрок, который проигрывает около 40\$ в час, может за 100 часов, поймав удачу заработать до 10000\$! Как только они ловят удачливую полосу, они продолжают возвращаться, думая, что они могут побеждать снова с той же нормой заработка. К сожалению, для них, закон средних чисел, в конечном счете, побеждает, и они проигрывают свой выигрыш и даже больше, пока продолжают играть плохо.

Среднеквадратичное отклонение

Другой важный критерий - ваше среднеквадратичное отклонение. Не вдаваясь в слишком техническое описание - размер колебаний результатов, которые Вы можете ожидать в своей игре. Агрессивные лузовые игроки, имеют большую дисперсию, чем тайтовые игроки. Агрессивный лузовый игрок будет часто проигрывать, но иногда получать большие выигрыши, в то время как тайтовый пассивный игрок будет иметь меньше колебания в игре. Чем выше ваше среднеквадратичное отклонение, тем больше необходим банкролл, чтобы выдерживать колебания ваших результатов.

Вычисление вашего среднеквадратичного отклонения - не обсуждается в этой книге. Если у Вас есть программное обеспечение, анализирующее ваши результаты, в нем показывается ваше среднеквадратичное отклонение. Для тех, кто хочет получить подробную информацию по норме заработка и среднеквадратичному отклонению, Mason Malmuth приводит все формулы в своей книге - Gambling Theory and Other Topics.

Банкролл

Используя вашу норму заработка и среднеквадратичное отклонение, StatKing может вычислить, какой Вам необходим банкролл, который гарантированно выдержит колебания вашей игры, а также, сколько необходимо сыграть Вам часов чтобы, по крайней мере, стать безубыточным. Для игрока, который зарабатывает 40\$ в час, играя \$20-\$40 со среднеквадратичным отклонением 500\$, необходимо 1400 часов, чтобы стать безубыточным. Вам необходим банкролл, около 14000\$, чтобы гарантировано его не проиграть. Если Вы играете \$10-\$20 с нормой заработка 20\$ в час, Вам нужен банкролл 7000 \$ и все еще 1400 часов, чтобы гарантировано быть безубыточным. Для лимита \$5-\$10 Вам необходим банкролл 3500\$, и т.д.

Многие игроки часто спрашивают, сколько денег мне необходимо для данного лимита. Хороший игрок, который зарабатывает одну большую ставку час, нуждается приблизительно в 350 больших ставках, чтобы гарантировано не разориться, однако, большинству игроков денег нужно больше, так как у них норма заработка - меньше.

Если Вы немного не терпеливы, Вы можете играть в лимитах выше, чем диктует ваш банкролл, однако, если игра пошла не очень хорошо, Вы должны спуститься на более низкий лимит. Например, скажем у Вас банкролл 1600\$. Если Вы не хотите потерять банкролл, Вы должны играть на лимите \$2-\$4. Однако есть другая стратегия, Вы можете играть на лимите \$3-\$6 и если ваш банкролл упадет до 1200\$, перейти на \$2-\$4, а затем если ваш банкролл опустится до 800\$, перейти на \$1-\$2.

Люди по разному управляют своим банкроллом. Некоторые игроки желают "играть на большие деньги" с их малыми деньгами. Если Вам не страшно потерять банкролл, можете играть на более высоких лимитах. Но если Вы хотите играть в покер в течение многих лет, Вы должны эффективно распоряжаться своим банкроллом.

Базовая стратегия управлением банкроллом

Давайте разработаем базовую стратегию управления банкроллом для среднего игрока, который хочет начать играть в Холдеме, но не можете позволить себе потерять много денег. Вы хотели бы

получать дополнительный заработок от игры в покер в онлайн, но не хотите рисковать своими сбережениями с таким трудом заработанными, или супруг (супруга) быстро положит конец Вашим проигрышным играм, шутка. Скажем, Вы можете рискнуть только 500\$.

Мы предполагаем также, что Вы не новичок в игре, а прочитали и изучили эту книгу и поэтому имеете потенциал стать твердым игроком. Первая Ваша цель убедиться, что Вы можете выигрывать. 500\$ должно хватить для игры на лимите \$0.50-\$1. Если Вы проиграете 500\$ на этом лимите, тогда Холдем - вероятно не для Вас. Вы должны убедиться, что можете выиграть, по крайней мере, 100 больших ставок, до перехода на другой лимит, поэтому Вы должны поднять банкролл до 600\$, чтобы убедить себя, что можете выигрывать.

Для некоторых людей может быть неинтересно, играть на низких лимитах. Ваша норма заработка ожидается около 1\$ в час, а многие люди считают такой заработок мизерным. Однако лучше приобрести опыт на более низких лимитах прежде, чем Вы начинаете рисковать своим банкроллом на более высоких лимитах. Вы можете проиграть 500\$ очень быстро на лимите \$1-\$2, если Вам пойдут плохие карты, и/или Вы все еще не изучили фундаментальных понятий игры. Холдем - игра терпеливых и если Вы хотите преуспеть, не тратя денег больше своего банкролла, Вы должны научиться терпению, до начала жатвы денег. Такой подход не отличается от подхода при вложении капитала в фондовую биржу или при попытке открыть дело.

Вы должны сыграть около 100 часов, чтобы поднять банкролл до 600\$. Позже мы поговорим о бонусах на депозит, в главе "Бонусы", эти бонусы могут увеличить ваш банкролл до 800\$. Теперь, когда Вы добились успехов, можете перейти к более высокому лимиту. Вы можете начать играть лимит \$1-\$2, но если Ваш банкролл снизится снова до 500\$, Вы должны спуститься на лимит \$0.50-\$1 и начать набивать банкролл снова. Как только Вы набьете банкролл 800\$ перейти на лимит \$1-\$2. Заработав на лимите \$1-\$2 200\$ Ваш банкролл станет 1000\$, добавьте бонус 200\$ и получите банкролл в общей сложности 1200\$. С 1200 \$ Вы можете подняться на лимит \$2-\$4. Если банкролл упадет до 800\$, спускайтесь на лимит ниже.

Как только Вы зарабатываете 100 больших ставок в новом лимите, Вы можете продвинуться по лимитам и т.д. Вам необходимо примерно 2500\$ для игры на лимите \$5-\$10. Вы, вероятно, почувствуете разницу в уровне игры на этом лимите, таким образом, я предлагаю поиграть немного дольше на этом уровне, чтобы убедиться, что Вы можете выигрывать у лучших игроков. Как только Вы поднимете банкролл до 5000\$. Вы можете быть уверенным, что бьете игру на низких лимитах.

Двигайтесь в таком темпе, пока не достигаете лимита, который будет Вам комфортным. Следующая таблица рекомендует размеры банкроллов, на основании которых Вы должны двигаться вверх и вниз по лимитам:

	Банкролл *	В среднем игр в час
\$0.50-\$1	\$500	100
\$1-\$2	\$800	100
\$2-\$4	\$1200	100
\$3-\$6	\$1800	100
\$5-\$10	\$2500	225
\$10-\$20	\$5000	125
\$15-\$30	\$7500	100
\$20-\$40	\$10,000	

*Включая разные бонусы

Пожалуйста, заметьте, что эта стратегия - для тех, кто не хочет проиграть весь банкролл и хочет, как можно быстрее продвигаться по лимитам, если конечно он выигрышный игрок. Если дела идут плохо, и Ваш банкролл снизился до проходной суммы низшего лимита, переходите на этот низший лимит.

У каждого человека свой уровень риска, через который он не желает перешагивать. Например, некоторые люди не могут пережить проигрыш 500\$ за день. Если дела обстоят так, Вы никогда не должны подыматься выше лимита \$2-\$4. Проигрыш 100 больших ставок за одну сессию возможен, хотя и редко - если Вы хороший игрок, поэтому, убедитесь, что лимит, на котором Вы играете, Вас устраивает. Как только Вы достигнете комфортного лимита, Вам необходим банкролл минимум 350

больших ставок, который позволит играть вам без опасения потерять его, предполагается, что Вы - игрок, который зарабатывает в среднем одну большую ставку в час.

Некоторые игроки могут иметь более высокий банкролл для старта. Если дело обстоит так, Вы можете начать играть на более высоких лимитах, чем я предлагаю, но Вы должны осознавать, что у Вас все еще мало опыта. Если Вы начинаете проигрывать, Вы должны спуститься на более низкий лимит, чем подсказывает Вам таблица. Некоторые игроки желают рисковать по крупному, они говорят, «у меня есть для игры 1000\$, но я не хочу бороться за банки в 25\$, поэтому, я собираюсь рискнуть ими и сыграть на лимите \$10-\$20. Если я проиграю все, я не очень расстроюсь». Если Вы такой человек, это прекрасно. Только поймите, что, если Вы получите полосу плохих карт, Вы можете проиграть весь ваш банкролл за одну сессию.

Как и в жизни, для того чтобы стать успешным Вы должны придерживаться плана. Какие ваши цели игры в покер? Сколько Вы хотели бы зарабатывать в неделю? Как только Вы нашли банкролл и время и решаете играть, Вы должны оценить, как много Вам потребуется времени, чтобы достичь своих целей.

Базовый план, предложенный выше, говорит, что Вы должны сыграть, по крайней мере, 800 часов прежде, чем Вы сможете начать играть лимит \$20-\$40 (стартовый банкролл 500\$). Если у Вас стартовый банкролл 2500\$, Вы можете начать играть \$20-\$40, через 500 часов. Как только Вы достигаете лимита \$20-\$40, Вы сможете ежемесячно добавлять более 1600\$ к своему доходу, играя не больше 10 часов в неделю.

Каждый человек может иметь разные цели. Только убедитесь, что Ваш план, реалистичен для вашего банкролла и лимитов, игра Вам нравится и у Вас есть необходимое время.

Обзор Главы

Важно знать некоторых базовые понятия в управлении банкроллом, норме заработка и дисперсии.

Очень хороший игрок в покер зарабатывает одну большую ставку в час, в полной кэш игре. Вы должны отыграть огромное количество часов прежде, чем будете уверены, что ваша реальная норма заработка станет, близка к ожидаемой норме заработка.

Хороший игрок, который зарабатывает одну большую ставку час, нуждается приблизительно в 350 больших ставках, чтобы гарантировано не разорится.

Следующая таблица рекомендует размеры банкроллов, на основании которых Вы должны двигаться вверх и вниз по лимитам:

	Банкролл *	В среднем игр в час
\$0.50-\$1	\$500	100
\$1-\$2	\$800	100
\$2-\$4	\$1200	100
\$3-\$6	\$1800	100
\$5-\$10	\$2500	225
\$10-\$20	\$5000	125
\$15-\$30	\$7500	100
\$20-\$40	\$10,000	

*Включая разные бонусы

Как выбрать покер в онлайн

Выбор сайт и выбор игр

Одна из уникальных особенностей онлайн - огромный выбор различных игровых сайтов. Опытный игрок имеет большое преимущество, так как он можете оценить качество всех игр и решить, какой сайт и какая игра в данный момент имеет лучшую торговлю.

Выбор Сайта

В сети огромное количество покерных сайтов, есть из чего выбрать. Некоторые из них очень большие, а некоторые очень маленькие, и все они предлагают разные условия. Давайте рассмотрим некоторые критерии, которые Вы должны принимать во внимание при выборе сайта.

❖ **Финансовая Безопасность:** самый важный критерий при выборе любого сайта - финансовая стабильность компании. Вы должны убедиться, что Вам будут платить и платить своевременно. Некоторые сайты обанкротились и пустили своих клиентов по ветру. Трафик - хороший индикатор для определения безопасности. PokerPulse.com - превосходный сайт, для сравнения трафиков различных покер сайтов. Маленькие сайты могут иметь финансовые затруднения, если имеют трудности с привлечением игроков на сайт.

❖ **Безопасность Сайта:** Мы обсудим обман и сговор в одной из глав позже. Важно, чтобы сайт эффективно отслеживал и пресекал попытки обмана и сговора.

❖ **Программное обеспечение:** Для удобства игры, лучше играть на сайте с дружественным программным обеспечением. Paradise Poker установил стандарт в скорости игры. Сегодня, большинство основных сайтов усвоили этот стандарт, хотя некоторые небольшие сайты все еще имеют проблемы со скоростью. Графика и звук - также очень важны так как, Вы будете проводить много времени за компьютером. Каждый сайт имеет свои цветовые схемы, форму представление, и звуковые эффекты. Некоторые сайты используют 3D героев, чтобы Вы видели, не только свой ник, но и как бы свое изображение за столом.

❖ **Игры:** Эта книга - о Техасском холдеме, но есть еще много разных игр, доступных в онлайн. Самые популярные игры, которые предлагают почти все сайты: Омаха, Омаха хай-лоу, семикарточный стад, и семикарточный стад хай-лоу, Некоторые сайты предлагают и другие игры, например: пятикарточный стад, ананас, дро-покер и Разз. Хотя сайты и предлагают эти игры, но иногда трудно найти на них активные игры кроме Холдема, особенно на более высоких лимитах.

❖ **Лимиты:** Связан с предложениями игр, Вы должны выбирать сайт, который предлагает игры с лимитами, на которых Вы хотите играть. Обычно лимиты начинаются от \$0.25-\$0.50 до \$30-\$60, хотя Вы можете найти лимиты и более низкие, такие как \$0.01-\$0.02 и лимиты выше \$30-\$60. Некоторым игрокам больше нравятся пот-лимитный и безлимитный. Опять же, если сайт предлагает специфический лимит, иногда бывает трудно найти активную на них игру.

❖ **Трафик/Количество Игроков:** сайт может предлагать много игр с большим количеством различных лимитов, но если никто в них не играет, Вам не будет ни какого проку от них. Большие сайты имеют большое преимущество, так как на них проще найти игру, которую Вы хотите найти в любое время дня и ночи.

❖ **Турниры:** Почти все сайты предлагают одностоловые турниры. Некоторые сайты также предлагают и многостоловые турниры, Poker Stars в настоящее время лидер по типам игр и количеству многостоловых турниров.

❖ **Тип игроков/Игр:** На некоторые сайтах игры обычно тайтовые и агрессивные, в то же время другие сайты имеют лузовые пассивные игры. Хотя это обобщение, я часто вижу, что на больших сайтах игроки лучше играют, чем на маленьких.

❖ **Поддержка Клиента:** Когда у Вас проблемы, хотелось бы получать быстрый ответ от сайта. Некоторые сайты предлагают 24-часовую сетевую поддержку клиента и бесплатные номера телефонов, в то время как другие требуют, чтобы им послали электронную почту.

❖ **Бонусы:** премии на депозит - хороший способ сделать прибавку к банкроллу и хороший стимул попробовать новые сайты. Другие типы бонусов, бэд бит джек-пот и фриролл турниры также могут давать хороший стимул для игры на специфическом сайте.

❖ **Рейк:** До публикации этой книги, еще не было огромного его распространения и дифференцированного подхода к рейку, хотя были некоторые маленькие различия, в особенности в более низких лимитах и для коротких игр.

На моем вебсайте, www.InternetTexasHoldem.com, делается обзор всех основных сайтов, чтобы помочь Вам в выборе хорошего покер сайта. Вебсайт - также хороший ресурс, для размещения возможностей покер сайта, бонусов на депозит, графиков турниров и сетевых новостей.

Выбор игры

Уменьше выбирать хорошие игры, может очень сильно влиять на увеличение вашей нормы заработка. Популярное высказывание в покере, «Вы можете быть десятым лучшим игроком в мире, но если Вы играете в игре против лучших девяти, Вы в беде». Игра имеет смысл в играх с более слабыми игроками. Хорошие игроки в покер - хорошие рыбаки. Найдите рыбу, но избежите акул!

Я вообще использую три критерия при выборе игры:

- ❖ Процент игроков смотрящих флоп
- ❖ Средний размер банка

❖ Знание противников

Один из самых легких способов определить хорошую игру - процент игроков смотрящих флоп. Большинство сайтов показывает этот процент в лобби рядом с каждой игрой. Чем выше процент, тем более лузовая игра. Он - обычно хороший индикатор качества игроков. Лучшие игроки имеют тенденцию играть на более высоких лимитах.

Например, обычно от 20% до 30% игроков смотрят флоп на высоких лимитах \$15-\$30 и \$20-\$40. В более низких лимитах \$2-\$4 и \$3-\$6, Вы можете увидеть от 30% до 40% смотрящих флоп. В микро лимитах \$0.50-\$1, Вы будете часто видеть более 40% смотрящих флоп. Лучшие игроки играют более высокие лимиты и это видно по тому, сколько рук они играют.

Как Вам использовать эту информацию? Если я вижу полную кэш игру \$20-\$40, где 35% игроков смотрят флоп, мои глаза светятся радостью. Я имею огромное преимущество, так как играю только 20% рук. С другой стороны, если 22 % игроков смотрят флоп, мое преимущество не очень большое. Я больше заработаю денег в лузовой игре, с 35% игроков смотрящих флоп, чем я в тайтовой игре.

Другой индикатор, индикатор типа торговли - средний размер банка. Размер банка говорит о том, насколько агрессивна или пассивна игра. Если Вы видите высокий средний банк по сравнению с другими играми в том же лимите, это говорит о том, что в игре есть маньяк или делают два рейза при большом количестве игроков.

И, наконец, после обзора всех игр высокого уровня, я буду смотреть, какие игроки играют в каждой игре. Если я вижу несколько слабых игроков, с которыми я играл раньше, я войду. С другой стороны, я хочу избежать игры, в которых я вижу связку регулярных войск, которых я знаю как постоянных победителей.

Я также играю против неизвестных игроков. Это могут оказаться, плохо знакомые с игрой игроки или игроки, переходящие с более низких лимитов. Возможно, они проиграли много денег год назад и пытаются вернуть удачу. Конечно, они могут оказаться действительно хорошими игроками, которые переходят на новый сайт, но все же лучше играть против противников, которые могут быть слабыми, а не с игроками которые уже показали хорошую игру. Если Вы неуверенны в качестве игроков, просто посмотрите их игру в течение нескольких минут, перед тем как сесть за стол.

Также важно быть гибким с лимитами, которые Вы играете. Например, если Вы обычно играете \$5-\$10 и видите, что все игры действительно жесткие, Вы можете спуститься до одной из лузовых игр в \$3-\$6. Вы можете иметь норму заработка 5\$ в жестких играх \$5-\$10, в то время как можете иметь норму заработка 8\$ в лузовых играх \$3-\$6.

Одно замечание о подпрыгивании в лимитах. Я обычно играю \$15-\$30 и \$20-\$40, хотя я иногда играю и \$30-\$60, когда игра выглядит особенно хорошей. Если я не увижу слабых игроков и крупной дичи, то я буду играть мою постоянную игру \$15-\$30 или \$20-\$40, так как в них я смогу заработать больше. Когда Вы захотите начать продвигаться по лимиты, делайте это постепенно, и попробуйте выбрать, хорошее время, чтобы получить лучшие возможности на успех.

Мир онлайн-покера - огромный океан, с большим количеством рыбы. Если Вы не видите рыбу на вашем постоянном покер сайте, начните исследование некоторых других. Я играю до пяти разных сайтов в неделю. Я постоянно ищу активную торговлю. Если я увижу связку регулярных войск, то пойду искать другую хорошую игру. Если я не могу найти хорошую игру в этом месте, я буду смотреть где-то в другом месте. Я понимаю, что, если Вы играете только несколько часов в неделю, Вы не можете разделить ваш слишком маленький банкролл. Но если у Вас есть банкролл на нескольких сайтах, имеет смысл включать "вычислительный центр" для поиска лучшей игры.

Разновидности Холдема

Эта книга сосредоточена на лимитном техасском холдеме в полных кэш играх на девять или десять игроков, однако, существуют и другие разновидности игры, в которые любят играть игроки. Вот они:

- ❖ Безлимитный и с пределом в банк
- ❖ Короткие игры (шесть игроков или меньше)
- ❖ Игра один на один

Можно написать отдельную книгу для каждой разновидности игры. Все они имеют свои нюансы и свои стратегии розыгрыша, которые Вы не найдете в полной лимитной кэш игре. Но если Вы хотите стать продвинутым игроком, Вы должны уметь хорошо играть любую из этих разновидностей.

В безлимитном и с пределом в банк покере, Вы можете проиграть весь свой стек на любой руке. Такой нюанс, значительно изменяет доходность рук. Блеф - ключевой компонент в стратегиях, так как большинство банков не доходят до ривера. Вы также должны превосходно понимать шансы, для того, чтобы уметь поставить ставку необходимого размера на каждой улице, не давая вашим противникам необходимых шансов банка для натягивания. Игроки, которые часто впадают в тильт, должны избегать таких разновидностей покера. В онлайн такие разновидности играют в основном с очень низкими лимитами, так как при сговоре и обмане игрок получает огромное преимущество в этих разновидностях покера, большинство игроков онлайн в таких играх – слабые игроки, так что хороший игрок весьма может в них преуспеть.

Короткие игры - очень агрессивные игры, обычно только два или три игрока, оспаривают каждый банк. Одномастная связка теряет доходность, а высокие карты поднимаются в цене, так как нет большого количества игроков смотрящих флоп. Блеф и полублеф также очень важная часть стратегий. Чтобы хорошо в них играть, Вы должны быть очень хорошим игроком, так как в таких играх часто идет очень активная торговля, и Вы должны часто играть своего противника, а не карты.

Хорошие игроки могут заработать много денег, играя короткие игры, так как за час играют больше рук, используя в своих интересах слабости каждого противника, однако, не все хорошие кэш игроки полных столов – хорошо играют в короткие игры и наоборот. Игроки, которые часто играют слишком много рук на полных столах, могут весьма преуспевать в коротких играх, если они хорошо играют на постфлопе. Я не рекомендую играть короткие игры, пока Вы не наберетесь опыта в игре. Дисперсия в таких играх намного больше полных игр.

Еще более агрессивная игра - **игра один на один**. Чтобы стать успешным, у Вас должен быть очень агрессивный стиль игры и способность играть своего противника. Большая доля успеха зависит от умения идентифицировать и изучать тенденций игры вашего противника, когда он имеет слабую или сильную руку. Продвинутые игроки игры один на один имеют огромное преимущество перед менее опытными противниками и могут выиграть много денег, однако, колебания в этой игре просто зверские, готовьтесь к ним, если хотите попробовать играть один на один. Чтобы понять некоторые нюансы в стратегии игры один на один, вернитесь к разделу игра большого блайнда против маленького блайнда, обсуждаемые в двух главах про выбор стартовых рук.

Все эти разновидности Холдема – очень увлекательны, однако, я не рекомендую пытаться в них играть, пока Вы не станете безусловным победителем в лимитных полных кэш играх. Большая дисперсия в этих играх может очень обескураживать начинающих игроков.

Как читать противников при игре онлайн покер.

По-английски слово «tell» означают действие или жест, который может выдать информацию о силе руки соперника. Например, в оффлайн игре можно иногда заметить, что когда ваш оппонент яростно бросает фишки в банк, он всегда блефует. Сигналы бывают двух типов. Общие сигналы означают уверенность в определённых действиях для почти всех игроков. Индивидуальные сигналы означают действие, специфичное для конкретного человека.

Все жесты являются только обобщениями. Например, много игроков пытаются изобразить сильную руку, уверенность и агрессию тогда, когда на самом деле их рука слабая. И наоборот, люди часто пытаются изобразить слабость на очень сильных картах. Однако многие знают о таких характерных особенностях соперников, и используют обратную психологию, если сообразят, что вы пытаетесь использовать принцип «сильный – значит слабый». Общие сигналы неплохо помогают до тех пор, пока вы недостаточно хорошо знаете соперников. Как только вы начинаете узнавать человека поближе, вы сможете распознать его индивидуальные телодвижения.

В живых играх существует много разных жестов, так как вы напрямую видите реакцию игроков. Трясутся руки, смотрят по сторонам, краснеют, чешут нос, жонглируют фишками, иногда даже говорят нечто такое, что может выдать информацию о картах. Сигналы в онлайн относятся исключительно к скорости, с которой соперник делает ставки.

Прежде чем обсудить конкретные сигналы, давайте рассмотрим два способа, которыми игроки делают бет, рейз, колл или пас в онлайн. Самый распространённый и очевидный способ – просто нажатие соответствующей кнопки, когда до тебя дойдёт очередь ходить. Другой способ – заранее нажать специальные галочки на кнопках, и ваш ход будет сделан автоматически в вашу очередь. Например, можно заранее выбрать кнопку «чек/пас» или «бет/рейз» ещё до того, как придёт ваш ход. Когда вы используете такие кнопки, то ваш ход делается практически мгновенно.

Сразу же хочу предупредить о тонком моменте. Если вы внимательно посмотрите на список игроков за столами, и обнаружите, что кто-то из соперников играет одновременно на двух столах, то многие из онлайн-сигналов не будут работать, поскольку время его реакции будет существенно снижено. Посмотрим теперь на некоторые сигналы, которые встречаются в онлайн.

Чек после длинных раздумий часто означает слабость.

Много игроков, которые «думают», или ждут дольше нормального, а потом говорят чек, пытаются убедить стол, что у них сильная карта. Они пытаются изобразить силу путем якобы «раздумий» над тем, а не поставить ли денег. На самом деле, они хотят, чтобы вы тоже сказали чек, и они получили следующую карту бесплатно. Если соперник собирается сделать чек/рейз, то обычно он говорит чек после нормальной, небольшой паузы, а потом поднимает ставку на ваш бет.

Ставка после длинных раздумий часто означает силу.

Оппонент, который долго «думает», а потом нападает, обычно имеет сильную карту. В этом случае, он пытается показать слабость путем «сомнений», и хочет, чтобы вы заколлировали.

Мгновенная ставка или рейз на тёрне или ривере часто означает силу.

Многие игроки, мгновенно ставящие деньги в банк, или рейзующие, имеют очень хорошую карту. При обсуждении сигналов агрессивное поведение обычно означает слабость, но лично мой опыт показывает, что чаще всего в таких случаях соперник был действительно силён. Ваш соперник думает, что вы думаете, что он никогда бы не рейзанул так быстро с хорошей картой, то есть он использует обратную психологию и поднимает ставку мгновенно – чтобы вы подумали, будто он слаб. Я думаю, такой розыгрыш имеет целью убедить вас в том, что надо сделать колл. Не давайте такой вынуждающей на колл стратегии сработать против вас.

Если вы не знаете своего соперника, обычно мгновенный рейз на четвёртой или пятой карте лучше воспринимать, как силу. Этот сигнал имеет разную степень чёткости в зависимости от того, на какой карте он проявляется. На ривере мгновенный рейз почти всегда означает натс или близкую к нему руку. На четвёртой улице, торне, это чаще означает очень сильную руку, хотя некоторые игроки быстро нападают на тёрне с намерением чековать на ривере. Мгновенный рейз на префлопе также означает сильную карту, особенно из ранних и средних позиций, однако быстрый рейз из поздних позиций трудно точно классифицировать – возможно, это просто локализация соперника.

Я пришёл к выводу, что очень трудно сделать вывод о карте соперника, который мгновенно рейзует именно на флопе. Некоторые делают рейз на хороших картах, некоторые – на слабых, в надежде получить четвёртую карту бесплатно (например, на оверкартах).

Мгновенный чек часто означает слабость.

Многие игроки используют кнопку «чек/пас», если они планируют выкинуть карты на любую ставку. Это особенно верно для игроков, которые сидят сразу на двух столах. Есть несколько способов использования такого сигнала. Пусть, например, вы сидите последним. Первый игрок говорит чек, второй и третий – мгновенный чек. Поскольку двое посередине скорее всего, не имеют ничего, блеф против первого прочековавшего может быть очень успешным.

Другая ситуация случается, когда вы являетесь игроком, кто первым сказал чек. Если после вас все соперники мгновенно прочековали, есть неплохие возможности для блефа на следующей карте. Особенно хорошо такие розыгрыши проходят на больших сайтах типа ParadisePoker и PartyPoker, где использование кнопки «чек/пас» широко распространено. Также многие игроки на этих сайтах сидят сразу на двух столах.

Два предупреждения касательно этого сигнала. Нечасто, но встречаются хитрые игроки, которые используют кнопку «чек/пас» для замедленного розыгрыша своих очень сильных рук. Во-вторых, между мгновенным чеком и быстрым чеком лежит довольно тонкая грань. Использование автоматической кнопки означает намерение выбросить на любую ставку. Это совсем не то же самое, что быстрый чек в свою очередь. Что приводит нас к следующему сигналу.

Быстрый чек часто означает слабость. Но опасайтесь чек/рейза.

Быстрый чек часто значит, что соперник слаб, особенно если в банке много игроков. Однако опасайтесь, если после быстрого чека игрок делает рейз! При чек/рейзе, скорее всего, вы попали в

ловушку, поскольку быстрый чек почти наверняка был сделан для того, чтобы вынудить вас напасть первым.

Помните, что все сигналы – только обобщения. Они хорошо работают против незнакомых соперников, поскольку у вас нет никакой другой информации. Если вы играете с одним человеком достаточно долго, наблюдайте его манеру ставок, и, желательно, записывайте, что случилось в результате, и какая карта у него была. Подходит ли его манера игры под общие сигналы? Использует ли он обратную психологию? Есть ли у него индивидуальные сигналы? Некоторые могут использовать кнопки как для сильных рук, так и для блефа, так что мгновенная атака от таких соперников ничего не значит.

В качестве финального замечания скажу, что постарайтесь сами не давать никаких маяков врагам. Для этого есть два метода. Один – это просто делать ход примерно через одно и то же время – всегда, на любой карте и улице. Другой – менять скорость своей игры абсолютно случайным образом. Например, если последняя карта красной масти, делайте ход примерно через две секунды, а если чёрной – то секунды через четыре. Эта стратегия может ввести в заблуждение наблюдательных соперников – тех, кто сами ищут сигналы... и не находят.

Деньги большие и малые

Лично я называю большими ставками в онлайн-покере ставки от \$10-20 и выше, а мелкими ставками считаю \$5-10 и ниже. Дальше я хочу обсудить, чем отличаются игры в Онлайне по большим и малым ставкам, и влияние денег на стратегию игры. Понятно, что это только обобщения, которые не работают с точностью 100%, поэтому всё равно придётся «щупать пульс игры» лично каждому.

Игры на большие ставки чаще всего очень тайтовые и агрессивные. Большинство игроков имеют жёсткие требования к отбору стартовых рук, и рейз на префлопе случается сплошь и рядом. Игроки по-прежнему могут играть больше рук, чем стоит, но практически все достаточно разумны, чтобы не играть руки типа A7 или Q8s с ранних позиций.

В жёсткой игре \$20-40, чуть ли не стандартом является тот факт, что в среднем флоп видят около 20% игроков. В игре средней тайтовости по таким ставкам флоп могут смотреть 25-30% игроков. На сайте ParadisePoker не так уж редко встречаются 10-ручные столы, на которых флоп видят более 30% игроков. В таких тайтово-агрессивных играх, большая часть вашего дохода получается за счёт успешного блефа и полублефа, поскольку не так много раздач доживают до пятой карты. В общем, ваша основная стратегия должна в себя включать:

- ❖ Рейзы на префлопе с хорошей позиции для получения контроля над розыгрышем.
- ❖ Рейзы на префлопе со старшими картами и средними парами для выбивания оппонентов из борьбы.
- ❖ Пас на средних одномастных связках и мелких парах почти всегда.
- ❖ Использование полублефа как основного оружия в арсенале при игре на флопе и тёрне.

Игры по низким ставкам обычно значительно более лузовые и пассивные, без большого количества рейзов на префлопе. Многие игроки играют большое количество начальных рук с уверенностью, что выиграть может любая карта. Как только им разок повезёт на слабой карте типа 75s, они будут продолжать играть такую руку, ожидая следующей крупной победы. Обычно более 30% игроков смотрят на флоп, и часто более 40%. При ставках \$0.5-1 и \$1-2 эта цифра легко может дойти до 50%. Такие игроки также постоянно «доживают» до торна и ривера чисто из любопытства, так как они значительно чаще пытаются купить карту любой ценой даже к слабым стритам или флешам. Многие из них не понимают, что, даже улучшив свою руку, они могут проиграть.

Как это меняет игровую стратегию? Поскольку на флоп смотрят много игроков, и они будут прикупать к слабым картам, в основном вам просто нужно иметь хорошую руку, способную победить при вскрытии. Очень редко удаётся заставить спасовать всех соперников. То есть стратегия будет сильно отличаться от игры по большим ставкам.

- ❖ Рейзуйте на префлопе с хорошими руками, способными бороться со многими оппонентами.
- ❖ Меньше рейзуйте с граничными руками, особенно с ранних позиций, поскольку очень трудно выбить игроков и украсть блайнды. Например, средние пары типа 77 и 88 нужно только коллировать с ранних и средних позиций, хотя в игре на большие деньги вы могли бы рейзануть с целью сокращения числа соперников.
- ❖ Играйте одномастные связки и пары почаще, особенно из поздних позиций, так как довольно часто у вас будут отличные шансы банка с большим числом коллеров.

❖ Играйте прямолинейно. Блефуйте редко, против вас чаще всего будет несколько соперников, и многие из них будут часто коллировать вас до конца даже со слабыми руками.

Конечно же, все сказанное – обобщения. Некоторые игры на большие деньги бывают исключительно лузовыми и наоборот, мелкая игра может быть исключительно тайтовой. Всегда сами оценивайте соперников и тип игры, и меняйте игровую стратегию соответствующим образом.

Размеры стека

Так же как и в оффлайн кэш играх, размеры стека иногда могут рассказать Вам кое-что о ваших противниках. Обычно, хорошие игроки имеют большие стеки, а более слабые игроки стеки поменьше по нескольким причинам:

- ❖ Хорошие игроки обычно выигрывают, таким образом, у них банкролл больше.
- ❖ Слабые игроки обычно проигрывают, таким образом, у них банкролл меньше.
- ❖ Многие слабые игроки, играющие на маленьких лимитах, будут иногда перепрыгивать на более высокий лимит, чтобы испытать свою удачу, но не имеют необходимого банкролла для этих лимитов.

Конечно все это обобщение. Хорошие игроки иногда встречаются плохую полосу, а слабые хорошую. Но, садясь за стол, Вы можете составить первое впечатление о новых противниках, посмотрев на размеры их стеков. Особенно верно, для более высоких лимитов, в которых требуются наличие большого банкролла. Конечно, после нескольких минут игры с противником ваше впечатление может измениться, но по крайней мере, Вы имеете какое то мнение для начала.

Есть два разных типа игроков с маленькими стеками. Первый – игрок играет слишком много рук, и поэтому его стек настолько низок. Второй тип игрока - игрок пришел с более низкого лимита. Этот игрок, вероятно, будет играть очень тайтово так как, он боится проиграть большое количество денег. С любым типом игрока, Вы можете использовать эту информацию в своих интересах. Играйте агрессивно против испуганного игрока и не блефуйте против лузового.

Исключение к этому правилу - когда их стек становится настолько низким, что им осталось сделать всего несколько ставок. В этом случае, оба типа игроков начинают ждать большую руку. И Вы можете играть с ними агрессивно на префлопе и на флопе. Пытайтесь украсть их блайнды. На флопе будьте агрессивны и отступайте, если ваш противник первым сделает ставку или сделает рейз. Так как он играет в “покер выживания”, сомнительно, что он блефует. Я очень люблю играть против маленьких стеков! Агрессивный стиль против таких противников обычно будет приносить хорошее вознаграждение, а риск – невелик так как, Вы всегда можете притормозить, если ваш противник показывает большую силу.

Относительно вашего собственного стека, избегайте играть со стеком, настолько маленьким, что Вы не сможете получить полную доходность, имея большую руку. Если Вы играете \$10-\$20 и ваш стек насчитывает 100\$, Вы легко можете исчерпать свои чипы до конца руки. Если Вы играете тайтовую агрессивную стратегию, рекомендованную в этой книге, Вы не хотите, чтобы так случилось. Если возможно, всегда покупайте чипы к своему стеку, до того как он упадет слишком низко. В минимальном стеке должно быть 10 больших ставок. Так в играх \$10-\$20, Вам необходимо, по крайней мере, стек в 200\$, до начала розыгрыша любой руки.

Вы никогда не знаете, когда получите руку монстра против маньяка делающего против Вас постоянные рейзы. Хотя 10 больших ставок является минимумом, который я рекомендую, я предпочитаю садиться, имея, по крайней мере, 40 больших ставок, чтобы уменьшить шанс, при необходимости добавлять чипы.

Игра за несколькими столами

Онлайн-покер имеет два преимущества в скорости игры, по сравнению с оффлайн играми. Во-первых. Онлайн-игры идут намного быстрее оффлайн игр. Вы не должны ждать пока перетасует дилер, Вы также можете использовать опцию "заявка в свою очередь", никто не сделает ставку не в свою очередь, нет ошибок при подсчете чипов, время хода ограничено временем. Во-вторых, Вы можете играть два, три, или даже четыре стола одновременно! Игра один час в онлайн-покер за двумя столами - эквивалентен трем - четырем часам в оффлайн игре.

Игра за несколькими столами - большое преимущество для хороших игроков, которые в состоянии увеличить свою почасовую норму заработка, однако, есть также несколько недостатков, которые могут снизить вашу норму заработка.

Как играть несколько столов

Есть несколько способов играть несколько столов. Вы можете играть два стола одновременно на одном и том же покер сайте. Большинство покер сайтов позволяют Вам это, хотя есть несколько исключений. Другой путь, играть по одному столу на двух разных покер сайтах. Например, Вы могли бы играть один стол на Paradise Poker, а другой стол на Poker Club.

На некоторых сайтах труднее играть, если идет игра на другом сайте. Например. Программное обеспечение Paradise Poker, часто сбрасывает стол другого сайта, автоматическим выскакиванием своего активного стола. Иногда может быть просто безумием, попытка играть на другом сайте. Например. Я нахожу трудным играть на Paradise Poker и Planet Poker в одно и тоже время. В True Poker, Вам необходимо нажимать на свои карты, чтобы увидеть их. Из за этого требуется больше времени на принятие решения в игре и делается трудным переход от одного сайта к другому сайту.

Есть два способа играть два стола на вашем экране компьютера. Большинство игроков открывают два стола и затем просто переключаются (активируют) с одного на другой. Другой выбор повысить разрешение монитора (уменьшить размеры столов) и расположить столы так, чтобы они не перекрывали друг друга. Если у Вас слабое зрение не делайте этого! Экраны будут очень маленькими. Кроме того, некоторые старые модели мониторов, не в состоянии повысить разрешение изображения.

Для тех, кого маленькие столы не раздражают, такой метод дает некоторые преимущества, Вы можете лучше следить за торговлей на обоих столах. Я предпочитаю переключаться между столами, так как от маленьких столов у меня быстро устают глаза.

Можно также играть три и больше столов одновременно, однако, я не рекомендую. Так как требуется больше концентрации, ослабление концентрации приведет к тому, что Вы будете ошибаться.

Преимущества и недостатки

Есть преимущества и недостатки в игре на нескольких столах. Конечно, играйте несколько столов, если Вы плюсовой игрок, а то иначе Вы будете проигрывать свои деньги в два раза быстрее! Если Вы - плюсовой игрок, все еще есть некоторые негативные стороны, которые необходимо учитывать.

Во-первых, иногда Вы можете принять неправильное решение. Например, Вы уравниваете, когда надо сбрасывать, уменьшая свою норму заработка за этим столом. Такие ошибки случаются чаще, если Вы играете два стола, так как Вам труднее оценить своих противников. Вы не в состоянии уследить за всеми последовательностями ставок и увидеть все вскрытия.

Требуется большая концентрация, для изучения стиля игры 18 игроков сразу. Я играю два стола, когда я свежий и уже знаком со многими игроками, с которыми играю. Например, играя за столом, на котором я знаю почти всех игроков, я могу открыть другой стол на втором сайте. Я буду больше концентрироваться на торговле и игроках второго сайта, для того, чтобы изучать стили незнакомых игроков.

Ваша норма заработка за столом неизбежно уменьшится, так как Вы неспособны полностью сконцентрироваться на каждой руке за всеми столами. Например, Вы можете не обратить внимание, что игрок впал в тильт и делает ставки и рейзы на каждой руке. В выше описанном примере Вы могли сбросить руку, вместо уравнивания или сделать рейз, зная, что Ваш противник, играет очень лузово. Поэтому, если Вы зарабатываете один большой блайнд в час за одним столом, не думайте, что у Вас будет та же норма заработка при игре одновременно на двух столах.

При игре на двух столах - дисперсия выше. Иногда Вы проиграете на обоих столах и потеряете сразу много денег. Это - большая проблема, если у Вас есть тенденция впадать в тильт. Играя за двумя столами, есть больше возможностей, что кое-что пойдет не так, как хотелось бы. Если Вы получаете сразу два удара, Вы можете впасть в тильт и подвергнуть опасности свой банкролл. Если Вы также как и большинство игроков, слишком подвержены тильту, тогда я не рекомендовал бы Вам играть за двумя столами.

Хотя есть недостатки, но также есть преимущества в игре на нескольких столах. Вы можете поднять свою почасовую норму заработка. Например, давайте предположим, что Вы получаете одну большую ставку в час, играя за одним столом. Если Вы играете два стола одновременно, Вы должны ожидать, что ваша норма заработка уменьшится, за каждым столом. Если она уменьшится до 1/2 большой ставки в час, то Вы будете зарабатывать за двумя столами те же деньги, что и за одним

столом, но с большими колебаниями. Однако если ваша норма заработка уменьшится только до 3/4 большой ставки в час, то ваша общая почасовая норма увеличится до 1.5 больших ставок в час.

Например, Вы зарабатываете 40\$ в час, играя \$20-\$40. Играя за двумя столами, ваша норма заработка может упасть до 30\$ за столом, но теперь Вы выигрываете 60\$ в час!

Возможность играть несколько столов - большое преимущество перед живыми покер играми. Для хороших игроков, она может повысить вашу норму заработка, и оживить игры, так как вы чаще участвуете в торговле. Однако игра за несколькими столами не рекомендуется, если Вы еще не очень твердый игрок, и когда Вы не можете полностью концентрироваться на игре.

Анализ игры/Анализ игроков

Одно из больших преимуществ игр в онлайн – непринужденность, с которой Вы можете делать заметки во время игры. Я видел в живых играх, как некоторые игроки приносили с собой записные книжки и делали в них заметки - утомительное занятие и к тому же оно говорит другим игрокам о том, что Вы - серьезный игрок. Есть три типа заметок, которые я считаю полезными:

1. Результат игры: Как минимум, Вы должны делать запись выигрыша/проигрыша и время игры, для каждого сеанса игры.
2. Анализ игрока: Так как Вы будете играть с сотнями и даже тысячами разных противников, в ваших интересах делать записи о стиле игры противников и их нюансах.
3. Анализ руки: Анализ различных рук и стратегий, поможет Вам лучше оценить свою игру.

Давайте обсудим каждый пункт более подробно, а также программные средства помогающие сделать анализ быстрее.

Результат игры

Каждый игрок должен делать записи выигрыш/проигрыш, время, сайт, игра, лимит для каждой сессии. С этой информацией, Вы можете вычислить свою норму заработка для каждого вида игры, для определения своего уровня игры. Она помогает Вам постоянно оценивать свою игру и определять эффективность своей игры с другими игроками.

Обычно, очень хорошие игроки зарабатывают одну большую ставку в час - на полных столах. Если Ваша норма ниже одной большой ставки в час, то Вы должны знать, что ваша игра нуждается в усовершенствовании (требуется достаточно много часов, чтобы достичь такой нормы заработка).

Одно из лучших программных средств - StatKing, предлагаемый ConJelCo. StatKing - это статистическая база данных, в которую Вы можете записывать свои результаты для каждой сессии и затем оценивать их различными способами. Вы просто записываете дату, сайт, вид игры, лимит, время, и выигрыш/проигрыш для каждой игровой сессии. StatKing вычислит вашу норму заработка и среднеквадратичное отклонение за месяц, год, или любой другой промежуток времени, Вы можете также рассортировать по виду игры, лимиту, сайту или по любой комбинации из трех.

Есть также полезная функция, которая скажет Вам, какой банкролл Вам необходим, в каких пределах, вероятно, будет Ваша норма заработка, сколько Вы можете выиграть или проиграть за 10 часов или 100 часов. Вы можете сами сделать такую электронную таблицу и считать непосредственно в ней, но я считаю, что StatKing со своей небольшой ценой, просто не оценим.

Анализ игроков

У Ваших противником много различных стилей игры. Некоторые игроки – “скалы”, которые никогда не блефуют и делают рейзы только на натсах, в то время как другие – лузовые и атакуют каждый банк. Вы можете сохранять или зарабатывать ставки, если Вы знаете, против какого игрока Вы играете. Так как Вы не можете видеть их лица, трудно "узнать" всех своих противников только по одному имени. Заметки на своих противников очень сильно помогут Вам, если Вы играли с игроком, а затем не видели его в течение нескольких недель или месяцев.

Большинство сайтов позволяет Вам делать примечания на игроков на самом сайте, Вы просто кликаете правой кнопкой мышки на противнике и в появившейся заметке записываете свои примечания на этого игрока. Вы можете записать общие примечания относительно их игры, а так же нюансы розыгрыша определенных рук. Например, общие примечания могут быть, "слабый игрок, много стартовых рук, слишком часто уравнивает до ривера, любит блефовать чек/рейзом на торне."

Для себя я разработал стенографические примечания, чтобы делать записи розыгрыша различных рук. Например, "cR66BB" означает, что игрок уравнил рейз из позиции большого блайнда с 66.

После записи многих рук своих противников, Вы будете видеть, качество их стартовых рук и стратегию игры на постфлопе. Когда он делает рейз на флопе? Он когда-либо полублефует? Чек/рейз всегда ли означает очень сильную руку? Ответы на эти вопросы помогут Вам сохранить и заработать ставки.

Если сайт не позволяет делать записи, Вы должны делать во время игры записи в электронной таблице. Просто перенесите игроков, с которыми играете, вверх электронной таблицы и затем переключайтесь между игрой и электронной таблицей.

В дополнение к написанию заметок во время игры, я бы рекомендовал Вам анализировать ручные истории, которые Вы запрашиваете у сайта. Ручные истории - хороший инструмент, чтобы оценить игру каждого противника после игры, не чем не отвлекаясь.

Совет: Одно большое преимущество в использовании ручных историй состоит в том, что Вам разрешают увидеть карты ваших противников, если они уравнили на ривере, даже притом, что проиграв на ривере - они не показывали их в реальной игре. Это может помочь Вам больше узнать о противнике.

Есть несколько программ, Poker Tracker и PokerStat, которые помогают оценить ваших противников. Обе программы автоматически загрузят ваши ручные истории в программу, чтобы Вы смогли проанализировать свою игру и игру своих противников.

Программы также вычисляют вашу норму заработка для вашей игры, хотя я все еще рекомендую применять StatKing, для отслеживания доходов. Также обе программы вычислят результаты доходов ваших противников. Вы легко можете увидеть, сколько каждый из ваших противников заработал или проиграл, играя с Вами за столом. В дополнение к их норме заработка, Вы можете увидеть еще много информации о своем противнике:

- ❖ Как часто они уравнивают префлоп
- ❖ Как часто они делают рейз
- ❖ Сколько процентов рук доходят до вскрытия
- ❖ Как часто они защищают свои блайнды от рейза из поздних позиций
- ❖ Как часто они пытаются украсть блайнды из поздних позиций
- ❖ Сколько процентов рук они выигрывают при вскрытии.

Вот только небольшой перечень информации, которую Вы можете оценить. Также Вы можете запросить, чтобы программа показала все руки, которые Вы сыграли со специфическим противником. Конечно, Вы все еще не сможете увидеть их руку, если они ее сбросили, но Вы будете в состоянии достаточно быстро почувствовать их игру. Для противников, с которыми я много играю, я сортирую их руки, чтобы найти определенные тенденции. Например, Вы можете посмотреть все руки, где игрок делал чек/рейз. И можете увидеть, что этот противник делает чек/рейз только с очень сильными руками или делает на полублефе.

Программы позволяют Вам оценивать все руки, которые Вы играете, что более подробно обсуждается в следующем разделе главы.

Обе программы развиваются очень быстро, каждый месяц добавляются новые особенности. Я предлагаю использовать обе программы, для более детальной оценки информации. PokerStat может быть найден по адресу <http://www.thsoftware.com>, а Poker Tracker по адресу www.pokertracker.com. Оба сайта предлагают бесплатную загрузку демонстрационной базы данных, для испытания их программ.

Анализ рук

Также очень важно постоянно оценивать свою игру и смотреть, какие стратегии и руки самые выгодные. Например, насколько выгодны - 33 в поздней позиции? Относительно КТ? АК? Я читал о профессиональном игроке в покер, который в оффлайн игре записывал в записную книжку все свои руки в течение более полутора лет. Когда он возвращался домой, он переносил записи в базу данных на компьютере, для того чтобы оценивать результаты для каждой руки. Эти записи помогли ему оценить, какие руки выгодны, а какие нет!

Однако, это - огромный объем работы. Poker Tracker и PokerStat позволяют Вам сделать его почти автоматически. С этими программами, Вы можете оценить каждую руку, которую Вы сыграли, а используя фильтры, посмотреть все тип ситуаций с ними, которые Вы только можете вообразить. Вы можете рассортировать по количеству игроков за столом, позиции, руки - когда Вы делали рейз

префлопа, и т.д. Например, эти программы могут помочь Вам определить, сколько коллеров Вам выгодно для различных рук в каждой позиции.

Нет других лучших способов, оценивать свою игру и искать утечки в своей игре. Если Вы играете нерентабельные руки, эти программы помогут Вам быстро идентифицировать проблему. Вы можете также использовать программы, для идентификации других утечки в своей постфлоп игре. Если Вы серьезно относитесь к своей игре, эти программы - необходимый инструмент.

Бонусы

Бонусы – хорошая ежемесячная прибавка к вашему банкроллу. Я зарабатываю в среднем более 100\$ в месяц, используя в своих интересах различные бонусные предложение сайтов. Некоторые бонусы: джек-пот за бэд бит, лучшая рука дня, премии за достижение определенного уровня на сайте. Мой любимый бонус – бонус на депозит, потому что это - бесплатные деньги, добавляемые непосредственно на мою учетную запись!

Бонус на депозит предоставляется, когда Вы вносите деньги на свою учетную запись, а взамен Вам предоставляют премию, обычно от 20% до 25% вашего депозита. Для того чтобы забрать премию, Вам необходимо отыграть определенное количество рук, которое обычно в пять раз, превышает размер премии. Каждый сайт может иметь, чуть отличающиеся правила, но концепция - в основном одна и та же. Большинство сайтов, также предлагают бонус за каждого привлеченного нового игрока, который обычно в размере до 50\$.

Бонусы на депозит - хороший путь повышения банкролла для игроков низких лимитов, позволяющий более быстро перейти на более высокие лимиты. Создавайте учетные записи на новых сайтах, для получения бонуса на депозит. Как только Вы отыграете достаточно рук, забирайте свои деньги и создавайте новую учетную запись на новом сайте. Получив бонус на шести, семи сайтах, Вы достаточно быстро повысите свой банкролл. Время от времени сайты будут предлагать и другие бонусы депозита, которые Вы сможете использовать в своих интересах.

Предостережение, не создавайте учетные записи на новых покер сайтах, такие сайты пытаются заманить игроков большими бонусами на депозит, но у них могут быть финансовые проблемы. Будьте очень осторожны, внося деньги в такие новые сайты, у которых нет поддержки больших компаний, так как они могут обанкротиться, и не вернут Вам деньги. Меня кидали дважды, и я не хочу больше так попадать. Если Вы решаете все-таки играть на новом сайте, имейте на сайте только небольшой банкролл. Бонусы - это хорошо, но только когда их предлагают уважаемые сайты, на которых ваши деньги в безопасности.

Многие сайты начисляют "очки" за каждую сыгранную руку. Вы можете использовать эти очки, для покупки некоторых товаров или расходовать на различные турниры, которые предлагает сайт. Такие турниры - превосходная сделка, Вы получаете шанс выиграть большой приз, без необходимости вкладывать свои собственные деньги. Некоторые из таких турниров предлагают денежные призы до 25000\$. Почти все сайты имеют турниры, в которых Вы можете выиграть путевку для игры в специальном живом турнире, например: World Series of Poker или другие турниры, проводимые в разных экзотических местах, например в Австралии или на Арубе. Такие турниры - хорошая возможность для игроков, получить шанс поучаствовать в главных событиях живого покера.

Мой вебсайт, www.InternetTexasHoldem.com, имеет страничку с перечислением всех лучших бонусов, в настоящее время предлагаемые всеми основными сайтами. Бонусы на депозит для новых игроков, специальные бонусы на депозит и просто специальные бонусы.

Турниры

Захватывающая форма покера - турниры, популярность которых продолжает повышаться как в онлайн покере, так и в живом покере. Турниры перерастают пределы государств и проходят в различных местах мира, например в Европе, России, Коста-Рике, Австралии и в других местах. Я получил много опыта для безлимитных игр, играя турниры в Коста-Рике. В 2002 году, благодаря фортуне я выиграл Новозеландский покерный чемпионат, который я сыграл отдыхая от сетевых игр. Турниры - развлечение и хороший адреналин, когда Вы в состоянии выиграть хороший приз за маленькие инвестиции.

Конечно, самое большое событие года в покере - World Series of Poker, проводимый каждый год в Лас-Вегасе, в 2003 году победитель турнира получил 2.5 миллиона долларов! Но самое

интересное, что победитель этого года, Chris Moneymaker получил входной билет в 10000\$, выиграв онлайн сателлит турнир за 40\$, и до этого никогда не играл в живом турнире!

Эта книга не рассматривает турнирную игру. Если Вы станете хорошим кэш игроком, стратегии, которые Вы изучите, смогут Вам также помочь стать хорошим турнирным игроком, однако, Вам необходимо будете сделать много корректировок в своей кэш игре применительно к турнирам, чтобы оставаться на турнирах в деньгах. Если Вы собираетесь часто играть турниры, есть книги, которые помогут Вам скорректировать вашу игру.

Один из лучших сайтов обучающий турнирной игре - PokerSchoolOnline.com. Владелец PokerPages.com, популярная покерная комната, курирующая этот сайт. В Онлайн Школе Покера, Вы платите ежемесячную или ежегодную плату за использование ее служб. Играя денежные турниры, проходящие каждый час, соревнуясь Вы, получаете хороший опыт. Школа награждает денежными призами лучшего игрока по итогам месяца, игрок может внести эти деньги для участие в любом оффлайн турнире, который он выберет.

Практически каждый покерный сайт предлагает турниры на реальные деньги. Некоторые только одностоловые турниры, в то время как другие предлагают многостоловые турниры, в которых могут участвовать до 500 и более игроков. [Poker Stars](http://PokerStars.com) недавно спонсировали самый большой турнир, в нем участвовало более 2000 игроков! [Poker Stars](http://PokerStars.com), безусловно лучший сайт с многостоловыми турнирами, он предлагает много различных турниров с бай-инами от 1\$ до 215\$ и выше. Многие сайты в рекламных целях проводят бесплатные турниры или "фрироллы", в которых могут принять участия любые игроки. Используйте в своих целях эти рекламные турниры, чтобы получить опыт в этой увлекательной и захватывающей форме покера.

Сговор и мошенничество

Многие игроки обеспокоены возможными мошенничествами в Онлайне, некоторые избегают играть в онлайн только по этой причине. Есть теория заговора - покер сайты обманывают своих собственных клиентов. Некоторые люди не доверяют компьютерам и онлайн и полагают, что другие игроки могут взломать систему и фактически "видеть" Ваши карты. Другие просто полагают, что многие игроки тайно переговариваются в онлайн, играют с двух компьютеров или переговариваются с приятелем по телефону.

Первые две проблемы, заговор и взлом, не очень актуальные проблемы. Покер сайты не получают никакой выгоды обманывая своих клиентов. Требуется существенная сумма денег, для покупки программного обеспечения, проведения маркетинга и на запуск и поддержку клиента сайт. Сайты инвестируют эти деньги для получения огромного дохода, который сайт зарабатывает с рейка. Для чего им рисковать, теряя этот доход, из-за обмана своих клиентов?

Еще одна популярная теория - "проклятие снятых денег". Некоторые игроки считают, что сайты заносят Вас в свой черный список, если Вы снимете часть своих денег, и чтобы забрать оставшиеся ваши деньги, постоянно раздают Вам плохие карты. Зачем сайтам делать это? Они получают рейк с каждой игры независимо от того, кто выиграет банк. Хорошие и плохие полосы карт – это естественная часть игры, которая объясняет, почему Вам часто кажется, что Вы получаете плохую полосу только после хорошей полосы карт.

Другое беспокойство - компьютерные хакеры, которые могут взломать систему безопасности сайта, чтобы "увидеть" карты своих противников, когда они играют. Я не эксперт по компьютерным хакерам, однако, если бы это было возможно, сайты не очень долго просуществовали бы в этом бизнесе. Так или иначе, я умею делать деньги, что было бы очень трудно, если бы игроки могли видеть мои карты.

Сговор и мошенничество игроками - правильное беспокойство, так же, как и в живых играх. Игроки очень просто могут подсоединить к онлайн два разных компьютера или переговариваться с приятелем по телефону. Иметь возможность играть за двоих за столом - дополнительное преимущество.

Во-первых, Вы можете видеть, что ваши ауты подделаны. Например, если у одного игрока KQ, а у другого QJ, оба этих игрока чаще будут правильно сбрасывать, так как их дама слабый аут. С другой стороны, если у одного игрока KQ, а у другого JT, они имеют хороший шанс получить что-то на флопе из своего интервала карт.

Во-вторых, два игрока могут помогать друг другу, построить большой банк, когда у одного из них очень сильная рука, например, если один из игроков получит на флопе сет и сделает ставку, другой игрок может сделать рейз, абсолютно ничего не имея. Этот рейз заставит других игроков

заплатить больше денег для того, чтобы остаться в банке, который вероятно выиграет его партнер. В третьих, ваш партнер может помочь Вам вытеснить других противников, делая рейз и ререйз.

Хотя игроки в состоянии тайно сговориться, одно из больших преимуществ онлайн состоит в том, что покер сайт имеет доступ ко всем картам. В казино, карты игроков часто прячутся в сбросе, мешая обнаружить мошенничество. В онлайн, большинство сайтов имеет сложные программы обнаружения, которые ищут необычную игру или доходы, которые необычно высоки.

Если Вы подозреваете, что два игрока в тайном сговоре, сообщите об этом группе поддержки клиента сайта. Программа PokerStat имеет функцию, оценки возможности тайного сговора двух игроков.

Примите к сведению, что обычно хорошие игроки обманывают! Игроки, которые пытаются мошенничать, вероятно, не могут выиграть по другому. Я знаю игрока, который играл сразу с двух компьютеров на покерном сайте. К сожалению, для него, он не был хорошим игроком и очень быстро проиграл несколько тысяч долларов. Хотя это - преимущество, видеть карты двух игроков, но все еще - недостаточное преимущество, чтобы превратить минусового игрока в плюсового игрока. Люди, которые пытаются мошенничать, и если они не очень хорошие игроки, то им все равно трудно будет начать выигрывать.

Сговор и мошенничество существует, однако, более важный вопрос - насколько они уменьшают Вашу норму заработка. Я считаю, что весьма незначительно, особенно если сравнивать выгоды онлайн игр с играми в казино. В казино, Вы должны выиграть больше чем потратите денег на рейк, парковку, выпивку, еду, и что наиболее важно - чаевые. В онлайн, Вы должны преодолеть рейк и возможный сговор, который может иметь место. Я считаю, что чаевые, которые Вы тратите в казино - намного превышают то количество денег, которые Вы теряете из-за сговора в онлайн.

Другая форма обмана – преднамеренный разрыв онлайн соединения. Если у игрока происходит обрыв онлайн соединения, у него все еще остаются шансы на выигрыш банка, но он не добавляет больше денег в банк. Некоторые игроки злоупотребляют такой возможностью и преднамеренно разрывают онлайн соединение. К сожалению, Вы ничего не можете сделать в этих случаях. Единственно, что Вы можете сделать – сообщит в службу поддержки сайта, чтобы они проконтролировали игрока и воспрепятствовали ему так играть, особенно если он слишком часто разрывает связь.

Я считаю, что все перечисленные проблемы незначительны для онлайн игры. Я сыграл тысячи часов в онлайн и получал хорошую норму заработка. Однако, как говорилось в главе "Бонусы", более важное беспокойство - репутация сайта и его финансовая стабильность. Некоторые сайты обанкротились и пропали с депозитами игроков. Это не обман как таковой, а простой грабеж.

Этот риск можно весьма легко уменьшить. Играйте на проверенных сайтах с большим количеством игроков. Маленькие сайты с очень небольшим количеством игроков - опасные места, если только какая-нибудь известная компания не поддерживает их. Если Вы решаете играть на маленьком сайте, убедитесь, что все время имеете небольшую сумму денег на депозите.

Покер как работа

Я играю профессионально в покер больше двух лет и хочу рассказать свои размышления по этому поводу. Преимущества профессиональной игры в онлайн покер:

- ❖ Вы можете работать в любое время.
- ❖ Вы – сам себе хозяин.
- ❖ Выходные, когда захочет.
- ❖ Можете работать в любой точке мира.
- ❖ Вы можете работать в своем нижнем белье, шутка.

Я бросил очень хорошую работу (начфин большой фармацевтической компанией), чтобы профессионально заняться покером. Я переехал в Новую Зеландию и в течение нескольких лет наслаждался там жизнью. Сейчас я вернулся в свою страну и имею возможность жить, где хочу. Большое достижение онлайн-покера - работа, чтобы хорошо жить, а не жить, чтобы хорошо работать. Это - хорошая жизнь.

Как и любая работа, профессиональная игра в покер не развлечение. Играя 10 часов в неделю, покер может быть развлечением или хорошим хобби, однако, развлечения и острые ощущения от игры в покер заканчиваются, когда Вы начинаете играть 40 часов в неделю. Я все еще люблю играть в покер, но определенно не очень хочу делать это целыми днями в течение многих лет. Я ищу другие

способы заработка (написание этой книги, продажа недвижимого имущества), для того чтобы начать сокращать количество часов игры в покер.

Давайте рассмотрим некоторые негативные стороны профессионального покера. Хотя Вы можете иметь отпуск, какой хотите, но этот отпуск не оплачивается! Раньше я всегда наслаждался четырехнедельным оплачиваемым отпуском от фармацевтической компании. Если Вы решаете играть профессионально, я рекомендую ежемесячно откладывать деньги на отпуск. Тогда Вы сможете считать, что Ваш отпуск, оплачиваемый и не думать о деньгах.

Существуют также некоторые дополнительные расходы, по сравнению с работой по найму. Американские граждане обязаны выплачивать налоги FICA и на бесплатную медицинскую помощь, Вы должны выплачивать 15.3 % от своих доходов, а не 7.65 %, которые выплачивают работники компаний. Также Вы должны оплачивать медицинскую страховку.

Помните, что доход от игры на деньги облагается налогом в Соединенных Штатах, точно так же как и обычные доходы. Если Вы - американский гражданин и живете за границей, Вы можете сохранить более 80000\$ своих доходов - за год, так как Вы не постоянно проживаете в США. Проживание за границей, эффективно убирает проблемы подоходного налога, но Вы все еще должны оплачивать налоги на бесплатную медицинскую помощь и FICA.

Очевидно, профессиональная игра в покер имеет некоторый неотъемлемый риск. У Вас будет непостоянный ежемесячный доход, с риском получить проигрышный месяц. Как Вы видели в главе "Управление банкроллом", возможно для опытного игрока сыграть много часов и все еще оставаться в проигрыше. Для того чтобы играть профессионально, Вы должны уметь переносить эти колебания. Хотя они не должны происходить слишком часто, но они будут происходить, и верьте мне, они не забавные.

Сколько Вы можете зарабатывать, играя в онлайн покер? Это зависит от количества сыгранных часов и столов, которые Вы играете на своем лимите. Вы можете заработать больше, играя короткие игры, чем в полных играх. Конечно, ваша почасовая ставка будет зависеть от того, насколько Вы хороший игрок. Играть восемь часов в день, может быть весьма утомительно, особенно при игре на несколько столов.

Давайте рассмотрим на некоторые возможные сценарии. Если Вы работаете семь часов в день, играя \$10-\$20 и зарабатывать одну большую ставку час, Вы заработаете 700\$ в неделю. Если Вы будете работать 48 недель в году, то Вы заработаете 33600 \$. Играя два стола в половине времени, Вы можете увеличить доход до 50400 \$, предполагается, что у Вас остается та же норма заработка, что и при игре за одним столом. Вы заработали бы 25200 \$, играя на лимите \$5-\$10 или более 100000 \$ играя лимит \$20-\$40. Вы можете заработать еще больше, если сможете увеличить норму заработка больше одной большой ставки в час.

Как только Вы оценили предполагаемый доход, не забудьте вычесть дополнительные расходы на социальное обеспечение и медицинскую страховку, чтобы получить предполагаемый истинный доход. Я заработал больше 100000\$ за мои первые двенадцать месяцев игры, играя полный рабочий день на лимитах \$20-\$40 и \$15-\$30. Доход с пятью нулями возможен, но убедитесь, что уяснили негативные стороны профессиональной игры.

Изучение игры

Покер - забавная игра, но она - больше чем развлечение, когда Вы выигрываете. Чем больше Вы изучаете игру, тем чаще вы выигрываете. Даже если Вы играете только несколько часов в неделю, есть смысл еженедельно тратить немного времени на улучшение своей игры. Существует множество ресурсов, некоторые из которых бесплатные, который могут помочь Вам улучшить свою игру.

Давайте начнем с книг о покере. Каждый автор имеет свой подход и стиль игры, которым Вы можете научиться. Большинство игроков считают, что вот эти четыре книги, все обязаны прочитать:

1. **"Теория Покера"** Дэвид Склански. Эта классическая книга о покере обсуждает всю теорию и концепции покера. Книга подходит для того, чтобы начать становиться продвинутым игроком, и полезна для всех форм покера, а не только для Холдема.
2. **"Как выигрывать на низких лимитах Холдема"** Ли Джоунс. Это - превосходная книга для начинающих игроков, для изучения успешных стратегии Техасский холдема низких лимитов. В книге мало примеров, для оценки и практики.
3. **"Холдем для опытных игроков"** Дэвид Склански и Мейсон Мальмут. Это - превосходная книга по стратегиям Техасского холдема для опытных игроков. Книга

сосредоточена главным образом на концепциях и стратегиях покера вместо того, чтобы предоставить примеры для практики.

4. “*Холдем покер средних лимитов*“ Боб Саффон и Джим Бриер. Эта книга предлагает более 400 примеров из оффлайн игр на лимитах от \$10-\$20 до \$40-\$80. Концепции покера и определенные стратегий Холдема не расписаны столь же всесторонне как в книге *Холдем для опытных игроков*, но примеры превосходны.

В дополнение к чтению книг, есть много ценной информации, доступной в Онлайне. Вот некоторые из лучших сайтов на тему покера:

- **CardPlayer.com:** журнал для игроков в карты. Публикует статьи. Есть много превосходных статей о стратегиях Техасского холдема, написанных лучшими авторами в мире покера, Дэвид Склански, Майк Каро, Боб Саффон, Мейсон Мальмут, и многие другие.
- **TwoPlustwo.com:** Это издательство многих хороших книг о покере имеет очень популярный покер форум. Более 20 различных семинаров, охватывающих широкое разнообразие тем покера, например: книги о покере, онлайн-покер, турниры, вероятности, лимитный покер низких пределов, безлимитный покер, и т.д. На этом сайте Вы можете запостить свои раздачи, и спросить мнение других игроков, как бы они сыграли в вашей ситуации.
- **PokerPages.com:** Эта покерная комната - превосходный сайт, показывающий результаты турниров во всем мире. Сайт также предлагает серию статей по стратегиям покера. Этот сайт имеет дочерний сайт **PokerSchoolOnline.com**, который является лучшим сайтом для игроков изучающих турнирный покер.
- **Poker1.com:** Майк Каро, известный автор в покере, предлагает статьи, звуковые и видео уроки, которые могут улучшить вашу игру.
- **PokerRoom.com:** Покерная комната, предоставляет базу данных по ожидаемой доходности каждой стартовой руки. Вы можете рассортировать результаты по позиции, лимиту, и количеству игроков. Заметьте, что это средние числа от игры хороших и плохих игроков.

Мой сайт - www.InternetTexasHoldem.com. Новые статьи по стратегии покера. Есть также форум онлайн-покера, где Вы сможете задать вопросы мне и другим пользователям. Кроме того, сайт расскажет Вам о бонусах и премиях, обзоры сайтов, графики турниров.

В дополнение к чтению, важно также оценивать свою собственную игру и игру ваших противников. Как обсуждалось ранее, лучший способ приобрести программы PokerStat или Poker Tracker. Если Вы не хотите покупать эти программы, по крайней мере, запрашивайте свои истории с сайтов, чтобы Вы смогли проанализировать свою игру впоследствии.

Покер - забавная игра, но она - больше чем развлечений, когда Вы выигрываете. Не торопитесь, и уделите часть времени на улучшение своей игры, мы надеемся, что эта книга - даст начало и будет служить справочной информацией Вам много лет, но не пренебрегать и некоторыми другими средствами.

Онлайн-Покер Обзор Концепций

Несколько характеристик, уникальных для сетевых игр, требующие небольших корректировок стратегий:

- ❖ Короткие сеансы игры: Игроки перемещаются из игр в игры намного чаще, чем в живых играх, так что Вы редко играете с одними и теми же противниками в течение очень долгого времени.
- ❖ Виртуальная среда: Игроки имеют тенденцию чаще играть более хитро в онлайн, где нет психологического контакта - лицо к лицу, а ставка и рейз - только щелчок мыши.
- ❖ Онлайн-отвлечения: Противники не всегда следят за игрой в онлайн, как это делают в оффлайн играх.

Образ игрока за столом не столь важен в онлайн, как в оффлайн играх, так как многие игроки не следят за игрой, часто переходят из игры в игру, так что играйте более тайтово в онлайн, чем в оффлайне.

Одна из уникальных особенностей онлайн - огромный выбор различных покер сайтов и игр.

Есть много критериев выбора сайта: финансовая безопасность, безопасность сайта, программное обеспечение, игры, лимиты, трафик, турниры, тип игроков/игр, поддержка клиента, бонусы, и рейка.

Есть три основных критерия выбора стола:

- ❖ Процент игроков смотрящих флоп
- ❖ Средний размер банка
- ❖ Знание противников

Онлайн подсказки, скорость ставок, что она говорит о противниках:

- ❖ Чек после длинных раздумий часто означает слабость.
- ❖ Ставка после длинных раздумий часто означает силу.
- ❖ Мгновенная ставка или рейз на тёрне или ривере часто означает силу.
- ❖ Мгновенный чек часто означает слабость.
- ❖ Быстрый чек часто означает слабость. Но опасайтесь чек-рейза.

Игры высоких лимитов обычно тайтовые и агрессивные. Стратегия для этих типов игр включает:

- ❖ Рейз на префлопе из хорошей позиции, чтобы брать под контроль розыгрыш
- ❖ Рейз на префлопе с большими картами и средними парами, для вытеснения противников
- ❖ Сброс средней одномастной связки и маленьких пар в большинстве случаев
- ❖ Полублеф как основной аргумент при игре на флопе и торне

Игры низких лимитов обычно лузовые и пассивные. Стратегия включает:

- ❖ Рейз на префлопе с премиальными руками, которые хорошо играют с большим количеством противников
- ❖ Первым, входя в игру, реже рейзуйте с пограничными руками
- ❖ Играйте одномастные связки и пары почаще, особенно из поздних позиций
- ❖ Играйте прямолинейно, блефуйте и полублефуйте реже

Обычно, у хороших игроков - большие стеки, а у более слабых игроков - маленькие стеки, по нескольким причинам:

- ❖ Хорошие игроки, чаще выигрывают и имеют большой банкролл.
- ❖ Более слабые игроки, чаще проигрывают и их банкролл небольшой.
- ❖ Многие слабые игроки, играющие мелкие лимиты, пытаются ловить удачу, подпрыгивая на более высокий лимит не имея необходимого банкролла для этого лимита.

Избегайте играть со стеком, настолько маленьким, что Вы не сможете получить всю прибыль от большой руки.

Игра на нескольких столах - большое преимущество для хороших игроков, которые в состоянии увеличить свою почасовую норму заработка, однако, существует и ряд недостатков:

- ❖ Вы можете иногда делать ошибки, принимая неправильные решения.
- ❖ Труднее оценить своих противников.
- ❖ Выше дисперсия.

Три типа полезных заметок:

- ❖ Результат игры: Как минимум, Вы должны делать запись выигрыша/проигрыша и время игры, для каждого сеанса игры.
- ❖ Анализ игрока: Так как Вы будете играть с сотнями и даже тысячами разных противников, в ваших интересах делать записи о стиле игры противников и их нюансах.
- ❖ Анализ руки: Анализ различных рук и стратегий, поможет Вам лучше оценить свою игру.

Бонусы на депозит - хороший путь повышения банкролла для игроков низких лимитов, позволяющий более быстро перейти на более высокие лимиты.

Стратегии турниров требуют, внесения изменений в стратегии полных кэш игр.

Сговор и мошенничество игроков - существуют, так же, как и в оффлайн играх.

В казино, Вы должны выиграть больше чем потратите денег на рейк, парковку, выпивку, еду, и что наиболее важно - чаевые. В онлайн, Вы должны преодолеть рейк и возможный сговор, который может иметь место.

В онлайн Вы должны беспокоиться в основном о - репутации и финансовой стабильности сайта, на котором вы играете.

Преимущества профессиональной игры в онлайн покер:

- ❖ Вы можете работать в любое время.
- ❖ Вы – сам себе хозяин.
- ❖ Выходные, когда захочет.
- ❖ Можете работать в любой точке мира.
- ❖ Вы можете работать в своем нижнем белье, шутка.

Негативные стороны профессиональной игры:

- ❖ Играя полный рабочий день Вы уже не развлекаетесь и не получаете острых ощущений от игры в покер.
- ❖ Нет оплачиваемого отпуска.
- ❖ Американские граждане должны оплачивать FICA и бесплатную медицинскую помощь.
- ❖ Оплата медицинской страховки.
- ❖ Доходы от игры на деньги облагаются налогом в Соединенных Штатах, точно так же как и обычные доходы.
- ❖ У Вас будет непостоянный ежемесячный доход, с риском получить проигрышный месяц.

Покер - забавная игра, но она - больше чем развлечение, когда Вы выигрываете. Чем больше Вы изучаете игру, тем чаще вы выигрываете. Даже если Вы играете только несколько часов в неделю, есть смысл еженедельно тратить немного времени на улучшение своей игры. Существует множество ресурсов, некоторые из которых бесплатные, который могут помочь Вам улучшить свою игру:

- ❖ Книги о покере
- ❖ Сетевые ресурсы (сайты)
- ❖ Самооценка: Poker Tracker и PokerStat - превосходные программы для этого.

Глоссарий

Ace High	Старший туз	Рука с тузом, нет даже пары.
Action	Торговля	Частота ставок. Игра или рука с активной торговлей - та, где много ставок и рейзов.
Acting First	Первое слово	Первый: игрок может сказать чек или сделать ставку до других игроков, говорит первым.
Acting Last	Последнее слово	Последний: игрок может сказать чек, сделать ставку, уравнивать ставку, сделать рейз после всех игроков, говорит последним.
All-in	Олл - ин	1. Игрок, делает ставку равную количеству всех своих денег за столом. 2. Ситуация когда игрок участвует в торговле и у него обрывается связь с сайтом.
Arg		Онлайн-жаргон, показывает расстройство.
Backdoor	Бэкдоор	Дро комбинация, которая требует, чтобы на торне и ривере пришли две необходимых карты. Например, на торне и ривере приходят карты одной масти, давая Вам бэкдоор флеш. То же самое, что и раннер-раннер.
Bad Beat	Бэд бит	Лучшая рука проигрывает худшей руке противника, которому улыбнулась удача, особенно если противник не должен был с ней даже вступать в игру.
Bankroll	Банкролл	Деньги, которые Вы имеете в наличии, чтобы на них играть.
Best of It	Ставка с положительным матожиданием	Игра или ставка, где у Вас при долгой игре положительное матожидание.
Bet	Ставка	Первым поставить деньги в банк.
Bettor	Беттор	Человек, который первым делает ставку в любом раунде торговли.
Big Bet	Большая ставка	Размер ставки в двух последних раундах торговли.
Blinds	Блайнды	В Холдеме, блайнды - принудительная ставка, которую ставят первые два игрока слева от баттона. Большой блайнд ставит одну маленькую ставку, а маленький блайнд обычно ставит половину маленькой ставки
Bluff	Блеф	Ставка или рейз, когда у Вас нет шанса на выигрыш банка, если Вас уравниют.

Board	Борд	Общие карты на столе.
Bottom Pair	Младшая пара	Пара, когда одна из ваших закрытых карт соответствует самой младшей карте борда или карманная пара младше самой младшей карты борда.
Button	Баттон	Также известен как дилер. Игрок, который последним получит карты, и будет иметь последнее слово на флопе, торне и ривере. Блайнды находятся непосредственно слева от баттона.
Call	Колл	Внести деньги в банк равные ставке или рейзу противника.
Call a Raise Cold	Колл-колд рейза	Уровнять сразу две ставки после рейза, не имея возможности сначала уровнять одну ставку в раунде торговли. Заметьте, что это не одно и то же, что уравнивание сначала ставки, а затем уравнивание рейза.
Caller	Коллер	Игрок - вносящий в банк деньги, равные ставке или рейзу
Cap	«кэп»	Последний разрешенный подъем ставки. «Кэп» банка – достигнуто максимальное количество рейзов.
Check	Чек	Пропустить ставку.
Check-raise	Чек/рейз	Сказать чек, и после ставки противника сделать рейз.
Close the Betting	Закрывать ставки	Сделать в раунде последнюю уравнивающую ставку, после которой начинается следующий раунд ставок или вскрытие карт.
Cold Call	Колд-колл	Колл-колд рейза
Counterfeited	Подделанная	Карта, которая улучшает вашу руку, но дает противнику комбинацию лучше Вашей.
Crying Call	Колл последней надежды	Уравнивание ставки на ривере с очень маленьким шансом на выигрыш.
Cut-off	Котофф	Игрок, перед баттоном или дилером.
Dealer	Дилер	Позиция дилера – одно и то же, что и позиция баттона
Discount	Скидка	Сокращение аутов из-за вероятности, что аут подделан или Вы тянете мертвую карту.
Disregard	Игнорирование	Вы должны игнорировать ауты, если тянете мертвые карты.
Drawing Dead	Вмертвую	Тянуть без шансов на улучшение до выигрышной руки.
Early position	Ранняя позиция	При игре вдесятером, первые три места слева от блайндов. На постфлопе, ранняя позиция относится к игрокам, которые должны говорить первыми.
Expectation	Матожидание	В конечном счете - средний результат в любой игре.
Favorite	Фаворит	Рука, которая имеет лучший шанс на победу. Заметьте, что иногда Вы можете быть фаворитом, не имея в настоящее время лучшую руку. Например, флеш-дро с двухсторонним стрит-дро - фаворит по отношению к паре.
First In	Первый ставящий	Первый игрок, ставящий деньги в банк.
Fish	Рыба	Слабый игрок, который обычно проигрывает деньги. Обычно относится к игрокам, которые тянут к очень слабым рукам и часто играют много слабых стартовых рук.
Flop	Флоп	Раунд ставок, на котором открываются три карты.
Fold	Сброс (Фолд)	Сбросить карты.
Free Card	Бесплатная карта	Карта, которую Вы можете увидеть без необходимости уравнивать ставку.
Full Table	Полный Стол	Игра с девятью или десятью игроками
Gut Shot	Дырявый стрит-дро	Недостроенная комбинация, которую может завершить только одна карта, давая стрит.
Heads up	Один на один	За банк борется только два игрока.
High Cards	Высокие Карты	Любая карта - 9 или выше
Implied Odds	Потенциальные Шансы	Отношения суммы текущего банка и ожидаемых ставок после завершения своей комбинации к текущей ставке.
Induce a Bluff	Спровоцировать Блеф	Сыграть свою руку так слабо, чтобы противник захотел блефовать.

Induce a Call	Спровоцировать колл	Сыграть свою руку так слабо, чтобы противник захотел сделать колл последней надежды.
Kicker	Кикер	Вторая карта вашей руки, которая не соответствует борду.
Late Position	Поздняя позиция	При игре вдесятером, последние два места за столом, общепринято котофф на девятом месте и баттон на десятом месте.
Limp	Лимп	Уравнивание ставок блайндов на префлопе.
Lol	Смех	Онлайн-жаргон - "смеха вслух"
Lone Opponent	Один противник	Когда только один противник оспаривает у Вас банк.
Loose	Лузовый	Игрок, который играет много рук. На постфлопе, лузовый игрок часто играет до ривера и часто блефует. Лузовая игра, когда много игроков смотрят флоп.
Maniac	Маньяк	Агрессивный игрок высшего качества, который постоянно делает рейзы и ререйзы и играет очень много рук
Middle/Bottom Pair	Средняя/Младшая пара	Пара ниже самой большой карты на борде.
Middle Position	Средняя Позиция	При игре вдесятером, места шесть, семь и восемь.
Nuts	Натсы	Лучшая из возможных рук в любом раунде торговли.
Odds	Шансы	Соотношение двух вероятностей: построения комбинации и непостроения.
Open	Открыть	Первый игрок, который ставит деньги в банк, кроме блайндов.
Open-ended Straight	Двусторонний стрит	Стрит-дро, который может быть завершен двумя разными картами
Outs	Ауты	Карта, которая улучшает вашу руку, предпочтительно к выигрышной руке.
Overcard	Оверкарта	Карта старше самой большой карты борда
Overpair	Оверпара	Карманная пара старше самой большой карты борда
Pocket Pair	Карманная пара	Пара на Ваших двух картах.
Position	Позиция	Порядок, в котором Вы должны говорить свои заявки.
Pot Odds	Шансы банка	Отношения общей суммы в банке к сумме текущей ставки
Preflop	Префлоп	Первый круг ставок, после того как игрокам сдали их две закрытых карты
Probability	Вероятность	Шанс, что событие произойдет, обычно выражается в процентах.
Protect	Защитная ставка	Ставка или рейз с намерением заставить противников заплатить за возможность натянуть и побить Вас
Rag	Пустышка	Карта борда ниже девятки
Rainbow	Разномастный	Флоп, состоящий из трех карт различных мастей
Raise	Рейз	Поднять ставку
Read	Прочитать	Определить возможные руки вашего противника
Rebuy	Перепокупка	Повторная покупка фишек
Reraise	Ререйз	Переповысить рейз противника
Ring Game	Круговая игра	Игра на деньги.
River	Ривер	Пятая карта борда
Rock	Скала	Игрок играющий очень тайтово и редко блефующий
Running Pair	Катящаяся пара	Когда на торне и ривере – приходят карты дающие пару
Runner-runner	Раннер-раннер	Недостроенная комбинация, которая требует, чтобы на торне и ривере пришли две необходимых карты. Например, на торне и ривере приходят карты одной масти, давая Вам бэкдоор флеш.
Scare Card	Карта паники	Карта, которая потенциально опасная для Вас или вашего противника
Semi-bluff	Полублеф	Ставка или рейз, которые если уравниют, то у Вас вероятно не лучшая рука, но Вы все еще можете улучшить до лучшей руки на следующей карте.
Set	Сет	Тройка, Ваша карманная пара соответствует одной из карт борда.
Shark	Акула	Очень хороший игрок
Short-handed	Короткий стол	Относится к играм на не полный стол. Некоторые сайты предлагают

		короткие игры, с 5 или 6 игроками за столом
Short-stacked	Короткий стек	Игрок, у которого очень маленький стек (мало денег).
Slowplay	Слоуплей	Чек или только уравнивание с очень сильной рукой на одном из ранних раундов торговли, чтобы выиграть больше ставок на более поздних раундах торговли
Small Bet	Маленькая Ставка	Размер ставки, в первых двух раундах торговли
Split the Pot	Раздел банка	Разделение банка между двумя или более противниками, у которых одинаковые руки
Steal	Кража	Рейз, с намерением выиграть блайнды на префлопе. Стилинг банка в более поздних раундах ставок - то же самое, что блеф
Street	Улица	Раунд ставок, флоп, торн или ривер
Strong	Сильный	Термин, для описания хороших игроков в покер
Table Image	Образ игрока за столом	Как игрок воспринимается за столом, обычно имеет отношение к тому насколько он тайтовый или лузовый игрок
Tell	Подсказка	Признак, по которому Вы можете определить сильная или слабая комбинация у противника.
Tight	Тайтовый	Игрок, который играет мало рук. На постфлопе, тайтовые игроки редко блефуют и обычно продолжают играть с сильными руками или сильными недостроенными комбинациями. Тайтовая игра, когда мало игроков смотрят флоп
Tilt	Тильт	Игрок, начинает играть опрометчиво и дико, потому что он расстроен и сердится
Top Pair	Старшая пара	Пара, состоящая из одной вашей закрытой карты и старшей карты борда
Trap Hands	Доминируемые руки	Руки, которые обычно находятся во власти других рук, KJ, Kx и QT. Эти руки редко выигрывают большие банки, если Вы не составляют стрит и могут проиграть много денег рукам с лучшим кикером
Trips	Трипс	Тройка, когда одна из ваших карманных карт соответствует паре на борде
Turn	Торн	Четвертая карта борда
Under the Gun	Под прицелом	Игрок, у которого первое слово на префлопе (ранняя позиция)
Weak	Слабый	Термин, для описания плохих игроков в покер. Они часто играют слишком много рук на префлопе и уравнивают слишком много на постфлопе

Об Авторе

Мэтью Хилджер - из Атланты, штата Джорджия. Он получил степень бакалавра в университете финансов Джорджии в 1989 году. Получил степень магистра финансов в государственном университете Джорджии в 1991 году и также степень магистра международного бизнеса в Thunderbird в 1996. В течение семи лет проживал в Мексике, Венесуэле, Коста-Рике, Аргентине и только недавно вернулся из Новой Зеландии, где и написал эту книгу.

Мэтью работал в сфере финансов, консультантом в компаниях Andersen Consulting (в настоящее время Accentor), Chiquita Brands International, и Bristol-Myers Squibb.

Он стал профессиональным игроком в онлайн покер в 2001 году. За первый год он выиграл более 100000\$. Он сыграл больше 7000 часов в онлайн, начиная с лимитов \$1-\$2 до \$30-\$60 и много онлайн турниров. Мэтью сыграл в двух главных оффлайн турнирах в 2002 году и выиграл в 2002 году Новозеландский чемпионат по покеру.

Мэтью любит играть на фортепьяно и путешествовать. Он посетил более 25 стран, Европа, Латинская Америка, страны Карибского моря и другие.

Жена Мэтью, Диана из Медельина, Колумбии. В настоящее время они живут в Соединенных Штатах.