

ТЕОРИЯ ПОКЕРА

Дэвид Склански

Лас-Вегас, Невада, 1987 г.

A product of Two Plus Two Publishing

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ГЛАВА 1. ПОКЕР НЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

РАЗНОВИДНОСТИ ПОКЕРА

ЛОГИКА ПОКЕРА

ЦЕЛЬ ПОКЕРА

ГЛАВА 2. МАТЕМАТИЧЕСКОЕ ОЖИДАНИЕ И ВЫИГРЫШ ЗА ЧАС

МАТЕМАТИЧЕСКОЕ ОЖИДАНИЕ

МАТЕМАТИЧЕСКОЕ ОЖИДАНИЕ В ПОКЕРЕ

ВЫИГРЫШ ЗА ЧАС

ГЛАВА 3. ФУНДАМЕНТАЛЬНАЯ ТЕОРЕМА ПОКЕРА

ПРИМЕРЫ ФУНДАМЕНТАЛЬНОЙ ТЕОРЕМЫ ПОКЕРА

«ОШИБКИ» ПО ФУНДАМЕНТАЛЬНОЙ ТЕОРЕМЕ ПОКЕРА

ИГРА С БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ УЧАСТНИКОВ

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 4. СТРУКТУРА АНТЕ

БОЛЬШИЕ АНТЕ

МАЛЫЕ АНТЕ

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 5. ШАНСЫ ВЗЯТЬ БАНК

ТОРГОВЛЯ НА ОСНОВЕ ШАНСОВ БАНКА, КОГДА ВСЕ КАРТЫ СДАНЫ

ОТВЕТНЫЕ СТАВКИ НА ОСНОВЕ ШАНСОВ БАНКА, КОГДА НЕ ВСЕ КАРТЫ СДАНЫ

ОТКРЫТЫЕ КАРТЫ

СО СДАЧИ У ВАС ДВЕ ПЯТЕРКИ (ПИКОВАЯ И ТРЕФОВАЯ) ЗАКРЫТЫХ И ТУЗ БУБЕН
ОТКРЫТ

ПОЗИЦИЯ (ПОЛОЖЕНИЕ ЗА СТОЛОМ)

ВАКАНТНЫЕ КАРТЫ, УЛУЧШАЮЩИЕ ВАШУ РУКУ

ОБМЕН С ЦЕЛЬЮ НАБРАТЬ ВТОРУЮ ПО СИЛЕ КОМБИНАЦИЮ

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 6. РЕАЛЬНЫЕ ШАНСЫ

УМЕНЬШЕНИЕ ШАНСОВ БАНКА, КОГДА ДОЛЖНО ПРИЙТИ ЕЩЁ БОЛЕЕ ОДНОЙ КАРТЫ

СИТУАЦИИ, КОГДА МОЖНО ОБОЙТИСЬ БЕЗ ЭФФЕКТИВНЫХ ШАНСОВ

РАСЧЁТ ЭФФЕКТИВНЫХ ШАНСОВ

ГЛАВА 7. ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ И ОБРАТНО-ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ШАНСЫ

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ШАНСЫ

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ШАНСЫ В ИГРЕ С ПРЕДЕЛЬНЫМ БАНКОМ И БЕЗЛИМИТНОМ ПОКЕРЕ

ФАКТОРЫ, ИГРАЮЩИЕ РОЛЬ ПРИ ОПРЕДЕЛЕНИИ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ШАНСОВ

ОБРАТНО-ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ШАНСЫ

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 8. ЦЕННОСТЬ ОБМАНА

ЦЕНА СБРОСА

ОБМАН И ВОЗМОЖНОСТИ ВАШИХ ОППОНЕНТОВ

ОБМАН И РАЗМЕР БАНКА

ОБМАН И ВЕЛИЧИНА СТАВКИ

ОБМАН И КОЛИЧЕСТВО ПАРТНЁРОВ В ИГРЕ

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 9. ВЫИГРЫШ БОЛЬШИХ БАНКОВ НАИКРАТЧАЙШИМ ПУТЕМ

ТОРГОВЛЯ, КОГДА ВАШ ОППОНЕНТ ОТВЕЧАЕТ ПРАВИЛЬНО

ТОРГОВЛЯ (ИЛИ ПОДЪЁМ СТАВОК) С ЦЕЛЮ ВЫБИВАНИЯ ОППОНЕНТОВ

СТАВКИ (ИЛИ ПОДЪЁМ СТАВОК) НА ВТОРОЙ ПО СИЛЕ РУКЕ

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 10. БЕСПЛАТНАЯ КАРТА

ПРЕДОСТАВЛЕНИЕ БЕСПЛАТНОЙ КАРТЫ

ОТДАВАТЬ ИЛИ НЕТ БЕСПЛАТНУЮ КАРТУ НА ПРАКТИКЕ

ПОЛУЧЕНИЕ СВОБОДНОЙ КАРТЫ

ПОЗИЦИЯ И БЕСПЛАТНАЯ КАРТА

ДАВАТЬ ИЛИ НЕ ДАВАТЬ БЕСПЛАТНУЮ КАРТУ С МАРГИНАЛЬНОЙ РУКОЙ

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 11. ПОЛУБЛЕФ

ТИПЫ ПОЛУБЛЕФА

ПРЕИМУЩЕСТВА ПОЛУБЛЕФА

ПОЛУБЛЕФ И ЧИСТЫЙ БЛЕФ

КОГДА ПОЛУБЛЕФ НЕ РЕКОМЕНДОВАН

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 12. ЗАЩИТА ОТ ПОЛУБЛЕФА

СИЛА ПОЛУБЛЕФА

ТРУДНОСТИ ЗАЩИТЫ ОТ ПОЛУБЛЕФА

ПОДЪЁМ СТАВКИ НА ПОЛУБЛЕФЕ КАК ЗАЩИТА ОТ ПОЛУБЛЕФА

КОГДА СБРАСЫВАТЬСЯ, А КОГДА ПОДНИМАТЬ СТАВКУ

ИСКЛЮЧЕНИЯ, КОГДА УРАВНИВАНИЕ ПРАВИЛЬНО

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 13. ПОДЪЁМ СТАВОК

ПОДЪЁМ СТАВОК, ЧТОБЫ СТАЛО БОЛЬШЕ ДЕНЕГ В БАНКЕ

КАК СДЕЛАТЬ БОЛЬШЕ ДЕНЕГ В БАНКЕ, НЕ ПОДНИМАЯ СТАВКИ

ПОДЪЁМ СТАВКИ ПРОТИВ БЛЕФА ИЛИ ПОЛУБЛЕФА

ПОДЪЁМ, ЧТОБЫ ЗАРАБОТАТЬ БЕСПЛАТНУЮ КАРТУ

ПОДЪЁМ ДЛЯ СБОРА ИНФОРМАЦИИ

ПОДЪЁМ СТАВКИ ДЛЯ ИЗБАВЛЕНИЯ ОТ БОЛЕЕ СЛАБЫХ ПРОТИВНИКОВ, КОГДА У ВАС ВТОРАЯ ПО СИЛЕ КАРТА

ПОДЪЁМ СТАВКИ ДЛЯ ИЗБАВЛЕНИЯ ОТ БОЛЕЕ СИЛЬНЫХ СОПЕРНИКОВ В ИГРЕ ПРОТИВ СТАВЯЩЕГО НА ПРИКУП

ПОДЪЁМ СТАВКИ В СРАВНЕНИИ СО СБРОСОМ И УРАВНИВАНИЕМ

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 14. ПАС С ПОСЛЕДУЮЩИМ ПОДЪЁМОМ

ЭТИКА ПАСА С ПОДЪЁМОМ

НЕОБХОДИМЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ПАСА С ПОДЪЁМОМ

ПАС С ПОДЪЁМОМ И ПОЗИЦИЯ ИГРОКА

ПАС-ПОДЪЁМ НА ВТОРОЙ ПО СИЛЕ РУКЕ

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 15. МЕДЛЕННЫЙ РОЗЫГРЫШ . (СЛОУПЛЭЙ)

МЕДЛЕННЫЙ РОЗЫГРЫШ В СРАВНЕНИИ С ПАС-ПОДЪЕМОМ

ТРЕБОВАНИЯ К МЕДЛЕННОМУ РОЗЫГРЫШУ

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 16. СВОБОДНАЯ И ЖЁСТКАЯ ИГРА

СВОБОДНАЯ ИГРА

ПОЛУБЛЕФ В СВОБОДНОЙ ИГРЕ

НОРМАЛЬНЫЕ КОМБИНАЦИИ В СВОБОДНОЙ ИГРЕ

НЕЗАВЕРШЁННЫЕ КОМБИНАЦИИ ПРИ СВОБОДНОЙ ИГРЕ

ЖЁСТКАЯ ИГРА

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 17. ПОЗИЦИЯ (ПОЛОЖЕНИЕ ЗА СТОЛОМ)

ПРЕИМУЩЕСТВА ПОСЛЕДНЕЙ ПОЗИЦИИ

ПРЕИМУЩЕСТВА ПЕРВОЙ ПОЗИЦИИ

СООТВЕТСТВИЕ ТАКТИКИ ИГРЫ ПОЛОЖЕНИЮ ЗА СТОЛОМ

КАК ПОЛОЖЕНИЕ ВЛИЯЕТ НА СТИЛЬ ИГРЫ

ВАША ПОЗИЦИЯ В ОТНОШЕНИИ ПАРТНЁРОВ ЗА СТОЛОМ

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 18. БЛЕФ

МИФ О БЛЕФЕ

СУЩНОСТЬ БЛЕФА

ОПТИМАЛЬНАЯ ЧАСТОТА БЛЕФА

БЛЕФ С ОЖИДАЮЩИМСЯ ПРИХОДОМ

БЛЕФ, КОГДА ВСЕ КАРТЫ УЖЕ ВЫШЛИ

БЛЕФ И ПОЗИЦИЯ ЗА СТОЛОМ

БЛЕФ ПРОТИВ НЕЗАВЕРШЁННЫХ КОМБИНАЦИЙ

БЛЕФ ПРОТИВ ДВУХ И БОЛЕЕ ОППОНЕНТОВ

БЛЕФ И СТАВКИ ДО КУЧИ

БЛЕФ В СООТВЕТСТВИИ С ТИПОМ СОПЕРНИКА

БЛЕФ КАК СРЕДСТВО СОЗДАНИЯ ИМИДЖА

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 19. ТЕОРИЯ ИГР И БЛЕФ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕОРИИ ИГР ПРИМЕНИТЕЛЬНО К БЛЕФУ

ОПТИМАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ БЛЕФА

ТЕОРИЯ ИГР И ЧАСТОТА БЛЕФА В СООТВЕТСТВИИ С ПОВЕДЕНИЕМ ОППОНЕНТОВ

РЕЗЮМЕ ПО ТЕОРИИ ИГР КАК РУКОВОДСТВУ ДЛЯ БЛЕФА

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕОРИИ ИГР ДЛЯ ОТВЕТА НА ВОЗМОЖНЫЙ БЛЕФ

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 20. ПРОВОЦИРОВАНИЕ И ТОРМОЖЕНИЕ БЛЕФА

ИСКУССТВЕННЫЕ ПРИЁМЫ

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ НАПРАВЛЕНИЕ

ТОРМОЖЕНИЕ БЛЕФА

ПРОВОЦИРОВАНИЕ БЛЕФА

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 21. ОДИН НА ОДИН В КОНЦЕ ПАРТИИ

БЛЕФ В КОНЦЕ ПАРТИИ

ИГРА НА ПОСЛЕДНЕЙ ПОЗИЦИИ

ИГРА НА ПОСЛЕДНЕЙ ПОЗИЦИИ ПОСЛЕ ТОГО, КАК ПРОТИВНИК СКАЗАЛ ПАС

ИГРА НА ПОСЛЕДНЕЙ ПОЗИЦИИ ПОСЛЕ СТАВКИ ОППОНЕНТА

ИГРА НА ПЕРВОЙ ПОЗИЦИИ

ПАС-ПОДЪЁМ НА ПЕРВОЙ ПОЗИЦИИ

ИГРА НА СРЕДНИХ И ХОРОШИХ КОМБИНАЦИЯХ В ПЕРВОЙ ПОЗИЦИИ, БУДУЧИ
ФАВОРИТОМ

ИГРА НА РУКАХ ОТ СРЕДНИХ ДО ХОРОШИХ НА ПЕРВОЙ ПОЗИЦИИ, КОГДА
ПРЕИМУЩЕСТВО НА СТОРОНЕ ПРОТИВНИКА

ИГРА В ПЕРВОЙ ПОЗИЦИИ НА ПРАКТИКЕ

ИГРА НА ПЕРВОЙ ПОЗИЦИИ В СООТВЕТСТВИИ С СИЛОЙ ВАШЕЙ РУКИ

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 22. ЧТЕНИЕ РУК (ИЛИ ПРОСЧЁТ КОМБИНАЦИЙ СОПЕРНИКА)

ЧТЕНИЕ РУК НА ОСНОВЕ ИГРЫ ПРОТИВНИКА И ОТКРЫТЫХ КАРТ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАТЕМАТИКИ ДЛЯ ЧТЕНИЯ РУК

ЧТЕНИЕ РУК ПРИ ИГРЕ С НЕСКОЛЬКИМИ ПАРТНЁРАМИ

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 23. ПСИХОЛОГИЯ ПОКЕРА

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ УЛОВКИ

МЫСЛИТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС В ПОКЕРЕ

УРАВНИВАНИЕ НА ОСНОВЕ ТОГО, ЧТО ДУМАЕТ ОППОНЕНТ

СТАВКИ НА ОСНОВЕ ТОГО, ЧТО ДУМАЕТ ОППОНЕНТ

ПСИХОЛОГИЯ ДЛЯ СОЗДАНИЯ МНЕНИЯ О СТИЛЕ ВАШЕЙ ИГРЫ У ПРОТИВНИКА

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 24. АНАЛИЗ ЗА СТОЛОМ

АНАЛИЗ В ТЕОРИИ

АНАЛИЗ НА ПРАКТИКЕ

АНАЛИЗ СТОИМОСТИ ОШИБКИ

РЕЗЮМЕ

ГЛАВА 25. ОЦЕНКА ИГРЫ

ОЦЕНКА СТРУКТУРЫ ИГРЫ И СООТВЕТСТВУЮЩИЙ НАСТРОЙ ПОД НЕЁ

АНТЕ И ДРУГИЕ ВЫНУЖДЕННЫЕ СТАВКИ

ПРЕДЕЛЫ СТАВОК

ПРАВИЛА ТОРГОВЛИ

ПРАВИЛЬНЫЙ НАСТРОЙ СООТВЕТСТВЕННО СТРУКТУРЕ ИГРЫ

ОЦЕНКА ИГРОКОВ И НАСТРОЙКА ПОД НИХ

ИГРОКИ ЧЕРЕСЧУР СВОБОДНОГО СТИЛЯ

ИГРОКИ СЛИШКОМ ЖЁСТКОГО СТИЛЯ

ДРУГИЕ ОШИБКИ, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

ПРИЛОЖЕНИЕ А. ПРАВИЛА ПОКЕРА

ПРИЛОЖЕНИЕ В. СЛОВАРЬ ПОКЕРНЫХ ТЕРМИНОВ

Предисловие

В этой книге излагаются общая теория и понятия игры в покер, применимые практически для любой его разновидности от пятикарточного покера с обменом до техасского холдема. Не стоит понимать это в смысле справочника основных правил и советов, что делать на каждом шаге в различных играх. Начинающие игроки в покер иногда спрашивают: «Что бы вы сделали в данной ситуации?» На самом деле на этот вопрос нет корректного ответа, поскольку вопрос сам по себе неверен. Приблизённые, полученные из опыта правила, которые рекомендуют не играть на одной карте, играть на другой и поднимать ставку на третьей, не позволят вам продвинуться дальше начальной стадии.

Правильный вопрос звучит так: «На что нужно обращать внимание в конкретной ситуации перед тем как решить, что делать?» *Теория Покера* как раз и рассматривает различные аспекты данного вопроса. Она анализирует все основополагающие факторы покера от структуры анте до игры на конечной стадии, когда сдана последняя карта. Автор надеется, что объясняя логику покера, книга подскажет читателю, о какого рода вещах стоит задумываться, чтобы улучшить свой уровень игры.

Для иллюстрации приведённых понятий автор использует в основном пять разновидностей данной игры: пятикарточный покер с обменом, семикарточный *стад* покер, *холдем*, *лоуболл* с обменом и *разз* или *семикарточный лоуболл*. Для читателей, которые, возможно, не знакомы с той или другой из этих игр, автор даёт их краткое описание в Приложении. Он также использует стандартные покерные термины, такие как *flop*, *on board*, *Sixth Street*, *back-doorflush*, и пр. Насколько возможно, он объясняет эти термины в тексте, но читатель может пользоваться Словарем Покерных Терминов в конце книги, если возникнут сомнения.

Теория Покера - это полностью переработанная, расширенная версия книги *Sklansky on Poker Theory*, написанной Дэвидом Склански и впервые опубликованной в Игровом Книжном Клубе Лас-Вегаса в 1978 г. Та книга была предназначена непосредственно для профессионалов. Эта же книга адресована игрокам вообще, которые знают основы, может быть, даже хорошо играют, но хотят окунуться глубже в тонкую кухню этой игры. Это не легкая книга, но внимательное изучение ее принесёт богатые плоды.

N.B. Раньше эта книга называлась «Выигрышный покер».

ГЛАВА 1

ПОКЕР НЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Красота покера заключается в том, что на поверхности это игра чрезвычайно простая, а на самом деле это глубокая, богатая и предельно тонкая игра. Основные правила настолько просты, что любой может обучиться покеру за несколько минут, и новички могут даже подумать, что они уже достаточно освоились через несколько часов игры. С точки зрения профессионала кажущаяся простота, заставляющая столь многих думать, что у них уже достаточно хороший уровень, является выгодной стороной этой эстетной игры. Любителям бильярда или гольфа не требуется много времени для осознания того, что их класс не соответствует уровню окружения, а проигравшие в покер снова и снова возвращаются к карточному столу, теряя деньги и относя свои потери на счёт невезухи, а не плохого качества игры.

Верно, что иногда и гению может не повезти. Возвращаясь к финальному дню чемпионата мира 1981 года по покеру, вспоминаю, что Бобби Болдуин из Талсы, штат Оклахома, значительно опережал восемь других дошедших до финала игроков. И за пару часов он проиграл две сдачи, когда его противники наменяли себе лучшую комбинацию на последней карте. Так неожиданно для всех он выбыл из чемпионата. По чистому совпадению, в обеих сдачах оппоненту Болдуина необходимо было вытянуть одну из двух оставшихся дам из 44 закрытых карт, и он получил её.

Однако для хорошего игрока типа Болдуина гораздо более естественно, чем для среднего или слабого игрока, пострадать от таких *несчастливых убиток*, как их иногда называют. «Я видел хороших игроков, жалующихся, что их всё время перетягивают, -- сказал Болдуин после чемпионата 1981 года. -- Но если они желают улучшить качество своей игры и эмоциональное состояние за столом, они должны понимать, что это мираж. Если вы классный игрок, партнёрам суждено перетягивать вас гораздо чаще, чем вы их, потому что у них комбинация должна быть хуже вашей гораздо больше раз, чем у вас против них. Нет варианта наменить комбинацию лучше кого-то, если вы не рискуете поставить все деньги на худшей руке»

Как намекает Болдуин, мастера не рассчитывают на фарт. Они воюют с удачей, используя всё своё мастерство, чтобы свести элемент везения к минимуму. Полагая, что применяют лучшую (бестовую) тактику, они оставляют вариант вытянуть счастливую карту более слабым противникам. Используя бестовую тактику, они и выигрывают чаще, чем проигрывают. На длинной дистанции всем достаётся одинаковая доля хороших и плохих карт, выигрышных и проигрышных комбинаций. Начинающие игроки в покер полагаются на сильные комбинации и счастливый приход. Профессионалы же используют свой опыт для минимизации потерь на слабых руках и максимизации прибыли на сильных комбинациях. Они также лучше других способны оценить, когда сильная рука не является лучшей за столом и когда слабая рука оказывается выигрышной.

Независимо от вашего уровня игры, последующие главы познакомят вас с теорией и понятиями покера, которые устранят в вас зависимость от удачи и позволят стать мастером, полагающимся лишь на свой опыт. Прежде всего вы должны помнить, что покер – это не только фарт. Главное – это опыт и мастерство.

РАЗНОВИДНОСТИ ПОКЕРА

Покер – это универсальное название практически сотни игр, но все они классифицируются на несколько взаимосвязанных типов. Есть высший покер типа семикарточного стада и тexasского холдема, в котором при вскрытии выигрывает старшая комбинация, и низший покер типа дро-лоуболла и разза, в которых главенствует низшая комбинация. Встречается также симбиоз предыдущих двух под названием хай-лоу-сплит, в котором высшая и низшая комбинации делят банк. Помимо высшего, низшего и смешанного покера, имеются и такие

разновидности, как пятикарточный покер с обменом, в котором все карты закрыты, и семикарточный стад-покер, в котором некоторые карты игроков открыты для всех.

Джокера, вайлд-карты и специальные правила могут вводиться в любую из этих игр, образуя такие вариации, как бейсбол, анаконда, равнение на королеву (**Baseball, Anaconda, Follow the Queen**) и еще дюжина названий, вводящих остроту в домашний покер на протяжении десятилетий. Парадоксально, но два типа игроков, обожающих такие экзотические штучки, это обычно любители, желающие богатой торговли, и охотники за этими любителями, поскольку их многолетний опыт позволяет легче, чем любителю, приспособиться к необычным правилам и незнакомому стилю игры. Однако, до того, как стать экспертом в экзотических играх, надо понять основные концепции стандартной игры.

Другое важное отличие разновидностей покера – это их структура торговли. Большинство домашних видов и тех, что играют в Лас-Вегасе, Гардене и практически везде принадлежат к игре с пределом, то есть когда лимитированы минимальная и максимальная ставки. Обычно в Лас-Вегасе в игре с небольшим пределом типа \$1-\$3 в семикарточном стаде нет анте, и обладатель младшей карты начинает торговлю, вступая в игру за 50 центов. В последующих кругах старшая рука на столе может пасовать или делать ставки \$1, \$2 или \$3. В более крупной игре в Лас-Вегасе и в предельном покере с обменом в карточных залах Гардены торговля строго структурирована. В Гардене ставки удваиваются после обмена. В Лас-Вегасе они удваиваются в более поздних кругах торговли. Например, в семикарточном стаде с пределом \$5-\$10 есть 50-центовое анте, младшая карта начинает игру (*brings it in*) за \$1, а на следующем круге ставки и подёмы должны быть уже \$5 – ни больше, ни меньше. С открытой парой на четырёх картах в руках игрок обычно имеет выбор ставить \$5 или \$10, но любой поднимающий должен подниматься на \$10. После пятой, шестой и седьмой карты ставки и подёмы должны быть \$10 – независимо от того, есть ли у кого открытая пара или нет.

В других видах покера структура торговли может быть с пределом в банк или же без предела вообще. В игре с пределом в банк ставки и подёмы могут быть любого калибра до величины размеров банка. Так, при банке в \$10 кто-то может поставить \$10 и быть уравненным тремя партнёрами. Последний уравнивающий может подняться на \$50 – текущая величина банка. Если кто-то уравнивает подъём, величина банка станет \$150, так что в следующем круге первая ставка может быть любой в пределах этой величины.

В безлимитном покере игрок может поставить или подняться на любую сумму, которой располагает, в любое время. Если у него в заглазнике \$500, он может поставить их. Если у него перед собой \$50000, он может поставить с равным успехом. Однако, за счёт такого подъёма он не может выставить из банка игрока с меньшим количеством денег. Такой игрок может просто уравниваться имеющимися у него деньгами, и для оставшихся в игре образуется филиал банка. Если у игрока, который пошёл «ва-банк», лучшая рука, он может выиграть только деньги, которые уравнивал в главном банке, и лучшая рука среди оставшихся выигрывает филиал банка. (Та же система применяется в покере с пределом, когда игрок пошёл ва-банк.)

Несмотря на большое разнообразие вариантов покера – высокий и низкий, стад и дро, предельный и беспредельный, -- есть внутренняя логика, объединяющая их все, а также общие принципы, понятия и теории, относящиеся к ним всем. Насколько бы человек не был знаком с правилами и методами конкретной игры, скажем, пятикарточного дро-покера, только за счёт понимания и применения фундаментальных, внутренних концепций покера сможет он уверенно продвигаться к мастерскому уровню. Принципы таких стратегических наворотов, как полублеф (глава 11) и слоуплей (глава 15), в сущности такие же в пятикарточном дро-покере с пределом, как и в безлимитном холдеме, и они одинаково важны там и тут.

ЛОГИКА ПОКЕРА

Логика покера – это не только трюки и уловки. В мелкой игре хитрости и уловки иногда срабатывают, например, такой жест, как будто вы собираетесь сброситься, а затем поднимаете ставку после того, как третий играющий уравнился. Однако даже суперловкач с арсеналом уловок и трюков, не являющийся одновременно хорошим игроком не выиграет денег в крутой

борьбе. Авторы некоторых книг о покере ставят уловки во главу угла, но тут можно сказать, что они заблуждаются. Некоторые вместо трюков используют голос и разные сентенции. Они грубо пытаются вывести из себя партнёров по столу – другими словами, всяческими путями, помимо честных, стараются заграбастать народные денежки. В мире профессионального покера Лас-Вегаса такие парни никогда не поднимаются до крупной игры, и, в конце концов, несмотря на все свои уловки и фокусы, исчезают в ночи большого города, как и многие другие прогоревшие авантюристы, зарабатывая на жизнь водителем такси.

Логика покера не чисто математическая. Знание математики покера, естественно, поможет вам сыграть лучше. Однако, математика – лишь небольшая часть логики покера, и хотя она тоже важна, но имеет отнюдь не такое значение, как понимание и использование основополагающих понятий покера.

Важно понять, что покер гораздо более труден, чем представляет себе большинство, что он может быть сложнее бриджа или нард. Эта книга имеет своей целью дать вам возможность представить глубину этой игры и сделать вас способным сопротивляться крутым конкурентам. (Очевидно, если вы научитесь нормально выступать в жёстко конкурентной борьбе, у вас не будет сложностей в лёгкой игре.) Хотя обсуждаемые концепции зачастую применимы во всех разновидностях покера, в основном они относятся к игре с пределом. С определёнными допущениями они употребимы также в безлимитном покере и в игре с пределом не выше банка. Однако, они не всегда применимы к таким играм, как хай-лоу-сплит, в которых двое выигрывают банк.

ЦЕЛЬ ПОКЕРА

Играете ли вы в покер с пределом в \$1 на кухне или же в беспредельный покер в отеле Stardust в Лас-Вегасе, играете вы ради удовольствия или на бутерброд с икоркой, раз в неделю или каждый день, вы должны понимать, что целью игры является зарабатывание денег. Это и прибыль, и удовольствие одновременно -- так устроена игра. Джек Страус, чемпион по покеру 1982 года, сказал как-то, что он обуеет свою родную бабушку, если она сядет с ним за стол, что в принципе представляет единственно возможное отношение, которое может быть к игре у серьёзного покериста, когда он садится за стол, придвигая к себе стопки фишек. Независимо от окружения и оппонентов, вы должны играть, как положено, чтобы выиграть деньги. Это не означает, что вы не можете себе позволить шутить или общаться во время игры, будь то на кухне или в Лас-Вегасе. Как раз наоборот: посетители игорных залов предпочитают проигрывать деньги человеку весёлому, остроумному, нежели какому-нибудь тьюфяку. Однако, когда карты сданы, вы больше уже не внучёк, не товарищ, не хороший парень – вы игрок.

Сказать, что покерист играет, чтобы сделать деньги, совсем не означает, что он должен выигрывать каждый банк. Конечно, вы не можете заработать, не снимая банки, но пытаться выиграть каждый банк или слишком много банков – неправильная тактика. Если вы снимаете \$100 в одной сдаче и теряете \$120, пытаясь выиграть в четырёх других, это означает, что в сумме вы проигрываете \$20. Иногда вам может встретиться игра, в которой лучшей стратегией будет снимать как можно больше банков, но такие игры – исключения. В большинстве случаев ставки, которые вы сохраняете, так же важны, как и выигранные, поскольку истинной вашей целью является максимизация выигрыша при минимуме потерь. В идеале вы хотите, чтобы выигранные банки были как можно больше, а проигранные не содержали ничего, кроме анте. Вы должны помнить, что сокращение потерь – например, за счёт того, что вы не уравниваете ставки, которые бы уравнил более слабый игрок, -- весьма весомо пополняет ваш выигрыш, и обычно это сразу заметно в конце игры.

Многие игроки манкируют этим советом, насколько очевидным он бы ни казался. Они ведут себя так, как будто им во что бы то ни стало нужно выиграть банк – каждый банк. А это в народе называется лохотроном. В противоположность этому, хороший игрок терпеливо ждёт нужной ситуации для съёма банка, и развивает в себе привычку сбрасываться на комбинациях, которые он считает вторыми по силе в данной партии.

Также как важно не охотиться за каждым банком, а, соответственно, и за деньгами, которые вы в него вложили, также важно сознавать, что вы играете не отдельные партии. Потому как каждая из них является элементом одной большой и долгой игры под названием жизнь (или покер в нашей жизни). Вы не можете выиграть каждый банк, каждую партию, которую вы сыграли, так же, как игрок в боулинг или гольф не может выигрывать каждый раз, каждый матч. Если вы серьёзный покерист, вы должны думать о суммарном выигрыше в конце года или месяца – или же, как иногда бывает, о суммарном проигрыше в конце года или месяца, что, естественно, вы хотели бы сократить до минимума.

Таким образом, выигрываете вы или проигрываете в какую-то конкретную ночь, само по себе не так важно, и, помимо прочего, не должно влиять на вашу игру. Легко потерять равновесие, дать волю эмоциям, сбиться с мысли, когда вы проигрываете. Однако, вы должны быть достаточно дисциплинированы, чтобы правильно разыгрывать каждую комбинацию, независимо от того, как вы себя чувствуете и что творится с вашим кошельком.

Аналогично, проигрыш или выигрыш не должен влиять на ваше решение, остаться в игре или уйти. С точки зрения делания денег единственным критерием участия в игре служит, являетесь ли вы фаворитом или потенциально потерпевшим за данным столом. Если вы значительно опережаете конкурентов (как говорят в Америке, крупный фаворит = *significant favorite*), значит, это хорошая игра, и надо в ней остаться; если же вы потенциально сливающий, значит, стол плохой, и надо делать ноги. Никогда не уходите из-за хорошего стола с небольшим выигрышем – только для того, чтобы обеспечить плюсовой баланс. По тому же принципу, не мучайте себя сидением за плохим столом только для того, чтобы отыграться (свести баланс к нулю).

Даже для крутых профессионалов покинуть стол, особенно когда они слили – то есть, проиграли (**stuck**), порой является непростой задачей. Пока вы крупный фаворит, оставайтесь в игре, даже если придётся вставлять зубочистки в ресницы. Но если игра приобретает такой оборот, что вы становитесь потенциально в минусе, надо уходить, проигрываете вы или выигрываете. Если вас поставили на деньги, вы должны проанализировать причины, почему это произошло. Может быть, просто непер, а может быть, что-то другое. Не слишком ли много было игроков классом лучше, чем вы? Как насчёт муклежа? Возможно, вы сами играли хуже, чем обычно. Может быть, вы устали или расстроены. Думаете о проигранном футбольном матче или о даме, которая оказалась «занята» последние четыре раза, когда вы ей звонили. Может быть, в голове до сих пор крутится четвёртаяч двойка, пришедшая партнёру, когда он убил ваш тузовый фулл? Делание денег – цель покера, а оно включает в себя экономию их в плохие ночи, когда вам не прёт, якоже и максимальный выигрыш в хорошие денёчки, когда фортуна на вашей стороне. А посему не переживайте, покидая стол проигравшим. Если у вас бестовая ситуация, вы выиграете на длинной дистанции так же уверенно, как колесо рулетки куёт казино золотые яички во все времена во всём мире.

ГЛАВА 2

МАТЕМАТИЧЕСКОЕ ОЖИДАНИЕ И ВЫИГРЫШ ЗА ЧАС

МАТЕМАТИЧЕСКОЕ ОЖИДАНИЕ

Математическое ожидание - это количество денег, которое в среднем можно выиграть или проиграть на данной ставке. Это предельно важное понятие для игрока, поскольку оно является ключевым для оценки большинства игровых ситуаций. Матожидание - это также наилучший инструмент анализа большинства покерных раскладов.

Предположим, вы играете с приятелем в монетку, ставя поровну по \$1 каждый раз независимо от того, какой стороной она упадет. Решка - вы выигрываете, орел - проигрываете. Шансы выпадения решки 1 к 1, и вы ставите \$1 к \$1. Следовательно, математическое ожидание у вас точно равно нулю, поскольку с точки зрения математики вы не можете ожидать, что вы ведёте или проигрываете после двух бросков или после 200.

Ваш часовой выигрыш равен нулю. Часовой выигрыш - это количество денег, которое вы ожидаете выиграть за час. Вы можете бросать монету 500 раз в течение часа, но поскольку ваши шансы ни положительны, ни отрицательны, вы не выигрываете и не проигрываете. С точки зрения серьезного игрока такая система ставок неплоха. Но это просто трата времени.

Но положим, какой-то баран желает поставить \$2 против вашего \$1 в ту же игру. Тогда вы тут же имеете положительное матожидание 50 центов с одной ставки. Почему 50 центов? В среднем одну ставку вы выигрываете, другую проигрываете. Ставите первый доллар - и теряете \$1, ставите второй - выигрываете \$2. Вы дважды поставили по \$1 и идете с опережением в \$1. Следовательно, каждая из этих однодолларовых ставок принесла вам 50 центов.

Если за час монета выпала 500 раз, ваш часовой выигрыш составляет теперь \$250, поскольку в среднем вы теряли по одному доллару 250 раз и выигрывали по два доллара 250 раз. \$500 минус \$250 равняется \$250, что и есть суммарный выигрыш. Заметьте вновь, что матожидание, которое является суммой, в среднем выигрываемой вами на одной ставке, равняется 50 центам. Вы выиграли \$250, поставив доллар 500 раз: это составляет 50 центов со ставки.

Матожидание не имеет ничего общего с кратковременным результатом. Баран мог выиграть первые десять бросков подряд, но, имея преимущество ставок 2 к 1 при равных шансах, вы всё равно получаете 50 центов с каждой ставки в \$1. Нет разницы, выигрываете вы либо проигрываете одну ставку или ряд ставок при условии, что у вас достаточно наличности, чтобы легко покрывать расходы. Если вы продолжите ставить так же, то выиграете, и за продолжительный период времени ваш выигрыш приблизится четко к сумме матожиданий в отдельных бросках.

Всякий раз, как вы делаете ставку *с лучшим исходом*, (то есть, можно ожидать, что она окажется выгодной на длинной дистанции), когда шансы в вашу пользу, вы что-то выигрываете на ней независимо от того, теряете ли вы ее или нет в конкретной сдаче. И наоборот, если вы делаете ставку *с худшим исходом* (невыгодную на длинной дистанции), когда шансы не в вашу пользу, вы что-то теряете независимо от того, выиграли вы или проиграли в конкретной сдаче.

Вы ставите с лучшим исходом, когда матожидание положительно, а оно положительно, когда шансы в вашу пользу. Ставя с худшим исходом, вы имеете отрицательное матожидание, а оно бывает, когда шансы против вас. Серьезные игроки ставят только с лучшим исходом, с худшим они пасуют.

Что это значит шансы в вашу пользу? Это значит в результате выиграть больше, чем дают реальные шансы. Реальные шансы выпадения решки 1 к 1, но у вас получается 2 к 1 за счёт соотношения ставок. Шансы в этом случае в вашу пользу. Лучший исход гарантирован с положительным ожиданием 50 центов за ставку.

А вот пример матожидания немножко посложнее. Товарищ пишет цифры от единицы до пятерки и ставит \$5 против вашего \$1 за то, что вы не угадаете эту цифру. Принимать ли вам такое пари? Каково здесь матожидание?

В среднем четыре раза вы промахнётесь, а один раз отгадаете. Итого шансы против того, что вы угадаете правильно, составят 4 к 1. Шансы за то, что при одной попытке вы потеряете доллар. Однако вы получаете \$5 к \$1 при вероятности проиграть 4 к 1. Так что шансы в вашу пользу, вы можете надеяться на лучший исход, и стоит принимать ставку. Если вы поставите таким образом пять раз, в среднем четыре раза вы проиграете по \$1 и разок выиграете \$5. Таким образом, за пять попыток вы заработаете \$1 с положительным ожиданием 20 центов за ставку.

Ставящий *ловит шансы*, когда он полагает выиграть больше, чем ставит, как в примере выше. И он *губит шансы*, когда собирается выиграть меньше, чем ставит. Ставящий может иметь либо положительное, либо отрицательное матожидание в зависимости от того, ловит он шансы либо губит их. Если вы ставите \$50, чтобы выиграть \$10, когда вероятность выигрыша всего 4 к 1, вы имеете отрицательное матожидание \$2 за ставку, поскольку в среднем четыре раза вы выиграете \$10, но однажды проиграете \$50, что составит суммарную потерю \$10 после пяти ставок. С другой стороны, если вы поставите \$30, чтобы выиграть \$10, когда вероятность выигрыша 4 к 1, у вас положительное ожидание \$2, поскольку вы вновь выиграете четыре раза по \$10, а потеряете всего \$30 один раз, что даёт суммарную прибыль \$10. Ожидание показывает, что первая ставка плохая, а вторая хорошая.

Математическое ожидание стоит в центре каждой игровой ситуации. Когда букмекер требует от футбольных болельщиков ставить \$11, чтобы выиграть \$10, он имеет положительное ожидание 50 центов с каждых своих \$10. Когда казино платит равные деньги на пассивной линии в крэпсе, оно имеет положительное ожидание порядка \$1.40 со ставки в \$100, поскольку эта игра устроена так, что ставящий на эту линию в среднем проигрывает 50.7%, а выигрывает 49.3% общего времени. Несомненно, именно это кажущееся минимальным положительное матожидание и создаёт колоссальные прибыли казино по всему миру. Как отметил хозяин казино *Vegas World* Боб Ступак, «одна тысячная процента отрицательной вероятности на достаточно длинной дистанции разорит богатейшего человека в мире».

В большинстве игр, например, крэпс и рулетка в казино, шансы на любой ставке постоянны. В других они меняются с течением игры, и матожидание может подсказать вам, как оценивать конкретную ситуацию. В блэкджеке, например, для определения правильной игры математики рассчитали матожидание при разыгрывании боксов различными способами. Тактика, обеспечивающая вам максимальное положительное ожидание или минимальное отрицательное ожидание, является правильной. Например, если у вас 16 против 10 у дилера, скорее всего вы проиграете. Однако если эти 16 состоят из двух восьмерок, лучше всего будет сделать сплит на восьмерках, удвоив ставку. Рассплитовав восьмерки против 10 дилера, вы всё равно потеряете больше денег, чем выиграете, но в данном случае отрицательное ожидание ниже, чем если бы вы просто каждый раз тянули карту, имея 8,8 против 10.

МАТЕМАТИЧЕСКОЕ ОЖИДАНИЕ В ПОКЕРЕ

Покер тоже можно проанализировать с точки зрения матожидания. Вы можете подумать, что данный ход выгоден, но иногда он может оказаться не лучшим, поскольку выгоднее другой ход. Предположим, у вас фулл хаус в пятикарточном покере с обменом. Игрок перед вами делает ставку. Вы знаете, что если вы поднимете ставку, этот игрок ответит. Потому повышение кажется лучшей тактикой. Однако если вы поднимете ставку, два игрока после вас наверняка сбросят карты. С другой стороны, если вы уравниваетесь с первым ставившим, вы

будете вполне уверены, что двое игроков после вас ответят тем же. Повышая ставку, вы зарабатываете одну единицу, а просто уравнивая - две. Следовательно, уравнивание имеет более высокое положительное матожидание и является лучшей тактикой.

А вот похожая, но немножко более сложная ситуация. На последней карте в семикарточном стад-покере у вас получается флеш. Игрок перед вами, который, как вы полагаете, сидит с двумя парами, делает ставку, и остается ещё игрок после вас, карту которого, как вы знаете, ваша бьёт. Если вы поднимете ставку, игрок после вас сбросится. Далее первый ставивший, вероятно, тоже сбросится, если у него действительно только две пары; но если он накопил фулл хаус, он ещё раз поднимет. В таком случае подъём ставки не только не даёт вам положительного ожидания, но реально является игрой с отрицательным ожиданием. Поскольку если первый ставивший набрал фулл хаус и ещё раз поднимает ставку, игра будет стоить вам две единицы, если вы ответите на его второй подъём, и одну единицу, если вы спасуете.

Разберём этот пример на шаг дальше: если вы *не* натягиваете флеш на последней карте, а игрок перед вами делает ставку, вы можете *поднять* против определённых оппонентов! Следуя логике ситуации, если вы набрали флеш, игрок после вас спасует, и если у первого ставившего только две пары, он тоже может спасовать. Имеет ли игра положительное ожидание (или менее отрицательное ожидание, чем при пасе), зависит от того, что вы получаете за ваши деньги, то есть, от соотношения размера банка и вашей оценки вероятности, что у первого ставившего нет фулл-хауса и он выкинет свои две пары. Последняя оценка требует, конечно, способности читать руки и мысли игроков, что обсуждается в последующих главах. На этом уровне матожидание становится гораздо более сложной величиной, чем оно было при простом бросании монетки.

Математическое ожидание может также показать, что какая-то выбранная тактика в покере менее невыгодна, чем другая. Если, например, играя на данной руке, вы предполагаете в среднем потерять 75 центов, включая анте, вам следует играть ее, потому что это лучше, чем спасовать, если анте равняется доллару.

Другая важная причина для понимания сути математического ожидания состоит в том, что оно даёт вам чувство невозмутимости при выигрыше или проигрыше ставки: когда вы делаете хорошую ставку или вовремя пасуете, вы знаете, что вы заработали или спасли определенную сумму денег, которую более слабый игрок прозевал бы или не сберёг. Гораздо сложнее спасовать, если вы огорчены тем, что противник на обмене получил лучшую комбинацию. Однако деньги, которые вы спасаете, не играя, вместо того, чтобы делать ставки, добавляются к вашему выигрышу за ночь или за месяц. Я, например, получаю истинное удовольствие от хорошего паса, даже если мы проиграли банк.

Просто помните, что если поменять ваши руки, оппонент ответил бы вам, и как мы увидим в следующей главе при обсуждении Фундаментальной Теоремы Покера, это одно из ваших преимуществ. Вы должны радоваться, когда это произойдёт. Вам даже следует получать удовлетворение от проигранной партии, потому что вы знаете, что другие игроки проиграли бы гораздо больше на ваших картах.

ВЫИГРЫШ ЗА ЧАС

Как говорилось в примере с бросанием монеты в начале этой главы, часовой коэффициент прибыли тесно связан с математическим ожиданием, и это понятие, особенно важное для профессионального игрока. Когда вы отправляетесь на покер, вы должны прикидывать, сколько вы можете выиграть за час. Большей частью вам придётся основывать ваши оценки на интуиции и опыте, но вы можете использовать и некоторые математические выкладки. Например, если вы играете в лоуболл с обменом и видите, что три игрока поставили по \$10, а потом меняют две карты, что является очень плохой тактикой, вы можете сказать себе, что каждый раз как они ставят \$10, они теряют в среднем порядка \$2. Каждый из них проделывает так восемь раз в час, и значит, эти трое игроков теряют около \$48 в час. Вы один из остальных четырёх игроков, которые примерно равны, следовательно, эти четыре игрока (и вы среди них) должны разделить эти \$48, что даст каждому \$12 прибыли в час. Ваш часовой коэффициент в

этом примере просто равен вашей доле от суммы денег, проигранных за час тремя плохими игроками.

Конечно же, в большинстве случаев невозможно достичь такой точности. Даже в вышеприведённом примере другие переменные могут повлиять на ваш часовой коэффициент. Кроме того, если вы играете в публичном игорном зале или в приватном кабинете, где хозяева берут процент с каждого банка, вы должны вычесть долю заведения (обычно не больше \$2-\$3 с каждого банка) или почасовую таксу за место. В игровых залах Лас-Вегаса доля казино обыкновенно составляет от 10 процентов каждого банка максимум до \$3 в семикарточном стад-покере с мелкими ставками и от 5 процентов максимум до \$2 при более крупных ставках в семикарточном стад-покере, техасском холдеме и большинстве остальных игр.

За большой период времени суммарный выигрыш игрока представляет собой сумму его математических ожиданий в отдельных сдачах. Чем больше раскладов вы играете с положительным ожиданием, тем больше становится ваш выигрыш. Чем больше их с отрицательным ожиданием, тем больше вы проигрываете. Поэтому почти всегда следует выбирать такую игру, которая максимально увеличит ваше положительное ожидание или минимизирует отрицательное с тем, чтобы поднять до максимума ваш выигрыш за час.

Если вы определились с часовым коэффициентом, вы должны осознавать, что ваша задача - зарабатывать денег. Вы уже не играете в традиционном смысле. Не стоит особо радоваться, если был хороший день, или грустить в плохой. Если вы играете регулярно, вы должны просто чувствовать, что лучше делать \$20 в час, уходя и приходя, когда вам заблагорассудится, нежели отрабатывать восьмичасовую смену, наколачивая \$15 в час. Думать о покере как о чем-то красивом и престижном весьма неправильно. Вы должны полагать, что вы просто работаете покеристом и особо не волнуетесь о большом выигрыше. Придёт - придёт, не придёт - не страшно, даже если крупно проиграетесь. Вы просто играете на определенный часовой коэффициент.

Если вы его правильно определили, ваш суммарный выигрыш должен приблизительно равняться произведению вашего часового коэффициента на сумму отыгранных часов. Ваше преимущество идет не от лучших карт, а от того, что вы играете в ситуациях, когда ваши оппоненты сыграли бы неправильно, если бы они имели вашу руку, а вы их. Общее количество денег, которое они поставят в некорректной игре при условии, что вы играете прекрасно, минус доля заведения равняется сумме, которую вы выиграете. Различные ошибки ваших оппонентов за час стоят им различные суммы денег. Если поменять руки, вы бы не сделали таких ошибок, и эта разница является вашим часовым коэффициентом. Вот, собственно, и всё. Если пять раз за час они разыгрывают руку не так, как вы, и в среднем эта ошибка составляет \$2, тогда за час вы выиграете \$10.

То, что вы играете идеально, конечно же, большое преувеличение. Мало кто, если вообще кто-нибудь, безошибочно играет все время, но за это мы и боремся. Более того, важно осознавать, что нет одного определенного правильного розыгрыша конкретной руки в покере - в противоположность бриджу, где известно, как играть большинство раскладов. Наоборот, вы должны настраиваться на оппонентов и разнообразить вашу игру даже при тех же партнёрах, как будет объяснено в следующих главах.

Более того, иногда правильно сыграть против правил! Например, вы можете намеренно занижить игру, чтобы собрать урожай на следующей сдаче или на следующем круге торговли. Также вы можете играть не столь сильно против слабых противников, у которых ограниченное количество денег (на проигрыш), или когда вы сами на мели. В этих случаях не стоит пренебрегать небольшим преимуществом. Не стоит максимально поднимать ставки. Лучше пасовать на раскладах, при которых на пределе можно было бы постоять. Вы сокращаете часовой коэффициент, но обеспечиваете себе выигрыш. Зачем предоставлять слабым игрокам шанс удачи, после чего они могут улизнуть от большого проигрыша, а если им повезет, могут обыграть, когда у вас с собой небольшой запас наличности? Вы всё равно намотаете денег, играя хуже оптимума, - просто это займёт чуть больше времени.

Большинство покерных партий следует рассматривать с точки зрения ожидаемого вами часового коэффициента прибыли, а также необходимо подмечать, какие ошибки делают ваши противники и сколько эти ошибки им стоят. Не рекомендуется оставаться играть при недостаточном часовом коэффициенте. Причиной для оставания может быть, если вы думаете, что игра станет лучше - либо надеетесь на скорый приход слабых игроков, либо потому что некоторые хорошие партнёры имеют тенденцию начинать играть хуже, когда они проигрывают. Если же хорошие игроки начинают выигрывать, надо уходить, и чем скорее, тем лучше при условии, что обстоятельства позволяют это сделать. Однако иногда полезно продолжить игру с низким часовым коэффициентом по политическим соображениям - вы не хотите создать себе репутацию играющего только при лучшем исходе. При таком мнении вы можете нажить себе врагов, это будет стоить вам денег на длинной дистанции, и вы даже можете лишиться хорошего общества.

ГЛАВА 3

ФУНДАМЕНТАЛЬНАЯ ТЕОРЕМА ПОКЕРА

В алгебре и дифференциальном исчислении есть свои основные (фундаментальные) Теоремы. Настало время ввести фундаментальную Теорему покера. Покер, как и все карточные игры, - это игра с неполной информацией, что отличает ее от таких настольных игр как шахматы, шашки и нарды, где вы всегда можете видеть, что делает ваш оппонент. Если бы все карты были открыты все время, каждый игрок мог бы играть точно и математически грамотно. Любой отклоняющийся от правильной игры уменьшит свое математическое ожидание и увеличивает его у соседей.

Конечно, если бы все карты были открыты все время, не было бы такой игры, как покер. Искусство покера состоит в восстановлении неполной информации, получаемой от торговли игроками и светлых карт в полуоткрытых типах игры; в то же время вы должны препятствовать вашим оппонентам узнать больше, чем вы бы желали, чтобы они знали, о вашей руке.

Это ведёт вас к фундаментальной Теореме покера:

Всякий раз, когда вы разыгрываете комбинацию отлично от того, как вы бы играли, если бы видели карты всех ваших противников, они выигрывают; и всякий раз, когда вы разыгрываете комбинацию так, как поступили бы, видя все их карты, они проигрывают. И наоборот: всякий раз, когда оппоненты разыгрывают свои комбинации отлично от того, как они бы это сделали, видя все ваши карты, вы выигрываете; и всякий раз, когда они разыгрывают руки таким же образом, как если бы видели все ваши карты, вы проигрываете.

Фундаментальная Теорема действует всецело, когда игра сокращается к поединку между вами и вашим единственным противником. Также она почти всегда применима к игре с более чем двумя участниками, за редкими исключениями, которые будут обсуждаться в конце главы.

Что означает фундаментальная Теорема? Представьте, что если бы каким-то образом оппонент узнал вашу руку, он бы играл совершенно точно. Например, если бы в покере с заменой карт противник увидел, что у вас завершённый флеш ещё до обмена, совершенно правильно на его месте было бы выбросить пару тузов после вашей ставки. Ответить было бы ошибкой, но это особого рода ошибка. Мы не имеем в виду, что оппонент играл плохо, ответив с парой тузов; мы хотим сказать, он сыграл эту руку отлично от того, как если бы видел ваши карты.

Этот пример с флешем весьма очевиден. Фактически вся Теорема прозрачна, в чем и состоит ее красота; Однако ее применения зачастую не так очевидны. Иногда количество денег в банке заставляет вас принять ставку, даже если вы смогли увидеть, что рука противника лучше вашей. Давайте рассмотрим несколько примеров Фундаментальной Теоремы Покера в действии.

ПРИМЕРЫ ФУНДАМЕНТАЛЬНОЙ ТЕОРЕМЫ ПОКЕРА

Пример 1

Предположим, когда вы делаете ставку, ваша рука не так хороша, как у оппонента. Он принимает ее, и вы проигрываете. Но на самом деле вы не проиграли - вы выиграли! Почему? Потому что очевидно, правильной тактикой оппонента, если бы он знал, что у вас, было бы поднять ставку. Следовательно, вы выиграли, если он ее не поднял, а если он скидывает карты, вы выигрываете огромное количество денег.

Данный пример может показаться слишком очевиден для серьезного обсуждения, но это типичная ситуация даже в некоторых довольно сложных играх. Положим, в безлимитном холдеме у вас ♥J, ♥10, а у противника разномастный марьяж ♠K, ♦Q. В прикупе (первые три открытые карты которого носят название *флон*) приходят ♥Q, ♣8, ♥7. Вы пасуете, противник ставит, и вы принимаете его ставку. Четвёртой картой приходит туз бубен, и вы делаете ставку, пытаясь показать, что у вас тузы. Если бы оппонент знал, что у вас, ему следовало бы поднять вас настолько, что было бы слишком дорого дотягивать до флеша или стрита на последней карте, и вам пришлось бы сдаться. Следовательно, если оппонент только уравнивает ставку, вы выиграли. Вы выиграли не просто потому, что получили сравнительно дешёвую последнюю карту, а потому что оппонент неправильно играл. Очевидно, если противник сдаётся, вы очень здорово заработали, поскольку он выкинул лучшую руку.

Пример 2

Предположим, в банке \$80, и у вас две пары. Вы играете в покер с обменом и ставите \$10, которые, будем считать, все, что вы можете поставить. У вашего единственного оппонента *флеш*, то есть, флеш на четырёх картах - одной не хватает. Вопрос: вы хотите, чтобы он ответил или скинул карты? Естественно, вы хотите, чтобы он поступил так, как наиболее выгодно вам. Фундаментальная Теорема Покера утверждает, что для вас наиболее выгодно, чтобы партнёр сыграл неточно, основываясь на неполной информации об обеих руках. Поскольку шансы противника с банка 9 к 1 (его \$10 могут принести ему \$90), а вероятность поймать флеш 5 к 1, для него правильно принять ставку, поскольку тогда он получает положительное матожидание. Ну и раз для него правильно принять ставку, следуя Фундаментальной Теореме Покера, для вас выгодно, чтобы он сбросил карты.

Такого рода ситуация бывает часто. У вас лучшая рука, а у оппонента достаточно хорошие шансы, что делает правильным для него принятие ставки, если бы он знал, что у вас. Следовательно, вы хотите, чтобы оппонент скинулся. К тому же для вас правильно продлить игру, раз у вас достаточные шансы взять банк. Если же вы не продлеваете ее, то просто выкидываете деньги и даёте выиграть вашему противнику.

Пример 3

Поскольку вашему оппоненту резонно поддерживать игру, когда он имеет достаточные шансы взять банк, вы можете иногда подсобить ему неправильно скинуться, демонстрируя больше силы в руке, чем это есть на самом деле, на первых кругах торговли. Предположим, в семикарточном стад-покере вы делаете ставку, имея на руке закрытые ♠2, ♣2 и открытые ♦A, ♥6. Оппонент поддерживает вашу ставку с такими картами: две закрытых и открытые ♠K, ♣8. Вы вполне уверены, что у него пара королей. Теперь с прикупом у вас получается пара шестерок в светлую, и вы ставите. Противник почти наверняка сбросит свою пару королей, поскольку он боится, что вы накопили две пары, из которых старшая - тузы.

Некоторые могут сказать: «Хорошо, подождите секунлочку. Почему я не хочу, чтобы оппонент принял ставку, - ведь его пара королей хуже, чем мои две небольшие пары?» Ответ таков, что если придут ещё карты, и оппонент получит хорошую возможность победы, лучше выиграть банк прямо сейчас. При паре королей против двух мелких пар только очень хорошие шансы могут оправдать принятие ставки. Поскольку правильным для оппонента было бы принять ставку, вы выиграете, если заставите его скинуться.

Пример 4

В раззе, то бишь семикарточном стад-лоуболле, где выигрывает нижайшая комбинация, мы находим ещё один пример того, что иногда неплохо показать больше силы, чем есть на самом деле, чтобы заставить игрока не вовремя скинуться. Положим, у вашего противника две закрытые, три открытые карты ♣8, ♠4, ♠J, а у вас что-то типа двух закрытых и ♥8, ♠7, ♦3 открытые. Если вы думаете, что у оппонента лоу на четырёх от 8, а у вас пара и неполный лоу на четырёх от 7-8, необходимо сделать ставку, даже если вы знаете, что будет ответ. Ставка

даст вам дополнительные шансы, например, возможно, вам придёт мелочь на шестой карте, и получится лоу от 7-8. Если оппонент возьмёт большую карту или пару плюс у него остается вариант наменять лучший стрит от 8, чем ваш, он всё равно сбросит карты, поскольку ваша предыдущая ставка показывала, что у вас уже набран лоу от 8. Мелкая карта, которую вы сейчас вытянули, говорит о том, что у вас уже есть нижний 7- лоу, а это заставляет оппонента думать, что он потянет «мёртвую карту», не имея никаких шансов на выигрышную комбинацию.

Заметьте, что опять вы хотите заставить оппонента скинуться, несмотря на то, что у вас лучшая рука. У вас лоу от 7,8, и вы тянете к 7, хотя все, что может сделать ваш оппонент, это улучшить лоу от 8. Однако вы выигрываете, если он скинется, поскольку если бы он знал, что у вас на руках всего 7,8, у него были нормальные шансы поставить ставку в надежде «перетянуть» вас в процессе обмена. Не поставив, он сделал ошибку, и вы выиграли. (Вы выигрываете даже больше, когда на шестой карте у вас образуется две пары, и ваш противник выходит из игры на лучшей руке.)

Пример 5

Так же как вы стремитесь, чтобы оппонент вышел из игры, когда у него достаточные шансы взять банк, так вы стараетесь, чтобы он заявил ставку, имея недостаточные шансы взять банк. Так, часто бывает правильно сыграть слабо на сильной руке в первых кругах торговли - обратное тактике предыдущих двух примеров, с тем, чтобы ваш оппонент не вовремя уравнился, когда вы улучшите комбинацию. Посмотрим на следующие две руки в семикарточном раззе.

Вы: закрытые ♠A, ♣2; открытые ♦6, ♠3.

Оппонент: две закрытые и ♦6, ♥7 открытые.

Хорошей тактикой с такой рукой против некоторых игроков было бы спасовать и уравниваться, если ваш оппонент делает ставку. Многие игроки имеют пару или плохую карту взакрытую. Если вы прикупите в светлую 4, 5 или 7, что даст вам лоу от 6 или 7, ваш оппонент, вероятно, всё равно сделает ставку, даже если он тянет в мёртвую, потому что прежние ваши ходы в совокупности с его шансами взять банк заставляют его думать, что стоит ставить. А это как раз то, на что вы надеетесь. Ваши обманчивые ходы в начале партии заставили вашего оппонента неправильно сыграть на последних кругах.

Пример 6

Всякий раз, когда у противника неважные шансы против вас, вы заставляете его уравниваться, даже если, уравнившись, он получает шанс произвести обмен лучше вас. Если бы в примере с флешем в начале этой главы банк составлял \$20, а не \$80, вы бы радели, чтобы оппонент с флешем на четырёх уравнил вашу \$10 ставку, поскольку шансы завершения комбинации у него составляют 5 к 1, а получает он денег только 3 к 1. Если он уравнивается и набирает флеш, что ж попишешь. Тем не менее, его игра неправильна, поскольку она имеет отрицательное матожидание, и вы выигрываете всякий раз, когда он так поступает.

Если у вас такие карты, на которых вы хотите, чтоб вам ответили, не заставляйте оппонента скинуться, поставив невероятное количество денег в беспредельной игре или в покере с лимитированным банком. Такая ситуация возникла однажды, когда я играл в безлимитный холдем. Оставалось получить всего одну карту, у меня сидел стрит, который на тот момент был просто блеск или *nuts* - наилучшая возможная рука. Я поставил что-то типа \$50, партнёр слева поддержал, а игрок после него уравнился «полтинником» (\$50) и поднял ставку на столько, сколько было у него денег, то есть примерно на \$200.

Поскольку у меня была лучшая возможная рука, вопрос стоял так: поднимать ставку или просто уравниваться? В банке было что-то около \$500. Поскольку третий выложил все, что имел, я должен был думать только об игроке после меня. Я знал, что подниму я, скажем, на \$400, что

составит для него \$600, он непременно уйдет; на самом деле, если бы я поднял сейчас ставку практически на любую сумму, он бы «ушел» (скинулся). Но если б я просто ответил \$200, он, возможно бы, уравнился.

Что я желал от него? Я был совершенно уверен, что у него две пары. Если бы я ответил \$200, в банке стало бы около \$700, что обеспечивало ему шансы с банка 7 к 2, чтобы уравниваться \$200 со своими двумя парами. Однако шансы против того, что он с двумя парами наберёт фулл-хаус, были 10 к 1 (в колоде оставалось 40 ненужных ему карт и 4 нужных). Следовательно, если бы он знал, что у меня стрит, ему было бы нерезонно рассчитывать на 7 к 2 при шансах набрать комбинацию 1 к 10. Поэтому я просто ответил \$200, и, как я полагал и надеялся, он сделал то же самое.

Грустный итог моего повествования состоит в том, что он набрал фулл-хаус, добавив совсем небольшую сумму, которую я оплатил. Многие считали, что я был неправ, позволив ему играть дальше вместо того, чтобы заторговать, но на самом деле это они неправы. Я должен был дать ему шанс сделать ошибку, которую он и сделал, поскольку как только мой противник ошибается, я выигрываю на длинной дистанции.

«ОШИБКИ» ПО ФУНДАМЕНТАЛЬНОЙ ТЕОРЕМЕ ПОКЕРА

Очень важно понимать, что когда мы говорим об ошибках в соответствии с Фундаментальной Теоремой Покера, мы не обязательно имеем в виду плохую игру. Мы говорим об очень странном виде ошибок - ходах, отличных от тех, которые бы вы сделали, видя все карты ваших партнёров. Если у меня флеш-ройяль (от туза), а у кого-то стрит-флеш от короля, значит, он делает ошибку, уравниваясь со мной. Но, конечно же, нельзя винить партнёра в плохой игре, если он отвечает или, что гораздо более вероятно, поднимает ставку, имея на руках стрит-флеш от короля. Он не знает, что у меня, поэтому он делает ошибку в другом смысле слова.

В игре с продвинутыми игроками вы постоянно пытаетесь заставить их делать то, что неправильно, судя по вашей карте. Всякий раз, когда они играют правильно в соответствии с тем, что у вас на руках, вы проигрываете. Если вспомнить Фундаментальную Теорему Покера, вы играете на выигрыш, если ходите как можно ближе к тому, как будто видите карты всех ваших партнёров; и надо постараться заставить ваших оппонентов играть как можно дальше от этого идеально-утопического уровня. Первая цель достигается в основном за счёт точного чтения рук и мыслей партнёров, поскольку, чем ближе вы подойдете к отгадке чужих комбинаций, тем меньше вы сделаете ошибок в соответствии с Фундаментальной Теоремой. Вторая цель достигается за счёт обманной игры.

ИГРА С БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ УЧАСТНИКОВ

В начале главы мы упоминали, что Фундаментальная Теорема Покера применима ко всем играм вдвоем и почти с любым количеством участников. Причина, по которой мы выделяем игру с несколькими участниками, состоит в том, что существуют определенные ситуации с двумя или более оппонентами, когда вы реально хотите, чтобы один или более из них играли, как будто зная, что у вас на руках. Скажем, с грядущими картами у вас 30-процентный шанс взять банк. У оппонента А 50 процентов, и у оппонента В 20 процентов. Если вы делаете ставку, вы будете не против, если оппонент А поднимет ее на лучшей руке с тем, чтобы выставить оппонента В. Шансы А на выигрыш могут теперь подняться до 60%, а ваши увеличатся до 40 %. Вы оба нажились за счёт ухода С. Вы могли, к примеру, ставить на паре тузов. У оппонента А две пары, а у оппонента В потенциальный стрит. Вам бы хотелось, чтобы оппонент А думал, что у вас только пара тузов, а не две пары со старшей тузовой, с тем, чтобы он поднимал ставку и не допустил натяжки стрита. У вас достаточно хорошие шансы, чтобы ответить на этот подъём, и в то же время не беспокоиться о том, что оппонент В натянет стрит.

РЕЗЮМЕ

Фундаментальная Теорема покера утверждает, что лучшая тактика - это играть так, как будто вы знаете карты оппонентов. Каждый раз, когда игрок видит карты противника при вскрытии и говорит «если б я только знал, что у него, я бы, конечно, играл по-другому», этот игрок сажает себя и приносит (или спасает) деньги своим партнёрам.

ГЛАВА 4

СТРУКТУРА АНТЕ

Весь покер начинается как борьба за анте. Без анте не было бы причины играть. Правда, некоторые всё равно бы играли, но хороший игрок при таких условиях может просто дожидаться победной комбинации и почти всегда выигрывать. У хорошего игрока не будет причин играть на чем-нибудь другом, как только на сильных руках со сдачи, например, на трёх тузах в семикарточном стад-покере, поскольку при отсутствии денег в банке не за что будет сражаться. Играть на чем-нибудь ещё будет рискованно, поскольку вас может забить любой, кто играет только на «чистой конфетке» (потенциально самой сильной руке). Если весь стол играет только на «конфетках», не будет игры. Как только кто-то поставит, все остальные «уйдут». Поэтому очевидно, что для игры нужно анте.

С другой стороны, если анте будет непомерно велико по отношению к предельным ставкам, игра превратится непонятно во что. Как будто кто-то подошел к столу с пределами ставок \$5-\$10, бросил на сукно 100-долларовую банкноту и сказал: «Играйте на нее, парни». С таким большим начальным банком, при котором вы получаете шансы по крайней мере 21 к 1 на первой же \$5 ставке, будет резонно играть практически на любой руке до конца.

Две эти экстремальные ситуации - отсутствие анте и абсурдно высокое анте - определяют генеральный принцип игры. Чем ниже анте по сравнению с будущими ставками, тем реже (меньше рук) вы должны играть, и чем выше анте, тем чаще (больше рук) вы должны играть. Если посмотреть на это с другой стороны, то можно сказать: чем ниже анте, тем выше требования к сданным картам (на старте), и чем выше анте, тем ниже эти требования. И на языке покерного зала: чем ниже анте, тем жёстче вы должны играть, и чем выше анте, тем свободнее вы играете. Я полагаю, что если анте составляет 5 и менее процентов от средних будущих ставок, это небольшое анте, а если оно равно 15 и более процентам от средних ставок, это большое анте. Все, что в промежутке, это среднее анте. Так, например, \$100 будут средним анте в игре с диапазоном ставок \$1000-\$2000, а в \$5-\$10 игре 50 центов будут средним анте.

Анте - не всегда единственная составляющая начального банка. В некоторых разновидностях покера есть вынужденные ставки, так называемые *блайнды*, перемещающиеся по столу от игрока к игроку. Например, в семикарточном стад-покере в Лас-Вегасе обладатель наименьшей светлой карты начинает торговлю с небольшой ставки. В стад-покере в диапазонах игры \$1-\$2, \$1-\$3 и \$1-\$4 вынужденная ставка (50 центов) обычно заменяет анте. В раззе обладатель старшей карты начинает торговлю с небольшой ставки. А в холдеме почти всегда существует по крайней мере один, а иногда два и даже три блайнда. Говоря об анте в этой главе, мы имеем в виду также все вынужденные ставки или блайнды.

Повторяясь, можно сказать: любой покер начинается как борьба за анте. Эта борьба за анте и определяет всю будущую торговлю. Далее она ожесточается и укрупняется, но никогда не стоит забывать, что именно первичная борьба за анте начинает сражение. Игроки, которые забывают об этом, независимо от того, насколько хороши они в других отношениях, частенько попадают в беду. Чаще всего они играют на тех комбинациях, на которых не следовало бы играть в соответствии с размером анте; иногда играют меньше раскладов, чем следовало бы.

Лучший способ оценить размер анте - это рассматривать его с точки зрения шансов взять банк и математического ожидания. Скажем, вы играете в восьмером в пределах ставок \$10-\$20, и каждый ставит анте \$1. Итого \$8 в банке. Начиная с этих \$8, вы должны разыгрывать свой расклад, опираясь на шансы каждой ставки и математического ожидания выигрыша. Если ваша ставка равняется \$10, значит, вы ставите \$10, чтобы выиграть \$8. Если кто-то отвечает вам, он ставит \$18 за эти \$10.

Не важно, что \$1- или одна восьмая ante - ваш. На самом деле он уже больше не ваш. С того момента, как вы поставили в банк \$1 на ante, он принадлежит банку, а не вам, а в конечном итоге его получает взявший банк. Типичная ошибка игроков заключается в том, что они думают о деньгах, которые уже положили в банк. Они вовремя не пасуют, поскольку уже сделали одну-две ставки в предыдущих кругах. Однако абсолютно всё равно, кладете ли вы деньги в банк или кто-то ещё. Это общая сумма, никакая ее часть больше вам не принадлежит, и это определяет, как вы должны играть при данном раскладе. В домашних компаниях сдающий часто ставит ante за всех. Некоторые играют гораздо свободнее, когда сдают, полагая, что ante в какой-то мере их собственное. Но менять стратегию лишь потому, что ante ставили вы, а не кто-то другой, это абсурд. Ведь количество денег там не меняется - не важно, из чьего кармана они вышли.

С другой стороны, когда, например, у вас блайнд в холдеме, вы можете и должны играть немножко свободнее - не потому, что этот блайнд ваш, а потому, что вы получаете лучшие шансы взять банк. Можно показать это на одном примере. Положим, вы ставите \$5 блайнд в холдеме, и кто-то за вами поднимает его до \$10. Теперь каждый должен поставить \$10, чтобы уравниваться, но когда очередь подходит обратно к вам, эта операция вам стоит всего \$5. Если банк возрастает до \$35, любой уравнившийся за \$10 будет иметь соотношение банка к своей ставке 3.5 к 1, но поскольку вы ставили всего \$5, вы получаете 7 к 1 за свои деньги. Поэтому вам не нужна слишком сильная рука, чтобы оправдать вашу ответную ставку. Вы рассматриваете ваши текущие шансы взять банк, а не \$5, которые вы в него уже поставили.

БОЛЬШИЕ АНТЕ

Размер ante в конкретной ситуации определяет стиль вашей игры. Чем больше ante в сравнении с последующими ставками, тем больше рук вам надо играть. В банке больше денег, поэтому очевидно, ваши шансы лучше, но есть и другие причины играть более свободно. Если вы будете ждать очень хорошей руки при игре с высоким ante, то к тому времени, когда вы наконец возьмёте банк, вы проиграете больше на ante. Кроме того, банк, который вы возьмёте, будет сравнительно мал, потому что другие игроки, если они толковые парни, заметят, что вы играете очень скованно, и не будут долго торговаться при хорошей руке у вас. А если завяжется торговля, весьма вероятно, ваша карта будет бита.

По мере того, как растут ante, ваши оппоненты сокращают требования к карте, и если вы не хотите, чтобы вас «съело» ante, вы тоже должны снизить требования к карте. Пониженные требования имеют силу на следующем круге торговли и до конца игры. В игре с большим ante вы можете ставить для подъёма банка даже на таких руках, которые вы бы выбросили в игре с малым ante. Этот принцип особо оправдывается в ситуациях один на один. В семикарточном стад-покере с большим ante вы можете увидеть, как два хороших игрока ставят и ставят до последней карты, а в конце один из них ставит ещё дальше с парой 7-к, а второй ему отвечает с парой 5-к. Когда в банке много игроков, возрастает ценность доборных комбинаций (например, таких, как флеш на четырёх и двусторонний стрит), тогда как слабые пары типа 7-к и 5-к падают в цене.

Другой причиной расковаться при сравнительно высоком ante является то, что если вы играете слишком жёстко, другим игрокам становится выгодно пытаться отобрать у вас ante даже без всякой комбинации. Я был в компаниях, где некоторые играли слишком жёстко из-за ante. Когда они были единственными в банке, я знал, что смогу попытаться отобрать ante, независимо от своей карты. Положим, пусть мне стоит \$7 поднять банк, чтобы попытаться отобрать \$10 ante. То есть, я поставил \$7 в надежде, что остальные партнёры выйдут из игры. Знаю, что пролечу приблизительно в 60 процентов случаев. И поскольку мне нужна удача всего лишь в 41%, могу попытаться войти в игру с чем угодно. Суть в том, что вы не можете слишком скованно играть за ante, иначе вы отдадите эту инициативу вашим оппонентам. Наоборот, с увеличением ante вы должны постараться отобрать их побольше, особенно если вы играете с нерешительными партнёрами.

Понятно, что есть смысл пытаться выиграть ante, когда они высоки, но ещё больший смысл заключается в том, чтобы не играть вяло на хорошей руке.

Объясняется это тем, что если вы не поднимаете ставку на хорошей руке в первом круге, вы позволяете оппоненту с посредственной картой войти в игру задёшево и, возможно, при дальнейшем обмене набрать комбинацию лучше вашей. С большим анте он не делает ошибки с точки зрения Фундаментальной Теоремы Покера, поскольку у него хорошие шансы. Другими словами, если игрок имеет шансы 8 к 1 или 10 к 1 в первом круге, ему стоит входить в игру в надежде словить нужную карту в следующем круге - даже если он вполне уверен, что вы намеренно вяло торгуетесь на хорошей руке, чтобы не сразу, но поднять его основательно. Однако если вы поднимаете ставку, вы нарушаете шансы, которые у него есть, и он должен выбросить свою посредственную руку. Практически с любой хорошей рукой не стоит позволять партнёрам входить в игру задёшево, если анте столь высоко. Ведь вас удовлетворит даже выигрыш просто анте. С другой стороны, когда анте низкое, становится более резонно не спешить, медленно поднимая ставки на сильной карте, чтобы втянуть в игру партнёров с худшими комбинациями - вы же хотите больше заработать на хорошей руке.

Давайте резюмируем стратегию игры на больших анте перед тем, как переходить к малым.

1. С ростом анте вы смягчаете требования к стартовой комбинации. На это есть четыре причины. Первая: вы получаете лучшие шансы взять банк. Вторая: можно просадить слишком много денег на анте, ожидая сильной руки. Третья: ваши оппоненты играют на более слабых руках. И, наконец, если вы играете слишком скованно против наблюдательных партнёров, они не будут торговаться, когда к вам придёт сильная комбинация.
2. С ростом анте вы свободнее играете и на последних кругах тоже. Однако при большом количестве игроков такие карты, как слабые пары, теряют свое значение, тогда как наборные комбинации прибавляют в весе.
3. С ростом анте вы начинаете охоту за ним, особенно против несмелых игроков, поскольку игра имеет положительное ожидание.
4. С ростом анте вы поднимаете ставку на хорошей руке, не пытаясь медленно «подтянуть» партнёров, поскольку большое анте увеличивает вероятность хороших шансов у ваших оппонентов, если вы не наращиваете ставку и позволяете им задёшево войти в игру. Более того, когда анте велико, оппоненты могут даже ответить на ваш подъём, когда у них не очень хорошие шансы, что, в соответствии с Фундаментальной Теоремой, как раз то, что вам нужно. Ещё более вероятно, что они ответят на ваш подъём, если заподозрят, что в предыдущих сдачах вы уводили у них анте за счёт такого подъёма ставки.

МАЛЫЕ АНТЕ

Недостаточно свободная игра на высоких анте встречается отнюдь не часто, в отличие от слишком свободной игры на низких и средних анте. Когда за столом говорят: «ну вот, подарочек идет», имеется в виду, что «вот идет парень, который будет играть слишком много сдач, всегда хочет участвовать в торговле, не прикидывает шансы перед ставкой, торгуется до конца практически ни с чем». Короче, имеется в виду: «Идет лох».

Что бывает, когда вы играете слишком свободно для данного анте? Даже если вы играете очень хорошо, всё равно в среднем вы играете на худших комбинациях, чем ваши оппоненты, которые поступают благоразумно, в соответствии с анте. Следовательно, вы должны проигрывать им, пока они играют так же хорошо, как вы. Даже если они играют не так хорошо, как вы, вы должны им проиграть, потому что их стартовые требования (к сданной карте) выше ваших, и поэтому комбинации, на которых они играют против вас, в среднем будут лучше ваших.

В Лас-Вегасе практиковался безлимитный холдем с очень маленьким анте, и была пара прекрасных игроков. Но почти в каждой партии они настаивали на подъёме ставок до *флопа* с тем, чтобы бороться не за анте, а просто поднять банк, поскольку они чувствовали, что могут

обыграть кого угодно. Однако когда в игру вошёл неважный конкурент, который просто играл аккуратно, они обнаружили, что не могут обыграть его. А происходило на самом деле следующее: комбинации, на которых они играли, в среднем были гораздо хуже, чем у того парня, и даже чемпион мира с парой королей не в силах одолеть новичка с парой тузов. Независимо от класса игрока, если он играет слишком рискованно для данного анте, он уступает свое преимущество тем, кто для данного анте играет правильно.

При малых анте надо играть прямо противоположно тому, что вы делаете при больших. Вы играете меньше рук, реже берёте анте и делаете мельче ставки, чтобы втянуть в игру других. Пусть агрессивные партнёры управляют игрой, если они этого хотят. Пусть они сражаются за анте. Предоставьте им ложное чувство безопасности. Зато когда вы пойдёте играть против них, в среднем ваша комбинация будет настолько сильнее, что вы отыграете любые анте, проигранные доселе, и гораздо больше.

Если по большей части вы играете аккуратно при малых анте, вам также предоставится возможность периодически хватануть анте. Однако если вам отвечают или поднимают ставку, причём, если это делают игроки, которые, по вашему мнению, не отличаются особым риском, вы должны немедленно скинуть свои блефовые карты, потому что реально можно напороться на слишком сильную комбинацию.

Общее правило гласит: *чем ниже анте, тем более аккуратно следует играть*. Однако если вы играете почти так же хорошо или даже лучше соперников за столом с очень низким анте, вам не следует зажиматься настолько, чтобы вообще не сыграть ни в одной партии. При очень сильном понижении анте есть предел, до которого следует зажиматься, поскольку необходимо оставить себе шанс переиграть слабых соперников в следующих раундах. Как лучший игрок за столом вы хотите играть чем чаще, тем лучше, чтобы полностью использовать весь арсенал своих приёмов.

На некоторых столах можно встретить малое анте и малую начальную ставку. В таких случаях вы должны играть свободно *только на начальной ставке*, уравниваясь на маргинальной (минимально возможной для торговли) руке, но сбрасываясь в следующем круге торговли, если рука не улучшилась. Если вы всё-таки набираете комбинацию, ваш малый денежный вклад принесет большие дивиденды. Есть в Неваде одно заведение с пределами ставок \$3-\$6 и крошечным анте размером в дайм (10 центов). Жёсткие игроки думают, что для них тут золотая жила, но против воздержанных партнёров им сложно. Причина в том, что первая ставка всего 50 центов. Стоит играть на маргинальной руке, чтобы открыть за полдоллара ещё одну карту в надежде собрать комбинацию, которая возьмёт крутой банк. Хотя на данный момент шансы взять банк могут и не оправдывать уравнивания ставки, потенциальные шансы, которые вы получаете, описанные детально в седьмой главе, оправдывают такой поступок. Может статься, что вы уравниваете эти полдоллара 20 раз, не улучшив комбинации, но если вы-таки ее наберёте, и против вас останется всего один партнёр, до конца отвечающий на ваши ставки, вы можете в два с лишним раза отыграть всё то, что проиграли на этих 20 руках, которые не улучшились от обмена. Однако выбросьте из головы всякие поползновения отвечать на ставки партнёра, если ваша рука не улучшилась на четвёртой карте.

РЕЗЮМЕ

Концепции, изложенные в данной главе, можно суммировать в нескольких предложениях. Весь покер начинается как борьба за анте. Размер анте в большой мере определяет стиль вашей игры, поскольку если вы неправильно боретесь за анте, вы так или иначе просадите деньги - либо играя слишком много нестоящих комбинаций на малом анте, либо слишком мало на большом анте. На низком анте лучше играть аккуратно (кроме вышеуказанных случаев), а с увеличением анте можно расслабиться.

ГЛАВА 5

ШАНСЫ ВЗЯТЬ БАНК

Шансы взять банк представляют собой соотношение размера банка к объявляемой ставке. Если в банке \$50 и последняя ставка была \$10, вы имеете на вашу заявку шансы 5 к 1. Для расчёта матожидания необходимо знать шансы банка. В вышеприведённом примере если вы полагаете, что ваши шансы выиграть эту партию лучше 5 к 1, тогда резонно уравнивать ставку. Если же, по вашему мнению, шансы хуже 5 к 1, нужно выходить из игры.

ТОРГОВЛЯ НА ОСНОВЕ ШАНСОВ БАНКА, КОГДА ВСЕ КАРТЫ СДАНЫ

Когда все карты сданы, вы должны решать, достойна ли ваша комбинация дальнейшей торговли, а это в свою очередь зависит от шансов, которые даёт вам банк, и от того, считаете ли вы свою комбинацию лучшей в данной партии. Опыт здесь даст больше, чем математика, поскольку невозможно точно рассчитать шансы на выигрывание. Если вы можете побить только блеф, вы должны оценить шансы блефа у вашего противника. Если у вас скромная рука, вы должны рассмотреть возможность того, что у оппонента она ещё хуже. Такие оценки не всегда просты, особенно если у вас маргинальная рука наподобие двух пар в семикарточном стаде-покере. Оценка зависит от опыта, особенно от способности читать руки и настрой игроков. Есть вещи, которым можно научиться только методом проб и ошибок за покерным столом.

ОТВЕТНЫЕ СТАВКИ НА ОСНОВЕ ШАНСОВ БАНКА, КОГДА НЕ ВСЕ КАРТЫ СДАНЫ

Как решить, продолжать ли торговлю перед обменом в обычном покере и в разновидностях стада, когда должна прийти ещё одна карта? Тут на помощь приходит математика. Если вы знаете, что вам нужно улучшить карты, чтобы выиграть, вы должны оценить шансы набора в сравнении с шансами банка. С недотянутым флешем или двусторонним стритом (предположим, играется пятикарточный покер с обменом) будет правильно принять ставку в \$10, когда банк равен \$50, поскольку шансы набрать флеш или стрит лучше, чем 1 к 5. А именно, шансы добрать флеш равняются 1 к 4.22, а шансы стрита 1 к 4.88.

Будем считать, что вероятность набора комбинации рассчитывается на основе общего числа невидимых карт и количества тех среди них, которые нужны для данной комбинации. В пятикарточном покере с обменом 47 невидимых карт - 52 в колоде минус пять в руке. Если со сдачи у вас в руке четыре карты одной масти, значит, девять из оставшихся 47 подойдут вам для флеша и 38 нет. Таким образом, шансы не набрать флеш составляют 38 к 9, что эквивалентно 4.22 к 1. Если у вас в руках, скажем

♥9 ♠10

♦J

♥Q

тогда восемь из 47 невидимых карт образуют стрит (четыре восьмерки и четыре короля), а 39 будут без надобности, что даёт 1 к 4.88. Если в колоде есть джокер или болван, как в карточных залах Калифорнии, у вас появляется ещё одна дополнительная карта для образования флешей и стритов, что улучшает шансы флеша до 1 из 3.8, а стрита 1 к 4.33. С джокером в руке шансы набрать стрит улучшаются колоссально: вместо 8-9 хороших карт у вас получается 12-16. Например, если в руке

♣8

♣9

♠10

JOKER,

тогда любая 6, 7, валет или дама образуют стрит, что даёт шансы 1 к 2. 16 карт идут в руку, 32 - нет.

Чем меньше шансы банка против шансов набрать комбинацию, тем больше причин выйти из игры. Когда в банке всего \$30, а не \$50, уравнивать ставку в \$10, имея недотянутый флеш или стрит, становится неверно (эта ставка приобретает отрицательное матожидание), если только потенциальные шансы не столь высоки, как это бывает в безлимитной игре или в покере с лимитированным банком.

Народ говорит, что именно из-за шансов банка необходимо иметь за столом по крайней мере ещё троих партнёров, чтобы стоило натягивать флеш в покере с обменом. При поставленном анте шансы банка становятся около 4 к 1, а в игре с болваном шансы набрать флеш равны 1 к 3.8. Заметим, кстати, эффект анте. Чем оно выше, тем лучше шансы банка, и тем оправданнее уравниваться с недотянутым флешем. С другой стороны, в отсутствие анте, ещё с тремя партнёрами в банке, у вас будет только 3 к 1, если вы уравниваетесь перед обменом, поэтому в таком случае флеш на четырёх лучше сбросить.

ОТКРЫТЫЕ КАРТЫ

Имеется один аспект сравнения вероятности набрать комбинацию с шансами банка, который часто игнорируется в играх с открытыми картами, такими как стад-покер и разз: это влияние на вашу игру открытых карт партнёров, причём тут же надо учитывать и сброшенные карты, и те, что ещё остаются против вас. Например, было бы сумасшествием играть с парой 5-к в семикарточном стаде, если открыты две другие 5-ки.

Ваши шансы улучшить имеющуюся комбинацию в корне меняются в зависимости от количества необходимых карт, которые ушли, и общего числа открытых карт. Важен второй фактор. Например, с тремя пиками на первых трёх картах при условии, что *больше открытых карт нет*, вы наберёте пиковый флеш на семи картах в 18% случаев. Теперь предположим, что, посмотрев на стол, вы видите пику у одного из семи партнёров. Как это соотносится с вероятностью набрать флеш? Если вы скажете, что она увеличилась, будете правы. Правда, одна из нужных вам карт вышла, но вместе с тем вышли и шесть ненужных. Следовательно, теперь среди невидимых карт пик *пропорционально* больше, чем если бы вы вообще не видели карт.

Хотя обычно люди манкируют не столько общим количеством открытых карт, сколько числом нужных им карт из этого количества. Очень важно обращать внимание на эти карты, поскольку их присутствие может превратить играющую руку в неиграющую. Положим, вы начинаете с тремя пиками в семикарточном стад-покере, и вы увидели семь других карт. Следующая таблица демонстрирует эффект других карт на набор флеша.

Число пик помимо ваших	Шансы набрать флеш в %
0	23.6
1	19.6
2	15.8
3	12.3
4	9.1

Если пик больше нет, у вас сильная рука. Если две из них высветилось, ваша рука становится маргинальной (то есть играть можно, но на пределе). С четырьмя и больше пиками на столе играть не стоит. Вот ещё несколько примеров из семикарточного стада и разза, демонстрирующих эффект открытых карт на вероятность набрать комбинацию.

СО СДАЧИ У ВАС ДВЕ ПЯТЕРКИ (ПИКОВАЯ И ТРЕФОВАЯ) ЗАКРЫТЫХ И ТУЗ БУБЕЙ ОТКРЫТ

♠5 ♣5 ♦A

на первых трёх картах в семикарточном стаде. Вы видите ещё семь других карт.

Число открытых 5-к и тузов кроме ваших	Шансы набрать две пары со старшими тузами или тройку (%)
0	41.0
1	34.1
2	26.5
3	18.3
4	10.5

Теперь у вас со сдачи ♣6, ♦7, ♠8, ♥9 на первых четырёх в семикарточном стаде, и вы видите ещё восемь карт.

Число видимых 5-к и 10-к	Вероятность набрать стрит (%)
0	49.8
1	44.8
2	39.4
3	33.8
4	27.8

Дальше, у вас ♣A, 2♠ втёмную и ♠3, ♦4 в светлую на первых четырёх картах в семикарточном раззе. Вы видите десять других карт.

Число видимых 5к, 6к, 7к и 8к	Вероятность набрать лоу от 8, или лучше (%)
0	81.8
2	76.0
3	72.7
4	69.2
5	65.3
6	61.2

7	56.7
8	51.9

Сделать нижний стрит от 8 и лучше довольно просто, но заметьте, насколько сложнее набрать нижний стрит от 7

Число видимых 5к, 6к и 7к	Вероятность лоу от 7 или лучше
0	69.2
4	51.9
8	29.1

Эти таблицы показывают важность учёта видимых карт игроков перед тем, как производить сравнение шансов взять банк с вероятностью набрать комбинацию.

ПОЗИЦИЯ (ПОЛОЖЕНИЕ ЗА СТОЛОМ)

Число нужных карт, которые вы видите, сокращает вероятность улучшить вашу комбинацию, также и позиция за столом может снизить шансы банка. Если игрок перед вами объявляет ставку, и вполне возможно, следующий за вами ее поднимет, вы должны сознавать, что такая возможность снижает ваши шансы. Если, например, в банке \$100, и последняя ставка \$20, ваши шансы, очевидно, составляют 6 к 1 (\$120 к \$20). Однако если есть поднимающий после вас и открывавший торговлю уравнивает его, то вы реально получаете всего лишь 4,5 к 1, если уравниваете подъём. Хотя банк возрос до \$180, вы должны вложить уже \$40. Если первый игрок ещё раз поднимает ставку, ваши шансы снижаются до 3 2/3 к 1. Банк возрастает до \$220 (если игрок после вас принял второй подъём), но вы должны поставить \$60. Кроме того, ваши шансы на выигрыш, даже если вы набрали комбинацию, явно сократились с учётом того, что ваши оппоненты столько раз поднимали ставки - ведь они могут иметь весьма приличные комбинации.

Как на практике определяется соотношение позиции и шансов банка? Скажем, в семикарточном стад-покере у вас на шести картах флеш без одной, а игрок справа заявляет ставку, спарив свою *дор-карту*. (*Дор-карта* - это первая открытая карта, которую получает игрок. Когда она спарена в светлую, весьма вероятно присутствие тройки, то есть трёх одинаковых, поскольку игрок мог начинать с пары.) В то время, как игрок с открытой парой ставит ставку, вы замечаете, что игрок слева от вас получил карту, которая, похоже, сделала ему стрит. Прежде чем уравнивать первую ставку, вы должны быть уверены, что игрок слева может поднять её, если он набрал стрит (или даже если не набрал его). Далее первый ставивший может подняться дальше с тройкой или, конечно же, с фулл-хаусом. Так что перед тем, как уравнивать первую ставку, вы должны оценить ваши шансы взять банк не конкретно на данный момент, а в случае, если будет подъём или два подъёма ставки после вас. Вы также должны определить ваши шансы на выигрыш, если вы наберёте флеш. Тогда вы, конечно же, побьёте стрит, но вопрос в том, какой тактики придерживается первый ставивший: пойдёт ли он торговаться против возможного стрита меньше, чем с фулл-хаусом, или по крайней мере с тройкой.

Определять шансы банка перед тем, как уравнивать ставку справа, в соответствии с тактикой игроков, сидящих после вас, чаще всего приходится в таких играх, как пятикарточный покер с обменом, лоуболл с обменом и холдем, где важна позиция за столом. Пусть в холдеме у вас будет

♣A ♣10

и приходит флоп

♠A ♠Q ♦9.

Вам может показаться сильной рука с максимальной парой, но если вы находитесь во второй позиции (второй по кругу), за вами ещё несколько игроков, и партнёр на первой руке ставит ставку, наверное, стоит выкинуть ваших тузов. Суть не только в том, что первый игрок показал силу, объявив ставку, но его ещё могут поднять с такими комбинациями, как туз-король, туз-дама и три одинаковых, что сокращает ваши шансы взять банк и ещё более уменьшает возможность закончить с лучшей рукой. Кроме того, вероятность ответных ставок со стороны игроков, сидящих после вас и собирающих стрит или флеш, существенно уменьшает силу вашей пары тузов. Вы стоите перед неприятным выбором: либо быть вторым на данный момент, либо вас перетянут на последних двух картах.

Аналогично, в семикарточном стаде вам, возможно, придётся выкинуть пару *хоул-валетов* (*хоул* - это первые со сдачи две карты втёмную в семикарточном стаде-покере), если следующий справа игрок объявит ставку, желая показать, что у него пара дам. Это не только поскольку ваша комбинация может быть второй по силе после дам, но и потому, что кто-нибудь после вас может поднять ставку, снизив, соответственно, ваши шансы взять банк и выиграть партию. С другой стороны, вероятнее всего вы примете ставку на последней позиции в силу неоднозначной ценности вашей закрытой пары, тем более что вы можете вытянуть ещё одного валета. (Подробно значение положения за столом обсуждается в главе 17).

ВАКАНТНЫЕ КАРТЫ, УЛУЧШАЮЩИЕ ВАШУ РУКУ

Многие игроки недооценивают влияние позиции и открытых карт на снижение ценности руки, также зачастую они не учитывают дополнительные вакансии, увеличивающие силу руки. При четырёх червах единственная нужная карта - только ещё одна черва. Но представьте, что у вас две пары вместе с четырёхкарточным флешем против комбинации, которая скорей всего сводится к двум парам со старшими тузами. Теперь вам нужны две вакантные карты - одна для флеша, другая для фулл-хауса. Предположим, у вас флеш на четырёх, две пары и дырявый стрит с обменом. Теперь у вас три вакантные карты, то есть три способа побить комбинацию оппонента с двумя парами, старшая из которых тузы, при условии, что он не наменял то, что хотел. Каждая дополнительная вакансия увеличивает силу вашей руки, и усиление это гораздо больше, чем кажется на первый взгляд. Стартовать с двухкарточным флешем и парой в семикарточном стаде значительно лучше, чем просто с парой без флеша. В холдеме недотянутый *бэк-дор* стрит или *бэк-дор* флеш в совокупности с какой-нибудь парой может оказаться достаточной комбинацией, чтобы поменять отказ от игры на принятие ставки.

Чтобы убедиться, какой большой эффект оказывают эти вакантные карты, предположим, что вы имеете недостроенную комбинацию с вероятностью её завершения 1 к 7. Далее мы замечаем, что вероятность прихода недостающей карты составляет 1 к 20. Сама по себе эта вакантная карта маловероятна, но она колоссально улучшает наши шансы. Переводя 1 к 7 и 1 к 20 в проценты, мы получаем 12.5% и 5%, что в совокупности даёт 17.5%. Возвращаясь от процентов к вероятностям, получаем, что недостающая вакантная карта поменяла шансы завершить нашу комбинацию с 1 к 7 до 1 к 4 3/4. Если шансы взять банк составляют, скажем, 5 к 1 или 6 к 1, то комбинация, которую мы бы сбросили, получается теперь достойной торговли. Всегда учитывайте дополнительные вакансии - иначе вы можете сбросить комбинацию, на которой стоит играть.

ОБМЕН С ЦЕЛЬЮ НАБРАТЬ ВТОРУЮ ПО СИЛЕ КОМБИНАЦИЮ

Когда вы принимаете решение, стоит ли ставить на руке, требующей улучшения, встаёт ещё один столь же важный вопрос: выиграет ли эта комбинация, если вам всё-таки удастся набрать ее. Рука может проиграть по множеству причин. Это может случиться, когда вы *тянете «вмёртвую»*, то есть когда комбинация, которую вы хотите набрать, заранее бьётся вашим оппонентом. К примеру, если партнёр ставил с открытой парой против вашего четырёхкарточного флеша и возможного стрита чуть раньше в этой главе, он мог торговаться с фулл-хаусом, который вы никак не можете побить. Может также случиться, что вы набрали комбинацию, а партнёр ещё лучше, даже если вы не тянули вмёртвую. К примеру, ваш флеш на четырёх мог прийти на тройку. Вы также можете набрать флеш, но оппонент может спокойно натянуть фулл-хаус.

В таких ситуациях надо снижать шансы на выигрыш и иногда просто выходить из игры. Например, флеш на четырёх против тройки в семикарточном стаде гораздо хуже иметь, чем флеш на четырёх против двух пар, потому что из тройки более, чем вдвое, быстрее сделать фулл-хаус, чем из двух пар. Умение вовремя выйти из игры, когда вы подозреваете, что тянете вмёртвую или меняете с очень небольшим шансом набрать лучшую руку, - одно из свойств, отличающих хорошего игрока от среднего. С другой стороны, плохие игроки обычно легкомысленно принимают ставку, не задумываясь о том, что придёт. Они не рассматривают возможность того, что могут тянуть вмёртвую; а когда они тянут нормально, они не прикидывают свои шансы закончить с лучшей рукой, а это всегда надо делать - ведь противник может натянуть и лучшую комбинацию.

В холдеме и других играх с открытым прикупом иногда случается тянуть вмёртвую, потому что карты, которые дадут вам желаемую комбинацию, могут дать вашему противнику комбинацию ещё лучше. Предположим, в холдеме у вас карта

♠A ♥K,

а у оппонента

♦Q ♠J

и в прикупе

♣J ♦J ♥10 ♠5.

Если в конце придёт дама, у вас будет стрит, а стрит бьёт тройку валетов. Однако дама даёт также вашему оппоненту фулл-хаус. Аналогично, если у вас

♥K ♥Q,

и прикуп

♥8 ♠A ♥3 ♣2,

нет ни одной карты в колоде, которая принесла бы вам победу над оппонентом, у которого туз червей и ещё одна черва. Черва в конце даст вам червовый флеш от короля, а у оппонента будет флеш от туза.

Если вы думаете, что оппонент может побить вашу карту даже если вы наберёте комбинацию, вам надо оценить ваши шансы на выигрыш в сравнении с шансами банка, которые вы получите. Положим, шансы набрать комбинацию у вас 1 к 5, и 1 к 7 вы получаете с банка. Сама по себе такая рука достойна ставки. Но предположим, вы чувствуете, существует 30-процентная вероятность, что оппонент наберёт комбинацию, которая побьёт ту, что вы хотите набрать. Надо ли ставить всё равно? При вероятности 1 к

5 вы наберёте свою комбинацию в одном случае из шести, что составляет $16 \frac{2}{3}\%$. Однако из этих $16 \frac{2}{3}\%$ случаев вам будет хорошо только в 70% случаев. Так что вместо того, чтоб выигрывать в $16 \frac{2}{3}\%$ случаев, вы будете выигрывать примерно только в $11 \frac{2}{3}\%$ случаев. Итак, с вероятности 1 к 5 вы съехали до 1 к 7.5. То, что казалось верной ставкой, стало выходом из игры.

Вообще говоря, вам не нужно рассчитывать шансы на выигрыш так точно; если есть шанс мёртвого обмена, или противник, возможно, соберёт лучшую комбинацию, чем вы, лучше выбросить карты в большинстве потенциально неплохих ситуаций, потому что они могут обратиться в проигрыш. Во-первых, у вас может быть жуткая рука, и во-вторых, вы можете проиграть, даже набрав комбинацию, к которой стремились. Объявлять ставку в такой ситуации, конечно же, можно лишь при наличии очень хороших шансов взять банк.

РЕЗЮМЕ

В этой главе мы объяснили, как использовать шансы банка для определения того, торговаться или сбрасываться при возможно второй по силе руке. Когда все карты сданы, ваша рука стоит ставки, если вы полагаете, что вероятность выигрыша лучше шансов банка. Перед обменом в дро-покере, и когда остается получить всего одну карту в стад-вариантах, решение принять ставку с рукой, требующей улучшения, зависит от следующих факторов:

Вероятности улучшить руку с учётом необходимых карт, которые уже вышли против вас (в стаде), и любых вакантных нужных карт, которые могут прибыть в будущем.

Вероятности выиграть, если вы действительно улучшите вашу комбинацию.

Шансов, которые вы получаете в предпоследнем круге торговли, с учётом возможности повышения ставок после вас, если вы не последний в круге.

Ожидаемых дополнительных выгод в последнем круге торговли, если вы всё-таки наберёте желаемую комбинацию.

Этот последний фактор и представляет собой то, что я называю *потенциальные шансы*. Это деньги, которые вы предполагаете выиграть, уравнивая или поднимая ставки в последнем круге (или кругах) торговли при условии, что вы всё-таки наберёте свою комбинацию. Подробно потенциальные шансы будем обсуждать в главе 7. Вначале надо рассмотреть, как изменяются шансы банка от решения, ставить или не ставить в стад-покере, когда должно подойти ещё более одной карты, и вы должны быть готовы к тому, что вам придётся ставить ещё более одного круга торговли. Этот вопрос является предметом обсуждения следующей главы.

ГЛАВА 6

РЕАЛЬНЫЕ ШАНСЫ

Когда остается ещё последний круг торговли и должна прийти всего одна карта, соотнесение вероятности улучшить комбинацию с шансами банка становится довольно прямолинейной задачей. Если шансы набрать комбинацию, с которой вы знаете, что выиграете, равны, скажем, 1 к 4, и вы должны принять \$20 ставку с тем, чтобы не упустить шанс выиграть \$120 банк, тогда, очевидно, ваша рука достойна ставки, поскольку вы получаете шансы банка 6 к 1. Эти шансы 6 к 1, которые банк предлагает вам (исключая ставки в конце), больше 4 к 1 за то, что вы не наберёте комбинацию. Однако если должно прийти *более* одной карты, вы должны быть очень внимательны при определении реальных шансов банка. Многие делают классическую ошибку: они знают вероятность улучшить комбинацию при условии, что придут, скажем, ещё три карты, и они сравнивают эту вероятность с шансами банка, которые имеют сейчас. Но такое сравнение совершенно неправомерно, поскольку игроки намерены поставить ещё денег в банк в следующих кругах торговли, и нужно принимать в учёт эти деньги. Верно, что шансы набрать комбинацию солидно возрастают, когда должны прийти ещё две-три карты из колоды, но шансы банка при этом ухудшаются.

УМЕНЬШЕНИЕ ШАНСОВ БАНКА, КОГДА ДОЛЖНО ПРИЙТИ ЕЩЁ БОЛЕЕ ОДНОЙ КАРТЫ

Положим, вы играете в холдем, и после флопа у вас флеш на четырёх, который, вы уверены, выиграет, если удастся его завершить. Должны подойти ещё две карты, что улучшает вероятность набрать флеш приблизительно до 1 к 1 $\frac{3}{4}$. Пределы ставок \$10-\$20, \$20 в банке, и ваш единственный оппонент поставил \$10. Возможно, вы скажете себе: «При вероятности 3 к 1 у меня шансы 1 к 1 $\frac{3}{4}$. Так что надо принять ставку». Но вероятность 1 к 1 $\frac{3}{4}$ сделать флеш определена правильно, если только вы собираетесь взять не только следующую, но и последнюю карту, а чтобы взять последнюю карту, вам, возможно, придётся не только уравнивать \$10 сейчас, но и \$20 в следующем круге торговли. Следовательно, если вы решаете набирать комбинацию, которая требует совершенствования до самого конца, вы не можете сказать, что у вас, как в этом случае, шансы 30 к 10. Вы должны сказать: «Что ж, если я не натяну комбинацию, я теряю \$10 в этом круге торговли и \$20 в следующем. В сумме я теряю \$30. Если наберу комбинацию, я выиграю эти \$30 плюс \$20 в следующем круге, что в сумме даст \$50.» Вот так вместо 30 к 10 вы получаете только 50 к 30, что равняется 1 $\frac{2}{3}$ к 1.

Это ваши эффективные шансы - то есть, реальные шансы, которые вы получаете из банка, когда уравниваете ставку, ожидая ещё более одной карты из колоды. Поскольку вы получаете всего 1 $\frac{2}{3}$ к 1, поставив \$10 после флопа, а шансы набрать флеш составляют 1 к 1 $\frac{3}{4}$, вам придётся выкинуть эту комбинацию, поскольку она превратилась в проигрышную, то есть, игру с отрицательным матожиданием. Единственный раз было бы правильным играть в такой ситуации, если бы была уверенность в том, что оппонент уравнивает ставку в конце, после того, как вы вытянете завершающую карту на флеш. Тогда ваш потенциальный выигрыш \$50 увеличится до \$70, что даст вам шансы 70 к 30 и оправдаёт принятие ставки ²

Из этого примера должно быть ясно, что когда вы рассчитываете шансы для руки, с которой вы собираетесь играть до конца, вы должны мыслить не категорией сиюминутных шансов банка, но с точки зрения общего количества денег, которые вы можете проиграть в соотношении с суммой, которую можно выиграть. Вы должны спрашивать: «Что я теряю,

² (*Принять ставку на флопе может быть неверной тактикой, но подъём на полублефе бывает очень неплох. Иногда выйти из игры лучше, чем принять ставку, но лучше всего поднять ставку. Подробнее об этом в главах 11 и 13.)

если не наберу комбинацию, и что выигрываю, если наберу ее?» Ответ на этот вопрос даёт вам ваши *реальные* или *эффективные шансы*.

Давайте рассмотрим интересное, более сложное применение эффективных шансов. Предположим, что в банке \$250, у вас бэк-дор (недостроенный с одного конца) флеш в холдеме, и оппонент ставит \$10. Для завершения флеша вам нужно две подряд карты одной масти. Для простоты предположим, что вероятность получить подряд две карты одной масти составляет $1/5 \times 1/5$. Это не совсем точно, но достаточно близко к истине.³ Это означает, что вы вытянете флеш в среднем один раз из 25, а это означает вероятность 24 к 1. Следовательно, я должен принять ставку, чтобы попытаться сделать свой флеш.»

Ваши расчёты неправильны, поскольку они не учитывают эффективные шансы. Каждый раз из 25 вы можете выиграть \$260 плюс возможно ещё 40 на последних двух кругах торговли. Двадцать раз вы потеряете всего \$10, если с первого раза не наменяете комбинацию и не придётся уравнивать ещё одну ставку. Но остальные четыре раза вы потеряете суммарно по \$30 каждый раз, когда наберёте комбинацию с первой карты; уравниваете ставку оппонента \$20, и не нужно будет заботиться о второй карте для набора комбинации. Таким образом, после 25 таких сдач вы потеряете \$320 (\$200 + \$120), выиграв \$300, что значит в итоге минус \$20. Ваши эффективные шансы значат, что уравнивание на флопе является игрой с отрицательным матожиданием и, следовательно, неверно.

СИТУАЦИИ, КОГДА МОЖНО ОБОЙТИСЬ БЕЗ ЭФФЕКТИВНЫХ ШАНСОВ

Есть несколько вариантов, когда при вопросе о ставках можно не учитывать шансы банка. Первый - это когда вы или ваш оппонент выложили все или почти все деньги. Очевидно, что когда у оппонента нет больше денег на ставки или у вас не на что уравниваться, последняя карта достанется бесплатно. Поэтому все, что вам нужно, это оценить текущие шансы банка и сравнить их с вероятностью закончить партию с лучшей рукой. В только что приведённом примере если вы или ваш оппонент исчерпали уже все монеты, когда последняя ставка оппонента на флопе равнялась \$10 и вы ее приняли, тогда целесообразен будет дальнейший обмен с целью завершения недостроенного флеша, поскольку вы получите 26 к 1 при вероятности набрать комбинацию 24 к 1. Однако вы должны помнить, что шансы набрать комбинацию не равны шансам закончить партию с лучшей рукой. Может статься, что вы наберёте свою комбинацию, но проиграете другой более сильной.

Имеется и второй аналогичный вариант, когда стоит уравниваться в подобных ситуациях, даже если эффективные шансы будут за то, чтобы выйти из игры. Это случается, когда у вас достаточно оснований думать, что оппонент не будет ничего ставить в следующем круге. Тогда если он действительно спасует, вы получите карту задаром, как будто вы или он уже обанкротились. И тут все, о чем следует позаботиться, это текущие шансы банка, поскольку вы намерены получить две карты по цене одной. Такие ситуации могут возникать, когда вы предполагаете, что у противника слабая рука, или когда вы считаете, что он вряд ли поставит в следующем круге, поскольку интерпретировал вашу ответную ставку так, что у вас сильная рука, хотя на самом деле вы не вытянули того, что хотели.

И наконец иногда бывает оправданно принять ставку, чтобы *получить ещё одну последнюю карту*, когда эффективные шансы означают сброс. Если всё же эта карта не даст вам желаемой комбинации, тогда больше не стоит ставить вообще. Такое случается обычно в случае крутого подъёма ставок в следующем круге. К примеру, в игре с пределами \$10-\$50 вам приходит на флопе флеш на четырёх. Ваш оппонент добавляет \$10 в \$40 банк, и вы чувствуете, что он поставит ещё \$50 в следующем круге. В случае

³ (** Точно эта величина составляет $10/47 \times 9/46$. Десять из 47 невидимых карт образуют флеш на четырёх на четвёртой карте, и тогда девять из 46 оставшихся карт дают флеш в конце.)

принятия обеих этих ставок ваши эффективные шансы станут 100 к 60, а это маловато для того, чтобы сражаться дальше с недостроенным флешем. Однако вы получаете 5 к 1 на первой ставке оппонента, а это больше, чем вероятность не вытянуть комбинацию на следующей карте (не говоря уже о потенциальных дивидендах в двух последних кругах торговли, если вы соберёте флеш). При решении вопроса о принятии ставки ради всего одной карты все, на что стоит обращать внимание, это текущие шансы банка в сравнении с вероятностью завершить комбинацию сразу *на следующей карте*.

Однако в большинстве случаев, когда у вас рука, требующая улучшения, вы должны сознавать, что будущие ставки существенно снижают на первый взгляд приличные шансы банка до такой степени, что частенько приходится скинуть карты, отказавшись от дальнейшей борьбы. Следовательно, перед тем, как решить, стоит ли продолжать торговлю с данной рукой, вы должны рассчитать, оправдывают ли эффективные шансы, которые вы накопите за счёт ответных ставок в следующих кругах торговли принятие ставки сейчас.

РАСЧЁТ ЭФФЕКТИВНЫХ ШАНСОВ

Расчёт эффективных шансов может показаться замысловатым, но на самом деле это всего лишь операция сложения. Вы складываете все ответные ставки, которые вам придётся сделать при условии, что вы будете бороться до конца, с тем, чтобы определить суммарное количество денег, которое можно проиграть, если вы не наберёте желаемую комбинацию. Потом вы сравниваете эту цифру с общей суммой, которую вы выиграете, если комбинация всё-таки наберётся. Эта сумма равняется количеству денег в банке на настоящий момент плюс все будущие ставки, которые вы ожидаете выиграть, за исключением ваших собственных. Таким образом, если в настоящий момент в банке \$100, и предстоит ещё три круга торговли по \$20, ваши эффективные шансы становятся \$160 к \$60, если вы и ваш оппонент оба собираетесь отвечать на все ставки. Предположим, вы знаете, что не примете конечную ставку, если не наберёте комбинацию; тогда ваши эффективные шансы становятся равными \$140 к \$40. Если на ранних кругах торговли эти шансы больше вероятности набрать комбинацию, вы соответственно сражаетесь до конца. Если же нет, выходите из игры.

ГЛАВА 7

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ И ОБРАТНО-ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ШАНСЫ

На ранних и средних стадиях торговли перспектива принятия будущих ставок обычно значительно сокращает видимые шансы банка, и вам приходится рассчитывать реальные или эффективные шансы. Однако бывают случаи, когда будущие ставки как раз и являются единственной причиной, чтобы играть на данной руке. Текущие шансы банка могут показаться вам недостаточно высокими, чтобы ставить и дальше ради всего одной карты. Но если эта карта принесет вам сумасшедшую комбинацию, гарантирующую богатую торговлю, тогда зачастую вам не нужны начальные шансы банка. Вы получите их позже. Вот что я имею в виду под *потенциальными шансами*.

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ШАНСЫ

Потенциальные шансы основываются на возможности выиграть в последующих кругах торговли больше денег, чем их находится сейчас в банке. Более точно, потенциальные шансы - это отношение *суммарного ожидаемого выигрыша*, если придёт ваша карта, к стоимости ставки в настоящий момент. Хороший пример игры на потенциальных шансах можно встретить в холдеме, когда у вас небольшая пара на первых закрытых картах. Вероятность вытянуть к ней тройку на флопе около 8 к 1, но в большинстве случаев на небольшой паре стоит играть, даже имея что-нибудь около 5 к 1. Если в банке \$50, а вы должны поставить \$10 за столом с пределами \$10-\$20, вы получаете потенциальные шансы примерно 150 к 10 или 15 к 1, потому что в среднем вы получите в будущем около \$100 прибыли, если на флопе образуются несколько троек. С другой стороны, если тройки не придут, вы, естественно, выбросите карты, не уравнивая ставку на флопе.

В предыдущем тексте мы уже сталкивались с ситуациями, когда действуют потенциальные шансы. В главе 4, где обсуждалась структура анте, говорилось, что в игре с малым анте и малой начальной ставкой в ставнении с будущими ставками стоит играть свободнее, чем диктует малое анте только для *начальной ставки*. Это объясняется тем, что большие ставки в последующих кругах торговли дадут вам хорошие потенциальные шансы.

Например, семикарточный стад с пределами \$1-\$3 и \$1-\$4, который вы можете встретить практически в любом игорном зале Лас-Вегаса, начинается со ставки 50 центов. Неправильно играть очень скованно при такой мизерной начальной ставке, особенно против слабых партнёров, которые обычно собираются за такими столами. Когда есть возможность увидеть четвертую карту всего за 50 центов, надо принимать ставку ради одной этой карты, имея любую пару на руках, если только ваши карты *живы* - то есть, пока мало нужных вам карт высветились на руках оппонентов. Это потому что у вас огромные потенциальные шансы. Если у вас получилось две пары или ещё лучше тройка, вас ждёт богатая торговля с более слабыми руками, особенно если начальная пара у вас на закрытых картах.

Потенциальные шансы были задействованы в примере главы 6 по эффективным шансам, где оправдывалось уравнивание ставки, чтобы увидеть *всего одну карту*, если текущие шансы банка рекомендуют сделать это, хотя эффективные шансы за выход из игры. В основе предполагалось, что если вы вытянете нужную карту, вполне вероятно сделать больше денег на будущих ставках.

Развивая это положение на шаг дальше, можно сказать, что принять ставку вы можете даже в том случае, когда мгновенные шансы банка не вполне оправдывают такое принятие, при условии, что будет большой подъём ставок от круга к кругу. Возможные будущие дивиденды, если вы вытянете нужную карту, то есть, ваши потенциальные шансы,

компенсируют краткосрочные шансы, существующие на данный момент. Например, если в \$10-\$20 игре оппонент ставит \$10 в \$20 банк, ваши шансы банка равны 3 к 1, согласно которым вам следует выйти из игры, скажем, с недостроенным стритом. Однако когда у вас (или у оппонента) такая рука, что если она улучшится в следующем круге, то поднимет противника ещё на \$40 в следующих кругах торговли с выигрышем для вас, тогда ваши потенциальные шансы равняются \$70 к \$10 или 7 к 1, что оправдывает уравнивание ставки даже с недостроенной комбинацией. Если вы пропустите, а оппонент поставит \$20 в следующем круге, вы вновь получите шансы 3 к 1 (\$60 к \$20), но потенциальные шансы у вас упадут.

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ШАНСЫ В ИГРЕ С ПРЕДЕЛЬНЫМ БАНКОМ И БЕЗЛИМИТНОМ ПОКЕРЕ

Вообще говоря, чем больше разница между будущими ставками и конкретной ставкой, на которую придётся ответить, тем больше ваши потенциальные шансы. Следовательно, потенциальные шансы становятся наиболее существенны в игре с предельным банком и безлимитном покере, где будущие ставки могут быть так же велики, как и количество денег у игрока. На самом деле в этих играх почти всегда подсчитывается не сколько денег сейчас в банке, а сколько можно выиграть в следующем круге торговли.

Классическая ситуация такого рода случилась на финальной сдаче чемпионата 1980 года по безлимитному холдему в казино «Подкова» в Лас-Вегасе. Двукратный чемпион мира Дойл Брунсон имел перед собой \$232500, а его противник, юный Стю Унгар, кудесник джиг-рамми и покера из нижнего Ист-Сайда Нью-Йорка, \$497500. (Такие астрономические суммы образовались в результате того, что 73 игрока купили членство в чемпионате по \$10000 каждый.)

В финальной сдаче у Брунсона были туз, 7, а у Унгара 4 и 5 пик. Перед прикупом \$30000 пошли в банк, и на флопе пришли туз, 2, 7. Унгар спасовал, а Брунсон, посмотрев на тузов и семерок, поставил \$17000, рассчитывая втянуть Унгара в торговлю.

«Я бы не ответил намного больше, чтобы заткнуть дыру, - признался Унгар. (*Заткнуть дыру* на покерном жаргоне означает вытянуть карту, завершающую дырявый стрит.) - Но если у Дойла неплохая рука, стоит поставить \$17000, поскольку словив 3, я разорву его.»

Мысль Унгара базировалась строго на потенциальных шансах, которые он приобретал. Он не думал о \$47000, находившихся в тот момент в банке, что давало ему шансы менее 3 к 1 - он думал о всем, что Брунсон мог поставить, то есть о \$232500. При \$15000 личных денег также в банке, потенциальные шансы Унгара составляли приблизительно $14 \frac{1}{2} \text{ к } 1$; $\frac{1}{2}$ из четырёх 3-х среди 47 неизвестных карт шансы не набрать стрит на следующей карте равнялись $10 \frac{3}{4} \text{ к } 1$. Поэтому он принял эту ставку.

Нет надобности говорить, что четвёртой картой вышла 3. Унгар поставил \$40000. После некоторого раздумья Брунсон поставил все, что у него было, передвинув в центр стола груды фишек. Поскольку Унгар имел лучшую комбинацию на данный момент (единственно, что хорошего мог купить Брунсон на последней карте, были туз или 7 для фулл-хауса), он с удовольствием уравнил эту ставку и выиграл чемпионат мира.

На следующий год в Гардене, Калифорния, на семинаре по покеру, проводимому Брунсоном, мной и экспертом по обменному покеру Майком Каро, Брунсон признался, что сыграл неправильно, поставив \$17000 на флопе. Не стоило, сказал он, давать Унгару шанс вытянуть идеальную карту - надо было поставить больше, чем Унгар смог бы ответить, имея на руках дырявый стрит, даже с учётом потенциальных шансов.

При оценке своих потенциальных шансов вы должны пытаться определить заранее, какую сумму вы выиграете, если, несмотря на все тернии, наберёте свою комбинацию. Эта оценка зависит от трёх факторов: 1) размера будущих ставок; 2) от того, насколько скрыта ваша комбинация; и 3) от способностей ваших оппонентов.

ФАКТОРЫ, ИГРАЮЩИЕ РОЛЬ ПРИ ОПРЕДЕЛЕНИИ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ШАНСОВ

Очевидно, чем больше размер потенциальных ставок, тем выше потенциальные шансы и тем больше причин принять ставку с рукой, которая может улучшиться до «конфетки». Однако имеют значение и следующие два фактора.

Складывая потенциал будущих ставок с теперешним банком для определения потенциальных шансов, следует принимать во внимание, насколько скрыта сила вашей руки. Когда карты, способствующие вашей комбинации, очевидны, нельзя ожидать поучить такую же прибыль в случае её набора, поскольку партнёры могут просто не ответить на вашу ставку.

Когда решение не очевидно, можно ставить более уверенно против слабых игроков, нежели против сильных: обычно предполагается, что вы получаете более высокие потенциальные шансы от слабого игрока, который скорее примет вашу ставку или поднимет её, если вы наберёте комбинацию, чем опытный игрок, который может сбросить карты, не обогатив вас ни на цент.

Два предостерегающих совета. Потенциальные шансы, очевидно, неприменимы, когда вы или оппонент поставили уже все деньги или почти все. И во-вторых, потенциальные шансы немного значат, когда есть реальный шанс, что вы наберёте свою комбинацию и, тем не менее, в итоге окажетесь вторым. Если вы хотите удержаться в банке в надежде выиграть будущие ставки, вы должны быть полностью уверены, что ваша комбинация устоит против других, когда вы её наберёте.

ОБРАТНО-ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ШАНСЫ

Потенциальные шансы помогают в ситуациях, когда ваши шансы лучше, чем кажутся. Бывает и обратное, когда вы должны понимать, что шансы ваши не так хороши, как это кажется на первый взгляд. Такие ситуации возникают, когда у вас посредственная рука с небольшой вероятностью улучшения, всё же вы думаете, что на данный момент она лучшая, а противник тем не менее продолжает ставить. Вы думаете, возможно, он блефует, и побить вы можете только блеф, то есть комбинацию, которая слабее, чем пытается её представить ваш оппонент. Однако он ведёт торговлю, но, может быть, сдастся в следующих кругах, если не обойдёт вас. Таким образом, вы можете выиграть минимум, если у вас лучшая рука, но проиграть максимум, если она у вас хуже. Истинные шансы банка в таких ситуациях гораздо хуже, чем кажутся, и потому мы называем их *обратно-потенциальными шансами*.

Например, в банке \$50, и оппонент ставит \$20. Вы думаете, что побьёте его карту, но не уверены в этом. В то же время вероятность улучшить свою руку невелика. Вы не можете сказать «здесь у меня шансы 70 к 20», поскольку оппонент может снова поставить в следующем круге, если у него рука лучше вашей или если она усовершенствуется до лучшей, но он же скорее всего скинется, если у него рука будет хуже вашей. Вы попадаете в положение, когда если вы проигрываете, то теряете не только \$20, которые ставите сейчас, но в целом \$60. Однако если вы выиграете, то, вероятно, выиграете всего \$70, находящиеся сейчас в банке, поскольку раз оппонент увидит, что вы не оставляете банк, он не будет ставить дальше с худшей рукой. Таким образом, отсюда неожиданно следует, что вы имеете шансы не 70 к 20, а скорее 70 к 60.

Реально обратно-потенциальные шансы 70 к 60 представляют наихудший из возможных случаев в таких ситуациях, когда они встречаются на практике. Если, например, вы уверены, что оппонент не поставит вновь без хорошей руки, тогда вам, очевидно, следует выходить из игры, если он всё-таки поставит ещё раз. Значит, вы рисковали всего \$20, а не \$60, чтобы выиграть \$70. И обратно, если есть какой-то шанс, что оппонент поставит ещё раз или два, не имея лучшей комбинации, тогда, продолжая торговлю, вы рискуете \$40, чтобы выиграть \$90, или \$60 ради \$110, в зависимости от того, сколько раз он поставит. Вы рискуете \$60, чтобы выиграть \$70, только когда вы собираетесь отвечать до конца при продолжении торговли

оппонентом, даже несмотря на то, что, как вы понимаете, у вас мало шансов, если он продолжает ставить.

РЕЗЮМЕ

В итоге можно сказать, что обратно-потенциальные шансы описывают ситуации, в которых 1) вы не уверены, где вы; 2) у вас немного шансов улучшить свою руку настолько, чтобы побить комбинацию, которая уже есть у оппонента или которую он может набрать; 3) ответ оппонента заставляет вас отвечать на будущие ставки до самого конца; 4) оппонент может остановиться в любой момент. В таких случаях вы не должны думать, что у вас шансы в соответствии с тем, что в банке, и что вы должны отвечать прямо сейчас. Шансы ваши гораздо хуже - настолько хуже, что зачастую лучше сброситься немедленно, чем вас засосет торговля. Такая ситуация может встретиться в холдеме, если у вас

♠A ♣A,

а в прикупе приходит

♥7 ♥8 ♥10.

Аналогичная ситуация может быть в семикарточном стад-покере, если у вас два черных туза, а оппонент с тремя червами в прикупе объявляет ставку на пятой карте.

Потенциальные шансы основываются на возможности выиграть больше денег в последующих кругах торговли, тогда как обратно-потенциальные шансы строятся на возможности *проиграть* больше денег в последующих кругах торговли. Иначе говоря, когда у вас есть потенциальные шансы, вы рады, что не вложили ещё всё в банк, поскольку ожидаете сделать деньги на будущих ставках, если вытянете нужную карту. Если же у вас обратно-потенциальные шансы, вы бы предпочли, чтобы все было вложено в банк, тогда, возможно, вы смогли бы дойти до конца партии без принудительного уравнивания следующих ставок.

ГЛАВА 8

ЦЕННОСТЬ ОБМАНА

Есть такая тактика в покере - поднимать ставки на очень хорошей руке и сбрасываться на очень слабой руке. Но что происходит, если вы придерживаетесь такой тактики? Положим, вам сдали три туза на первых трёх картах в семикарточном стад-покере. Это наилучшая из возможных комбинаций, которую вы могли бы иметь в данный момент. Вы поднимаете ставку, а все скидываются. Вы взяли очень небольшой банк с рукой, на которой потенциально можно было выиграть море монет.

ЦЕНА СБРОСА

Этот экстремальный пример иллюстрирует основную дилемму покера. Вы хотите разыграть большинство комбинаций так, чтобы взять максимальный выигрыш и минимизировать потери. Однако чего это будет вам стоить, если вы будете играть так, что оппоненты будут знать, что у вас? Ответ на этот вопрос заключается в **Фундаментальной Теореме Покера**, которая гласит, что *всякий раз, когда оппоненты разыгрывают комбинацию отлично от того, как бы они это сделали, видя все ваши карты, вы выигрываете; и всякий раз, когда они играют так, как будто видят ваши карты, вы проигрываете.*

Фундаментальная Теорема показывает, что если вы играете, позволяя противнику знать, что у вас, это может обойтись вам в приличную монету. Если оппоненты точно знают вашу комбинацию, они никогда не допустят ошибки - только в ситуациях, очень близких по математике. Чем чаще в игре вы лишаетесь того, что имеете, тем менее вероятно, что оппоненты сделают ошибку. И всё же вы хотите, чтобы они делали ошибки. Провоцирование ошибок в определенном смысле и есть основная цель игры. Понятно, вы можете не захотеть мгновенно поднимать ставку, имея на руках трёх тузов, поскольку вы не хотите, чтобы оппоненты знали, какая у вас сильная рука. Вы хотите выиграть у них больше денег в следующих кругах торговли. В то же время никогда не подниматься с сильной рукой - это тоже ошибка.

Интересный пример такой ошибки случился на мировом турнире по покеру в конце 1977 года, где встретились два игрока мирового класса Дойл Брунсон из Лонгуорта (штат Техас) и Боунс Берланд из Гардены (штат Калифорния). Играли в безлимитный холдем. У Брунсона было около \$20000, а у Берланда порядка \$50000. Перед флопом Берланд солидно поднял ставку на ранней позиции, и Брунсон ответил ему, имея на руке две дамы. В прикупе пришли валет, 5, 2. Снова Берланд объявил достаточно весомую ставку, и Брунсон поддержал его. Следующей картой пришла ещё одна фоска, и Боунс объявил гигантскую ставку - примерно такую, чтобы Дойл был вынужден выставить все свои деньги. Дойл думал, думал, думал - наконец подвинул деньги к центру стола и уравнил ставку.

Многие полагали, Брунсон играет неправильно, принимая ставку с двумя дамами. Не похоже было, что Берланд блефует в данной ситуации. Скептики полагали: наиболее вероятно, у Берланда два туза или два короля, а могли быть и другие комбинации, способные побить двух дам Дойла. При том, как играл Боунс, единственная комбинация, которую мог побить у него Брунсон, были туз, валет со старшей фигурой - тузом.

Когда Боунс показал свои карты при вскрытии, у него точно были туз, валет. Брунсон выиграл партию с двумя дамами и продолжил победную струю, став чемпионом мира по покеру в том году. Впоследствии я спросил Дойла об этом рискованном принятии ставки. «Дело в том, - сказал он - что Боунс не мог иметь двух тузов или двух королей, поскольку он никогда не поднимался на ранней позиции с такими комбинациями до прикупа. Обычно он просто уравнивал ставку, надеясь на постепенный медленный подъём в дальнейшей игре.»

Следовательно, в данном случае игрок высочайшего класса имел информацию, поскольку другой игрок такого же суперкласса играл правильно, но слишком последовательно. В

безлимитном холдеме правильным считается медленное наращивание ставок на ранней позиции, имея на руке двух тузов или двух королей. Однако если Берланд всегда играл с такими парами одинаково, как он предположительно и делал, информация, которую он таким образом сообщал, стоила гораздо больше денег, чем то, что он надеялся выиграть, разыгрывая тузов и королей каждый раз по правилам.

Для дальнейшей иллюстрации стоимости произвольного раскрытия вашей руки предположим, что вы играете один на один в разз без анте, без вынужденных ставок и до бесконечности по времени. Поэтому вы решили играть супер-супераккуратно, скидывая все, кроме T,2,3 на первых трёх картах. В отсутствие анте покажется, что вы наверняка кончите победителем, но на самом деле хороший игрок вас съест. Скоро он будет знать, что вы играете только на T,2,3, и будет поступать соответственно. Он будет начинать с несколько худших комбинаций, чем у вас, например, с тройки 5-к или 6-к, но в итоге он всё равно обыграет вас, поскольку будет знать точно, что у вас в руке. Он будет в курсе, пришли к вам пары или нет, и никогда не сделает ошибку. С другой стороны, хотя вы и стартуете с лучшей рукой, вы натворите ошибок, потому что не знаете, что у противника. Отсюда следует, что хотя в общем-то и правильно играть очень аккуратно в отсутствие анте и вынужденных ставок, но играя в разз только на комбинации T,2,3, вы бросаете на ветер столько информации, что у вас не будет ни одного шанса обыграть хорошего оппонента.

ОБМАН И ВОЗМОЖНОСТИ ВАШИХ ОППОНЕНТОВ

Следовательно, вы всегда должны задавать вопрос, когда играть прямолинейно, а когда чуть наискосок. Самым важным критерием в этом вопросе являются возможности ваших оппонентов. Чем сильнее они, тем более нетривиально вы должны играть. И чем они слабее, тем более у вас шансов победить при оптимальной игре по правилам. Так, если у вас хорошая рука на первом круге, вы не будете слишком подниматься против хороших игроков, но при слабой руке вы можете поставить лишнюю ставку дабы оппоненты подумали, что у вас рука сильнее, чем у них. Например, с трёхкарточным флешем, когда вы должны получить ещё одну новую карту в семикарточном стад-покере, вы можете ещё раз поднять ставку, чтобы создать ложное впечатление. Теперь если вам посчастливится сделать пару на прикупе, у вас будет лишний плюс, что оппоненты могут неправильно скинуться, опасаясь, что у вас тройка или две пары.

С другой стороны, если вы играете с лохами или слабыми игроками, обман не стоит свеч. Против таких партнёров лучше лишний раз поднять ставку, если вы полагаете, что у вас лучшая рука, но ставить лишний раз при слабой руке против игрока, который вряд ли скинется, будет стоить вам лишних денег. Поэтому если хотите обмануть, надо взвешивать возможности ваших оппонентов в сравнении с вашими затратами.

ОБМАН И РАЗМЕР БАНКА

Ещё один критерий для разыгрывания руки - это размер банка. По мере того, как банк растёт и богатеет, все меньше и меньше становится нужным скрывать вашу комбинацию, поскольку хорошие игроки вряд ли скинутся раньше плохих. Также хороший игрок вряд ли станет блефовать, если вы покажете слабость, поскольку он прекрасно знает, насколько велик банк, и практически нет шансов, что вы выйдете из игры при таком банке. Поэтому при хорошем банке не стоит больше думать об обмане.

ОБМАН И ВЕЛИЧИНА СТАВКИ

С этим связано ещё одно понятие. Если первые ставки гораздо меньше последующих, обычно не стоит подниматься чуть-чуть с хорошей рукой. Вы можете насторожить народ настолько, что даже если они не скинутся сразу, они это сделают, когда ставки увеличатся в следующих кругах. На хорошей руке вы можете больше заработать на дальнейшей торговле, медленно увеличивая ставки. И обратно, при большом подъёме ставок от круга к кругу вы можете на слабой руке «для компании» поучаствовать в торговле в первом дешёвом круге,

чтобы создать превратное впечатление позже, когда ставки станут «кусаться». Следовательно, нужно учитывать не только, сколько денег сейчас в банке, но также как теперешние ставки сопоставимы с последующими. Можно спасовать на хорошей руке в начале торговли, чтобы дальше поучаствовать на полную катушку, и с другой стороны можно сначала побороться со слабой рукой в надежде, что оппоненты потом спасуют, и вы получите карту задаром.

Очевидно, в начале торговли лучше скрывать свою комбинацию в безлимитной, чем в лимитированной игре, поскольку размер банка и величина ставок в первом варианте могут возрасти колоссально. С хорошей рукой и достаточным количеством денег в запасе можно спасовать и дать оппонентам ещё несколько лишних карт задаром. Вас не столько заботят деньги в банке - вы заработаете потом, когда поставите гораздо большую сумму. И вообще маленькие банки обходятся дороже, тем более если у вас не слишком мощная рука. Чтобы взять их, нужно поставить гораздо большую ставку, чем в лимитированных играх, поэтому в игре без предела ставок вы можете позволять партнёрам брать больше карт задаром, даже если это вас не всегда устраивает. (Смотри главу 10 «Свободная карта»).

ОБМАН И КОЛИЧЕСТВО ПАРТНЁРОВ В ИГРЕ

Со слабыми игроками при большом банке и большими начальными ставками не следует слишком заботиться о сокрытии своей комбинации. Отсюда следует, что чем больше партнёров участвует в игре, тем меньше польза от сокрытия своей руки. Это может обойтись вам слишком дорого. Вы не можете заставить всех скинуться, когда вы ставите со слабой рукой, и потеряете слишком много ставок, если не подниметесь с сильной рукой. И помимо этого, если вы позволяете нескольким партнёрам дешево вступить в игру, вы увеличиваете их шансы вытянуть лучшую карту. В ситуациях один на один нужно лучше скрывать свою комбинацию, чем при многих участниках.

Давайте рассмотрим две ситуации в начале торговли - одну, в которой вам не важно, что вы показали свою руку, и вторую, в которой лучше использовать обман. В обоих случаях у вас пара тузов перед прикупом в холдеме. То есть, у вас конфетка - лучшая рука на данный момент.

Первый вариант безлимитный. Вы немножко подняли ставку, четверо или пятеро уравнились, и вот кто-то значительно поднимается ещё дальше. Вы должны ещё раз подняться, даже если такой ход полностью открывает вашу руку. Тут стоит отбросить всю скрытность, поскольку по мере того, как банк растёт все дальше и дальше, то, что в нем находится сейчас, значит больше, чем потенциальные ставки в последующей торговле. С двумя тузами вам следует поставить все, что можно.

С другой стороны, с двумя тузами против хорошего игрока в лимитированном холдеме зачастую не следует поддерживать все ставки. Второй подъём - классный ход, поскольку у вас может быть множество комбинаций. Однако если ваш единственный оппонент ещё раз поднимет ставку, вполне возможно, ее стоит просто уравнять. Если вы подниметесь ещё раз, оппонент сочтёт, что у вас два туза. И тогда все, что вы заработаете, это лишь одна дополнительная ставка, а она может стоить двух-трёх ставок в дальнейшем. В таком случае вы потеряли слишком много, раскрыв свою руку. Путём обмана вы можете заработать гораздо больше.

РЕЗЮМЕ

Общее правило гласит: чем лучше игроки и меньше банк, тем больше вы скрываете свою комбинацию, когда ещё много можно получить из колоды. И чем хуже игроки и больше банк, тем более стандартно вы разыгрываете свою комбинацию, не заботясь о ее тайне. А иногда вообще стандартная игра может быть лучшим обманом против очень крутых ребят, которые *ждут* от вас подвоха. Следующая сдача на семикарточном стаде иллюстрирует это положение.

ВЫ: ♦A ♣A закрыты ♠9 открыта

ОППОНЕНТ: две закрытых и ♦К открыт

Если крутой соперник торгуется перд вами и поднимает ставку, поднимайте ещё раз, как бы вы действовали против лоха. Крутой оппонент, у которого два короля, знает, что вы можете повторно поднимать ставку, имея на руках трёхкарточный флеш либо любую второсортную комбинацию. Ваш обман продолжает действовать, также как и дополнительная ставка.

Чрезвычайно важно скрывать комбинацию, играя с партнёрами, которые уделяют огромную роль чтению карт, хотя они не всегда хорошо играют; и если ваш обман привел их в замешательство, у них нет шансов. Такой тип предпочитает сразу выявить вашу руку, и как капитан уходит на дно вместе с тонущим кораблем, они держатся своего мнения до конца.

Существует пять критериев использования обмана, чтобы избежать раскрытия своей руки.

Вы сражаетесь против хороших игроков или суперчитателей карт.

Банк мал в сравнении с будущими ставками.

Данный круг торговли мал в сравнении с будущими ставками.

Против вас всего один или два оппонента.

Вы ставите по чуть-чуть на колоссально сильной руке.

Первые два условия наиболее важны. Для применения обмана не обязательно наличие всех пяти условий. Трёх из пяти обычно достаточно, особенно при наличии одного или двух первых.

Не стоит пользоваться обманом против плохих игроков, когда много партнёров за столом, если велик банк или высоки начальные ставки. Особенно важно играть сильно на хорошей руке, если велик банк. Единственное исключение - когда у вас непобедимая рука, и вы рассчитываете заработать больше, погодив кружок перед тем, как сделать решающий ход.

Как играть - стандартно или обманно? Ответ довольно прост. Любую партию и каждую сдачу в ней надо играть так, чтобы выиграть как можно больше и проиграть меньше (за исключением тех случаев, когда вы намеренно играете плохо, чтобы компенсировать это на будущих сдачах). Всегда держите в голове Фундаментальную Теорему Покера, которая гласит, что чем больше противник знает о вашей руке, тем меньше он сделает ошибок. Однако встречаются ситуации, когда обман стоит дорого и лучше играть прямолинейно. Такие ситуации мы рассмотрим в следующей главе.

ВЫИГРЫШ БОЛЬШИХ БАНКОВ НАИКРАТЧАЙШИМ ПУТЕМ

Как показывалось в предыдущей главе, зачастую важно скрывать сильную руку, чтобы оппоненты не знали вашу карту, потому что вы хотите получить за нее как можно больше. Однако имеется одно особое применение Фундаментальной Теоремы Покера, о котором мы намекали: по мере того, как банк растет все выше и выше, вы почти всегда хотите взять его тотчас же. Естественно, вам бы хотелось, чтобы оппонент сыграл некорректно и сдался на лучшей руке. Но даже если у вас лучшая рука, вы всё равно предпочтете, чтобы оппонент сдался, нежели принял ставку, если банк велик. Причина сего в том, что когда вы ставите на лимитированной игре с высоким банком, рука противника хотя и уступает вам по силе, редко бывает настолько слабой, что у него нет шансов догнать вас. Следовательно, если он отвечает на хороших шансах, это сулит ему выгодную игру на длинной дистанции. Если он правильно распоряжается шансами, вам не в плюс, когда он уравнивает ставку. Плюс для вас только когда он сбрасывается и теряет эти шансы. Если он уравнивается, это идет вам в минус, даже если удаётся взять данный банк; поскольку на длинной дистанции его уравнивание имеет положительное ожидание. В конце это будет стоить вам денег.

ТОРГОВЛЯ, КОГДА ВАШ ОППОНЕНТ ОТВЕЧАЕТ ПРАВИЛЬНО

В то же время было бы неверно не ставить вовсе на лучшей руке, даже если вы на 100 процентов уверены, что оппонент сыграет правильно и уравнивает ставку. Не ставя денег, вы даёте оппоненту *свободный шанс* набрать лучшую руку. Иными словами, вы даёте ему бесконечные шансы. Предположим, что вероятность против того, что ваш оппонент наберёт комбинацию, убивающую вашу, 5 к 1. Поставив \$20 в \$150 банк, вы предлагаете партнёру шансы 8 ½ к 1 (\$170 к \$20), поэтому он прав, отвечая \$20. Но не ставя ничего, вы предлагаете ему бесконечные шансы, поскольку ему нужно поставить ноль долларов, чтобы выиграть \$150. Поэтому когда банк велик, даже если вы предлагаете партнёру балгоприятные шансы, всегда правильно поставить на лучшей руке. Шансы оппонента не настолько хороши, как они могли быть, если бы вы не поставили вовсе. Кроме того, всегда существует запасной вариант, что он может прогнуться и выйти из игры. (Смотрите следующую главу, где подробно обсуждается бесплатная карта.)

В покере без пределов и с лимитированным банком легче выиграть сразу большой банк, поскольку здесь у вас привилегия ставить практически любую сумму. Поэтому вы можете выбирать, какие шансы дать вашему партнёру. Например, при \$150 банке в игре с лимитированным банком если у оппонента не завершить комбинацию 5 к 1, максимальная ставка \$150 позволяет вам предложить оппоненту шансы 2 к 1 (\$300 к \$150). Если оппонент примет эту ставку, у него худшее положение, и вы не страдаете, что он уравнился. Поэтому где только возможно, на лучшей руке ставьте сумму достаточно большую, чтобы при уравнивании оппонент не смог выйти на тропу истины. Более того, в покере без пределов и с лимитированным банком надо быть осторожным, как мы видели в главе 7, и ставить достаточно большую сумму, чтобы не дать оппоненту возможность вовремя уравниваться, получив достаточно приличные *потенциальные* шансы.

По определению в лимитированных играх вы не имеете права ставить сколько душе угодно, и когда банк становится большим, трудно заставить игрока скинуться. Однако если только у вас не чистая конфетка, надо предоставлять оппоненту любую возможность выйти из игры и делать его ответ как можно более дорогим, даже если при уравнивании он получает благоприятные шансы.

ТОРГОВЛЯ (ИЛИ ПОДЪЁМ СТАВОК) С ЦЕЛЬЮ ВЫБИВАНИЯ ОППОНЕНТОВ

Ещё один шаг к выигрышу большого банка - это выбивание как можно большего числа оппонентов. Предположим, вы играете в семикарточный стад-покер, и было уйма подъёмов на первых трёх картах, за счёт чего вырос приличный банк. У вас тройка - мощная комбинация, и на четвёртой карте человек справа от вас объявляет ставку. Что делать вам - уравниваться или поднять ставку? Определенно нужно поднять ставку, даже если вы выбиваете всех игроков со слабыми руками после вас. Естественно, в этом и состоит цель вашего подъёма. Банк стал достаточно велик, чтобы попытаться взять его сразу, и плевать на все будущие ставки, которые тоже можно выиграть. Если все скинутся после вашего подъёма, слава Богу. Если ваш подъём срежет лишь часть оппонентов, всё равно замечательно.

Рассматривая данный случай, большинство забывает о Фундаментальной Теореме Покера, а она здесь краеугольный камень. Если вы хотите сейчас же взять банк, даже на лучшей руке, посмотрите на шансы выигрыша при продолжении торговли и на гансы банка, которые вы даёте своим оппонентам. Вы должны спросить себя, правильно ли поступит оппонент, используя эти шансы, зная, что у вас на руках. Если так, то лучше бы он скинулся. Если нет, то есть если шансы оппонента не набрать выигрышную руку больше шансов банка, которые он получает, тогда лучше бы он уравнился. В этом случае вместо того, чтобы сразу взять банк, вы идёте на крошечный риск, что оппонент наменает лучше вас, - зато вы можете выиграть по крайней мере ещё одну взятку. Если в примере предыдущего параграфа с семикарточным стадом у вас было бы каре вместо тройки, вы не пожелали бы поднять ставку, чтобы выбить партнёров. Рука ваша была бы настолько хороша, что вам бы захотелось набрать на ней ещё несколько взяток.

Редко встречается набрать убийственную карту типа каре на первых четырёх или пяти картах. Практически с чем угодно меньше вы попытаетесь взять большой банк сразу, не позволяя партнёрам войти в игру дешево или задаром. Также и банки, за которыми вы гонитесь, не должны быть гигантскими, а просто достаточно большими по отношению к ставкам в данной игре. Оппонент или оппоненты могут скинуться после того, как вы поставите или поднимите ставку, но вместо того, чтобы выиграть одну-две лишние взятки, вы гарантированно берёте хороший банк.

СТАВКИ (ИЛИ ПОДЪЁМ СТАВОК) НА ВТОРОЙ ПО СИЛЕ РУКЕ

Приведем любопытное следствие принципа скорейшего выигрыша большого банка. Очевидно, вы хотите поставить или поднять ставку с целью выбить как можно больше партнёров, когда у вас лучшая рука. Но если банк очень велик, зачастую возникает огромное желание сделать то же самое даже если вы предполагаете, что у вас вторая по силе рука, особенно если вы считаете, что недалеко от первой.

Хороший пример такой концепции видим в раззе.

Игрок А: две закрытых, ♣3, ♠J открытые

Игрок В: две закрытых, ♠6, ♣K открытые

Игрок С: две закрытых, ♦6, ♥4 открытые

Вы: ♦2, ♣4 закрытые; ♥8, ♦3 открытые.

У вас четыре карты до 8, и вы полагаете, что игрок справа от вас (игрок С) набрал четыре до 6. Если будет несколько подъёмов на пятой карте, от чего банк прилично набухнет, важно, чтобы вы подняли 6,4, когда он объявит свою ставку, хотя его рука может

быть лучше вашей и, возможно, он поднимется и дальше. Почему надо добавлять две ставки в банк, когда вы полагаете, что у вас не лучшая рука? Ответ в том, что вы хотите выбить двух других игроков. При большом банке они могут принять одиночную ставку, но увидев, что люди поставили, потом подняли (и может быть, ещё раз подняли), они скорее всего теперь скинутся. Вам удалось свести оппозицию до одного человека, и теперь у вас вероятность выиграть банк около 45 процентов. Ваша незаконченная комбинация более чем компенсирована всеми этими лишними мёртвыми деньгами в банке. С другой стороны, при наличии других участников у вас было бы только 30 процентов вероятность выиграть банк.

Давайте рассмотрим аналогичную ситуацию в семикарточном стаде. У вас две дамы, и подъём на четвёртой карте образовал большой банк. У партнёра непосредственно справа от вас

две закрытых и ♦К, ♦9 открытые.

Ваша рука может быть, а может и не быть лучшей. Вы не думаете, что она лучшая, но полагаете, что она вторая по силе и не слишком далеко от завершения. Если партнёр справа от вас с ♦К, ♦9 поставит на пятой карте, вам следует поднять ставку, чтоб выбить других оппонентов. В случае если ваши две дамы - лучшая рука, поскольку ♦К, ♦9 - это либо флеш на четырёх, либо две 9-ки, вам не стоит беспокоиться, что кто-то из остальных перетянет вас. С другой стороны, если ♦К, ♦9 - это на самом деле два короля, у вас больше шансов вырвать банк у него одного, чем если бы вы позволили войти в игру другим игрокам, которые могут перетянуть вас, даже если вы соберёте две пары со старшими дамами или тройку дам.

Тот же принцип действует и в холдеме. Партнёр справа объявляет ставку, вынуждая вас поднять ее незамедлительно, чтобы остальные сбросились. Когда банк велик, вам стоит продёлывать это и на хорошей руке, даже если вы подозреваете, что она не лучшая.

В регламентированной игре размер ставки удваивается на третьем круге торговли - например, с \$5 до \$10 в \$5-\$10 игре и с \$10 до \$20 в \$10-\$20 игре. В таких играх вы, возможно, захотите подождать, пока ставка удвоится в размере, перед тем, как поднимать ее; это не затягивание партии, а наилучший способ выбить партнёров. Если, к примеру в \$10-\$20 игре вы на втором круге поднимаете ставку в \$10 до \$20, кое-кто после вас может пожелать уравниваться; но если вы дождётесь следующего круга, чтобы поднять ставку \$20 до \$40, желание ставить такую сумму явно поубавится. Повышение вероятности вышибания партнёров крупным подъёмом на третьем круге компенсирует дешёвую \$10 карту, которую вы позволили им получить в предыдущем круге.

РЕЗЮМЕ

Основная концепция, изложенная в настоящей главе, довольно проста. Если банк велик, вы хотите взять его сразу. Чтобы попытаться взять его сразу, вам нужно ставить и поднимать ставки как можно больше в надежде выбить всех, но во всяком случае сокращая оппозицию. Следует ставить и поднимать на лучшей руке, а зачастую рекомендуется делать то же самое даже на руке, которую вы считаете второй по силе. Чем меньше оппонентов в игре, тем больше шансов взять банк, даже если эти шансы менее 50 процентов; а когда банк распухает, выиграть его становится вашей первостепенной задачей.

БЕСПЛАТНАЯ КАРТА

Бесплатная карта полностью соответствует своему названию. Это карта, для получения которой не нужно делать ставку. Игрокам в обменный покер может достаться бесплатная карта (или карты), если остальные спасовали перед обменом, но вообще-то понятие бесплатной карты в основном применяется в стаде и холдеме, где есть несколько кругов торговли.

Как правило, если у вас лучшая рука, вы не хотите предоставлять оппонентам возможность получения бесплатной карты, поскольку таким образом вы даёте им шанс натянуть лучшую комбинацию и выиграть банк. По той же причине, если у вас не лучшая рука, вы стараетесь получить бесплатную карту, чтобы иметь возможность побороться за банк.

ПРЕДОСТАВЛЕНИЕ БЕСПЛАТНОЙ КАРТЫ

Предоставить бесплатную карту значит пасовать с рукой, на которой можно было бы сделать ставку при условии, что должны подойти ещё свежие карты. Естественно, когда вы пасуете с намерением подъёма, вы предоставляете бесплатную карту, только если оппонент настолько безынициативен, что больше не поставит против вас. Если вы знаете или четко уверены, что у вас лучшая рука, приходится решать, давать оппоненту бесплатную карту или нет. В предыдущей главе мы видели, что почти никогда неверно давать бесплатную карту, когда банк велик. Оказывается, что редко стоит давать бесплатную карту при банке среднего размера, даже когда вы знаете, что оппонент сбросится, если вы сделаете ставку. В этом случае надо просто быть довольным тем, что уже находится в банке. Одна из причин, чтобы делать ставку, состоит в том, что обычно вы хотели бы видеть противника вышедшим из игры.

Если в банке, скажем, \$50, и вы ставите ещё \$10, ваш оппонент получает шансы 6 к 1. Поскольку вероятность завершить комбинацию у него 5 к 1, он должен принять ставку. Как мы видели в предыдущих главах, любой игрок, не использующий шансы при наилучшей комбинации, теряет деньги. Следовательно, вам в плюс, если этот игрок скинется.

Однако принцип недавания бесплатной карты идет ещё дальше. Если у оппонента шансы 6 к 1, а вероятность собрать незавершённую комбинацию 9 к 1, вы всё равно должны ставить. В этом случае вы надеетесь, что оппонент уравниется, но не будете против, если он скинется. Если сбросится, будет лучше, чем просто дать ему бесплатный 10-процентный шанс набрать комбинацию и побить вашу. Как мы убедились в предыдущей главе, предоставление бесплатной карты равносильно предоставлению партнёру бесконечных шансов в этом круге торговли. Этому партнёру нужно поставить ноль, чтобы выиграть все, что есть в банке.

Предположим, что на последней карте в семикарточном стаде у партнёра, как вы полагаете, дырявый стрит, а у вас тройка. Вероятность не завершить стрит у вашего оппонента, по крайней мере, 10 к 1, и даже если ему удастся это, вы можете набрать фулл-хаус. Поэтому у вас большое преимущество выиграть в этой партии. Тем не менее, лучше, чтобы вы поставили и вынудили оппонента сброситься, чем пасовать и провоцировать пас после вас. Спасовав, вы даёте оппоненту бесплатный шанс обойти вас - шанс, которого у него никогда не было, если бы вы сделали ставку.

Если вы не такой большой лидер, всё равно тем более важно делать ставку, а не отдавать карту задаром. Положим, у вас

в холдеме, и в прикупе приходят три пики. Даже при скромном банке следует торговаться, хотя по вашим ожиданиям все выйдут из игры, но вы не можете позволить, чтобы кто-то скажем с бланковой ♠10 получил бесплатный обмен с вариантом набрать более высокий флеш. Вы можете не хотеть, чтобы человек сбросился, когда вы ставите, но заставить его сброситься лучше, чем дать ему бесплатный шанс перетянуть вас. (Единственный раз, когда можно спасовать на вашем флеше, это когда банк слишком мал и вы ожидаете заработать больше на обманной тактике. Так, если после прикупа больше не будет пик, ваши дивиденды на последующих ставках, похоже, будут значительно выше, чем то, что вы могли бы получить, ставя на прикупе. Однако если всё-таки придёт ещё одна пика, вы должны быть готовы сброситься.)

Если у вас есть шанс поставить на довольно приличной руке, особенно если вы полагаете, что эта рука лучшая, почти всегда правильно делать ставку. Единственные условия, при которых ставить может оказаться *неправильной* тактикой, это следующие:

1. Банк мал по сравнению с тем, что может быть в будущем, и вы полагаете заработать больше на будущих ставках за счёт обмана - это лучше, чем раскрыть руку сейчас; такая ситуация наиболее часто встречается в безлимитном покере и с ограниченным банком.
2. Вы предполагаете поднять ставку после паса.
3. Ваша рука настолько сильна, что на ней можно бесплатно подарить карту даже при банке среднего размера.

ОТДАВАТЬ ИЛИ НЕТ БЕСПЛАТНУЮ КАРТУ НА ПРАКТИКЕ

Рассмотрим две комбинации в холдеме, чтобы почувствовать разницу между ситуацией, когда стоит делать ставку, а когда, возможно, лучше спасовать. В обоих случаях банк среднего размера.

Игрок А: две закрытые карты

Игрок В: две закрытые карты

На столе: ♠10, ♣10, ♥3

У вас: ♦J, ♣J.

С двумя валетами надо ставить, пытаясь взять банк прямо сразу, даже если вы думаете, что примет эту ставку только лучшая рука. Если вы дадите оппонентам бесплатную карту (которая и образует лучшую руку), а дальше из колоды придёт туз, король или дама, вы явно попадете впросак. Итак, вы не хотите предоставить оппонентам свободный шанс вытянуть одну из нужных им карт, которая образует пару старше вашей. Даже если туз, король или дама не дадут оппонентам высшей пары, ваш пас на прикупе даёт любому возможность с успехом блефануть, если выпадет одна из этих карт.

А теперь поменяем пару валетов на пару тузов.

Игрок А: две закрытых

Игрок В: две закрытых

На столе: ♠10, ♣10, ♥3

У вас: ♦A, ♣A.

Имея в руке тузов, можно серьезно рассмотреть вариант паса на прикупе. Два туза вместо двух валетов не слишком повлияли на вероятность иметь лучшую руку, поскольку мы полагаем, что в обоих случаях не было причин думать, что вы стоите против двух королей или двух дам втёмную. С двумя тузами, однако вы не переживаете, сколько нужных им карт придёт из колоды, так, как вы бы волновались при двух валетах. Тем не менее, всё равно можно спасовать, например, в случае если кто-то набрал трёх 10-к. В предположении, что ни у кого нет 10 на закрытых картах, дополнительная польза паса на паре тузов состоит в том, что вы зашифровали свою руку. Вы не только не боитесь, что король, дама или туз выйдет следующей картой из колоды (как это было бы при паре валетов). Вы приветствуете это, поскольку любая из этих карт, также как и валет, может сделать оппоненту игральную, вторую по силе руку.

Конечно же, почти всегда нужно ставить, если вы думаете, что худшая рука уравнивает ставку. Также следует ставить при большом банке, поскольку большой банк оправдывает риск напороться на трёх 10-к. Этой ставкой вы ликвидируете возможность того, что чудодейственная карта выпала бы противнику в следующем круге. При большом банке также более вероятно, что оппонент примет вашу ставку с плохой рукой типа

♣K, ♥J

или ♠9, ♠7.

Теперь предположим, у вас другая рука в холдеме. Есть банк среднего размера, и приходит прикуп

♦A, ♠8, ♥3.

Как вам играть с двумя валетами? А как играть с двумя королями?

С двумя валетами вы вновь будете расположены сделать ставку, поскольку есть много бесплатных карт, которые побьют вашу комбинацию. Но с двумя закрытыми королями, пожалуй, лучше спасовать на случай того, что у кого-то окажется пара тузов. Если же у вас лучшая рука, вы меньше теряете, отдав бесплатную карту, поскольку меньшее число карт побьют вашу комбинацию, чем при двух валетах.

Основная концепция, которую стоит подчеркнуть, состоит в том, что вы не хотите отдавать оппоненту с худшей рукой бесплатную карту, которая может сделать его руку лучше вашей. Поэтому если вы ждёте, что вам ответят, всегда ставьте, как на лучшей руке, если только вы не считаете лучшим поднять ставку после паса. За исключением случая, когда у вас есть причины затянуть игру - либо потому, что мал банк, либо оттого, что у вас убийственная рука, - всегда ставьте на лучшей руке, даже если не ждёте, что вам ответят. Вам идет большой плюс, когда оппонент выходит из игры, если были достаточные шансы банка для уравнивания ставки. Однако даже в случае, если оппонент имеет недостаточно хорошие шансы банка для уравнивания и предполагает выйти из игры, всё равно следует ставить. Вы бы предпочли, чтобы оппонент по ошибке уравнил ставку, но заставить его сброситься всё равно лучше, чем дать ему бесплатный шанс наменять комбинацию лучше вашей.

ПОЛУЧЕНИЕ СВОБОДНОЙ КАРТЫ

Если так важно не дать бесплатную карту, должно быть ясно, насколько важно её получить, когда у вас не лучшая рука. Эта бесплатная карта может превратить комбинацию, с которой вы бы сбросились, в выигрышную или спасти вам ставку на руке, с которой вы и так собирались ответить. Конечно же, получить бесплатную карту у хороших игроков нелегко. Один из способов - это немного поднять ставку на раннем круге торговли в надежде, что все участвующие в игре спасуют в следующем круге. Тогда вы тоже можете спасовать. Для осуществления этой идеи вы должны быть уверены, что будете делать ставки после вашего оппонента (или оппонентов) в следующем круге, так что такая

тактика реализуется большей частью в играх типа холдема, где порядок объявления ставок фиксирован положением (позицией) дилера.

Можно получить бесплатную карту и по-другому - за счёт уловок и ухищрений. Например, иногда делают ставку вне очереди, чтобы заставить оппонента спасовать, что не совсем этично, но обычно не запрещено. После того, как вам напомнят, что сейчас не ваше слово, вы забираете свою ставку, и если оппонент спасует, вы тоже пасуете. Можно достать несколько фишек, как будто вы собираетесь поднять ставку, и когда в результате оппонент решит не делать ставку, вы пасуете. Иногда просто доставание фишек для принятия ставки, как будто вы горите желанием уравниаться, достаточно для того, чтобы помешать оппоненту поставить то, что он хотел. Однако среди высокочассных игроков такие номера создадут лишь дурное впечатление, и больше раза-двух они вряд ли пройдут.

ПОЗИЦИЯ И БЕСПЛАТНАЯ КАРТА

Если остались только два оппонента, игрок, говорящий первым, не может сделать себе бесплатной карты, а второй может. Если вы второй и оппонент спасовал, следует ставить, если вы четко уверены, что у вас лучшая рука; но если вы подозреваете, что у вас худшая рука, можно спасовать и получить бесплатную карту.

Если вы пасуете на первой позиции, вы не создаёте себе бесплатную карту - вы предлагаете ее оппоненту. Он вправе решать, взять ее или сделать ставку. Следовательно, на первой позиции вы должны ставить на некоторых комбинациях, при которых вы бы не стали торговаться на последней позиции, потому что вы не хотите предоставлять оппоненту шанс пасовать ради бесплатной карты на худшей руке. При маргинальной руке (ни то, ни се) вы должны ставить на первой позиции, особенно если не опасаетесь подъёма ставки, поскольку если у оппонента рука хуже, чем у вас, он спасует за вами после вашего паса, заставив вас сожалеть, что не сделали ставки. С другой стороны, если рука оппонента явно лучше вашей, он поставит, когда вы спасуете. Так что в любом случае вы не сможете обеспечить себе бесплатную карту.

ДАВАТЬ ИЛИ НЕ ДАВАТЬ БЕСПЛАТНУЮ КАРТУ С МАРГИНАЛЬНОЙ РУКОЙ

Если вы уверены, что у вас лучшая рука, вопрос, стоит ли ставить, когда ещё придут карты из колоды, решается относительно просто. Однако часто вы оказываетесь в ситуации, когда вы чувствуете, что у вас лучшая рука, но знаете, что с вами уравниются только на более сильной комбинации. И всё же надо торговаться так, чтобы не дать оппоненту бесплатный шанс наменить более сильную комбинацию в случае, если у вас действительно лучшая рука. Факторы, влияющие на принятие решения, ставить или не ставить, суть таковы:

1. Шансы иметь лучшую руку.
2. Вероятность того, что следующая карта даст вашему оппоненту лучшую руку, при том, что он бы сбросился, если бы вы объявили ставку.
3. Размер банка.
4. Вероятность того, что вы натянете лучшую комбинацию, чем у игрока, который бы мог уравниваться с вами.

Чем больше банк и больше вероятность того, что оппонент перетянет вас на следующей карте, тем больше причин у вас ставить.

Пункт 4 требует некоторого объяснения. Предположим, вы опасаетесь, что у вас не такая хорошая рука, как у оппонента. Пред тем, как поставить, вы должны учесть, какова у вас вероятность наменить лучшую комбинацию, чем, вы полагаете, может быть у оппонента.

Чем выше эта вероятность, тем больше причин делать ставку. Чем она ниже, тем больше причин пасовать. Возьмем прозрачный пример: если в семикарточном стаде у вас две пары и флеш на четырёх, и вы опасаетесь, что оппонент сделал стрит, вам определенно стоит ставить, не давая ему бесплатной карты в случае, если у него всё же нет стрита. У вас достаточно хорошая суммарная вероятность построить фулл-хаус либо флеш, которые круче стрита. С другой стороны, если у вас просто две пары без наметок на флеш, и вы опасаетесь, что оппонент набрал стрит, вы скорее спасуете, поскольку вероятность натянуть фулл-хаус весьма призрачна.

А вот более тонкий пример применения того же принципа из холдема. Приходит прикуп

♣J, ♠7, ♥3.

В первом случае у вас в руке

♠A, ♣7,

во втором

♦8, ♠8.

На какой руке вы будете более расположены торговаться? Оказывается, что гораздо лучше это сделать с ♠A,♣7 (что даёт вам две 7-ки), чем с двумя 8-ми, поскольку есть пять невидимых карт, которые улучшат сочетание ♠A,♣7 - это три туза и две 7-ки, - тогда как для улучшения пары 8-к подходят всего две карты, а именно, оставшиеся две 8-ки. (Вы не рассматриваете спаривание любой карты на столе, поскольку пара улучшает руку вашего оппонента в такой же мере, а может быть, и больше, чем вашу.) Поскольку у вас больше шансов набора, чтобы побить противника, скажем, с парой валетов, вы предпочтете торговаться с комбинацией T,7.

Чем меньше вероятность обогатить комбинацию, тем более вы должны быть убеждены, что у вас уже лучшая рука для того, чтобы ставить. Таким образом, если вы можете спасовать на двух 8-ках с прикупом ♣J,♠7,♥3, скорее всего вы поставите на двух дамах, даже несмотря на то, что такая рука может быть усовершенствована также только двумя картами (оставшимися двумя дамами). С двумя дамами вы вполне уверены, что у вас уже лучшая рука, и всё же вы недостаточно сильны, чтобы рискнуть дать оппоненту бесплатную карту.

РЕЗЮМЕ

Когда вы пытаетесь решить, ставить или нет на вашей руке, боясь совершить ошибку, в голове надо держать один очень важный принцип: ошибка, которая стоит вам банка, это катастрофа, тогда как ошибка стоимостью в одну ставку ничего страшного не несет. Если не знаете, что делать, убедитесь сначала в том, что не совершаете ошибку стоимостью в банк. Пас и предоставление оппоненту с худшей рукой бесплатной карты может стоить вам банка, если он натянет лучшую комбинацию. И напротив, если вы сделали ставку и ее принял противник с лучшей рукой, это будет стоить вам максимум эту самую ставку. Поэтому единственный раз, когда можно отдать бесплатные карты с лучшей рукой, это если ваша рука настолько сильна, что маловероятно ее перетянуть; тогда ваша обманная стратегия сулит большие выгоды за счёт будущих ставок в сравнении с тем, что сейчас находится в банке.

ГЛАВА 11

ПОЛУБЛЕФ

Вспомним, что говорилось в конце предыдущей главы о торговле, когда вы опасаетесь, что у вас не лучшая рука. Чем больше у вас способов совершенствовать ее до лучшей, тем больше причин делать ставки. Полублеф есть развитие этой концепции. С другой точки зрения, это продолжение теории блефа, излагаемой в главах 18 и 19. Я определяю полублеф следующим образом: полублеф - это ставка на руке, которая при ответе не является лучшей на данный момент, но имеет достаточно шансов стать лучше других при дальнейшем обмене.

Очевидно, полублеф может иметь место только тогда, когда ещё есть что получить из колоды (не все карты сданы). Если вы ставитена полублефе, вы стремитесь выиграть сразу - так же, как и на чистом блефе. Однако в противоположность чистому блефу у вас всё же сохраняется шанс перетянуть оппонента, если он сделает ответную ставку. Даже когда вы ставите с нормальной рукой, обычно вы стремитесь выиграть тут же, но когда вы полублефуете, вы особенно хотите, чтобы оппоненты сбросились, поскольку кто-то из них может сброситься на лучшей руке.

Полублеф - один из наименее понимаемых нюансов покера, однако это очень ценное и мощное оружие. Все профессиональные игроки применяют его, им можно пользоваться в любой игре. На полублефе вы можете ставить, подниматься или даже пасовать, а затем поднимать ставку. Суть в том, что вы представляетесь сильнее, чем вы есть на самом деле; Однако в противоположность чистому блефу, ваша рука должна иметь шансы стать лучшей.

ТИПЫ ПОЛУБЛЕФА

Торговля в надежде на то, что придёт, - наиболее общеупотребимая форма полублефа. Когда вы поднимаетесь на четырёхкарточном флеше в обменном покере, вы используете полублеф. Вы надеетесь, что оппоненты тут же скинутся, но если нет, вы можете набрать флеш, обойдя их на повороте. Подъём на такой карте

♣A, ♦2, ♥6, ♠7, ♠K

в обменном луболле - это полублеф; вы предпочли бы, чтоб оппоненты скинулись, но не страшно, если уравниются, поскольку у вас неплохие шансы наменять лучшую нижайшую комбинацию. В холдеме ставить после флопа (первых трёх карт прикупа) с третьей парой и тузом в качестве старшей посторонки либо же с третьей парой и дырявым стритом будет полублефом. В этом случае вы очень сильно хотите выиграть сразу, без промедления, но если сделают ответную ставку, у вас всё равно есть шанс наменять лучше оппонента.

Скажем, в семикарточном стад-покере игрок, желающий показать, что у него пара королей, делает ставку после пятой сданной карты, а у вас в руке

♦4, ♣5 закрытые и ♠4, ♦6, ♥7 открытые.

Вы поднимаете ставку на полублефе, изображая стрит. Хотелось бы выиграть сразу, без дальнейшей торговли, но у вас остается хороший шанс завершить стрит, если ставку уравниют. Кроме того, вы почти наверняка получите бесплатную карту в следующем круге, когда игрок, изображающий королей, спасует перед вами. Ну а если вы не наберёте стрит, вы вполне можете победить на двух парах или трёх 4-х.

Полублеф может быть гораздо разнообразнее и зачастую сложнее, чем просто ставить с расчётом на приход. Он может варьироваться от почти чистого блефа, когда у руки минимум шансов что-либо поймать, если партнёр уравнивается, до торговли на комбинации,

которая может оказаться лучшей в данной партии. В первом случае следует думать, что у вас почти такие же нормальные шансы прокрутиться на полублефе, как и на чистом блефе, учитывая приобретаемые шансы банка. Во втором случае, когда у вас на самом деле может быть лучшая рука, необходимо сделать ставку, чтобы не дать игроку с худшей комбинацией бесплатную карту. Особенно важно ставить на первой позиции, для этого есть следующее правило: Если ваша рука стоит или около того, чтобы на ней уравниваться, когда кто-то поставит, тогда лучше ставить самому, особенно если вы не слишком боитесь подъёма, и когда есть хоть какой-то шанс выиграть тут же, вынудив оппонента скинуться.

Рассмотрим два примера полублефа из семикарточного стада. Положим, у вас

♠8, ♣K закрытые и ♦8 открытая.

Вас сразу поднимает игрок с дамой в руке. Вы знаете, что у него не слишком большое воображение, но он может поднимать ставку, имея в активе трёхкарточный флеш или что-нибудь типа пары 7-к на двух темных картах. Вы уравниваете ставку.

Следующей картой к вам приходит туз, давая вам пару восьмерок и туза с королём в качестве убийной посторонки. Оппоненту приходит фоска. На открытых картах у вас круто, и теперь очень важно сделать ставку, поскольку при наличии пары и двух **оверкарт** (открытых карт старше, чем у партнёра) ваша рука определенно стоит того, чтобы принять ставку, если вы спасуете, а партнёр поставит. Кроме того, у вас почти нет оснований думать, что оппонент поднимет ставку, поскольку теперь он боится, что вы накопили пару тузов или даже две пары с тузами старшими. На самом деле оппонент может испугаться той комбинации, которую вы изображаете, и скинуть карты, имея лучшую руку.

Дополнительная ценность возможного выигрыша немедленно, как только оппонент сбросит карты, - первооснова полублефа. Если б вы спасовали на паре 8-к с тузом и королём, а потом уравнились, у вас был бы конкретный шанс собрать две пары со старшими тузами или королями, или тройку 8-к, что выше его пары дам или двух пар с дамами старшими. Делая ставку вместо того, чтобы спасовать и уравниваться, вы добавляете к этому шансу возможность немедленного выигрыша. Эта возможность даёт полублефу большее математическое ожидание, чем пас и уравнивание, поскольку прибавляется ещё один вариант выиграть партию, помимо окончания с лучшей рукой при вскрытии.

Если вы знаете, что оппонент не станет выходить из игры, имея пару дам, полублеф становится более спорным маневром, поскольку по определению полублеф - это ставка, когда есть хоть какая-то вероятность, что партнёр сбросится на руке, которую следовало бы играть. Однако несмотря на то, что в любом случае вы ответите на ставку оппонента, ставить самому всё равно имеет определенные преимущества. Ваша ставка демонстрирует большую силу, чем у вас есть в действительности. Представьте, что вы взяли что-нибудь типа двух 6-к одну за другой. Когда вы ставите на ничем, кроме 8-к и 6-к, ваш оппонент, возможно, скинется на руке, при которой этого не следовало бы делать, знай он, что у вас на самом деле. Даже если на полублефе нет шансов заставить оппонента скинуться немедленно, возможно, ему придётся сделать это позже, когда арсенал ваших светлых карт улучшится по сравнению с теперешним. Такая ситуация встречается лишь в вариантах стада-покера - высокого и низкого, где оппонент может воочию лицезреть ваше «улучшение». В холдеме это не так, там каждый видит общий прикуп, так же и в обменном покере.

Во втором примере с полублефом из семикарточного стада ваше положение хуже, если у противника действительно на руке комбинация, которую он изображает. Тем не менее, полублеф, несомненно, правильная тактика.

Вы: ♠9, ♠10 закрытые, ♠4, ♥4 открытые.

Оппонент: две закрытые и ♠8, ♥K открытые.

Оппонент поднял ставку в первом круге, а вы уравнили ее, имея в руке трёхкарточный флеш. Теперь, когда у вас высвечена пара четверок, вы обязаны делать ставку, даже несмотря на то, что у вас всего одна небольшая пара без оверкарты, и шансы достроить пиковый флеш 9 против 1. Не имея в руке пары, оппонент сбросится, что уже хорошо само по себе, а он может сброситься и на паре старше вашей, думая, что вы накопили тройку 4-к - вот это будет просто шик. С другой стороны, если он примет вашу ставку, у вас всё равно есть несколько способов обыграть его.

ПРЕИМУЩЕСТВА ПОЛУБЛЕФА

Во-первых, полублеф имеет свойство заставлять вашего оппонента играть неправильно в соответствии с Фундаментальной Теоремой Покера. Предположительно, вы полублефуете не на лучшей руке. Если бы оппонент мог видеть ваши карты, правильной тактикой на его месте было бы поднять ставку. Однако поскольку вы что-то изображаете своим полублефом, оппоненты почти всегда будут лишь уравнивать ставку. Порой они могут сыграть и наихудшим образом, сбросившись на лучшей руке.

Во-вторых, если рука, на которой вы полублефуете действительно лучшая на данный момент, объявлением ставки вы не совершаете ошибки, предоставляя бесплатные карты игрокам с худшей рукой, чем у вас. Как мы видели в предыдущей главе, очень важно ставить на лучшей руке, когда сданы ещё не все карты, чтобы избежать попадания к партнёрам бесплатных карт. Обычно сбрасывается не только худшая рука, что само по себе здорово, особенно если у оппонента неплохие шансы принять ставку, но и лучшую руку могут сбросить. Если же игрок с лучшей рукой уравнивается, что что более вероятно, у вас всё равно остается шанс усовершенствовать свою комбинацию до лучшей. Если вместо объявления ставки вы пасуете, и игрок на лучшей руке делает ставку, ваша комбинация, возможно, стоит того, чтобы на ней уравниваться. Поэтому этим пасом вы ничего не приобретаете. Не получаете бесплатной карты. Следовательно, более выгодно полублефовать на первой позиции, чем на последней, - тогда у вас есть возможность получить бесплатную карту.

Третье преимущество полублефа состоит в том, что если его правильно использовать, он придаёт колоссальную непредсказуемость вашей игре. Например, представьте, в семикарточном стаде вы начинаете с

♣7, ♠7 закрытые и ♠Q открытая.

Получив четвертую карту

две закрытых и ♦K, ♥2,

оппонент делает ставку. Вы получаете

♠J

из колоды, что даёт вам ♠Q, ♠J в светлую. Это хороший момент, чтобы поднять ставку на полублефе, даже если вы почти уверены, что оппонент уравнивает ее. Почему? Давайте посмотрим, что произойдёт, если вы получите следующий вариант на пятой карте. Если вы возьмёте что-нибудь вроде ♠9, либо же любую карту, которая, как может показаться, даёт вам стрит или флеш, весьма вероятно, что оппонент сбросится если не на лучшей руке, то во всяком случае на такой, которая явно лучше жалкой пары семерок и вполне стоила того, чтобы на ней уравниваться. Предположим, вы получаете валета или даму, что даёт вам пару в светлую. Теперь ваш оппонент практически оказывается на грани сброса из-за силы, которую вы показали предыдущим подъёмом ставки. Однако если у него в руке два короля, он делает ошибку, сбрасываясь против двух младших пар. И наконец посмотрим, что произойдёт, если вы получите карту, обеспечивающую вам основу для уравнивания, а именно 7, которая даёт вам три одинаковых. Из-за вашей предыдущей ставки эта 7 будет выглядеть совершенно бесполезной, как будто она ни на бит не пригодилась для вашей

комбинации. Теперь когда вы будете ставить, оппонент будет вести себя так, как вы хотите. В итоге поднятие вами ставки на полублефе после получения четвёртой карты сыграло такую роль, что следующие карты, которые лишь весьма умеренно способствуют вашей комбинации, выглядят весьма опасными, а карты, дающие вам сильную руку, кажутся незначительными.

Это дополнительное обстоятельство является ещё одним плюсом полублефа в разновидностях стад-покера, особенно в холдеме. Когда вы наконец вытягиваете карту, которая делает вам комбинацию, оппонент зачастую не угадывает этот момент из-за вашей ставки в предыдущем круге (кроме случаев, когда вы прямолинейно ставили с расчётом на приход, имея на руках недостроенный флеш или стрит). Таким образом, вы можете выиграть более крупный банк, чем рассчитывали вначале.

Как полублеф, так и объявление ставки на маргинальной руке лучше, чем риск дать партнёру с худшей рукой бесплатную карту. Они ещё раз подтверждают общее правило, что обычно предпочтительнее самому делать ставку, нежели уравнивать ставку партнёра. Ставя на полублефе, вы имеете шанс тут же выиграть банк - то, что вы обычно желаете сделать, кроме того, вы показываете больше силы, чем у вас есть на самом деле. Если вы возьмёте какие-нибудь подлюшные карты после того, как с вами уравнились, у вас всё равно остаются шансы взять банк, который вы бы не выиграли иначе. И теперь, когда вы делаете ставку, оппонент вероятнее всего сбросится. С другой стороны, если вы не улучшили свою комбинацию и ваш полублеф разоблачен, это может быть полезно на будущее.

И последнее преимущество полублефа, как я уже упоминал в предыдущей главе, состоит в том, что иногда его можно использовать для получения бесплатной карты. Предположим, в холдеме оппонент ставит на флопе, а вы поднимаете ставку с четырёхкарточным флешем. Если противник уравнивает ваш подъём, похоже, что он спасует на шестой карте. Если вам не удастся собрать флеш, у вас есть возможность спасовать после него, чтобы получить бесплатную карту.

ПОЛУБЛЕФ И ЧИСТЫЙ БЛЕФ

Чистый блеф - это ставка, которая, если уравниют, не имеет шансов выиграть при вскрытии. Полублеф - это ставка при наличии ещё не сданных карт, которая, если ее уравниют, представляет может быть и не лучшую руку на данный момент, но имеющую солидные шансы стать лучшей.

Многие хорошие игроки полагают, что блеф имеет отрицательное математическое ожидание. Они рассматривают его как форму заявки, которая приведёт к тому, что с ними будут уравниваться, когда у них на самом деле будет лучшая рука. Однако я полагаю, что чистый блеф имеет матожидание не хуже нулевого, что объясняется гораздо более детально в следующей главе. В то же время я согласен с тем, что блеф - один из важнейших компонентов стратегии игрока. Если вы никогда не блефуете, оппоненты будут знать, что если вы ставите, значит, у вас в руке что-то есть. Они будут играть сообразно силе вашей руки, что им в плюс, а вам в минус, сообразно Фундаментальной Теореме Покера.

Ясно, стоит иногда поблефовать, чтобы не отдавать слишком много информации, когда у вас нормальная рука - самое главное, когда это делать. Понятно, не нужно придерживаться одной и той же системы блефа. Наблюдательные игроки быстро ее раскусят и будут ловить вас на блефе слишком часто, так что он станет невыгоден.

Вместо того, чтобы пытаться угадать, когда блефовать, особенно против хороших игроков, лучше разнообразить свою игру. (Смотрите главу 19 «Блеф и теория игр»). На ранних стадиях торговли, когда ещё должны прийти карты из колоды, самая удобная и выгодная тактика - это блеф, когда у вас на руке комбинация типа полублефа, о чем говорилось ранее. Тогда всё равно в вашей игре периодически будет присутствовать

фактор блефа, вы сделаете себе хорошую картину, но иногда можете и выиграть, даже когда поймают.

Бывают многочисленные ситуации, когда чистый блеф не работает достаточно часто, чтобы он был выгоден, в то время как полублеф полезен более, чем просто пас в надежде на хороший обмен и выигрыш при вскрытии. Предположим, вы играете в \$10-\$20 холдем. Из шести карт в руке у вас ничего нет, выигрышная комбинация отсутствует. Должна выйти ещё одна карта, а в банке \$60. Поэтому если вы поставите \$20 как чистый блеф против единственного оппонента, вы получаете шансы выигрыша 3 к 1 на эту ставку, если он сбросится. Следовательно, ключевой вопрос состоит в том, будет ли оппонент сбрасываться достаточно часто, чтобы блеф стал выгодным с точки зрения шансов банка, которые вы получаете. Положим, вы ожидаете, что он скинется в 20 процентов случаев. Значит, из пяти раз он четыре раза уравнивается и разок скинется. Таким образом, шансы улететь на блефе 4 к 1, а получаете вы всего \$60 к \$20 или 3 к 1 на этой ставке. Следовательно, игра имеет отрицательное матожидание. На длинной дистанции она невыгодна. (Это в предположении, что вы сдаётесь на своей блефовой карте, если вас уравнивают, и не ставите в конце.)

Теперь вместо пустой руки при одной карте в колоде предположим, у вас рука, шансы которой стать выигрышной вы оцениваете в 30% - например, что-то вроде четырёхкарточного флеша и небольшой пары. Опять \$60 в банке, и вы полагаете, что у вас шансы 20% взять эти \$60 прямо сейчас, если вы сделаете ставку против единственного оппонента. Читатель интуитивно почувствует, что ставка на полублефе в данной ситуации выгодна. На самом деле она более выгодна, чем просто пас в надежде на выигрыш при вскрытии.

Чтобы это было совершенно понятно, чуть-чуть займемся арифметикой. Предположим, что если вы пасуете на шести картах, оппонент спасует после вас, и мы полагаем, что ставок в конце не будет, то есть, вы сброситесь, если не наберёте комбинацию, и оппонент сбросится, если вы ее наберёте. Возьмем 100 идентичных ситуаций, когда вы пасуете в надежде на хороший обмен, и 100 ситуаций, когда вы ставите на полублефе.

Для начала рассмотрим пас. При \$60 в банке и 30% шансах выигрыша в среднем вы выиграете 30 раз по \$60, что суммарно даст вам \$1800.

Что происходит, когда вы ставите? Поскольку оппонент на вашем полублефе в 20% случаев выходит из игры, в среднем вы выиграете по \$60 незамедлительно в 20 случаях из 100, что даст вам суммарно \$1200. Из 80 случаев, когда оппонент уравнивает вашу ставку, вы в среднем будете выигрывать по \$80 (\$60 уже в банке плюс \$20 за уравнивание) 30% времени и проигрывать по \$20 70% времени. Это значит, что вы выиграете по \$80 24 раза и проиграете по \$20 56 раз, что эквивалентно итоговому выигрышу \$800. Итак, через 100 идентичных сдач вы в среднем выиграете \$1200, когда партнёр сбросится, плюс \$800, когда он уравнивает ставку, а это в сумме даёт \$2000, что на \$200 больше, чем вы выиграете при пасае. Это даёт всего \$2 со сдачи, но именно такими небольшими шагами и увеличивается часовой коэффициент и суммарный доход в конце месяца и года.

Из этого примера можно заметить важную вещь, которая заключается в том, что как чистый блеф, так и ставка для подъёма банка сами по себе неправильны. Если вы ставите на чистом блефе, вы получаете шансы банка всего 3 к 1, а вероятность выигрыша 1 из 5. Если вы ставите только для подъёма банка, то есть когда вы определенно знаете, что оппонент уравнивает ставку, это также неправильный ход, поскольку вы определили, что вероятность не завершить комбинацию у вас 7 к 3. Вы ставите равные деньги (ваша ставка \$20 и ответная \$20), когда вероятность проигрыша составляет 2 1/3 к 1. Однако совокупность этих двух возможностей, а именно выигрыша на блефе или же выигрыша за счёт улучшения руки, приводит к тому, что полублеф становится не просто хорошей, а вынужденной тактикой.

Так же как ставка на полублефе может быть весьма выгодна, то же касается и подъёма ставки на полублефе. Предположим, в холдеме вы стартуете с

♣A, ♣4,

и приходит флоп

♦J, ♣3, ♠8.

Все пасуют. Следующей приходит

♣5,

что даёт вам почти законченный флеш и дырявый стрит (не говоря уже о стрит-флеше). Если кто-то теперь поставит, вам следует поднять ставку. Даже если он сбросится всего в 20% случаев, суммарная вероятность выиграть немедленно и набрать лучшую комбинацию, если он уравнивает ставку, делает подъём ставки в данной ситуации более выгодным, чем просто уравнивание. Вообще, когда есть даже малейшая возможность выиграть на руке прямо сейчас, необходимо ставить или поднимать ставку. Более того, иногда вы думаете, что полублефуете, а на самом деле у вас лучшая рука из всех.

Другой существенный фактор, когда вы принимаете решение о полублефе, это размер банка. Чем больше банк, тем выше шансы банка, которые вы получаете, и тем более выгодным становится полублеф. Теория игр говорит другое - что вы должны меньше блефовать при большем банке. Однако на практике большинство игроков не очень соизмеряют стратегию ставок с размером банка, что делает как полублеф, так и чистый блеф более выгодным, когда банк велик.

КОГДА ПОЛУБЛЕФ НЕ РЕКОМЕНДОВАН

Как мы видели, полублеф может быть выгоден, поскольку иногда он действует как блеф (если оппонент скидывается на лучшей руке), а иногда позволяет вам совершенствовать свою комбинацию до лучшей (когда оппонент уравнивает ставку). *Совокупность этих обстоятельств* и делает полублеф выгодным мероприятием. Поэтому важно запомнить, что обычно не стоит использовать полублеф, если вы уверены, что вас уравниют. Почему? Потому что тогда аспект блефа в вашей ставке исчезает, вы ставите только для подъёма банка, а это заведомо неверно - класть больше денег в банк на несовершенной руке. Единственное исключение из этого правила может иметь место в семикарточном стаде или раззе, как мы видели ранее, когда ваш полублеф путает оппонента в следующих кругах торговли, поскольку он видит, что ваши открытые карты превращаются в комбинацию, которая имеет потенциал быть лучшей на столе.

Также рекомендуется пореже применять полублеф, когда ваше слово последнее, в особенности если много игроков спасовали перед вами. Тогда появляется возможность не только получить бесплатную карту на последней позиции, но также не исключено, что кто-то перед вами намеренно ставил мало на сильной руке, а потом спасует и поднимет ставку, когда вы поставите. В противоположность этому, когда вы в первой позиции, более резонно делать ставку на полублефе. Поскольку вы не можете обеспечить себе бесплатную карту на первой позиции, вы можете перейти к агрессивным действиям и ставить по ситуации.

РЕЗЮМЕ

Подведем итоги этой немножко длинноватой главы пункт за пунктом.

1. Полублеф - это ставка, подъём или пас с последующим подъёмом на самых разнообразных комбинациях, которые, как вы полагаете, не являются лучшими на данный момент. Однако на них можно выиграть не только прямо сейчас, если

оппонент сбросит карты, но также и при вскрытии, если они станут сильнейшими. На них можно выиграть также, когда оппонент скидывается на последнем круге после того, как вы вытягиваете пугающую карту, которая придаёт вашей руке вид лучшей.

2. Полублеф может использоваться в любой игре, но только когда ещё остаются карты в колоде.
3. Иногда рука, с которой, как вы полагаете, вы полублефуете, является на самом деле лучшей. Делая ставку, вы лишаете игрока с худшей рукой получения бесплатной карты.
4. Если у вас рука, на которой можно уравниваться, когда противник сделает ставку, обычно правильно ставить самому, особенно на первой позиции. Таким образом вы получаете шанс выиграть банк немедленно и показываете больше силы, чем у вас на самом деле, что может сыграть вам в плюс в дальнейшем.
5. Полублеф позволяет позволяет вам быть ставящим, а не уравнивающим, что почти всегда даёт преимущественное положение.
6. Полублеф - хороший способ разнообразить блеф, поскольку у вас прибавляется шанс выигрыша даже когда вас уравниют.
7. Полублеф часто может быть выгоден в ситуациях, когда не проходит блеф. Дополнительный шанс наменять комбинацию лучше партнёра может свести матожидание с минуса в плюс.
8. Обычно не стоит применять полублеф, когда вы уверены, что партнёр уравнивает ставку. Однако если есть вариант, что он сбросится, надо ставить - или поднимать ставку - на полублефе, особенно с ростом банка.
9. Обычно лучше делать ставку на полублефе, когда у вас первое слово; если вы последний, у вас есть вероятность получить бесплатную карту, и возможно, вам не захочется рисковать, оставляя оппоненту шанс спастись, а затем поднять ставку.

ЗАЩИТА ОТ ПОЛУБЛЕФА

СИЛА ПОЛУБЛЕФА

Предположим, вы играете в семикарточный стад-покер. У вас пара валетов, и на пятой карте оппонент делает ставку. Вы знаете, что у него сильная рука. Поэтому ваш ответ прост: вы выходите из игры. Теперь положим вы знаете, что противник блефует на ничем. Опять ваша реакция проста: вы поднимаете ставку. Предположим, вы допускаете, что он может побить вас двумя небольшими парами, но у вас достаточные шансы банка для того, чтобы уравниваться. Поэтому вы уравниваете ставку. Прямолинейные ставки, твердолюбые ответы.

Но если ваш оппонент не так прямолинеен? Что если он принадлежит к тому типу игроков, которые могут ставить на нормальной руке, а могут и полублефовать? Конечно же, он не всегда полублефует. Тогда будет слишком просто отвечать, поскольку если вы знаете, что партнёр полублефует, когда ставит, вы можете просто подняться на ничем, и вполне вероятно, он сбросит карты. Проблема возникает, когда вы думаете, что партнёр, возможно, полублефует, но не уверены, пустая у него рука или там что-то есть. Более того, если у него ничего нет сейчас, он может получить это потом - или сделать вид, что получил.

Как оказалось, существует немного приёмов против полублефа, вот почему это такой мощный приём. Зачастую наилучшее, что возможно сделать против полублефа, это скинуть карты, особенно если банк мал. Ну и пусть, противник победил вас. Он даже может заставить вас сброситься на лучшей руке. Но если вы примете его ставку, у него есть ещё три способа обыграть вас. На самом деле у него может быть лучшая рука, когда он объявляет ставку. Возможно, он полублефовал, а теперь натягивает лучшую комбинацию, чем вы. А может, он полублефует, но тянет мощные карты, вынуждающие вас сброситься. Следовательно, если вы даже сбросились на лучшей руке в данный момент, всё равно у оппонента было слишком много вариантов побить вас, поэтому принимать эту ставку не имело смысла.

Даже если вы думаете, что, к счастью, у вас лучшая комбинация, всё равно правильным может оказаться сброситься. Предположим, вы полагаете, вероятность того, что партнёр полублефует, чуть больше половины. Для удобства скажем, в 52% случаев он полублефует, и в 48% у него хорошая рука. Если он полублефует, вы считаете, что имеете преимущество 6 к 5 побить его. Однако если он не полублефует, а изображает то, что у него на самом деле, вы практически заблокированы. Итак, в 52% случаев вы кандидат на выигрыш. Стоит ли принимать ставку? Многие профессионалы, также как и любители, делают ошибку, принимая ставку в таких ситуациях, но пока банк не очень велик, правильно будет сбросить карты.

Давайте разложим это математически. Вы проигрываете почти автоматом в 48% случаев. Из оставшихся 52% вы выигрываете в среднем шесть из 11 раскладов (поскольку вы оцениваете свое преимущество как 6 к 5). Другими словами, вы будете проигрывать почти в половине случаев, когда будете в небольшом преимуществе, и практически каждый раз, когда на руке окажется далекая до завершения комбинация. В совокупности вы потенциально выигрываете в 29% случаев. Значит, в такой ситуации, чтобы уравнивать ставку, вам потребуются *эффективные шансы банка* по крайней мере 7 к 3, что не слишком часто встречается на ранних стадиях торговли. Следовательно, правильной тактикой при нормальном раскладе будет сброситься.

ТРУДНОСТИ ЗАЩИТЫ ОТ ПОЛУБЛЕФА

Для иллюстрации сложности защиты от полублефа возьмем расклад из семикарточного стад-покера, который мы обсуждали в предыдущей главе о полублефе.

Вы: ♥9, ♣9 закрытые и ♠K, ♥5 открытые

Оппонент: две закрытые и ♠J, ♠Q открытые.

Предположим, вы делаете ставку на четвёртой карте, и оппонент повышает ее. Зная, что оппонент вполне способен пойти на полублеф в данной ситуации, имея на двух закрытых что-нибудь типа пары 7-к, вам, наверное, всё равно не стоит уравниваться с парой 9-к. На самом деле у него может быть пара дам или валетов. Или, может быть, он полублефует на четырёхкарточном флеше. Проблема в том, что ваша пара 9-к не катит против четырёхкарточного флеша с валетом и дамой. Так, если у оппонента пара валетов, пара дам или две пары, вы можете проиграть, поскольку ваша карта уже бита; а если у него флеш на четырёх, вы можете проиграть, поскольку у него есть шанс наменять лучшую комбинацию (что с его оверкартами очень несложно сделать). Даже если у оппонента в руке ничего лучше дырявого стрита, ваша пара 9-к с королём в качестве старшей посторонки не представляет ничего особенного. Следовательно, даже если вы подозреваете, что оппонент полублефует, уравниваться на слабой руке не сулит вам ничего хорошего, поскольку есть два различных варианта проиграть эту партию: если у партнёра нормальная рука или ему повезет на обмене.

Предположим, вы, стиснув зубы, закрыв глаза, уравниваете ставку оппонента. Дилер стучит по столу и сдаёт следующую карту.

Вы: ♥9, ♣9 закрытые и ♠K, ♥5, ♦A открытые

Оппонент: две закрытых и ♠J, ♠Q, ♠9 открытые.

Кто знает, что вам теперь делать? Эта девятка пик, которую вытянул ваш партнёр, выглядит весьма устрашающе. Она может дать ему флеш. А может быть, стрит. Если она ему совсем не нужна, ну тогда он мог ставить на четвёртой карте с валетами или дамами, так что сейчас у него крупная пара и по крайней мере трёхкарточный флеш, а может, и четырёхкарточный. Все, что вы можете сказать, это пас, и если оппонент поставит, а он обязательно это сделает, вы скорее всего бросите карты, проклиная покерных богов за то, что они послали эту 9 противнику, а не вам. Вот и третий способ, которым полублефующий может победить вас: а именно, если он вытянет мощную карту, вынуждающую вас сдаться.

(Если вы не помните точно этот расклад из предыдущей главы, все, что оппонент насобирав на двух темных картах, как оказалось, были две семерки: ♠7, ♣7. Зная, что конечно же, будет неправильно скинуться в такой момент с двумя 9-ми и тузом с королём в качестве старших посторонок. Полублеф оппонента на четвёртой карте, за которым последовал полублеф на пятой, заставил вас сделать ошибку, в соответствии с Фундаментальной Теоремой Покера - в противовес тому, что вы бы сделали, если бы могли видеть карту противника. Он выиграл, а вы проиграли. Однако не зная, что у оппонента в руке, вы сыграли единственно разумным путем.)

ПОДЪЁМ СТАВКИ НА ПОЛУБЛЕФЕ КАК ЗАЩИТА ОТ ПОЛУБЛЕФА

Только что описанная конфронтация иллюстрирует сложность защиты от полублефа, но также она демонстрирует одну из лучших оборонительных стратегий против него - это *подъём на полублефе*. Заметьте, что когда вы ставите против ♠Q, ♠J с парой 9-к в темную и K,5 в светлую, вы полублефуете сами. Вы пытались изобразить королей в надежде, что оппонент сбросится с парой дам, парой валетов или худшей рукой. Оказывается, что у оппонента была худшая рука - пара 7-к и трёхкарточный флеш. Но что он сделал вместо того, чтобы сброситься? Он поднял ставку. Он произвел подъём на полублефе против возможной пары королей, имея на руках трёхкарточный флеш и небольшую пару. Конечно,

если бы у вас действительно были короли, он вылетел бы в трубу. Но поскольку вы сами полублефовали, как заподозрил ваш оппонент, его подъём на полублефе повернул шансы в вашу сторону. Вы оказались в обороне, он нападающим.

Для дальнейшего пояснения такого типа игры поговорим о выигрыше анте. Выигрыш анте - одна из форм полублефа. Игрок незамедлительно повышает ставку, изображая сильную руку, и делает ее слишком дорогой в соотношении с размером банка, так что игрок с посредственной рукой не может продолжать борьбу. Простой пример этого находим в семикарточном раззе, где игрок со старшей картой обычно начинает торговлю с маленькой ставки, а игрок с низшей картой обычно повышает ставку.

Предположим, у меня вышла в светлую нижняя карта, а в темную в руке вторая снизу карта и король. У одного из игроков, сидящих за мной, также нижняя карта в светлую. С двумя нижними картами у меня не слишком подходящая рука, но тем не менее я нахожусь в выгодной полублефовой ситуации, поскольку подозреваю, что если я подниму ставку, может случиться одно из двух. Игрок с нижней картой, сидящий за мной, может выйти из игры, в случае чего я сразу же выиграю анте, поскольку обладатели старших карт также сбросятся. Либо же обладатель нижней карты может уравнивать ставку, и тогда мне беда.

Однако не все ещё потеряно, поскольку я ставил не на чистом блефе, а на полублефе. У меня есть ещё шанс выиграть, если я вытащу малую карту в следующем круге, а оппонент большую.

Если я ставлю в такой ситуации, оппонент скорее всего сбросится. Если он уравнивает ставку, ну тогда предположительно и у меня, и у него будет по трёхкарточному **лоу** (последовательность нижайших карт), так что не так уж плохо. У меня по-прежнему остаются шансы набрать наилучшую нижнюю комбинацию и выиграть при вскрытии.

Когда вы используете полублеф, то стремитесь выиграть одним из трёх способов: вынуждая оппонентов скинуться, вытаскивая в следующем круге мощную карту из колоды, что вынуждает их сброситься, либо же осуществляя добор лучше них, что даёт лучшую руку при вскрытии. Такая совокупность возможностей делает вас фаворитом, если вы поднимаете ставку.

Но что произойдёт, если вместо того, чтобы уравнивать мой подъём, тот игрок с нижней картой поднимет ставку ещё дальше? Тут сущность полублефа раздваивается.

Если вы вторично поднимаетесь на возможном полублефе в таких ситуациях, ваш оппонент практически вынужден сброситься, поскольку вы застали его без хорошей руки. Например, в семикарточном стаде игрок с

♣А, ♦5 закрытыми и ♠К открытым

может поднять ставку против валета в светлую в погоне за анте. Даже если обладатель валета уравнивает ставку, полублефующий следующей картой может взять туза или короля, что даст ему преимущество против двух валетов, либо же он может взять мощную карту типа дамы одной масти с королём. Поэтому с приличной рукой типа двух валетов обычно следует вторично поднимать ставку. Если обладатель короля полублефует и не в состоянии побить двух валетов, вы оказываете на него давление, чтобы он скинулся, либо уравнился с худшей рукой. Безусловно, мы можем спрогнозировать эту ситуацию на шаг вперед. Первоначально полублефующий может подняться вторично на полублефе, если он полагает вполне реальным то, что обладатель пары валетов прогнется и сбросит карты.

Заметим, кстати, что ни в одном из этих случаев простое уравнивание не является способом защиты, если вы подозреваете, что встретились с полублефом. Вам не следует говорить себе: «Это может быть полублеф, и у меня, возможно, лучшая рука. Поэтому я уравниваю ставку.» Когда вы уравниваетесь, то встречаетесь с проблемой, что оппонент может впоследствии набрать лучшую комбинацию, если у него нет ее уже сейчас, или он

может сделать вид, что набрал ее. Однако если вы поднимаете ставку, вы скорее всего отбрасываете эти две последние возможности. Оппонент ответит или, возможно, поднимет ставку с нормальной рукой, но он скорее всего скинется, если полублефовал. Даже если он уравнивает ставку, он сделает это с худшей рукой. Другое преимущество вашего подъема состоит в том, что он воздержит вашего оппонента от полублефа в будущем, а ещё один плюс в том, что вы получаете больше денег в банке, если оппонент уравнивается на худшей руке.

Повторяясь, скажем: если вы подозреваете, что оппонент, возможно, полублефует, вам всё равно нужно сброситься на большинстве раскладов - как при паре 9-к ранее в этой главе. Однако если у вас рука, на которой можно уравниваться, в большинстве случаев следует поднять ставку. Это одна из многих ситуаций в покере, когда сбрасывание не оптимальный вариант, подъём ставки лучше всего, а уравнивание - наихудший из трёх возможных.

В холдеме зачастую встречается ситуация, когда нужно уравниваться после подъёма ставки на полублефе. Например, вы на последней позиции, вам приходит что-то типа

♣A, ♠Q -

вполне неплохая рука для старта. Неожиданно игрок справа от вас поднимает ставку, и вы чувствуете, что он использует свою позднюю позицию с целью попробовать выиграть анте. Поскольку ваша комбинация достаточно хороша, чтобы сбрасывать карты, вы должны поднять ставку дальше. Не следует давать первому поднимавшему дополнительный двойной шанс выигрыша на полублефе. Аналогично, как мы видели раньше, если у вас нижайшая карта в раззе и обладатель следующей снизу карты поднимает ставку, что весьма напоминает полублеф, вы не имеете права просто уравниваться и дать ему два дополнительных варианта выигрыша. Даже с такой маргинальной рукой, как

♣8, ♥7, ♠3,

вы должны ещё раз поднять ставку, вынуждая этого игрока сдаться, или же он пролетит на своей скромной комбинации.

С таким ответом у вас появляется ещё одно преимущество. Вы не хотите иметь оппонента, который использует полублеф с правильным интервалом. Переторговывая его, вы уменьшаете его возможности использовать полублеф, когда это следует делать. Ваши подъёмы заставят его дважды подумать о полублефе в будущем. (Смотрите главы 18 и 19.)

КОГДА СБРАСЫВАТЬСЯ, А КОГДА ПОДНИМАТЬ СТАВКУ

Пока мы упомянули, что два основных способа защиты от полублефа - это просто выход из игры, либо подъём ставки. (Во всех случаях мы полагаем, что банк относительно невелик.) Теперь встаёт вопрос, когда что делать. То есть когда сдаваться, а когда бороться?

Очевидно, на очень слабой руке вы сбрасываетесь. Когда у вас сильная рука, вы поднимаете ставку, если только она не настолько сильна, что вы захотите заманить противника в ловушку, используя стиль неспешной торговли. Сложнее принимать решения на средней по силе руке. Существует три принципиальных критерия для решения, подниматься или сдаваться:

1. Вероятность того, что противник блефует или полублефует.
2. Вероятность того, что противник наменяет комбинацию лучше вашей, когда он ставит на худшей руке.

3. Вероятность того, что вы наменяете комбинацию лучше противника, если он ставит на лучшей руке.

Чем больше вы уверены, что оппонент блефует либо полублефует, и чем больше у вас шансы перетянуть его, если у него нормальная рука, тем правильнее будет вам поднять ставку. С другой стороны, чем ниже эта вероятность и выше шансы, что оппонент перетянет вас, ставя на худшей руке, тем правильнее будет сдаться. Вспомните пример ранее в этой главе. Вероятность того, что оппонент имел лучшую руку, были довольно высоки (48%); вероятность вам перетянуть его была настолько мала, что ее можно считать практически несуществующей. В то же время шансы оппонента перетянуть вас были очень высоки (у вас было преимущество 6 к 5, если он уже не накопил комбинацию лучше вашей). По совокупности всех этих вероятностей следовало выйти из игры.

ИСКЛЮЧЕНИЯ, КОГДА УРАВНИВАНИЕ ПРАВИЛЬНО

Мы отмечали, что *в большинстве случаев* правильной тактикой против полублефа является либо сброс, либо подъём ставки. Бывают три ситуации, при которых правильным является только уравнивание ставки.

УРАВНИВАНИЕ НА ВОЗМОЖНОМ ПОЛУБЛЕФЕ, КОГДА БАНК ВЕЛИК

Во-первых, если банк велик, следует уравниваться, даже если есть вероятность, что партнёр полублефует. При наличии у вас любой конкурентоспособной руки вы естественно не хотите отдавать крупный банк игроку с возможным полублефом. Поэтому вы не можете сброситься. В то же время нет смысла рисковать, поднимая ставку, поскольку ввиду солидного размера банка ваш оппонент уравнивает ставку, даже если он полублефует. А если он не полублефует, а обладает лучшей рукой, он может вторично поднять вас. Следовательно, единственный вариант игры - это уравнивать ставку.

УРАВНИВАНИЕ СТАВКИ С НАДЕЖДОЙ НА БУДУЩИЙ ПРИХОД

Во-вторых, в стад-покере и холдеме обычная ошибка - это подъём на хорошей, но не суперруке, когда вы думаете, что ваш оппонент (в особенности если он не очень силен) поставил или поднялся с надеждой на приход к флешу или стриту. Если его ставка имела под собой почву, тогда скорее всего ваша карта бита и вы просто жертвуете деньги в банк. Если он рассчитывал на приход, то легко уравнивает ваш подъём, что лишает вас большинства причин его делать. Таким образом, даже если вы вполне уверены, что у игрока с ♠Q, ♠J, ♠9 ранее в этой главе всего лишь флеш на четырёх, неправильно будет поднимать ставку. Следует только уравнивать ее.

Однако если вы уравниваете оппонента, который, вы полагаете, рассчитывает на приход, обычно вы делаете это с намерением *поставить сразу* в следующем круге, как только оппонент вытянет бланка, который ему не нужен, если он действительно надеялся на прикуп. Теперь вы фаворит, если оппонент рассчитывал на прикуп, а вы не хотите дать ему бесплатную карту.

Существует математическое обоснование такого стиля игры на вашей руке. Скажем, вы ставите, когда должны прийти ещё две карты из колоды, и кто-то поднимает вас. Вы прикидываете, что с вероятностью одна треть ваша карта будет бита, а две трети за то, что оппонент натягивает комбинацию. Тем не менее, в большинстве случаев он всё равно побеждает по математике. Поэтому вы можете лишь уравнивать поднятую ставку, поскольку ваша комбинация слабее. Однако если следующая карта не даёт ему желанного флеша или стрита, теперь, когда остается всего одна приходящая карта,

фортуна меняется, и вы становитесь фаворитом. Поэтому обычно вам следует ставить. С другой стороны, если эта карта образует долгожданный флеш или стрит, обычно рекомендуется спасовать и выйти из игры, если оппонент объявит ставку, в противном случае у вас появляются достаточно хорошие шансы банка для продолжения гонки. Карта противника почти наверняка бьёт вашу, независимо от того, ставил ли он изначально на хорошей руке или надеялся на прикуп.

Вот вам пример защитной тактики путем уравнивания ставок против возможного полублефа. Он случился, когда я играл недавно в семикарточный стад-покер. Я начинал с трёхкарточным флешем и 10 в светлую, и мне прилично подфартило - я поймал три 8-ки на пятой карте. Я сделал ставку, и хороший игрок с ♥K и ♥J, который пришел ему четвёртой картой, поднял ставку. Я просчитал, что подъём может означать одно из трёх. Либо мой оппонент начинал с королями втёмную, в случае чего он поднялся на лучшей руке; либо он начинал с двумя валетами, сделал две пары со старшими королями и поднял ставку, полагая, что я ставил на 10-х и 8-х; либо у него был недостроенный флеш или стрит. Я уравнил поднятую ставку. Когда шестая карта не дала ни червы, ни туза, ни 9, которые могли дополнить стрит или флеш, я сразу же сделал ставку, что весьма удивило моего оппонента, поскольку он полагал получить бесплатную карту. Оказалось, что на самом деле оппонент натягивал флеш, имея в руке небольшую пару, и три 8-ки одержали верх. (Конечно же, если бы выпали черва, туз или 9, в таком случае следовало бы спасовать и уравнивать ставку, поскольку у меня оставался солидный шанс набрать фулл-хаус на последней карте.)

ОТЛОЖЕННЫЙ ПОДЪЁМ НА ПОЛУБЛЕФЕ

Третий случай, при котором уравнивание против полублефа может быть хорошей тактикой, это то, что я называю *отложенный подъём на полублефе*. Этот приём я применяю против очень крутых игроков, которые часто полублефуют и прекрасно знакомы с обычным подъёмом на полублефе в качестве ответа на него.

Вот как он работает. Положим, в семикарточном стад-покере у меня дама в светлую и дама втёмную, что даёт мне пару дам, а оппонент поднимает ставку с открытым королём. Я подозреваю, что вероятно он полублефует, имея на руках небольшую пару или даже меньше, но я принимаю эту ставку. Следующей картой нам обоим приходят бланки, и противник даёт полный вперед. И тогда я поднимаю ставку! Я поднимаюсь с парой дам против возможной пары королей. Может показаться странным, но это вносит элемент непредсказуемости в обычный подъём на полублефе. Когда я уравнил первую ставку, оппонент подумал, что у меня пара дам, хотя я мог иметь что-нибудь типа трёхкарточного флеша. Теперь, когда я поднимаю его на четвёртой карте, оппонент может испугаться, что я накопил две пары со старшими дамами. Если у него только не два короля на самом деле, он не уравниется, имея на руке максимум типа туза, короля. А я хочу, чтобы он сбросился, даже если моя пара дам сильнее его руки. Я хочу, чтобы он сделал ошибку в соответствии с Фундаментальной Теоремой Покера, потому что при паре оверкарт или, скажем, при небольшой паре и одной оверкарте у него появляются солидные шансы для уравнивания.

Предположим, Однако что у оппонента на самом деле короли. Пусть я не в лучшей кондиции, но оппонент скорее всего второй раз не повысит ставку, опасаясь, что у меня две пары с дамами старшими. Более того, он спасует на следующем круге, если его рука не улучшится, и я сам смогу получить бесплатную карту. Если эта карта ненароком даст мне открытую пару, будет очень не просто даже с парой королей уравнивать мою ставку, поскольку весьма похоже, что я собрал теперь фулл-хаус.

РЕЗЮМЕ

Хотя уравнивание может быть хорошей защитой против полублефа в ситуациях, аналогичных трем описанным выше, помните, что обычно правильно сброситься на

маргинальной руке, а если сбрасывание не очень подходит в конкретном варианте, тогда надо поднимать ставку. В заключение этой главы приведем варианты конкретных ответов для каждого варианта полублефа.

СЕМИКАРТОЧНЫЙ СТАД-ПОКЕР

(Небольшой банк)

Вы: ♥9, ♦9 закрытые

Оппонент: две закрытых и ♠10, ♠К открытые.

Оппонент делает ставку. Как играть?

Следует сброситься без колебаний. Даже если оппонент ставит на четырёхкарточном флеше или стрите, у вас слишком много возможностей проиграть партию. Оппонент может даже не собрать флеш или стрит, но сделать пару 10-к или королей, которые задавят вас.

СЕМИКАРТОЧНЫЙ СТАД-ПОКЕР

(Средний банк)

Вы: ♣К, ♦5 закрытые и ♠К, ♥8, ♥3 открытые

Оппонент: две закрытых и ♣10, ♠5, ♥5 открытые.

Оппонент делает ставку на двух 5-х. Как играть?

Вам следует поднимать ставку. Если у противника только одна пара, вы хотите, чтобы ему дорого обошлось вытянуть ещё одну карту, возможно, вы даже заставите его скинуться. Если у него всё же две пары мельче, чем ваши короли, всё равно у вас комбинация не намного слабее. Он может даже скинуться на двух небольших парах. Если же он всё-таки уравниется на них, ему всё равно придётся пасовать в следующем круге, что даст вам шанс заполучить бесплатную карту. Единственные комбинации, которые он может иметь, представляющие реальную угрозу для вас, это две пары со старшими тузами и три 5-ки, но нет причин полагать, что они у него есть.

ХОЛДЕМ

(Средний банк)

Вы: ♠Q, ♠10 светлые

Оппонент: две закрытых

Прикуп: ♥10, ♥7, ♣2 светлые

Вы ставите, оппонент поднимает ставку. Как играть?

Перед вами стоит вопрос: возможно, у оппонента недостроенный флеш или двусторонний стрит, либо что-то типа 10,9, а может, у него рука лучше вашей - что-нибудь типа Т,10 или К,10, или две пары, или тройка. Поскольку совокупные шансы того, что ваша карта уже бита или он перетянет вас, делают его фаворитом на данный момент, вам следует уравнивать ставку, а не поднимать ее. Но с приходом следующей карты вам следует сразу же делать ставку, если только не придёт черва, 6, 9 или валет. Если оппонент вновь поднимет ставку, обычно нужно сбрасываться - большинство игроков не станут блефовать или полублефовать второй раз в таком положении.

Когда кто-то ставит или поднимает ставку, но возможно полублефует в это время, это один из тончайших вариантов покера. Вы должны решить, что вам делать: сброситься; поднять ставку; уравнивать и поставить в следующем круге; уравнивать, затем спасовать и уравниваться в следующем круге; либо же уравнивать и сброситься в следующем круге, если карта, которую возьмёт оппонент, сделает ему руку, с которой он мог бы пойти на полублеф. Правильное решение в данной ситуации отличает истинного чемпиона от просто хорошего игрока.

ГЛАВА 13

ПОДЪЁМ СТАВОК

В соответствии с Фундаментальной Теоремой Покера, вы выигрываете, если оппоненты играют не так, как они бы это делали, если бы знали, какие у вас карты. Всякий раз, когда вы поднимаете ставку, независимо от конкретной тактической причины, вы поступаете так, чтобы избежать ошибки самому, согласно Фундаментальной Теореме, и заставить оппонентов делать ошибки. Существуют разнообразные причины поднимать ставку. Многие из них обсуждались в различном контексте в предыдущих главах. В этой главе мы рассмотрим все эти причины и дадим более детальное объяснение некоторых из них. Также разберём, почему подъём ставки является следствием Фундаментальной Теоремы Покера.

Мы сократили принципиальные причины подъёма ставки до семи: это накопление денег в банке, когда у вас лучшая рука; избавление от конкурентов, когда у вас лучшая рука; блеф или полублеф; получение бесплатной карты; сбор информации; избавление от худших рук, когда ваша собственная рука может быть второй; избавление от лучших рук, если вы ставите с незавершённой комбинацией.

Теперь давайте рассмотрим каждую из этих причин отдельно.

ПОДЪЁМ СТАВОК, ЧТОБЫ СТАЛО БОЛЬШЕ ДЕНЕГ В БАНКЕ

Накопление денег в банке - основная причина подъёма ставки, когда вы считаете, что у вас лучшая рука. Понятно, вы будете поднимать единственного оппонента в конце на том, что вы считаете лучшей рукой, но на ранних стадиях торговли вы всегда должны решить, стоит ли выдавать свою руку, чтобы заработать ставку-другую в банк. (Смотрите главу 8 «Цена обмана» и главу 15 «Медленная торговля»). Существенно, что решение поднимать ставку на ранней стадии зависит от размера банка и от того, насколько сильной вы считаете свою руку.

Может быть, это ирония судьбы, но чем лучше ваша рука, тем больше причин не поднимать ставку на ранней стадии торговли. Если вы думаете, что оппоненты уравниют ставку другого игрока, но скинутся, если вы поднимете ставку, и если в то же время вы полагаете, что у них недостаточные шансы банка, чтобы уравнять ставку, даже зная, что у вас в руке, тогда вам не следует поднимать ставку. Вам нужно дать им возможность ошибиться и уравнять ставку. Однако если у них нормальные шансы банка, чтобы уравнять отдельную ставку, что чаще всего и случается, вам следует поднимать ставку, даже если у них всё равно достаточные шансы банка, чтобы уравнять и ставку, и поднятую ставку. В этом примере вы хотите, чтобы они скинулись, но если они всё-таки уравнивают ставку, вы, по крайней мере, получаете больше денег в банк, чем ожидаете выиграть. И потом вновь любым способом поднимайте ставку, если предполагаете, что оппонент, которому не следует отвечать даже на одинарную ставку, примет поднятую ставку. Также можно получить немеренно денег от отчаявшегося преследователя с худшей комбинацией, который никак не может ее достроить. Аналогично, когда вы остаетесь один на один с оппонентом в лимитированной игре, обычно правильно поднимать ставку, если вы думаете, что у вас лучшая рука, чтобы заставить оппонента скинуться на комбинации, с которой можно победить вас при удачном обмене.

По мере того, как банк становится все больше и больше, становится все менее существенно скрывать свою сильную комбинацию и более важно копить ещё больше денег в банке. Часто при большом банке вы хотите, чтоб оппоненты скинулись, когда вы поднимаете ставку, поскольку у них могут быть достаточные шансы банка, чтобы уравниваться. Однако независимо от того, что вы полагаете, скинутся они или нет, размер

банка скорее всего соблазнит их взять ещё одну карту. Следовательно, обычно правильно поднимать ставку, имея по вашему мнению лучшую руку, чтобы больше денег текло в банк, даже если при этом вы можете выдать свою комбинацию.

КАК СДЕЛАТЬ БОЛЬШЕ ДЕНЕГ В БАНКЕ, НЕ ПОДНИМАЯ СТАВКИ

Иногда, даже когда уже нечего ждать из колоды, при игре с несколькими партнёрами вы можете послать гораздо больше или по крайней мере столько же денег в банк, уравнив ставку вместо того, чтоб повышать ее; при этом вы избежите риска повторного подъёма от первого ставившего игрока. Таким образом вы сознательно *идете на повторное уравнивание*. То есть вы уравниваете ставку вместо того, чтобы поднимать ее, чтобы выжать побольше денег из одного или более ещё торгующихся игроков, располагающихся за столом после вас.

Предположим, после того, как все карты сданы, ставящий справа от вас, по-видимому, имеет руку, которую вы можете побить. Если вы поднимете ставку, этот игрок, наверное, уравнивает ставку, но если он поднимет ее ещё дальше, вам плохо. В то же время слева от вас два игрока, у которых, как вы полагаете, комбинации слабее вашей. Вы также знаете, что они ответят, если вы уравниваетесь, но скинутся, если вы поднимете ставку. В такой ситуации становится абсолютно неправильно поднимать ставку. Максимум - это уравниваться. Уравнившись, вы полагаете выиграть две лишние ставки игроков после вас, но поднявшись, вы выиграете максимум одну лишнюю ставку, если первоначально ставивший уравнивает ваш подъём, что он может и не сделать. Более того, ваш подъём может стоить вам двух ставок, если первоначально ставивший вторично поднимет ставку, а вы сброситесь, или три ставки, если он вторично поднимет ставку, а вы уравниваетесь на второй по силе руке. Также двух взятков вам будет стоить, если первоначально ставивший уравнивает ваш подъём, и у него окажется лучшая рука.

Ситуация в конце партии не обязательно должна быть настолько экстремальной, как описанная выше, чтобы единственным правильным оказалось простое уравнивание ставки. Давайте рассмотрим следующие руки.

СЕМИКАРТОЧНЫЙ СТАД

Ставивший первым: три темных и ♠A, ♠6, ♦7, ♠5 светлые

Вы: ♥A, ♥9, ♥Q, ♥6, ♠8, ♠9, ♥7

Игрок после вас: три темных и ♥K, ♦Q, ♠9, ♠J.

Если вы поднимаете ставку на червовом флеше со старшими Т,Д, третий игрок, наверное, сбросится, а первоначально ставивший тоже может сбросить свой малый стрит, что также не добавит вам денег. Так что вы можете не заработать на подъёме; максимум вы выиграете одну лишнюю ставку. А что если первоначально ставивший ещё раз поднимет ставку, что он и сделает, например, имея флеш со старшими Т,К, особенно если он знает, у вас нет короля червей? (Он на третьей руке.) Поднявшись, вы потеряете две-три ставки вместо одной, которую бы вы потеряли при уравнивании. Кроме того, уравнившись, вы бы выиграли ставку у игрока после вас, когда он тоже уравнивается. То есть, таким путем вы насобираете ровно столько же, как если бы подняли ставку, хотя здесь вы ничем не рискуете.

Вообще говоря, обычно лучше не поднимать ставку, а пытаться сделать так, чтобы противник уравнился, когда все карты сданы и ваша рука явно лучше любой прочей после вас, но не очевидно лучше, чем у игрока, который ставил первым.

Однако вы должны сознавать, что уравнивание хорошо в том случае, когда вы уверены, что ваша карта выше, чем у игрока или у игроков слева от вас. Если есть вероятность, что у одного из них рука лучше вашей, но он не ответит на ваш подъём, вам *обязательно* нужно поднимать ставку, когда есть приличный шанс, что ваша рука старше, чем у первоначально ставившего. Вам определенно не нужно уравнивания, если оно будет стоить вам банка.

ПОДЪЁМ СТАВКИ ПРОТИВ БЛЕФА ИЛИ ПОЛУБЛЕФА

Подъём ставки на чистом блефе с рукой, у которой нет шансов выигрыша, если эту ставку уравниют, представляет собой очень сложную игру - слишком рискованную, чтобы ее часто использовать. Обычно такой подъём производится только в том случае, когда все карты сданы; зачастую, когда вы не набрали комбинацию, к которой стремились, но пытаетесь убедить противника, что вам удалось это сделать. По большей части у оппонента оказывается приличная рука, чтобы поставить против вас, и он не желает сбрасываться, когда вы поднимаете ставку. В лимитном покере подъём на чистом блефе может достаточно часто быть удачным только против очень крутого игрока, который способен скинуться совершенно непредсказуемо. Чем слабее игрок, тем более вероятно, что он ответит на вашу подъёмную ставку с любого типа рукой.

Подъём ставки на чистом блефе более важен в безлимитном покере. Конечно, некоторые игроки в безлимитный покер мирового класса, как например чемпион мира 1982 года Джек Страус, прославились своими успешными подъёмами на блефе. Однако несмотря на то, что подъём на блефе более важен в безлимитном, чем в предельном покере, это не делает его менее сложным и завуалированным в использовании; правда, при неправильном применении он здесь дороже обходится. (Смотрите главы 18 и 19, где подробно обсуждается подъём на блефе и блеф вообще.)

Подъём на полублефе - более важная и чаще используемая часть тактического арсенала хорошего покериста. Так же, как и на чистом блефе, вы поднимаете ставку на полублефе в надежде сразу же взять банк, но, в отличие от чистого блефа, вы используете полублеф только тогда, когда не вышли все карты, и с рукой, которая может совершенствоваться, так чтобы оставался солидный шанс, что вы перетянете противника и выиграете банк, даже если вас уравнили.

Как мы наблюдали в последней главе, подъём на полублефе может быть также хорошей защитой против соперника, который, возможно, полублефует. Если вы поднимаете ставку против игрока с возможным полублефом, обычно ему приходится выкинуть свою карту. Если он принимает ваш вызов, вы можете быть вполне уверены, что у него в руке именно то, что он желает показать. Поэтому ещё одно преимущество подъёма ставки против полублефа заключается в получении дополнительной информации. Кроме того, оппонент может побояться, что у вас лучшая рука, и спастись перед вами в следующем круге, предоставляя вам возможность приобрести карту бесплатно.

Таким образом, даже если при подъёме вы не достигли своей первоначальной цели - в данном примере заставить оппонента сброситься на полублефе, вы зачастую достигаете вторичных целей, таких как сбор информации и получение бесплатной карты. Аналогично, если вы поднимаете ставку для распознавания комбинаций у игроков с более слабой картой, а кто-то из оппонентов уравнивает ставку (имея приличные шансы для этого), вы по крайней мере достигли второй цели собрать больше денег в банк, который, вы полагаете, вправе выиграть.

ПОДЪЁМ, ЧТОБЫ ЗАРАБОТАТЬ БЕСПЛАТНУЮ КАРТУ

Как мы только что отметили, если ваш подъём на полублефе уравнили, это может дать вам возможность получить бесплатную карту в следующем круге. Однако если вы думаете о подъёме исключительно с целью получения бесплатной карты, вы должны принимать во внимание два обстоятельства: вашу позицию и стоимость подъёма.

Для получения бесплатной карты ваше слово должно быть последним; если вы не последний и пасуете, то покажете слабость. Игрок после вас с лучшей рукой, возможно, поставит, отбирая у вас шанс получить бесплатную карту. В холдеме вы можете не сомневаться насчёт своей позиции, поскольку она фиксирована на протяжении всей партии, но в играх типа семикарточного стада-покера и разза у вас часто нет гарантии, что ваше слово будет последним в следующем круге. Например, в семикарточном стаде игрок слева от вас может иметь короля, который окажется старшей картой, и он начнет торговлю, но следующей картой игроку справа от вас или вам самому придёт туз. Теперь ваше слово будет первым, чего вы, естественно, не хотите, если по-прежнему рассчитываете на бесплатную карту. Поэтому если вы хоть чуть-чуть сомневаетесь, сохранится ли у вас последняя позиция в следующем круге, подъём ставки с целью получения бесплатной карты может стоить вам денег и станет бесполезным, когда окажется, что вы уже не последний.

Тут всплывает второе обстоятельство, когда вы задумываетесь о подъёме ставки для получения бесплатной карты: а именно, что эта якобы бесплатная карта достаётся отнюдь не задаром. Она стоит вам величины поднятой ставки. Поэтому если у вас нет других причин для подъёма, вы оправдаете свой ход только если величина поднятой сейчас ставки будет меньше того, что вам придётся заплатить при уравнивании в следующем круге. В \$10-\$20 холдеме, например, где ставка удваивается на шестой карте, вы можете подняться на \$10 после флопа, чтобы не выкладывать \$20 на уравнивание в следующем круге.

Безусловно, не всегда стоит охотиться за бесплатной картой. Она вам, естественно, не потребуется, если вы вытянете карту, которая завершит вашу комбинацию. Или если вы вытащите карту, которая выглядит так, что может завершить эту комбинацию. В примере из предыдущих двух глав обладатель пары черных 7-к с открытыми ♠Q, ♠J, ♠9, наверное, знал, что у него худшая рука, и мог поохотиться за бесплатной картой в надежде завершить флеш, но он счел гораздо более перспективным продолжать полублеф и сделал ставку после того, как вытянул ♠9, поскольку только оппонент с очень сильной рукой мог пойти на риск уравниваться.

ПОДЪЁМ ДЛЯ СБОРА ИНФОРМАЦИИ

Подъём ставки только ради сбора информации - непростая игра, и ей не стоит злоупотреблять. Вообще говоря, любую заработанную информацию следует рассматривать как побочный плюс подъёма, который вы производите по другим причинам.

Хотя бывают случаи, когда подъём ставки для раннего сбора информации будет стоить вам меньше, чем игра при нераскрытой руке оппонента. Такие случаи обычно встречаются в ситуациях один на один и только на ранних стадиях торговли. Кроме того, ваш оппонент должен принадлежать к типу игроков, ответ которых на ваш подъём скорей всего отражает его карту. Иначе подъём ставки элементарно может дать вам неверную информацию.

Что вы можете узнать за счёт подъёма? Ну, если оппонент принимает ставку, возможно, у него хорошая рука. Если он дальше поднимает ее, вероятно, у него очень хорошая рука. (Именно по этой причине не стоит подниматься для сбора информации, если оппонент принадлежит к типу игроков, способных повторно подняться с полублефовой картой.) Если оппонент сбрасывается, это, конечно же, говорит о том, что он слаб, и деньги ваши. Ещё одно преимущество подъёма для сбора информации

состоит в том, что иногда оппонент может сброситься на маргинальных комбинациях, когда сбрасываться не стоит.

Для сбора информации в начале игры вы вкладываете деньги в подъём ставки, чтобы потом их сэкономить. Например, если в семикарточном стаде вы уравниваетесь на четвёртой карте, то можете продолжать уравнивать ещё три ставки - и только для того, чтобы при вскрытии обнаружить, что у вас не было шансов с самого начала. А подъём на четвёртой карте, за которым последовал ответ или повторный подъём со стороны оппонента, даёт вам возможность играть дальше, зная, что вам противостоит солидная сила. Тогда в зависимости от силы вашей собственной карты вы можете решать, стоит ли и как долго продолжать эту партию.

Предположим, в семикарточном стаде, имея пару королей на четырёх картах, вы поднимаете ставку против открытой пары 9-к соперника. Он поднимается дальше. Вы решаете, что у него три 9-ки, и сдаётесь. Рискнув одной (ваш подъём), вы спасаете целых три ставки, которые можно было засадить на пятой, шестой картах и в конце. Экономия даже ещё больше, поскольку ставка удваивается после четвёртой карты. Испытательный подъём в \$10 круге может спасти вам три ставки по \$20 в дальнейшем.

Тем не менее, подъём только для сбора информации может быть неадекватен. К примеру, если бы обладатель этой открытой пары 9-к просто уравнил вашу поднятую ставку, могли бы вы быть уверены, что у него нет трёх 9-к? Что делать в следующем круге - опять тайна, покрытая мраком. Вот почему обычно следует оставлять подъём для других целей и рассматривать любую информацию, которая вытекает из ответных ходов оппонентов, как побочное благо и ничего более.

ПОДЪЁМ СТАВКИ ДЛЯ ИЗБАВЛЕНИЯ ОТ БОЛЕЕ СЛАБЫХ ПРОТИВНИКОВ, КОГДА У ВАС ВТОРАЯ ПО СИЛЕ КАРТА

В зависимости от размера банка и вашего мнения о собственной карте и силе оппонентов, может оказаться правильным поднять ставку, имея в руке, как вам кажется, вторую по силе комбинацию, если вы сможете избавиться от третьей, четвёртой и пятой рук. Причины такой игры излагались в предыдущей главе. Например, если заходящий имеет вероятность выигрыша 50%, вы 30%, а у двух других игроков по 10%, вы улучшаете ваши шансы, избавляясь подъёмом ставки от двух лишних конкурентов. Теперь у лучшей руки может быть 60% выиграть партию, но вы улучшили свои шансы до 40%. Например, в семикарточном стаде пусть у вас будут два короля против возможных двух небольших пар у соперника. Два других игрока после вас, по-видимому, тянут стрит. Подняв ставку так, что они сбросятся, вы почти наверняка выиграете партию, если улучшите свою комбинацию до двух пар со старшими королями. Также вы можете выиграть, если окажется, что у вашего единственного оппонента всего одна пара и, скажем, нестроенный флеш. Однако если обладатели полустритов останутся в игре, вы можете проиграть с двумя старшими парами против двух неулучшившихся малых пар, когда один из стритов обретет недостающее звено.

ПОДЪЁМ СТАВКИ ДЛЯ ИЗБАВЛЕНИЯ ОТ БОЛЕЕ СИЛЬНЫХ СОПЕРНИКОВ В ИГРЕ ПРОТИВ СТАВЯЩЕГО НА ПРИКУП

Предположим, на пяти картах в семикарточном стаде у вас две 10-ки, а игрок справа от вас делает ставку на очевидно недотянутом флеше. Вы знаете, что за вами сидят ещё два игрока с более сильными парами, чем у вас. Тем не менее, здесь можно поднять ставку, если вы полагаете, что игроки с более сильными руками скорее сбросятся, чем примут двойную ставку. Если они всё-таки сбросятся, вы остаётесь один

на один в преимущественном положении против незавершённой комбинации, и если этот игрок не дожждётся своего флеша, ваш подъём на пяти картах принесет вам выигрыш банка. Игрок, ставивший в надежде на приход, ожидал по крайней мере двух ответов, чтобы получить нужные шансы банка. Ваш подъём превращает его ставку в ошибочную, потому что он не получает достаточного ответа на свой вклад. В то же время, если игроки, сидящие после вас, сбрасывают карты после того, как вы подняли ставку, они также совершают ошибку, поскольку их комбинации лучше вашей.

С другой стороны, если вы предполагаете, что один или оба обладателя верхних пар после вас примут вашу ставку или поднимут ее, тогда не только не следует поднимать, но и принимать первоначальную ставку тоже не стоит, поскольку вы уже биты с двух сторон и можете проиграть и третьей. Эта довольно редкая ситуация иллюстрирует один из тех вариантов, когда единственной альтернативой является подъём либо сбрасывание. Уравняться здесь явно нельзя.

ПОДЪЁМ СТАВКИ В СРАВНЕНИИ СО СБРОСОМ И УРАВНИВАНИЕМ

Подъём ставки часто бывает лучшей альтернативой, чем сбрасывание, а уравнивание при этом худшее из трёх. Такие ситуации возникают обычно, когда несколько игроков продолжают борьбу. Например, если вы поднимаете ставку с двумя 10-ми против игрока, надеющегося на прикуп, и вам удаётся сплавить партнёров с лучшими комбинациями, такая тактика оправдывается на длинной дистанции. Однако если вы не желаете так играть, уравнивание не может быть выгодным, поскольку у вас слишком слабая комбинация.

Аналогично, мы отмечали, что правильным может оказаться подъём ставки на возможно второй по силе руке, если этот подъём приведёт к выходу из игры обладателей третьей, четвёртой и пятой по силе комбинаций - обычно с недостроенным стритом и/или флешем. Однако если вы знаете, что эти игроки не собираются сдаваться после подъёма ставки, тогда ваша рука не стоит и уравнивания. Не только появляется большая вероятность того, что ваша карта бита заходящим, но зачастую вас может подбить и один из дотягивающих. Если вы не в состоянии убрать дотягивающих за счёт подъёма ставки, то у вас так много возможностей проиграть, что лучше сдаться.

Предположим, в пятикарточном покере у вас две 3-ки и две 2-ки до обмена. Вы за столом, где партнёры после вас собираются войти в игру со средними парами. Если вы хотите играть на такой карте, надо поднять ставку, чтобы аннулировать всех игроков со средними парами. В этом случае вы не заинтересованы в снижении шансов оппонентов, поскольку вы никогда не сможете срезать их в достаточной степени для вашей руки. Вы хотите, чтобы они ушли - просто и актуально. Если они останутся, у вас слишком много вариантов проиграть партию, поскольку любые две пары бьют вашу карту, если только вам не посчастливится вытянуть фулл-хаус, что случается с вероятностью 1 к 11. Значит, если по какой-то причине вы решили не поднимать ставку, либо вы полагаете, что подъём не даст желаемого вывода партнёров со средними парами, тогда единственной вашей альтернативой остается сбросить эти две ничтожные пары. На них просто слишком мало шансов выиграть в партии со многими участниками, поэтому нет смысла принимать ставку. Вам остается либо поднять ее, либо выйти из игры.

Как обсуждалось ранее, подъём ставки лучше, чем ее приём, когда ваша рука слишком хороша, чтобы сброситься. Он лучше по множеству причин. Он позволяет вам контролировать комбинацию. Иногда он позволяет сразу же выиграть банк. Он даёт возможность взять бесплатную карту в следующем круге, если она вам нужна. Он не даёт противнику получить дешёвую карту, которая даст ему победную комбинацию, если он полублефует. Он скрывает вашу руку, так что вы можете выиграть вполне легко, если возьмёте ненужную, но мощную на вид карту. Подъём против возможного

полублефа несравнимо лучше уравнивания (за исключением трёх ситуаций, описанных в конце предыдущей главы), поэтому если можно поднять ставку, это почти всегда лучше, чем выйти из игры.

Зачастую на полублефе рекомендован подъём ставки, тогда как уравнивание крайне невыгодно. Положим, у вас флеш на четырёх, и ещё карта должна прийти. Вы знаете, вероятность против флеша 4 к 1, и оппонент ставит \$20 в \$40 банк. То есть, он предлагает вам шансы банка 3 к 1 при вероятности не набрать комбинацию 4 к 1. Вы не можете просто уравнять ставку, поскольку тогда у вас будет отрицательное матожидание. Вы можете это сделать, только если почти уверены, что выиграете двойную ставку в конце, когда натянете флеш. В 100 идентичных ситуациях вы выиграете в среднем только 20 раз, а проиграете 80. То есть, вы выиграете 20 раз по \$60, что в сумме даёт \$1200, а проиграете 80 раз по \$20, что равняется \$1600. Суммарные потери составят \$400 или \$4 с одной партии. Поэтому дело ясное: уравниваясь таким образом, вы будете вечно проигрывающим.

Конечно же, если вы скинетесь, то не потеряете ничего, кроме денег, внесенных в банк в предыдущих кругах торговли. Но предположим, вы определили, что клиент слаб - то есть, у него предположительно всего одна пара, и вы на 25% уверены, что он скинется, как только вы поднимете ставку. Теперь в то время, как уравнивание несет отрицательное матожидание, подъём на полублефе становится выгодной игрой. Проверим это на 100 усредненных раскладах, исключая ставки в конце. Оппонент скинется 25 раз, вы получите с каждой сдачи по \$60, что в сумме даст \$1500. Он уравнивается 75 раз, но в одной пятой из этого у вас будет флеш, который бьёт его карту. Таким образом, 15 раз вы выиграете по \$80 (\$60 в банке плюс \$20 с того, что оппонент уравнил ваш подъём), в сумме \$1200. Остальные 60 раз вы потеряете по \$40 (ваши \$20 за уравнивание и \$20 подъём), что эквивалентно суммарной потере \$2400. Следовательно, после 100 таких сдач вы должны выиграть \$2700 (\$1500 плюс \$1200), а потерять \$2400, что обеспечивает вам среднюю суммарную прибыль \$300 и матожидание \$3 со сдачи. Разница между неправильным уравниванием и правильным подъёмом составляет \$7 - от минус \$4 до плюс \$3 за игру.⁴ (Математически подъём на полублефе всё равно будет выгодной игрой, если оппонент скидывается больше 4 раз из 19.) Кроме того, если учесть ставки, которые можно выиграть на последнем круге, когда наберёте флеш, ваше матожидание будет даже больше.

РЕЗЮМЕ

Некоторые игроки осторожно относятся к подъёму ставки, особенно в ситуациях, аналогичных описанной выше. Однако подъём ставки не должен быть редкостью в вашем арсенале. Для того, чтобы набрать больше денег в банке, ликвидировать конкурентов, попробовать полублеф или с любой другой целью, вы должны без колебаний поднимать ставку, когда стратегические, финансовые или математические соображения требуют этого. Более того, подъём зачастую может быть лучшей альтернативой, чем сброс, и уравнивание тут не поможет. Многим игрокам среднего уровня тяжело в это поверить, тем не менее, как мы убедились, это несомненная истина. Она ещё более подкрепляет древнее изречение, что уравнивающий в покере - проигрывающий в покере.

⁴ Математически подъём на полублефе всё равно будет выгодной игрой, если оппонент сбросится более 4 раз из 19.

ПАС С ПОСЛЕДУЮЩИМ ПОДЪЁМОМ

Пас с последующим подъёмом и медленный розыгрыш - это два способа слабой торговли на сильной комбинации с целью заманить противника в ловушку и выиграть больше денег. Однако они не идентичны. Пас с подъёмом - это когда вы пасуете с намерением поднять ставку в этом же круге торговли после того, как соперник сделает свою ставку. Медленный розыгрыш, обсуждающийся более детально в следующей главе, - это когда вы разыгрываете свою комбинацию таким образом, что оппоненты не имеют никакого представления о ее силе. Например, вы можете спасовать, а потом всего лишь уравнивать оппонента, который делает ставку, или же вы можете уравнивать игрока, который ставит перед вами. При медленном розыгрыше руки вы используете обман, чтобы вовлечь партнёров в игру, оставляя решающие ходы на последние стадии торговли. Поэтому ясно, что комбинация, при которой вы используете медленный розыгрыш, должна быть гораздо сильнее, чем та, на которой вы пасуете с последующим подъёмом. Пас с подъёмом может вывести оппонентов из игры и даже обеспечить вам немедленный выигрыш банка, тогда как медленный розыгрыш даёт оппонентам либо бесплатную, либо сравнительно дешёвую карту.

ЭТИКА ПАСА С ПОДЪЁМОМ

Находятся некоторые любители, считающие пас с подъёмом чем-то предосудительным. Они полагают, что это коварная, обманная тактика, а у людей, ее использующих, по их мнению, недостаток воспитания. Да, пас с подъёмом действительно коварен и обманчив, но присутствие именно этих качеств как раз и желательно в игре, о чем свидетельствует Фундаментальная Теорема Покера.

В своем роде пас с подъёмом и медленный розыгрыш - это противоположность блефу, при котором вы играете сильно на слабой руке. Если запретить пас с подъёмом и медленный розыгрыш, игра в покер потеряет почти столько же, как если бы запретить блеф и полублеф. Безусловно, оба метода дополняют друг друга, и хороший игрок должен знать их обоих. Пас с подъёмом - мощное оружие. Это просто ещё один инструмент, с помощью которого игрок в покер оттачивает свое искусство. Запретить пас с подъёмом в вашем доме - всё равно, что запретить пробег в бейсболе или свободный пас в футболе. Без него покер теряет значительную часть своей стратегии, что помимо выигрыша денег, придаёт игре элемент удовольствия. Я с гораздо большим желанием поздравлю партнёра, заманившего меня в эту ловушку, чем игрока, наменявшего комбинацию лучше моей, уравнив ставку, которую не следовало. И если при этом я злюсь на кого-то, так это на себя - за то, что попал в ловушку.

НЕОБХОДИМЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ПАСА С ПОДЪЁМОМ

Два условия необходимы для паса с подъёмом ради денег - то есть, когда вы ждёте, что вас уравниют на худшей руке. Первое: по вашему мнению, у вас должна быть лучшая рука, но не настолько сильная, чтобы годился медленный розыгрыш. Второе: вы должны быть вполне уверены, что кто-то после вас объявит ставку, если вы спасуете. Предположим, в семикарточном стаде на четырёх картах кто-то ставит, имея в руке

две закрытых и ♦Q, ♠10 светлые,

а вы с такой картой

♣K, ♦9 темные и ♥9, ♠J светлые

получаете достаточные шансы банка, чтобы уравнивать ставку. Теперь пятой картой вы получаете короля, что даёт вам две пары со старшими королями. Здесь вы можете реализовать пас с подъёмом, если вполне уверены, что игрок, изображающий дам, сделает ставку.

Это второе условие, а именно, чтобы кто-то после вас сделал ставку после вашего паса, очень важно. Когда вы планируете пас с подъёмом, вы всегда должны держать в уме, что можете совершить серьёзную, двойную ошибку, если вы спасуете, а никто за вами не поставит. Во-первых, таким образом вы предоставляете бесплатную карту оппонентам, которые в противном случае могли сброситься на вашей ставке, а во-вторых, вы теряете ставки тех, кто мог бы уравниваться. Поэтому надо быть крайне уверенным, что пас с подъёмом сработает, перед тем, как испытывать его на практике.

ПАС С ПОДЪЁМОМ И ПОЗИЦИЯ ИГРОКА

Если вы хотите применить пас с подъёмом, играя с несколькими партнёрами, вы должны учитывать позицию игрока, который, как вы полагаете, будет делать ставки, поскольку эта позиция в огромной мере определяет тип комбинации, с которой вы пойдёте на пас с подъёмом. Предположим, вы набрали две пары с закрытыми старшими королями на пяти картах, а игрок, изображающий пару дам, сидит *справа* от вас. Две пары со старшими королями - достаточно неплохая, но не мощная комбинация, и вам хотелось бы сплавить всех конкурентов, чтобы они не наменяли себе комбинации старше ваших двух пар. Вы пасуете, и если игрок с двумя дамами делает ставку, вы поднимаете ее. Таким образом вы вынуждаете всех других играющих уравнивать двойную ставку, первоначальную ставку и только что поднятую вами ставку; при этом они почти наверняка выйдут из игры. Вы не возражаете, чтобы обладатель дам уравнил поднятую вами ставку, поскольку у вас большое преимущество над этим игроком. Однако если он сбросится, тоже славно.

Теперь пусть игрок, изображающий дам, сидит не справа, а слева от вас. В этом случае надо ставить при двух парах со старшими королями, даже если вы знаете, что игрок с дамами сделает ставку, когда вы спасуете, и несмотря на то, что по вашему мнению у вас лучшая рука. Объявляя ставку в данной ситуации, вы *надеетесь, что игрок с дамами поднимет ее*, и тогда перспектива двойной ставки выведёт из борьбы остальных игроков, а это как раз то, ради чего был применен пас с подъёмом в предыдущем примере. И если этот игрок действительно поднимет ставку, вы можете поднять ее ещё дальше.

Предположим, вместо двух пар со старшими королями, пятой картой приходит король, и у вас получается тройка королей. Теперь вы гораздо сильнее, чем были с двумя парами, и вы не возражаете против уравнивания ставок другими игроками. Следовательно, вы используете стратегию, противоположную той, что применялась при двух парах со старшими королями. Если потенциальный ставящий сидит справа от вас, следует сделать ставку, и после того, как все уравниются, вы надеетесь, что ставящий поднимется настолько, что партнёры будут уравнивать одинарную ставку дважды (а это гораздо более вероятно, чем то, что они уравниют двойную ставку один раз).⁵ С другой стороны, если потенциально ставящий сидит слева, тогда вы пасуете на трёх королях, и после того, как этот игрок делает ставку, все уравниваются, а вы

⁵ Такая ситуация возникает, когда вы только уравниваете поднимавшего. Часто лучшим ходом является дальнейший подъём ставки.

поднимаете ее. Вновь вы провоцируете оппонентов уравнивать одинарную ставку дважды, а не двойную один раз.

Подытоживая сказанное, можно отметить, что ваша тактика ставок или паса-подъёма зависит от соотношения силы вашей руки с предполагаемой силой соперников и от положения игрока, который, как вы ждёте, будет ставить или подниматься после вас, когда вы спасуете или сделаете ставку. При достаточно хорошей комбинации, такой как две пары со старшими королями или тузами в семикарточном стаде, вы стараетесь поставить оппонентов перед двойной ставкой, потому что вам хотелось бы избавиться от них. При очень хорошей комбинации, такой как три короля или три туза, вы играете, чтобы заставить оппонентов уравнивать одинарную ставку; затем ставите их перед фактом, что им придётся уравнивать ещё одну одинарную ставку. В этом случае вы не против, чтобы они остались в игре, поскольку у вас большое преимущество по сравнению с ними.

ПАС-ПОДЪЁМ НА ВТОРОЙ ПО СИЛЕ РУКЕ

Обычно вы применяете пас-подъём, когда полагаете, что у вас лучшая рука, но зачастую бывает правильно использовать его же на второй по силе руке, если в результате вы избавитесь от других оппонентов. Здесь действует тот же принцип, что и при подъёме на второй, по вашему мнению, руке, как объяснялось в главах 9 и 13. Если возможно лучшая рука располагается непосредственно справа от вас, вы можете сказать пас, подождать, пока этот игрок поставит, а потом поднять ставку с тем, чтобы остальные за столом сбросились, поскольку тяжело уравнивать двойную ставку. Хотя, возможно, вы не фаворит, но вы увеличили свои шансы взять банк плюс «мёртвые деньги» в банке от ранних кругов торговли (*мёртвые деньги* - деньги, поставленные в банк скинувшимися впоследствии игроками).

Иногда вы можете позволить себе пас-подъём с недостроенной комбинацией типа флеш на четырёх, если достаточно игроков участвует в торговле и вы не ждёте повторного подъёма ставки. Тогда вы получаете достаточно хорошие шансы банка, особенно если ещё пара карт на подходе. Так играть обычно стоит только если потенциально ставящий сидит непосредственно слева от вас; тогда другие игроки уравнивают этого ставящего, не зная, что вы готовите им подъём. Избавляться от конкурентов не входит в ваши планы, потому что вначале вы желаете накопить достаточные шансы банка, чтобы подъём был оправдан.

РЕЗЮМЕ

Факторы, которые следует учитывать при планировании паса-подъёма:

1. Сила вашей руки.
2. Будет ли кто-нибудь за вами ставить после того, как вы спасуете.
3. Позиция игрока, который, вероятно, будет делать ставки.

Если вы применяете пас-подъем с комбинацией, при которой желательно поменьше конкурентов, вы хотите, чтобы потенциально ставящий сидел справа от вас с тем, чтобы соперникам пришлось уравнивать двойную ставку, дабы остаться в игре. С очень сильной рукой и на большинстве недостроенных комбинаций вы хотите, чтобы потенциально ставящий был слева от вас - тогда другие игроки, возможно, уравниют его ставку, а затем им будет предложено уравнивать ваш подъем.⁶

⁶ Нюансы пас-подъёма, когда вы остаетесь один на один с противником в конце партии, смотрите в главах о блефе (18-19).

ГЛАВА 15

МЕДЛЕННЫЙ РОЗЫГРЫШ . (СЛОУПЛЕЙ)

Как мы видели в предыдущей главе, пас-подъём представляет собой слабый розыгрыш руки с целью последующего подъёма ставки в том же круге торговли. Вполне возможно, что вы тут же выиграете банк, используя пас-подъём. По крайней мере, вы можете сократить число оппонентов до одного-двух, что обычно и желательно сделать.

МЕДЛЕННЫЙ РОЗЫГРЫШ В СРАВНЕНИИ С ПАС-ПОДЪЁМОМ

Медленный розыгрыш (*слоуплей*)- это другое. Суть его заключается в том, чтобы сыграть слабо в одном круге с тем, чтобы поставить людей на деньги в последующей торговле. Типичная тактика слоуплей - это пас, если не было ставок, либо же простое уравнивание, а не подъём ставки. Другими словами, вы торгуетесь по минимуму - только для того, чтобы остаться в игре. Таким образом, вы не даёте никакой информации о силе своей руки.

Когда вы используете пас-подъём, вы обычно хотите сократить число конкурентов, а при медленном розыгрыше вы стараетесь сохранить как можно больше партнёров в игре, желая собрать их последующие ставки в результате вашей обманчивой тактики в начале торговли. Очевидно, раз вас не беспокоит большое число игроков и не тревожит, когда они получают бесплатные карты, у вас должна быть очень сильная рука - гораздо сильнее, чем та, при которой используют пас-подъём. В семикарточном стаде это могут быть три одинаковых на первых трёх картах, либо же флеш или фулл-хаус против одной пары. В холдеме это может верхняя тройка после флопа притом, что не высветилось никаких намеков на стрит или флеш ни у кого из партнёров. В лоуболле это может быть комбинация, не требующая обмена, что-нибудь типа

♦A, ♠2, ♠3, ♣4, ♥7.

ТРЕБОВАНИЯ К МЕДЛЕННОМУ РОЗЫГРЫШУ

В большинстве случаев для того, чтобы медленный розыгрыш был уместен, должны выполняться все следующие условия.

У вас должна быть очень сильная рука.

Бесплатные или дешевые карты, которые вы позволяете брать другим игрокам, должны обладать хорошим потенциалом, чтобы сделать им вторую по силе комбинацию.

Эти бесплатные карты должны иметь мало шансов сделать кому-то комбинацию лучше вашей или дать ему возможность наменять лучшую руку в следующем круге при достаточных шансах банка, чтобы оправдать уравнивание ставки.

Вы должны быть уверены, что избавитесь от других игроков, проявив агрессию, но у вас и без этого хорошие шансы сорвать крупный банк.

Банк пока не должен быть слишком большим.

Пункт 1 о наличии сильной руки является обязательным условием для выполнения пунктов 2 и 3. Предположим, в семикарточном стаде вы насобирали фулл-хаус на пяти картах, и похоже, что у оппонентов недостроенные флеш и стриты. Если вы применяете слоуплей и даёте им по бесплатной карте, вы хотите, чтобы все они набрали свои комбинации для активизации торговли, когда вы будете делать ставки. В то же время вас не волнует, что бесплатная карта даст им комбинации лучше вашей или что они намеряют что-то хорошее с соответствующими шансами банка, чтобы продолжать торговлю. (Однако не стоит применять слоуплей против таких перспективных рук, если вы полагаете, что они уравниваются после вашей ставки.) Наоборот, имея тройку в данной ситуации, вам следует тут же сделать ставку, поскольку есть хороший шанс, что бесплатная карта позволит одному или более оппонентов посостязаться с вами, когда вы не соберёте фулл-хаус.

Пункты 4 и 5 также взаимосвязаны. Оппоненты гораздо менее склонны уравнивать ставку, когда банк мал, чем когда он достаточно велик. С ростом банка все менее и менее вероятно, что медленный розыгрыш является правильной тактикой. Причина заключается в том, что оппоненты получают все большие шансы банка, а вам, соответственно, не очень хочется, чтобы они получили эти шансы. Следовательно, когда банк становится большим, вы менее склонны использовать слоуплей, поскольку шансы, которые вы даёте оппонентам, настолько велики, что они вполне могут взять их, не сильно ошибившись, если вообще уместно говорить об ошибке. Более того, поскольку оппоненты вряд ли скинутся при большом банке, нет необходимости использовать слоуплей, чтобы удерживать их от сбрасывания.

Не следует также использовать слоуплей, когда у вас очевидно сильные открытые карты. Большинство игроков поймут, что вы делаете, и не будут отвечать на ваши последующие ставки. Игроки, не понимающие, что вы делаете, несмотря на силу ваших открытых карт, скорее всего уравнивают вашу раннюю ставку, если у них есть хотя бы что-то в руке. Когда вы разыгрываете слоуплей, вы предоставляете оппонентам бесплатные или дешёвые карты. Фундаментальная Теорема Покера говорит, что такая игра неправильна, если только матожидание не покажет вам в следующем круге большую прибыль, чем можно было ожидать, если сделать ставку раньше. Другими словами, ваш обман должен нести больше потенциальной ценности, чем то, что вы заработаете, поставив сейчас. В то же время важно, чтобы оппонент, если он уравнивается в последующем круге после получения бесплатной или дешёвой карты, не получил нормальных шансов банка. Иначе неправильно будет дать ему бесплатную или дешёвую карту, потому что так вы предоставите ему возможность набрать комбинацию, которая оправдаёт его дальнейшую борьбу, даже если у него не лучшая рука. Значит, перед тем, как применять медленный розыгрыш, вы должны быть уверены в практическом отсутствии шансов у оппонента набрать при обмене лучшую комбинацию. В семикарточном стаде и холдеме надо быть особенно внимательным, чтобы вам не попался противник с потенциально завершаемым стритом или флешем, если только, как мы отмечали ранее, ваша комбинация уже не бьёт этот стрит или флеш.

Как ни странно, медленный розыгрыш лучше проходит на хорошей комбинации, но не на чистой конфетке. С конфеткой надо ставить и подниматься немедленно, на тот случай, если у кого-то ещё тоже сильная рука. Не повторите ошибку моего друга, который построил стрит-флеш на флопе в холдеме. Он пасовал в надежде развести народ на слоуплей - мало ли, вдруг у кого-то окажется флеш от туза. И он займётся тем же самым.

Для иллюстрации этого положения возьмем две ситуации из обменного луболла. Если игрок справа от вас поднимает ставку на *блайнде* (первой вынужденной ставке), вы должны просто уравниваться на средней позиции с завершённой комбинацией типа

♦A, ♠2, ♥3, ♣4, ♥7.

У вас сильная рука, и вы надеетесь, что другие игроки уравнивают первого поднявшего в надежде на обмен. В то же время есть небольшая вероятность, что первый поднявший

бьёт вашу комбинацию. Однако если у вас будет *велосипед* (A,2,3,4,5 - лучшая комбинация в лоуболле), вам захочется отобрать сколько-то денег у первого поднимавшего. Другие игроки, вероятно, сбросятся, но из первого поднявшего вы можете выбить много ставок прежде, чем он догадается, что у вас чистая конфетка.

РЕЗЮМЕ

Медленный розыгрыш - чрезвычайно эффективный способ получить хорошие деньги на сильной руке, но поскольку вы предоставляете слабым игрокам бесплатные или дешевые карты, играть слоуплей надо осторожно. У вас должна быть очень сильная рука. Не следует применять медленный розыгрыш, когда ваша сила очевидна или когда велик банк. Также не стоит пробовать его, когда дешевая или бесплатная карта может сделать противнику руку лучше вашей, либо подвести его к удачному обмену. Для примера представим, что в семикарточном стаде очевидный обладатель стрита ставит против вашего замаскированного флеша с тузом-королём старшими. Вы можете просто уравнивать ставку, если есть ещё недостроенные флеша. Но если у вас флеш со старшим королём, нужно поднять ставку, делая ее как можно дороже, чтобы пытающиеся натянуть более высокий флеш не особо стремились принять такую ставку. Идеально хороший медленный розыгрыш встречается, когда набрав руку, к которой они стремились, оппоненты всё равно подходят к концу со второй по силе комбинацией, то есть когда они *тянут вмёртвую* (бесполезно). Однако до тех пор, пока оппоненты не получают нужных шансов, вытянув бесплатную или дешевую карту, слоуплей достоин рассмотрения.

ГЛАВА 16

СВОБОДНАЯ И ЖЁСТКАЯ ИГРА

Любители свободной (раскованной) игры предпочитают играть максимум сдач. У них относительно низкие стартовые требования к руке, и они продолжают борьбу на относительно слабых комбинациях. Жёсткие (аккуратные) игроки реже участвуют в торговле, они играют меньший процент сдач. Стартовые требования к комбинации у них высоки, и они довольно скоро выбрасывают слабую карту, если она не перерастает в сильную. Некоторые всегда играют свободно, другие всегда жёстко. Хорошие игроки ориентируются по игре.

В главе 4 мы видели, что размер анте относительно последующих ставок является основным критерием при выборе решения, насколько свободно или жёстко следует играть. Чем выше анте, тем свободнее вы играете. Чем ниже анте, тем вы играете жёстче. При высоких анте в банке больше денег с самого начала, а чем больше денег в банке, тем лучше шансы банка для вас, чтобы играть на руках, которые того не стоят при очень малых анте. С другой стороны, при малом анте нет смысла играть на маргинальных руках, особенно если вы знаете, что партнёры скорее всего будут ставить и уравниваться только на сильных руках.

Что приводит нас ко второму критерию при выборе решения, насколько свободно или жёстко играть - это тактика, которой придерживаются другие участники во время игры. При нормальном анте, а это около 10 процентов от средней суммы будущих ставок, обычно считается, что если партнёры играют свободно, вам следует играть жёстко, если же они играют жёстко, надо играть свободно. И в этом есть смысл. Например, вы можете выиграть анте на ничем (свободная игра) у жёстких игроков, которые обычно скидывают маргинальные комбинации, с гораздо большим успехом, чем у партнёров, играющих свободно, которые с удовольствием уравниваются, имея в руке почти то же самое. Однако принцип свободной игры против жёстких игроков и наоборот требует уточнения.

СВОБОДНАЯ ИГРА

ПОЛУБЛЕФ В СВОБОДНОЙ ИГРЕ

Помним, что в нормальной игре на полублефе можно выиграть тремя способами: набрав со временем лучшую комбинацию, получив из колоды мощную карту, которая приведёт в дальнейшем к выходу оппонентов из игры, или же заставив оппонентов скинуться немедленно. Вот три возможных способа выиграть партию, которые делают полублеф выгодной тактикой. Но что обычно происходит в свободной игре? Во-первых, привыкшие играть свободно скидываются не сразу, поэтому выиграть выиграть у них немедленно на полублефе доводится редко. Во-вторых, если к вам приходит мощная карта, которая на самом деле не нужна для вашей комбинации, свободно играющие чаще, чем жёсткие и игроки смешанного стиля, предпочитают «проверить вас на честность», уравнив вашу ставку. Следовательно, первый способ выигрыша на полублефе - когда противники сразу же скидываются - практически полностью отменяется, а второй способ - когда в процессе вам приходят мощные карты из колоды - становится сомнительным. Без этих двух дополнительных способов выигрыша полублеф больше не имеет положительного матожидания. Следовательно, можно не рассматривать большинство вариантов полублефа, когда есть высокая вероятность, что единственный оставшийся способ выиграть партию - это усовершенствовать свою комбинацию до лучшей. Поэтому в отношении полублефа можно сказать, что вы не должны им злоупотреблять в свободной игре.

НОРМАЛЬНЫЕ КОМБИНАЦИИ В СВОБОДНОЙ ИГРЕ

Что сказать относительно нормальных комбинаций? В свободной игре стараются играть на картах по ценности ниже среднего уровня. Поэтому здесь нормальная карта не должна быть так хороша, как в обычной игре, поскольку оппоненты скорее всего будут торговаться ещё с худшими руками. Это становится особенно верно, когда вы остаетесь один на один с противником.

Однако из-за торговли и стиля игры здесь часто присутствует несколько конкурентов. Когда торгуются несколько человек, не стоит бороться с комбинациями типа две небольших пары или одна средняя пара. Такие маргинальные комбинации могут устоять в свободной игре один на один, но когда перед вами несколько противников, скорее всего вы проиграете. Ну а если вы поставите на такой руке, скорей всего скинется один, а не два, три, четыре оппонента - тем более когда они любят азарт свободной игры.⁷

НЕЗАВЕРШЁННЫЕ КОМБИНАЦИИ ПРИ СВОБОДНОЙ ИГРЕ

В противоположность полублефовой карте и малым парам, незавершённые комбинации (с надеждой на приход) увеличивают свою ценность пропорционально числу активных игроков, поскольку сумма в банке становится настолько привлекательной, что на обмен не жалко денег. Кроме того, при свободной игре вы рассчитываете хорошо заработать на завершённом стрите или флеше. Итак, в раскованной игре с несколькими активными партнёрами следует рисковать больше, чем обычно, разыгрывая в семикарточном стад-покере такие комбинации, как, скажем, флеш из трёх старших фигур на четырёх картах.

Следовательно, в свободной игре нужно как следует собраться на полублефе и оттянуться на нормальной руке. Однако лучше не рисковать на маргинальных комбинациях типа двух небольших пар или одной средней пары, когда приходится бороться с несколькими оппонентами.

ЖЁСТКАЯ ИГРА

В жёсткой игре возрастает ценность полублефа, и даже чистый блеф может быть выгоден, поскольку зажатые, несмелые игроки быстро выходят из игры. Как ни парадоксально, Однако нормальные комбинации здесь резко теряют свою ценность по сравнению со средней и свободной игрой. Причина очевидна. Когда вы ставите ради укрупнения банка в жёсткой игре, вас уравнивают только партнёры, сами имеющие сильные руки, поскольку требования к стартовой комбинации у жёстких игроков выше. В свободной игре оппонент с двумя малыми парами в конце, возможно, уравнивает вашу ставку, а у вас, к примеру, две пары со старшими тузами. Но когда вы ставите на той же комбинации в жёсткой игре - особенно если оба туза открыты, и кто-то доставляет такую же ставку, вы чувствуете себя уже не так спокойно. Вполне возможно, что противник побьёт вашу карту.

Многие агрессивные игроки не могут произвести переоценку своей карты, когда они садятся за стол с аккуратистами, предпочитающими жёсткую игру только на своих «железобетонных». Они зарабатывают денежки на блефе и полублефе, но стоит прийти приличной карте, на ней они сливают, в успокоение говоря себе: «Если бы карта вообще не шла, было бы классно, поскольку проигрываю я именно на ней.» До них не доходит, что в жёсткой игре ценность руки падает, поскольку соперники, продолжающие борьбу, сами сидят при хороших руках - в среднем гораздо лучше, чем в обычной игре.

Следовательно, в жёсткой игре вы расслабляетесь на блефе и полублефе, но зажимаетесь на нормальной руке. Здесь также не стоит часто играть на незавершённых комбинациях, поскольку в банке не так много денег, а если повезет и вы всё же вытянете нужную карту, вы не получите таких дивидендов, как в средней или свободной игре.

⁷ Математика здесь такая же, как и при блефе против одного оппонента. Смотрите главу 18.

РЕЗЮМЕ

Забудьте расхожее мнение о том, что нужно играть жёстко в свободной игре и раскованно в жёсткой игре. Вместо этого запомните следующее: в свободной игре лучше поменьше баловаться блефом и полублефом, зато приударить на нормальной руке. Меньше блефуйте, больше ставьте «до кучи». Также чаще уравнивайтесь и смелее играйте на незавершёнках. В жёсткой игре можно вольготнее использовать блеф и полублеф, но ужесточить требования к нормальной руке. Блефуйте больше, до кучи ставьте меньше. Также реже уравнивайтесь и быстрее сдавайтесь на недостроенных комбинациях.

Эти путеводные указания можно отнести как вообще к игре, так и к игрокам лично. Если в семикарточном стад-покере с малым анте крайне умеренный (жёсткий) игрок поднимает ставку, имея в руке

две закрытых и ♦К в светлую,

а все остальные перед вами скидывают карты, вам, наверное, стоит выкинуть свою пару валетов. Вы ужесточили требования к своей карте, поскольку вполне вероятно, что оппонент уже сидит крепче вас с парой королей. Но если очень смелый, свободно себя чувствующий игрок поднял ставку в такой же ситуации и все перед вами скинулись, вы можете подняться дальше на валетах. Это не полублеф, а ставка ради роста банка, «до кучи».

С другой стороны, если у вас

две закрытых четверки ♣4, ♦4 и открытый ♠А,

вы можете запустить полублефовый подъём против очень зажатого игрока, который поставил на паре королей, поскольку вполне вероятно, что он скинет лучшую комбинацию, опасаясь, что у вас пара тузов. Не стоит пытаться так играть против очень раскованного партнёра отвязного типа, который наверняка уравнивается с королями в руках.

Используя весь арсенал покерных приёмов, нужно подгонять свою тактику под стиль игры сообразно с манерами каждого сидящего за столом.

ГЛАВА 17

ПОЗИЦИЯ (ПОЛОЖЕНИЕ ЗА СТОЛОМ)

Позиция игрока за столом - весьма существенный аспект покера, хотя многие его недооценивают. При обсуждении подъёма, пас-подъёма и свободной карты мы показывали, как позиция влияет на стиль вашей игры. Безусловно, можно отметить, что позиция - это один из ключевых элементов, влияющих практически на всю стратегию покера.

В играх типа пятикарточного покера с обменом, лоуболла и холдема вы знаете свою позицию заранее перед каждой сдачей, потому что игрок слева от дилера (человек *под пистолетом* = *the man under the gun*) всегда имеет первое слово в торговле, а дилер последнее. Однако в разновидностях стад-покера, как верхнего, так и нижнего, редко известно, какова будет ваша очередность в следующих кругах торговли.

В некоторых играх позиция более важна, чем в других; особенно это заметно в холдеме, пятикарточном покере с обменом и лоуболле. Однако во всех разновидностях покера гораздо лучше сидеть последним, так как обычно на этом месте проще решать, что делать дальше, после того, как вы увидели ходы противников. Например, у вас может быть рука, на которой стоит уравниваться, если уравниют ещё двое-трое других партнёров, но на первой или ранней позиции вы не можете быть уверены, что это произойдёт. На последней позиции, кроме того, вы уже знаете наверняка шансы банка, стоит ли уравниваться ради них, и если нет, вы можете сэкономить ненужную ставку, сбросив карты. Если вы не первый и не последний, то чем ближе вы к последней позиции, тем лучше, поскольку меньше неизвестности в ближайшем будущем и больше ясности в предыдущем.

ПРЕИМУЩЕСТВА ПОСЛЕДНЕЙ ПОЗИЦИИ

Для понимания того, насколько важно быть последним, возьмем ситуацию из семикарточного разза. Предположим, вы начинаете с хорошего трёхкарточного **лоу** (**low** = последовательность младших карт), и вы думаете, что у оппонента схожая комбинация. Дальше вам приходит король или даже дама, а у оппонента образуется пара в светлую. Без пары у вас, очевидно, лучшая нижняя комбинация, если бы игра окончилась в этот момент, и всё же *не следует* делать ставку. Имея открытую пару, вполне вероятно, что оппонент будет последним торгующимся в каждом круге, а эта деталь более чем компенсирует то, что его первые четыре карты чуть-чуть хуже ваших.

Почему лучше быть последним? По ряду причин. Если вы сидите последним с не очень хорошей рукой, и первый игрок делает ставку, вы можете уравнивать ее, не боясь подъёма после себя. Игроки, сидящие в начале или в середине, не обладают таким преимуществом. Если они уравниваются с посредственной рукой, у них остается риск последующего сброса или внесения приличной суммы для продолжения игры, когда кто-то за ними поднимет ставку.

Если вы сидите последним и у вас сильная рука, тогда ваше преимущество ещё больше. Чтобы понять, откуда это идет, представим, что вы сидите первым. С сильной рукой на первой позиции вы можете попробовать пас-подъём. Но если никто не поставит после вас, вы потеряете несколько ставок от игроков, которые бы уравнились после вас, а так вы ещё даёте бесплатную карту игрокам, которые бы вряд ли уравнили вашу возможную ставку.

С другой стороны, если вы сразу ставите на первой позиции, вы теряете деньги по сравнению с тем, если бы сработал пас-подъём. Даже в средней позиции с сильной рукой вам сложно принять правильное тактическое решение. Если никто пока ещё не поставил и

у вас свобода выбора, вы должны решать, делать ли ставку или попробовать слоуплей. Если кто-то поставил перед вами, вы должны решать, что выгоднее и тактически правильнее: поднять ставку, что неизбежно приведёт к выходу из игры нескольких игроков после вас, или же уравнивать ее в надежде, что другие также уравниваются после вас. В последней позиции у вас нет таких проблем. Если никто не поставил, вы можете сами это сделать, а если кто-то поставил перед вами, вы можете поднять ставку или сыграть на медленный подъём, зная, сколько народа ориентировочно останется в игре.

Если у вас неважная рука, всё равно выгодно быть последним. В первом круге вы можете уравнивать небольшую открывающую ставку, не опасаясь подъёма. В последующих кругах игроки перед вами могут спасовать на лучших комбинациях, чем ваша, что позволит вам спасовать после них и получить бесплатную карту. Однако если вы спасовали на той же посредственной руке в ранней позиции, противник с приличной рукой может поставить после вас, лишая вас бесплатной карты и, возможно, вынуждая выйти из игры.

Когда в игре остаются двое, позиционное превосходство не только остается, но становится ещё больше, чем при нескольких участвующих. Сидя последним, вы можете ставить на сильной руке, если партнёр не ставит, и поднимать ставку, если он делает ее. С той же рукой в первой позиции вам придётся решать, попробовать ли пас-подъём или просто ставку; если вы пасуете с намерением последующего подъёма, а оппонент пасует после вас, вы теряете ставку; если вы ставите, когда может сработать пас-подъём, вы также теряете ставку.

С посредственной рукой против одного соперника тоже лучше быть последним. Если вы не в состоянии уравнивать ставку, у вас всё равно остается шанс получить бесплатную карту, когда оппонент пасует. В первой позиции, как мы убедились в главе 10, вы не можете гарантировать себе бесплатную карту. Наконец, если у вас комбинация не хорошая и не плохая, а где-то посередине, лучше сидеть последним. Ставить вы можете на любом месте, но в последней позиции у вас преимущество за счёт возможности уравнивать ставку, если противник поставит ее. В первой позиции вы можете поставить на том, что называется *уравнивающая рука*, и оказаться поднятым оппонентом, сидящим последним.

Единственная реальная угроза для игрока в последней позиции - это возможность пас-подъёма. Поэтому в играх, где не допускается пас-подъём, последнее место ещё более выгодно. Если игроки перед вами спасовали, вы можете быть вполне уверены, что они не роют вам яму (**Sandbagging**), имея на руках мощную карту.

ПРЕИМУЩЕСТВА ПЕРВОЙ ПОЗИЦИИ

Однако отсюда следует, что бывают ситуации, когда выгодно быть первым. В первой или ранней позиции больше возможностей зарядить пас-подъём. Более того, с победной комбинацией на первой позиции вы можете выиграть три ставки, поставив и повторно поднявшись. Наконец, иногда бывает нужно вывести из игры партнёров, чтобы устоять самому; в этом можно преуспеть, только поднявшись на первой позиции до того, как оппоненты получили возможность уравнивать первую ставку. Тем не менее, эти достоинства первой и ранней позиций минимальны в сравнении с многочисленными преимуществами последнего слова.

СООТВЕТСТВИЕ ТАКТИКИ ИГРЫ ПОЛОЖЕНИЮ ЗА СТОЛОМ

Бывают случаи, когда позиционное преимущество позволяет вам взять банк, который вы иначе бы не выиграли. Однако по большей части выигрывает лучшая комбинация, какое бы место за столом ни занимал ее обладатель - первое или последнее. Так что в действительности под позиционным преимуществом мы имеем в виду лишние ставки,

которые можно спасти или приобрести за счёт последнего слова - пас после паса оппонента, подъём после ставки оппонента и так далее. Важность этих дополнительных ставок невозможно переоценить. Никогда не забывайте, что в покере мы стараемся выиграть деньги - не обязательно банк целиком. Каждый нормальный игрок выигрывает свою долю банка, но именно дополнительные ставки из выигранных банков и сэкономленные из проигранных увеличивают ваш часовой коэффициент и сумму, выигрываемую вами за длительный промежуток времени.

Мало что можно сделать для обеспечения последнего слова от сдачи к сдаче, но когда оно у вас, надо выжать из этого максимум. Например, в семикарточном стад-покере можно предвидеть свою позицию от круга к кругу. Если туз или открытая пара располагается слева от вас, это значит, что вы будете последним в следующем круге. Вы можете разыгрывать свою карту немножко по-другому, немножко более агрессивно, более раскованно, чем на первом месте.

И наоборот, если ставящий сидит непосредственно справа от вас, вынуждая вас говорить раньше всех, вам следует значительно ужаться. На таком месте крайне важно скидывать почти все маргинальные руки. Поскольку остается убийственная возможность подъёма после вас плюс шанс вторичного подъёма от первого ставившего. Более того, часто можно предполагать, что вы останетесь в той же неблагоприятной позиции - не случайно называющейся *под пистолетом* - все остальное время до конца розыгрыша комбинации. Если в этой позиции вы постоянно будете уравниваться на маргинальных руках, вам придётся скинуть так много из них - либо позднее в том же круге, когда поднимут ставку, либо в следующем круге, когда повторят ставку, - что вы потеряете огромную сумму денег по сравнению со случайными банками, которые вы можете выиграть, оставаясь в игре.

Так, в пятикарточном покере с обменом, если игрок справа от вас в ранней позиции открывается, следует сбросить пару тузов в большинстве случаев. В той же позиции в луболле обычно лучше сбросить 7,6 и, возможно, 7,5 с недостающей одной картой, даже несмотря на то, что вы бы охотно играли на этих комбинациях, если бы были уверены, что не будет подъёмов после вас. В семикарточном стаде, если игрок справа от вас поднимает открывающего на третьей карте, следует сброситься на большинстве средних пар, когда после вас ещё несколько игроков, могущих вторично поднять ставку.

С любой из такой рук почти всегда стоит уравниваться на последней позиции. Ещё одно преимущество данного места: на нем можно играть больше комбинаций. Нет нужды опасаться подъёма от игроков, которые не участвовали в торговле, и в большинстве случаев вы по всей вероятности также останетесь последним и в следующих кругах торговли. Даже в семикарточном стаде, когда у ставящего слева от вас окажется не высшая открытая карта и, соответственно, не первое слово, другие игроки обычно спасуют перед ним в следующем круге.

СИЛЬНАЯ РУКА, СТАВЯЩИЙ СЛЕВА

Ещё одно существенное преимущество последней позиции состоит в том, что когда вы наберёте сильную комбинацию, у вас больше шансов снять крупный банк. Вы можете тихо сидеть со своей слоновой рукой - пусть ставящий слева гонит к вам агнцев на растерзание. Он делает ставку, двое-трое игроков перед вами уравнивают ее, и - бац, вы поднимаете ставку. Таким образом, вы получаете по крайней мере одинарную ставку от игроков, которые скинутся после вашего подъёма и двойную ставку от тех, кто уравнивается. Также теперь им дороже станет перетянуть вас на обмене, если есть ещё карты в колоде. (В этой ситуации обратите внимание на проблемы, с которыми сталкиваются игроки на первой и средней позициях.) (У тех, кто уравнивается в середине, всегда остается риск подъёма со стороны игрока после них.)

СИЛЬНАЯ РУКА, СТАВЯЩИЙ СПРАВА

Если у вас та же сильная рука, но ставящий сидит справа, вы не сможете разыгрывать ее так же, как в предыдущем случае. Если вы подняли ставку, значит, требуете, чтобы игроки после вас уравнивали двойную ставку за право продолжать торговлю. Таким образом, уравнивающих станет меньше (если вообще найдутся), чем было, если бы вы подняли ставку на последней позиции после того, как они подписались на дальнейший торг, уравнив первую ставку. С другой стороны, просто уравнившись в первой позиции, лучшее, что вы можете ожидать, это несколько одинарных ставок от игроков после вас. В то же время, когда ещё должны прийти карты из колоды, вы делаете относительно дешевой потенциальную возможность перетянуть вас со стороны игроков, рискнувших продолжать торг. Так что если ещё должны прийти карты, вы должны решать, выдержит ли ваша рука конкуренцию со стороны других или лучше поднять ставку, чтобы вывести их из игры.

КАК ПОЛОЖЕНИЕ ВЛИЯЕТ НА СТИЛЬ ИГРЫ

Для того чтобы показать, насколько различно надо играть в первой и последней позициях, предположим, у вас такая карта

♥6, ♦6

в безлимитном холдеме (где позиция остается фиксированной на протяжении сдачи). Если оппонент слева умеренно поднялся и трое его уравнили, я, пожалуй, тоже уравниюсь, поскольку у большинства игроков ещё достаточно денег в запасе. Если Бог пошлет три 6-ки на флопе (шансы против этого 8 к 1), я приготовлюсь сорвать крупный банк. Однако если игрок *справа* от меня поднимет ставку на ту же сумму, я вынужден буду сбросить свою пару 6-к, даже если предполагаю, что несколько человек уравниется, но никто не поднимется после меня.

Неудобное положение - вот в чем различие. От этого настолько меняется все дальнейшее, что вместо уравнивания приходится сброситься. Если бы я купил эти три 6-ки на флопе в последней позиции, открытая 6-ка выглядела бы вполне безобидно. Заходчик, наверное, поставил бы снова, возможно, его бы уравнили, и тогда я мог сильно поднять ставку - а, возможно, попытаться слоуплей и подождать подъема на шестой карте. Однако если бы заходчик был справа от меня, я бы не мог немедленно подняться с тремя 6-ми в надежде, что меня уравниют игроки, сидящие за мной, либо в надежде на флорп или на приход шестой нужной карты. Следовательно, если я сижу непосредственно сразу за ставящим, мои потенциальные шансы сокращаются настолько, что не стоит уравнивать первый подъем ставящего перед флорпом.

ВАША ПОЗИЦИЯ В ОТНОШЕНИИ ПАРТНЁРОВ ЗА СТОЛОМ

Позиция важна в соотношении со стилем игры ваших партнёров. Вы предпочли бы, чтобы рискованный, агрессивный игрок сидел справа от вас, а умеренный, консервативный игрок слева. Тогда вам проще решать, как разыгрывать свою комбинацию после того, как сходил агрессивный игрок, и вы не опасаетесь сюрпризов от консервативного игрока после вас. Также у вас лучшая позиция для управления агрессивным игроком, поскольку так удобнее заманить его в ловушку, чтобы он начал ошибаться. Аналогично, если есть игроки, которые ставят независимо от того, что у них в руке, лучше, чтобы они сидели слева - тогда вы сможете использовать информацию их ходов для того, чтобы решить, делать первую ставку самому или подождать других.

РЕЗЮМЕ

В итоге так же, как на скачках вы хотите быть первым, так же и в покере вы хотите быть последним.

ГЛАВА 18

БЛЕФ

Чемпионат мира 1978 года по безлимитному холдему, проходивший в казино «Подкова» в Лас-Вегасе, в финале свелся к поединку между интеллигентом Бобби Болдуином из Талсы, штат Оклахома, и магнатом недвижимости Крэнделлом Аддингтоном из Сан-Антонио, штат Техас. За час до конца чемпионата Аддингтон имел \$275000, а Болдуин около половины того - \$145000. Всю дорогу Аддингтон был явным фаворитом у зрителей, но затем пришел расклад, который все перевернул. Будучи первым, Болдуин поставил перед флопом, и Аддингтон принял эту ставку. Пришел флоп

♦Q, ♦4, ♣3.

Болдуин двинул ещё грудку фишек на \$30000, вероятно, пытаясь натянуть стрит или бубновый флеш. Кроме того, у него могла быть пара дам. Аддингтон, не долго думая, уравнил ставку в \$30000. Видимо, у него самого была хорошая рука.

Шестой картой выпал туз бубен - устрашающая карта, - и к тому времени в банке набралось \$92000. Медленно и задумчиво Болдуин подвинул один стэк (столбик) фишек на \$10000, затем другой, ещё один, ещё - и так до тех пор, пока в центре стола не набралось девять стэков. Под каонец красивым жестом Болдуин демонстративно уложил короткий стэк из \$5000 поверх других. Он поставил \$95000, оставшись практически разоренным.

Аддингтон впал в задумчивость. Он посмотрел на стопки фишек, потом на Аддингтона, пытаясь разгадать, где же ключ к такому поведению. Неужели парень блефует? Если бы Аддингтон уравнил ставку и выиграл, Болдуин практически был бы выбит из дальнейшей борьбы. Если бы он уравнил эту ставку и проиграл, тогда бы Болдуин стал неоспоримым лидером. Блефует парень или нет? Аддингтон решил, что нет, и бросил карты. Когда Болдуин загреб \$92000 банк, он не преминул перевернуть две своих закрытых карты, переправив их Аддингтону. Там были

♥10, ♥9.

Ничто. Пустое место. Конечно же, Болдуин блефовал. Аддингтон был вне себя, а спустя час Болдуин выиграл все деньги и стал чемпионом мира по покеру 1978 года.

МИФ О БЛЕФЕ

Успешный блеф, особенно при игре на высокие ставки, порой бывает весьма драматичен. Более того, люди, играющие в покер не слишком много, зачастую полагают, что блеф - центральный элемент игры. Когда Стю Унгар появился в шоу Мерва Гриффина на следующий день после того, как он выиграл мировой чемпионат по покеру 1980 года, первый вопрос, который Гриффин задал ему, был таков: «Вы много блефуете?» Многие играющие от случая к случаю, заезжая в Лас-Вегас, постоянно блефуют за недорогими столами типа \$1-\$3 и \$1-\$4, и они дорого расплачиваются за свою глупость.

Верно, что блеф важный аспект покера, но это лишь один компонент игры - очевидно, не более значимый, чем корректный розыгрыш нормальной руки. Хотя игрок, который никогда не блефует, не может надеяться выиграть столько же, сколько в меру блефующий, большинство средних игроков склонно блефовать слишком много, особенно в игре с пределом. Когда оппоненту стоит всего одну лишнюю ставку, чтобы посмотреть вашу руку, трудно проехать на блефе, поскольку при любой руке у оппонента обычно достаточные шансы банка, чтобы принять вашу ставку - в особенности если он видел, что вы уже пытались блефануть несколько раз до этого.

СУЩНОСТЬ БЛЕФА

С этой оговоркой нужно повторить, что с точки зрения теории блеф - чрезвычайно важный аспект покера. В арсенале обманных приёмов он столь же важен, как и слоуплей, если не больше. Слоуплей декларирует слабость, когда вы сильны, блеф же демонстрирует силу, когда вы слабы. Вспомним Фундаментальную Теорему Покера: всякий раз, когда противник разыгрывает свою комбинацию неправильно, основываясь на том, что, по его мнению, у вас в руке, вы выигрываете; и всякий раз, когда он играет правильно в соответствии с предполагаемой у вас комбинацией, вы проигрываете. Оппонент, который знает, что вы никогда не блефуете, гораздо реже сыграет неправильно. Всякий раз, когда вы делаете ставку, он будет знать, что вы ставите до кучи. И играть будет, только если посчитает, что его рука лучше вашей, или когда у него достаточные шансы банка для того, чтобы уравниваться, при условии, что ещё должны подойти карты из колоды. Следовательно, блеф или возможность того, что вы блефуете, - это ещё один способ заставить гадать ваших противников. Допускаемый вами иногда блеф скрывает не только руку, на которой вы блефуете в данный момент, но также нормальные карты на других сдачах, когда оппоненты полагают, что, *возможно*, вы блефуете.

Чтобы убедиться в важности блефа, представьте, что вы сражаетесь с противником, который в последнем круге поставил \$20 в \$100 банк. Шансы банка у вас будут 6 к 1, если вы уравниваете эту ставку. Однако вы знаете, что, как часто бывает, вы можете выиграть только если оппонент блефует. Предположим, вы хорошо знаете трёх своих соперников. Первый никогда не блефует в такой ситуации, так что ответ на ставку этого игрока прост: вы сбросите свои карты с полной уверенностью, что не упустили здесь ни одного цента. Второй опонент часто блефует. И вновь ответ прост: вы уравниваетесь, зная, что выиграте эту последнюю ставку на длинной дистанции. Третий игрок проблематичен. Он ставит обычно так, что шансы против того, что он блефует, примерно 6 к 1. На самом деле можно заранее сказать, что если он делает ставку, он блефует один раз из семи.

Теперь вы должны принять кардинальное решение. Выбирать придётся из двух равно неприятных вариантов. Вы получаете 6 к 1 из банка, который возьмёте, только если оппонент блефует, а шансы того, что он не блефует, тоже 6 к 1. Если вы сброситесь, то знаете, не исключена вероятность того, что оппонент просто увел у вас банк; если же уравниваетесь, то знаете, что в шести случаях из семи вы просто отдадите ему свои деньги. Таким образом, партнёр, который блефует примерно с правильной частотой - и, конечно же, спонтанно, - гораздо лучший покерист, и на длинной дистанции он выиграет гораздо больше денег, чем игрок, который практически никогда не блефует, или же блефует слишком много. Игрок, который никогда не блефует, никогда не увидит хорошей торговли. Тот, кто всегда блефует, проторгуется, сколько его душе угодно, пока не сгорят все его запасы. Но игрок, корректно использующий блеф, сохраняет свои активы зашифрованными, постоянно вынуждая противников принимать нелегкие решения, зачастую оказывающиеся ошибочными.

ОПТИМАЛЬНАЯ ЧАСТОТА БЛЕФА

Какова оптимальная частота блефа? Это та частота, которая делает оппонентам невозможным узнать, уравнивать ли вашу ставку или сдаваться. Математически оптимальная стратегия блефа заключается в использовании его таким образом, чтобы шансы против вашего блефа равнялись шансам банка, которые получает оппонент. Так, если в вышеприведённом примере оппонент получает шансы банка 6 к 1, шансы против того, что он блефует, должны быть тоже 6 к 1. Тогда этот оппонент хоть на последней ставке, но улетит, если будет каждый раз уравниваться или каждый раз сбрасываться. Если он уравнился, то потеряет по \$20 шесть раз и выиграет \$120 один раз; если же сдастся, не выиграет ничего и ничего не проиграет. Независимо от ходов оппонента, вы в среднем выигрываете по \$100 через каждые семь сдач. Однако оптимальная математически стратегия блефа не всегда суть лучшая. Гораздо выгоднее вовремя

рассудить, когда стоит попробовать блеф, а когда нет, чтобы суммарный плюс был больше.

Подводя итоги, чтобы не было разночтений, мы определим блеф как ставку или подъём ставки на руке, которую вы не считаете лучшей. Блеф можно подразделить на две различные категории. Существует блеф, когда ещё ожидается приход из колоды, и когда нет. И, во-вторых, в каждой из этих категорий встречается интуитивный блеф, что является предметом обсуждения этой главы, и математический блеф, рассматриваемый в следующей главе.

БЛЕФ С ОЖИДАЮЩИМСЯ ПРИХОДОМ

Если ожидается приход, ваш блеф редко должен быть чистым. Чистый блеф - это когда вы ставите или поднимаете ставку, имея мало или нулевые шансы выиграть, если вас уравниют, даже с учётом карт, которые вы можете получить в следующих кругах торговли. Вместо этого в начале торгов надо ставить на полублефе - мощный, обманный розыгрыш, который мы детально разбирали в главах 11 и 12. Для вывода партнёров из равновесия неплохо периодически блефовать в начале торгов. Но зачем так поступать, если у вас всего один или два варианта выигрыша? Для того, чтобы сработал чистый блеф, ваш соперник или соперники обычно должны тут же сброситься. А как мы убедились в главе 11, полублеф имеет три варианта выигрыша. На нем можно выиграть, если оппонент скинется немедленно, и также победа за вами, если вам придёт грозная карта, заставившая оппонента скинуться впоследствии, или же вы наберёте лучшую комбинацию.

Тем не менее, хотя в начале торгов следует ограничивать блеф полублефом, всё равно ничто не запрещает вам попробовать чистый блеф, если вы чувствуете, что есть хорошие шансы прорваться с ним. Если вы думаете, что шансы прорваться с ним больше, чем шансы банка, которые вы получаете, тогда стоит попробовать. Если вспомнить, в главе о структуре ante описывалась партия, в которой некоторые участники играли слишком плотно за ante. Сумма ante равнялась \$10, и если бы эти игроки были единственными участниками торгов, я мог бы спокойно поставить \$7 абсолютно ни на чём и иметь хорошие шансы увести эти \$10. Шансы банка у меня в этом примере были меньше, чем 1 ½ к 1, но я знал, что смогу прорваться на блефе примерно в 60% случаев. Поэтому это был выгодный маневр.

Если вы идёте на чистый блеф в начале торгов и кто-то поднимает вас, не пытайтесь упорствовать. Вы на крючке. Шансов нет, так что даже не думайте продолжать борьбу. Оставьте эту затею и попытайте счастья в следующий раз.

Если вы блефуете и должны подойти ещё карты из колоды, вас часто уравнивают, и тогда вы должны принять решение, продолжать ли блеф в следующем круге. Таким образом, когда вы блефуете на руке, которая, вероятно, не сможет стать лучшей, вы должны сравнить шансы пройти на ней с эффективными шансами, если планируете продолжать ставить в будущих раундах, даже если комбинация у вас не улучшится.

Например, если в банке \$100 с пределом ставок \$10-\$20, и должны прийти ещё две карты, вы можете блефовать дважды. В таком случае вы рискуете \$40, чтобы выиграть \$120 - \$100 в банке плюс \$20, который поставил ваш оппонент в первом круге, чтобы уравнивать вашу ставку. Так что когда выделаете эту первую ставку \$20, вы не можете думать, что получаете 5 к 1 из банка. Вместо этого вы получаете 3 к 1 (\$120 к \$40). Чтобы игра была выгодной для вас, шансы того, что оппонент сбросится после второй ставки, должны быть больше 3 к 1. Это особенно верно для чистого блефа, где нет возможности выиграть партию за счёт совершенствования до лучшей руки.

Решение, продолжать ли партию с полублефом, в действительности зависит от того, насколько следующая карта повлияет на ваши шансы и как, по вашему мнению, карта оппонента повлияет на его шансы. Каждый круг торговли должен оцениваться

индивидуально. Предположим, вы подняли ставку на полублефе в семикарточном стаде-покере:

♣А, ♦5, ♥К.

Вас уравнила 9. Сдаться ли на блефе в следующем круге, зависит от того, что вы возьмёте, что возьмёт ваш оппонент, и от того, какого типа он игрок. Если при А,К,5 вы вытянете даму одной масти с королём, а оппонент получит пару, следует ставить ещё раз; но если оппонент вытащит, скажем, 8 одной масти с 9, а вы возьмёте 3, сдавайтесь. Пасуйте, и если оппонент сделает ставку, бросайте карты. Ваши шансы не улучшились, а у оппонента, по-видимому, да. У него может быть недотянутый флеш, стрит или просто пара 9-к, но что бы у него ни было, он кажется гораздо сильнее вас, поэтому нет смысла принимать его ставку.

Для того, чтобы знать, когда сдаваться, а когда продолжать торговлю на блефе, нужен опыт. Если вашу первую ставку уравнили, значит, скорее всего, у оппонента что-то есть. Если вы чувствуете, что он набирает силу, а вы нет, сдавайтесь. Если же вы чувствуете, что он слаб и остается таковым, и, по вашему мнению, он считает вас сильным, продолжайте блеф в надежде вывести его из игры.

БЛЕФ, КОГДА ВСЕ КАРТЫ УЖЕ ВЫШЛИ

Когда все карты вышли, вам, очевидно, не на чём продолжать полублеф. Либо вы набрали комбинацию, либо нет. Поэтому любой блеф в конце - это чистый блеф. Это ставки или подёмы, которые вы не предполагаете отыграть, если вас уравниют.

Если вы сидите, зная, что у вас худшая рука, зная, что невозможно выиграть, пасуя или уравнивая ставку оппонента, единственный вопрос встаёт перед вами: попробовать блеф или не стоит. Не стоит, если вы полагаете, что шансы уравнивания оппонентом вашей ставки слишком велики по сравнению с шансами банками, которые вы получаете. Стоит, если вы считаете, что оппонент достаточно часто скидывается для того, чтобы блеф оказался выгодным. Если в банке \$100, вы можете поставить \$20 на блефе, если думаете, что оппонент скинется более чем один раз из шести. Если в банке \$60, вы должны полагать, что оппонент скинется более одного раза из четырёх, прежде чем идти на блеф. Если в банке \$140, оппонент должен скинуться более одного раза из восьми. Но конечно же, чем больше банк, тем больше шансы банка, получаемые оппонентом при уравнивании вашей ставки, и тем более вероятно, что он примет ее с любой даже посредственной рукой.

Точная оценка шансов выигрыша на блефе приходит только с опытом, как и большинство других тонких приёмов покера. Вначале надо научиться читать руки. Ясно, нет смысла блефовать против соперника с победной или просто сильной рукой. Вообще говоря, чем слабее, вы полагаете, рука противника, тем выше шансы, что ваш блеф пройдет удачно.

Во-вторых, надо уметь «читать» оппонентов. На блефе обычно проще обыграть скромного, чем наглого оппонента, и также проще с заядлым картежником, чем с любителем, который будет искать любую причину для принятия ставки, включая вариант, что вы блефуете. Говоря по существу, вы должны оценивать каждого конкретного оппонента в каждой отдельной ситуации перед тем, как решить, применять блеф или нет. Даже общее направление игры в предыдущих партиях может иметь значение для того, чтобы решить, правомочен сейчас блеф или нет.

БЛЕФ И ПОЗИЦИЯ ЗА СТОЛОМ

Позиция также может влиять на успех блефа. В большинстве партий с хорошими игроками я выяснил, что легче блефовать, если я на первой руке, нежели на второй и оппонент пасует. На это есть две причины. Если оппонент спасовал передо мной, он

знает, что этим показал слабость, и когда я сделаю ставку, он подумает, что я пытаюсь воспользоваться его слабостью. Поэтому скорее всего он уравнивается с любого типа рукой. И если у него действительно плохая рука, он вполне может сам попробовать блефануть. Но поскольку вместо этого он сказал пас, шансы за то, что у него рука догоняющего, и если я сделаю ставку на блефе, он скорее всего уравниет ее, даже если, по его мнению, он немножко слабее. Так что в финале партии, если на вашей руке вы не можете выиграть, пасуя, но есть основания полагать, что оппонент слаб, блеф в первой позиции имеет больше шансов на успех, чем блеф во второй позиции.

БЛЕФ ПРОТИВ НЕЗАВЕРШЁННЫХ КОМБИНАЦИЙ

Иногда и вы, и оппонент оба дотягиваете себе флеш или стрит. У вас не набирается ваша комбинация, но шансы за то, что и у оппонента нет ее. Поскольку до этого уже сделано достаточно ставок в надежде на прикуп, в банке может собраться прилично денег - скажем, \$100 в \$10-\$20 игре. Теперь предположим, что вы первый, и вы подходите к финалу с A,J. Вы полагаете, 55% за то, что оппонент наскреб более-менее нормальную руку, и 15% за то, что он выиграет у вас «по ошибке» с чем-нибудь типа A,K или A,Q. В такой ситуации нужно делать ставку, поскольку в результате этой ставки, вполне вероятно, противник выбросит своего A,K или A,Q, улучшив тем самым ваши шансы на выигрыш с 30 до 45 процентов.

В противоположность этому, если у вас жуткая рука, и вы полагаете, что у противника она такая же, вам вряд ли захочется блефовать, если вы подойдете к финалу с чем-то типа небольшой пары. Если вы сделаете ставку, оппонент ответит на нормальной руке и сбросится, не набрав ничего. Но если вы спасуете, а затем уравниваетесь, оппонент может сделать ставку на пустой руке, также как и на нормальной. В таком случае с небольшой парой вы побьёте его блеф, что было бы невозможно, если бы вы поставили сами. В любом случае, естественно, вы проиграете, если у него нормальная рука.

БЛЕФ ПРОТИВ ДВУХ И БОЛЕЕ ОППОНЕНТОВ

Редко удаётся удачно блефануть против двух и более соперников, когда вышли все карты; ваши шансы на успех геометрически убывают с каждым лишним игроком в банке. Как ни парадоксально, вы можете выгодно блефануть против каждого из двух оппонентов в отдельности, но не против них двух сразу. Предположим, что вы остаётесь один на один в конце партии с пределами ставок \$10-\$20. В банке \$80, и вы полагаете, что вам удастся прорваться на блефе один раз из трёх. Ясно, что это предельно выгодная ситуация для блефа. Один раз вы выигрываете \$80, и дважды вы проигрываете по \$20, что даёт суммарную прибыль \$40 или среднюю прибыль \$13.33 с одной ставки.

Теперь предположим, что вы в идентичной ситуации, за исключением того, что против вас два игрока вместо одного. Предположим, оба поставили по \$40 в банк, догнав его до \$120, и вы, как и в предыдущем случае, полагаете, что каждый из них скинется по разу из трёх. Теперь вы получаете из банка 6 к 1, а не 4 к 1. Тем не менее, блефовать уже не выгодно, поскольку вероятность того, что оба оппонента сбросятся, составляет $1/3 \times 1/3$, что равняется $1/9$. Другими словами, в среднем восемь раз из девяти тот или другой оппонент уравниет вашу ставку. Так что вам предстоит потерять восемь раз по \$20, что даст в сумме \$160, и выиграть один раз \$120. Суммарная потеря составит \$40 или \$4.44 с одной ставки. Таким образом, блеф против отдельного игрока выгоден, но если против вас двое, ситуация из прибыльной переходит в невыгодную.

(Следует отметить, что в большинстве случаев блефа против более одного игрока шансы на то, что каждый игрок сбросится, не независимы. Игрок в середине зачастую сбрасывается на руке, с которой он бы уравнился, если бы был последним, и иногда игрок на последней позиции уравнивает ставку на руке, с которой он бы сбросился без колебаний, сидя в середине и ожидая, что игрок за ним уравнивается. Тем не менее, общий

принцип гласит, что обычно блеф более выгоден против одного игрока при банке в 2X долларов, чем против двух при банке в 3X долларов.)

БЛЕФ И СТАВКИ ДО КУЧИ

Число покерных раскладов, достающееся любому игроку, относительно ограничено, но помимо самих карт существует ещё такое множество прочих переменных, что редко, а может, и никогда ни одна конкретная партия не бывает сыграна абсолютно правильно или же совершенно неверно. Ваша тактика всегда зависит от размера банка, вашей позиции за столом, оппонента или оппонентов напротив вас, стиля их игры, количества денег у вас и у них, течения игры и прочих более тонких факторов. Это особенно применимо к вопросам блефа и торговли до кучи на приличных руках в конце партии. Ниже излагаются некоторые общие принципы на этот счёт.

Когда вы блефуете, вам хочется, чтобы оппонент сбросился, поскольку для вас это единственный способ выиграть банк. Если же вы ставите до кучи, вы стремитесь, чтобы оппонент уравнил эту ставку, поскольку вы хотите на нормальной руке выиграть у него ещё на одну ставку больше. Важно сознавать, что бывает неплохо поставить до кучи на приличной руке, и также верным может оказаться на ней блеф, но вот не делать с ней ни того, ни другого - почти всегда неправильно. Бывает, в конце партии лучше отказаться от блефа, когда вы не набрали никакой комбинации, но если вы всё же её набрали, тогда лучше поставить до кучи. (Единственное исключение из этого правила встречается в играх типа холдема и пятикарточного стад-покера, где оппонент видит вашу последнюю карту и зачастую может неплохо прочувствовать, сделала ли она вам комбинацию или нет. В таких случаях если вы ставите до кучи, вас скорее всего уравниют - или поднимут - только с рукой сильнее вашей.)

Аналогично, если вы не думаете, что ставка до кучи оправдана на приличной руке, поскольку оппонент ответит только, если его карта бьёт вашу, тогда если вы не набрали комбинацию, обычно лучше блефануть. Поскольку когда вы блефуете, есть шанс, что оппонент сбросится на приличной руке.

Иногда на приличной руке бывает правилен и блеф, и ставки до кучи в конце партии. Предположим, вы сражаетесь с одним соперником и перед тем, как увидеть последнюю карту, решаете продолжать ставить, даже если не улучшится комбинация. Пусть в семикарточном стад-покере на шести картах у вас

♥6, ♥3 закрытые и ♥Q, ♠5, ♥A, ♣3 открытые.

Заметьте, что впридачу к четырёхкарточному флешу со старшими A,Q у вас ещё небольшая пара. Взяв последнюю карту, вы понимаете, что флеш не вышел, но тем не менее у вас неплохая рука. Вы вытянули ещё одну даму, так что теперь у вас две пары со старшими дамами. Стоит ли ставить на такой руке до кучи?

Многие профессионалы говорят нет. Они полагают, что если вы так уверены, что собирались блефовать даже на пустышке, тогда не следовало ставить до кучи на средней руке, поскольку оппонент уравнил бы вашу ставку, только имея более сильную карту. Однако оба варианта игры могут оказаться правильными, особенно если велик банк. Предположим, 80% - вероятность того, что две пары со старшими дамами дают вам лучшую руку, а 30% - вероятность того, что оппонент сбросится, если вы сделаете ставку. Это значит, что если вы на ваших двух парах ставите до кучи, в 30% случаев оппонент сбросится и не принесет вам никаких дивидендов. Зато если оппонент примет вашу ставку, у вас будет преимущество 5 к 2. Вы выиграете эту дополнительную ставку в 50% случаев, тогда как проиграете её только в 20%, когда оппонент побьёт ваши две пары. Из этого ясно, что вы должны ставить на ваших двух парах, поскольку у вас 5/7 вероятность выиграть партию, если вас уравниют. С другой стороны, если вам не удастся сделать и двух пар, всё равно остается 30% шанс, что оппонент сбросит то, что может оказаться

лучшей рукой, когда вы сделаете ставку. Поэтому блеф также может быть выгоден на длинной дистанции, пока ваша ставка составляет меньше 3/7банка.

Аналогичная ситуация бывает в холдеме, когда я остаюсь один на один против хорошего игрока. Я поднимаю ставку перед флопом в последней позиции, и оппонент уравнивает ее. Приходит флоп, что-нибудь вроде

♦10, ♣3, ♥2.

Оппонент пасует. И я пасую. Теперь он подозревает, что у меня A,K; A,Q или K,Q - и он прав. Он готов уравниваться с любой парой, если не придёт крупная карта, но если она придёт, он подумает, может быть, лучше сдаться. Я знаю все это. Поэтому и собираюсь ставить, если придёт туз, король или дама, хотя только две из этих карт идут мне в пару. Оппонент может уравниваться на худшей руке, что делает мою ставку до кучи правильной; вместе с тем я полагаю, что достаточно часто он сбросится, поэтому и блеф здесь тоже выгоден.

БЛЕФ В СООТВЕТСТВИИ С ТИПОМ СОПЕРНИКА

Безусловно, когда вы выбираете, что вам делать - блефовать или ставить до кучи, необходимо учитывать тип соперника, с которым вы имеете дело. Против постоянно догоняющего (permanent Caller = уравнивающего), очевидно, лучше блефовать пореже. Однако против такого игрока надо ставить на любой руке, которая, как вы полагаете, имеет достаточную силу, чтобы быть лучшей. Наоборот, против неуступчивого (tough) игрока, способного быстро выходить из игры, можно чаще использовать блеф, но ставить до кучи от вольного не стоит. Стойкий противник вряд ли станет ставить на худшей руке, а уж если он поставил, значит, на вскрытии скорее всего он покажет руку сильнее вашей.

Рассмотрим типичную ситуацию, когда стоит блефовать, а когда нет. Предположим, в покере с обменом вы меняете три карты к паре валетов, а оппонент тоже тянет три карты, как вы полагаете, к паре тузов. Для начала предположим, что оппонент принадлежит к типу игрока, который почти всегда сбросится, если не улучшит комбинацию. В этом случае надо блефовать, если не пришло то, что вы ждали, поскольку можно заставить оппонента скинуться на паре тузов. Однако если вам пришли две одинаковых и у вас стало две пары со старшими валетами, вам лучше спасовать, чем ставить в рост банка (до кучи), поскольку скорее всего вы проиграете, если поставите и вас уравниют. Если партнёр уравнивает вашу ставку, вполне вероятно, что у него две пары со старшими тузами.

Теперь предположим, что партнёр принадлежит к типу, который почти никогда не сбрасывается. Против такого игрока нельзя блефовать с одной парой, поскольку почти наверняка он уравнивает ставку, имея на руках более сильную пару. Однако если вы набрали две пары со старшими валетами, тогда надо ставить в рост, поскольку ваши две пары имеют шансы на победу почти 5 к 2, если он уравнивается. Различие в том, что такой оппонент уравнивается с одной парой тузов также, как если бы он имел две пары со старшими тузами, тогда как первый скорее всего не станет уравниваться, имея на руках лишь голую пару тузов.

БЛЕФ КАК СРЕДСТВО СОЗДАНИЯ ИМИДЖА

Когда вас ловят на блефе, вы, естественно, проигрываете. Однако можно не расстраиваться, если вас поймали и вы проиграли в начале игры, поскольку вы создаёте себе имидж на будущее. Можно даже пойти на рискованный блеф в начале партии с тем, чтобы остаток ночи вам отвечали гораздо чаще, когда у вас будет нормальная карта. (Аналогично, рискованное уравнивание ставок крутых игроков в начале партии может приструнить их настолько, что они не станут блефовать против вас остаток ночи, опасаясь, что вы можете уравнивать их ставки на блефе.)

Образ игрока, который почти никогда не блефует, тоже может дать свои плюсы. В обществе я считаю себя аккуратным игроком, и иногда в начале игры я намеренно не использую шанс рискованного блефа для усиления этого имиджа. Результатом является то, что в дальнейшем мне несколько раз удаётся совершенно безнаказанно сорвать банк. Никому в голову не приходит, что я осмелюсь пойти на блеф.

Когда вы играете даже со средними партнёрами, они постоянно изучают ваш стиль игры. Учитывая это, эффект любой партии на будущие сдачи должен стать важной частью вашей игры, особенно в безлимитном покере и в покере с пределом банка, а тем более если вы играете с одними и теми же партнёрами всю ночь или от ночи к ночи, или из недели в неделю.

Некоторые даже оспаривают мнение, что блеф ведёт к потере денег, поскольку эти потери компенсируются с процентами, когда на нормальной руке они срывают крупный банк. Как мы увидим в следующей главе, теория игр предполагает, что если вы используете оптимальную стратегию блефа, вам он не повредит. Однако не стоит забывать о чувстве партнёра и игровой ситуации, тогда блеф принесет свои дивиденды. Успешный блеф приводит к выигрышу всего банка, и он даёт вам уйму лишних ставок от обладателей нормальных комбинаций, что ещё более укрупняет банк. Но для того, чтобы блеф был выгоден, не стоит им злоупотреблять. Это можно допускать только против очень аккуратных игроков, с остальными же его стоит использовать чуть реже оптимума. Чем крепче у вас будет репутация аккуратиста, тем глаже у вас будет проходить блеф. В то же время вас будут ловить достаточно часто, но вы компенсируете все сполна, когда у вас в руке будет действительно хорошая карта.

РЕЗЮМЕ

Блеф - это ставка или подъём ставки на руке, которую вы не считаете лучшей. Если должны прийти ещё карты из колоды, обычно следует ограничиться полублефом на руке, которая может стать лучшей.

Решая, стоит ли идти на чистый блеф, вы прикидываете, что лучше - шансы прорваться на нем или шансы банка. Однако если должны подойти ещё карты и вы планируете продолжить блеф, надо принимать во внимание эффективные шансы.

В конце торговли обычно стоит блефануть с пустой рукой, если вы думаете, что противник слаб. Против крутого игрока блеф обычно срабатывает чаще на первой позиции. Однако если ваша рука чего-то стоит, не делайте ставку, если у вас первое слово, с тем, чтобы вовремя вступить, когда блефанёт оппонент. Если вы во второй позиции и оппонент пасует, вскрывайтесь на этой же руке, поскольку у вас мало шансов выиграть, если вы сделаете ставку, а вас уравниют.

Шансы против успешного завершения (провала) блефа возрастают почти геометрически с каждым лишним игроком, участвующим в торговле. Поэтому редко стоит блефовать против двух и более соперников, особенно в конце партии.

Блефовать или ставить в рост на средней руке - это непростой вопрос мнения и опыта. Обобщенно говоря, если вы не уверены, что блеф пройдет, лучше на средней руке поставить до кучи; если же ставка на такой руке не может дать дивидендов, тогда стоит блефануть.

Блеф - это ещё один вид оружия в арсенале универсально подготовленного игрока в покер. По моему мнению, он окупается на длинной дистанции, также как и любой другой приём покера. Даже если вас иногда поймают, всё равно можно ожидать компенсации в дальнейшем, когда вам придёт по-настоящему хорошая рука.

ГЛАВА 19

ТЕОРИЯ ИГР И БЛЕФ

Теория игр звучит как стратегия игры, но на самом деле это отрасль математики, рассматривающая процесс принятия решений. Хотя она используется в играх, но также она применима к таким дисциплинам, как экономика, международные отношения, социология и военное дело. В сущности, теория игр пытается математически подобрать лучшую тактику против кого-то, кто также использует лучшую тактику. Если противник, по вашему мнению, слабее вас - а это может быть в любой игре, вы в основном полагаетесь на свою голову, а не на теорию игр. Однако когда вы сражаетесь против оппонента, который, возможно, лучше вас, или против кого-то, кого вы не знаете, теория игр порой позволяет преодолеть его интеллектуальное превосходство.

Чтобы показать, как теория игр работает в данном ракурсе, возьмем детскую игру в чет-нечет. Каждый из двух участвующих выкидывает один или два пальца. Если сумма четная, выигрывает один, нечетная - другой. Математически это абсолютно равновероятностная игра. Однако на длинной дистанции кто-то может получить преимущество за счёт своей проницательности, отгадав, когда выкидывать один, а когда два пальца, основываясь на том, что выкидывал другой раньше - иными словами, разгадав его систему; то есть, сообразно тому, что намеревается делать оппонент, выкидывается один или два пальца, сбивая его с толку и принося победные очки.⁸

Предположим, кто-то позвал вас сыграть в эту игру. Будучи уверенным в своей голове и способности отгадать вас, он предлагает вам фору: \$101 против \$100 за игру. Положим, вы тоже чувствуете, что вызывающий находится в предпочтительном (**бестовом = the best of it**) положении. Тем не менее, используя теорию игр, вы с удовольствием примете это предложение с уверенностью, что бестовое положение у вас. Все, что вам нужно сделать, это найти монету; ее подброс будет решать, сколько пальцев вам показывать - один или два.

Если, скажем, монета упадет решкой, вы показываете один палец, орлом - два. Что дала вам эта процедура? Она полностью разрушила способность оппонента предвидеть ваши действия. Шансы выброса вами одного или двух пальцев 50-50. Шансы падения монеты орлом или решкой 50-50. Однако вместо того, чтобы вам думать, один или два пальца выкинуть, за вас принимает решение монета, и самое главное - она **рандомизирует (randomizing)** ваши решения, то есть, вносит в них элемент случайности. Быть может, оппоненту удастся разгадать вас, но вы вынуждаете его предвидеть действия неодушевленного объекта, что само по себе невозможно. С таким же успехом можно пытаться угадать, упадет ли шарик рулетки на красное или на черное.

Поскольку ваш оппонент ставит \$101 против \$100, используя теорию игр, вы обеспечили себя 0.5-процентным математическим ожиданием (или 50-центovým положительным ожиданием со ставки). Вы ликвидировали все преимущества, которые оппонент мог иметь за счёт вашей предсказуемости, и обеспечили себе неоспоримое преимущество на длинной дистанции. Только если вы полагаете, что ваша голова лучше, чем у оппонента, лишь в этом случае вы сумеете выиграть у него «по мнению», не используя монеты.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕОРИИ ИГР ПРИМЕНительно К БЛЕФУ

⁸ Отгадать мысли противника - безусловно, является краеугольным камнем покера. Смотрите главу 23 «Психология покера».

В этой главе нас в основном интересует, насколько теория игр может быть применима в покере к искусству блефа и уравнивания возможного блефа. В связи с этим мы побеседуем о смешанной стратегии, при которой вы делаете конкретный ход - а именно, блефуете или уравниваете возможный блеф - в заранее определенном числе случаев, но вносите элемент случайности так, чтобы оппонент не мог знать, есть ли у вас игра или нет.

Из предыдущей главы вы помните, что при прочих равных условиях игрок, который никогда не блефует, и тот, что блефует слишком много, имеют значительный минус перед игроком, который блефует правильно. Для иллюстрации этого положения и того, как теория игр может подсказать правильное решение, когда стоит блефовать, рассмотрим конкретный пример.

Играем в лоуболл с обменом без джокера; я сдаю вам следующую готовую комбинацию (**пэт = pat**):

♣9, ♦8, ♠3, ♠2, ♥A,

а себе

♠K, ♦4, ♥3, ♦2, ♣A.

Вы стоите без прикупа, я же должен поменять одну карту. Если вытягиваю 5, 6, 7, 8 или 9, то я выиграл, поскольку у меня лучший **лоу (low** = последовательность нижних карт), чем ваш. Если я вытягиваю любую другую карту, вы выигрываете. Это означает, что из 42 карт, остающихся в колоде, для меня 18 выигрышных (четыре 5-ки, четыре 6-ки, четыре 7-ки, три 8-ки и три 9-ки) и 24 проигрышных, что даёт мне шансы проиграть 24 к 18 или 4 к 3. Каждый из нас вносит по \$100 на анте, но после обмена - который вы не видите - я могу поставить ещё \$100.

Предположим, я подвизался каждый кон делать ставку, то есть, по \$100 каждую сдачу. Естественно, каждый раз вы будете ее уравнивать, поскольку вам гарантировано выиграть по \$200 24 раза, когда я буду блефовать, и проиграть по \$200 18 раз, когда у меня будет лучшая рука, что даёт вам суммарную прибыль \$1200. Теперь положим, я решил не блефовать вообще, а ставить, только если моя карта побьёт ваш 9,8-лоу. В этом случае вы будете скидываться всякий раз, когда я буду ставить, и снова выиграете 24 раза (когда я не поставлю), а проиграете 18 раз (когда я поставлю), что даёт суммарную прибыль \$600, поскольку вы выигрываете или проигрываете по \$100 в каждой сдаче. Поэтому при этих двух вариантах моей игры у вас явно бестовое положение.

Однако если я блефую лишь в некоторых случаях, ситуация сильно меняется. Предположим, буду блефовать только на короле пик. Другими словами, буду ставить, если придёт любая из 18 хороших карт, а также на короле пик. Если я блефую настолько редко, ваша тактика остается прежней - сбрасываться на моих ставках, поскольку шансы против того, что я блефую, 18 к 1. Но давайте посмотрим, как изменилось мое положение. Блеф на короле пик не прибавляет мне дивидендов, но позволяет выиграть 19 раз вместо 18, а проиграть только 23 вместо 24. Этот единственный случай блефа один раз из 19 начал сокращать разрыв между вами как фаворитом и мной как претендентом. Заметьте также, что вы никак не можете знать, когда я блефую, поскольку я рандомизирую свой блеф, используя карту - неодушевленный предмет, такой же, как монета в игре чет-нечет, - для выбора решения, блефовать или нет.

Если блеф на одной карте делает меня менее уязвимым, чем вовсе без него, теперь представим, что я выбрал две карты - скажем, короля пик и валета пик. И опять правильной тактикой для вас будет скидываться, когда я ставлю. Предположив, что вы никак не можете догадаться, когда я блефую а когда нет, использование всего двух ключевых карт для блефа в дополнение к моим 18 хорошим картам сократило ваши выигрышные шансы с 24 к 18 до 22 к 20, то есть с 4 к 3 до 11 к 10.

Такой блеф наводит на размышление, что его можно продолжить. Положим, вместо двух карт я выбираю *пять* ключевых карт - короля пик и все четыре валета. Это значит, я буду ставить 23 раза - 18 раз на лучшей руке и пять раз на блефе. И сразу же вы оказываетесь в нехорошем положении, несмотря на ваш пэт 9,8, поскольку вам приходится гадать, блефую я или нет, когда делаю ставку. Я даже могу рассказать вам в точности тактику, которую я использую, но *вы всё равно вынуждены будете терять деньги*.

Что получилось? Вы знаете, что есть 18 карт, дающих мне комбинацию, и пять других, с которыми я буду блефовать. Таким образом, шансы против моего блефа составляют 18 к 5 или 3.6 к 1. С учётом \$200 на анте и моей ставки \$100 банк составляет \$300. Так что вы получаете шансы банка 3 к 1. Поэтому вы не можете выгодно уравнивать шансы победного прихода 3.6 к 1, так как выиграете максимум только 3 к 1. Подумать только: выбрав пять карт для блефа, я сорву банк 23 из 42 раз, а вам останется всего 19. Мой доход составит \$400. Таким образом, этот случайный хаотичный блеф превратил руку с потенциальным проигрышем 24 к 18 в выигрышную с шансами 23 к 19.

Если хотите убедиться, что здесь нет арифметического подвоха, можете просчитать, что получится, если вы будете уравнивать каждый раз, когда я буду ставить. Вы выиграете пять раз по \$200 на моем блефе и 19 раз по \$100, когда я буду ставить, что даёт \$2900. Но вы проиграете 18 раз по \$200, когда у меня лучшая рука, что равняется \$3600. Ваш суммарный проигрыш в случае уравнивания моих ставок составит \$700, что на \$300 больше, чем вы проиграли бы, если бы просто сбрасывались, когда я ставлю.

Если бы я выбрал семь карт для блефа вместо пяти, шансы были бы 18 к 7 против блефа, и поскольку вы получаете шансы банка 3 к 1, вам бы надо было уравниваться, когда я ставлю. Однако это всё равно закончилось бы проигрышем! Семь раз, когда я блефую, вы бы выиграли по \$200 от меня, что даёт \$1400, и 17 раз, когда я ничего не ставлю, вы бы выиграли по \$100, что равняется \$1700. Ваш выигрыш после 42 сдач составит \$3100. А я выиграю 18 раз по \$200, когда поставлю на хороших картах, в сумме \$3600, что обеспечивает мне в итоге выигрыш, а вам проигрыш \$500 после 42 сдач.

Следует отметить - без дураков, никаких арифметических подставок тут нет, - что вы теряете даже больше, если будете сбрасываться каждый раз, когда я ставлю на 18 хороших и семи блефовых картах. Вы выиграете 17 раз по \$100, когда я не буду ставить, тогда как я выиграю по \$100 25 раз, когда поставлю. В таком случае ваш суммарный проигрыш составит \$800 вместо \$500.

ОПТИМАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ БЛЕФА

Предположим, я выбираю шесть ключевых карт для блефа. Это означает, что я сделаю ставку 24 раза. 18 из них у меня лучшая рука, а шесть раз я блефую. Следовательно, шансы против моего блефа ровно 3 к 1. В банке \$200, и если я поставлю, станет \$300. Таким образом, ваши шансы банка также 3 к 1. Вы уравниваете \$100, чтобы выиграть \$300. Теперь, когда шансы против моего блефа идентичны шансам, которые вы получаете из банка, нет абсолютно никакой разницы, будете ли вы уравниваться или сбрасываться. Более того, что бы вы ни делали, вы всё равно проиграете \$600 после 42 сдач. Если вы сбрасываетесь каждый раз, когда я ставлю, я выиграю у вас 24 раза по \$100, когда я ставлю, и потеряю 18 раз по \$100, когда не ставлю; суммарный выигрыш \$600. Если вы каждый раз уравниваете мою ставку, вы возьмёте у меня шесть раз по \$200 на блефе и 18 раз по \$100, когда я не ставлю, в сумме \$3000; но я выиграю у вас 18 раз по \$200, когда поставлю на хороших руках, что в сумме равняется \$3600. И вновь моя прибыль составляет \$600. Поэтому, кроме психической атаки, нет другого способа в мире не дать мне выиграть эти \$600 после 42 сдач, что даёт мне положительное ожидание 14.29 со сдачи. Блефую ровно шесть раз из 24, я превратил свои карты из проигрывающих 4 к 3, когда я не блефовал совсем, в выигрышные 4 к 3 - независимо от стратегии, которую вы выберёте против меня.

Мы приближаемся к основе основ теории игр и блефа. Заметим для начала, что процент сдач, в которых я блефовал, был определён заранее: один раз из 19 ставок, пять раз из 23 или семь из 25. Далее отметим, что блеф был совершенно случаен; сигналом для него служили определенные ключевые карты, которые я брал из колоды и которые мой оппонент никак не мог увидеть. Он никогда не мог знать наверняка, вытащил ли я одну из 18 хороших или карту для блефа. И, наконец, заметим, что произошло, когда я блефовал ровно с шестью картами - когда шансы против моего блефа в данном конкретном случае точно равнялись шансам банка, которые получал оппонент. В этом единственном случае было предreshено, что оппонент теряет одинаковое количество денег, какую бы тактику он ни избрал - уравнивание или сброс.

Это оптимальная стратегия блефа - когда нет разницы, как играет противник. Значит, можно сказать, что если вы используете стратегию блефа, которая заставляет оппонента поступать одинаково плохо, как бы он ни играл, это и есть оптимальная стратегия. И эта оптимальная стратегия заключается в том, что вы блефуете так, чтобы шансы против вашего блефа в точности равнялись шансам банка, которые получает оппонент. В ситуации, которую мы обсуждали, у меня было 18 хороших карт, и когда я поставил свои \$100, доведя банк до \$300, оппонент получал 3 к 1 из банка. Следовательно, оптимальной стратегией был блеф на шести дополнительных картах, что делало шансы против блефа 3 к 1 - идентично шансам банка, которые получал оппонент.

Предположим, что банк бы равнялся \$500 вместо \$200 до того, как я сделал ставку. Вновь я имел бы 18 выигрышных карт, а оппонент мог побить только блеф. Ставка \$100, поэтому оппонент получал бы шансы банка \$600 к \$100, когда уравнил мою ставку. В данном случае оптимальной стратегией для меня был бы блеф на *трёх* картах. С 18 хорошими картами и тремя блефовыми шансы против блефа были бы 6 к 1 - идентично шансам банка, которые получал оппонент, прими он мою ставку. Если же в банке было бы \$100, и я поставил бы \$100, я должен был бы блефовать на девяти картах при 18 хороших, что делало шансы против блефа 2 к 1 идентичными шансам, которые оппонент получал с банка.

Важно сознавать, что если результат одинаков независимо от того, как играет оппонент - уравнивается он или сбрасывается, в среднем у вас всё равно будет получаться одна и та же сумма, даже если он будет перемежать сброс с уравниванием. Возвращаясь к первоначальному примеру оптимальной стратегии, где я блефую с шестью картами по \$100 и делаю такую же ставку на 18 хороших картах в банк, равный \$200, я всё равно в среднем получу плюс \$600 через 42 сдачи на длинной дистанции независимо от того, уравниет ли оппонент 12 и сбросит столько же раз, или же он уравниет 6 раз, а сбросит 18, или как угодно ещё. Невозможность найти какое-либо противодействие для устранения своего убыточного положения является ключом ко многим проблемам теории игр, хотя большинство книг по теории игр не дают такой формулировки.

Блеф на основе теории игр можно также расписать в процентах. Предположим, у вас 25-процентные шансы набрать комбинацию, в банке \$100, и ставка \$100. Таким образом, если вы поставите, оппонент получает шансы банка 2 к 1. Поскольку шансы сделать руку у вас 25%, вероятность того, что вы блефуете, должна быть 12 ½ процентов, что делает шансы против блефа равными 2 к 1, что и есть оптимальная стратегия. К примеру, в обменном луболле 48 карт вам неизвестны, когда вы тянете одну, и предположим, 12 из них (25 процентов) дают вам комбинацию. Поэтому для блефа следует избрать шесть других карт (12 ½ процентов) из 48.

Вы назначаете карты для блефа, конечно же, для того, чтобы рандомизировать ваши ставки. Без этого фактора случайности хорошие противники, на которых вы примените теорию игр в отношении блефа, быстро разгадают вашу систему и сотрут вас в порошок. Красота и изюминка теории игр состоит в том, что если даже оппонент знает, что вы её используете, он всё равно ничего не может с этим поделать.

ТЕОРИЯ ИГР И ЧАСТОТА БЛЕФА В СООТВЕТСТВИИ С ПОВЕДЕНИЕМ ОППОНЕНТОВ

В реальных покерных ситуациях оптимальная стратегия на основе теории игр не всегда правильна. Очевидно, если вы боретесь с противником, который почти всегда уравнивает ваши ставки, тогда не стоит блефовать вообще. Если же вам встретится противник, который слишком часто скидывается, тогда стоит поблефовать, естественно, зная меру.

Теория игр подтверждает эти тактические вариации. Вспомним: в первой части этой главы говорилось, что если вы блефуете на пяти картах вместо шести - то есть чуть меньше оптимума, за 42 сдачи вы выиграете на \$300 больше, если оппонент все время уравнивается, а не сбрасывается. Однако если вы блефуете на семи картах вместо шести, вы выиграете на \$300 больше, если оппонент скидывается, а не уравнивается. Здесь интеллект игрока может оказаться выше оптимальной стратегии по теории игр: он будет блефовать чуть реже против оппонентов, которые уравниваются слишком часто, и немного чаще против тех, кто слишком часто скидываются.

Хорошие игроки с развитой интуицией знают об этом. Если они замечают, что скинулись в конце несколько раз подряд, в следующий раз они готовы уравниваться. Иначе партнёры начнут блефовать против них. Аналогичные рассуждения используются и для принятия решения о том, стоит ли блефовать самому. Именно против таких опытных игроков, которые уравниваются и сбрасываются точно, когда это надо, а их интеллект достаточно высок или даже выше вашего, теория игр становится совершенным оружием. Если вы используете ее, вас невозможно обыграть.

РЕЗЮМЕ ПО ТЕОРИИ ИГР КАК РУКОВОДСТВУ ДЛЯ БЛЕФА

При использовании теории игр для принятия решения, стоит ли блефовать, вначале вы должны определить шансы набрать свою комбинацию. Потом вы должны определить шансы, которые оппонент получает на этой ставке. Затем рекомендуется иногда поблефовать так, чтобы шансы против вашего блефа были равны шансам банка оппонента.

Вот ещё один пример. Предположим, у вас 20% шансы набрать комбинацию, в банке \$100, и ставка \$25. Тогда если вы ставите, оппонент получает шансы \$125 к \$25 или 5 к 1. Поскольку у вас 20-процентные шансы сделать себе комбинацию, вам нужно спонтанно поблефовать в 4 процентах сдач. (20% к 4% равно 5 к 1.) Если вы блефуете таким образом, у вас оптимальное преимущество в данной ситуации.

Хороший, удобный способ рандомизировать блеф, как мы уже убедились, это брать из тех, которые вы не видите (то есть, из колоды). Если, например, десять карт делают вам комбинацию, и вам нужно соотношение блефа 5 к 1, тогда вы должны выбрать две дополнительные карты, на которых станете блефовать.

Вот другой пример. Вы тянете одну карту к пиковому флешу в покере с обменом, а оппонент тянет три карты. Отсюда можно сделать вывод, что вряд ли он побьёт флеш, скорее всего, только блеф. В банке \$20. Ставка \$10. Если вы ставите, оппонент получает шансы банка \$30 к \$10 или 9 к 3. Поскольку девять невидимых пик делают вам флеш, вам нужно выбрать три дополнительных карты для блефа, например, две красные 4-ки и 4 треф. Теперь вы будете делать ставку на двенадцати картах, и отношение между сдачами, когда вы ставите на хорошей руке, и когда вы блефуете, составит 9 к 3.

Карты не всегда дают точное отношение, которое вам нужно для оптимального блефа. Однако если оно близко к идеальному, вы всё равно можете рассчитывать на выигрыш. Вспомним, что выбор шести карт для блефа в примере с обменным лоуболлом оказался

оптимальным относительно шансов банка, которые получал оппонент; Тем не менее, я всё равно кое-что снял, когда блефовал на пяти и семи картах независимо от того, уравнивался оппонент или сдавался. Но, конечно же, чем ближе вы к точному соотношению, тем лучше, с точки зрения теории игр.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕОРИИ ИГР ДЛЯ ОТВЕТА НА ВОЗМОЖНЫЙ БЛЕФ

Также как вы используете теорию игр для блефа, вы можете использовать ее для ответа на возможный блеф. Обычно, если ваша карта может побить только блеф, вы используете ваш опыт и мнение для определения вероятности того, что оппонент блефует. Если ваша рука может побить некоторые нормальные комбинации противника, тогда вы делаете стандартное сравнение шансов иметь лучшую руку плюс шансов блефа противника с шансами банка, которые вы получаете. Однако против оппонента, чье мнение также хорошо, как ваше, или даже лучше, либо против партнёра, который способен использовать теорию игр для блефа, вы в свою очередь можете использовать теорию игр, чтобы помешать ему или, по крайней мере, минимизировать его дивиденды.

Предположим, в банке \$100, и оппонент полагает, что вы скорее скинетесь один раз из трёх, нежели уравниваете ставку \$20. Тогда для него становится выгодно блефануть, поставить \$20, чтобы выиграть \$100, поскольку он рассчитывает дважды проиграть по \$20, зато другой раз отбить \$100, что даёт суммарный плюс \$60 и ожидание \$20 со ставки. К тому же если оппонент полагает, что вы никогда не сброситесь в этой ситуации, он никогда не блефанёт. Следовательно, вам выгодно, чтобы оппонент думал, что вы можете иногда сброситься, но и уравнивать следует достаточно часто, чтобы ловить его на блефе.

Когда вы используете теорию игр для принятия решения, стоит ли уравнивать возможный блеф, вы производите расчёт аналогичный тому, который вы делаете, решая, стоит ли блефовать самому; и вы рандомизируете свои ответы, также как вы рандомизируете свой блеф. Вы вычисляете, какие шансы получает оппонент на своем возможном блефе, и вы делаете отношение ваших уравниваний к сбрасываниям точно таким же, как отношение суммы банка к величине ставки оппонента. Если оппонент ставит \$20, чтобы загрести \$100, он получает 5 к 1 на блефе. Поэтому вы тоже делаете шансы против своего сброса 5 к 1. То есть, вы должны пять раз уравниваться и один раз сдаваться. В целях внесения элемента случайности (рандомизации) вы вновь можете воспользоваться ключевыми картами: к примеру, если вы берёте определенные карты в закрытую, вы сбрасываетесь. В противном случае уравниваете ставку.

В противоположность использованию теории игр для блефа, использование теории игр для принятия решения о том, стоит ли уравнивать ставку оппонента, не имеет такой силы, чтобы сделать из невыгодной ситуации выгодную. Все, что достигается таким действием, - это не дать оппоненту перехитрить себя. Если оппонент использует оптимальную тактику блефа по теории игр, всё равно вы не можете сделать ничего, чтобы отобрать у него преимущество.

РЕЗЮМЕ

Теория игр не может заменить хорошую голову. Ее следует применять только тогда, когда вы думаете, что интеллект противника так же хорош или ещё лучше вашего, или когда вы его просто не знаете. Кроме того, теория игр может правильно применяться к блефу или ответу на возможный блеф только в ситуации, когда у ставящего, очевидно, либо лучшая рука, либо он блефует: например, это игрок в семикарточном стад-покере, который ставит против вашей пары тузов, явно пытаясь дотянуть флеш. Однако если заходчик ставит на нормальной руке, которая всё-таки не является лучшей, тогда надо применять стратегию, изложенную в главе 21 «Один на один».

Используя теорию игр для принятия решения, стоит ли блефовать, вы должны определить шансы банка, которые получает оппонент, если вы делаете ставку, и затем *случайно* блефануть таким образом, чтобы шансы против вашего блефа были равны или почти равны шансам банка вашего оппонента. Если оппонент получит 5 к 1, шансы против вашего блефа должны быть 5 к 1. Играя таким образом, вы не оставляете оппоненту ни одного спасительного решения. Что бы он ни делал - уравнивался или сбрасывался, на длинной дистанции результат его будет таким же, либо ещё хуже.

При использовании теории игр для принятия решения, стоит ли уравнивать возможный блеф - в предположении, что ваша карта может побить только блеф, и никаких намеков для разгадки нет, - вы должны в первую очередь определить шансы, которые оппонент получает на блефе. Сделайте отношение ваших уравниваний к сбросам таким же, как эти шансы. Если оппонент получает на блефе шансы 4 к 1, вы должны рандомизированно уравниваться четыре из пяти раз, чтобы сделать этот блеф невыгодным.

ГЛАВА 20

ПРОВОЦИРОВАНИЕ И ТОРМОЖЕНИЕ БЛЕФА

В двух предыдущих главах демонстрировалось, как при должной рассудительности или с использованием теории игр корректно блефующий игрок достигает громадного преимущества над противниками. На самом деле, если сравнить два варианта - первый, когда против вас довольно ограниченные игроки, зато они довольно грамотно блефуют, и второй, когда вы в компании, где никто не блефует, - вы предпочтете второй вариант без блефа. Когда я начинал играть в обменный покер, чтоб заработать себе на жизнь в Гардене, штат Калифорния, я интуитивно чувствовал, что у меня лучше получается с жёстко играющими (на своих комбинациях), нежели с раскованными партнёрами, которые играли слишком во многих сдачах. Теперь я понимаю, в чем разница. Жёсткие игроки никогда не блефовали, что мне было на руку, тогда как более раскованные игроки блефовали более-менее правильно, - и это угнетало меня.

Хорошая стратегия блефа - такое мощное оружие, что чрезвычайно важно разработать тактику, которая бы не позволяла оппонентам вовремя блефовать. Естественно, вы не заинтересованы в том, чтобы менять привычки игроков, которые почти никогда не блефуют или блефуют слишком часто. Но если вы оказываетесь за одним столом с партнёром, эпизодический блеф которого заставляет вас придерживаться оборонительной тактики, вы, естественно, хотите заставить его свернуть с колеи правильного блефа. Вы хотите заставить его блефовать больше, чем следует, либо же не дать ему блефовать так часто, как он желает.

Провоцировать или останавливать блеф - зависит от вашего оппонента. Если вы играете против относительно зажатого партнёра, который, тем не менее, выигрывает, по вашему мнению, слишком много сдач и его не уравнивают, у вас, естественно, появляется желание не позволить ему блефовать, поскольку в вас закралась нить сомнения, что, возможно, на этом он уводит у вас деньги. Таким образом, вы хотите заставить его свернуть с колеи оптимального блефа, чтобы он вообще остерегался блефовать против вас. С другой стороны, вы хотите подтолкнуть агрессивного игрока, который блефует чуть больше оптимума, блефовать ещё больше. Другими словами, сидя с игроком, который, по-видимому, блефует немного больше, чем следует, провоцируйте блеф, заставляя его блефовать ещё больше. Играя с противником, который блефует меньше положенного, тормозите его, вынуждая блефовать ещё меньше. В любом случае вы тормозите блеф или провоцируете его с тем, чтобы оппоненты блефовали неправильно.

Большинство профессиональных игроков знают силу правильной стратегии блефа, поэтому зачастую они стараются провоцировать блеф или тормозить его. Однако порой они забывают важный принцип: если вы стараетесь провоцировать игрока на блеф и он делает ставку, тогда вы должны уравнивать ее. Этот принцип очевиден, и всё же многие поступают против него. Если вы пытаетесь провоцировать блеф и всё же скидываете карты, когда оппонент делает ставку, этим достигается лишь то, что вы помогаете этому игроку выиграть у вас на блефе даже больше банков, чем он взял бы иначе.

Аналогично, если вы предпринимаете что-то для остановки блефа, а затем уравниваетесь, когда оппонент делает ставку, вам было бы лучше и вы бы поймали больше блефовых комбинаций, если бы не пытались остановить блеф сразу же. Другими словами, если вы полагаете, что ваша рука стоит того, чтобы на ней уравниваться после того, как вы пытались остановить блеф, только сумасшедший будет продолжать пытаться притормозить этот блеф. Этим вы просто сокращаете число комбинаций, на которых оппонент будет пытаться поставить, а соответственно и число комбинаций, которые вы могли бы побить, когда уравниваетесь.

Эти два принципа относительно провоцирования и торможения блефа должны быть очевидны. Когда вы пытаетесь спровоцировать блеф, всегда уравнивайтесь, если оппонент делает ставку. Когда вы пытаетесь остановить блеф, всегда сдавайтесь, если оппонент делает ставку. Другое поведение совершенно неоправданно, и лучше вообще не стараться провоцировать или тормозить блеф сразу же.

ИСКУССТВЕННЫЕ ПРИЁМЫ

Для провоцирования и остановки блефа имеются два основных варианта тактики: стратегическое направление и искусственные приёмы. Искусственные приёмы легче распознать. Их можно применять только в поединке со средними игроками или чуть выше среднего уровня, они редко срабатывают против опытных мастеров, которые раскусят их достаточно быстро.

Нехитрая уловка для остановки блефа - потянуться за своими фишками, как будто вы только и ждёте, как бы уравниаться. Если оппонент всё-таки делает ставку, ожидая что вы уравниваете ее, вы кидаёте карты. Конечно же, такой приём можно использовать против соответствующего партнёра. Опытный игрок, который видит, как вы потянулись за фишками, и подозревает, к чему вы стремитесь, тем более поставит на блефе, резонно ожидая, что вы сброситесь.

Для провоцирования блефа создайте впечатление, что вы собираетесь сброситься. Теперь, если оппонент сделает ставку, уравнийте ее. Но и здесь опытный игрок, заметив ваши шалости, может не поставить без хорошей руки; поняв, что блеф не сработает, он или она спасут свои деньги, если в руке ничего нет.

Есть ещё несколько других искусственных приёмов - симулирование отсутствия интереса к своей карте, чтобы спровоцировать блеф, выражение чрезмерного интереса, чтобы не допустить блеф, - но они не часто проходят против игроков высокого класса. Против них вы должны использовать стратегическую тактику.

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ НАПРАВЛЕНИЕ

ТОРМОЖЕНИЕ БЛЕФА

Сущность стратегии для остановки блефа состоит в том, чтобы изобразить больше силы, чем у вас на самом деле. Тогда оппонент не отважится блефовать, думая, что у вас по крайней мере рука для уравнивания, а может быть, и лучше.

Положим, вы играете в обменный покер, для открытия торговли нужна пара валетов или что-нибудь лучше, и вы желаете не позволить противнику блефовать. Поскольку у дилера последнее слово, вы открываете торг с парой тузов. Спасовав поначалу в очень глубокой позиции, потенциальный блефующий теперь уравнивает вашу ставку. Нет никаких шансов, что этот игрок наковырял что-нибудь вроде двух пар, поскольку в таком случае он сам бы открыл торговлю. По всей вероятности, он ждёт прихода. Меняя первым, он берёт одну карту, которая либо делает ему комбинацию, либо нет. Вы же не меняете ни одной! Даже если вы скажете пас после обмена, противник ни за что не поставит, пока у него действительно не будет что-то достойное в руке. Он определённо не будет пытаться блефовать в надежде на то, что вы скинете бесприкупную комбинацию. Наверное, он не поставит и на мелком стрите. Если он всё-таки сделает ставку, значит, он поймал свою комбинацию, и тогда вы сбрасываетесь, зная, что это стоило вам ноль монет, то есть, с полной уверенностью, что противник не увел у вас ни цента.

Чтобы не дать противнику реализовать блеф в такой ситуации, некоторые игроки обычно меняют одну карту, пытаясь показать, что у них на руках две пары, а многие

тянут две карты, изображая три одинаковых. Но в любом случае оппонент может всё равно пойти на блеф, и, возможно, он будет блефовать почти правильно. Не меняя ни одной карты, вы практически полностью устраняете вариант блефа, и это вам почти ничего не стоит. Поскольку у вас пара тузов, нет ни одного шанса, что оппонент может поймать пару лучше вашей, и шансы примерно 500 к 1, что вы нагребете фулл-хаус, в то время как оппонент сделает стрит или флеш.

Остановив блеф таким образом, вы свели к минимуму шансы оппонента отобрать у вас деньги. Предположим, оппонент, меняющий одну карту, набирает свою комбинацию в 20% случаев. Если он никогда не блефует, - а стоя без обмена, вы максимально притормозили его блеф, - вы выигрываете банк в 80% случаев. Учитывая размер банка, оптимальная частота блефа для оппонента в соответствии с теорией игр составляет около 7 процентов. Однако если даже оппонент блефует от 1 до 20 процентов сдач, он поступает лучше, чем если бы совсем не блефовал. Если, например, он блефует только в 2% сдач, вам всё равно не следует уравнивать его ставки, и тогда он выиграет 22% сдач, а не 20%. Если он блефует 10% времени, всё равно перевес 2 к 1, что он набрал свою комбинацию, если он делает ставку. Поскольку банк вместе с анте даёт вам шансы лучше 3 к 1, вы вынуждены принять его ставку, но вы потеряете эту последнюю ставку каждые два раза из трёх. Поэтому вам живётся гораздо спокойнее, если оппонент совсем не блефует (или, конечно же, блефует слишком много), нежели когда он блефует более-менее аккуратно.

Предположим, вы сражаетесь с оппонентом, который обычно грамотно блефует в холдеме, и приходит следующая карта.

Вы: ♠6, ♠5

Прикуп: ♥K, ♥6, ♦5, ♥2

Оппонент: две закрытых.

У оппонента первое слово, и он делает ставку. Вы опасаетесь флеша или стрита, равно и других комбинаций, но также хочется знать, не блеф ли это. Поэтому после того, как он сделает ставку, необходимо поднять ее на двух маленьких парах. Если он уравнивается, скажем, на паре королей или четырёхкарточном флеше, он явно не будет блефовать в конце. С другой стороны, если он снова поднимется или уравнивает ставку и потом поставит в конце, вам скорее всего стоит бросить карты. Вы знаете, что ваша карта бита, поскольку оппонент побоится блефовать после того, как вы показали столько силы.

ПРОВОЦИРОВАНИЕ БЛЕФА

Если против вас игрок, блефующий слишком много, вам лучше ещё дальше провоцировать его, нежели пытаться остановить. Возьмем пример, аналогичный приведённому ранее с обменным покером. Вновь вы как дилер открываете торги с двумя тузами или пусть даже дамами, а агрессивный игрок, который вначале спасовал, теперь уравнивает ставку. Этот игрок берёт одну карту, и вы уверены, он рассчитывает на приход. Поскольку вы хотите, чтобы он блефовал, вам лучше взять три карты, пусть даже во вред себе, но зато этим вы покажете, что у вас всего одна пара. Теперь, если он поставит, вы уравниваетесь. Даже если вы лишь чуть-чуть увеличили желание оппонента поблефовать, всё равно вам удалось спровоцировать блеф, а это уже плюс. Вы приобретаете больше шансов выиграть эту партию, если уравниваете последнюю ставку оппонента, чем при любом другом варианте.

Точно так же, как вы пытаетесь остановить блеф, изображая силу, вы стараетесь провоцировать блеф, представляя слабость. Предположим, у вас сильная пара на закрытых картах в холдеме, и с запуском шестой карты прикуп выглядит как-нибудь вроде

♦9, ♠9, ♠6, ♥2.

Вам следует пасовать после оппонента, который спасует, если вы хотите вынудить его блефовать в конце. Единственная опасность такой тактики состоит в том, что вы даёте оппоненту бесплатную карту. Если у него есть туз, любой туз в конце даст ему лучшую руку. Однако если у него небольшая пара, шансы целых 21 к 1, что он не поднимется до тройки. Конечно, если оппонент пытается провести слоуплей на трёх 9-х, ваша карта уже бита, и вы спасаете ставку. Вопрос, который надо задать себе, это желаете ли вы сделать ставку на шести картах, чтобы не дать ему карту бесплатно, или же стоит провоцировать блеф в конце.

Иногда провоцирование блефа почти то же самое, что слоуплей. Возьмем такой расклад из семикарточного разза.

Вы: ♥А, ♠3 закрытые и ♥2, ♣3 открытые.

Оппонент: две закрытых и ♦8, ♠2 открытые.

У вас лучшее из того, что может прийти на первых четырёх картах. И всё же частенько следует спасовать и уравниваться, когда оппонент сделает ставку. Помимо того, что вы маскируете свою комбинацию, вы провоцируете блеф в следующем круге торговли.

Когда вы провоцируете оппонентов на блеф, не стоит уводить их слишком далеко от правильной стратегии блефа. Все, что вы хотите, это заставить их блефовать значительно чаще, чем нужно. Естественно, вы никогда не будете тормозить блеф игроков, которые блефуют слишком много. Однако правильным может оказаться провоцировать блеф у ребят, которые редко блефуют, если вы сумеете заставить их рисковать чаще, когда у них нет шансов набрать комбинацию.

РЕЗЮМЕ

Игроки, которые блефуют примерно с правильной частотой, опасные противники, поскольку они часто стимулируют вас делать неправильные ходы. Поэтому важно стараться притормозить или спровоцировать блеф, дабы сбить оппонента с верной стратегии блефа.

Обычно следует провоцировать блеф у игроков, которые уже поблефовали достаточно, и тормозить блеф партнёров, которые и так блефуют слишком мало.

В первом случае вам придётся уравниваться, если оппонент сделает ставку. Провоцируя блеф, вы увеличиваете свои шансы выиграть эту последнюю взятку, поскольку оппонент вместе с блефом будет ставить на большем количестве комбинаций, которые вы сможете побить - без блефа их было бы меньше.

Во втором случае, играя с партнёром, который блефует слишком мало, вы чувствуете, что вам придётся скинуться, если он сделает ставку, даже несмотря на то, что остается некоторый шанс его блефа. Остановив его блеф, вы сокращаете шансы оппонента на выигрыш, поскольку он будет ставить только при готовой комбинации, и тогда вы можете спокойно сбрасываться.

Помимо искусственных приёмов, вы можете провоцировать блеф, показывая слабость в начале торговли; ну а остановить блеф на ранней стадии можно, продемонстрировав силу. Таким образом, провоцирование блефа несколько сродни медленному подъёму, а остановка блефа чем-то напоминает полублеф.

Когда вы провоцируете блеф, вы планируете уравниваться, если оппонент сделает ставку, поскольку вы увеличили ему возможность блефа. Когда же вы тормозите блеф, вы

предполагаете скинуться, если оппонент сделает ставку, поскольку вы уменьшили или практически свели к нулю шансы того, что он будет блефовать.

ОДИН НА ОДИН В КОНЦЕ ПАРТИИ

Большинство концепций, которые мы обсуждали до сих пор, относятся к ситуациям, когда должны подойти ещё карты из колоды и в игре скорее всего больше двух игроков. Однако если битва за банк продолжается от схватки за ante до финального вскрытия, в конце концов наступает последний круг торговли, и чаще всего в нем остаются два игрока. И в этом последнем круге после того, как все карты уже сданы, иногда приходится применять тактику, полностью отличную от той, которая использовалась в начальной стадии торговли. В данной главе мы обсудим эти тактические приёмы. Они относятся к любой финансово лимитированной игре с одним победителем (исключая поэтому хай-лоу-сплит), когда двое игроков остаются один на один в конце партии.

БЛЕФ В КОНЦЕ ПАРТИИ

Два основных условия определяют ваше поведение, когда вы остаетесь один на один в конце партии: первое - это удалось вам или нет собрать нормальную комбинацию, и второе - это находитесь ли вы в первой или последней позиции. Без нормальной руки против оппонента, обладающего таковой, вы не можете выиграть иначе, как на блефе - когда вы делаете ставку или поднимаете ее, вынуждая оппонента сдаться. Нет надежды выиграть пасом или уравниванием. Решение, стоит или нет попробовать блеф в конце партии, подчиняется той же логике, что и любая другая ставка. Вы должны решить, имеет ли эта попытка положительное ожидание. Если банк \$100, и вы ставите \$20 на ничем, вы должны быть уверены, что оппонент скинется более, чем один раз из шести, тогда можно заработать. Так, если оппонент скинется раз из пяти, вы потеряете в среднем четыре раза по \$20, но разок выиграете \$100 с суммарной прибылью \$20 или \$4 со сдачи. Однако если оппонент скинется один раз из семи, вы потеряете шесть раз по \$20, а выиграете один раз \$100 с суммарной потерей \$20, что в среднем составляет минус \$2.86 со сдачи. Сработает ли блеф достаточно часто, чтобы быть выгодным, зависит, как и в концовке большинства игр, от точной оценки того, как, скорее всего, поступит оппонент.

Проскочить в конце партии на блефе достаточно непростая задача, но ещё сложнее ваше положение, если вы поднимаете ставку на блефе. Для того, чтобы играть с прибылью, оппонент должен скидываться гораздо чаще при подъёме на блефе, потому что вы делаете двойную ставку. Предположим, как в последнем случае, в банке \$100, и оппонент ставит \$20. Вы уравниваете его \$20 и поднимаетесь на блефе ещё на \$20. Со ставкой оппонента \$20 банк увеличился до \$120, но вы делаете \$40 капиталовложение в надежде, что он скинется. Поскольку теперь вы получаете только 3 к 1 за ваши деньги, оппонент уже не должен скидываться уже не чаще раза из шести, а чаще раза из четырёх, чтобы игра была выгодной для вас. Тем не менее, уравнивая ваш подъём на блефе, оппонент получает 8 к 1 за свои деньги. \$100, уже находящихся в банке, плюс начальная ставка оппонента \$20, плюс ваши \$40 за уравнивание и подъём дают сумму \$160 за \$20 оппонента. Поэтому, как мы отмечали в главе о подъёме, только очень прижимистый оппонент, способный на супержёсткий сброс, сбросит нормальную карту в такой ситуации. Средний игрок почти всегда уравнивается. Единственный раз подъём на блефе может пройти - это когда вы правильно угадали, что у них самих нет ничего. Однако в большинстве случаев, если противник делает ставку и у вас ничего нет, лучшим ходом для вас будет сдаться.

Давайте рассмотрим стратегию торговли один на один в конце партии, когда у вас нормальная рука. У вас либо первое, либо последнее слово, и как мы уже отмечали, стратегия меняется соответственно вашей позиции. Начнем с рассмотрения стратегии в последней позиции, которая не так сложна, как первая.

ИГРА НА ПОСЛЕДНЕЙ ПОЗИЦИИ

ИГРА НА ПОСЛЕДНЕЙ ПОЗИЦИИ ПОСЛЕ ТОГО, КАК ПРОТИВНИК СКАЗАЛ ПАС

Когда вы в последней позиции, оппонент либо спасует, либо сделает ставку. Первое: что вам делать, если оппонент сказал пас? Кто-то ответит, что надо ставить, если вы думаете, что у вас лучшая рука. Но это совсем не так. Вероятность того, что у вас лучшая рука, может достигать целых 90% и выше, но всё равно вам не обязательно делать ставку. Возьмем следующий расклад из семикарточного стад-покера.⁹

Вы: ♦7, ♣7 закрытые; ♦J, ♥J, ♠J, ♠J открытые и ♠A закрытый

Оппонент: две закрытых; ♥7, ♥8, ♦Q, ♠2 открытые и одна закрытая.

С четырьмя валетами у вас колоссальные шансы иметь лучшую руку, но ни в первой, ни во второй позиции, наверное, не стоит ставить на этой руке в конце партии по той простой причине, что ваша ставка не имеет абсолютно никакого положительного ожидания. Поскольку ваши четыре валета открыты для всего света, оппонент скинется на любой комбинации, какая у него может быть, за исключением разве четырёх дам или стрит-флеша в червях. С любой из этих комбинаций он поднимет ставку. Поэтому ваша ставка не даёт никакого выигрыша, а только проигрыш.

Такая весьма очевидная ситуация указывает на основное различие между игрой в последнем круге и на ранних стадиях торговли. Если ожидается ещё одна карта, вы без тени сомнений сделаете ставку на четырёх валетах, чтобы не дать оппоненту возможность получить бесплатную карту и опередить вас. Ваша ставка обязывает его либо скинуться и тем самым оставить всякую надежду перетянуть вас, либо уравнять ставку, заплатив таким образом за этот призрачный шанс. Однако когда все карты сданы, ставка ради ликвидации бесплатной карты уже не нужна. Поэтому если вы теперь всё-таки решили ставить на вашей руке, вы больше не спрашиваете, каковы ваши шансы иметь лучшую руку, - вас интересует, каковы шансы выиграть последнюю взятку, *если вас уравниют*.

Это различие может показаться ничтожным, но это вовсе не так. На самом деле оно определяет успех игры - то есть выигрыш или спасение лишних ставок, - когда вы оказываетесь один на один с противником в конце партии. Возьмем весьма типичную ситуацию. Предположим, у вас три одинаковых в семикарточном стаде, и вы знаете, что оппонент тянет на флеш, и ничего больше у него нет. Положим, шансы на то, что он не сделает флеш на последней карте, 4 к 1, что означает, у вас на 80% больше шансов иметь лучшую комбинацию. Однако если оппонент пасует, вам явно не нужно делать ставку, поскольку как и в случае с четырьмя открытыми валетами, ставка не имеет положительного ожидания. Оппонент скинется, если не наберёт флеш, и уравнивается или, возможно, поднимет ставку, если наберёт его. Поэтому несмотря на то, что ваши шансы иметь лучшую комбинацию на 80% больше, вы становитесь слабейшим, если делаете ставку, а ее уравнивают. Повторяясь, отметим, что решение ставить до кучи на нормальной руке в конце партии должно основываться не на ваших шансах иметь лучшую руку, а на ваших шансах выиграть последнюю ставку, если вас уравниют.

Если вы ставите в рост в конце партии после того, как оппонент сказал пас, вы должны полагать, что ваша рука имеет шансы на выигрыш лучше, чем 50 на 50, когда вас уравниют. На самом деле вы должны считать, что она имеет по крайней мере 55% шансы выиграть, чтобы компенсировать те случаи, когда оппонент собирается осуществить пас-подъем. С тройкой против незавершённого флеша вы, несомненно, фаворит, но вы теряете лидерство, если противник уравнивает вашу ставку. И всё же, чтобы ставка в последнем круге оказалась выгодной, вам очевидно нужно быть фаворитом даже если противник примет вашу ставку.

⁹ Хотя в этом примере вы не в последней позиции, я использую его, поскольку он в весьма сжатой форме иллюстрирует этот принцип.

В то же время не стоит доводить этот принцип до такого предела, чтобы ставить только когда у вас неубиенная комбинация (*лок = lock*), поскольку тогда вы не выиграете множества последних ставок, которые должны быть ваши. Чтобы ставить в конце после того, как оппонент сказал пас, необходимо всего, чтобы вы были фаворитом, когда противник уравнивает вас. Таким образом, если вы считаете, что вы только на 60% впереди, когда вас уравнивают, вам несомненно нужно делать ставку, даже несмотря что вы знаете, существует 40% шанс, что оппонент побьёт вашу карту, если уравниется. Ваша ставка всё равно имеет положительное ожидание. После десяти таких ставок вы в среднем выиграете шесть и проиграете четыре с итоговым плюсом в две ставки. Даже если одна из четырёх потерь пришлась на пас-подъём, который вы уравнивали, вы всё равно выигрываете шесть ставок, теряя пять, что в сумме даёт плюс одну ставку.

В качестве конкретного примера таких довольно близких решений предположим, что вы играете в обменный покер, оппонент стоит спокойно, ничего не меняя, а затем пасует, когда вы вытягиваете одну карту. Поскольку оппонент стоял без обмена, вы вполне уверены, что нарвались на стрит, флеш или фулл-хаус. И всё же оппонент спасовал перед вами. Вы знаете, что он бы уравнился практически на любой из этих комбинаций. Следовательно, вы можете ставить, имея на руке стрит от туза или даже от дамы, поскольку оппонент, возможно, сам торгуется на малом флеше или чуть лучше. Поэтому шансы за то, что у него стрит младше вашего. Конечно же, вы можете проиграть при вскрытии, но со стритом от дамы у вас достаточное преимущество, чтобы обезопасить свою ставку.

ИГРА НА ПОСЛЕДНЕЙ ПОЗИЦИИ ПОСЛЕ СТАВКИ ОППОНЕНТА

Теперь рассмотрим варианты ходов в последней позиции, когда противник не дал вам свободно уравниваться, а сам делает ставку. После этой ставки вы можете либо сброситься, либо уравниваться, либо поднять ставку.

Сброситься или уравниваться - относительно прямолинейная задача. Вопрос стоит так: действительно ли шансы выиграть банк у вас выше шансов банка, которые вы получаете, и почему. Потому ли, что ваша рука лучше, чем у оппонента, или потому что он блефует? Если вы думаете, что ваши шансы лучше, уравнивайтесь. Если нет, сбрасывайтесь.

Если вы думаете о подъёме после ставки оппонента, вы должны задать себе тот же вопрос, который бы задали перед тем, как сделать ставку, если бы оппонент спасовал, а именно: каковы шансы выиграть эту дополнительную ставку, если вас уравнивают? Подниматься стоит только если вы считаете, что вы фаворит на 55%, поскольку вас может ожидать вариант вторичного подъёма. Фактически можно полагать, что подъём оппонента в конце партии без высшей комбинации подразумевает, что вы надеетесь 2 к 1 на эту последнюю ставку, особенно если противник способен дальше поднять ставку на блефе. Если вы поднимаете ставку и противник поднимает тоже, вы обычно теряете две ставки, но если он уравнивается, вы выигрываете только одну ставку. Безусловно, такое рассуждение не подходит к игроку, который никогда не повышает дальше ставку на блефе. Если такой игрок всё же повышается дальше, вы можете смело выкидывать свои карты, зная, что они биты.

Перед тем, как повышать ставку в конце партии, вы должны также прикинуть общую дееспособность вашего оппонента. Если он сделал начальную ставку, средний игрок ответит на ваш подъём почти всегда. Поэтому вам явно не стоит пробовать подъём на блефе. Однако вам следует подниматься на любой руке, которую вы считаете достаточно обнадеживающей выиграть последнюю ставку, поскольку вы можете быть вполне уверены, что это окупится. Стойкие игроки, с другой стороны, часто начинают нормально, ставя хорошие монеты, но потом они способны сброситься, не дав вам ни цента, если вы поднимете ставку. Поэтому в игре с ними подъём на блефе имеет неплохие шансы. Однако если вы поднимаете ставку до кучи против стойких игроков, вам нужна

лучшая рука, чем против средних игроков, поскольку если первые намерены уравнивать ваш подъём, у них скорее всего сильная рука. При близких решениях вы не должны поднимать стойких игроков в конце так же часто, как слабых или средних игроков, потому что вы не выиграете эту дополнительную ставку достаточно стабильно, чтобы такая тактика была выгодной. Стойкие игроки обычно либо скидывают карту, которую вы могли бы побить, либо уравниваются на карте, побить которую вы были бы не в состоянии.

Занятно, но подъём порой может оказаться правильным ходом против игрока мирового класса, если у вас рука, которая лишь сравнительно хороша. Ключевой фактор здесь состоит в том, что, возможно, ваш подъём приведёт к тому, что оппонент сбросит некоторые комбинации, которые окажутся лучше вашей. Предположим, у вас рука, которой вы даёте 52% шансов на выигрыш, если уравниваетесь, но небольшие шансы на победу, если вы поднимете ставку и вас уравниют. Тем не менее, будет правильно подняться, если вы полагаете, что в этом случае оппонент выбросит некоторые комбинации старше вашей. Если ваш анализ правилен, то подъём ставки может повысить ваши шансы с 52% до 65-70%, и если банк достаточно велик, эти добавочные 13-18% обеспечивают вашему подъёму положительное ожидание. Помните, Однако что такую тактику можно пытаться применять только против суперзвезд. Против средних и хороших игроков, а также в большинстве случаев и против суперзвезд, основная формула подъёма в конце партии остается прежней: Поднимайтесь только если у вас больше шансов выиграть эту дополнительную ставку, когда оппонент уравниется.

Подводя итоги игры на последней позиции после того, как оппонент сделал ставку, можно сказать, что у вас три варианта: сбрасываться, уравниваться или подниматься. Обычно надо сбрасываться, когда шансы на выигрыш меньше шансов банка, которые вы получаете. Так, если ваша рука имеет только 15% шансов на выигрыш, а в банке \$80, вы не имеете права уравнивать \$20 ставку. Однако ваши шансы на выигрыш не обязательно должны быть более 50%, чтобы стоило уравниваться. Все, что необходимо, это чтобы шансы банка, которые вы получаете, были выше, чем шансы выиграть при вскрытии. Так, если вы думаете, что у вас шансы 30% и в банке \$80, вы правильно уравниваете \$20 ставку, поскольку шансы банка, которые вы получаете, выше шансов показать лучшую руку на вскрытии. Даже если вы решаете, что вы способны или не способны уравниваться на несовершенной руке, вы не обязательно этим лишаете себя возможности поднять ставку. Против очень-очень хорошего игрока вы можете рассматривать вариант подъёма даже на посредственной руке, если подъём имеет большее ожидание, чем сброс или уравнивание - то есть, если он заставит оппонента сбросить достаточное количество комбинаций лучше вашей. Всякий раз, когда вы последний и оппонент делает ставку, перед вами всегда три альтернативы: сброситься, уравниваться или поднять ставку. Правильная из них та, которая обеспечит вам наивысшее математическое ожидание.

ИГРА НА ПЕРВОЙ ПОЗИЦИИ

Когда вы на первой позиции с нормальной рукой, у вас четыре варианта выбора. Первый - это спасовать с намерением подняться, если оппонент сделает ставку. Второй - выступить ставкой. Третий - спасовать с намерением уравниваться, если оппонент сделает ставку. И четвёртый - это спасовать и сброситься, если оппонент сделает ставку.

ПАС-ПОДЪЁМ НА ПЕРВОЙ ПОЗИЦИИ

С очень сильной рукой ваш выбор сводится к тому, чтобы попробовать пас-подъём или же выступить ставкой. Ключевыми факторами для принятия решения, стоит ли попробовать пас-подъём, являются следующие: 1) шансы, что оппонент сделает ставку, если вы спасуете, и 2) шансы, что оппонент уравнивает ваш подъём. Второй фактор так же важен, как и первый, потому что если нет шансов, что оппонент уравнивает ваш подъём, тогда обычно не следует пасовать, поскольку вы рискуете не выиграть даже одной взятки, если соперник спасует после вас. Однако почти все, кроме самых стойких игроков,

скорее всего уравниют ваш подъём после того, как вы спасовали, а они сделали начальную ставку. Может быть, немного поворчат, но всё равно сделают это.

В играх с пределом решение, идти ли на пас-подъём или выступить ставкой, обусловлено точной формулой. Для простоты предположим, вы знаете, что у вас лучшая рука. В первую очередь надо определить, в каком проценте случаев оппонент уравниется, если вы поставите. Это одна сторона уравнения. Теперь определите, в каком проценте случаев оппонент поставит, если вы спасуете, а затем сбросится, когда вы поднимете ставку. И наконец определите, в каком проценте случаев оппонент поставит, если вы спасуете, а затем уравниет ваш подъём. Теперь удвойте последний процент. Если сумма последних двух процентов больше первого, тогда идти на пас-подъём правильно.

Эта формула может показаться чересчур громоздкой, но на самом деле это не так. Положим, вы думаете, что 70% за то, что оппонент уравниется, если вы сделаете ставку. Но вы также полагаете, существует 40% шанс, что он сделает ставку, если вы спасуете, и уравниет ваш подъём, презентуя вам двойную ставку; и возможно, ещё 10% за то, что он поставит, если вы спасуете, но скинется, если вы поднимете ставку. Поскольку вы выиграете две ставки в 40% случаев, когда вы пасуете, вы удваиваете эту цифру до 80 и добавляете оставшийся 10% шанс за то, что он поставит, когда вы спасуете, но скинется, когда вы поднимете ставку. В сумме это даёт 90, а поскольку 90 больше 70% шанса, что оппонент уравниет вашу ставку, правильно проводить пас-подъём.

Можно посмотреть на эту проблему и по-другому, с точки зрения матожидания. Положим, вы ставите 100 раз и пасуете с намерением подняться 100 раз. В предыдущем случае вы выиграете 70 ставок; в последнем вы выиграете 80 ставок, когда оппонент ставит и уравнивает ваш подъём, и ещё 10, когда он ставит и сбрасывается, что в сумме даёт 90 ставок. Вы выигрываете на 20 ставок больше за счёт пас-подъёма, так что пас-подъём имеет большее матожидание, чем просто ставка.

Большинство игроков недостаточно проводят пас-подъём в конце партии. Они охотнее погонятся за одинарной ставкой в надежде, что их уравниют. Однако стоит пойти на небольшой шанс потерять одну ставку, когда есть хороший шанс заработать две. Поскольку большинство игроков автоматически уравниют подъём, когда вы проводите пас-подъём, вы можете упростить вышеприведённую формулу. Вообще говоря, следует пасовать с намерением подняться, если вы полагаете, что шансы на то, что оппонент поставит, когда вы спасуете, по крайней мере равняются половине шансов за то, что он уравниется, когда вы поставите. Также не стоит расстраиваться, если вы иногда пасуете, и оппонент пасует после вас. Пас-подъём - это игра на длинную дистанцию, как и все остальное в покере. Если вы знаете, что выиграете две ставки в конкретной ситуации больше, чем в половине случаев, когда вы выиграете одну ставку, значит, ваш пас правилен, даже если он не сработал. Иногда вам даже идет в плюс то, что пас-подъём не сработал. Поскольку оппоненты заметили, что вы уже разок спасовали на хорошей руке, они станут немножко скромнее ставить после вас в следующих сдачах, таким образом спасая вам взятки на второсортных руках, с которыми вы собирались уравнивать, когда они поставят.

Пас-подъём в конце партии лучше всего срабатывает против категории от средних до хороших игроков. Следует меньше применять его против слабых и упертых игроков. Слабые игроки имеют тенденцию слишком часто уравниваться, когда вы ставите, в конце партии, поэтому вам надо быть весьма уверенным в том, что они сделают ставку, чтобы пас-подъём был выгоден. Например, если вы уверены, что оппонент уравниется, когда вы поставите, вы должны более, чем на 50% быть уверены в том, что он поставит, если вы спасуете; только после этого можно рассматривать вариант пас-подъёма. И даже 50% не достаточно хорошо, пока вы не убедитесь также, что оппонент уравниется, если вы поднимете ставку (что, естественным образом, наиболее расположен сделать слабый игрок).

Против упертых игроков заводить пас-подъём нужно реже, поскольку в конце партии они склонны ставить не так часто, как уравниваться, и зачастую они сбрасывают карты,

когда вы поднимаете ставку. Таким образом, шансы выиграть двойную ставку на пас-подъёме уменьшаются.

Существует всего один важный случай, когда можно отойти от основной формулы пас-подъёма: это когда вы думаете, что можете выиграть три ставки в результате того, что вы поставили, вас подняли, а затем вы подняли ещё дальше. Классический пример такой ситуации против среднего игрока в семикарточном стаде: по открытым картам похоже, что у вас стрит, а на самом деле у вас невидимый фулл-хаус, а у оппонента, возможно, флеш. Вы делаете ставку якобы на стрите, оппонент поднимает ее на своем флеше, и вы выбываете его из седла, вторично поднимая ставку.

ИГРА НА СРЕДНИХ И ХОРОШИХ КОМБИНАЦИЯХ В ПЕРВОЙ ПОЗИЦИИ, БУДУЧИ ФАВОРИТОМ

В первой позиции если у вас комбинация от средней до хорошей и она недостаточно сильна, чтобы попробовать пас-подъём, у вас три варианта выбора: сделать ставку; сказать пас и уравниваться, если противник сделает ставку; и спасовать и скинуться, если он сделает ставку. Какие ходы вы предпочтете в каждой заданной ситуации, зависит не столько от силы вашей руки, сколько от математического ожидания каждого хода. А ожидание в свою очередь зависит от вашей способности оценивать стиль игры оппонента и от того, что он, по всей вероятности, сделает в данной конкретной ситуации. Некоторые игроки ставят чаще, чем уравниваются, другие уравниваются чаще, чем ставят, но есть и другие, очень зажатые товарищи, которые ставят только, когда уверены, что их карта сильнее. Поэтому торговля на первой позиции зависит от знания оппонента.

Ниже приводятся общие правила для каждого типа игры.

Если ваша рука стоит или практически стоит того, чтобы на ней уравниваться, если вы спасовали, а противник сделал ставку, вам следует *поставить*, если противник предпочитает уравниваться чаще, чем ставить - привычка, типичная для большинства игроков.¹⁰

Если ваша рука достойна уравнивания, вам следует спасовать и уравниваться, если оппонент предпочитает чаще делать ставки, нежели уравниваться. Как мы увидим, такой игрок обычно принадлежит к типу, который может попробовать блефануть после того, как вы спасовали в первой позиции.

Пасовать и скидываться следует, когда вы не фаворит, если вас уравниют, и когда оппонент принадлежит к типу, который ставит практически только если у него рука лучше вашей. Такой игрок вряд ли станет уравниваться, если у него рука хуже вашей. Однако поскольку такой тип будет ставить только на карте, которая явно бьёт вашу, деньги, которые вы сэкономите, сбросившись после его ставок, больше тех нескольких ставок, которые вы можете заработать, поставив и уравнив его слабые комбинации.

Ключевым фактором при решении, что делать в первой позиции - пробовать пас-подъём, делать ставку, пасовать и уравниваться, или же пасовать и сбрасываться, - как мы уже видели, является то, какой из ходов имеет наибольшее положительное или наименьшее отрицательное матожидание.

Предположим, что по оценке от 0 до 100 баллов ваша рука тянет на 80 – хорошая рука, но не шикарная. У оппонента что-нибудь от 0 до 100, причем каждая рука примерно в равных условиях. Тогда, если вы сделаете ставку, вы будете фаворитом примерно 4 к 1, но это ещё не все. Вопрос в том, на каких руках оппонент уравнивается? Если он уравнивается только на руках 75 и выше, вы явно в проигрышном положении, если поставите. А именно,

¹⁰ Исключение из этого правила приводится на стр.200-201.

против вас 4 к 1, потому что в 20 сдачах рука оппонента будет сильнее, а ваша только в пяти.

Скажем, вы знаете, что оппонент уравнивается при силе руки 57 и выше. (Конечно же, здесь мы поступаем весьма гипотетично, поскольку ни один игрок не знает своего оппонента так точно.) Если оппонент уравнивается на руках от 57 и выше, это означает, что если вы поставите, то выиграете 23 раза -- когда у оппонента будет рука 57-79, а проиграете 20 раз -- когда у него будет рука 81-100. Таким образом, вы будете фаворитом 23 к 20, если поставите.

Однако это не означает, что правильно будет поставить. У вас всё равно пока недостаточно информации. Вы также должны узнать, на каких руках оппонент будет делать ставки, если вы спасуете. Положим, оппонент поставит на руках 62 и выше, если вы спасуете (что означает, вы провороните ставку, если у него будут руки 57-61), но он также поставит на руках 0-10. Таким образом, есть одиннадцать рук, на которых оппонент будет блефовать. И опять же, есть 20 рук, которым вы проиграете (руки 81-100), но теперь вместо 23 вы сможете побить уже 29 его комбинаций: это 0-10 и 62-79. Таким образом, если вы пасуете и уравниваетесь, когда оппонент делает ставку, у вас шансы 29 к 20 оказаться на вскрытии с лучшей рукой. Ясно, что в последнем круге торговли лучше играть, будучи фаворитом 29 к 20, нежели 23 к 20. Поэтому правильной игрой здесь будет пасовать и уравниваться. Отсюда такое правило: пасуйте и уравнивайтесь, когда оппонент ставит чаще, чем уравнивается. Пасуя против такого противника, вы увеличиваете свои шансы выиграть последнюю взятку.

Предположим, вы всё же небольшой фаворит, когда делаете ставку. Снова у вас рука 80, а новый оппонент станет уравниваться с рукой от 57 и выше. Но этот оппонент гораздо скромнее предыдущего, и вы знаете, что он будет ставить только на руках от 81 и выше. Как играть? Вначале может показаться правильным пасовать и скинуться, если оппонент сделает ставку, поскольку всякий раз, как он ставит после вас, у него более сильная комбинация. Однако, если вы пасуете, то делаете ставку фифти-фифти фаворитной 23 к 20, что не может быть правильным. Букмекеры остаются в бизнесе не только за счёт решительности. Поставив так 43 раза, вы в среднем будете впереди на 3 единицы. Следовательно, ни при каких обстоятельствах не может быть правильным пасовать и сдаваться, когда вам суждено выиграть, если оппонент вас уравнивает. Как фавориту 23 к 20, вам надлежит делать ставку. Единственный раз, когда пас может оказаться правильным, это когда вы не уверены, фаворит ли вы на самом деле, и когда вы остерегаетесь подъёма, который придётся уравнивать.

ИГРА НА РУКАХ ОТ СРЕДНИХ ДО ХОРОШИХ НА ПЕРВОЙ ПОЗИЦИИ, КОГДА ПРЕИМУЩЕСТВО НА СТОРОНЕ ПРОТИВНИКА

В случаях, когда, по вашему мнению, вы потенциально проигрываете, если вас уравнивают, решение, ставить или пасовать, становится ещё более деликатным. Положим, в банке \$60 с пределом ставок \$10-\$20, и снова у вас рука 80. Но на этот раз вы знаете, что оппонент уравнивается только с комбинацией от 65 и выше. Таким образом, шансы проиграть у вас 20 к 15, если оппонент уравнивает ставку. Также вам известно, что если вы спасуете, оппонент сделает ставку с рукой от 70 и выше. Как играть?

В качестве потенциально проигравшего можно подумать, что надо пасовать. Но что вам делать, если оппонент поставит после вашего паса? Поскольку в банке \$60, плюс оппонентские \$20, вы получаете шансы банка \$80 к \$20 или 4 к 1, а как мы сказали, оппонент будет ставить на комбинациях 70-100. У вас рука 80, поэтому вы проиграете в 20 сдачах, а выиграете в 10. Поскольку вы получаете 4 к 1 из банка, а шансы потенциального проигрыша всего 2 к 1, ясно, что надо уравниваться, если оппонент сделает ставку.

Посмотрим вновь, что случится, если вы сделаете ставку. Оппонент уравнивается на руках 65-100. Делая ставку, вы добавляете пять выигрышей – когда у оппонента будет рука 65-69 – к вашим потенциальным возможностям. Вместо того, чтобы идти с шансами проигрыша 20 к 10 в случае вашего паса, вы вступаете с шансами 20 к 15, поскольку вы по-прежнему проигрываете в 20 сдачах, но теперь вы выигрываете в 15 вместо 10. Поэтому правильно будет поставить, поскольку ставка здесь делает вас менее уязвимым, чем пас. Ваша рука стоит того, чтобы на ней уравниваться, а оппонент будет уравниваться на большем количестве комбинаций, чем ставить. (Такая игра несколько напоминает сплитование 8-к в блэкджеке против 10 дилера. Потенциально вы всё равно проигрываете, но меньше, нежели если бы просто тянули карту.)

Предположим, что при банке \$60 у вас снова рука 80, и оппонент опять будет уравниваться на руках от 65 и выше. Но этот оппонент будет ставить только на руках от 82 и выше. Как играть?

В предыдущем случае вам реально не нравилось ваше положение. Там вам приходилось делать ставку, будучи в потенциальном проигрыше 20 к 15 только потому, что уравнивание давало 20 к 10. Но в данном случае, когда вы по-прежнему в проигрыше 20 к 15, если сделаете ставку, вам не стоит беспокоиться по поводу уравнивания. Всякий раз, как оппонент делает ставку, вы знаете, что ваша карта бита, поскольку он ставит только на руках 82 и выше. Естественно, вы не хотите ставить с потенциальным проигрышем, когда вы не обязаны этого делать, поэтому правильно в данном случае будет спасовать и сдать, если оппонент сделает ставку. Вы теряете ставку 15 раз, когда у оппонента рука 65-79 и он пасует после вас, но спасаете ставку 20 раз, когда у него рука 81-100. Спасаете вы больше, чем жертвуете. Пас с последующим сбросом имеет большее матожидание, чем ставка с потенциальным проигрышем 20 к 15.

Любопытная ситуация возникает, когда вы в потенциальном проигрыше при уравнивании, а оппонент ставит после вашего паса только на нескольких комбинациях, которые вы можете побить. Может показаться, что правильно будет спасовать и сдать, если оппонент сделает ставку. Однако, часто выходит так, что тактикой максимального матожидания будет сделать ставку на своих ущербных комбинациях, даже несмотря на то, что в случае вашего паса вы не смогли бы уравниваться, если оппонент сделает ставку. В зависимости от размеров банка, такая ситуация возникает, когда оппонент уравнивается на многих комбинациях, которые вы можете побить, а ставит только на нескольких, которые вы в состоянии побить.

Пусть в банке \$60, и у вас рука 80. Вы знаете, что оппонент уравнивается на руках от 65 и выше (помним, что цифры здесь совершенно гипотетические в целях иллюстративности), но поставит только на руках больше-равно 76. Таким образом, если вы спасуете на руке 80, а оппонент сделает ставку, у вас будут потенциальные шансы проиграть партию 20 к 4 или 5 к 1. Поскольку вы получаете шансы банка \$80 к \$20, что равняется 4 к 1, уравниваться вы не можете. Однако, если вы сами делаете ставку, вы добавляете 11 выигрышей к вашему будущему – когда у оппонента руки 65-75. Так создаётся ситуация, когда у вас благоприятные шансы с банка.

Вот как эта ситуация выглядит математически. Вспомним: мы знаем, что оппонент уравнивается на руках от 65, но поставит, только имея 76 и выше. Все комбинации равновероятны. Поэтому если вы спасуете и скинетесь, тогда из 100 сдач вы выиграете 76 раз по \$60, когда его рука будет иметь силу 0-75, что в сумме эквивалентно \$4560. Однако, если вы сделаете ставку, вы выиграете 65 раз по \$60 и 15 раз по \$80, проиграв всего 20 раз по \$20. Это даёт \$4700, что на \$140 больше, чем вы бы выиграли, спасовав и сдавшись на ставке оппонента. Следовательно, несмотря даже на то, что в ущербном положении вы не уравниваете ставку оппонента в конце партии, иногда может быть правильно самому сделать ставку, в зависимости от размеров банка и числа второсортных комбинаций, на которых, по вашему мнению, противник уравнивается.

И наконец, встречается несколько нестандартных ситуаций, когда банк достаточно велик, а оппонент в меру скромен. Тогда может оказаться правильным *пасовать и уравниваться* даже несмотря на то, что оппонент уравнивает вас чаще, чем сам сделает ставку. Это исключение, о котором мы упоминали раньше, из общего правила, которое гласит, что надо *ставить*, если оппонент предпочитает уравниваться чаще, чем ставить сам.

Предположим, у вас рука 80. Вы играете с пределом \$10-\$20, и в банке \$200. Вы знаете, что оппонент уравнивается только на руках 75 и выше; поэтому вы в потенциальном проигрыше 4 к 1, если сделаете ставку. Но вы получаете по крайней мере 10 к 1 из банка, поэтому ставка будет оправданной. Однако, вы также знаете, что оппонент боится ставить до кучи на многих комбинациях, которые могут побить вашу карту – скажем, на комбинациях 81-90. Он сделает ставку на руках 91-100 и, возможно, иногда сблефует – предположим, на руках 1-4. Даже несмотря на то, что противник предпочитает ставить реже, чем уравниваться, и шансы банка, которые вы получаете, за то, чтобы уравниваться на вашей руке, тем не менее, в данном случае правильным решением становится пас. Причина сего в том, что десять раз, когда у оппонента рука 81-90, вы экономите по \$20, если он пасует на лучшей руке после вас. Более того, если оппонент всё-таки делает ставку и вы её уравниваете, у вас проигрышные шансы всего 10 к 4 или 2½ к 1 вместо 20 к 5 или 4 к 1 в случае, если бы вы сделали ставку. Также этим вы ликвидируете возможность того, что вас поднимут в ситуации, когда с учётом размеров банка вы практически будете вынуждены уравниваться.

Становится правильным спасовать и уравниваться -- даже когда вы знаете, что оппонент уравнивается чаще, чем поставит, -- если, будучи в ущербном положении, вы полагаете, что противник спасует несколько раз на лучших руках после вас. Также это правильно, если вы боитесь подъёма.

Имейте, однако, в виду, что две последние из описанных ситуаций экстраординарны. Большую часть времени применимы общие правила. Если ваша рука стоит того, чтобы на ней уравниваться, вы должны ставить, когда оппонент уравнивается чаще, чем ставит, и надо пасовать и уравниваться, когда оппонент ставит чаще, чем пасует. Другими словами, надо играть так, чтобы максимально часто выигрывать и реже проигрывать.

ИГРА В ПЕРВОЙ ПОЗИЦИИ НА ПРАКТИКЕ

Теперь давайте рассмотрим, как на практике осуществляется игра один на один в конце партии.

Предположим, в дро-покере вы меняете три карты в первой позиции и набираете две пары с тузами старшими. Оппонент меняет одну карту. У него уже может быть две пары, а возможно, он тянет на стрит или флеш. Вы чувствуете, что этот тип игрока уравнивается на двух парах, если вы сделаете ставку, но сам будет ставить до кучи, если вы спасуете. Как играть?

Ничего хитрого тут нет. Ясно, надо пасовать и уравниваться. Пасуя и уравниваясь, вы в одной ситуации можете сэкономить взятку, а в другой заработать взятку. Имея на руках две пары, противник уравнивается, если вы сделаете ставку, и поставит, если вы спасуете. В любом случае вы выиграете. Если он тянул на флеш или стрит и набрал его, он, конечно же, поставит, если вы спасуете, но уравнивается или, возможно, поднимет ставку, если вы сделаете ее, - что будет стоить вам лишнюю взятку, если вы уравниваете подъём. На пустой руке противник не уравнивает ставку, если вы сделаете ее, так что, поставив, вы ничего не заработаете. Однако оппонент может поставить на блефе, если вы спасуете. Это единственный вариант, когда вы выигрываете лишнюю взятку, спасовав и уравнившись. Поэтому пас и уравнивание имеют большее ожидание, чем ставка. И, повторяясь, скажу:

цель покера - выигрыш не банков, а денег; за счёт этих лишних взяток, которые вы экономите или выигрываете, и делаются деньги.

А вот другая ситуация из обменного покера. Вы тянете одну карту к двум небольшим парам, а оппонент три. Комбинация у вас не улучшилась. Вы знаете, оппонент подозревает, что вы пытались натянуть флеш или стрит; и вы также знаете, что он игрок типа сотрудника кассы взаимопомощи (*pay station*): всегда поддержит, уравнивает вашу ставку, чтобы «проверить вас на честность». Как играть?

Надо делать ставку. Если противник тянул три карты к крупной паре, у вас примерно на 71 процент больше шансов иметь лучшую руку. Всякий раз, когда у вас даже небольшое преимущество против кого-то, кто, как вы полагаете, практически всегда намерен уравниваться, надо ставить. В этом случае вы ставите фифти-фифти (*even money*), имея преимущество в 71% или 5 к 2. Очевидно, что это ставка с положительным ожиданием, даже несмотря на то, что вы ожидаете проиграть в 29% сдач.

Предположим, в холдеме у вас

♠10, ♥9,

и в конце такой прикуп

♣10, ♦10, ♠Q, ♥5, ♣2.

(Заметьте, что флешем не пахнет.) Ваше первое слово. Как играть?

Пожалуй, стоит выйти ставкой. Если у противника что-нибудь типа A,10 или K,10, или J,10, вы проигрываете в любом случае. Если скажете пас, противник наверняка сделает ставку, и придётся уравнивать. Если у него Q,10, можете потерять двойную ставку, поставив изначально, поскольку он поднимет вашу ставку. С другой стороны, если у противника карты типа 10,8 или 10,7, или 10,6, вы выиграете по-любому; если спасуете, он скорей всего сделает ставку. Однако противник может иметь две весьма возможные комбинации A,Q и K,Q, на которых он может и не поставить, если вы спасуете, но, весьма вероятно, уравнивается, если вы сделаете ставку. Поскольку похоже, что вы выиграете ставку чаще, чем проиграете (если оппонент поднимется), ваша ставка имеет большее ожидание, чем пас и уравнивание. В соответствии с ранее выведенными правилами, в этой ситуации противник уравнивается скорее, чем сделает ставку.

Заключительная серия примеров из лоуболла с обменом демонстрирует, как ваша игра в конце партии в первой позиции меняется в зависимости от действий противника. Оба игрока меняют по одной карте, и ваше первое слово.

ВЫ: ♥8, ♦4, ♠3, ♣2, ♦A.

Против вас игрок, который сам не блефует, но всегда боится, что все остальные это делают. Как действовать?

Надо ставить. Возможно, оппонент уравнивается с лоу от дамы или лучше, хотя только лоу от семерки или лучше может побить вашу карту. Поэтому оппонент может уравниваться на многих комбинациях, которые вы побьёте, и сравнительно на немногих, которые будут выше вашей. С другой стороны, если вы спасуете, оппонент не поставит на большинстве из этих проигрышных комбинаций. Поэтому, сделав ставку, вы выиграете скорее, чем сказав пас.

Положим, у вас такая же рука в обменном лоуболле против агрессивного, жёсткого игрока, и ваше первое слово. Как вам играть?

В этом случае надо пасовать и уравниваться, поскольку похоже, что оппонент более склонен ставить, нежели уравниваться. Помимо того, что этим вы бьёте несовершенные 8-

ки (см. Словарь) оппонента, вы также сбиваете его блеф, чего вы не могли бы сделать, выступив ставкой. Обычно, если вы делаете ставку, оппонент прощается с идеей блефа. Вообще игрок, который ставит чаще, чем уравнивается, относится к типу игрока, который не только ставит до кучи, но и блефует, скорее всего, чаще положенного. Поэтому когда вы пасуете, оппонент может и блефовать, и ставить в рост банка.

Теперь предположим, что вместо совершенной лоу-восьмерки у вас следующая рука.

ВЫ: ♠10, ♦4, ♠3, ♣2, ♦A.

Вновь против вас игрок, который никогда не блефует, но переживает, что все кругом только этим и занимаются. У вас первый ход. Как играть?

Здесь надо пасовать и скидываться, если оппонент делает ставку. Поскольку ваша карта бьёт только лоу от дамы, валета и десятки (проишрышные комбинации, на которых оппонент бы уравнился), теперь нет смысла ставить в рост, поскольку ваша карта бита уже начиная с комбинации противника от лоу-девятки и лучше. А поскольку данный противник никогда не ставит на блефе, приходится сдаваться, если он делает ставку. Тогда все шансы за то, что ваша карта бита.

Против агрессивного игрока также следует пасовать, но если он сделает ставку, надо ее уравнивать, поскольку он может ставить на многих раскладах, которые бьются. Другими словами, уравнивание против игрока такого типа будет иметь положительное матожидание.

ИГРА НА ПЕРВОЙ ПОЗИЦИИ В СООТВЕТСТВИИ С СИЛОЙ ВАШЕЙ РУКИ

Опишем игру на первой позиции с точки зрения силы вашей руки.

Если у вас лучшая рука или около того, у вас две альтернативы. Первая – делать ставку, вторая – пас-подъём. Вы решаете, что выбрать, в соответствии с формулой пас-подъёма, приведенной ранее. Однако если вы уверены, что у вас лучшая рука, но полагаете, что противник поднимет ставку, если вы ее сделаете, тогда надо ставить, пытаясь выиграть три ставки после того, как он поднимется и вы поднимете ещё раз.

Если у вас преимущество при уравнивании, но карта недостаточно хороша для пас-подъёма, у вас два выбора – делать ставку или же пасовать, а затем уравниваться. Обычно вы делаете ставку, если противник уравнивается чаще, чем ставит, и пасуете, а потом уравниваете, если он ставит чаще, чем уравнивается.

Если ваша рука недотягивает при уравнивании до оппонента, у вас три выбора. Первый – это поставить, второй – спасовать и уравниваться, и третий – спасовать и сдаться. (Пас-подъём на блефе – редкий вариант против очень стойких игроков, способных уйти, несмотря ни на что.) Пасовать и уравниваться следует, если оппонент ставит чаще, чем уравнивается, включая некоторые комбинации, которые бьёт ваша карта. Пасовать и уравниваться следует также в том случае, если оппонент пасует во многих сдачах, когда он мог бы побить вашу карту, но иногда блефует на комбинациях, которые бьёте вы. А ставить надо, если у вас рука для уравнивания, но оппонент уравнивается чаще, чем ставит.

И, наконец, когда у вас нет практически никаких шансов на выигрыш в случае вашего паса и ставки оппонента, или же вы в худшем положении, если вы сделаете ставку, а он уравнивает ее, тогда правильно будет спасовать и сдаться, если он сделает ставку.

РЕЗЮМЕ

Концепции, изложенные в этой длинной главе, сами по себе достаточно важны и в то же время расплывчаты, чтобы их сформулировать в одном абзаце. По сути игра в каждой конкретной ситуации зависит прежде всего от матожидания в ней.

I. Игра на последней позиции

A. Если у вас второе слово, когда все карты сданы, и оппонент делает ставку:

1. Уравнивайтесь, если на вашей руке не стоит поднимать ставку, но на ней больше шансов выигрыша, чем шансы банка, которые вы получаете. Шансы вашего выигрыша представляют собой сумму шансов того, что оппонент блефует, плюс шансы того, что ваша карта может побить его значащую комбинацию.
2. Поднимайте ставку, если оппонент по-прежнему останется в худшем положении после того, как уравниет ваш подъём. Поднимайтесь также на блефе, если полагаете, что этот номер пройдёт достаточно часто, чтобы иметь положительное матожидание. Рассмотрите также вариант подъёма на руке, которая кажется достойной уравнивания, если оппонент способен сбросить комбинацию лучше вашей; это может принести ещё одну взятку.

B. Если у вас второе слово, когда все карты сданы, и оппонент пасует:

Блефуйте, если полагаете, что это пройдёт достаточно часто, помня, что блеф имеет тенденцию срабатывать не так часто во второй позиции, как в первой.

2. Ставьте до кучи, если вы фаворит с лучшей рукой, даже если противник уравниет вашу ставку. Не ставьте, когда силы ваших рук близки к паритету, дабы избежать пас-подъёма.

II. Игра в первой позиции

A. Если у вас первое слово, когда все карты сданы, и очень сильная рука:

1. Попробуйте пас-подъём, если оппонент делает ставку и уравнивает ваш подъём немножко чаще, чем он уравнивает вашу ставку, когда вы делаете ее.
2. Выходите ставкой, если вы полагаете, что пас-подъём работает недостаточно часто, чтобы быть выгодным, или же когда вы считаете, что есть шанс выиграть три взятки в случае, если оппонент поднимет ставку, а вы вторично поднимите ее.

B. Если у вас первое слово и плохая рука:

Блефуйте, если вы можете прорваться на нем достаточно часто, чтобы иметь положительное матожидание.

В противном случае пасуйте и сдавайтесь, если противник делает ставку.

C. Если у вас первое слово и рука, которая должна выиграть в случае уравнивания, но недостаточно сильна, чтобы пробовать на ней пас-подъём:

Делайте ставку, если оппонент уравнивается чаще, чем ставит, когда вы пасуете.

Пасуйте и уравнивайтесь, если оппонент ставит чаще, чем уравнивается.

Никогда не пасуйте с последующим сбросом.

D. Если у вас первое слово на руке чуть хуже, чем у противника, и ставку вашу уравнили:

1. Делайте ставку, если оппонент уравнивается чаще, чем ставит, -- при условии, что некоторые из комбинаций, на которых он делает ставку, когда вы пасуете, хуже ваших. Пасуйте и уравнивайтесь, если полагаете, что оппонент пасует после вас достаточно часто на комбинациях лучше вашей, но иногда может и блефануть с картой хуже вашей.
2. Пасуйте и уравнивайтесь, когда оппонент ставит чаще, чем уравнивается, при условии, что с вашими шансами банка стоит уравниваться, если он действительно сделает ставку.
3. Пасуйте и сбрасывайтесь, если противник практически никогда не делает ставки на руке хуже вашей.

ЧТЕНИЕ РУК (ИЛИ ПРОСЧЁТ КОМБИНАЦИЙ СОПЕРНИКА)

Способность читать руки – пожалуй, самое главное оружие покериста. Как гласит Фундаментальная Теорема Покера, ключевая ошибка в покере заключается в том, чтобы разыгрывать свою комбинацию отлично от того, как бы вы играли, зная, какая у оппонента карта. Чем чаще вы разыгрываете свою комбинацию правильно на основе того, что есть у оппонента, тем меньше вы отдаёте и больше выигрываете. Если бы вы каким-то образом ухитрились быть в курсе, что у оппонента на каждой сдаче, практически вы не могли бы проиграть, потому что всегда бы играли правильно. Отсюда следует, что чем лучше вы читаете руки партнёров, тем плотнее вы приближаетесь к идеальной игре, а чем ближе вы к идеальной игре, тем меньше вы теряете и больше выигрываете.

Чтение рук – это одновременно искусство и наука. Это искусство, потому что вы должны знать своих оппонентов. Перед тем, как вы сможете технично анализировать руки оппонентов, Вы должны отыграть с ними значительное время, увидеть, как они торгуются против вас, а самое главное – пронаблюдать, как они разыгрывают свои комбинации в партиях, где вы не участвуете. Даже если вы вне игры, не нужно расслабляться и терять внимание. Вы хотите раскрыть стиль игры ваших противников на разных руках. Будет ли данный игрок подниматься на сильной руке в ранней позиции, или же он применит слоуплей? Станет ли он поднимать ставку на обмене? Как он играет на сильных комбинациях в разных кругах торговли? Насколько часто он блефует? Чем больше вы узнаете общих игровых особенностей и привычек игрока, тем легче будет вам угадать, что он накопил в данной конкретной ситуации.

Как ни странно, не так сложно прочесть хороших игроков, чего нельзя сказать об армии лохов. Когда ходит хороший игрок, обычно есть ощутимая причина для такого хода, и ваша задача – разгадать эту причину, и на основе сего его руку. Но нет никакой системы в игре слабого игрока, поэтому вы должны провести фундаментальную подготовительную разведку, чтобы разгадать его руку. Тем не менее, играя твердо против слабых, непредсказуемых партнёров, вы должны выиграть в конечном итоге. Рано или поздно умелый, предусмотрительный, логичный покерист должен надрать голубчика, играющего больше местом, на котором он сидит, чем головой. Последний может временно поймать фарт, наменяв себе прокладку к дырявому стриту, выиграв на двух малых парах, когда в стад-покере на паре тузов вы подняли ставку, ожидая подхода третьей карты, но судьбу не обманешь – колесо Фортуны имеет свойство откатываться столь же быстро, как и подкатило. Многие хорошие игроки расстраиваются, когда их перетягивает лох. Хотя никогда не бывает приятно потерять банк, который вы обязаны были выиграть, тем не менее вы должны приветствовать такие подвиги. Поздравьте красавчика, похлопайте его по плечу. Окрылите его настолько, чтоб он играл ещё круче прежнего. Недолга песня соловья - его денежки будут ваши.

Чем больше вы встречаетесь с игроками средне-хорошего уровня, тем легче становится читать их карты, поскольку обычно они пасуют, делают ставки и поднимаются, исходя из логики, и с определенным постоянством. Однако с ростом класса игроков способность читать их руки перманентно убывает, поскольку крутой игрок никогда не раскрывает своих карт, а иногда его стиль намеренно непоследователен и непостоянен. Они с большим искусством пользуются хитроумными, двусмысленными приёмами, таким как полублеф, подъём ставки на второй по силе руке, слоуплей до самого конца партии, а потом вдруг внезапный пас-подъём. Они даже могут себе позволить разыграть комбинацию так, как положено это делать, что иногда и есть апофеоз обмана. Другими словами, они используют все те вещи, которые мы обсуждали в этой книге. Они изо всех сил стараются замаскировать от вас свою карту, также как вы стараетесь разгадать ее. И,

конечно же, против них надо играть так же изобретательно и непредсказуемо, как они сами.

ЧТЕНИЕ РУК НА ОСНОВЕ ИГРЫ ПРОТИВНИКА И ОТКРЫТЫХ КАРТ

Есть два всемирно известных приёма для чтения рук во всех видах покера, и ещё один для вариантов с открытыми картами, таким как семикарточный стад, раз и холдем. Чаще всего вы анализируете значение ходов оппонента, то есть, зачем он пасовал, делал ставку или поднимал ее; далее в открытых играх вы смотрите на его светлые карты и пытаетесь определить по ним всю его руку в целом. Дальше вы учитываете ходы, которые он сделал *на протяжении всей партии*, в соответствии с его открытыми картами и делаете заключение о наиболее вероятной комбинации, которую он мог собирать.

Вот простая задача на чтение рук для пояснения сказанного. Игроют в семикарточный стад, и все довольно прилично.

Игрок А: две закрытых; ♥A,♥5,♠A,♠K открытые и одна закрытая.

Игрок В: две закрытых; ♣K,♦K,♣2,♠9 открытые и одна закрытая.

Игрок С: две закрытых; ♠Q,♥Q,♣8,♦6 открытые и одна закрытая.

Вы: ♦7,♣7 закрытые; ♠A,♠7,♦9,♦3 открытые и ♠J закрытый.

Игрок А с парой открытых тузов делает ставку; игрок В с парой открытых королей уравнивает эту ставку, а игрок С с парой открытых дам уравнивается тоже. Подъёмов нет. У вас последнее слово. Как играть на ваших трёх 7-х?

Если вы сложите то, что видите на столе, с ходами оппонентов, не останется никаких сомнений, что надо сдаваться; ваши три 7-ки не пляшут -- у них просто нет никаких шансов. Убийственно то, что игрок с парой дам вторично уравнивал ставку. Игрок А мог поставить на голой паре тузов. Но если игрок В его уравнивает, значит, у него как минимум две пары со старшими королями. Будучи хорошим игроком, С знает это. Следовательно, С не мог уравниваться, не имея комбинации сильнее, чем две пары со старшими королями. Что может быть у С? Ясно, что у него не может быть двух пар на тузах и дамах, либо же на королях и дамах, поскольку третий туз и третий король уже вышли, значит, С не может иметь пару тех или других. Значит, у него должно быть три дамы или что-нибудь ещё круче, и хотя ваши три 7-ки могут побить первые две комбинации, они не могут побить трёх дам С или что-то ещё лучше. Поэтому вы сбрасываетесь.

Вот хороший пример такого рода чтения рук, который, к сожалению, стоил мне полбанка. Я играл в пятикарточный стад-хай-лоу-сплит с обменом в конце. С открытыми тузом и 8-й я уравнивал максимальные подъёмы на третьей улице, даже несмотря на то, что у двоих моих соперников у каждого было по 6 с 5 в светлую. В торговле участвовал ещё один игрок с очевидной парой королей. Когда дошло дело до последней карты, у меня были открытые A,8,6,3. Один из обладателей 6,5 сдался, но несмотря на силу моих открытых карт, другой держался на драных 6,5,10,Q в светлую. И, конечно же, обладатель пары королей тоже остался. Теперь я ставил и поднимал партнёров, надеясь, что обладатель лоу Q,10 не выдержит (и сдастся). Однако этот игрок просчитал меня очень хорошо. Он даже не воспользовался возможностью обменять одну из своих карт.

Чего я добивался – это отобрать весь банк, хай и лоу, у обладателя двух королей, но хозяин лоу Q,10 был достаточно умён и просчитал мою комбинацию. Он сказал себе: «Скланский изображает 8-лоу, но как он может иметь 8-лоу? Нет, не может. Почему? Потому что он никогда бы не уравнивал все эти подъёмы на третьей улице с 8-лоу на трёх картах, пока были ещё два других игрока, выглядевшие так, как будто у них 6-лоу на трёх

картах. Значит, у него должен быть ещё туз в загашнике (хоул-туз = закрытый туз). Конечно же, он был абсолютно прав. Я выиграл хай на двух тузах, побив двух королей, но обладатель Q,10-лоу был вознагражден за свою столь меткую отгадку, получив полбанка за выигранный лоу (который я бы выиграл у обладателя пары королей, имея пару тузов, которые считаются также как низшая пара). Обладатель Q,10-лоу пронаблюдал, как я разыгрывал свою руку не только в конце партии, а с самого начала. Он соотнес мои ходы с моими открытыми картами и пришел к совершенно правильному заключению о том, что было у меня в руке. Он также проанализировал *очередность*, в которой мне доставались эти открытые карты. Он знал, что я начинал с A,8, затем получил 6 и 3. Если б он не знал этого – к примеру, не был бы уверен, начинал ли я с A,8 или же с A,6, -- он был бы не в состоянии абсолютно определенно заключить, что у меня пара тузов.

Таким же образом вы используете логику для чтения рук. Вы интерпретируете ходы оппонентов в каждом круге, и при игре с открытыми картами вы замечаете карты, которые они берут в каждом круге, обращая особое внимание на очередность их прихода. Затем вы складываете эти два компонента - ходы и открытые карты - для того, чтобы сделать вывод о наиболее вероятной комбинации противника.

В предыдущем случае, когда мы играли хай-лоу-сплит, обладатель Q,10-лоу мог заранее приписать мне определенную комбинацию. Однако общая ошибка как раз и заключается в том, что люди чересчур рано полагают, что отгадали комбинацию соперника, и затем придерживаются начального мнения независимо от того, как складываются дальнейшие события. Игрок, поднявший ставку на третьей улице в семикарточном стаде с открытым королём, может иметь двух королей, но также у него может маленькая хоул-пара (в загашнике) с королём в качестве посторонки, или флеш на трёх, или J,Q,K, вплоть до любых комбинаций. Скороспелое, необратимое заключение может привести к дорогостоящим ошибкам впоследствии, поскольку вы можете скинуться на лучшей руке, либо же остаться в игре с явным минусом.

На самом деле в играх типа семикарточного стада, холдема, либо разза надо представить несколько комбинаций у противника с самого начала и с течением игры илиминировать некоторые из них на основе его последующих ходов и карт, которые он получает. В результате этого дедуктивного процесса у вас должно сложиться полное мнение о том, какая карта у противника (или что он хочет натянуть), к концу раздачи.

Предположим, например, что в семикарточном стаде игрок стартует с дамой пик, затем получает двойку пик, потом 7 пик, потом 5 червей, и все время делает ставки. У вас пара 10-к, которая, к сожалению, не укрупняется. Противник делает ставку в конце партии, и вы прекрасно знаете, что можете побить только блеф. Вопрос становится ребром: а может, мальчишка блефует? Ведь имея что-то типа флеша на четырёх и маленькой пары, он вполне мог играть точно так же – полублеф до конца, зная, что вам не пришло ни одной опасной карты. Поэтому, несмотря на то, что партнёр, возможно, накопил пару дам или две пары с дамами старшими, также может быть, что он гол, как сокол. Вы, конечно, можете ответить на его последнюю ставку, учитывая ваш потенциальный выигрыш с банка, но в то же время надо отдавать себе отчет в том, что, возможно, он начинал с полублефа, а закончил, натянув комбинацию на последней карте.

Теперь представим, что ваш партнёр в семикарточном стаде начинал с той же дамы пик, а вы с той же пары 10-к. И опять он ставит всю дорогу. Но на этот раз ему приходит 7 бубен, потом 4 треф и за ней валет червей. Теперь, если он сделает ставку в конце партии, вы почти стопроцентно должны сбросить вашу пару 10-к, поскольку если он купил ♦7 и ♣4 и продолжал делать ставки, вы должны выбросить из головы потенциальный флеш в качестве одной из его надежд. Значит, почти наверняка он ставил до конца в рост банка, имея, по крайней мере, пару дам, -- а вероятнее, две пары. Как ни странно, часто случается, что хотя карты оппонента выглядят вполне безобидно на столе, они гораздо опаснее, если он делает ставку в конце партии, поскольку нет абсолютно никаких указателей на то, что, возможно, он кричал на полублефе, а в конце ему пришла карта.

В конце партии становится особенно важным представлять карту оппонента. Чем лучше вы прочтёте его руку к концу партии, тем точнее вы сможете оценить свои шансы на выигрыш - 20%, 60% или прочее. Вы используете свои способности по чтению рук для расчёта этих процентов и затем решаете, как играть самому.

На практике большинство игроков, конечно же, не отгадывает точные цифры типа 20% либо 60%, но по крайней мере они пытаются определить, какая у оппонента рука – плохая, средняя, хорошая, либо блеск. Предположим, ваш противник делает ставку в конце партии. Обычно, если человек делает ставку, это значит, что у него либо блеф, либо хорошая, либо шикарная рука, но не посредственная. Если бы она была посредственной, наверное бы он спасовал. Если у вас тоже только посредственная рука, вы должны решать, каковы шансы того, что оппонент блефует, и стоит ли уравнивать ставку, учитывая шансы банка. Если у вас очень хорошая рука, вы должны решать, хорошая ли рука у оппонента, либо просто блеск. Если вы думаете, что по всей вероятности у него только хорошая рука, тогда надо поднимать ставку. Но если вы думаете, что у него может быть ураган, тогда надо просто уравниваться. Если вы стопроцентно уверены, что у него непробиваемая рука, тогда можно даже скинуться на очень хорошей комбинации, в зависимости от суммы банка. Перед вами стоят два вопроса. Первый: что пытается изобразить оппонент? Второй: мог ли он иметь комбинацию, которую он изображает, и разыгрывать ее таким образом? Когда вы сделали вывод о карте оппонента на основе его игры и открытых карт, вы на базе ваших личных карт и размеров банка решаете, стоит ли ставить, пасовать, уравниваться, подниматься или что-то ещё.

В играх с открытыми картами мы заметили, что один из способов чтения рук состоит в том, чтобы рассмотреть варианты различных комбинаций оппонента и затем отметить некоторые из них с течением торговли. Второй или, точнее сказать, вспомогательный способ чтения рук заключается в том, чтобы просчитать ходы обратно. Это-то и сделал мой противник в хай-лоу-сплите (предыдущий пример). Предположим, что последней картой в холдеме приходит двойка, а оппонент, молчавший вначале, внезапно делает ставку. В таком случае надо рассмотреть его ходы в предыдущих стадиях. Если была бы торговля на флопе или на четвёртой улице, тогда противник не уравнился бы на ерунде типа двух хоул-2к. Поэтому сейчас он ставит либо на блефе, либо потому, что у него что-то, помимо этих 2-к. С другой стороны, если все спасовали на флопе и на четвёртой улице, весьма возможно, что он натянул три 2-ки под конец. Вы должны проследить каждый шаг партнёра от начала до конца партии, чтобы определить его наиболее вероятную комбинацию.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАТЕМАТИКИ ДЛЯ ЧТЕНИЯ РУК

Если вы не можете с точностью определить карту игрока, но свели возможные варианты до минимума, тогда приходится обратиться к математике для определения вероятности того, что у него такая-то комбинация, а не другая. Затем вы решаете, какой силы рука должна у вас быть для продолжения игры. Математика особенно важна в покере с обменом, где ключём к карте противника может быть то, что вы знаете о его требованиях к открытию торговли, уравниванию и подъёму.

Если, например, вы знаете, что оппонент поднимет вас с тремя 2-ми или лучше до обмена, вы можете обратиться к математике, чтобы решить, какую надо иметь руку, чтобы побить его карту. В результате вы получаете что-нибудь вроде трёх дам. Тогда очевидно, что если у вас три 3-ки, не стоит уравнивать подъём оппонента в надежде, что у него именно три 2-ки. Но если у вас что-то типа трёх 5-к или трёх 6-к, тогда шансы банка оправдывают уравнивание, поскольку теперь вы не только можете лучше обменяться, набрав фулл-хаус или каре, но есть несколько комбинаций, могущих быть у противника, которые вы уже бьёте.

Иногда можно использовать математический процесс, основанный на Теореме Байеса, для определения вероятности того, какая комбинация у оппонента. Прикинув, на каких типах комбинаций противник будет делать ставки в конкретной ситуации, вы определяете вероятность этих комбинаций у него в руке. Затем вы сравниваете эти вероятности. Если, например, вы знаете, что в покере с обменом конкретный партнёр откроется либо с тройкой, либо с двумя парами, но не с одной, и спасует, начиная медленный подъём, на готовой комбинации, тогда, если он всё-таки откроется, шансы 5 к 2 против того, что у него тройка для открытия. Почему это так? В среднем, в соответствии с вероятностью покерных раскладов, игрок получает две пары в 5% случаев и тройку в 2% случаев. Если вы сравните эти шансы, вы получите соотношение 5 к 2. Поэтому у игрока вероятность 5 к 2 иметь две пары.

Положим, в холдеме ваш противник сильно поднимает ставку перед флопом, а вы полагаете, что он может подниматься только на двух тузах, двух королях или тузе с королём. Вероятность того, что игрок получает двух тузов на первых двух картах, 0.45%. Вероятность прихода двух королей также составляет 0.45%. Поэтому в среднем он получит двух тузов или двух королей 0.9% сдач. Вероятность прихода туза-короля составляет 1.2%. Сравнивая эти две вероятности – 1.2% и 0.9%, вы получаете, что шансы набора туза-короля составляют 4 к 3 против двух тузов или двух королей. Конечно, знание того, что у оппонента шансы иметь туза-короля 4 к 3, само по себе недостаточно для того, чтобы уравнивать его подъём, скажем, на двух дамах. У вас небольшое преимущество, если у него действительно туз-король, но вы в сильном минусе, если у него два туза или два короля. Тем не менее, чем больше вы знаете о вероятности присутствия различных комбинаций у оппонента, когда он делает ставку или поднимает ее, тем легче вам решать, что делать – сдаваться, уравниваться или подниматься.

Ранее в этой главе мы вспоминали игрока, поднявшегося на третьей улице с открытым королём, и мы отметили, что он мог иметь двух королей, но также он мог иметь небольшую пару, флеш на трёх, либо же что-то типа J,Q,K. Для упрощения предположим, вы знаете, что этот игрок мог бы подняться только на паре королей, либо трёхкарточном флеше. У вас пара дам. Вероятность того, что до подъёма у оппонента ещё один закрытый король, образующий вместе с тем парой королей, составляет 11%, и около 5% за то, что у него три одной масти. Это пока просто *математическая* вероятность на основе распределения карт, никак не зависящая от любых телодвижений игрока. Поэтому если оппонент поднялся, что на основе информации о нем сводит его возможные комбинации либо до двух королей, либо до трёхкарточного флеша, значит, шансы 11 к 5 за то, что у него пара королей, и вам, наверное, стоит выкинуть ваших двух дам. Однако если у кого-то светится ещё один открытый король, тогда это радикально снижает математическую вероятность того, что у оппонента уже было два короля до того, как он поднялся, поскольку в невидимом пространстве (на закрытых картах) остается всего два короля вместо трёх. Вероятность присутствия двух королей у оппонента срезается примерно до 7 ½ процентов. Из этого следует, что данный подъём означает примерно 40% за то, что у противника трёхкарточный флеш, а не два короля. В зависимости от вашей позиции, ваши дамы могут оказаться достаточно сильной картой, чтобы на них уравниваться. В этом случае вы читаете руку оппонента не только на основе того, что вы знаете о нем, его ходов и открытых карт, но также на основе математического сравнения его возможных комбинаций.

Конечно же, не требуется суперматематической подготовки для того, чтобы определить, что лишний король на столе уменьшает шансы оппонента иметь два короля до подъёма, поэтому применение математики для чтения рук не всегда требует точного знания вероятностей распределения карт, приводимых в этой книге. Кроме того, вы должны дополнять математические выводы информацией, которую вы получаете об этом игроке. Например, в игре со сравнительно небольшим анте некоторые, имея двух королей, но увидев, что на столе больше нет ни одного короля, могут не подняться, погнавшись за красивой комбинацией, но они непременно поднимутся на двух королях, если на столе есть ещё один, в попытке выиграть банк сразу же, не отходя от кассы. Их решение драться за банк возникает имеено из-за присутствия этого ещё одного короля, который сокращает

шансы улучшения комбинации. Если вы сражаетесь против таких игроков, присутствие ещё одного короля может реально увеличить вероятность присутствия у них двух королей *после* подъёма — не на основе математики, а на базе действий, которые они предпринимают, и того, что вы знаете об их стиле игры.

ЧТЕНИЕ РУК ПРИ ИГРЕ С НЕСКОЛЬКИМИ ПАРТНЁРАМИ

Ещё один фактор при чтении рук и принятии решения, как играть самому, это количество игроков в торговле. Всякий раз, как кто-то делает ставку и кто-то уравнивает ее, у вас более сложное положение, чем когда вы сами принимаете решение уравниваться. Вообще говоря, уравнивающий перед вами заставляет вас собраться, поскольку вы лишаетесь дополнительного плюса, заключающегося в том, что заходчик мог блефануть. Блефовал он или нет, всё равно второй после него должен был что-то иметь, чтобы уравнивать ставку. Поэтому, если в ситуации один на один на вашей руке явно стоило уравниваться по причине дополнительной выгоды поймать блеф, то в случае, когда перед вами кто-то уже уравнивал ставку, вам не стоит уравниваться дальше.

Вот пример такой ситуации, которую я как-то встретил, играя в разз с малым анте. На первых трёх картах у меня было

♣8, ♦5 закрытые и ♠2 открытая —

приличная рука, но не шикарная. Владелец старшей карты открыл торговлю, и сосед уравнивал его, имея 5 на столе. Я был готов уравниваться или, возможно, подняться. Однако игрок передо мной, игравший строго, поднялся на открытой 4. Если бы первый игрок с открытой 5 не уравнивал начальную ставку, я бы уравнивал подъёмщика с моими 8,5,2, хотя он играл строго. Но всё равно оставался шанс, что он пошел на полублеф. Но поскольку подъёмщик ходил под владельца низкой карты, который уже уравнился до этого, значит, практически наверняка у него была карта лучше моей; и оставалась также вероятность того, что первый уравнивший имел неплохую руку. Поэтому, с учётом небольшого анте, моя рука больше не стоила того, чтобы на ней уравниваться.

Такой же ход рассуждений можно применить и при решении, стоит ли уравнивать подъём (то есть двойную ставку). За очень редкими исключениями, для того, чтобы уравнивать подъём, вам нужна лучшая рука, чем если бы вы поднимались сами. Простую логику этого принципа можно уяснить на примере из дро-покера (с обменом). Предположим, что, садясь за стол, вы решили, что будете поднимать ставку, имея в руке две пары с тузами старшими или лучше. Вы раскрываете карты и видите, что у вас три 2-ки. Вы готовы подняться, но совершенно внезапно игрок справа от вас, который тоже готов подниматься на двух парах с тузами старшими или лучше, поднимает ставку. После такого хода вы вместо подъёма не можете даже уравниваться. Надо сдаваться, поскольку слишком велики шансы, что поднимающий бьёт вашу карту.

Такой принцип применим к любой игре. Если на вашей руке есть минимальные или небольшие шансы подъёма, но игрок справа, у которого такие же установки, как у вас, поднимает ставку перед вами, Значит, его рука, возможно, лучше вашей, и правильно будет сброситься.

РЕЗЮМЕ

Правильное чтение рук — мощное оружие покера, поскольку оно позволяет вам гораздо чаще верно играть, в соответствии с Фундаментальной Теоремой Покера. Чем лучше вы читаете руки противников, тем меньше вероятность того, что вы будете разыгрывать свою руку отлично от того, как бы вы играли, если бы на самом деле видели их карты. Слабых

игроков труднее раскусить, так как в их игре практически нет системы. С хорошими проще, поскольку в их игре есть логика. Однако прочесть очень крутых ещё сложнее, потому как они виртуозно маскируют свои карты.

Один из способов чтения рук заключается в присваивании оппонентам различных комбинаций и последовательного их вычеркивания на основе их игры и карт, которые к ним приходят в различных кругах, причем надо проследить последовательность получения этих карт. Второй, комплементарный способ – это отслеживание назад, то есть, вы соотносите последние ходы противника с тем, как он ходил в начале партии.

Можно также читать руки с использованием математики, сравнивая возможные комбинации на основе Теоремы Байеса. Если вы знаете, что противник делает ставки только на определенных руках, вы пишете пропорцию на основе вероятностей получения оппонентом каждой из этих комбинаций. Проще говоря, надо разделить его возможные комбинации на те, которые вы можете побить, и которые нет. Пропорция скажет вам, какую из рук он скорее всего имеет.

И наконец, при чтении рук надо учитывать число игроков в банке. Если есть уравнивающий перед вами, он и заходчик не могут блефовать одновременно, поэтому вы должны играть исходя из предположения, что вы сражаетесь по крайней мере с одной нормальной комбинацией. Если есть подниматель перед вами с такими же установками, как у вас, ваша рука должна обладать некоторой силой для ответа такому подъёмщику, поскольку вы должны понимать, что ваша минимально подъёмная комбинация бита.

На протяжении всей этой главы прослеживался подтекст, что важным аспектом чтения рук является знание противника. Что приводит нас к следующей главе «Психология покера».

ПСИХОЛОГИЯ ПОКЕРА

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ УЛОВКИ

Покойный Джон Кроуфорд был одним из величайших игроков всех времен и народов. Его любимыми играми были бридж и нарды, но также он прекрасно играл в джин-рамми (gin rummy = пьяница). Они регулярно сражались в эту игру вдвоем с легендарным Освальдом Якоби. Класс игры у них был примерно одинаков, но, несомненно, Кроуфорд был выше по психологии. Он постоянно поддевал Якоби, дразнил его, смеялся над его ходами. Иногда он этим настолько доводил Якоби, что тот с трудом различал карты на столе.

В том же стиле лос-анжелесский профессиональный игрок в нарды Габи Хоровиц хорошо известен своей неумолкающей болтовней во время игры, иногда его пренебрежительные ремарки начисто выводили игроков из состояния душевного равновесия. Профессионал по семикарточному стад-покеру Дэнни Робинсон также снискал себе неблагоприятную репутацию за свое непрекращаемое словоизвержение, отвлекающее и дезориентирующее партнёров.

Это всё относится к психологическим уловкам, и им нет числа. Некоторые одобряют их. Другие нет. Хотя они занимают определенное место в покере, это не то, что мы имеем в виду под психологией данной игры. Это лишь средства психологической атаки, применимые ко всем играм, точнее говоря, ко всем видам состязаний. Чемпион по шахматам Бобби Фишер использовал эти средства в своем знаменитом матче против советского гроссмейстера Бориса Спасского. Тренеры типа Эрла Вивера и Билли Мартина используют их на бейсбольном поле. А покойный советский премьер Никита Хрущев прославился использованием таких средств в дипломатии, проводя с помощью них тактику холодной войны.

МЫСЛИТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС В ПОКЕРЕ

Под психологией покера мы имеем в виду проникновение в мозг противника, анализ хода его мысли, представление о том, что, по их мнению, думаете вы, и даже определение того, что, по их мнению, вы думаете об их намерениях. В этом отношении психология покера – это дальнейшее продолжение чтения рук оппонентов, а также совершенствование применения обманных ходов для маскировки ваших собственных карт.

Недавно, когда я работал над этой книгой, позвонил мне приятель и сообщил: «Я шикарно выступил в семикарточный стад прошлой ночью в Каставэйзе.» Намедни мы с ним беседовали о применении обмана на примере ставок на второй по силе руке для того, чтобы запутать противника и он думал, что вы сильнее, чем на самом деле, с прицелом на то, что он сбросится, если вы улучшите свою комбинацию.

«Обладатель младшей карты открыл игру, и я уравнил его на паре королей, -- начал мой друг. -- На столе был ещё один король. Парень за мной, просадивший почти все деньги и изрядно дергавшийся по этому поводу, уравнил мою ставку, имея открытого короля. У него могло быть что угодно. Третий, назовем его Эй Ди., -- лучший игрок за столом -- поднял ставку, имея про запас открытого туза. Мы все уравнились.

Четвёртой картой мне пришла 5. На открытых у меня король, 5, -- но в активе всё равно лишь пара королей. У расстроенного туза, 10, и он делает ставку. Возможно, он накопил небольшую пару. Хорошо играющий уравнивает ставку. Теперь я знаю наверняка, что у него пара тузов, потому что он никогда бы не уравнился против открытого туза, не имея

сам двух тузов, тем более что я сижу после него, возможно, с парой королей. Мы с ним отыграли дай бог сколько, и он знает, как я играю.»

- Итак, ты сбросил свою пару королей.

- Нет, я поднял ставку!

- Довольно опасно в такой момент, - сказал я.

«Ну, я знал, что у Эй Ди пара тузов, - продолжал мой приятель, -- и я знал, что *он* знает, что я в курсе насчёт его тузов. Поэтому если я поднимаю ставку, он должен думать, что поскольку я знаю о его тузах, значит, скорее всего, я накопил две пары со старшими королями. Расстроенный уравнивается, и Эй Ди неохотно, но в итоге тоже уравнивается. И тут мне везет: у меня получается открытая пара 5-к на пяти картах, и я делаю решающую ставку. Расстроенный ставит последние деньги, а Эй Ди качает головой и сбрасывает своих двух тузов, поскольку теперь он подозревает, что я нагреб фулл-хаус – две 5-ки с тремя королями. Я заканчиваю партию, сорвав банк с двумя парами королей и 5-к против пары 10-к. Эй Ди недовольно ворчит, что это ему надо было поднимать ставку»

Моему другу повезло, когда он сделал пару 5-к. Однако при розыгрыше он продемонстрировал мыслительный процесс, являющийся основным предметом данной главы. Он ушел на три шага вперед помимо того, что он видел на столе. Первое – он подумал о том, что может быть у противников. Он прикинул, что у расстроенного небольшая пара, и с большей уверенностью он определил, что у Эй Ди пара тузов. Затем он сделал ещё один шаг. Он подумал о том, что, по мнению Эй Ди, у него в руке – пара королей. Тогда он сделал ещё один шаг, помимо этого. Он подумал о том, что Эй Ди думал о его соображениях насчёт карты Эй Ди, -- и он понял, что Эй Ди знал, что, по его мнению, у Эй Ди пара тузов. И только добравшись до этого третьего уровня, он решил поднять ставку на паре королей, чтобы заставить Эй Ди думать, что у него две пары с королями старшими. Несомненно, также было важно, чтобы Эй Ди сам был достаточно хорошим игроком, чтобы мыслить на втором и третьем уровне. Иначе такие ходы были бы бессмысленны. Так же как вы не в силах отгадать карту слабого игрока, также вы не можете отгадать его мысли. Слабый игрок может вторично поднять ставку на двух тузах, не анализируя возможность того, что партнёр может иметь две пары со старшими королями.

Сложно-утонченная партия в покер может подняться гораздо выше третьего уровня. Пример такой игры наблюдался в лас-вегасском казино «Сахара». Играли в жёсткий семикарточный стад-покер. У одного из игроков было

две закрытых; ♦6, ♦4, ♥6, ♣2 и седьмая закрытая.

У другого

две закрытых; ♥А, ♣К, ♦8, ♠4 и седьмая закрытая.

Обладатель пары 6-к сделал ставку в конце партии; владелец А,К поднял ее на паре тузов и паре королей; и тут владелец пары 6-к уравнился на двух парах с 6-ми старшими. На поверхности может показаться, как будто обладатель двух пар со старшими 6-ми лоханулся в торговле, что хозяин тузов с королями имел хорошие шансы, поднимая ставку на возможном флеше или тройке, и что шестёрочник сделал ещё одну промашку, уравнив поднятую ставку. Обычно на двух малых парах без колебаний пасуют в конце партии, а на тузах с королями можно вполне спасовать после него, дабы избежать пас-подъёма. Однако в данной игре соперники руководствовались гораздо более тонкими соображениями.

Во-первых, обладатель ♦6,♦4 все время ставил – значит, он знал: противник считает, что у него флеш. Поэтому при двух малых парах он ставил в рост банка до конца партии, поскольку он знал, что, по мнению оппонента, у него флеш на четырёх, и он полагал, что

противник уравнивается даже на одной паре, чтобы аннулировать вариант блефа. Владелец А,К пошел на шаг дальше. Он полагал, что с парой 6-к можно на самом деле поставить против двух пар до кучи, поскольку он знал, что игрок с двумя 6-ми думал, что хорошо изобразил флеш на четырех, и, соответственно, хозяин двух 6-к поставит на двух парах, чтобы его уравнили на одной паре. Поэтому А,К поднялся до кучи, Думая, что противник может полагать, что он поднимается всего на одной паре. Хозяин двух пар с 6-ми старшими явно надеялся на то, что с учетом величины банка его карта имела достаточные шансы, чтобы уравнять поднятую ставку. Если бы у хозяина пары 6-к первые две открытые карты не были одной масти, владелец тузов-королей никогда бы даже не рассматривал подьем ставки в конце партии. В лучшем случае он бы всего лишь *уравнился сквозь слезы*, поскольку при двух малых парах оппонент бы, по всей вероятности, спасовал, поскольку он не мог изображать незавершенный флеш. Но при этих открытых бубях каждый пытался перехитрить другого, и владелец тузов-королей закончил, получив лучшую возможную ситуацию. Хозяин двух пар с 6-ми, естественно, вторично не поднял ставку, изображая флеш, поскольку он знал, что на этот момент банк был настолько огромен, что соперник наверняка уравнил бы его ставку, имея что-нибудь типа двух пар с тузами.

На профессиональном уровне покера диалектика попыток перехитрить партнера порой может дойти до таких запредельных ступеней, что в конце концов вы вынуждены будете отставить всякую психологию, полагаясь всецело на теорию игр. Как только перестает быть возможным играть по мнению, именно тогда становится так полезна теория игр. Однако в обычной игре против хороших партнеров вы мысленно должны доходить по крайней мере до третьего уровня. Во-первых, подумайте о том, что за карта у оппонента. Во-вторых, подумайте о том, какая, по мнению оппонента, карта у вас. И, в-третьих, постарайтесь представить, что оппонент думает о вашем мнении на его счет. Только в игре против слабых партнеров, которые, скорее всего, не обременяют себя мыслями о том, какая у вас карта, и почти наверняка не пытаются представить, что, по вашему мнению, у них в руке, теряется необходимость заниматься такими изощренными умственными изысканиями. Против всех других такой мыслительный процесс чрезвычайно важен для успешной игры, особенно если обман занимает в ней существенное место.

УРАВНИВАНИЕ НА ОСНОВЕ ТОГО, ЧТО ДУМАЕТ ОППОНЕНТ

Существует очень важный принцип на основе того, какая, по мнению оппонента, у вас карта. Он гласит: если соперник делает ставку в ситуации, когда он уверен, что вы уравниваете ее, он не блефует. Это само собой очевидно, Однако многие игнорируют его. Это значит, что если за счет ведения торговли, ваших открытых карт, денег, поставленных в банк или даже искусственных приемов, вы создаёте впечатление игрока, готового уравниваться, противник, делающий ставку, ставит до кучи. Он рассчитывает побить вашу карту, поскольку знает, что вы намерены уравнивать его ставку. Поэтому если он ставит, надо сдаваться, если только ваша рука не заслуживает того, чтобы на ней уравниваться. Без колебаний надо сбрасываться на слабоватой карте, которая может побить только блеф; ясно, что только идиот станет блефовать, будучи уверенным, что его ставку уравнивают.

Ярчайший пример такой ситуации встречается, когда вы делаете ставку в конце партии, а партнер поднимает её. Редко найдётся оппонент, способный подняться в конце на блефе. Ещё реже попадется противник, поднимающий ставку на блефе после того, как вы ставили всю дорогу. Ведь всё указывает на то, что он просто теряет деньги на таком подеме. Поэтому, играя со всеми, кроме очень крутых игроков, способных на такой блефовый подьем, вам следует сброситься на обычной руке, поскольку противник вряд ли поднимет ставку, не имея крепкой руки. Аналогично, если вы поднимаете ставку в конце партии, а оппонент вторично поднимает ее, обычно следует сдать, если только ваша карта не настолько сильна, что может побить некоторые значащие комбинации, на которых он мог

бы пойти на вторичный подъём.¹¹ В итоге, когда вы стоите перед дилеммой, ставить или поднимать ставку, важно подумать о том, как оппонент представляет себе ваши намерения. Оппонент, который уверен, что вы собираетесь уравниваться, не будет блефовать, когда он ставит или поднимает ставку.

Следствием этого принципа является то, что если оппонент делает ставку, когда весьма вероятно, что вы скинетесь, он вполне может блефовать. На практике это означает, что если противник ставит в ситуации, когда, по его мнению, он может проехать на блефе, вы должны внимательнее рассмотреть вариант уравнивания даже на посредственной комбинации.

Проницательный читатель заметит, что этот принцип и следствие его являются основой для останова и стимулирования блефа, что обсуждалось в главе 20. Когда для останова блефа вы показываете силу, даже больше силы, чем у вас на самом деле, вы должны быть готовы сдаться, если оппонент ставит против вас, поскольку он ожидает, что вы уравниваетесь; значит, у него приличная рука. И наоборот, если вы показали больше слабости, чем на самом деле, вы автоматически должны уравнивать ставку игрока, который ставит в конце партии, поскольку вы спровоцировали его на блеф: возможно, он делает ставку, потому что думает, что вы сброситесь.

СТАВКИ НА ОСНОВЕ ТОГО, ЧТО ДУМАЕТ ОППОНЕНТ

Принимая решение, делать ставку или нет, также важно подумать о том, что, по мнению оппонента, у вас в руке. Если вы уверены, что оппонент считает вашу комбинацию сильной, можно чаще блефовать на слабой руке, поскольку шансы высоки, что он сбросится. Однако в данной ситуации не стоит ставить до кучи на средней руке. Опасения противника насчёт силы вашей руки могут заставить его сброситься на любых комбинациях, за исключением тех, которые бьют вашу карту.

И наоборот, если вы знаете, что противник считает вас слабым, не стоит пытаться блефовать, поскольку вас поймают, но на средних руках надо ставить в рост, поскольку это окупится.

ПСИХОЛОГИЯ ДЛЯ СОЗДАНИЯ МНЕНИЯ О СТИЛЕ ВАШЕЙ ИГРЫ У ПРОТИВНИКА

Варирование стиля и намеренно «неправильные» ходы также являются частью психологии покера, поскольку этим вы пытаетесь повлиять на ход мыслей противников в будущих сдачах. Возьмем простой пример. Предположим, у вас тройка на четырёх картах в семикарточном стаде с двумя открытыми картами, и вы пасуете на открытой паре, пытаясь провести слоуплей. Если противники видели вашу комбинацию при вскрытии, далее, когда вам следующий раз придёт тройка, можно наней сделать ставку. Поскольку перед этим на тройке вы пасовали, партнёры теперь скорее всего подумают, что у вас не тройка, а что-нибудь вроде двух небольших пар или пары с флешем на трёх картах. Другими словами, вы изымаете выгоду из ранее созданного мнения, и это окупается, когда вы делаете ставку.

По тому же принципу, предположим, у вас открытая пара на четырёх картах, но на этот раз это всё, что у вас есть. Вы пасуете. Теперь оппоненты подозревают, что, возможно, у вас тройка. Они могут дать вам бесплатную карту, но если кто-то из них сделает ставку, вы можете быть абсолютно уверены, что у этого игрока хорошая рука.

¹¹ Эти положения нарушают концепцию теории игр, но они годятся против любых, кроме самых крутых и непредсказуемых партнёров.

Вообще, любой ход, который вы делаете, надо оценивать только с точки зрения его плюсов, то есть, матожидания в данной ситуации. Однако как мы предполагали в главе о блефе, порой вам может захотеться сотворить что-то, теоретически неправильное, особенно в безлимитной игре. Можно блефануть на руке, с которой, вы уверены, вряд ли удастся проскочить, либо же сброситься на значащей комбинации, когда вы полагаете, что против вас блефуют, а затем показать свою комбинацию. Вы пытаетесь создать впечатление на будущее. Вы делаете плохой ход, и он застревает в памяти оппонентов. Если вам удалось заставить оппонентов мыслить в нужном вам русле, вы получите выгоду от этого в дальнейшем. Такого рода ходы срабатывают против игроков, которые достаточно хороши для того, чтобы извлечь выгоду из новообретённой информации, но недостаточно хороши, чтобы понять, что вы знаете о том, что они собираются извлечь из этого выгоду, а надо было бы не обращать на это внимания. И вновь всё сводится к знанию ваших противников. Вы должны знать, что они думают, и способны ли они мыслить на уровне, который вы у них допускаете. Если они мыслят на более высоком уровне, вы должны тоже подняться до этого уровня.

РЕЗЮМЕ

Психология – важный аспект игры в покер. Вы должны думать не только о том, какая карта у ваших противников, но также о том, какая, по их мнению, карта у вас, и что они думают о вашем мнении на их счёт. Такой мыслительный процесс надо особенно использовать в борьбе с хорошими игроками, но чем они лучше, тем сложнее их просчитать. Когда вы подниметесь до уровня мастера, процесс порой становится настолько сложным и утомительным, что проще опираться на теорию игр.

С другой стороны, такой ход мыслей может дорого обойтись в игре со слабыми партнёрами – как мы видели в главе 8, – поскольку они не думают на таком продвинутом уровне. Против слабых партнёров лучше всего играть прямолинейно, по правилам.

Представление о том, что думает противник, улучшит стратегию ваших ставок и ответов. Если противник уверен, что вы уравниваете его ставку, он не будет блефовать; если он полагает, что вы сброситесь, он может пойти на блеф. Аналогично, если партнёр считает, что у вас сильная комбинация, вы можете блефовать, но не стоит ставить на средней руке до кучи. Если оппонент полагает, что у вас слабая рука, вы не можете блефовать, но можно поставить на средней руке в рост банка.

Обычно вы рассматриваете ходы в покере исключительно с точки зрения их ценности, но иногда можно сделать и плохой ход для психологического эффекта, – чтобы создать впечатление на будущее.

Психология покера – это естественное развитие чтения рук и использования обмана при розыгрыше ваших комбинаций, таким образом, это прикладное применение Фундаментальной Теоремы Покера.

ГЛАВА 24

АНАЛИЗ ЗА СТОЛОМ

Как любая другая карточная игра, покер – это сочетание риска и выгоды. Любое решение, которое вы принимаете за покерным столом, можно рассматривать как соотношение риска от данного хода и возможной выгоды от него. При принятии любого решения возникают три вопроса. Насколько велик риск? Насколько велика выгода от него? Достаточно ли вознаграждение для того, чтобы компенсировать допущенный риск?

Когда вы думаете о блефе, вы рискуете ставкой. Наградой служит банк (а также реклама, которую вы себе создаёте этим блефом). Решая, стоит ли ставить на посредственной руке, пока не сданы ещё все карты, вы рискуете ставкой. В случае успеха награда (если противник не сдастся сразу) состоит в том, что вы не дали игроку с более слабой рукой возможность получить бесплатную карту, которая могла стать решающей. Если вы пасуете на сильной руке, вы рискуете потерять ставку в этом круге, а также отдать банк игроку, который бы, возможно, скинулся, если бы вы сделали ставку. Вознаграждением является пас-подъём или будущие ставки в следующих кругах торговли. Решая, стоит ли уравниваться, вы рискуете ставкой, взамен получая банк. Любое решение в покере можно рассматривать по следующим пунктам. Что вы пожнёте (включая будущие дивиденды в последующих сдачах), сделав такой ход? Что можно потерять? Способность правильно оценивать соотношение риск-награда при принятии любого решения в покере является главным тестом на пути к чемпионству в покере.

Беда в том, что в отличие от шахмат и многих других игр, покер – игра скоростная. Иногда вам доводится случай подумать о комбинации, но обычно приходится принимать решения в считанные секунды. У вас нет возможности сидеть по две минуты, рассчитывая шансы или пытаясь отгадать карты оппонентов, залезть в их головы, а затем выбрать лучший ход. Во-первых, партнёры за столом не потерпят такую волюнку. Во-вторых, этим вы раскрываете свою руку, поскольку как только вы надолго задумались, ясно, что у вас проблемы. (Поэтому если вы чувствуете, что, несмотря на все усилия, вы должны часто задумываться во время игры, можно сделать искусственную паузу, когда нет на это причин, чтобы сбить с толку оппонентов.)

Покер – это скорее игра для быстро думающего контингента. Некоторые гении принадлежат к типу трудяг, не способных к быстрым решениям, они никогда не смогут стать классными игроками в покер. С другой стороны, некоторые из лучших покеристов мира не имеют суперголовы, но они супербыстро соображают и способны запомнить любую ошибку, допущенную лично или противником. Если в вас таится желание дойти до титула чемпиона в покере, вы должны сочетать в себе мгновенный полет мысли с прекрасной, быстродействующей памятью прошедших вариантов в различных играх с разными партнёрами.

АНАЛИЗ В ТЕОРИИ

Одним из самых сложных моментов для среднего игрока в покер является принятие решений в разгаре игры. Много хороших, также как и плохих игроков, просто решают, что, на их взгляд имеет противник, и затем пытаются наметить лучшую тактику, положив, что у противника та самая комбинация, которую они ему приписали. Однако как мы видели в главе о чтении рук, это плохой и потенциально дорогостоящий способ принятия решений. Есть лучший способ, которым пользуется большинство хороших игроков. Они спрашивают себя: «Какие комбинации вообще могут быть у оппонента, и каковы шансы, что у него любая из них?» Затем определяют лучшую тактику для каждой из возможных комбинаций,

и обычно им удаётся выбрать лучший вариант борьбы с наиболее вероятной комбинацией или комбинациями противника.

Иногда бывает так, что независимо от карты оппонента, у вас имеется всего один оптимальный вариант игры. Это особенно верно для сравнительно лёгких решений – например, когда вам приходится сдаться в семикарточном стад-покере, не имея ничего в руке, при малом банке и ставке оппонента на открытой паре тузов в конце партии.

Если, с другой стороны, банк велик, а, следовательно, велико и вознаграждение за смелость, тогда вы можете просчитать шансы удачного подъёма на блефе, если у оппонента ничего больше, кроме пары тузов. И, конечно же, эти шансы зависят от вероятности того, что у оппонента действительно только пара тузов.

Зачастую, однако, другая тактика становится оптимальной, в зависимости от карты оппонента. Например, подъём на блефе может иметь хорошие шансы на выигрыш, если у оппонента больше ничего, кроме двух тузов. Шансы уменьшаются, если у него две пары с тузами старшими. Шансы приближаются к нулю, если у него стрит, и просто нулевые против фулл-хауса с парой тузов. Поэтому решая, стоит ли рисковать двумя ставками (ответной и подъёмной) ради вероятной прибыли от взятия банка, надо посмотреть: 1) на вероятность того, что у оппонента только два туза, а не любая другая возможная комбинация; и 2) принадлежит ли ваш противник к типу игроков, которые сбросят пару тузов, если вы поднимете ставку. Положим, вы решите, что всего около 25% за то, что у оппонента два туза, и 75%, что у него две пары с тузами или лучше. Далее, если у него действительно только два туза, вы полагаете, что вероятность того, что он их сбросит на вашем подъёме, составляет всего около 50%. Тогда награда за взятие банка не будет стоить риска потерять эти две ставки, и вы сброситесь. Вообще, когда перед вами альтернативные ходы, зависящие только от руки оппонента, вы выбираете лучшую тактику против его наиболее вероятной комбинации или комбинаций.

Предположим, вы считаете, что оппоненту придёт рука А в 40% случаев, рука В в 35% случаев и рука С в 25% случаев. Обычно вы выбираете лучшую тактику против руки А, которая наиболее вероятна у противника. Однако если рука А требует одной тактики, а руки В и С – другой, стандартно вы избираете вторую тактику, поскольку она годится для 60% случаев – 35% при руке В и 25% при руке С.

Анализируя ситуацию в покере, вы проходите четыре стадии при выборе оптимальной игры.

Определение возможных рук оппонента.

Оценка вероятности присутствия каждой из возможных рук.

Выбор лучшей тактики против каждой из возможных рук.

В большинстве случаев выбор тактики, которая будет верна чаще всего.

АНАЛИЗ НА ПРАКТИКЕ

Чтобы убедиться, как такой анализ действует на практике, рассмотрим пару примеров.

ДРО-ПОКЕР

Предел ставок \$5-\$10

Вы: ♠А, ♥А, ♦А, ♣6, ♥3.

Оппонент: пять тёмных.

Вы открываете торговлю \$5 ставкой в ранней позиции. Все скидываются, кроме игрока под пистолетом, который вначале пасовал под вас, а теперь поднимает ставку ещё на \$5. Предположим, узнаете, что этот игрок никогда бы не сделал такой ход, не имея три одинаковых или лучше. Положим также, что с учётом анте и ваших потенциальных шансов было бы неправильно сброситься, даже если бы вы знали, что у противника готовая комбинация. Поэтому вопрос заключается в том, надо ли просто уравнивать \$5 подъём или же повторно поднять ставку ещё на \$5.

Подъём оппонента говорит вам, что у него либо тройка, которая, естественно, слабее ваших трёх тузов, либо же пэт (то есть, бесприкупная комбинация). Если у него тройка, тогда ваша рука сильнее и вы фаворит на взятие банка; если же у него пэт, тогда у вас вторая по силе рука, и вы можете проиграть банк. В соответствии с распределением карт в покере с обменом, у оппонента будет тройка в 65% случаев и пэт в 35%. Если у него пэт, подниматься дальше, очевидно, нет смысла. Однако шансы почти 2 к 1 за то, что у него тройка. Стоит ли поэтому дальше поднимать ставку?

Ответ нет, потому что если вы просто уравниваетесь, и оппонент поменяет сколько-то карт, вы можете поменять одну карту, как будто у вас две пары, и осуществить пас-подъём после обмена. Предположив, что он уравнивает ваш подъём, что он почти наверняка сделает, и пренебрегая мизерной вероятностью того, что противник дойдет до фулл-хауса, а вы нет, вы выиграете \$30 (плюс анте), играя таким образом, -- 10 до обмена и \$20 после него, когда вы спасуете, оппонент поставит \$10, а вы подниметесь до \$20. В противоположность этому, вторично подняв ставку на \$5 до обмена и поставив ещё \$10 потом, вы выиграете всего \$25 -- \$15 до обмена и \$10 после него. Таким образом, в 65% случаев, когда у оппонента три одинаковых, уравниваясь, вы выигрываете на \$5 больше, чем поднимаясь вторично. В то же время в 35% случаев, когда у него пэт (а вы не нагребли фулл-хауса), вы теряете всего \$10 вместо \$15, экономя \$5. Следовательно, в данной ситуации уравниваться – правильная тактика, поскольку она верна во всех случаях, будет ли у оппонента тройка или пэт.

А вот более сложная ситуация из холдема.

ХОЛДЕМ

Предел ставок \$10-\$20

Оппонент: две закрытых

Вы: ♠K, ♠Q.

Прикуп: ♦K, ♥9, ♠6, ♣2.

Оппонент, который хорошо играет, спасовал и уравнил вашу ставку на флопе. Когда следующей в прикуп пришла двойка, он опять спасовал. Пасовать вам или ставить на паре королей?

В холдеме всякий раз, как противник ставит, уравнивается или поднимает ставку, хорошие игроки задают себе вопрос: «На чём это он сделал?» Потом они размышляют над различными комбинациями у оппонента, на которых он мог это сделать. Поэтому когда оппонент уравнил вашу ставку на флопе, а затем спасовал на четвертой улице, вы пытаетесь определить, какие комбинации могли у него быть, что он так пошел.

Противник мог использовать слоуплей на руке лучше вашей – скажем, K,9 или 6,6. По вашим расчётам, 25% за то, что у него такая рука. У него может быть и вполне неплохая рука типа K,J или же K,10. ВЫ оцениваете вероятность этих рук тоже в 25%. Могла быть и посредственная рука типа K,4 или A,9, или 10,10. На эти руки вы даете 35%. И вы оставляете 15% на то, что у него 8,7, и он тянет на стрит.

Вы знаете, что если сделаете ставку на четвертой улице после его паса, оппонент, возможно, уравнивается на средних комбинациях или незавершенном стрите, и по крайней мере примет ставку, если у него сильная комбинация. Однако, вероятно, он скинется на посредственных комбинациях, поскольку банк недостаточно велик, чтобы оправдать уравнивание на них. Поэтому после того, как он пасует на четвертой улице, правильной тактикой становится, пожалуй, тоже спасовать в ответ.¹² Вы намерены сделать ставку в конце, если оппонент спасует, и уравниваться, если он сделает ставку.

Логическое обоснование такой игры состоит в том, что как и многие другие, этот игрок сбросится на посредственных руках, если вы сделаете ставку на четвертой улице, чтобы не пришлось дважды уравниваться, дабы увидеть вашу комбинацию. Ваш пас на четвертой улице упрощает его уравнивание в конце партии не только потому, что оно становится дешевле, но и потому, что вы проявили слабость. Очевидно, что пас также является лучшим словом и в тех 25% случаев, когда у вас худшая рука. И наконец, пас на четвертой улице провоцирует блеф в конце.

Недостатки паса на четвертой улице заключаются в том, что 1) он дает противнику бесплатную карту, в результате чего он может набрать лучшую комбинацию, и 2) существует 25%-ная вероятность, что у противника карта типа K,J, либо K,10, на которых он, возможно, уравнивается дважды. Важно, чтобы банк был мал – скажем, ниже \$60 в \$10-\$20 игре. Тогда пас становится правильным ходом, потому что вы приобретаете всего одну ставку, пасуя и ставя в конце против слабеньких рук оппонента, но теряете целый банк, если бесплатная карта делает вашему противнику лучшую комбинацию.

Заметьте, что процентные вероятности подтверждают, что пас является правильным ходом на четвертой улице.

Возможные комбинации у оппонента	Примерная вероятность	Лучшая тактика
Лучше вашей	25 %	Пас
Посредственные	35%	Пас
Средние (K,J или K,10)	25%	Ставка
Незавершенный стрит	15%	Ставка

Поскольку вы ожидаете, что оппонент скинется на посредственных комбинациях, если вы сделаете ставку на четвертой улице, а вы хотите выиграть по крайней мере ещё одну ставку на этих руках, правильной тактикой в 60% случаев будет пас. Ставить оправдано только в 40% случаев. Обычно вы выбираете тактику, которая, похоже, годится для большинства случаев – следовательно, это пас.

АНАЛИЗ СТОИМОСТИ ОШИБКИ

К несчастью, тактика, которая, похоже, верна в большинстве случаев, не всегда оправдана. Когда перед вами выбор ходов, вы также должны решать, насколько будет

¹² Изменения в структуре холдема со времени написания этой книги делают этот ход спорным. Однако, ход мыслей остается верным.

плохо, если вы сделаете ошибку. Вот очевидный пример. Если оппонент делает ставку в конце партии, и вы думаете, шансы того, что у него лучшая рука, больше, чем 50 на 50, правильным поступком в большинстве случаев будет сдать и тем самым сбросить ставку. Однако, если сброс окажется ошибкой, это будет стоить вам не одну ставку, а целый банк – если вы сброситесь на лучшей руке. Поэтому надо уравнивать ставку, даже несмотря на то, что с точки зрения вероятности вы делаете ошибку. Причиной для уравнивания служит то, что эта ошибка будет стоить вам всего одну ставку, а предыдущая ошибка – сброс на лучшей руке – будет стоить вам целого банка. (Это просто ещё раз подтверждает тот факт, что надо уравниваться, когда шансы банка, которые вы получаете, в соотношении с шансами иметь лучшую руку, делают уравнивание ходом с положительным ожиданием.)

Бывают также и другие ситуации, где неправильная игра может стоить вам значительной суммы денег, поэтому вам не обязательно выбирать этот ход, хотя он должен оказаться правильным более, чем в 50% случаев. Такие ситуации возникают особенно в безлимитном покере. Представим, например, что у вас две дамы в безлимитном холдеме, и вы заряжаете небольшой подъём перед флопом. Все скидываются, кроме одного, который отвечает гигантским вторичным подъёмом. Вы знаете, что этот игрок сделает такой ход не только на паре тузов и паре королей, но и на тузе-короле. Если ничто больше не подсказывает, какая из трёх данных комбинаций у этого игрока, у вас есть теорема Байеса, согласно которой шансы ложатся 4 к 3 в пользу того, что у оппонента туз-король, а не пара тузов или королей. Значит, в 4/7 случаев ваша пара дам фаворитная комбинация, а в 3/7 случаев они бьются. Однако, если у оппонента туз с королём, шансы пары дам на выигрыш всего 13 к 10, поскольку оппоненту годятся пять карт, каждая из которых образует ему либо пару королей, либо пару тузов. Поэтому если вы уравниваете подгяную ставку, и у оппонента в руке туз-король, вы в среднем выиграете 13 раз, а другие 10 проиграете. С другой стороны, эти три раза из семи, когда у противника два туза или два короля, у ваших двух дам большие шансы (4 ½ к 1) быть убитыми, а это означает, что при этих раскладах вы проиграете в среднем каждые 18 сдач из 22.

Поэтому вы не можете сказать: «Мои дамы имеют шансы дать мне выигрышную руку 4 к 3. Поэтому я должен уравнивать ставку.» Оказывается, что в 3/7 случаев, когда у оппонента два туза или два короля, вы теряете столько, что компенсировать это обратно невозможно в тех 4/7 случаев, когда у него туз с королём.

Здесь действует следующий общий принцип: Если одна альтернатива будет иметь слегка плохие последствия в случае неудачи, а другая – ужасные последствия в этом случае, может оказаться верным выбрать первую альтернативу, даже если вторая имеет чуть большие шансы на правильный ход.

Вот пример этого принципа в лимитной игре, где последствия неправильного хода отнюдь не такие трагические, как в безлимитном примере.

СЕМИКАРТОЧНЫЙ РАЗЗ

Предел ставок \$15-\$30.

Вы: ♥А, ♠2 тёмные и ♦3, ♣9, ♠4 светлые.

Оппонент: две тёмных и ♦4, ♣7, ♠8 светлые.

Оппонент ставит \$30, и вы знаете, что в такой ситуации он поставит на чём угодно, кроме двух пар. Что делать – уравнивать или поднимать ставку?

Теория вероятностей говорит нам, что у противника чуть больше шансов – около 55% – за то, что он собрал свой 8,7-лоу, когда делал ставку, если предположить, что начинал он с трёх мелких карт. Если у него действительно 8,7-лоу, вам не следует поднимать ставку, поскольку вы немножко в худшем положении, и, возможно, вас поднимут дальше. Однако, если одна из открытых карт оппонента пришлась в пару к одной из его закрытых карт, что

бывает в оставшихся 45% случаев, подъём очень выгоден, поскольку вы получаете большое преимущество. Таким образом, уравнивание правильно в 55% случаев, а подъём является лучшим ходом в 45% случаев. Тем не менее, лучше всего поднять ставку, поскольку подъём будет чуть-чуть плох в 55% случаев, а уравнивание будет очень плохо в 45%. Другими словами, даже если оппонент набрал-таки 8,7-лоу и вторично поднимает ставку, у вас все равно есть хороший шанс набрать лучшую комбинацию на оставшихся картах. Однако, если у него образовалась пара, у него остаётся лишь призрачный шанс побить вашу карту, поскольку ваш 9-лоу уже лучшая рука, и у вас прекрасная возможность усовершенствовать его для выигрыша партии – даже если противник набрал 8,7-лоу. Следовательно, на длинной дистанции лучше поднимать ставку, чем уравниваться, хотя подъём верен только в 45% случаев.

РЕЗЮМЕ

Точный и быстрый анализ соотношения риска и прибыли от каждого хода приходит только с практикой. Некоторые игроки высшего класса делают это интуитивно. В этой главе мы обсудили теоретическое обоснование таких решений. В большинстве случаев, когда выбор хода проблематичен, лучшей тактикой будет та, которая, похоже, окажется правильной более, чем в 50% случаев. Однако, если статистически оправданный ход имеет очень плохие последствия в случае неудачи, а менее оправданный ход имеет лишь незначительные последствия, может оказаться правильным избрать менее очевидный ход.

ГЛАВА 25

ОЦЕНКА ИГРЫ

Перед тем, как сесть за стол, хорошие игроки в покер вначале постоят и оценят игру, особенно когда есть из чего выбирать, как в Лас-Вегасе или в Гардене, что в Калифорнии. Однако, серьёзный игрок подумает даже над приглашением поиграть раз в неделю в приватной компании прежде, чем стать её регулярным участником.

Есть два момента в оценке игры. Первое – надо прикинуть, стоит ли игра свеч. И второе – определить, как играть в данной компании. Когда профессионал рассматривает, стоит ли игра его участия в ней, он оценивает ожидаемый часовой коэффициент прибыли и решает, удовлетворяет ли его такой коэффициент.

Обычно в домашней игре партнёры не слишком интересуются часовым коэффициентом. Однако, даже у них нет желания играть в неблагоприятных условиях; также им не хочется садиться за стол, где ставки слишком высоки для их финансового положения или слишком низки, чтобы вызывать интерес. Кроме того, народ должен посмотреть на игру и убедиться, что здесь он себя будет чувствовать комфортно. Также учитывается скорость игры. Если человек действительно хочет поиграть в карты, он всё равно вряд ли сядет за стол, где интервал между сдачами составляет четыре-пять минут.

Существует два важнейших фактора для определения, стоит ли садиться и как играть в данной конкретной компании: это структура игры и сами *игроки*.

ОЦЕНКА СТРУКТУРЫ ИГРЫ И СООТВЕТСТВУЮЩИЙ НАСТРОЙ ПОД НЕЁ

Под *структурой* игры понимается в основном анте, пределы ставок и правила торговли. Структура игры может оттолкнуть от стола игрока среднего или даже выше среднего уровня, но такое редко случается с хорошими игроками. Хороший игрок должен уметь подстроить свою игру под любую структуру, какая бы ни встретилась в жизни.

Однако, в одном случае структура может оттолкнуть и хорошего игрока: это бывает, когда складывается такая ситуация, что средние игроки спонтанно превращаются в хороших. Большинство игроков не сильно меняют свой стиль игры в зависимости от структуры; они предпочитают играть довольно стабильно, как привыкли. Однако, порой структура идеально соответствует стилю группы игроков. В особенности анте и/или блайнды волею случая подбираются такими, что стиль игры определенного контингента становится близким к совершенству. Например, в Лас-Вегасе есть несколько весьма агрессивных любителей семикарточного стада, которые в обычной игре позволяют себе чуть больше раскованности, но за столами с очень высоким анте они играют практически идеально.

АНТЕ И ДРУГИЕ ВЫНУЖДЕННЫЕ СТАВКИ

Основное, что интересует народ в анте и других форсированных ставках, как, например, блайнды в холдеме, это насколько они велики по сравнению с пределами ставок. Как мы видели в главе 4, если анте большое, надо играть свободнее, пытаясь увести побольше анте, и почти никогда не применять слоуплей. Если анте мало, вы играете жёстче, берёте меньше анте и чаще используете слоуплей. Если вы чувствуете, что вы лучше играете и вам более комфортно в аккуратной игре с низким анте, значит, это то, что

вам нужно, и наоборот. Например, если вам особенно удаётся маскировать ваши карты, применять медленный подъём и ставить ловушки противникам, тогда игра с малым анте оптимально подходит под ваш стиль. Если, с другой стороны, вы агрессивный игрок с хорошей интуицией, подсказывающей вам, когда блефовать, а когда нет, тогда игра с высоким анте должна принести максимальные результаты. Однако, независимо от стиля игры, следует избегать столов, где анте просто чудовищно по сравнению с пределами ставок. В таком случае банк с самого начала настолько высок, что стоит уравниваться почти ни на чём, и вся игра практически сводится к сдаче карт и определению, у кого самая сильная комбинация.

Важным аспектом структуры анте является размер начальной ставки и величина первого подъёма после начальной ставки. Изменения этих двух ставок могут привести к значительным переменам в стратегии. В качестве иллюстрации возьмём стандартный \$15-\$30 разз в Лас-Вегасе и эту же игру с такими же пределами ставок \$15-\$30, которую я попробовал в Рено.

Обычно в \$15-\$30 раззе в Лас-Вегасе принято \$1 анте, и обладатель старшей карты делает вынужденную ставку \$5. После чего любой может поднять её на \$10, что даст уже \$15. При такой структуре, если у вас хорошая рука, почти всегда правильно поднять ставку на второй после самой старшей (худшей) нижней карты, если все остальные скинулись. Если вы просто уравниваете \$5 вынужденную ставку на приличной руке, обладатель худшей нижней карты имеет право уравниваться после вас даже абсолютно ни на чём просто потому, что он получает шансы банка $3 \frac{1}{2} \hat{=} 1$ à ñвоей \$5 ставке и может выиграть, если к нему придёт фоска, а вам нет. Если же вы поднимите ставку в такой ситуации, вы срезаете его шансы примерно до 2 к 1. Теперь если этот игрок пожелает рискнуть перетянуть вас в следующем круге, у него худшее положение, если только он сам не набрал хорошую комбинацию.

В Рено, с другой стороны, при игре с тем же пределом \$15-\$30 обладатель старшей карты открывает игру ставкой в \$10, после чего любой может поднять и сделать её равной \$25. Такая структура диктует совершенно другую стратегию в той же самой ситуации. При таких условиях становится почти всегда правильно просто уравнивать начальную ставку \$10, имея вторую после худшей нижней карты, если у вас есть рука. Вы надеетесь на вторичное уравнивание после вас, поскольку у этого игрока уже нет достаточных шансов банка, чтобы играть на обгон, рассчитывая дальше усовершенствовать комбинацию.

Разница в стратегии обусловлена Фундаментальной Теоремой Покера. Уравниваясь, вы не только вынуждаете оппонента сделать ошибку на слабой руке, но к тому же вы ещё создаёте впечатление, что ваша рука слабее, чем она есть. Если оппонент уравнивает вашу ставку, на здоровье. Если поднимается, тоже замечательно.

Взаимозависимость различных структур и стратегий также можно проследить, сравнив предыдущий расклад холдема с пределом ставок \$10-\$20 в Рено и в Лас-Вегасе. В Вегасе первая ставка \$5, и поднимающий может сделать её \$10. В Рено первая ставка \$4, и поднимающий может сделать её \$14. Первое различие в том, что в Вегасе вас заставляют играть чуть жёстче, поскольку начальный вклад на доллар больше. Однако, в Рено вы должны подниматься на несколько лучшей руке, поскольку вы вкладываете целых \$14 – на \$4 больше, чем в Вегасе, а начальный банк, который вы поднимаете, меньше. То есть, отношение вклада поднимающего к деньгам заходчика \$14 к \$4 в противоположность \$10 к \$5 в Лас-Вегасе. Таким образом, в Лас-Вегасе зачастую бывает правильно запустить \$5 подъём для обматна оппонентов, чтобы заставить их спасовать перед вами на флопе, а в Рено обычно дороговато поднимать ставку только для того, чтобы ввести партнёров в заблуждение. Кроме того, когда вы уравниваете начальную ставку \$5 в Вегасе, вы почти всегда вынуждены ставить и вторые \$5. В Рено же у вас вполне может быть рука, стоящая \$4 уравнивания, но потом её придётся сбросить, поскольку уравниваться за \$10 на ней становится дороговато.

ПРЕДЕЛЫ СТАВОК

Первое, на что стоит обратить внимание при рассмотрении пределов ставок, это можете ли вы себе такое позволить. Даже если вы полагаете, что у вас неплохие шансы, не стоит садиться за стол с такими высокими ставками в соотношении с вашими деньгами, что вы не сможете правильно разыгрывать комбинации, поскольку не хотите рисковать проиграться в дым. В то же время, если вы считаете, что это для вас бестовая ситуация, надо играть на самом высоком пределе, который вы можете себе позволить, когда только возможно.

Прекрасный непрофессиональный игрок Джей Хеймовиц из Монтичелло, штат Нью Йорк, рассказывает о том, как он начинал играть в 25-50-центовый покер в начале 1960-х. «Я заметил, что выигрывал около \$20 в неделю, и на эти \$20 мы с моей женой Кэрол могли выбраться раз в неделю в ресторан пообедать, -- поведал мне Хеймовиц. -- Затем меня осенило, что, играя по \$1, я бы мог наиграть \$40 в неделю, и выбираться два раза в ресторан.» Сегодня Хеймовиц процветающий дистрибьютор пива «Будвайзер», он играет в безлимитный холдем на десятки тысяч долларов против самых лучших холдемистов мира, но суть его рассказа в том, что при прочих равных условиях, если вы играете в бестовой ситуации, тогда чем выше ставки, тем больше вы в среднем выиграете.

Если вы играете с пределом, который вас устраивает, значение приобретает соотношение размера ставок на ранних стадиях торговли и на последующих. Если пределы ставок резко растут от круга к кругу, вы должны играть немножко отлично от того, когда они остаются относительно устойчивыми. Выражаясь математически, тем больше эскалация (рост) пределов, тем выше у вас потенциальные шансы на ранних стадиях торговли. Так, стоит поиграть свободнее в начале партии, если знаете, что можно выиграть большие ставки в конце. Говоря *свободнее*, мы имеем в виду, что вы берётесь играть на руках, которые имеют какие-то шансы метаморфизироваться в сильные комбинации. Не надо играть на посредственной карте, из которой может получиться лишь средне-хорошая комбинация. Другими словами, если у вас нет обоснованной уверенности в том, что рука станет лучшей за столом, даже если она усовершенствуется, тогда это рука не играбельная (*not playable*), и лезть в свару на ней не стоит. Однако рука типа высокого недотянутого стрита с внутренней дырой, на которой бы вы не играли при относительно небольшом разбросе ставок, может стать достойной розыгрыша, если вы планируете выиграть на ней большую ставку позже, когда из колоды придёт нужная карта.

Несомненно, игры с максимальным подъёмом ставок от начала до конца торговли -- это вариант со ставками не выше банка и беспредел. Безлимитный покер по сути своей не имеет предела подъёма, любой участвующий может поставить любое количество денег с самого начала, но обычно ставки заметно возрастают с развитием торговли. И как мы видели в главе 7, в банко-предельном и безлимитном покере потенциальные шансы, -- а не те, что сулит банк на данный момент, -- зачастую становятся основным пунктом при принятии решения, делать ставку или уравниваться.

Когда ставка имеет достаточно устойчивые пределы -- типично это \$2-\$4, \$5-\$10, \$10-\$20, то есть, увеличиваться она может только в два раза от первого круга до последнего, -- вы должны стартовать с хорошей рукой и выкидывать карту, которая требует элемента удачи. Вам приходится платить слишком высокую цену за то, чтобы остаться в игре, она непропорциональна тому, что вы можете выиграть несколько раз на удачном приходе. Особенно важно избавляться от таких рук в партиях, где было слишком много подъёмов на первом круге. Зачастую народ запускает по два-три подъёма до флопа в лимитном холдеме. В подобной игре важно играть на высоких парах и сильных картах, воздерживаясь от рук типа

♠8, ♠6.

Для таких стартовых рук, чтобы они игрались с прибылью, нужны низкие ставки в начале партии и высокие в конце. То есть, вам подойдёт игра, в которой не слишком

дорогой обмен, в результате которого вы сможете наменять мощную комбинацию, способную принести вам уйму денег в последующих кругах торговли.

ПРАВИЛА ТОРГОВЛИ

Перед тем, как сесть играть, следует задать себе ряд вопросов. Дозволен ли правилами пас-подъём? Допускаются ли вариации в торговле или ставка неизменна? В семикарточном стад-покере младшая или старшая карта открывает игру? Сколько допускается подъёмов? Имеет ли заходчик первое слово в следующем круге?

Каковы бы ни были правила, надо с ними тщательно ознакомиться прежде, чем садиться играть. Не повторите ошибку моего приятеля, впервые севшего играть в дро-покер в Гардене. Он единственный из людей, которых я знаю, ухитрившийся проиграть партию, имея в руке флеш-ройяль. В Гардене для открытия (вступления в игру) нужно иметь минимум пару валетов или выше, а джокер используется в качестве болвана. То есть, джокера можно пристраивать только к стритам, флешам и тузам – в другие пары он не идет.

Мой друг Н.С. сел играть в дро-покер с пределами ставок \$2-\$4, уплатив входной взнос \$40, и первые карты, которые он получил, был тузовый стрит

♣A, Joker, ♥Q, ♥J, ♥10.

У него было третье слово после дилера. Человек под пистолетом (см. Словарь) сказал пас, второй тоже спасовал, и Н.С. радостно поставил \$2. Все за ним скинулись, и затем бац! Игрок в первой позиции поднял ставку, а второй поднял её ещё дальше. Совершенно обалдевший, Н.С. уравнил двойной подъём, и первый подъёмщик уравнил вторичный подъём.

Когда дошло дело до обмена карт, первый остался стоять на своих. Второй также. Н.С. был достаточно сообразителен и быстро понял, что его стрит бит если не первым, то точно вторым игроком. Поэтому он мудро сбросил туза трэф в надежде натянуть стрит-флеш червей или просто любой флеш, поскольку с джокером он имел в верхах A,Q.

Натягивая пятую к такой красивой системе, как ♥10, ♥J, ♥Q, Jk, Н.С. удовлетворяла любая из четырёх карт, дающая ему стрит-флеш, а именно ♥8, ♥9, ♥K и ♥A. Когда он взглянул на приход, он был там – король червей! Он собрал флеш-ройяль – самую шикарную комбинацию из всех возможных в мире.

Второй игрок сделал ставку. Н.С. поднял её. Первый уравнился, Второй поднял ставку дальше. Н.С. поднял ещё дальше. В конце концов первый игрок сбросил свой флеш со старшим валетом, но дальнейшие подъёмы продолжались до тех пор, пока в банке не набралось целых \$40, с которыми Н.С. вступал в игру. Второй игрок обнажил фулл-хаус – два короля и три девятки. Широко улыбнувшись в предвкушении долгожданной победы, Н.С. раскрыл свой роял флеш.

Он уже был готов забрать банк, когда партнёр задал ему вопрос: «На чём вы открывались?»

- На чём открывался? -- недоумённо переспросил Н.С. – У меня был стрит.

- Но вы меняли карту. – заметил оппонент. – У вас нет открывающего минимума.

Вспомним, что по правилам Гардены для открытия нужно не меньше пары валетов. Джокер может использоваться только с тузами, стритами и флешами. Поскольку Н.С. сбросил своего туза трэф и действительно менял одну карту, натягивая роял флеш, он не

мог доказать, что открывал торговлю на законной комбинации. А в игорных залах Гардены на стене, между прочим, специально висит поясняющий плакат, который гласит: «При сплитовании открывающей комбинации игрок должен сказать сэйм (*same* = такая же) и обозначить сносимую карту, задвинув её под фишку картинкой вверх». Н.С. не знал этого правила, его роял флеш был признан неустечующим (мёртвым), и обладатель фулл-хауса снял банк.

Помимо самого знания правил, важно ещё правильно их использовать с выгодой для себя, как это сделал обладатель фулл-хауса в Гардене. Здесь мы, правда, не вдаёмся в подробности, но вам всегда предстоит строить свою тактику в соответствии с правилами игры. Предположим, например, что правилами запрещён пас-подъём. В результате вы лишаетесь чрезвычайно эффективного приёма, который, положим, у вас выходит лучше, чем у других игроков за столом. Стратегия игры меняется так, что преимущество получает игрок на последней позиции. Поэтому если вы оказываетесь на этом месте (последним), вы должны ставить на порядок больше, поскольку вам больше не грозит риск коварного пас-подъёма. На ранних стадиях торговли можно побольше использовать полублеф, поскольку худшее, что может произойти, это то, что вас уравниют, -- но не поднимут. Даже на первой позиции вы должны ставить чаще, чем обычно, поскольку нет возможности использовать пас-подъём. (Однако против крутых игроков всё равно может быть лучше пасовать и уравниваться, нежели ставить на очень хорошей руке в первой позиции, поскольку вы можете спровоцировать их сделать ставку на руке, которую бы они скинули, если бы вы сами сделали ставку.)

ПРАВИЛЬНЫЙ НАСТРОЙ СООТВЕТСТВЕННО СТРУКТУРЕ ИГРЫ

Важно выстроить вашу игру в соответствии с правилами торговли, пределами ставок и структурой анте. Способность перестраивать стиль игры – одно из мощнейших преимуществ хороших игроков. Для теоретически неподготовленного игрока инстинктивный поиск правильной тактики в незнакомой структуре требует определённых усилий. А тем временем он делает дорогостоящие ошибки.

Например, \$15-\$30 холдем, который обычно игрался в центральном казино Лас-Вегаса «Золотой самородок» (Golden Nugget), привлекал наикрутейших холдемистов страны. Однако, несмотря на все свои положительные качества, большинство из них никак не могло взять в голову, что структура здешней игры в отличие от \$10-\$20 холдема, который они знали, требовала изменения стратегии.

В \$10-\$20 игре обычно 50-центовое анте и \$5 блайнд. Выйти стоит \$5, и столько же, чтобы поднять ставку. А в «Золотом самородке» с пределами ставок \$15-\$30 нет анте, зато есть два блайнда -- \$5 и \$10. Выйти стоит минимум \$10 и ещё \$15, чтобы поднять ставку, что в сумме даёт \$25. Таким образом, в такой игре пойти (ставку) стоит значительно дороже относительно предела ставок, чем в \$10-\$20 игре, -- особенно когда уже был подъём ставки. При уравнивании \$5 блайнда в \$10-\$20 игре вы вкладываете половину от \$10 ставки на флопе; но когда вы уравниваете \$10 блайнд в «Золотом самородке» с пределами ставок \$15-\$30, вы вкладываете две трети от \$15 ставки на флопе. Если вы поднимаете ставку (или уравниваете подъём) в игре с пределом \$10-\$20, вы вкладываете целую ставку на флопе, а именно \$10; но когда вы поднимаете или уравниваете подъём в игре с пределом \$15-\$30, вы вкладываете почти вдвое больше, чем ставка на флопе, -- \$25. Кроме того, если вы уравниваете \$5 блайнд на ранней позиции в игре с пределом \$10-\$20, вы рискуете, что вас поднимут только на величину начальной ставки; но когда вы уравниваете \$10 блайнд с пределом \$15-\$30 в ранней позиции, вы рискуете быть поднятым ещё на \$15 – в полтора раза дороже начальной ставки.

Эффект таких структурных изменений в \$15-\$30 игре, где стал дороже выход, заключается в том, что играть здесь надо очень жёстко и только на руках, которые не зависят от величины потенциальных шансов. Комбинации типа туз-король и крупные пары поднялись в цене, а руки типа 6,7 одной масти и мелкие пары, играющиеся в \$10-\$20 холдеме, упали в цене. Эти различия имеют такое значение, что любой, кто их понимает и правильно приспособился, получает преимущество в \$15-\$30 холдеме над игроками, которые, возможно, шикарно играли в \$10-\$20 холдеме, но решили, что можно так же играть за столами \$15-\$30.

ОЦЕНКА ИГРОКОВ И НАСТРОЙКА ПОД НИХ

Если вы решаете, играть ли и как, партнёры за столом гораздо более важны, чем структура игры. Редко структура оттолкнёт хороших игроков от игры, но если они увидят, что за столом собрались только игроки высшего класса сравнительно с их собственными способностями, они скорее всего поищут другой стол. Есть старинная и верная поговорка в покере: «Оглянитесь вокруг и посмотрите: если за столом нет лоха, значит, вы им и будете».

В то же время все за столом не должны быть хуже вас по классу. Всё, что вам нужно для того, чтобы игра была потенциально выгодной, это присутствие одного-двух плохо играющих, либо пяти-шести посредственных игроков. Если же все будут так же или почти так же хороши, как вы, вы не обязательно окажетесь в худшем положении, правда, не стоит ждать и очень высокого среднечасового выигрыша.

ИГРОКИ ЧЕРЕСЧУР СВОБОДНОГО СТИЛЯ

Если вы решили, что уровень противников позволяет сесть с ними за стол с потенциальной прибылью, следующим шагом будет оценить их ошибки и посмотреть, как лучше всего воспользоваться их ошибками себе во благо. Самая распространённая ошибка – это слишком частое участие в игре (розыгрыш слишком большого количества рук, некоторые из которых не стоит разыгрывать никогда). В Лас-Вегасе я часто вижу, что эта тенденция – порой единственная слабость некоторых игроков. Всё остальное у них отлично получается. Поэтому на самом деле для того, чтобы получить преимущество, не остаётся практически ничего другого, как просто учесть их ошибки и не играть так рискованно и часто, как они. Однако даже просто игра на лучших по качеству в среднем стартовых комбинациях сама по себе уже даёт значительное преимущество. Порой против них я играю совсем не изобретательно просто, чтобы приучить их к мысли, что я игрок так себе. Таким образом, я стимулирую их играть на ещё большем количестве комбинаций. К концу ночи их деньги обычно перекочёвывают ко мне, а они лишь покачивают головами, удивляясь, как это мне удалось так здорово их обыграть. Но я не обыгрывал их, как они думают, также и удача не слишком мне улыбалась. Просто я играл на лучших начальных комбинациях, чем они, и поэтому когда я торговался, то заканчивал обычно с лучшей комбинацией, чем они.

Зачастую игроки, разыгрывающие слишком большое число комбинаций, делают также и множество других ошибок. Типичный игрок свободного стиля обычно слишком много уравнивается – не только на первом, но на всех кругах. Такого рода игроки чаще всего встречаются в домашних компаниях. Они играют в покер всего раз в неделю и хотят максимум торговли. Против таких оппонентов консерватизм и терпение приносят солидные дивиденды. Вы просто играете на приличной карте и не блефуете так часто, как предписывает теория игр. Нет решительно никакого смысла блефовать, если вы знаете, что вас уравнивают. Исключение можно сделать, пожалуй, разок-другой в начале партии в обманных целях – тогда вы будете вдвойне уверены, что в скором времени вас уравниют на нормальной руке, а это как раз то, что вам нужно.

ИГРОКИ СЛИШКОМ ЖЁСТКОГО СТИЛЯ

Порой встречается обратный тип игроков – играющих слишком жёстко (скованно). Такие ребята могут играть слишком скованно в первом круге или во всех кругах, но чем жёстче они играют, тем более выдают свою карту. Вы получаете преимущество над игроком, который слишком скован в первом круге, уводя у него анте более часто, чем это следует по теории игр. На самом деле нужно тестировать такого игрока, поднимая вынужденную ставку практически всякий раз, когда вы с ним остаётесь один на один. Каждый раз это делать не надо, поскольку в конце концов он может догадаться, что вы грабите его, и ослабит узду, что не в ваших интересах. Однако, вы должны постараться продолжить торговлю с таким парнем по крайней мере два раза из трёх, когда он остаётся единственным после вас в первом круге.

Много любителей, держащихся чересчур скованно в начале партии, имеют тенденцию играть слишком свободно с развитием событий. Играя только на хороших стартовых картах, они ненавидят их сбрасывать. Соответственно, если вас уравнивает такой игрок, когда вы пытаетесь увести анте в начальном круге торговли, очень важно скинуть ваш блеф, поскольку такой тип не сдастся и в последующих кругах, уравнив ваш подъём. Однако, если у вас нормальная рука, способная, как вы полагаете, стать лучшей комбинацией за столом, торгуйтесь на ней, поскольку этот игрок скорее всего будет стараться догонять вас (уравниваться) всю дорогу, несмотря на то, что его карта может быть гораздо слабее вашей.

Гораздо реже встречаются жёсткие игроки, сдающиеся на слишком многих комбинациях во всех стадиях торговли. Против них можно использовать полублеф практически всякий раз, как вам даётся возможность изобразить хорошую комбинацию, и блефовать стоит чаще, чем подсказывает теория игр.

ДРУГИЕ ОШИБКИ, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

Как мы отмечали в первом параграфе этой главы, некоторые во всём остальном прекрасные игроки не способны подстроиться под различную структуру игры. Поэтому порой вы можете отважиться сесть с ними за стол исключительно потому как знаете, что в данном случае они играют в незнакомом окружении. Вы получаете от этого преимущество, играя более точно, в соответствии со структурой.

Одна из моих любимых категорий – это игроки, никогда не использующие блеф. У вас огромное преимущество над ними, потому что почти всегда вы знаете, что выдвигается против вас. Против большинства игроков вы должны уравниваться на маргинальных комбинациях, поскольку обычно у вас есть два способа выиграть – либо за счёт улучшения комбинации до самой сильной руки, либо побеждая их, когда они блефуют. Однако, вполне оправданно допустить, что игроки, которые никогда не блефуют, что-то имеют в руке, когда делают ставки, и вы уравниваетесь с ними только тогда, когда ваша рука имеет хорошие шансы побить их комбинацию, или когда у вас достаточно хорошие шансы банка для продолжения борьбы. Никогда не приходится уравнивать ставку для разоблачения блефа. Даже игроки, блефующие гораздо меньше положенного, дают вам большое преимущество, особенно если вы в редких случаях их блефа играете так, чтобы остановить его.

За ощутимый период времени вы можете спасти огромное количество ставок, не имея необходимости уравнивать таких игроков. В то же время весьма возможно наковать на них небольшой капитал, поскольку против них вы выступаете только на нормальных комбинациях, способных побить их карты. Занятно, но играя с такими партнёрами, вы встречаетесь с психологически удручающим фактором, что вы наживаетесь только на их

ошибках, вовремя сбрасываясь и отдавая им банк, когда нет нужды за него бороться. Ваша прибыль строится на том, что вы проигрываете им меньше, чем прочим. Это ещё одно проявление основного покерного принципа, который состоит в том, что любая спасённая (экономленная) ставка означает больший выигрыш в конце партии, недели, года и так далее.

Иногда единственный недостаток, который я могу нащупать в оппонентах, состоит в том, что они никогда не используют пас-подъём на блефе. Даже этот сравнительно небольшой недостаток даёт мне преимущество. Уверенность, что у оппонента всегда хорошая рука, позволяет мне сдаваться на карте, с которой я бы в другой ситуации уравнился в случае пас-подъёма противника. Всякий раз, когда мне удаётся сделать это, я спасаю деньги, и эти сэкономленные резервы дают себя знать на длинной дистанции. Другой тип игроков никогда не отважится поднимать ставку на блефе; с ними я могу сэкономить ещё больше, поскольку всегда знаю, что если они поднимаются, значит, у них хорошая рука.

Порой встречаются игроки, никогда не применяющие пас-подъём. Вы извлекаете выгоду из этой глобальной ошибки, ставя после их паса чаще, чем против других игроков. Поскольку такие игроки в принципе не употребляют пас-подъёма, вы знаете, что если они пасуют, то у них в лучшем случае средняя рука. На самом деле здесь вы в лучшем положении, чем когда под вас пасуют в игре без пас-подъёма по правилам, потому что в такой игре партнёр иногда пасует на хорошей руке, дабы спровоцировать вас сделать ставку на более слабой руке. Игроки, никогда не употребляющие пас-подъём, вряд ли дойдут до этого: если они пасуют, это бывает, когда их карта не стоит того, чтобы на ней делать ставку.

Игроки, блефующие чаще, чем следует, дают вам колоссальную возможность для прибыльной игры. Вы должны приложить все усилия, чтобы заставить их блефовать ещё больше, а затем вы просто уравниваете их ставку. У меня есть один знакомый, которого я периодически встречаю в Лас-Вегасе, так вот он блефует больше некуда. Я никогда не ставлю против этого игрока, поскольку тогда он обычно скидывается. Вместо этого я говорю пас, и он почти автоматом ставит; потом, в зависимости от руки, я либо уравниваюсь, либо поднимаю ставку. Верно, что, играя таким образом, я даю ему большие шансы получить бесплатную карту, но этот риск более чем компенсируется теми разами, когда он продолжает блефовать.

(Хотя слишком часто блефующие могут быть выгодными партнёрами, они в то же время гораздо более опасны, нежели игроки, которые никогда не блефуют, в особенности если у вас по каким-то причинам ограничен бюджет. Чтобы воспользоваться ошибками таких игроков себе во благо, надо провоцировать блеф и почти всегда уравнивать их ставки, даже на посредственной руке. Очевидно, что игроки, которые слишком много блефуют, получают свою долю хороших комбинаций, как и все прочие. Если они получают чуть больше, бывает, что вы проигрываете им больше, чем другим при прочих равных условиях. Поэтому, сказать к слову, если бы вдруг случилось так, что я был бы ограничен в средствах, я предпочёл бы стабильных, неблефующих партнёров смелым, непредсказуемым авантюристам, обожающим блеф как неотъемлемый элемент любой красивой игры.

Существует бесконечное множество различного рода ошибок, которые можно заметить в игре своих противников, и если вы замечаете их, всегда найдётся способ извлечь из них пользу для себя. Ниже приводится перечень наиболее часто употребляемых ошибок, допускаемых игроками в покер, и наилучшей стратегии для использования этих ошибок в своих интересах.

ТИП ОШИБКИ	ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ
Блефует слишком много.	1. Провоцировать блеф, затем уравниваться

2. Блефует слишком мало.	2. Остановить блеф, затем скинуться, если вы не можете побить его карту (если только не должны прийти ещё карты, с которыми вы имеете достаточно неплохие шансы продолжить борьбу).
3. Никогда не сдаётся даже на средней руке в конце партии	3. Никогда не блефуйте, но торгуйтесь на нормальной руке
4. Редко сдаётся даже на средней руке в любой стадии торговли.	4. Не применяйте слоуплей. На приличных руках ставьте в рост банка.
5. Слишком часто сдаётся в конце партии.	5. Блефуйте больше, чем обычно, но не ставьте до кучи на средних руках.
6. Играет очень скованно в первом круге, зато потом ни за что не сдаётся.	6. Если этот игрок ещё не уравнился, и больше никого не осталось, попытайтесь увести анте независимо от того, что у вас за карта. Если игрок уравнивает ваш подъём, сдайтесь на блефе. Однако, вы можете сыграть на средней руке ради одной карты. Если следующая карта улучшит вашу комбинацию, противник всё равно не сдаётся.
7. Никогда не употребляет пас-подъём.	7. Ставьте на гораздо большем количестве комбинаций после такого игрока, чем после кого-то, кто любит пас-подъём.
8. Никогда не поднимается на блефе.	8. Сдавайтесь на руках от средних до хороших, если такой игрок поднимает ставку. Ставьте против него на карте слабее нормы, поскольку его ответ даст вам больше информации, чем вы обычно получаете.
9. Никогда не использует слоуплей.	9. Если у вас первое слово и небогатая карта, пасуйте, чтобы посмотреть, что сделает оппонент. Если он также спасует, вы можете быть вполне уверены, что блеф сработает в следующем круге.
10. Играет слишком свободно.	10. Играйте солидный покер, поменьше блефуйте.
11. Играет слишком свободно в первых кругах и слишком агрессивно дальше.	11. Играйте на хорошей карте, но скромно. Заставьте оппонента думать, что он может опередить вас.
12. Слишком часто полублефует.	12. Поднимайте ставку на полублефе
13. Играет слабо, выдавая свою карту.	13. Против такого типа оппонентов играйте как можно больше рук, как если бы вы использовали меченые карты.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

ПРАВИЛА ПОКЕРА

5-КАРТОЧНЫЙ ПОКЕР С ОБМЕНОМ (5-CARD DRAW)

После оплаты анте каждый игрок получает от дилера пять карт в закрытую. Вслед за сидящим слева от дилера, каждый игрок пасует, делает ставку или поднимает ее. Для получения права сделать начальную ставку игрок обычно должен иметь минимум пару валетов или более высокую комбинацию. Во многих заведениях допускается использование джокера - обычно в качестве **болвана** = **bug** (пристраивается только к стриту, флешу или тузу) или же любой карты (wild card).

По завершении первого круга торговли каждый желающий играть, начиная слева от дилера, может скинуть от одной до пяти карт и получить взамен соответствующее количество от дилера. Иногда правила ограничивают обмен до трех карт.

После обмена проводится заключительный круг торговли, обычно он начинается с игрока, объявлявшего первую ставку. При вскрытии выигрывает старшая комбинация.

7-КАРТОЧНЫЙ СТАД-ПОКЕР (7-CARD STUD)

Каждому игроку сдается по три карты - две в закрытую, одна в открытую. В зависимости от правил, обладатель либо младшей, либо старшей светлой карты начинает торг. Если у двух игроков одинаковые по рангу младшая или старшая карты, тогда торговлю начинает либо обладатель младшей масти (в порядке возрастания: трефы, бубны, червы, пики), либо первый слева от дилера - опять же все зависит от действующих правил.

После первого круга торговли в открытую сдается четвертая карта, и теперь обладатель высшей комбинации на открытых картах зачинает второй круг торговли. (Если встречаются две одинаковые комбинации, начинает торговлю хозяин одной из них, сидящий первым слева от дилера.)

Затем сдаются в светлую пятая и шестая карты, причем после каждой из них следует круг торговли. Седьмая карта сдается в светлую, вслед за чем проводится заключительный круг торговли. В каждом случае торг начинает обладатель старшей комбинации на открытых картах. При вскрытии выигрывает лучшая рука (старшая комбинация).

ХОЛДЕМ (HOLD'EM)

Холдем проще всего охарактеризовать как вариацию семикарточного стада-покера. Каждому игроку сдаются две карты втемную (**хоул-карты** = **hole cards**),

после чего в центр стола кладется прикуп из пяти карт в светлую (**community cards**). Каждый игрок может пользоваться этим прикупом для образования лучшей пятикарточной комбинации.

После того, как все игроки получили по две карты, проводится круг торговли, и начинается он с вынужденной (слепой = **blind**) ставки, которую должны сделать один, два или три игрока, сидящие слева от дилера или от указательного диска, если вас обслуживает профессиональный дилер. В лимитированном холдеме обычно только одна вынужденная взятка (**блайнд**).

После первого круга торговли дилер пододвигает с центра стола три карты, зовущиеся **флоп = flop**. Это первые три карты прикупа. Так, если флоп ♥А, ♥8, ♣5, то у игрока с хоул-картами ♠А, ♦5 получается две пары; игрок с закрытыми ♥7, ♥6 имеет недорезанный флеш (без одной) и двусторонне недоделанный стрит, а игрок с двумя хоул-восьмерками ♠8, ♦8 получает тройку 8-к.

Вслед за флопом проводится круг торговли, после чего вступает в действие четвертая карта прикупа; затем еще один круг торговли; напоследок пятая, последняя карта прикупа и финальный круг торговли. Каждый круг ставок начинается с первого играющего слева от дилера. При вскрытии побеждает самая сильная рука.

ПЯТИКАРТОЧНЫЙ СТАД-ПОКЕР (5-CARD STUD)

Каждому сдается по две карты - одна втемную, другая в светлую. Следует круг торговли, начиная либо с низшей, либо с высшей открытой карты, в зависимости от правил. Третья карта сдается в светлую. Тут проводится круг торговли, начиная с наивысшей комбинации в светлую. Четвертая и пятая карта сдаются в светлую, после каждой следует круг торговли. По завершении финального круга сильнейшая рука на вскрытии забирает банк.

ЛОУБОЛЛ С ОБМЕНОМ (DRAW LOWBALL)

В стандартном лоуболле (называемом также Калифорнийский лоуболл) преимущество имеют младшие карты. Лучшей считается система А,2,3,4,5; за ней следует А,2,3,4,6; потом А,2,3,5,6 - и так далее. Зачастую используется джокер в качестве любой (**wild = вайлд**) карты. В разновидности лоуболла «два-семь» (deuce-to-seven) лучшей рукой считается 2,3,4,5,7.

Каждый игрок получает пять карт втемную. Состоится круг торговли, начиная с игрока слева от дилера. Обычно правила требуют, чтобы этот игрок делал вынужденную ставку (блайнд).

После этого круга игроки могут менять до пяти карт. По завершении обмена проводится финальный круг торговли. Обычно правила торговли требуют, чтобы после обмена у ставящего была хотя бы система от 7-ки или ниже (что соответственно еще лучше).

Самая младшая система при вскрытии выигрывает банк. В стандартном лоуболле стриты и флешы игнорируются. Однако, в варианте «два-семь» они

считаются и поэтому не сойдут за малую систему. В стандартном лоуболле туз - низшая карта, в варианте «два-семь» он выше всех. В другой вариации лоуболла лучшей считается рука A,2,3,4,6; стриты и флешы в ней считаются высокими комбинациями.

При обсуждении лоуболла автор всегда имеет в виду стандартный или Калифорнийский лоуболл.

РАЗЗ (RAZZ)

Разз - это стад-лоуболл на семи картах, лучшая комбинация в нем A,2,3,4,5. Стриты и флешы игнорируются.

Каждому игроку сдается по две карты втемную и одна в светлую. Обычно обладатель высшей открытой карты (за исключением туза, который считается младшеньким) начинает торговлю. Четвертая карта сдается в открытую, и тут производится круг торговли, начинает который обладатель лучшей нижней комбинации на двух картах в светлую. Пятая и шестая карты сдаются в светлую, после каждой из них следует круг торговли, начиная с лучшей нижней системы на открытых картах. Седьмая и последняя карта сдается втемную, за ней следует финальный круг торговли. При вскрытии выигрывает лучшая нижняя система.

ХАЙ-ЛОУ СПЛИТ (HIGH-LOW SPLIT)

Это название охватывает несколько популярных видов покера. Сюда могут входить пятикарточный покер с обменом, пятикарточный либо семикарточный стад-покер. При вскрытии самая младшая и старшая комбинации делят банк. Иногда, однако, правила требуют, чтобы игроки объявили - синхронно или последовательно, - будут ли они собирать высшую, низшую или обе эти комбинации.

В пятикарточном хай-лоу сплите лучшая нижняя рука - это всегда A,2,3,4,5, как в лоуболле с обменом. В семикарточном стад-варианте хай-лоу сплита лучшей нижней рукой иногда считается A,2,3,4,6; стриты и флешы считаются высокими комбинациями. Туз всегда считается как низшей, так и высшей картой. (Следовательно, два туза могут быть как высшей, так и низшей парой.) В стад-вариантах хай-лоу сплита обладатель старшей комбинации на открытых картах обычно начинает каждый круг торговли.

В одной из разновидностей хай-лоу сплита за нижнюю считается только система от 8 и ниже. Если ни у кого нет таковой, лучшая старшая рука забирает банк.

ПРАВИЛА ПОКЕРА

5-КАРТОЧНЫЙ ПОКЕР С ОБМЕНОМ (5-CARD DRAW)

После оплаты анте каждый игрок получает от дилера пять карт в закрытую. Вслед за сидящим слева от дилера, каждый игрок пасует, делает ставку или

поднимает ее. Для получения права сделать начальную ставку игрок обычно должен иметь минимум пару валетов или более высокую комбинацию. Во многих заведениях допускается использование джокера - обычно в качестве **болвана = bug** (пристраивается только к стриту, флешу или тузу) или же любой карты (wild card).

По завершении первого круга торговли каждый желающий играть, начиная слева от дилера, может скинуть от одной до пяти карт и получить взамен соответствующее количество от дилера. Иногда правила ограничивают обмен до трех карт.

После обмена проводится заключительный круг торговли, обычно он начинается с игрока, объявлявшего первую ставку. При вскрытии выигрывает старшая комбинация.

7-КАРТОЧНЫЙ СТАД-ПОКЕР (7-CARD STUD)

Каждому игроку сдается по три карты - две в закрытую, одна в открытую. В зависимости от правил, обладатель либо младшей, либо старшей светлой карты начинает торг. Если у двух игроков одинаковые по рангу младшая или старшая карты, тогда торговлю начинает либо обладатель младшей масти (в порядке возрастания: трефы, бубны, червы, пики), либо первый слева от дилера - опять же все зависит от действующих правил.

После первого круга торговли в открытую сдается четвертая карта, и теперь обладатель высшей комбинации на открытых картах зачинает второй круг торговли. (Если встречаются две одинаковые комбинации, начинает торговлю хозяин одной из них, сидящий первым слева от дилера.)

Затем сдаются в светлую пятая и шестая карты, причем после каждой из них следует круг торговли. Седьмая карта сдается в светлую, вслед за чем проводится заключительный круг торговли. В каждом случае торг начинает обладатель старшей комбинации на открытых картах. При вскрытии выигрывает лучшая рука (старшая комбинация).

ХОЛДЕМ (HOLD'EM)

Холдем проще всего охарактеризовать как вариацию семикарточного стад-покера. Каждому игроку сдаются две карты втемную (**хоул-карты = hole cards**), после чего в центр стола кладется прикуп из пяти карт в светлую (**community cards**). Каждый игрок может пользоваться этим прикупом для образования лучшей пятикарточной комбинации.

После того, как все игроки получили по две карты, проводится круг торговли, и начинается он с вынужденной (слепой = **blind**) ставки, которую должны сделать один, два или три игрока, сидящие слева от дилера или от указательного диска, если вас обслуживает профессиональный дилер. В лимитированном холдеме обычно только одна вынужденная взятка (**блайнд**).

После первого круга торговли дилер пододвигает с центра стола три карты, зовущиеся **флоп = flop**. Это первые три карты прикупа. Так, если флоп ♥А, ♥8, ♣5, то у игрока с хоул-картами ♠А, ♦5 получается две пары; игрок с закрытыми ♥7, ♥6 имеет недорезанный флеш (без одной) и двусторонне недоделанный стрит, а игрок с двумя хоул-восьмерками ♠8, ♦8 получает тройку 8-к.

Вслед за флопом проводится круг торговли, после чего вступает в действие четвертая карта прикупа; затем еще один круг торговли; напоследок пятая, последняя карта прикупа и финальный круг торговли. Каждый круг ставок начинается с первого играющего слева от дилера. При вскрытии побеждает самая сильная рука.

ПЯТИКАРТОЧНЫЙ СТАД-ПОКЕР (5-CARD STUD)

Каждому сдается по две карты - одна втемную, другая в светлую. Следует круг торговли, начиная либо с низшей, либо с высшей открытой карты, в зависимости от правил. Третья карта сдается в светлую. Тут проводится круг торговли, начиная с наивысшей комбинации в светлую. Четвертая и пятая карта сдаются в светлую, после каждой следует круг торговли. По завершении финального круга сильнейшая рука на вскрытии забирает банк.

ЛОУБОЛЛ С ОБМЕНОМ (DRAW LOWBALL)

В стандартном лоуболле (называемом также Калифорнийский лоуболл) преимущество имеют младшие карты. Лучшей считается система А,2,3,4,5; за ней следует А,2,3,4,6; потом А,2,3,5,6 - и так далее. Зачастую используется джокер в качестве любой (**wild = вайлд**) карты. В разновидности лоуболла «два-семь» (deuce-to-seven) лучшей рукой считается 2,3,4,5,7.

Каждый игрок получает пять карт втемную. Состоится круг торговли, начиная с игрока слева от дилера. Обычно правила требуют, чтобы этот игрок делал вынужденную ставку (блайнд).

После этого круга игроки могут менять до пяти карт. По завершении обмена проводится финальный круг торговли. Обычно правила торговли требуют, чтобы после обмена у ставящего была хотя бы система от 7-ки или ниже (что соответственно еще лучше).

Самая младшая система при вскрытии выигрывает банк. В стандартном лоуболле стриты и флешы игнорируются. Однако, в варианте «два-семь» они считаются и поэтому не сойдут за малую систему. В стандартном лоуболле туз - низшая карта, в варианте «два-семь» он выше всех. В другой вариации лоуболла лучшей считается рука А,2,3,4,6; стриты и флешы в ней считаются высокими комбинациями.

При обсуждении лоуболла автор всегда имеет в виду стандартный или Калифорнийский лоуболл.

РАЗЗ (RAZZ)

Разз - это стад-лоуболл на семи картах, лучшая комбинация в нем A,2,3,4,5. Стриты и флешы игнорируются.

Каждому игроку сдается по две карты втемную и одна в светлую. Обычно обладатель высшей открытой карты (за исключением туза, который считается младшеньким) начинает торговлю. Четвертая карта сдается в открытую, и тут производится круг торговли, начинает который обладатель лучшей нижней комбинации на двух картах в светлую. Пятая и шестая карты сдаются в светлую, после каждой из них следует круг торговли, начиная с лучшей нижней системы на открытых картах. Седьмая и последняя карта сдается втемную, за ней следует финальный круг торговли. При вскрытии выигрывает лучшая нижняя система.

ХАЙ-ЛОУ СПЛИТ (HIGH-LOW SPLIT)

Это название охватывает несколько популярных видов покера. Сюда могут входить пятикарточный покер с обменом, пятикарточный либо семикарточный стад-покер. При вскрытии самая младшая и старшая комбинации делят банк. Иногда, однако, правила требуют, чтобы игроки объявили - синхронно или последовательно, - будут ли они собирать высшую, низшую или обе эти комбинации.

В пятикарточном хай-лоу сплите лучшая нижняя рука - это всегда A,2,3,4,5, как в лоуболле с обменом. В семикарточном стад-варианте хай-лоу сплита лучшей нижней рукой иногда считается A,2,3,4,6; стриты и флешы считаются высокими комбинациями. Туз всегда считается как низшей, так и высшей картой. (Следовательно, два туза могут быть как высшей, так и низшей парой.) В стад-вариантах хай-лоу сплита обладатель старшей комбинации на открытых картах обычно начинает каждый круг торговли.

В одной из разновидностей хай-лоу сплита за нижнюю считается только система от 8 и ниже. Если ни у кого нет таковой, лучшая старшая рука забирает банк.

ПРИЛОЖЕНИЕ В

СЛОВАРЬ ПОКЕРНЫХ ТЕРМИНОВ

Английский термин	Русский эквивалент	Толкование
Pay off		Уравнять ставку или подъём, когда вы не думаете, что у вас лучшая рука
Crying call	Стоновое ответ	Уравнивание на руке, у которой, как вы полагаете, малы шансы на выигрыш
Draw	1.Обмен; тянуть карту. 2.Дро-покер.	1. Брать одну или более карт. 2. Вид покера, при котором каждый игрок получает по пять карт, после чего может скинуть одну или более из них, получив новые взамен.
Active player	Активный игрок	Игрок, ещё участвующий в торговле
Ante	Анте	Ставка, требуемая от каждого игрока до начала раздачи
Pot	Банк (пот)	Общее количество поставленных денег. Сама рука тоже называется потом. Так, три человека в банке означает, что в игре осталось ещё три активных участника
Button	Баттон (указатель сдающего)	Когда карты сдают не игроки, а дилер, как в Лас-Вегасе, на столе устанавливается круглый диск (баттон), показывающий, кто должен был сдавать и чье первое слово. Баттон необходим в холдеме, обменном луболле и пятикарточном покере с обменом.
No-limit poker	Безлимитный покер	Покер, при котором игроки могут поставить любое количество денег, имеющихся с собой, на любой стадии торговли
Free card	Бесплатная карта	Карта, которую игрок получает задаром - ему не нужно для этого <u>уравнивать</u> ставку
Best of it	Бестовая ставка (лучший ход в данной ситуации)	Ставка, от которой можно ожидать, что она принесет прибыль на длинной дистанции в данной ситуации
Blind; to be in the blind	Блайнд (слепая ставка) = вынужденная ставка, обязательная ставка	В холдеме, обменном луболле и некоторых других играх вынужденная ставка, которую должен сделать один или более игроков для вступления в торговлю в первом круге. Блайнд перемещается по столу с каждой новой сдачей. Игрок, чья очередь делать обязательную ставку, называется «в блайнде»
Blank = rag	Бланк (бланковая карта)	Карта, не представляющая никакой ценности для комбинации игрока
Bluff	Блеф	Ставка или подъём ставки на комбинации,

		которую вы не считаете лучшей
Bug	Болван	Джокер, который может использоваться для образования стритов и флешей, а также пристраиваться к тузам, но больше ни к каким другим картам
Baby	Бэби (фоска)	Мелкая карта, а именно туз, 2, 3, 4, 5. Термин используется в основном в раззе и хай-лоу-сплите.
All-in	Ва-банк	Поставить все деньги в банк
Wild card	Вайлд-карта	Джокер или другая карта, взаимосогласованная партнёрами в игре, идущая вместо любой необходимой карты по желанию игрока
Bicycle = wheel = baby straight	Велосипед = колесо =бэби-стрит	Туз, 2, 3, 4, 5 - лучшая комбинация в лоуболле. Термин используется во всех играх.
Inside straight	Внутренний (дырявый) стрит	Стрит, для которого не хватает всего одной карты, обычно в середине. Когда в руке 6,7,9,10, только 8 даст вам стрит. То есть, вы тянете карту, чтобы закрыть эту дыру
Showdown	Вскрытие	Переворачивание (вскрытие) всех карт активных игроков в конце заключительного круга торговли, чтобы посмотреть, кто набрал лучшую комбинацию
Start the action	Вступление в торг	Сделать первую ставку на конкретной руке
Side pot	Второй банк	Второй банк для других активных игроков, если кто-то пошел ва-банк
Buy in	Входной минимум (билет)	Минимум денег для участия в данной игре (соревновании)
Giving your hand away	Выдать руку	Розыгрыш руки таким образом, что оппонентам становится понятно, что у вас в руке
Steam	Выпустить пар (выдохнуться)	Играть плохо, потому что вы эмоционально выдохлись. Проявляется это часто в том, что человек начинает играть гораздо больше рук, чем обычно он это делал, а играть на таких картах зачастую не стоит.
Chase	Гонка с целью перетянуть противника	Подолжать игру, стараясь натянуть комбинацию лучше противника, хотя вы вполне уверены, что изначально его рука сильнее
Late position	Дальняя позиция	Положение за столом, при котором вы делаете ход после большинства других игроков
Open-ended straight	Двусторонний стрит	Стрит на четырёх, который может дополняться двумя различными картами. Так, 6,7,8,9 - двусторонний стрит,

		который может быть завершен либо 5, либо 10. Теоретически 5,7,8,9,J - тоже двусторонний стрит в том смысле, что его дополняют 6 или 10. Такая рука называется также дабл-белли-бастер (double belly buster) или двойная прокладка
Joker	Джокер	53-я карта в колоде, используемая либо как любая (вайлд) карта, либо как болван
Cut the pot	Доля заведения	Процент с каждого банка, взимаемый казино или хозяином заведения за проведение игры
Rake	Доля казино	Сумма, взимаемая казино с каждого банка; обычно не больше \$2-\$3.
Fill	Дополнение	Вытащить карту, которая делает вам комбинацию. Например, дополнить флеш значит вытянуть пятую карту той же масти.
Fill up	Дополнение к фулл-хаусу	Собрать фулл-хаус
Door card	Дор-карта	В разновидностях стад-покера первая открытая карта в руке игрока
Texas hold'em	Другое название холдема	
Live card	Живая карта	В стад-покере карта, которую пока ещё не видели, и поэтому предполагается, что она все ещё в игре
Multi-way pot	За столом больше двух	Игра, в которой участвует более двух игроков
Closed hand	Закрытая рука	Когда все ваши карты скрыты от глаз соперников
Freeze out	Замороженный банк	Разновидность покера, при которой игра продолжается до тех пор, пока все деньги не перетекут к одному игроку
Even money	Ивн-мани (фифти-фифти)	Ставка, при которой вы надеетесь выиграть столько же денег, сколько ставили. Термин используется также для описания ситуаций, в которых шансы наступления одного события равны шансам противоположного. Поэтому при нормальной монете вероятность выпадения орла или решки фифти-фифти
On the come	Игра в надежде на приход	Игра на незавершенной руке. Например, если вы делаете ставку, имея флеш на четырёх, значит, вы ставите с надеждой на приход
On tilt	Игра на пределе (эмоциональных возможностей)	Играть хуже обычного, поскольку по той или иной причине вы эмоционально выдохлись
Dealer's choice	Игра по выбору сдающего	Разновидность покера, в которой игрок, чья очередь сдавать, может выбрать вид игры для данной конкретной руки

Short-stacked	Игра с оскудевшим карманом	Участие в игре с относительно малым количеством оставшихся фишек
Represent	Изображать	Заставить оппонентов поверить, что ваша комбинация сильнее, чем то, что они видят на столе. Так, в семикарточном стаде если вы поднимаетесь, имея открытого туза, значит, вы изображаете пару тузов. На самом деле у вас может быть, а может и не быть эта пара тузов.
Bankroll	Исходный капитал	Количество денег, которое у вас есть с собой на игру
Four-of-a-kind	Каре	Четыре карты одного ранга, например, четыре валета
Card room	Карточный зал	Зал в казино, где играют в покер (а иногда в триктрак)
Pocket = hole	Карты в кармане	Ещё один термин для хоул-карт. Так, два туза в кармане означают два туза, сданных в темную
Nuts	Конфетка	Лучшая возможная комбинация на каждый момент торговли
Round of betting	Круг торговли	Последовательность ставок после того, как сданы одна или более карт. Круг продолжается до тех пор, пока все активные игроки либо сбросятся, либо поставят на кон.
Score	Крупный выигрыш	
Limit	Лимит (предел) ставок	Количество денег, на которое игрок может сделать ставку или поднять её в любом круге торговли
Limit poker	Лимитированный покер (с минимальной и максимальной ставками)	Покер, в котором фиксирована минимальная и максимальная сумма, которую игрок может поставить на ставку или подъёме в любой стадии торгов
Take the odds	Ловить шансы	Ставить меньше денег, чем вы надеетесь выиграть
Lowball	Лоуболл	Разнообразные варианты покера, когда выигрышной является нижайшая комбинация. (Смотрите лоуболл с обменом и разз в Приложении А)
Draw lowball	Лоуболл с обменом (дро-лоуболл)	Вид покера, в котором выигрывает нижайшая последовательность. Смотрите Приложение А (Правила покера)
Sucker	Лох	Игрок, от которого можно ожидать проигрыша, особенно если он не так хорош, как мнит о себе
Live one	Лох, новенький	Плохо ориентирующийся, слабый игрок, готовый выложить уйму денег. Парниша при кармане. История, возможно апокрифическая, гласит, что как-то в

		Гардене одного из играющих хватил удар, и он скончался на месте. Недолго думая, игрок слева от него крикнул коридорному: «Эй, Луи, тащи-ка нам новенького».
Cinch	Лучшая открытая рука	Лучшая комбинация на открытых картах, когда все уже сдано
Long shot	Маловероятная комбинация	Событие, имеющее малую вероятность произойти. В покере это комбинация, набрать которую мало шансов
Long odds	Малые шансы (свершения)	Относительно малая вероятность свершения какого-то события
Mathematical expectation	Математическое ожидание	Математически рассчитанная величина среднего выигрыша или проигрыша, которую можно ожидать от данной ставки
Dead hand	Мертвая рука	Карта, на которой практически без толку продолжать игру
Dead money	Мертвые деньги	Деньги, вложенные в банк игроками, которые уже скинули свои карты
Jacks or better to open	Минимум пара валетов для вступления в игру	Покер с обменом, в котором игроку необходимо иметь хотя бы пару валетов для начала торговли
World Series of Poker	Мировая серия покера	Ежегодная серия где-то из пятнадцати покерных турниров с входным билетом от \$10000, проходящая каждой весной в казино «Подкова» в Лас-Вегасе. По признанию покеристов всего мира это главное событие года; на него прибывают лучшие игроки всей планеты.
Kicker	Мощная посторонка	Побочная карта, обычно высокая. Если у кого-то 9,9,А, можно сказать, что у него пара 9к и посторонка туз
Bring it in	Начать торговлю	Войти в игру в первом круге
Off-suit	Не той масти	
Underdog	Невыигрышная комбинация	Рука, которая не имеет лучших шансов на выигрыш, пока все карты ещё не сданы. (Буквально означает побежденный пес в драке – примечание переводчика)
Back door	Незаконченная комбинация (завершенная напоследок)	В семикарточном стад-покере и холдеме флеш или стрит на трёх картах, когда пять уже сданы. Вообще термин используется для комбинации, набранной в конце партии, на которую игрок первоначально не рассчитывал.
Flat limit	Неизменный предел	Предел ставки, который не повышается от круга к кругу
Rough	Несовершенная рука	Несовершенная комбинация в лоуболле. Так, 8,4,3,2,А – это совершенная восьмерка, а 8,7,4,2,А – несовершенная восьмерка.
Legitimate hand	Нормальная	Не блефовая, а имеющая какую-то

	(значащая) рука	ценность комбинация
Out	Нужная карта (живая)	Карты, улучшающие вашу руку. Также способы улучшить вашу руку. Термин особенно применим к комбинации, которая нуждается в улучшении, чтобы стать лучшей.
Reverse implied odds	Обратно-потенциальные шансы	Отношение количества денег, сейчас находящихся в банке, к сумме, которой вам надо уравниваться для продолжения игры от данного круга до конца партии
Forced bet	Обязательная (вынужденная) или форсированная ставка	Обязательная ставка для начала торговли в первом круге. В семикарточном стаде, например, обычно обладатель самой мелкой светлой карты должен делать обязательную ставку.
Overcard	Оверкарта	В стад-покере карта выше любой другой открытой у оппонента
Steal	Ограбить противников (например, увести у них анте)	Заставить оппонентов сброситься, когда, возможно, у вас не лучшая рука. Термин используется в основном в отношении увода анте - то есть, человек в первом круге поднимает ставку настолько, что все сбрасываются, не выдержав накала страстей
Head up	Один на один	Игра против единственного оппонента
Suited	Одной масти	Две или более карт одной масти
Expectation	Ожидание	Средний плюс (или минус) любой ставки на длинной дистанции
Put someone on a hand	Определить карты противника	Определить как можно лучше наиболее вероятную комбинацию (или комбинации) оппонента
Up card	Открытая карта	Карта, сдаваемая картинкой вверх
Open pair	Открытая пара	Пара на открытых картах
Board	Открытые карты	Открытые карты в руке игрока или прикуп в холдеме
Open	Открыться (вступить в игру)	Сделать первую ставку на какой-то комбинации. Термин особенно употребим в покере с обменом
Negative expectation	Отрицательное ожидание	Величина проигрыша, который в среднем можно ожидать от данной ставки. Игра с отрицательным ожиданием - это игра с потерей денег на длинной дистанции
Pair	Пара	Две карты одинакового ранга. Две 8ки - это пара.
Pass = to check	Пас	Пропуск ставки
Check raise	Пас-подъем	Спасовать, а затем поднять ставку после того, как сделает ставку оппонент
Bet = wager	Первая ставка круга	Деньги, поставленные в банк прежде всех других в любом круге торговли
Bettor	Первый ставящий	Игрок, первым вносящий в банк на любом круге

	(заходчик)	
Draw out	Перетянуть партнёра (победный приход)	Улучшить комбинацию настолько, что теперь она бьет карту оппонента, у которого была лучше рука до вашего обмена
Pay station	Платежная база	Игрок, осуществляющий ставки и подёмы гораздо чаще, чем нужно. Также его называют ответной базой (calling station). Такой тип просто подарок, если у вас нормальная рука, но он становится невозможным, если вы хотите поблефовать.
Bad game	Плохая игра	Игра, в которой оппоненты слишком хороши для вас, чтобы ожидать у них выиграть; игра с потенциальным проигрышем
Lock	Победная рука	Комбинация, на которой невозможно проиграть
Overcall	Повторное уравнивание	Уравнивание ставки после того, как другой игрок уравнил ее
Reraise	Повторный подём	Подъём после того, как поднял ставку оппонент
Lay the odds	Погоня за шансами	Игрок ставит больше денег в надежде выиграть
Under the gun	Под прицелом (под пистолетом)	Первый ходящий в первом круге торговли и есть под прицелом (или под пистолетом). В последующих кругах торговли игрок непосредственно слева от первого ставящего (заходчика) называется под прицелом.
Bad beat	Подбой	Сильная карта, побеждённая в результате удачного обмена противника, особенно если менявший играл некорректно, но у него было первое слово
Raiser	Поднимающий	Игрок, который поднимает ставку
Raise	Подъём	Поставить дополнительное количество денег после того, как кто-то сделал ставку.
Position	Позиция	Место игрока за столом. У игрока в первой позиции будет первое слово, игрок в последней позиции будет последним в торговле.
Move all-in	Пойти ва-банк	Поставить все деньги, что есть на столе
Pot-limit poker	Покер с пределом банка не выше банка	Покер, в котором игроки могут ставить или поднимать ставку на любую сумму не выше текущего размера банка
Open-handed	Покер с частично открытыми картами	Покер типа семикарточного стада или разза, в котором часть карт игрока открыты
Gardena	Покерный центр Калифорнии	Пригород Лос-Анжелеса с карточными залами общего пользования, где играют в покер и триктрак

Positive expectation	Положительное ожидание	Сумма, которую в среднем может принести данная ставка. Игра с положительным ожиданием несет выигрыш на длинной дистанции
Semi-bluff	Полублеф	Торговля на руке, которую вы не считаете лучшей, но у нее есть значительные шансы усовершенствоваться до лучшей
Stuck	Попадалово	Потеря денег, и обычно значительных, в данной игре или за какой-то период времени. Иногда говорят: «В этой игре Сэмми попал на \$1500.» Что означает, Сэмми проиграл \$1500.
Implied odds	Потенциальные шансы	Отношение общей суммы денег, которую вы ожидаете выиграть, если наберете комбинацию, к ставке, которую вы должны сейчас уравнивать для дальнейшего участия в торговле
Seat charge	Почасовая такса за игру	В картежных клубах преимущественно Калифорнии почасовая оплата за игру в покер
Edge	Преимущество	Преимущество над оппонентом
Come hand	Прикупная рука	Комбинация, которая пока что не завершена, но должны подойти ещё карты. Так, флеш на четырёх - это прикупная рука (с надеждой на приход)
Call a raise cold	Принять двойную ставку	Уравнивать двойную ставку, то есть, ставку плюс подъём
Belly buster = gut shot	Прокладка	Карта, приходящая для завершения дырявого стрита
Gut shot = belly buster	Прокладка	Карта для завершения дырявого стрита
Flat call	Простое уравнивание	Уравнивание без подъёма
Busted hand	Пустая рука	Карты, не набирающие никакой ценности
Pat hand	Пэт = готовая комбинация (не требующая обмена)	В дро-покере завершённая комбинация до обмена. Пэт-флеш – это флеш на пяти картах без обмена
Fifth street	Пятая улица	В стад-покере пятая карта, сдаваемая каждому игроку. В холдеме пятая и последняя карта прикупа, который показывается всем участникам игры.
Five-card draw	Пятикарточный покер с обменом	Вид покера, при котором игроки начинают с пяти карт, а затем имеют право поменять часть из них. (Приложение А)
Five-card stud	Пятикарточный стад-покер	Вид покера, при котором каждый игрок получает одну закрытую карту и четыре открытых. (Приложение А)
Razz	Разз	Семикарточный стад-лоуболл. Первоначально игра называлась razzle dazzle, что означает суматоха.

		(Приложение А)
Early position	Ранняя позиция	Позиция за столом, при которой приходится говорить слово раньше большинства партнёров
Fold	Сброситься (скинуться) = выйти из игры	Выйти из банка, предпочитая не рисковать делать ставки или поднимать их
Loose	Свободный (раскованный) стиль игры	Игра на большем количестве комбинаций, чем следует
Seventh street	Седьмая карта в стаде	В семикарточном стад-покере седьмая карта, сдаваемая каждому игроку (в темную)
River	Седьмая темная карта	Седьмая и последняя карта, сдаваемая взакрытую, в семикарточном стаде и раззе
Tight	Скованный стиль игры	Играть меньше рук, чем положено по норме
Sandbag	Слабая игра на сильной руке	Применение таких приемов, как пас-подъём или слоуплей, возможно, на лучшей руке
Slowplay	Слоуплей (медленный розыгрыш)	Спасовать или просто уравнивать ставку оппонента при наличии сильной комбинации с целью выиграть больше денег в последующих кругах торговли
Check = pass	Спасовать	Отклонить (пропустить) ставку, когда подходит ваша очередь
Hourly rate	Среднечасовой коэффициент	Количество денег, которое игрок предполагает в среднем выиграть за час
Middle position	Средняя позиция	Положение за столом где-то в середине. В игре на восемь боксов четвертый, пятый и шестой игроки считаются в средней позиции
Bet for value	Ставить до кучи (в рост банка)	Ставка в надежде на то, что её уравнивает игрок с более слабой рукой. Вы ставите, чтобы сделать деньги (ради укрупнения банка), а не заставить спасовать партнёров
Wager = bet	Ставка	
Stud	Стад-покер	Варианты покера, когда некоторые карты у каждого игрока открыты
Starting requirement	Стартовый минимум силы	Минимальная начальная комбинация, которая, по мнению игрока, нужна ему для продолжения торговли
Up	Старшая пара (при наличии двух)	Выражения типа старшие тузы, старшие короли или бки означают наличие двух пар со старшими тузами, королями или бми, то есть, старшую из двух пар. Только если у оппонента верхняя пара того же ранга, тогда приобретает значение вторая пара – иначе она не важна.
Straight	Стрит	Последовательность из пяти разномастных карт. ♥6, ♦7, ♥8, ♣9, ♦10 – это стрит.

Straight flush	Стрит-флеш	Последовательность из пяти карт одной масти. ♥6, ♥7, ♥8, ♥9, ♥10 – это стрит-флеш.
Structure	Структура	Пределы, накладываемые на анте, обязательные взятки, а также последующие взятки и подёмы, в любой игре
Action	Торговля	Торговлю начинает игрок, сделавший первую ставку
Third street	Третья улица	В разновидностях стада третья карта, сдаваемая каждому игроку
Set	Три одинаковых	Термин используется исключительно в холдеме
Trips	Триплет = тройка	
Three-of-a-kind	Тройка	Три карты одного ранга. ♠7, ♦7, ♥7 – это тройка.
Rolled up	Тройка со сдачи	В семикарточном стаде тройка на первых трёх картах
Drawing dead	Тянуть мертвую (обмен впустую)	Обмен в попытке набрать комбинацию, на которой невозможно выиграть, поскольку у оппонента уже более сильная комбинация. Игрок, натягивающий флеш, когда у оппонента уже фулл-хаус, тянет мертвую.
Caller	Уравнявший	Игрок, принявший ставку или подём
Call	Уравняться, принять ставку, ответить	Поставить в банк сумму денег, равную ставке или поднятой ставке оппонента
Favorite	Фаворит	В покере, когда всё сдано, комбинация с максимальными шансами на выигрыш
Chip = check	Фишка	Круглый жетон различного номинала, обменивающийся на деньги. На жаргоне профессионалов - лавэ.
Flush	Флеш	Пять карт одной масти
Two flush	Флеш на двух	Две карты одной масти
Three flush	Флеш на трёх	Три карты одной масти
Four flush	Флеш на четырёх	Четырёхкарточный флеш (одной не хватает)
Royal flush	Флеш-ройяль (роял флеш)	Стрит-флеш от туза. ♠A, ♠K, ♠Q, ♠J, ♠10 – пиковый флеш-ройяль.
Flop	Флоп	В холдеме первые три открытые карты прикупа, сдающиеся одновременно. Используется также в качестве глагола.
Ex: to flop a set	Прикупить тройку на флопе	
Full house	Фулл-хаус	Три карты одного ранга и две другого. Например, три туза и две 10-ки.

High-low split	Хай-лоу-сплит	Вид покера, в котором обладатели лучшей высшей и лучшей низшей комбинации при вскрытии обычно делят банк. (Приложение А)
Hold'em	Холдем	Называется также техасский холдем. Всё возрастающий по популярности вид покера, в котором игроки используют пять карт общего прикупа вместе с двумя личными закрытыми картами (хоул) для набора лучшей комбинации на пяти картах. (Приложение А)
Good game	Хорошая игра	Игра, в которой достаточное число участников хуже вас, поэтому практически вы фаворит
Short odds	Хорошие шансы	Хорошие шансы свершения события
Hole = pocket	Хоул-карты (загашник)	В семикарточном стад-покере первые две закрытые карты. В пятикарточном стаде первая и единственная закрытая карта
Wired pair	Хоул-пара	Пара взакрытую
Worst of it	Худшая ситуация	Ситуация, при которой ставка будет невыгодна на длинной дистанции
Equity	Ценность	Ценность данной руки или комбинации карт
Value	Ценность руки	Ценность руки с точки зрения её шансов стать лучшей
Turn	Четвертая карта или флоп (в стаде и холдеме)	Флоп в холдеме. Также четвертая карта в семикарточном стаде, а иногда четвертая карта прикупа в холдеме
Fourth street	Четвертая улица	В стад-играх четвертая карта, сдающаяся каждому. В холдеме четвертая карта открытого прикупа.
Pure nuts	Чистая конфетка	Наилучшая возможная рука. В луболле А,2,3,4,5 – чистая конфетка. Если в холдеме приходит прикуп ♥А, 7, ♦8, ♠К, ♠4, то игрок с 5,6 имеет чистую конфетку
Odds	Шансы (вероятность)	Выраженные математически шансы совершения события.
Pot odds	Шансы банка	Отношение суммы денег в банке к величине ставки, которую вы должны уравнивать, чтобы продолжать игру
Sixth street	Шестая карта в стаде	В семикарточном стад-покере шестая карта, сдаваемая каждому игроку (всветлую)
Effective odds	Эффективные шансы	Отношение количества денег, которое вы ожидаете выиграть, если наберете комбинацию, к общей сумме ставок, на которые придется ответить, начиная с данного круга до конца партии

Художественно-игроцкий перевод: **Александр Катулин**, Москва, 2000-й год