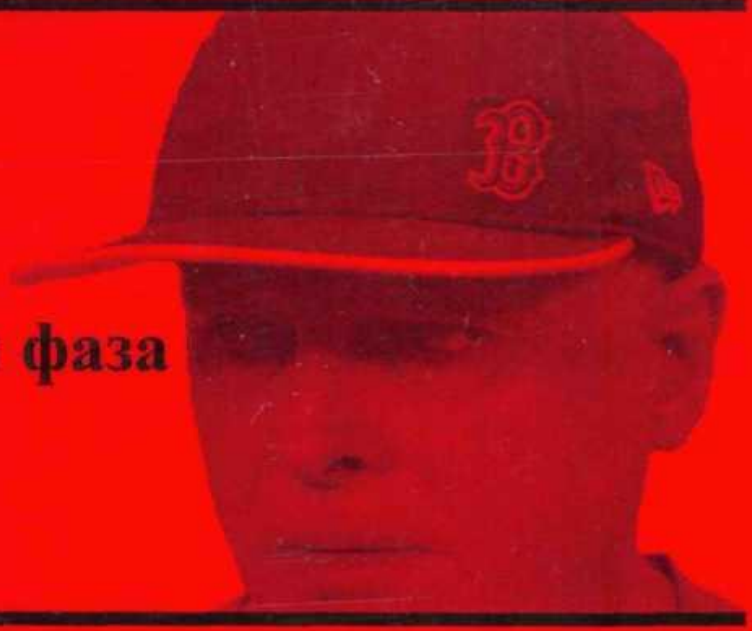
Дэн Харрингтон Билл Роберти

Харрингтон в Холдэме

Экспертная стратегия по участию в турнирах по безлимитному холдэму



Том II. Завершающая фаза

- Обманные ходы
- Переломные точки
- Множественные переломные точки
- Короткие столы
- Игра один на один
- Заключительные мысли

Парень: **Для настоящего игрока**
деньги никогда не являются конечной целью;
они просто средство, так же, как язык –
средство для выражения мыслей.

Из *«Малыш из Цинциннати»* (1965)

Содержание

Информация о Дэне Харрингтоне

Информация о Билле Роберти

Введение
Построение книги

Часть Восьмая: Обманные ходы
Введение
Блеф
Блеф на префлопе
Продолжительная ставка
Защита от продолжительной ставки
Пробные ставки
Тактика «выдавливания» («сквизплей»)
Безлимитный полублеф
Бэк-элли маггинг («Ограбление в глухом переулке»)
«Блеф в темном туннеле»
Затягивание игры («слоуплей»)
Затягивание игры до флопа
После флопа: Общие соображения
После флопа: Подходящие хэнды
После флопа: Чек-рейз и чек-колл
«Массирование» банка
Блеф с чек-рейзом
Блеф «Пост-Оук»
Игра BSB
Смоллболл против лонгболла
Смешение ходов и стилей
Консервативный стиль и блеф
Консервативный стиль и затягивание игры
Сверхагрессивный стиль и блеф
Сверхагрессивный стиль и затягивание игры
Скрытая связь между блефом и затягиванием игры
Задачи

Часть Девятая: Переломные точки
Введение
Проблема переломных точек
Сильное число и слабое число: «M» Магриэля и «Q» Харрингтона
Зональная система
Еще о числе M
Стратегия для Желтой зоны
Стратегия для Оранжевой зоны
Стратегия для Красной зоны
Стратегия для Красной зоны в действии
Еще несколько примеров игры в переломных точках
Стили игры на завершающей стадии турнира
Опасайся перемудрить

Структурный анализ хэнда (SHAL)
Задачи

Часть Десятая: Множественные переломные точки
Введение
Оценка позиции
Изоляция
Расчет соотношение «банк/ставка» в ситуациях, связанных со ставками «на все»
Задачи

Часть Одиннадцатая: Короткие Столы
Введение
Корректировка «эффективного числа М» применительно к столу с малым количеством игроков
Тактика игры за столом с небольшим количеством игроков
Затягивание игры до флопа
Затягивание игры после флопа
Кооперация
«Прихлопывание мух» («флайсвоттинг»): Правило «10 к 1».
При наличии сомнений полагайся на соотношение «банк/ставка»
Управление соотношением «банк/ставка»
Сочетание стратегии, количества фишек и призового фонда
Выигрыш хэнда или игра за призовые деньги?
Управление размером ставки: кнут и пряник
Отслеживание положения игрока с большим количеством фишек
Задачи

Часть Двенадцатая: Игра один на один
Введение
Иерархия хэндов в игре один на один
Игра один на один в префлопе
Принцип первый: Любая пара - сильный хэнд
Принцип второй: Практически все хэнды представляют собой борьбу между комбинациями непарных карт
Принцип третий: Доминирование - это не настолько плохо, как ты думаешь
Принцип четвертый: Как правило, ты будешь получать требуемое для игры соотношение «банк/ставка»
Позиция и размер ставки при игре один на один
Противостояния с высокими и низкими значениями числа М
Базовая стратегия ставок в префлопе
Ты - малый блайнд/баттон
Ты - большой блайнд
Примеры сессий игры один на один
Сессия игры один на один №1: Айви против Д'Агостино
Стратегия в префлопе для игрока, делающего заявку первым: Айви против Д'Агостино
Сессия игры один на один №2: Ты, читатель

Часть Тринадцатая: Заключительные мысли

Введение

Спутниковые турниры с квалификационным отбором нескольких игроков

Заключение сделок

Формирование общей картины

Заключение

Информация о Дэне Харрингтоне

Дэн Харрингтон начал профессионально заниматься игрой в покер в 1982 г. В соответствующих кругах он известен как «Заводной Дэн». Это ироническое прозвище было ему дано за сдержанный, но эффективный стиль игры. Он выиграл несколько крупных турниров по безлимитному холдэму, включая европейский чемпионат по покеру (1995), соревнования по безлимитному холдэму со вступительным взносом в 2500$ в рамках мирового первенства по покеру (1995), а также чемпионат по безлимитному холдэму «Четыре Дамы» (1996).

Дэн начал свой путь серьезного игрока с шахмат. В этой игре он быстро добился мастерства и стал одним из сильнейших игроков в Новой Англии. В 1972 г. он выиграл чемпионат по шахматам штата Массачусетс, опередив лучших игроков региона. В 1976 г. он начал играть в триктрак, и столь же быстро освоил и эту игру. Вскоре он стал одним из сильнейших профессиональных игроков в оплачиваемых турнирах в Бостонском регионе, и в 1981 г. выиграл кубок мира по триктраку в Вашингтоне (федеральный округ Колумбия), опередив несколько сильнейших игроков.

Впервые он выступил на соревнованиях по безлимитному холдэму в 1987 г., на турнире со вступительным взносом в 10000$ в рамках мирового первенства по покеру. Всего же он участвовал в чемпионате 13 раз и доходил до финала 4 раза, что является потрясающим достижением. Помимо выигрыша на чемпионате мира в 1995 г., он стал шестым в 1987 г., третьим в 2003 г., и четвертым в 2004 г. Его признают одним из величайших и наиболее уважаемых игроков в безлимитный холдэм, а также опасным соперником в холдэме с ограниченными ставками. Он живет в Санта-Моника и является партнером в компании «Anchor Loans», занимающейся сделками с недвижимостью.

Информация о Билле Роберти

Билл Роберти всю свою жизнь играет в шахматы, триктрак, а последнее время и в покер, и пишет об этих играх. Он начал играть в шахматы еще в детстве, будучи вдохновленным подвигами Бобби Фишера на международной шахматной сцене. Во время учебы в Гарварде он обрел мастерство игры в шахматы и помог шахматной команде Гарварда завоевать несколько титулов в межуниверситетских соревнованиях. По окончании университета он выиграл ряд турниров, включая чемпионат США по быстрым шахматам в 1970 г. Он также приобрел репутацию отличного игрока в шахматы «вслепую», демонстрируя одновременную игру на восьми досках.

В 1976 г. он переключился с шахмат на триктрак и стал одним из сильнейших игроков мира. Он является победителем чемпионата мира в Монте-Карло 1983 и 1987 г., чемпионата «Черное и Белое» (Бостон, 1979), турниров в

Лас-Вегасе в 1980 и 2001 г.г., профессионально-любительского чемпионата (Багамы, 1993) и открытого чемпионата мира (Стамбул, 1994).

Он написал несколько получивших высокую оценку книг по триктраку. Из них особого упоминания заслуживают следующие: пособие «Триктрак для продвинутых игроков», представляющее собой двухтомное собрание из 400 задач, а также «Современный Триктрак», новый взгляд на базовую теорию игры. Он также написал комплект книг для начинающих игроков: «Триктрак для победителей» (1994), «Триктрак для серьезных игроков» (1995) и «501 задача по основным моментам триктрака» (1997).

С 1991 по 1998 г.г. он был редактором журнала «Триктрак изнутри» совместно с Кеном Гулдингом. Он является владельцем издательской компании «Gammon Press» *(*www.thegammonpress.com) и проживает в Арлингтоне, штат Массачусетс, с женой Патрис.

Введение

В Томе I книги *«Harrington on Hold'em»* я дал объяснение некоторых базовых (и не совсем базовых) концепций, понятие о которых нужно иметь, чтобы стать успешным игроком в безлимитный холдэм. Мы увидели, как следует оценивать хэнд в контексте всей информации, которую можно извлечь из ситуации за столом; как учитывать различные стили игры, которые могут использовать соперники; как анализировать карты и рассчитывать соотношение «банк/ставка», и как играть до и после флопа, а также на более поздних этапах игры.

В Томе I был сделан упор на игру на ранних стадиях турнира, когда действуют, по большей части, следующие условия:

1. Столы в большинстве случаев полны (9-10 игроков за столом),
2. Количество фишек у игроков является достаточно большим относительно блайндов.
3. Количество фишек у всех игроков примерно равное.
4. До выигрыша крупных сумм еще далеко.

В этой книге я покажу, что происходит на завершающих стадиях турнира, и некоторые из этих условий (или все они) перестанут существовать. Предупреждаю: завершающие этапы игры очень отличаются от ранних этапов, и я познакомлю тебя со многими идеями, которые ты никогда не встречал до этого в книгах, посвященных игре в покер. Но, как и в Томе 1, я буду знакомить тебя с ними медленно и осторожно, со множеством примеров различных хэндов.

Чтобы сохранить преемственность с Томом I, нумерация частей книги будет продолжена с того момента, где был закончен Том I.

Построение книги

Часть Восьмая, «Обманные ходы», в действительности является заключительной главой Тома I, но соображения объема заставили нас поместить ее сюда, в Том II. В противоположность рассуждениям, представленным в Томе I, которые, в большинстве случаев, относились к ставкам, основанным на реальной силе карт, в этой книге я буду говорить о ставках, не отражающих реальную силу карт. Мы рассмотрим случаи блефа, отложенного блефа, чек-рейза, и различные формы затягивания игры. Что важнее всего - я покажу тебе предпосылки, необходимые для того, чтобы придать твоим обманным ходам высокий процент успешности.

Часть Девятая, «Переломные точки», является, вероятно, наиболее важной главой в этих двух томах. В ней я покажу, как вести игру в тех условиях, когда блайнды начинают составлять все большую и большую долю от количества твоих фишек. Я также познакомлю тебя с соотношениями M и Q, а также моей концепцией «Зоны», и покажу, каким образом различные типы хэндов становятся более или менее подходящими для игры по мере перехода от зоны к зоне.

В Части Десятой описана игра за такими столами, где количество фишек у разных игроков и переломные точки сильно варьируются, и поэтому все игроки используют совершенно разные алгоритмы. Здесь снова приходится оценивать то, как выглядит ситуация за столом для каждого из возможных противников, перед тем как сделать свой ход.

Часть Одиннадцатая, «Столы с малым количеством игроков», рассказывает о способах игры при уменьшении количества игроков за столом до шести, пяти, четырех и даже лишь трех человек. Начальные хэнды и требования к игре за такими столами резко меняются, и, конечно же, переломные точки также играют очень важную роль.

В Части Двенадцатой, «Один на один», показано, что нужно делать, когда ты остаешься один на один с единственным противником. Эта фаза турнира, как правило, длится недолго, поэтому тебе нужно обладать быстротой и решительностью, чтобы выйти победителем.

В Части Тринадцатой собрана всевозможная разнородная информация; в этой части я остановлюсь на некоторых аспектах, которые не могут быть включены в какую-либо из прочих глав; так, например, я расскажу о заключении сделок и игре на турнирах с несколькими этапами квалификации, а также познакомлю тебя с некоторыми заключительными советами по психологии игры.

Часть Восьмая: Обманные ходы

Введение

В Томе I мое внимание было сфокусировано, в основном, на «обоснованных ставках», т.е. ставках, которые с большей или меньшей точностью отражают истинную силу карт игрока. Однако при игре в покер ты не можешь ограничиться тем, чтобы просто делать ставку, если у тебя сильные карты, и пасовать в противном случае. Если ты будешь поступать так, то даже те противники, которых зачастую подводит собственное восприятие, смогут разгадать твои действия. Поэтому вместо подобного подхода тебе нужно примешивать к обоснованным ставкам обманные ходы, притворяться, что у тебя сильные карты, тогда как на самом деле у тебя нет ничего стоящего, и делать вид, что твои карты, когда на самом деле они сильны.

Обманные ходы подразделяются на две крупных категории. Эти две категории - блеф, т.е. такая игра, при которой ты делаешь вид, что у тебя сильные карты, тогда как в действительности они такими не являются, и затягивание игры, когда ты делаешь вид, что у тебя слабые карты, а на самом деле они сильные. Оба этих вида игры могут служить мощным и эффективным средством. Бывает, когда игрок использует эти методы реже, чем следовало бы, или же злоупотребляет ими.

В этой главе я рассмотрю различные формы, которые могут принимать обманные ходы. Я покажу, какие условия являются благоприятными для обманного хода, и в каких условиях таких ходов следует избегать. Помни о том,

что обманные ходы не только являются средством поддержки твоих обоснованных ставок, но могут принести прибыль сами по себе, если использовать их должным образом.

Блеф

Блеф основан на достаточно несложном подходе. У тебя слабые карты, но ты все равно делаешь ставку, создавая иллюзию, что твои карты сильны. Если твой противник верит тебе, то ты забираешь банк.

В этом разделе я дам описание некоторых определенных обманных ходов с использованием блефа, которые имеют шансы на успех выше среднего уровня. Прежде всего, однако, поговорим о некоторых характеристиках, общих для всех видов блефа.

Играя со сколькими противниками, следует блефовать? Чем их меньше, тем лучше. Один - это лучше, чем два, а два - лучше, чем три. Если ты блефуешь, играя с большим количеством противников, то твои действия создают впечатление наличия у тебя сильных карт, однако повышаются шансы на то, что карты кого-либо из твоих противников могут оказаться достаточно сильными, чтобы ответить на твою ставку или поднять ее.

С кем блефовать? Идеальным противником является слабый тайтовый игрок. Он всегда думает, что каждый стакан наполовину пуст, а каждый растущий рынок - мыльный пузырь. Тот хэнд, который он действительно хотел бы доиграть до того момента, когда нужно открыть карты - это исключительно одна из самых старших комбинаций. Слабый тайтовый игрок постоянно ищет повод, чтобы не играть хэнд. Крупная ставка с твоей стороны может оказаться как раз тем поводом, который ему нужен.

Сколько должно быть фишек у твоего противника, чтобы тебе стоило пойти на блеф? Среднее количество фишек является более надежной мишенью, чем малое или большое их количество. Опасность при игре против соперника с малым количеством фишек заключается в том, что от отчаяния он может счесть свои карты достаточно хорошими для того, чтобы поставить все. Если у соперника много фишек, то он может чувствовать себя в достаточно удобном положении, чтобы ответить на твою ставку и посмотреть на твои дальнейшие действия. Игрок же со средним количеством фишек, вероятно, в большей степени думает о возможности уменьшения количества фишек, нежели о шансах на рост этого количества, и, таким образом, с большей вероятностью спасует с более-менее приемлемыми картами при наличии явной демонстрации силы.

Это, конечно же, очень общие рекомендации, и ты встретишь множество исключений из этих правил. Теперь перейдем к некоторым более конкретным видам блефа.

Блеф на префлопе

Я бы не сказал, что блеф до флопа - это исключительно ход новичка. Играя в покер, можно блефовать на префлопе, в особенности, по мере роста блайндов относительно количества фишек. Однако новички действительно бывают слишком озабочены возможностью кражи блайндов. Обычно это происходит потому, что у начинающих игроков еще нет достаточного терпения, чтобы выдерживать длительные периоды прихода плохих карт, которые не дают ему сделать надежную ставку, и периодически такие игроки пытаются покушаться на банк с парой слабых карт. (Мы видели несколько таких примеров в задачах Тома I).

Подобные случайные ходы действительно работают время от времени, но постепенно они становятся дорогостоящей привычкой. Имей в виду, что в стартовые требования, которые я привел в Главе Пятой Тома I, уже включена доля блефа. Когда ты повышаешь ставку на баттоне с чем-либо типа

то в твоем ходе уже заключается значительная составляющая блефа. Ты не хочешь, чтобы кто-либо из соперников противостоял тебе; ты просто хочешь забрать банк, когда блайнды спасуют. Но если кто-нибудь все же ответит, то твои карты позволят тебе играть дальше.

Используя стартовые требования к картам для создания блефа, ты достигаешь еще одной цели: ты придаешь своей игре случайный характер. Перетасовка карт обеспечивает случайный временной интервал между твоими ходами с использованием блефа, и твои действия, таким образом, будут менее понятными для соперников.

Продолжительная ставка

Продолжительные ставки, которые мы коротко рассмотрели в Томе I, являются одним из самых основных видов блефа, который имеет место после флопа. Продолжительная ставка – это ставка, которую ты делаешь в следующих условиях: ты захватил лидерство в ставках до флопа, демонстрируя силу; флоп не помог тебе, и теперь ты первым делаешь ставку после флопа (либо потому, что ты должен играть первым, либо по той причине, что все игроки до тебя сделали чек). В этой ситуации ты берешь на себя инициативу и делаешь станку. Эта ставка «продолжает» твои действия на префлопе, и показывает соперникам, что ты действительно силен. Поскольку такая игра соответствует твоему поведению до флопа, то существует высокая вероятность достижения успеха при помощи этой ставки, за исключением тех случаев, когда флоп оказался действительно удачным для противника.

Вот несколько идей, которые следует помнить, когда делаешь продолжительную ставку:

1. Важен размер ставки. Тебе придется варьировать размер продолжительных ставок, чтобы противники все время терялись в догадках; тем не менее, базовый размер продолжительной ставки должен составлять примерно половину существующего на тот момент банка. Такая ставка достаточно велика, чтобы обеспечить тебе хорошие шансы на выигрыш банка, но при этом достаточно мала, чтобы у тебя было благоприятное соотношение «банк/ставка». Если твоя ставка составляет половину банка, то тебе нужно выигрывать лишь в одном случае из трех, чтобы играть без денежных потерь.

2. Важно количество противников. Идеальное количество противников для продолжительной ставки - это один противник. Чем больше противников, тем ниже шансы на успех. Я могу иногда при случае попробовать сделать продолжительную ставку, играя против двух противников; если же их трое или больше, то для продолжения игры мне нужна будет значительная удача на флопе.

3. Важно качество твоих карт. Тебе совершенно не повезло на флопе, или у тебя есть дро на хороший хэнд? Если флоп тебе совсем не помог, то это хорошее основание для того, чтобы сделать продолжительную ставку, поскольку тебе не будет стоить дополнительных денег выход из игры, если твой ход не сработает. Если же, однако, ты имеешь дро на хороший хэнд, то продолжительная ставка может оказаться большой ошибкой и дать твоему

противнику еще одну возможность выбить тебя из игры за банк. Этот совет особенно применим к ситуации, если ты играешь последним в хэнде, и уже увидел чек со стороны своего противника. В этой ситуации, имея дро, лучше бесплатно получить еще одну карту, чем сделать продолжительную ставку. (Обрати внимание, что эта идея совершенно противоположна представлению о хорошей стратегии, принятому в играх с ограниченными ставками).

4. Важен состав флопа. Флоп, состоящих из нескольких карт старшего номинала, является опасным, поскольку существует большая вероятность того, что эти карты помогли другим игрокам. По понятным причинам тебе не следует делать ставку после опасного флопа, если твои карты ничего собой не представляют. Слабый тайтовый игрок спасует, но кроме него не спасует никто. Хороший флоп для продолжительной ставки - это младшие карты, или одна карта среднего номинала и парные карты младшего номинала, или же три карты, далеко отстоящие друг от друга по номиналу. Если флоп состоит из карт трех разных мастей, то это также является плюсом.

Если ситуация не соответствует указанным выше критериям, продолжительная ставка превращается в малоприбыльный ход, часто являющийся причиной выхода из игры в хэнде, который ты мог бы успешно сыграть. Вот конкретный пример:

Пример 1. Ты за финальным столом крупного турнира в позиции большого блайнда. У тебя фишек на 65000$, а у малого блайнда - 83000$. Количество фишек у прочих игроков варьируется от 60000$ до 180000$, Малый блайнд - опытный и неуступчивый игрок, который любит расставлять ловушки. Блайнды равны, соответственно, 600$ и 1200$, а анте составляют 200$; таким образом, в начальном банке 3000$.

Твои карты:

K♠ J♠

Первые четыре игрока до малого блайнда пасуют; малый блайнд отвечает, добавляя к своей ставке 600$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Король и валет одной масти - это довольно неплохой хэнд для игры «один на один», поэтому ты можешь попытаться выяснить, насколько серьезен малый блайнд в своем желании играть. Повысь ставку примерно до размера банка. В большинстве случаев хэнд закончится сразу же после этого.

Ты повышаешь до 3600$, и малый блайнд отвечает. В банке теперь 10800$. Карты флопа:

A♣ T♥ 5♥

Малый блайнд делает чек. *Следует ли тебе сделать продолжительную ставку? Если да, то в каком размере?*

Ответ. Неподходящий момент для продолжительной ставки. Ты не собрал хэнд, но получил несколько вариантов дро. Если дальше выпадет дама, то она практически наверняка позволит тебе выиграть; кроме того, король или валет могут также послужить «аутами». Если ты сделаешь ставку, а твой противник сделает чек-рейз, то тебе придется выйти из игры и потерять свои дро. Его чек может указывать на слабые карты, но он также способен сделать чек с сильными картами. У тебя более выгодная позиция, так что твоему противнику придется играть первым после сдачи четвертой карты, и это

позволит тебе получить дополнительную информацию. Сохрани свои дро и сделай чек.

Обрати внимание на то, что, если бы флоп тебе совершенно не помог, и у тебя бы не было дро, то продолжительная ставка была бы гораздо более оправданной.

Ты делаешь чек. В банке все еще 10800$. Четвертой картой приходит Q♥. Твой противник делает чек. *Каковы твои действия?*

Ответ. Ты собрал стрит, но на доске теперь три червы. Вероятно, у твоего противника пока нет флеша, но ты не можешь позволить ему попытаться собрать флеш бесплатно. Ставка в размере не менее половины банка сделает соотношение «банк/ставка» для противника равным 3 к 1, при вероятности не собрать флеш, составляющей 4 к 1. Поэтому такая ставка будет достаточной для того, чтобы вывести его из игры, если у него младшая черва. При этом эта ставка достаточно мала для того, чтобы он мог ответить, если он собрал пару дам или две пары.

Ты ставишь 5000$, и малый блайнд пасует.

Игроки, которые пришли в безлимитный холдэм из холдэма **с** ограниченными ставками (лимитного холдэма), узнают в продолжительной ставке вариацию лимитного хода, называемого «ведущая ставка». В лимитной игре ты практически всегда (если ты вел себя агрессивно в префлопе) делаешь ведущую ставку после флопа, потому что зачастую противник в результате просто выходит из игры, и стоимость получения информации весьма невелика. Однако в безлимитной игре эта стоимость уже вовсе не так невелика; ты делаешь ставку, которая, если не принесет успеха, будет стоить тебе половины банка, а не какой-то одной четвертой или одной шестой банка.

Защита от продолжительной ставки

Поскольку продолжительная ставка является мощным элементом стратегии безлимитной игры, возникает вопрос: что можно сделать, если ты находишься по другую сторону от того, что может оказаться продолжительной ставкой? Какова наилучшая защита?

Первой составляющей успешной защиты является *знание.* Когда ты изучаешь противников, не будучи непосредственным участником текущей игры, одной из наиболее важных целей наблюдения является поведение игроков в ситуациях, допускающих применение продолжительной ставки в качестве возможной стратегии. Насколько часто, после лидирования в префлопе, противники делают ставки после флопа? Какое количество из этих ставок имеют размер около половины банка (т.е. оптимальный размер для продолжительной ставки)? Все ли их ставки имеют примерно такой размер, или же и больше нравится делать ставки в размере целого банка? Или они предпочитают небольшие пробные ставки (от одной четверти до одной трети банка)?

В процессе наблюдения помни один ключевой факт: *Большая часть флопов не приносит никакой пользы для большей части хэндов.* Если ты обратил внимание на то, что кто-либо из противников, если он проявлял инициативу до флопа, практически всегда делает ставку и после флопа, то ты можешь сделать вывод о том, что многие из его ставок - это блеф, поскольку ему не может везти на флопе так часто. (С другой стороны, игрок, редко делающий ставку после флопа, но если уж делающий ее, так в размере всего банка - это сверхтайтовый игрок, который вкладывает деньги в игру только в

том случае, когда у него сильные карты. Играй с ним, когда он не делает ставку, и держись от него подальше, если он ее сделал).

Действия высококлассного игрока после флопа будет по определению сложно разгадать. Если он выказал силу до флопа, то он, вероятно, будет захватывать лидерство после флопа в 50 - 60 процентах случаев. Не во всех этих случаях он будет действительно собирать нужный ему хэнд, но тебе придется нелегко в принятии решения о том, сильны ли его карты или нет. И не все его ставки будут равны половине банка. Некоторые ставки будут в размере банка, некоторые будут равны пробной ставке, а некоторые будут слишком велики.

Играя против такого соперника, ты должен будешь применить свои мыслительные способности в полной мере, но, в большей части случаев, тебе потребуется реально сильный хэнд для продолжения игры.

Еще один факт следует принять во внимание. Продолжительные ставки являются хорошей тактикой игры против единственного противника, в крайнем случае - против двух. Если (компетентный) противник лидировал до флопа, ему ответили три или четыре игрока, и теперь он снова перехватывает инициативу после флопа, то у него, определенно, сильные карты, и его ставка - это обоснованная, а не продолжительная ставка. Не вступай в борьбу за банк, если только у тебя также нет хорошего хэнда.

Теперь рассмотрим несколько интересных случаев. Твой противник, который был лидером до флопа, делает после флопа ставку, похожую на продолжительную. Ты - его единственный соперник. По результатам своего наблюдения ты можешь прийти к выводу о том, что этот игрок делает продолжительные ставки с определенной частотой в тех случаях, когда ему не удается собрать нужный хэнд. Каковы должны быть твои дальнейшие действия? Ниже мы произведем анализ для нескольких вариантов ситуации.

Случай 1. Флоп дал тебе возможность собрать одну из лучших комбинаций. Это наиболее приятный случай для анализа, поскольку все варианты твоих действий хороши. Ты собрал сет, стрит или старший флеш. (Флеш из карт не старшего номинала - это несколько другой случай. Мы рассмотрим его несколько позже). Как тебе извлечь наибольшее возможное количество денег при помощи своего великолепного хэнда?

Стандартный вариант игры - это просто ответить на продолжительную ставку в надежде на то, что у твоего противника тоже уже есть кое-какая комбинация, и он снова сделает ставку на торне, или же ему придет что-нибудь полезное на торне, и он сможет ответить на твою ставку позже. Если он действительно сам сделает ставку на торне, то ты сможешь выиграть как минимум эту ставку, а также, возможно, еще намного больше, если он решит играть с тобой до конца.

Другой вариант игры - это повысить его продолжительную ставку. Если у него нет ничего стоящего, то он выйдет из игры сразу же. (Выглядит как плохой результат для тебя, но помни, что, если у него ничего нет в данный момент, то, вероятно, ты бы не смог вытянуть из него больше денег в этом хэнде в любом случае). Если у него есть что-либо, например, пара или дро, то он может ответить на эту ставку; возможность вытянуть из него еще больше денег зависит от того, насколько хорош его хэнд, и какая карта придет на торне.

Из этих двух вариантов простой ответ является, с технической стороны, «лучшим» подходом к игре против большинства соперников, в том смысле, что такой подход позволяет выиграть больше денег (в среднем), если твои

противники не следят за твоими действиями. К несчастью, следить они будут, и поэтому тебе придется время от времени отступать от одного варианта игры и прибегать к другому. Я бы рекомендовал использовать ответ в двух третях таких ситуаций, а рейз - в одной трети ситуаций, на случайной основе (чтобы озадачить противников). Однако помни об одном важном исключении: если на флопе пришел туз, то шансы на то, что твой противник делает ставку с парой тузов, будут выше среднего. В этом случае тебе стоит повысить его ставку и приготовиться к тому, что придется ставить все после флопа или на торне.

Если твоя комбинация - это флеш из карт не старшего номинала, то ситуация становится несколько сложнее. Посмотрим на пример такой ситуации.

Пример 2. Блайнды 50$/100$. Сдержанный, консервативный игрок, находящийся в средней позиции, делает ставку в размере 300$. По твоим предшествующим наблюдениям, наиболее вероятным сочетанием карт, которые есть у него на руках, являются две непарные старшие карты, однако он бы сделал такую же ставку и с парными картами старшего номинала. Ты, находясь на баттоне, отвечаешь, имея на руках T♥9♥. (Это несколько нехарактерно для тебя, но ты варьируешь свою игру, чтобы озадачить соперников). Блайнды пасуют. В игре остаетесь только вы вдвоем; в банке сейчас 750$. У каждого из вас осталось примерно по 8000$. На флопе приходят: Q♥7♥3♥. Противник ставит 400$. *Что тебе следует сделать?*

Ответ. Ты собрал флеш, но это не старший флеш. Следует ли тебе попытаться потянуть игру и просто ответить? Неплохая идея, но есть несколько проблем.

Возможно, ты уже проиграл, если твой противник повышал ставку до флопа, имея на руках A♥K♥ или A♥J♥ (повышать, имея на руках сочетание туза и более мелкой карты — достаточно маловероятно для сдержанного противника). Такая возможность не слишком вероятна, но ее следует учесть.

Твой противник охотно сделал ставку, видя на доске те карты, которые там лежат. Поэтому наличие у него на руках старших карт, среди которых есть одна черва, более вероятно, нежели наличие старших карт при отсутствии червы. Таким образом, ты столкнулся с возможностью, что у твоего противника есть дро на флеш, и в этом случае ты не просто можешь проиграть, но игра может стоить тебе всех фишек.

Взвесив все, следует признать, что ответ на ставку и, таким образом, затягивание игры в данном случае представляется слишком опасным. Я бы предположил, что у моего противника есть на руках одна черва, и сделал бы ставку, на которую бы он не стал отвечать, если бы он видел мои карты. В таком случае предположим, что у противника на руках A♥Q♣. Теперь я исхожу из того, что шесть черв уже выпали, и в колоде остаются еще семь черв из 45 неоткрытых карт. Шансы на то, что мой противник не получит черву на торне, составляют 38 к 7, или примерно 5,5 к 1. Имея в банке 1150$, тебе следует ответить на его ставку (сделав банк, таким образом, равным 1550$) и поднять ее еще на 750$. Тогда соотношение «банк/ставка» для его ответа составит 3 к 1, а это соотношение не является достаточным, если противник считает флеш своим единственным «выходом». Если он все же ответит, то совершит ошибку, а это именно то, что тебе нужно, вне зависимости от дальнейшего развития хэнда.

Случай 2. Флоп был удачным для тебя, но ты не собрал комбинации высшего уровня. Иногда результатом флопа является получение пары среднего или младшего номинала. Такой хэнд, естественно, не

гарантия выигрыша, однако он кое-чего стоит. В большинстве случаев, если твой противник в этот момент сделает ставку по типу продолжительной, тебе следует ответить на нее. Твой план в такой игре - увидеть, что произойдет на торне, и забрать банк, если противник проявит слабость.

Помни, что у продолжительной ставки есть недостаток: когда ты делаешь ставку в размере около половины банка, ты предоставляешь своему противнику для ответа соотношение «банк/ставка», равное примерно 3 к 1. (Если в банке 20000$, и твой противник делает продолжительную ставку в размере 10000$, то тебе нужно поставить 10000$, чтобы поучаствовать в розыгрыше банка, равного 30000$; это и есть соотношение 3 к 1). Это хорошее соотношение, если у тебя уже есть кое-какая комбинация, а также некоторое количество «аутов». Поэтому отвечай, и, если твой противник сделает чек на торне, будь готов попытаться взять банк. Во многих случаях продолжительная ставка представляет собой последнюю попытку игрока выиграть банк дешево. Если эта ставка не срабатывает, такой игрок готов скорее выйти из игры, нежели потерять много денег. Ты же, со своей стороны, готов заплатить определенные деньги (при хороших шансах), чтобы проверить, была ли это именно продолжительная ставка, или нет.

Пример 3. Середина турнира с несколькими столами. Блайнды составляют 300$/600$; анте равны 50$. За столом играют 10 игроков. Игрок в пятой позиции, количество фишек у которого составляет 35000$, повышает ставку до 1500$ на префлопе, и ты, на баттоне и с фишками на 40000$, отвечаешь, имея на руках

6♦ 5♦

Это слабые карты, но ты варьируешь свою игру. В банке теперь 4400$.

Карты флопа:

K♣ 7♠ 5♠

Теперь у тебя есть младшая пара. Твой противник ставит 2000$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Твоя пара пятерок имеет кое-какую ценность, поэтому не спеши выходить из игры. Тебе нужно заплатить 2000$, чтобы поучаствовать в борьбе за банк размером 6400$, так что твое соотношение «банк/ставка» составляет 3,2 к 1. Вполне возможно, твой хэнд сейчас самый лучший, но, даже если это не так, все пятерки и шестерки представляют собой твои «ауты». Ответь и посмотри, что произойдет на торне.

Ты отвечаешь. В банке теперь 8400$. На торне приходит 4♦. Твой противник делает чек. *Каковы твои действия?*

Ответ: Для тебя это хорошая карта. У тебя появились еще восемь «аутов» в дополнение к тем пяти, которые у тебя были; кроме того, твой противник сделал чек. Тебе нужно сделать ставку в размере от 5000$ до 6000$.

Возможно, твой хэнд сейчас является выигрышным, и у тебя много возможностей собрать хороший хэнд на ривере.

Ты ставишь 5500$, и противник пасует.

Случай 3. Флоп был бесполезен для тебя. Твой противник делал ставку до флопа, и ты ответил. Флоп не помог тебе, а противник делает ставку, по размеру похожую на продолжительную. Что тебе следует сделать?

Ответ. При отсутствии какой-либо конкретной информации тебе следует, в большинстве случаев, спасовать. Нет ничего постыдного в том, чтобы избежать потери крупной суммы денег в таком хэнде, когда у тебя нет ни приличных карт, ни представления о ситуации. В подобных случаях следует продолжать игру только при наличии определенных (достаточно редких) обстоятельств:

1. Ты не собрал хэнд, но у тебя есть дро, и соотношение «банк/ставка» близко к благоприятному.
2. Ты замечал ранее, что этот игрок часто делает ставки по типу продолжительных, поэтому ты имеешь основания полагать, что у него нет готового хэнда.
3. Ты иногда замечал, что он пасует на торне в ответ на ставки со стороны других игроков, тогда как перед тем он сам делал на флопе ставку, по размеру похожую на продолжительную.
4. Ты никогда не замечал, чтобы он делал чек при наличии у него хорошего хэнда, после того, как на его ставку на флопе отвечали.

Если наличествуют все эти четыре условия, то у тебя есть основания ответить на его ставку, намереваясь взять банк на торне. Помни о том, что многие игроки, делающие продолжительную ставку на флопе, сдадут хэнд на торне, если встретят сопротивление.

Однако будь осторожен. Денежное соотношение для того, чтобы красть банк на торне, не слишком благоприятно. Предположим, например, что банк составляет 2000$ после ставок в префлопе, затем приходит бесполезный для тебя флоп, а твой противник делает продолжительную ставку в размере 1000$.

В банке теперь 3000$. В этот момент ты можешь спасовать, не теряя больше денег. Если ты решишь попытаться отобрать у противника банк, то тебе потребуется 1000$ для ответа сейчас, а также 2000$ - 3000$ для ставки на торне, если, предположим, он сделает чек. Таким образом, твои вложения для выигрыша банка, равного сейчас 3000$, составят от 3000$ до 4000$. Ты должен полагать, что ты являешься фактическим фаворитом в игре, чтобы поступить таким образом. Эта возможность не исключена, но ты должен знать своего соперника очень хорошо. Подобные движения не подходят для игры с малознакомыми оппонентами.

Пробные ставки

Пробная ставка - это нечто среднее между блефом и ставкой для информации. Это ставка, которую игрок делает по своей инициативе, и которая составляет от одной четверти до одной трети банка. От блефа в этой ставке только то, что это, в конце концов, ставка. Иногда твой противник сдается при любой ставке с твоей стороны, и в этом случае ты захватываешь банк без большого риска. В основном, однако, пробная ставка выполняет информативную функцию. При помощи такой ставки ты как бы задаешь два вопроса:

1. Не будете ли Вы так любезны рассказать мне что-нибудь о Вашем хэнде?
2. Это было бы чудесно, если бы мы оба смогли увидеть следующую карту без особых вложений, не правда ли? (Ну разве мы все не сможем поладить друг с другом?)

Когда я сталкиваюсь с пробными ставками со стороны противника, мне нравится применять защиту Трэвиса Бикля. «Ты хочешь узнать что-то о моем хэнде? Ты говоришь это мне? МНЕ?!!», а затем следует большой рейз. Как

правило, так я сразу получаю банк; если же этого не происходит, то я выхожу из игры. (Вообще-то, в действительности, я не ору. Это просто метафора).

Пробная ставка может показаться просто способом получить информацию, не вкладывая больших денег и не сильно рискуя. Однако такие ставки заключают в себе определенный скрытый потенциал. Посмотрим на следующий пример.

Пример 4. Поздний этап турнира не самой высокой значимости. Блайнды равны 600$/1200$; анте составляют 75$. За столом 10 игроков; таким образом, в начальном банке 2550$. У тебя 13600$, и ты находишься в восьмой позиции, имея на руках 8♦8♠. Игрок в первой позиции, у которого фишек на 24000$, но который играет тайтово и слабо, отвечает. Все игроки до тебя пасуют. *Каковы твои действия?*

Ответ. Рейз в данной ситуации, конечно же, оправдан. Слабый тайтовый игрок практически наверняка повысил бы ставку, если бы у него была пара старшего номинала. Следовательно, у него, вероятно, две непарных старших карты или младшая пара. В этом случае, твой хэнд сейчас лучший. Кроме того, тебе нужна уверенность в том, что ты сможешь заставить выйти из игры всех игроков, занимающих места после тебя, и получишь более выгодную позицию на оставшиеся этапы хэнда.

Ты повышаешь до 5000$. Игроки, занимающие позицию после тебя, пасуют; блайнды пасуют. Первый игрок отвечает. В банке теперь 12550$. На флопе приходят A♣7♣7♥, и твой противник ставит 1200$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Твой противник, количество фишек у которого гораздо больше, чем у тебя, делает ставку в размере 10 процентов от суммы банка. У тебя сейчас, вероятно, лучший хэнд, но ты не уверен, и ты совершенно не желаешь терять все свои фишки в этом хэнде, если он готовит ловушку. Просто ответь.

Ты отвечаешь. В банке теперь 14950$. На торне приходит J♥. Твой противник ставит еще 1200$. *Что теперь?*

Ответ. На доске присутствуют две карты, которые по номиналу старше твоей пары. Но противник дает тебе соотношение «банк/ставка», равное 12 к 1. Поэтому ты не можешь спасовать.

Ты отвечаешь. В банке теперь 17350$. На ривере приходит 9♥. **Противник делает чек.**

Теперь на доске три карты, которые по номиналу старше твоей пары, а также флеш дро черв. Поэтому даже не думай о том, чтобы делать ставку. Пусть он покажет свой хэнд.

Ты делаешь чек, и противник открывает 4♠4♣. Ты выигрываешь неплохой банк.

Ты не сделал ни одного неверного хода, и наградой за твои старания стал неплохой банк. Но посмотри на действия своего противника. Он сделал слабый колл на твой рейз до флопа. После этого он сделал две пробных ставки, чтобы не дать тебе повысить. Он добился этой цели, однако в данном конкретном случае он бы отделался меньшими потерями, если бы просто сделал чек после флопа и вышел из игры в случае ставки с твоей стороны (а ты бы эту ставку сделал). Его план сработал, но этот план обошелся ему в лишние 2400$. Серия пробных ставок при наличии слабого хэнда - это не обязательно лучше, чем пасс. Такие ставки лишь создают впечатление более активной игры.

Тактика «выдавливания» («сквизплей»)

Сквизплей - это усложненный и элегантный вид блефа. Ты делаешь крупный ре-рейз после того, как два игрока уже вступили в борьбу за банк, причем первый сделал рейз, а второй на него ответил. Первый игрок попадает в ловушку между тобой и вторым игроком (это и есть «сквиз»). Он может полагать, что его соотношение «банк/ставка» и его карты достаточно хороши, чтобы играть против тебя, однако он не может знать с уверенностью, что сделает второй игрок. Поэтому он предпочитает выйти из игры. Второй игрок чувствует, что у него достаточно активов для игры против одного рейзера, но не против ре-рейзера. Поэтому он также бросает карты, и ты забираешь банк.

Успешный сквизплей - просто чудо, когда он срабатывает, однако для такой игры необходимо существование нескольких непременных условий.

1. У тебя должны быть основания полагать, что у первого игрока не совсем такой хэнд, представление о каком он желает создать своим начальным рейзом. Хорошо, если есть те или иные признаки; как правило же, это игрок, который ведет себя агрессивно в течение некоторого времени, и явно пытается играть с минимально допустимыми для рейза картами.
2. Второй игрок должен просто ответить, а не повысить ставку дальше. Ре-рейз со стороны второго игрока означает, что у него отличный хэнд, и тебе не следует вступать в игру. Если же он только отвечает, то у него может быть какой угодно дро, с которым он охотно сыграет против одного рейзера, но не против двух.
3. У тебя должна быть репутация как минимум сдержанного игрока, если не совершенного консерватора. Не пытайся воспользоваться этим приемом, если тебя недавно поймали на блефе. Если ты показывал свои хэнды в течение последней пары часов, то это должны быть хорошие хэнды.
4. Не используй этот прием, если ты уже применял его в текущей игровой сессии (даже если у тебя тогда в действительности был хороший хэнд). Это серьезный прием, и противники его запомнят, поэтому не переигрывай.

Если все условия наличествуют, то сквизплей становится мощным орудием, при помощи которого можно выиграть много фишек. Вот неплохой пример из Мирового первенства последнего года.

Пример 5. Финальный стол Мирового первенства по покеру 2004 года. В финале осталось семь игроков; ниже представлены данные по количеству фишек у каждого из них, а также по занимаемым ими позициям.

Малый блайнд	Глен Хьюз	2375000$	
Большой блайнд	Дэвид Уильяме	3250000$	A♠Q♣
1	Джош Арие	3890000$	K♥9♠
2	Ал Круа	2175000$	
3	Грег Рэймер	7920000$	A♣2♣
4	Мэтт Дин	3435000$	
5	**Дэн Харрингтон**	2320000$	6♥2♦

Блайнды были равны 40000$ и 80000$, анте - 10000$; таким образом, начальный банк составил 190000$.

Джош Арие. Джош положил начало ставкам, повысив до 225000$, т.е. почти до трех больших блайндов. До сего момента Джош был активен за финальным столом, и его ставка в глазах других игроков выглядела как весьма стандартный для него рейз. Вообще-то, король и девятка разных мастей - это слабоватые карты для начального рейза, даже при игре за столом из семи игроков. Будучи одним из семи игроков и открывая игру, я предпочитаю повышать в том случае, если у меня на руках реально сильные карты (например, туз-десятка, туз-девятка или король-дама).

Ал Круа. Спасовал.

Грег Рэймер. Грег длительное время терроризировал стол, но в течение последнего часа ему перестало везти с картами, и его энтузиазм несколько поубавилось. Он отвечает, имея на руках туз и двойку одной масти. Это тоже агрессивная игра, но, как показывают его карты, он, фактически, является фаворитом против Джоша.

Если бы Джош играл консервативно, то был бы применим «gap concept» («принцип расхождения»), и Грегу для ответа потребовался бы еще более сильный хэнд, нежели минимальный хэнд, необходимый Джошу для открытия игры. Поскольку Джош играл агрессивно, Рэймеру не нужен был настолько сильный хэнд. В позиции Рэймера я бы ответил с таким же вариантом хэнда, какой я бы использовал для открытия игры из третьей позиции - туз-семерка, туз-шестерка, король-дама, а также любая пара. При наличии пары среднего номинала я бы, в действительности, повысил ставку, чтобы попытаться выиграть хэнд до флопа. Однако я не стал бы отвечать с тузом и двойкой, поскольку такой хэнд весьма уязвим для доминирования.

Мэтт Дин. Спасовал.

Дэн Харрингтон. Конечно, я мог бы выйти из игры со своими шестеркой и двойкой, но ответ Рэймера создал превосходные условия для сквизплея. По моим ощущениям, у Арие был неплохой хэнд, но не первоклассный. (Рэймер также мог действовать под влиянием такого ощущения). Если я был прав, то для него было бы практически невозможным ответить на большой рейз, поскольку после него должен был играть еще Рэймер. С другой стороны, ответ Рэймера означал, вероятно, наличие хэнда, который был недостаточно сильным для рейза. Также его ответ мог означать наличие такого хэнда, который Рэймер мог бы считать достаточным для ответа на ставку Арие (который играл свободно), но не на ставку с моей стороны (поскольку я играю консервативно). В любом случае, было ясно, что мне представилась прекрасная возможность выиграть банк немедленно при помощи большого рейза.

Следующий вопрос был - насколько я должен повысить ставку? Тут я мысленно вернулся к развитию игры за последние два часа. В общем и целом, игроки демонстрировали свободную игру и готовность отвечать на рейзы в случае хорошего соотношения «банк/ставка». (Такая ситуация изменяется от финала к финалу. В 2003 году за финальным столом игра проходила в более тайтовом стиле). Я предположил, что вероятность ответа со стороны противников на ре-рейз обычного размера, в районе около 450000$ - 500000$, будет выше средней. Поэтому я сделал необычайно большую для меня ставку - 1200000$. Я хотел, чтобы и Арие, и Рэймер знали, что, поставив более половины своих фишек, я уже никак не смог бы выйти из борьбы за банк, поэтому у них не должно было возникать даже мысли о том, чтобы своими маневрами вывести меня из игры после флопа.

Глен Хьюз. Спасовал.

Дэвид Уильяме. У Уильямса на руках был самый лучший хэнд за столом: туз и дама разных мастей! К несчастью, до момента своего вступления в игру он уже увидел рейз, ответ, и большой ре-рейз, и туз с дамой просто не соответствовали такой игре. Он поступил совершенно правильно (принимая во внимание то, что ему было известно) и спасовал.

Джош Арие. Он не имел интереса играть, имея на руках короля и девятку разных мастей, против двух активных игроков, занимающих позицию после него. Поэтому он спасовал.

Грег Рэймер. К этому моменту он должен был предположить, что его комбинацию с тузом перебивает комбинация, состоящая из туза и карты более высокого, чем у него, номинала, или же он играет против пары среднего или старшего номинала. В любом из этих случаев, у него даже близко не было нужного соотношения «банк/ставка», поэтому он спасовал.

Безлимитный полублеф.

Полублеф - это ставка после флопа, которая является отчасти блефом, а отчасти - обоснованной ставкой. На флопе ты получаешь какую-либо комбинацию или сочетание нескольких комбинаций - например, пару среднего номинала и стрит-дро или флеш-дро. Ты сомневаешься, что твой хэнд - самый лучший за столом в данный момент, однако это не исключено. Если ты сможешь дополнить свой дро до нужной комбинации, то твой хэнд практически точно будет лучшим. В подобном случае ты можешь сделать ставку, называемую полублефом. Это ставка, которая, вероятно, принесет прибыль, поскольку такая ставка открывает перед тобой несколько возможностей выигрыша:

1. Ты можешь выиграть сразу же, если противник спасует.
2. Возможно, противник ответит, но ты сможешь выиграть, поскольку твой хэнд действительно будет лучшим.[1]
3. Возможно, противник ответит, но ты сможешь выиграть, если соберешь свое дро.

Кроме того, поскольку твоя ставка говорит о силе, ты можешь бесплатно увидеть карты торна и ривера, поскольку противник может истолковать твой последующий чек как ловушку и отказаться делать ставку по своей инициативе.

Полублеф, естественно, лучше всего срабатывает против тайтового противника. Но если ты полагаешь, что существует хотя бы 30-процентная вероятность того, что противник бросит игру сразу же, тогда полублеф обычно оказывается прибыльным приемом - даже тогда, когда ты планируешь спасовать, если за твоей ставкой немедленно последует ре-рейз со стороны противника.

Безлимитный полублеф часто реализуют в виде ставки «на все». Обычно игрок, имеющий сильный хэнд, предпочитает не ставить все, поскольку ему необходимо, чтобы противники отвечали, а не выходили из игры. Хэнд для полублефа (например, сочетание пары и флеш дро) в большей степени подходит для того, чтобы поставить все.

В этом случае ты действительно желаешь, чтобы твой противник вышел из игры; у тебя есть «ауты», которые дает тебе флеш-дро, и еще могут

[1] Традиционное определение полублефа, которое дает Дэвид Склански в своей книге *«Теория покера»,* не учитывает такую возможность.

появиться несколько отдельных «аутов» для пары. Несколько возможностей выиграть делают этот прием прибыльным.

Хорошие игроки понимают это, тогда как новички и игроки среднего уровня часто упускают. Если на доске появились две карты одной масти, и противник делает большую ставку или ставит все, большинство высококлассных игроков сделают вывод о том, что у противника, скорее всего, флеш дро, а его ставка - полублеф.

Эксперты проводят различие между безлимитным полублефом и таким вариантом игры, который лишь выглядит как безлимитный полублеф, но на самом деле им не является. Внимательно проанализируй следующий пример.

Пример 6. Финальный стол крупного турнира. В финале пять игроков. Ты занимаешь позицию большого блайнда; у тебя среднее количество фишек, равное 100000$. Игрок на баттоне - агрессивный и обладающий неплохим воображением; у него несколько больше фишек, чем у тебя - около 110000$. Блайнды составляют 600$/1200$, анте равны 200$; таким образом, в начальном банке 2800$. Первые двое игроков пасуют, игрок на баттоне повышает до 5000$, и малый блайнд пасует. Твой хэнд - A♥3♠. *Каковы твои действия?*

Ответ. Поскольку у тебя достаточно много фишек, на тебя не давит необходимость включаться в игру с едва приемлемыми шансами на успех. Однако здесь у тебя неплохая ситуация. Ставка игрока на баттоне в четыре раза превышает большой блайнд, этот рейз - необычно большого размера; похоже, противник хотел бы, чтобы ты тихо вышел из игры. Тебе нужно вложить еще 3800$, чтобы побороться за банк размером 7800$, так что твое соотношение «банк/ставка» превышает 2 к 1, и, в конце концов, у тебя есть туз, хотя и не очень сильный. Есть основания полагать, что твой хэнд на данный момент лучший, поэтому ты можешь легко принять решение ответить.

Ты отвечаешь. на флопе приходят A♠T♣3♣. Тебе играть первым. В банке 12800$. *Каковы твои действия?*

Ответ. При имеющихся обстоятельствах, сочетание старшей и младшей пары - это очень сильный хэнд. Если твой противник хотел в начале игры украсть банк, то ставка может отпугнуть его, а чек наоборот, может побудить его сделать еще одну попытку кражи. Сделай чек и попытайся выжать из него еще немного денег.

Ты делаешь чек, и игрок на баттоне ставит 12000$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Ты мог бы ответить, но последовательность твоего ответа до флопа и твоего ответа после флопа в сочетании с тузом на доске может вызвать некоторое подозрение даже у самого недалекого противника. Если у него нет на руках туза, то ты не вытянешь из него больше денег в этом хэнде.

Ты можешь повысить еще на 12000$. Вероятно, он спасует сразу же. Но, возможно, у него есть пара тузов. С парой меньшего номинала он бы уже вышел из игры и оставил банк тебе.

Или же ты можешь поставить все! При наличии на доске двух треф твои действия можно будет объяснить попыткой полублефа. Ты делаешь вид, что в твоем хэнде есть две трефы, и ты просто хочешь, чтобы противник вышел из игры и отдал тебе довольно крупный банк, но у тебя есть несколько «аутов» на тот случай, если противник этого не сделает. В большинстве случаев, конечно, таким приемом ты просто выиграешь имеющийся банк, чего бы ты мог достичь и при помощи других вариантов. Но может случиться, что игрок на баттоне

ответит на твой явный блеф лишь для того, чтобы обнаружить что ты вовсе не блефовал!

Ты ставишь все, и противник пасует.

Бэк-элли маггинг («Ограбление в глухом переулке»).

Ставка после прихода крупной карты на позднем этапе хэнда. То, что я называю «бэк-элли маггинг» - это еще один вид блефа, который полезно иметь в своем арсенале. На торне или ривере приходит крупная карта, которая способна переломить ход хэнда. Она не помогает тебе, но твой противник этого не знает; ты делаешь пугающе высокую ставку, и он пасует.

Это хороший прием, если ты можешь его использовать. Однако для этого должны быть соблюдены несколько условий.

1. Карта должна быть такой, чтобы правдоподобно подходить к тем хэндам, с которыми ты, предположительно, вел игру до этого момента. Если на доске среди карт относительно невысокого номинала появляется король или дама, проанализируй последовательность своих предшествующих ставок и убедись в том, что твои действия до сего момента соответствовали возможности наличия у тебя таких карт как туз-король, туз-дама или король-дама.

2. Применяй этот прием против игрока среднего уровня.

Слабые игроки обращают гораздо большее внимание на свои собственные карты, нежели на какие бы то ни было возможные карты своих соперников (это - одна из основных причин их слабости). Твоя искусно расставленная ловушка может просто остаться незамеченной. Очень сильный игрок, с другой стороны, уже знаком с такими приемами. Он заинтересуется, не обманный ли ты делаешь ход, и может заметить в последовательности твоих ставок что-нибудь, что пропустил ты сам. Игрок среднего уровня - хорошая мишень; он будет видеть то, что ты ему покажешь, и будет обеспокоен твоими действиями.

3. Применяй этот прием против игрока, который уже показал, что способен бросить игру. Мысленно проанализируй, какие действия с его стороны ты видел. Способен ли он выйти из игры после того, как уже вложил некоторое количество фишек в банк? Некоторые игроки неспособны бросить игру, если они уже сделали хотя бы пару ставок. Убедись в том, что твой противник способен бросить хэнд.

Как и в случае с большинством остальных видов блефа, предпочтительнее применять такой блеф против тайтового противника, нежели против играющего свободно.

«Блеф в темном туннеле»

Голливуд выпускает огромное количество дешевых «ужастиков», которые все вращаются вокруг весьма простой формулы. Безумный маньяк, до зубов вооруженный ножами и топорами, появляется то там, то здесь, наводя бедлам. Группа второстепенных персонажей приходит к решению, что пришел, наконец, подходящий момент, чтобы начать обшаривать пещеры, туннели и заброшенные дома в поисках ключей к разгадке. Под визг зрителей маньяк кровавейшим образом расправляется с этими персонажами.

Этот сценарий часто напоминает мне о подходе к игре в покер, который демонстрируют многие новички и игроки среднего уровня. Они делают ставки, которые не являются ни блефом, ни обоснованными ставками. Это - просто ставки. Я называю такой подход «*блеф в темном туннеле*». Ты не знаешь

своего истинного положения, и не знаешь, что ты вообще делаешь. Но ты ощущаешь себя более активным, когда ты делаешь ставки, чем когда ты их не делаешь, поэтому ты продолжаешь вкладывать деньги в банк. В конце концов ты проигрываешь крупный банк, на выигрыш которого у тебя, в сущности, и не было достаточных шансов.

Лекарство от этого синдрома - весьма простое: не лезь в темные туннели. Всегда отдавай себе отчет в том, почему ты делаешь ставку, и чего ты пытаешься добиться. Каждая хорошая ставка должна либо давать тебе шанс на немедленный выигрыш банка, либо быть источником информации о картах твоего противника, которую ты можешь использовать в течение хэнда.

Пример 7. Первый день крупного турнира, Блайнды составляют 100$/200$, анте пока нет. Ты - большой блайнд, и сумма твоих фишек составляет 17000$, Малый блайнд - известный игрок мирового класса; сумма его фишек - 22000$. Все игроки вплоть до малого блайнда пасуют; малый блайнд отвечает. У тебя на руках

A♠ K♥

Каковы твои действия?

Ответ. В банке 400$, и твой хэнд, весьма вероятно, самый лучший, поэтому у тебя нет причин не сделать ставку. Ответ твоего противника означает, скорее всего, что у него есть некоторое подобие хэнда, и он хочет без особых затрат увидеть флоп. Поставь 300$ или 400$, и ты, с большой вероятностью, выиграешь хэнд сразу же.

В действительности, ты повышаешь до 1000$, и противник отвечает.

1000$ - это достаточно необычный размер ставки. Если бы твой противник был готов спасовать, то он, вероятно, спасовал бы при рейзе до 400$.

На флопе приходят

Q♠ T♦ 2♣

Малый блайнд делает чек. В банке 2400$. ***Что тебе следует сделать?***

Ответ. Флоп оказался бесполезным для тебя, но он мог также не помочь и твоему противнику. Состав флопа для тебя не слишком благоприятен; дама и десятка - это, конечно, опасные карты. Однако у противника на руках в данный момент, скорее всего, туз в сочетании с какой-либо иной картой, или же пара среднего номинала. Поэтому, возможно, твой хэнд все еще лучший. Поскольку ты был ведущим до флопа, можно подумать о попытке закончить партию и захватить банк при помощи продолжительной ставки. Даже если противник ответит на твою ставку, у тебя есть десять «аутов». Если выпадет валет, ты получишь внутренний стрит; кроме того, «аутами» могут считаться также тузы и короли.

С другой стороны, ты можешь просто бесплатно дождаться следующей карты, как в предыдущем примере. При десяти наличествующих в колоде картах, которые, вероятно, могли бы превратить твой хэнд в выигрышный, хочешь ли ты давать противнику возможность вывести тебя из игры?

Вариант игры, который я, в действительности, предпочитаю в подобной ситуации - это сделать *отложенную* продолжительную ставку. Сделай чек и бесплатно дождись следующей карты сейчас; затем сделай ставку на торне,

если твой противник сделает чек. Специалистом в таком виде игры является Дэниэл Нигрину, и он демонстрировал этот прием в совершенстве во многих случаях.

Ты ставишь 1500$, и противник отвечает. В банке теперь 5400$, На торне приходит 8♥. Твой противник делает чек. *Что теперь?*

Ответ. Твой хэнд не улучшился, но у тебя все еще есть «ауты», и противник дал тебе шанс бесплатно дождаться карты ривера. Сделай чек и дождись этой бесплатной карты.

В действительности, ты ставишь 2000$, и противник отвечает,

«Блеф в темном туннеле» поднимает свою уродливую голову! Ты делал ставку до флопа, и противник ответил на нее; ты сделал ставку после флопа, и противник снова ответил. Твой противник заявляет, что у него что-то есть, и он не собирается выходить из игры. Твоя предыдущая ставка была вполне оправдана, но вот эта ничтожная ставка - это просто слепая агрессия. Чего ты добьешься такой ставкой, кроме «подслащения» банка, который ты практически наверняка потеряешь прямо сейчас? Если твой противник сделает ре-рейз, тебе придется упасть; таким образом, ты сам себя выведешь из игры.

Игроки, делающие подобные ставки, обычно полагают, что отсутствие ставки с их стороны - это признак слабости. Их ставки в префлопе свидетельствовали о силе, их продолжительные ставки свидетельствовали о силе; теперь же они боятся, что не сделать ставку в этот момент означает показать, что у них все еще ничего нет. Все это верно, но это еще не повод бросать на ветер 2000$, *если эта ставка не поможет выиграть банк.*

На ривере приходит J♣, и ты получаешь стрит. Твой противник делает чек; ты ставишь все, и после долгого раздумья он отвечает. Ты открываешь стрит, а он открывает J♦9♠.

Тебе крупно повезло; ты спасен и забираешь банк.

Затягивание игры («слоуплей»)

Затягивание игры - это противоположность блефу. У тебя сильный хэнд, но ты делаешь вид, что у тебя слабый хэнд, чтобы привлечь больше денег в банк. Затягивание игры - это мощное орудие, при помощи которого ты можешь выиграть крупный банк или даже вывести противника из турнира. Немалая опасность затягивания игры заключается в том, что можно проиграть крупный банк, позволив противнику бесплатно дождаться карт, которые, в конце концов, помогут ему собрать более сильный хэнд, чем у тебя. Еще одной проблемой является то, что иногда затягивание игры приводит к выигрышу менее крупного банка, нежели игра без затягивания.

Ниже мы рассмотрим конкретные примеры затягивания игры. Но сначала я дам несколько общих рекомендаций относительно этого приема.

Против кого применять затягивание игры? Наилучшей мишенью является игрок свободного и агрессивного стиля, поскольку он действительно будет часто делать ставку. Ему нравится отбирать банк у игроков, которые кажутся слабыми, поэтому при помощи чека можно побудить его делать необходимые тебе ставки. Применение затягивания игры против тайтового игрока это пустая трата времени и, кроме того, опасно. Позволяя ему бесплатно дожидаться прихода каждой следующей карты, ты даешь ему шанс выиграть деньги за твой счет, тогда как у тебя нет шанса выжать деньги из него, поскольку он не делает ставок со слабыми хэндами. (Если ты затягиваешь игру, имея на руках беспроигрышный вариант, то эти рассуждения не применимы, поскольку в этом случае у него нет «аутов»).

Против игрока с каким количеством фишек применять затягивание игры? Наилучшие мишени - игроки с большим или малым количеством фишек; худшие мишени - игроки со средним количеством фишек.

Обрати внимание, что указанные выше критерии являются прямой противоположностью критериям применения блефа. Наилучшая ситуация для блефа представляет собой наихудшую ситуацию для затягивания игры, и наоборот.

Затягивание игры до флопа

Очень немногие варианты хэнда пригодны для затягивания игры до флопа. Ты можешь, например, ответить на ставку, а не повышать ее, имея на руках туза и даму одной масти, но здесь твоей целью является варьирование игры, чтобы не дать противнику разгадать твою манеру делать ставки. То же самое можно сказать об игре с парой десяток, когда ты находишься в ранней позиции и первым делаешь ставку. Ты можешь повысить ставку до пяти больших блайндов или трех больших блайндов, или же ты можешь просто ответить, но смысл ответа будет заключаться не в том, чтобы привлечь большее количество игроков к участию в розыгрыше банка, а в том, чтобы «замаскировать» свой хэнд и не дать противникам понять смысл твоих действий.

Единственно допустимыми вариантами хэндов для затягивания игры являются пары тузов, королей и (иногда) дам. И даже с настолько сильными хэндами я считаю необходимым наличие условий, чтобы счесть возможным затягивание игры:

1. Стол должен быть полным или почти полным; за столом должны играть 9 или 10 игроков,
2. Я должен быть в ранней позиции, чтобы никто не вступил в игру до меня.
3. Игроки должны придерживаться, по большей части, свободного и агрессивного стиля, с большим количеством рейзов и ре-рейзов в префлопе. Свободные и агрессивные игроки должны занимать места слева от меня.

Таким образом, мне нужны условия, при которых я могу ответить с большой вероятностью того, что кто-либо из игроков после меня повысит. Полный стол и ранняя позиция необходимы для того, чтобы как можно большее количество игроков имели возможность повысить. Очевидно, что мои противники должны играть в свободном и агрессивном стиле, чтобы повышать ставки. Не столь очевидным, но не менее важным моментом является возможность вступить в игру первым. Если кто-нибудь повысит ставку или ответит на нее до меня, то ответ с моей стороны окажет сдерживающее воздействие на прочих игроков (даже если большинство из них играют в свободном стаде), поскольку получится, что двое игроков уже продемонстрировали силу. Помни, что наличие нескольких лимперов (игроков, вступивших в игру посредством ответа на большой блайнд, а не рейза) является катастрофой для игрока со старшей парой. Как и во всех подобных случаях, твоей конечной целью является борьба один на один против единственного соперника и за наибольший возможный банк.

Следует отметить необычный вариант игры, в пользу которого высказывается Дэвид Склански. В некоторых случаях он предпочитает вступить в игру как лимпер в средней позиции и с парой тузов на руках в следующих условиях; один из игроков уже вступил в игру как лимпер до него, игроки

склонны играть свободно, и количество фишек у игроков достаточно велико. Наличие нескольких лимперов может побудить игрока в поздней позиции сделать большой рейз; кроме того, ты сможешь сыграть с полностью «замаскированным» от противников сетом тузов, если туз выпадет на флопе. Иногда подобные ситуации приносят настолько крупный выигрыш, что он более чем компенсирует потерю средств в тех случаях, когда ты бываешь вынужден играть банк без рейзов против нескольких лимперов. Однако, чтобы пользоваться этим вариантом игры, ты должен уметь бросить игру со своими тузами, если столкнешься с проблемами в ходе ставок после флопа.

После флопа: общие соображения

Затягивание игры после флопа - гораздо более обычный подход. Вообще-то, я считаю его даже *слишком* обычным. Многие хорошие игроки злоупотребляют затягиванием игры; возможно, так они пытаются оправдать свою репутацию хитрых игроков, способных расставлять ловушки. Я предпочитаю вести игру с обоснованными ставками при наличии хорошего хэнда. Если же я и решаю потянуть игру, то я тщательно выбираю подходящий момент, который должен соответствовать весьма специфическим критериям:

Агрессивный противник. Когда я делаю чек с сильным хэндом, то я хочу, чтобы ставку сделал противник. На это в большей степени способен игрок, предпочитающий свободный и агрессивный стиль. Понятно, что тайтовый игрок в гораздо меньшей степени подходит для того, чтобы использовать против него затягивание игры.

Единственный противник. Затягивание игры в наилучшей степени подходит для игры против одного противника. Если твой хэнд очень сильный, то ты можешь подумать об использовании этого приема против двух противников. Играя с тремя противниками или большим их количеством, я бы мог решить потянуть игру только при наличии у меня действительно первоклассной комбинации, близкой к самым старшим. Проблема с несколькими противниками имеет две стороны; повышаются шансы на то, что кто-нибудь из них соберет хэнд, который побьет твои карты; с другой стороны, более вероятной является возможность наличия у кого-либо хэнда, с которым можно действительно отвечать на твою обоснованную ставку или повышать ее. Помни о том, что необходимость затягивать игру отсутствует, если и так высока вероятность ответа противников на твою обоснованную ставку.

Никогда не забывай о том, что непосредственной целью затягивания игры является выигрыш дополнительной ставки. Вместо последовательности «ставка, пасс» ты надеешься получить последовательность «чек, ставка, рейз, пасс». Некоторые новички бывают увлечены идеей заманивания противника в искусно расставленную ловушку, попав в которую, он медленно проиграет все свои фишки. Это, конечно же, может случиться, но только в том случае, если у твоего противника есть сильный хэнд, с которым он нацелен на выигрыш. Если у него слабый хэнд, и он будет думать, судя по твоему чеку, что твой хэнд также слаб, то ты выиграешь только его первую ставку. Как только он осознает, что у тебя действительно есть хороший хэнд, он перестанет вкладывать деньги в банк.

После флопа: Подходящие хэнды

Какие хэнды являются достаточно сильными, чтобы потянуть игру после флопа?

Фулл хаус или четыре карты одного номинала. Это не просто явно подходящие карты, чтобы потянуть игру; ты *должен* тянуть игру с такими картами. Так, например, если тебе приходит фулл хаус, то в колоде остается очень мало карт, которые могут соответствовать картам на доске. Если у тебя на руках

A♦ Q♦

и на флопе приходят

A♣ Q♥ Q♠

то в колоде остаются лишь два туза и одна дама. Ты «поглотил весь кислород» в комнате, и теперь тебе нужно ждать и надеяться, что кто-нибудь решится на блеф или получит подходящую карту на торне или ривере, и сможет сыграть с тобой.

Флеши и стриты. Это также неплохие карты для затягивания игры, хотя следует быть осторожным, если на флопе тебе приходит флеш, который состоит не из старших карт. Опасность здесь заключается в том, что игрок с картой старшего номинала, которая подходит к картам на доске, может остаться в игре и собрать свой флеш, который побьет твой флеш. Наиболее безопасным вариантом для затягивания игры с флешем является наличие туза соответствующей масти на доске; хорошие игроки часто играют, имея на руках туз + другую карту одной масти, но гораздо реже - с двумя картами одной масти более низкого номинала. Если на доске есть туз, то твои шансы столкнуться с противником, имеющим дро на старший флеш, понижаются. (В онлайновых турнирах слабые игроки очень часто вступают в игру до флопа с любыми двумя картами одной масти, поэтому вышеприведенные логические рассуждения не применимы к таким играм). Стрит - прекрасный хэнд для затягивания игры, поскольку опасность не столь очевидна для твоих противников.

Тройка (сет). Это хороший хэнд для затягивания игры, и он встречается гораздо чаще, чем более сильные варианты хэнда. Некоторые авторы советуют проявить осторожность, если после флопа у тебя оказывается сет среднего или младшего номинала, поскольку ты можешь проиграть игроку с сетом более высокого номинала. Это чепуха. Если ты вылетел из турнира по той причине, что проиграл борьбу «сет против сета», то это был просто не твой турнир. Если противник перебивает твой сет, то предполагается, что ты проиграл много денег. Когда кто-нибудь мне рассказывает, как у него был сет среднего номинала, но посредством какой-то сложной цепочки рассуждений он пришел к выводу о том, что проиграет, и проницательно принял решение о выходе из игры, то про такого игрока я сразу же подумаю (хотя ему и не скажу): «Идиот».

Две пары. Две пары старшего номинала подходят для затягивания игры. Прочие комбинации из двух пар слабы для этого. Пара младшего номинала (в особенности, если ее номинал очень низок) слишком часто превращается в подставу (фальсифицируется) при появлении на доске карт более высокого номинала. Я предпочитаю просто сделать обоснованную ставку и взять банк.

Пара старшего номинала. Даже с парой средне-старшего номинала можно потянуть игру, если наличествуют несколько весьма специфических условий. Вот какие условия мне нужны:

1. Наилучшая ситуация - наличие на руках туза и короля, с приходом на флопе короля и двух любых других карт, так, чтобы карты флопа были трех разных мастей, и не было бы рядом стоящих «стритовых» карт. Тебе не страшен приход туза на флопе, поскольку у тебя тоже есть туз, и тебе не страшна возможность того, что кто-либо перебьет твою пару, поскольку у тебя самая старшая пара. Ты можешь опасаться лишь того, что две карты более низкого номинала, появившиеся на доске, составят пару с какой-нибудь из карт одного из твоих противников, и он может впоследствии собрать сет или получить пару для своей второй имеющейся на руках карты. Но это небольшой риск, на который стоит пойти ради возможности выиграть лишнюю ставку.

2. На втором месте ситуация, когда на флопе приходит дама и две любые другие карты, тогда как на руках у тебя туз и дама или король и дама. Здесь ты также получаешь пару старшего номинала и дополнительную карту еще более высокого номинала, однако в данной ситуации существует риск появления самой старшей карты, и в этом случае ты можешь проиграть.

Наконец, есть ситуация, когда на флопе приходит валет и две любые другие карты, тогда как на руках у тебя валет с тузом, королем или дамой. Эту ситуацию можно охарактеризовать, в лучшем случае, как минимально подходящую; однако я бы мог попробовать потянуть игру в такой ситуации, если бы меня устраивали особенности противника и прочие обстоятельства.

Когда речь заходит о старших категориях хэндов (стриты, флеши и фулл-хаусы), то возникает гораздо более интересный вопрос: «Когда *не следует* затягивать игру с таким хэндом?». Когда ты полагаешь, судя по ставкам противника до флопа, что у него на руках сразу была пара высокого номинала, или же он собрал такую пару на флопе, то тебе следует просто сделать ставку. Существуют хорошие шансы на то, что противник повысит. Помни, что твоя основная цель - не обмануть противника, а заставить его вложить деньги в банк. Многие игроки в пылу борьбы забывают этот простой факт.

Последовательность ставок, которая мне особенно нравится при наличии у меня хэнда высшей категории - это сделать ставку в размере продолжительной и получить ответ на нее. После этого я делаю чек на торне, и противник также делает чек. Таким образом, я создаю следующее впечатление: у меня ничего нет; я сделал одну попытку забрать банк, мне ответили, и я сдался; теперь, возможно, я попытаюсь украсть банк на ривере. И когда после этого я делаю крупную ставку в конце игры, то мой противник просто не может не ответить мне, если у него хоть что-нибудь есть!

После флопа: Чек-рейз и чек-колл

Чек-рейз может быть очень эффективным приемом. Хорошие игроки обычно используют его после флопа или, в некоторых случаях, после торна. Ты собираешь хороший хэнд, но ты не делаешь ставку, а вместо нее делаешь чек, показывая, что флоп для тебя был бесполезен. Твой противник делает ставку. Теперь ты повышаешь, раскрывая силу своего хэнда. Если противник спасует, то это будет означать, что ты выиграл на одну ставку больше, чем мог бы, если бы сделал ставку сразу же после флопа. Если противник ответит, то это будет означать, что ты сможешь выиграть гораздо больше денег. При том, однако, что чек-рейз может принести тебе дополнительные деньги при наличии хорошего хэнда, этот прием заключает в себе некоторый риск. Вот несколько моментов, которые следует учитывать игроку, собирающемуся реализовать чек-рейз.

1. Агрессивен ли твой противник? Если он не агрессивен, то чек с намерением чек-рейза может оказаться тактической ошибкой. Тайтовый или слабый тайтовый игрок может также сделать чек и получить бесплатно следующую карту, и ты, таким образом, не сможешь привлечь дополнительные деньги в банк.
2. Можешь ли ты позволить противнику бесплатно получить карту? Если на доске присутствуют варианты дро, которые могут побить твой сильный хэнд, то, возможно, тебе лучше будет взять банк сразу же или, как минимум, предоставить противнику недостаточное соотношение «банк/ставка» для попытки собрать дро.
3. Твоя репутация среди соперников за столом - это репутация игрока прямого и откровенного или хитрого и изворотливого? Если до сего момента ты вел игру прямолинейно, то вероятность срабатывания твоего чек-рейза более высокая. Если же ты все время хитрил и обманывал противников, то они, вероятно, уже начали предполагать, что твои действия прямо противоположны силе твоих карт, и не отреагируют на твой прием.

Вот пример хорошей ситуации для чек-рейза:

Пример 8. За твоим столом остались восемь игроков. Блайнды равны 400$/800$, анте - 50$. В стартовом банке 1600$. Ты - большой блайнд, у **тебя на руках A♠Q♠. Первые пять игроков пасуют; игрок на баттоне - очень агрессивный игрок, который, как правило, начинает делать ставки, когда никто еще не открыл банк, и потом делает продолжительные ставки после флопа - повышает до 3000$. Малый блайнд пасует. И у тебя, и у игрока на баттоне к этому моменту достаточно много фишек. Ты играл сдержанно в течение всего турнира.** ***Каковы твои действия?***

Ответ. Как правило, с таким хорошим хэндом повышают ставку дальше, но тебе нужно, для разнообразия, ответить. Возможно, игрок на баттоне пытается украсть банк, но ты не можешь быть в этом уверен; кроме того, в последующих раундах у него будет более благоприятная позиция. Я бы в этой ситуации использовал рейз в 70 процентах случаев, и ответ - в 30 процентах случаев.

В действительности, ты отвечаешь, и в банке теперь 6800$. На флопе приходят A♥9♠2♦. Ты играешь первым. ***Каковы твои действия?***

Ответ. Все условия благоприятствуют чек-рейзу. Твой противник агрессивен, и ранее делал попытки взять банк одним приемом; ты выглядишь сдержанным и прямолинейным игроком; на доске нет каких-либо опасных вариантов стрит дро или флеш дро. Твои карты - пара тузов, и дама в качестве дополнительной карты - вполне могут быть хороши в данный момент.

Ты делаешь чек. Противник ставит 3500$.

Хороший размер для рейза находится между удвоенным и утроенным размером ставки твоего противника, но ближе к утроенному размеру. Возможность увидеть последующие карты должна быть достаточно дорогостоящей для него.

Ты повышаешь до 9000$, и противник пасует.

Чек-колл - это прием более рискованный, но и потенциально более прибыльный, нежели чек-рейз. В данном случае ты добровольно предоставляешь противнику возможность бесплатно увидеть следующую карту и намереваешься выиграть большее количество денег на более позднем этапе

хэнда. Следующий пример является иллюстрацией моментов, связанных с этим приемом.

Пример 9. Финальный стол крупного турнира. Участвуют шесть игроков. Блайнды составляют 1000$ и 2000$; анте равны 200$, В стартовом банке 4200$. Ты занимаешь вторую позицию до флопа. Количество фишек у игроков представлено ниже.

Малый блайнд	**80000$**
Большой блайнд	**210000$**
Игрок 1	**240000$**
Ты	**250000$**
Игрок 3	**110000$**
Игрок 4	**90000$**

О тебе известно, что ты умный и опытный игрок, который способен в любой момент предпринять обманный ход. Игрок 3 также умен и весьма опытен, у **него репутация агрессивного игрока. Игрок 1 пасует. Твои карты:**

A♦ 9♣

ты повышаешь до 7000$, т.е. до суммы, превышающей большой блайнд более чем в три раза. Это стандартный рейз для открытия игры в этом раунде блайндов. Игрок 3 отвечает. Игрок на баттоне пасует; блайнды пасуют, в банке теперь 18200$. На флопе приходят

9♥ 9♠ 3♠

Теперь ты играешь первым. *Что тебе следует сделать?*

Ответ. На флопе тебе пришла отличная комбинация, три девятки, и твой хэнд явно достаточно сильный, чтобы потянуть игру. По большей части, здесь следует использовать чек. Я говорю «по большей части», потому что иногда в подобной ситуации нужно делать ставку, чтобы противники не повесили на тебя ярлык игрока, который делает чек, если у него сильные карты, и делает ставку только в том случае, если у него слабые карты. Хорошие игроки склонны следовать этому шаблону, в особенности, на конечных этапах турниров, когда число игроков за столами сокращается. Но предположим, что в последнее время ты в достаточной степени варьировал свою игру, поэтому сейчас спокойно можешь сделать чек и устроить ловушку.

Теперь возникает действительно интересный вопрос. Предположим, ты сделаешь чек, а твой противник сделает достаточно крупную ставку, примерно 10000$. Следует ли тебе затем повысить или только ответить?

Принятие решения о том, осуществлять ли затягивание игры при помощи чек-рейза или чек-колла, является одним из самых сложных моментов в покере. Зачастую четкого ответа не существует. Перед тобой стоят две цели:

1. Выжать как можно больше денег из своего противника.
2. Не проиграть хэнд.

Вот некоторые вопросы, которые следует учитывать при принятии решения:

Является ли твой противник слабым и/или тайтовым? Способен ли он делать ставки до конца партии или нет? Слабый тайтовый игрок может один раз попытаться взять банк, но при наличии сопротивления он бросает хэнд, за исключением тех случаев, когда ему приходит хорошая карта в течение игры. Использование чек-колла против игрока такого профиля является неправильным подходом, поскольку он не будет вкладывать деньги в банк, если карта, которую ты ему дашь увидеть бесплатно, не улучшит его хэнд; но в случае улучшения его хэнда он может выиграть у тебя. Играя против такого соперника, следует использовать чек-рейз с намерением взять банк сразу же.

Известен ли твой противник как агрессивный игрок? Существуют несколько различных аспектов, обусловливающих подход к агрессивному игроку. Он наверняка истолкует твой чек-колл как признак наличия у тебя определенного хэнда, но, если он предположит, что у тебя дро (в данном случае, флеш дро), то у него может появиться желание проверить это при помощи еще одной ставки на торне или ривере. Если у него есть средняя или младшая пара (например, восьмерки или четверки), то он может просто подумать, что его хэнд все еще лучший, и сделать ставку, исходя из этого. Чек, а затем колл - наиболее разумный прием против такого игрока. Такая игра дает основание предположить наличие двух старших карт; если на торне придет карта младшего номинала, и ты сделаешь чек снова, он может сделать еще одну ставку.

Нужна ли тебе какая-либо защита? Есть еще одна причина, по которой следует использовать чек-колл против агрессивного игрока - необходимость защиты. Ты будешь часто оказываться в такой ситуации, когда ты делаешь чек до флопа и не хочешь, чтобы кто-либо из противников ответил тебе. Чтобы заставить противников опасаться тебя, а также для бесплатного получения следующей карты, тебе нужно иногда демонстрировать, что ты можешь делать чек с очень сильным хэндом до самого ривера и ждать ставок со стороны противников. Как только противники поймут, что ты способен на это, у них понизится желание по привычке забрасывать тебя ставками в тех случаях, когда флоп не принесет тебе пользы, и тебе придется делать чек. Если противники не дают тебе покоя своими ставками, то данный хэнд может послужить целям обеспечения защиты.

Насколько высока вероятность того, что ты проиграешь хэнд из-за бесплатных карт, которые ты даешь увидеть противникам? В Томе I я подчеркивал, что предоставление противнику возможности бесплатно увидеть следующую карту - это потенциально одна из самых серьезных ошибок, которые ты можешь совершить. В каждом хэнде ты должен задаваться вопросом: «Какова вероятность того, что я проиграю из-за этой бесплатной карты?». В данном хэнде видно, что такая вероятность очень невелика. Флоп, который состоит из 9♥9♠3♠**,** будет полезен для очень небольшого количества хэндов, в особенности, принимая во внимание твои три девятки. Небольшую угрозу представляют собой две пики, однако вероятность того, что твой противник соберет флеш пик, достаточно мала, чтобы не учитывать ее на данный момент, принимая во внимание силу твоих карт.

Решение. Учитывая известную агрессивную манеру игры твоего противника и относительно безопасный состав флопа, ты планируешь использовать чек-колл.

Ты делаешь чек, и твой противник также делает чек. Четвертая карта - 5♠.

Ты не заставил противника сделать ставку; кроме того, на доске появилась третья пика. Это - плохие признаки, которые показывают, что с ловушками надо заканчивать. Непохоже, чтобы у твоего противника было что-либо сейчас, но ты можешь проиграть хэнд, если на ривере придет пика. (В высшей степени маловероятно, что у противника уже сейчас есть флеш. Если бы у него были четыре пики после флопа, то у него была бы хорошая ситуация для полублефа, и он, вероятно, сделал бы ставку). Пришло время сделать ставку и закончить хэнд.

Ты ставишь 10000$, и противник пасует.

В действительности, у него на руках были J♦T♠, и его ответ в префлопе выглядел достаточно дерзко. Впоследствии же ситуация была слишком опасна для него, чтобы идти на обманный ход.

«Массирование» банка

Классическая ошибка, которую совершает большинство новичков, когда им приходит первоклассный хэнд, заключается в явном стремлении вложить все свои фишки в банк. Однако, имея за спиной надежную защиту в виде хорошего хэнда, лучше вкладывать фишки в банк постепенно. Мы называем это *«массирование» банка,* и это - одно из основных умений, позволяющих выигрывать дополнительные и более крупные ставки. Когда делаешь ставки с хорошим хэндом, не забывай о следующем:

1. **Формируй банк постепенно.** Используй менее крупные ставки, поскольку на них легче ответить. Чем больше денег ты сумеешь привлечь в банк, тем более привлекательной добычей он станет.
2. **Заставь своего противника поставить все.** Ты не сможешь выиграть все деньги своего противника, если не заставишь его поверить, что он может выиграть все твои деньги. Выбирай ставки, составляющие менее половины количества его фишек. Это позволит ему думать, что он может ответить на твою ставку, и все еще оставаться в хорошей форме. Не ставь все первым; пусть он поставит все.
3. **Не спеши давать волю рукам.** Я получил этот хороший совет от старого тренера по шахматам, но он также применим и в покере. Не допускай, чтобы у противника создавалось впечатление, что ты торопишься. Если тебе нужно повысить ставку, посчитай прежде до 15. Пусть он гадает, о чем ты думаешь. Кто знает, какие причины сможет изобрести его пылкое воображение?

Блеф с чек-рейзом

Переходя к более скрытым формам обманных движений, мы не можем не упомянуть блеф с чек-рейзом. Этот прием работает практически как чек-рейз, за тем исключением, что здесь у тебя нет вообще никакого хэнда. Ты просто делаешь вид, что он у тебя есть, при помощи чека и последующего рейза.

Некоторые профессионалы авантюрного склада очень любят использовать блеф с чек-рейзом, и пытаются применить его пару раз за каждую игровую сессию. Другие из нас настроены более скептично. Проблема, которую заключает в себе блеф с чек-рейзом, проста: в случае неудачи он очень дорого обходится. Ты даешь противнику возможность сделать ставку, а затем сильно повышаешь ставку примерно до уровня нового банка. Ты надеешься, что либо ставка твоего противника была блефом, либо у него есть хэнд средней силы, но он выйдет из игры, поверив в явно демонстрируемое

наличие у тебя выигрышных карт. В большинстве случаев первое или второе из этих условий действительно будет существовать, но, если у него реально окажется хороший хэнд, то твой прием будет стоить тебе же больших денег.

Для ясного понимания проблемы представь себе, что после ставок в префлопе банк составляет 2000$. Ты играешь первым; против тебя один соперник, Флоп не приносит тебе пользы. По той или иной причине *ты* не желаешь бросать хэнд. Ты раздумываешь, какой из двух приемов применить: прямолинейную продолжительную ставку-блеф или блеф с чек-рейзом,

1. Продолжительная ставка обойдется тебе в 1000$ (Предположим, что в случае, если твоя ставка не сработает, ты выйдешь из игры без последующих денежных вложений).

2. Блеф с чек-рейзом обойдется тебе примерно в три раза дороже. Ты делаешь чек, противник делает ставку в размере продолжительной (1000$), и ты перекрываешь его ставку посредством ре-рейза в размере банка (3000$). Ты вложил гораздо большее количество своих фишек, чтобы узнать, был ли у противника реальный хэнд, или нет.

Блеф с чек-рейзом не входит в число моих любимых приемов. Иногда я им пользуюсь, но для этого я должен предварительно убедиться, что этот противник бросает некоторые хэнды даже после того, как он вложил в банк значительное количество фишек.

Блеф «Пост-Оук»

Блеф «Пост-Оук» - это термин Дойла Брансона для особо коварного способа игры, который можно применить на торне или ривере. (Я не знаю значения этого термина; он, должно быть, ведет свое происхождение от тех старых легендарных техасских дорожных игр).

Для понимания идеи представь себе, что ты смог собрать одну из старших комбинаций на ривере, и ты играешь первым. Ты знаешь, что выиграешь банк, но ты хотел бы выиграть как можно больше. Ты полагаешь, что у противника есть некоторая небольшая комбинация; при этом ты имеешь достаточную уверенность в том, что он считает себя вторым в настоящий момент. Если ты сделаешь ставку в размере банка, то он просто бросит игру. Поэтому вместо такой ставки ты делаешь ставку-приманку - небольшую ставку, равную примерно 20 - 25 процентам банка. Таким образом, ты даешь противнику соотношение «банк/ставка», равное 5 к 1 или 6 к 1; это соотношение настолько привлекательно, что он готов вложить еще немного денег, чтобы проверить невысокую вероятность того что ты блефуешь. Это будут небольшие деньги, но они, тем не менее, послужат некоторым дополнением к сумме твоих фишек. Тебе, как и любому игроку, приходилось делать подобные ставки время от времени,

Блеф «Пост-Оук» переворачивает этот подход с ног на голову. Тебе не приходит ничего полезного ни на торне, ни на ривере, однако до того момента твоя игра дает основание предположить, что у тебя хороший хэнд. Затем ты делаешь небольшую ставку в надежде на то, что твой противник подумает, что ты пытаешься заманить его в банк, и бросит игру.

Это блестящий прием, когда он срабатывает, но, в отличие от прочих приемов, он требует наличия существенных предварительных условий. Прежде чем применять этот прием, я должен быть уверен в нескольких моментах:

1. Необходимо, чтобы я видел ранее, что мой противник сам делал ставки-приманки, и, таким образом, я мог быть уверен, что ему знакома основная идея.

2. Необходимо, чтобы мой противник видел ранее, как я делаю ставки-приманки, и, таким образом, знал, что они входят в мой репертуар.
3. Необходимо, чтобы я видел ранее, что мой противник способен спасовать в ответ на невысокую ставку; таким образом, я мог быть уверен, что он не будет, как положено по стандарту, отвечать при наличии благоприятного соотношения «банк/ставка», приняв мою ставку за чистую монету.

Это достаточно значительные предварительные условия, однако, если все они наличествуют, то этот прием стоит попробовать. Преимуществом блефа «Пост-Оук» является то, что он недорого обходится, а также представляет собой умный способ попытки выигрыша проигранной, казалось бы, партии.

Игра BSB

Когда все игроки до баттона пасуют, то развивается интересная динамика игры между тремя оставшимися игроками. Я называю такую игру «Игра BSB» (Button - Small Blind - Big Blind), поскольку оставшимися игроками являются игрок на баттоне, малый блайнд и большой блайнд.

Игрок на баттоне видел, как вышли из игры большинство участников, и его позиция в течение оставшейся части хэнда будет лучше, чем у других двух игроков. По логике, он имеет право отвечать или повышать с гораздо более слабым, нежели в обычных условиях, хэндом, поскольку вероятность его выигрыша у блайндов весьма высока. В Томе I были представлены варианты хэндов, с которыми я играю на баттоне. Говоря кратко - повышай с любой парой; с любой комбинацией, в которой есть туз; с любыми двумя картами начиная от валета-десятки и старше; с любыми рядом стоящими картами одной масти вплоть до шестерки-пятерки. Это достаточно большое количество хэндов.

Малый блайнд, конечно же, знает, что игрок на баттоне будет повышать ставку, имея на руках один из многих вариантов хэндов, поэтому требования для ответа или рейза со стороны малого блайнда также гораздо ниже.

И большой блайнд знает, что делают малый блайнд и игрок на баттоне, поэтому он также может сделать то или иное движение с не очень сильным хэндом.

Когда все эти трое игроков начнут борьбу за банк, то результатом станет покерный вариант трехкарточного монти. У кого в действительности есть хэнд? Основная идея заключается в том, чтобы просто помнить следующее: не нужно становиться жертвой собственной ловкости. Предположим, ты на баттоне, ты повышаешь с парой шестерок, малый блайнд делает ре-рейз, и большой блайнд делает еще один ре-рейз! Да, возможно, оба они повышают, имея на руках какую-нибудь ерунду. Во многих случаях, они и *будут* повышать, имея на руках ерунду. Но простой факт остается фактом: твой хэнд слаб, и твоя основная цель - забрать блайнды, не встретив сопротивления - не достигнута. Брось этот хэнд и двигайся дальше. Я видел, как многие изобретательные игроки теряли все свои фишки, когда, следуя путем сложных логических умозаключений, они натыкались на неожиданную пару королей противника. (В высшей степени правомерно, что блэйндам при сдаче достаются хорошие карты). Не усложняй ситуацию и иди вперед.

Смоллболл против лонгболла

Бейсбольный термин «смоллболл» означает такой стиль игры, при котором команда зарабатывает много пробежек, на одной базе за раз. Помимо

скорости и активности, менеджер команды использует банты, украденные базы, удары за раннерами, и прочие подобные приемы, чтобы зарабатывать пробежки, не пользуясь преимуществами силовых ударов. Многие *команды* Национальной лиги 60-х, 70-х и 80-х годов являли собой образец команды, играющей в таком стиле.

Противоположным стилем в бейсболе является «лонгболл», представляемый командой «Yankees» образца 1927 года (Рут и Гериг) или 1961 года (Мэнтл и Мэрис), игравшей в чисто силовой манере. Подобные образцы встречаются даже в нынешнюю эру технологических чудес. Смысл заключается в том, чтобы просто лупить по мячу изо всех сил и зарабатывать пробежки крупными партиями.

В покере наличествуют свои эквиваленты этим подходам. «Смолболлом» в покере именуется стиль, основанный на недорогостоящих приемах борьбы за банк. Этот стиль предполагает использование сочетания пробных и продолжительных ставок, или ответов с последующим небольшим рейзом, или ставок на основании благоприятной позиции; целью является получение банка при помощи небольших вложений и не имея особенно сильного хэнда. Ключевое слово в данном стиле - «дешево». Поскольку не все указанные приемы сработают, не вкладывай большого количества денег ни в один из них. Просто сохраняй активность и наноси удары, кради небольшие банки, и жди прихода сильного хэнда, который позволит тебе удвоить фишки.

Противоположный подход *я* называю «лонгболлом» (хотя я никогда ранее не слышал, чтобы этот термин использовали в покере). Игрок, использующий этот стиль, прибегает к крупному, дерзкому блефу; с самого начала игры делает вид, что у него есть сильный хэнд; снова и снова пытается захватить банк до тех пор, пока его последняя ставка не заставляет сдаться противника, у которого был хороший хэнд. Если у тебя достаточно смелости, то приемы в стиле лонгболла будут приносить тебе выигрыш банка в достаточно большом количестве случаев. Однако, когда такой прием все же не сработает, ты потеряешь все фишки.

Понятно, что стилем «лонгболл» не следует злоупотреблять. Вот пример использования этого стиля в действии, взятый из Мирового первенства по покеру 2003 года.

Пример 10. Финальный стол Мирового первенства по покеру 2003 года. В финал вышли шесть игроков; ниже представлены данные по количеству фишек у каждого из них, а также по занимаемым ими позициям.

Sm Blind	**Jason Lester**	**$1,035,000**	**K♥Q♦**
Big Blind	**Dan Harrington**	**$985,000**	**A♥J♣**
1	**Chris Moneymaker**	**$3,205,000**	
2	**Amir Vahedi**	**$560,000**	
3	**Tomer Benveniste**	**$495,000**	
4	**$am Farha**	**$2,055,000**	**A♦5♣**

Блайнды были равны 15000$ и 30000$, анте - 4000$; таким образом, начальный банк составил 69000$.

Крис Манимейкер. Спасовал. **Амир Вахеди.** Спасовал. **Томер Бенвенисте.** Спасовал.

Сэм Фарха. Находясь на баттоне, Фарха повышает до 70000$, имея на руках туза и пятерку разных мастей. Разумный подход с хорошими шансами на немедленный выигрыш банка.

Джейсон Лестер. Лестеру пришли король и дама разных мастей, отличный хэнд в данной ситуации. Такой хэнд гораздо сильнее многих хэндов, с которыми Фарха потенциально мог бы вступить в игру на баттоне. Однако позиция Лестера не будет благоприятной после флопа, поэтому он лишь отвечает.

Дэн Харрингтон. У меня хороший хэнд, туз и валет разных мастей, поэтому я не прочь сыграть этот хэнд. Вероятно, мой хэнд лучше, чем хэнд Фарха в настоящий момент. Однако тот факт, что Лестер решил ответить, несмотря на плохую позицию, указывает на возможность наличия у него сильного хэнда. При таких обстоятельствах я предпочитаю только ответить.

Внимательный читатель спросит: «Почему ты не попытался применить сквизплей после рейза со стороны игрока в поздней позиции и ответа на этот рейз?». Это толковый вопрос. Ответ - просто потому, что мой хэнд слишком хорош! Сквизплей - это, в основе своей, блеф, а я не люблю блефовать с хэндом, который имеет реальную силу. Я в гораздо большей степени предпочитаю блефовать с бесполезным хэндом, который мне не жаль выкинуть, если кто-нибудь решит противодействовать мне.

Обрати внимание на то, что в моей позиции ответ обойдется мне в 40000$, тогда как банк на текущий момент составляет 194000$. Со своим тузом и валетом я получаю соотношение «банк/ставка», равное почти 5 к 1, что просто великолепно, так что я могу удовольствоваться ответом и посмотреть, что произойдет далее.

В банке теперь 234000$, На флопе приходят: K♠T♠T♣.

Джейсон Лестер. Джейсону на флопе пришла старшая пара, и он имел все основания сделать высокую ставку. Однако он предпочел чек. Возможно, он планирует устроить ловушку для Фарха на более поздней стадии хэнда, после того, как увидит мои действия.

Дэн Харрингтон. У меня нет ничего, кроме внутреннего стрит дро, и, поскольку на флопе пришли старшие карты, такой флоп вполне мог быть полезен как минимум для одного из моих противников. Я сделал свою попытку, но хэнд сложился не в соответствии с моими планами, поэтому я не намерен вмешиваться. Я делаю чек и надеюсь увидеть следующую карту бесплатно.

Сэм Фарха. Флоп опасен, а у Фарха еще ничего нет. Несмотря на опасный флоп, никто из его противников не взял на себя инициативу в ставках. Поэтому Фарха решает сам сделать ставку, и ставит 120000$. Это дерзкий шаг, типичный для Фарха. Обрати внимание, что на данный момент у него вдвое больше фишек, чем у Джейсона или у меня, поэтому он сможет угрожать нам «полным уничтожением» на поздних этапах хэнда, а мы ему этим угрожать не сможем.

Джейсон Лестер. Джейсон лишь отвечает после некоторого раздумья. Явно напрашивается вопрос - «Почему бы не повысить, имея старшую пару?». Я думаю, у Джейсона было именно такое намерение после того, как он в первый раз сделал чек в этом хэнде. Но он увидел ставку Фарха при явно опасных картах на доске, и теперь гадает, какие карты могут быть у Фарха, чтобы оправдать такой ход.

До флопа Фарха мог повысить из позиции на баттоне практически с чем угодно. Но, чтобы сделать ставку сейчас, он должен иметь что-то соответствующее. Если у него десятка, то у Джейсона остается очень мало

«аутов». Если у него король, то какие комбинации с королем может побить Джейсон? Король и дама - это ничья; туз-король и король-десятка - выигрывает Фарха. Туз-дама, туз-валет и дама-валет - проигрышные для Фарха карты, но стал бы Фарха делать ставку с такими картами? Джейсон принимает решение ответить и дождаться следующей карты. В изложении игра кажется странной, поскольку мы знаем, что Джейсон сейчас далеко впереди. Но он явно обескуражен ставкой Фарха, и решает проявить осторожность. Он лишь отвечает.

Дэн Харрингтон. Мне не требуется глубокого раздумья. Я выхожу из игры.

В банке теперь 474000$. На торне приходит 9♣.

Джейсон Лестер. Эта карта не помогла Джейсону, и превратила одну из возможных комбинаций Фарха (дама-валет) в стрит. Джейсон делает чек.

Сэм Фарха. Лестер не демонстрирует никакой силы - он не воспользовался ни одной из трех предоставленных ему возможностей сделать или повысить ставку. Хотя у Фарха ничего нет, он имеет все основания полагать, что может выиграть этот банк. Он ставит 250000$.

Джейсон Лестер. После некоторого размышления Джейсон пасует. Фарха делал ставку до флопа, после флопа и после торна. Очень немногие игроки могут делать такие ставки, не имея никакой соответствующей комбинации, и, если у Фарха что-то есть, то Джейсон вполне может проиграть. Более того, ему, вероятно, придется рисковать всеми своими фишками на ривере, чтобы проверить, не блефует ли Фарха. Джейсон приходит к окончательному решению, что блеф в данной ситуации слишком маловероятен, и выходит из игры.

Фарха трижды покушался на банк, и, в конце концов, взял его. Он заработал в этом хэнде около 280000$, но помни, что ему пришлось подвергнуть риску почти третью часть своих фишек (примерно 500000$), чтобы сделать это. Лонгболл - это подход к блефу, связанный с высоким риском и приносящий очень большую прибыль; он требует железных нервов и готовности выдерживать резкие повороты удачи.

Еще один пример лонгболла, еще более тонко и изобретательно реализованного, мы рассмотрим в последнем хэнде этой книги, в конце Части Тринадцатой.

Смешение ходов и стилей

Тип применяемых тобой обманных ходов и частота их использования должны зависеть, в значительной степени, от твоего персонального стиля и от того, как тебя воспринимают соперники за столом. Каждый стиль имеет свои преимущества и недостатки при его использовании за столом. Если ты будешь принимать их во внимание, то твоя игра, в общем и целом, принесет прибыль. Если ты будешь их игнорировать, то тебе придется терпеть убытки.

Консервативный стиль и блеф

Консервативные игроки находятся в прекрасной ситуации для того, чтобы иногда своевременно применять блеф со слабым хэндом или же при полном его отсутствии. Хорошим примером является мой сквизплей против Арие и Рэймера, описанный ранее в настоящей главе. Та игра получилась сама собой как только я увидел, что Арие вступил в игру из ранней позиции с менее-чем-оптимальным хэндом. Но моя репутация тайтового игрока позволяла мне играть с любыми двумя картами. Поэтому я чувствовал себя вполне комфортно,

вступая в игру с шестеркой и двойкой. Если бы на моем месте сидел игрок свободного стиля, и он получил бы такое же впечатление от игры противников, какое получил я, то ему бы потребовался хэнд хотя бы какой-то силы, чтобы осуществить такой же ход, потому что и у Арие, и у Рэймера возникло бы подозрение, что он пытается их обмануть.

Ключевой вопрос для консервативного игрока - «Насколько часто мне следует блефовать?». Я могу дать быстрый (и общеприменимый) ответ: в условиях среднего стола и при наличии средних карт (без длительных периодов, в течение которых приходят только очень сильные или только очень слабые карты) правильным будет использование блефа раз в каждые полтора часа. Это соответствует примерно шести блефам в течение девятичасовой игровой сессии. Если за столом проходит около 30-40 хэндов в час, то это будет один блеф в течение каждых 50-60 хэндов. Также обрати внимание на то, что сейчас я не имею в виду «гигантский» блеф, когда ты подвергаешь риску результаты всего турнира, но заурядные случаи использования обманных ходов, когда твоей добычей становятся блайнды и анте, и, может быть, одна-две дополнительных ставки.

Возможно, это звучит не очень впечатляюще, но это, вероятно, и все, что ты действительно можешь сделать, не допуская, чтобы блеф начал сказываться на твоем имидже. Вся остальная твоя игра будет основана на реальной ценности карт, и, поскольку маловероятно, чтобы тебе пришлось раскрывать свои карты при блефе, случайные кражи просто пройдут незамеченными.

Поскольку реальный стол не может быть средним во всех отношениях, тебе придется быть настороже и следить за тем, что происходит, и менять свою игру соответствующим образом. Вот еще несколько советов для консервативного игрока:

1. Если тебе приходят много хороших карт, не блефуй. Твоя повышенная активность и так будет вызывать подозрение, и вероятность ответа противников на твой блеф повысится,
2. Если тебе не везет с картами, и ты редко участвуешь в розыгрышах банков, то у тебя отличное положение для блефа. Игрок, который пропускает 20 хэндов, а затем повышает ставку в игре против пары лимперов, ответивших на большой блайнд, не производит впечатления, что он хочет украсть банк,
3. Если игроки за столом предпочитают свободный стиль, не блефуй. Велика вероятность того, что тебе ответят, тогда как твои обоснованные ставки, вероятно, принесут тебе более высокую прибыль.
4. За тайтовым столом блефуй чаще. Игроки ждут прихода хорошего хэнда и без сожаления расстаются со слабыми или минимально пригодными хэндами. Если твой блеф встретил сопротивление за тайтовым столом, тебе крышка, Бросай хэнд.
5. Тебе следует блефовать гораздо реже в онлайновом покере, нежели за реальным столом. Не стоит рассчитывать на то, что твой консервативный имидж произведет впечатление на соперников, которые играют три турнира одновременно и смотрят телевизор в придачу.

Консервативный стиль и затягивание игры

Затягивание игры - гораздо менее эффективная тактика для игрока, который считается консервативным. Когда такой игрок вступает в хэнд, то уже предполагается, что у него что-то есть. Пассивные ответы или прочие признаки слабости будут восприниматься с подозрением. Поскольку для него диапазон стартовых хэндов более ограничен, то возможность наличия у него дро будет казаться менее правдоподобной, нежели в случае с агрессивным игроком. В результате, при помощи затягивания игры консервативный игрок не добьется желаемой активности со стороны противника.

Пример 11. Ты известен как сдержанный игрок, который, по большей части, играет с хорошими картами. За полным столом и на ранней стадии турнира ты открываешь игру повышением до трех больших блайндов, имея на руках

A♥ K♥

Тайтовый, консервативный игрок в седьмой позиции отвечает на твою ставку. Все остальные пасуют. На флопе приходят

9♥ 8♠ 2♦

Ты делаешь продолжительную ставку в размере половины банка. Консервативный игрок отвечает. Четвертой картой приходит J♣. *Каковы твои действия?*

Ответ. Делай чек; если он сделает ставку, пасуй. Что может быть у консервативного игрока в такой позиции, с разумной точки зрения? Если бы у него были тузы, короли или дамы, то он бы повысил до флопа. Если бы у него были две двойки, то он бы, практически наверняка, спасовал. Если бы у него была пара номиналом ниже восьмерок, то он, возможно, спасовал бы после твоей ставки на флопе. Если у него на руках пара восьмерок или девяток, то теперь у него сет, и тебе крышка. Если у него пара десяток или валетов, то ты проигрываешь на данный момент, и у тебя только шесть «аутов». Непарных хэндов, которые могли бы оправдать ответ и в префлопе, и после флопа из ранней позиции, здесь быть не может (хотя игрок, предпочитающий очень свободный стиль, мог бы реализовать оба этих ответа, имея на руках короля и туза, т.е. хэнд как у тебя),

Поскольку большинство хороших игроков могут провести подобный анализ достаточно быстро, ты можешь понять, почему затягивание игры не подходит для тайтового игрока. Когда он отвечает с парой восьмерок в подобной ситуации, а затем собирает сет, то он не может никого обмануть и заставить думать, что у него ничего нет. Агрессивный игрок мог бы ответить с валетом и десяткой одной масти и получить дро на стрит, но консервативный игрок уважает «Принцип Расхождения» (Gap Concept), и не стал бы играть с валетом и десяткой.

Сверхагрессивный стиль и блеф

Сверхагрессивный стиль является прямой противоположностью консервативному стилю. Сверхагрессивному игроку не нужно блефовать до флопа; в некотором смысле, весь его стиль *уже является* блефом. Когда ты играешь с рядом стоящими картами одной масти низкого номинала или с сочетаниями типа десять-восемь или валет-девять в ранней позиции, то ты вызываешь всю ту активность со стороны соперников, которая тебе нужна или

с которой ты можешь справиться. Другими словами, *ты ведешь обычную игру с такими хэндами, которые другие игроки используют при блефе!* Тебе не нужно примешивать сюда никакие дополнительные хэнды.

Сверхагрессивный стиль и затягивание игры

Затягивание игры, однако, является естественным инструментом добывания денег для сверхагрессивного игрока. Сверхагрессивные игроки участвуют в большом количестве розыгрышей банков, и, как следствие, часто сталкиваются с бесполезным флопом. Затягивание игры просто выглядит как и любой другой хэнд, в котором сверхагрессивный игрок вел игру с двумя посредственными картами и либо не получил ничего на флопе, либо получил пару младшего номинала или дро.

Вернись к предыдущему примеру и представь себе сверхагрессивного игрока на месте консервативного игрока, в седьмой позиции. После флопа ты даже близко не сможешь предположить, какие карты у него на руках, и что тебе следует сделать. В этом заключается сила сверхагрессивного стиля, которая, отчасти, компенсирует присутствующий риск; трудно играть в этом стиле, но трудно играть и против того, кто играет в этом стиле.

Скрытая связь между блефом и затягиванием игры

Хотя многие игроки не осознают этого, существует связь между частотой использования тобой затягивания игры и эффективностью твоего блефа. Чем чаще ты используешь затягивание игры, тем менее эффективным будет блеф. Это только отчасти является результатом того, что соперники воспринимают тебя как склонного к хитрости, по большей части, игрока, каждое действие которого следует воспринимать с подозрением. Основная же причина заключается в том, что ты не делаешь достаточного количества обоснованных ставок, чтобы обеспечить убедительность своего блефа. Логика работает следующим образом:

1. В стольких-то случаях тебе приходит хэнд высокой категории.
2. Чтобы твои блефы выглядели убедительно, игроки должны видеть, что ты делаешь обоснованную ставку, и затем открываешь сильный хэнд,
3. Чем чаще ты используешь затягивание игры с сильными хэндами, тем реже будет иметь место условие (2).
4. Таким образом, чем чаще ты используешь затягивание игры, тем менее убедительными выглядят твои блефы.

Если ты сверхагрессивный игрок, и твоей истинной целью является выигрыш крупных банков с «законными» (реально сильными) хэндами, то это не должно слишком беспокоить тебя. Тебя будут воспринимать как игрока, имеющего склонность к хитрым уловкам, и ты будешь получать большие прибыли при наличии реально сильных хэндов. Но если ты консервативный игрок и хочешь иногда применять эффективный блеф, то следи за тем, чтобы не использовать затягивание игры слишком часто.

Задачи

В задачах 8-1 - 8-3 представлены примеры блефа и кражи. В задаче 8-4 можно найти советы относительно ситуаций, когда не следует красть. Техника защиты против блефа и краж проанализирована в задачах 8-5 и 8-6.

Задачи 8-7 - 8-9 посвящены другим формам блефа: продолжительным ставкам, ставкам чрезмерно большого размера, а также полублефу. Неизменно

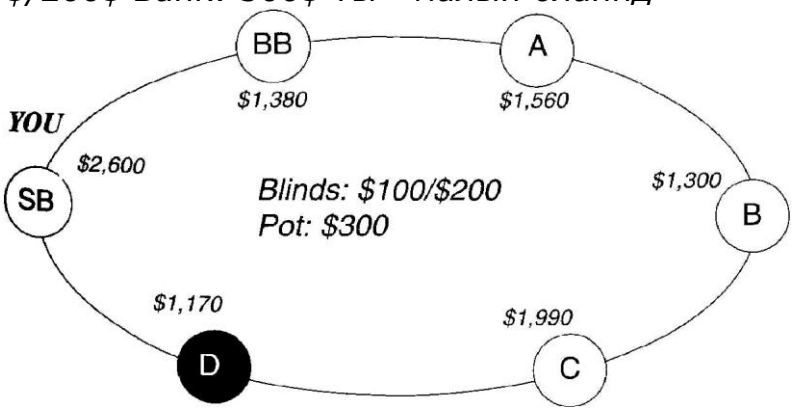
популярный прием кражи из позиции большого блайнда является темой задачи 8-10.

Тонкости игры BSB рассматриваются в задачах 8-11 - 8-13. Задачи 8-14 и 8-15 посвящены прочим различным типам блефа.

В задачах 8-16 - 8-19 показаны примеры затягивания игры. В последних двух задачах, 8-20 и 8-21, проиллюстрированы «за» и «против» чек-рейза.

Хэнд 8-1

Блайнды: 100$/200$ Банк: 300$ Ты - малый блайнд



Ситуация: Онлайновый турнир с одним столом; призовые выплачиваются игрокам, занявшим первые три места. Вначале игроки предпочитали свободный стиль игры, однако затем стали играть тайтово.

Твой хэнд: 8♦5♠

Ход игры до тебя: Игроки A, B, C и D пасуют.

Вопрос: *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Хотя твой хэнд практически ничего собой не представляет, ситуация за столом исключительно благоприятна. Посмотрим, почему.

Обрати внимание: при том, что у тебя наибольшее количество фишек за столом в данный момент, среди противников нет игроков с явно малым количеством фишек. Это очень важно. Все игроки сохраняют способность к борьбе. Осталось шесть игроков, но призовые будут выплачены только троим. Поэтому никто не хочет оказаться следующим игроком, который должен будет покинуть турнир. Как правило, к такому моменту за столом уже наличествуют один-два игрока с очень малым количеством фишек, которые готовы поставить все практически с любым хэндом. Но здесь таких игроков нет.

Подобная ситуация способствует наиболее консервативному, какое только можно увидеть, ведению игры, и, соответственно, предоставляет наилучшие возможности для осуществления кражи агрессивным игроком. Именно сейчас тебе нужно быть как можно более агрессивным, поэтому тебе просто необходимо играть со своими **8♦5♠**, в особенности, принимая во внимание то, что четверо игроков уже спасовали.

Следующий вопрос: Какой ход наиболее уместен в такой ситуации, ответ или рейз? Здесь я рекомендую ответ. Если у большого блайнда есть реально сильный хэнд, то он сразу же повысит твою ставку, и ты сможешь выйти из игры, не вкладывая больших денег. Если у него нет хэнда, то он сделает чек. Тогда ты сможешь увидеть карты флопа и сделать ставку, если только состав флопа не будет исключительно плохим для тебя. Сочетание ответа и последующей ставки после флопа с меньшей вероятностью может быть истолковано как явная кража, нежели простой рейз со стороны малого блайнда.

Ход игры. Ты отвечаешь. Большой блайнд делает чек. В банке теперь 400$.

Флоп: Q♦9♥8♥

Вопрос. *Что следует делать теперь?*

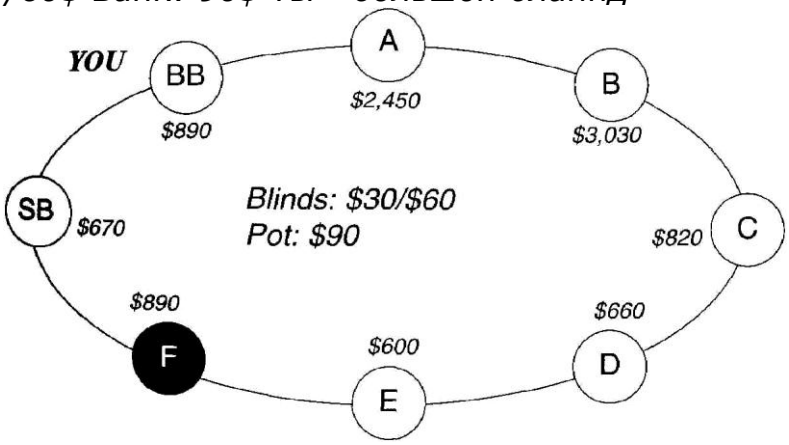
Ответ. Я бы охарактеризовал состав флопа как «средне-неудачный», поскольку он состоит из карт, которые могут быть полезны для немалого количества хэндов. Однако флоп был не совсем бесполезен и для тебя. У тебя теперь есть пара младшего номинала; немного, но это лучше, чем ничего, и, кроме того, является некоторой компенсацией за неблагоприятный состав флопа. Теперь продолжай игру стандартной ставкой в размере половины банка.

Ход игры. Ты ставишь 200$, и большой блайнд пасует.

Подход, продемонстрированный в этом хэнде, более эффективен против слабых игроков, нежели против сильных. За столом, состоящим из сильных игроков, ответ с большей вероятностью может быть воспринят как некий вариант ловушки. Слабые же игроки просто думают, что ответ свидетельствует о наличии хэнда, который недостаточно хорош, чтобы сделать ставку.

Хэнд 8-2

Блайнды: 30$/60$ Банк: 90$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Игрок A часто вступает в игру как лимпер и бывает удачлив. Он демонстрирует тенденцию пасовать в том случае, если после его ответа на большой блайнд кто-либо из противников делает высокую ставку. Игрок D тайтовый. В следующем хэнде блайнды возрастут до 50$/100$.

Твой хэнд: 8♦3♠

Ход игры до тебя: Игрок A отвечает на 60$. Игроки B и C пасуют. Игрок D отвечает. Игроки E и F пасуют. Малый блайнд отвечает. В банке теперь 240$.

Вопрос: *Следует ли тебе ответить или повысить?*

Ответ. Твой хэнд бесполезен; однако этого не скажешь о твоей позиции за столом. Рассмотрим возможность кражи этого банка.

Мы знаем, что игрок A имеет привычку вступать в игру как лимпер, но потом пасует при высокой ставке со стороны кого-либо из противников.

Игрок D тайтовый, но он не повысил. У него есть приемлемый хэнд, но станет ли он отвечать на крупную ставку с таким хэндом?

Малому блайнду было предоставлено огромное соотношение «банк/ставка». В банке было 210$, когда он ответил, добавив к своей ставке 30$. Большинство игроков ответили бы в такой ситуации практически с чем угодно.

Если мы сделаем крупную ставку, то, как я полагаю, игрок A и малый блайнд практически наверняка бросят игру. Мы не можем быть уверены в

действиях игрока D, но мы знаем, что большинство лимперов, как правило, пасуют при крупных рейзах со стороны противника. Поэтому у нас достаточно высокие шансы на то, чтобы забрать банк сразу же. Если нам ответят, то наши шансы на проигрыш двум старшим картам составят 2 к 1, и у нас будут шансы на выигрыш на более позднем этапе хэнда. Для меня этого достаточно; я настроен сделать здесь обманный ход.

Следующий вопрос: *Какого размера должна быть ставка?* Некоторые игроки поставили бы все, по двум причинам:

1. Они полагают, что они с большей вероятностью смогут выиграть банк, если поставят все, нежели если сделают более низкую ставку.

2. Им не нравится перспектива поставить несколько сотен сейчас, получить ответ со стороны противников, спасовать после флопа, а затем попасть в ситуацию, когда блайнды возрастут 50$/100$ при том, что у них останется такое количество фишек, которого хватить лишь на три или четыре раунда.

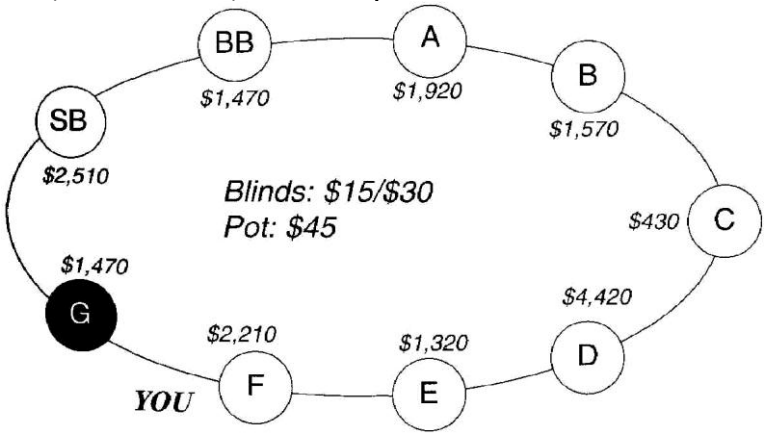
Я понимаю такую точку зрения, но я не согласен с ней. Если бы мой хэнд был немного сильнее, например, десятка и девятка одной масти или что-то вроде этого, и я бы чувствовал, что имею разумные шансы на выигрыш, если мне ответят, то я мог бы последовать этой методике. Но в данном случае мой хэнд настолько слаб, что мне нужна стратегия выхода на тот случай, если мой ход не сработает.

И я, конечно же, не обрадуюсь, если блайнды вырастут, а у меня останутся фишки на сумму лишь 500$ или 550$. Однако я все еще могу надеяться на возможность обманного хода в следующем раунде, с практически наверняка более приемлемым хэндом, чем тот, который у меня есть сейчас. Поэтому я собираюсь повысить, но лишь до 300$. Такая ставка достаточно высока, чтобы заставить моих противников выйти из игры, если они не будут против, но в то же время у меня останется достаточный запас средств на тот случай, если мой прием не сработает.

Ход игры. Ты повышаешь до 300$. Игроки A и D, а также малый блайнд, пасуют. Ты забираешь банк.

Хэнд 8-3

Блайнды: 15$/30$ Банк: 45$ Ты - игрок F



Ситуация: Ранняя стадия турнира в онлайне. Игрок D играет свободно, и ему везет.

Твой хэнд: 9♦7♠

Ход игры до тебя: Игроки A, B и C пасуют. Игрок D отвечает. Игрок E пасует.

Вопрос: *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Иногда я бываю не против сыграть с таким хэндом как девять-семь разных мастей, если это недорого обойдется, и если моя позиция относительно неплоха. Хотя я почти всегда выбрасываю такой хэнд после флопа (а иногда и до флопа, если кто-либо из противников после меня делает рейз), бывают редкие случаи, когда мне очень везет на флопе, и в таких случаях мой хэнд оказывается хорошо замаскированным. Сверхагрессивные игроки используют этот ход гораздо чаще, чем я, и при гораздо более высоких ставках.

Ход игры. Ты отвечаешь. Игрок на баттоне пасует, малый блайнд отвечает, большой блайнд делает чек. В банке теперь 120$.

Флоп: A♠T♥3♥

Ход игры. Блайнды и игрок D делают чек. *Каковы твои действия?*

Ответ. Флоп не принес тебе пользы, однако три игрока до тебя сделали чек, свидетельствующий о слабости. *Подходит ли этот момент для того, чтобы попытаться взять банк при помощи блефа?*

Нет. Существуют две убедительные причины, почему не следует пытаться выиграть банк при помощи блефа в такой ситуации: количество противников и состав флопа. Рассмотрим их по отдельности.

1. **Количество противников.** Чем большее количество активных игроков участвуют в банке, тем в меньшей степени следует использовать блеф. В идеале, блефовать нужно против одного противника. Использование блефа против двоих противников допустимо, но несколько рискованно. Три противника? Забудь об этом. Слишком велика вероятность того, что кто-нибудь решит побороться с тобой за банк, или же, еще хуже, что их чек был ловушкой, и теперь они устроят тебе ре-рейз. Блеф со стороны игрока, который играет последним, выглядит несколько лучше, нежели блеф игрока, который играет первым; однако в подобной ситуации блеф также будет выглядеть явным и возбудит подозрение.

2. **Состав флопа.** Две карты, которые совершенно не нужны в составе флопа игроку, который собрался блефовать - это туз и десятка. Туз - явно неподходящая карта, поскольку игроки в большей степени склонны вступать в игру с тузом, нежели с какими-либо другими картами. Проблема с десяткой менее очевидна, но не менее значительна: десятка - это карта, которая чаще других встречается в стритах. (Десятка входит в стриты различного состава начиная со стрита, включающего карты от туза до десятки, и заканчивая стритом, включающим карты от десятки до шестерки. Ни одна другая карта не встречается столь часто). Когда на доске одновременно появляются туз и десятка, тебе нужно задать себе вопрос: Какие хэнды могут быть у моих противников, чтобы они удовлетворяли следующим условиям:

1. Были бы достаточно удовлетворительными для того, чтобы играть до флопа;

2. Флоп был бы совершенно бесполезен для них?

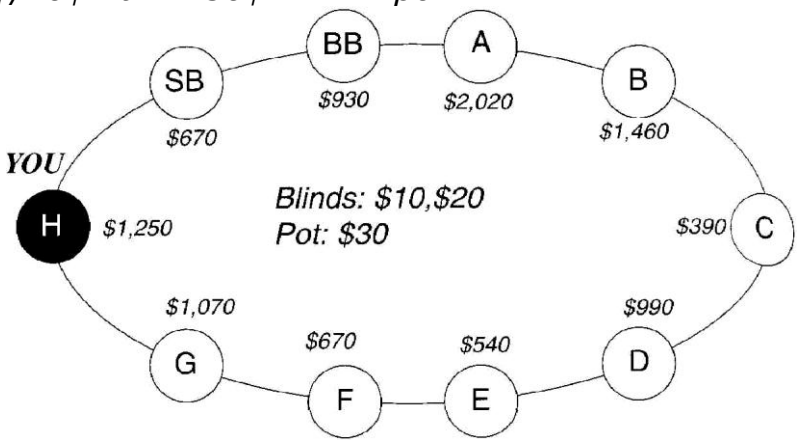
Ты проигрываешь любому из противников, кто играл до флопа с парой на руках, или же любому, у кого были туз или десятка. Кроме того, любой хэнд, состоящий из двух старших карт (например, король-дама или дама-валет), теперь превратился во внутренний стрит-дро (и это помимо того, что карты такого хэнда сами по себе старше твоих карт).

Ты был очень рад увидеть три чека, но флоп слишком опасен, чтобы предпринимать обманные ходы. Подожди более благоприятного момента.

Ход игры. Ты делаешь чек. На торне приходит валет, и ты пасуешь после ставки со стороны игрока D, который забирает банк.

Хэнд 8-4

Блайнды: 10$/20$ Банк: 30$ Ты - игрок H



Ситуация: Ранняя стадия интерактивного турнира с одним столом.

Твой хэнд: A♠2♥

Ход игры до тебя: Игрок A пасует. Игрок B отвечает. Игроки C и D пасуют. Игрок E отвечает. Игрок F пасует. Игрок G отвечает. В банке теперь 90$.

Вопрос. Игрок H решает сделать обманный ход, чтобы украсть банк, и ставит 50$. *Правильно ли его решение?*

Ответ. Многие игроки полагают, что позиция на баттоне дает им право красть любой банк, который встречается им на пути. Это весьма опасная идея, и, если ты в нее веришь, то тебе необходимо срочно освобождаться от подобных иллюзий.

Конечно же, позиция на баттоне имеет определенные преимущества. Поскольку ты играешь последним, у тебя более высокие шансы на выигрыш любого банка, в который ты вступаешь на законных основаниях. Но обрати внимание, я говорю «на законных основаниях». Не нужно торопиться и ввязываться в игру только потому, что ты на баттоне, если в этой игре тебе делать нечего,

У игрока H здесь есть еще одна проблема, Очень хорошо, что в состав его хэнда входит туз, но его вторая карта - двойка. Если на флопе ему не придет двойка, то он, фактически, останется играть лишь с одной картой - единственным тузом. В большинстве случаев по мере развития хэнда окажется, что двойка даже не будет входить в состав его лучших пяти карт. Она будет уступать картам более высокого номинала, находящимся на доске. Когда ты играешь с такими хэндами как туз-король, туз-дама или туз-валет, ты, фактически, обеспечиваешь себе два варианта выигрыша хэнда. Твоя вторая карта дает тебе запас по шансам на победу. Когда ты играешь со слабыми хэндами наподобие туза и двойки или туза и тройки, ты не оставляешь себе такой возможности. Поэтому ты выбрасываешь такой хэнд без особых раздумий.

И есть еще одна, последняя, проблема: ставкой в размере 50$ ты никого не испугаешь. Тот, кто не пожалел 20$ за участие в борьбе за банк, с радостью выложит еще 30$, поскольку соотношение «банк/ставка» будет чрезвычайно привлекательным.

В интерактивном покере ты встретишь множество игроков, которые будут играть с любыми двумя картами, если среди них будет туз, или если эти

две карты будут одной масти. Радуйся, что такие игроки существуют; они отдают тебе свои деньги.

Что бы я сделал в такой ситуации? Несомненно, наилучшим вариантом является пасс, хотя и ответ не безнадежен. Соотношение «банк/ставка» является достаточно приемлемым, и я мог бы надеяться получить на флопе несколько карт младшего номинала и собрать стрит дро. Обрати внимание на то, что я не очень бы хотел увидеть на флопе туз - слишком велика опасность того, что у кого-либо из противников есть туз с более старшей, чем у меня, второй картой.

Ход игры. В действительности, ты повышаешь до 50$. Малый блайнд отвечает, добавляя к своей ставке 40$; большой блайнд добавляет 30$; три изначально ответивших игрока добавляют к своим ставкам по 30$ каждый. В банке теперь 300$.

Флоп: K♠9♠4♣

Ход игры. Все игроки до тебя делают чек. *Следует ли тебе сделать еще одну попытку кражи, поставив 100$?*

Ответ. Нет. Как правило, я могу посоветовать для подобной ситуации чек, но сейчас наиболее правильным будет спасовать, чтобы не влезть в еще более серьезные неприятности!

Это действительно очень плохой флоп для тебя. Поскольку в его составе есть король и девятка, две из карт флопа имеют пиковую масть, и у тебя есть пять способных на ответ противников, то практически наверняка кто-то из этих противников уже имеет готовый хэнд или дро на сильный хэнд. Если кто-либо из них играл с картами старшего номинала, то он теперь собрал пару королей, или же у него теперь есть что-либо вроде дамы и валета или валета и девятки плюс дро на стрит. Кто-то, возможно, начинал играть с двумя пиками, и теперь может собрать флеш. В то же время у тебя нет абсолютно ничего. Если не хочешь пасовать, то сделай чек, и радуйся возможности бесплатно увидеть следующую карту. Однако даже приход какой-либо полезной тебе карты на торне не исключает тот вариант, что твой хэнд все же не станет самым сильным.

Ход игры. В действительности, ты принимаешь решение украсть банк посредством ставки в размере 100$. Все пасуют, за исключением игрока Е, который отвечает. В банке теперь 500$.

Четвертая карта: 5♠

Ход игры. Игрок Е делает чек. *Что тебе следует сделать?*

Ответ. Сделай чек и порадуйся, что у тебя есть возможность бесплатной попытки собрать флеш пик. Если ты намереваешься сделать ставку, то поразмысли следующим образом: что может быть у противника, чтобы он ответил после флопа, но спасовал сейчас? Если у него пара королей, то он останется до конца. Если у него был дро на флеш, то теперь у него есть флеш. Возможно, ты сможешь заставить его спасовать, если у него пара девяток, но это единственный вариант. Помни, его ответ на флопе должен кое-что означать. Твой хэнд явно не улучшился, а вот у него может быть одна из старших комбинаций, и он будет готов устроить тебе чек-рейз.

Ход игры. Ты делаешь еще одну попытку украсть банк и ставишь 200$. Игрок Е ставит все, отвечая на твою последнюю ставку, и затем повышая *эту* ставку на свои последние 190$. *Должен ли ты ответить?*

Ответ. Своими действиями противник показывает, что у него есть флеш. Судя по тому, как развивался хэнд, флеш у него действительно есть. В таком случае в колоде остаются лишь семь пик, и тебе необходима одна из них,

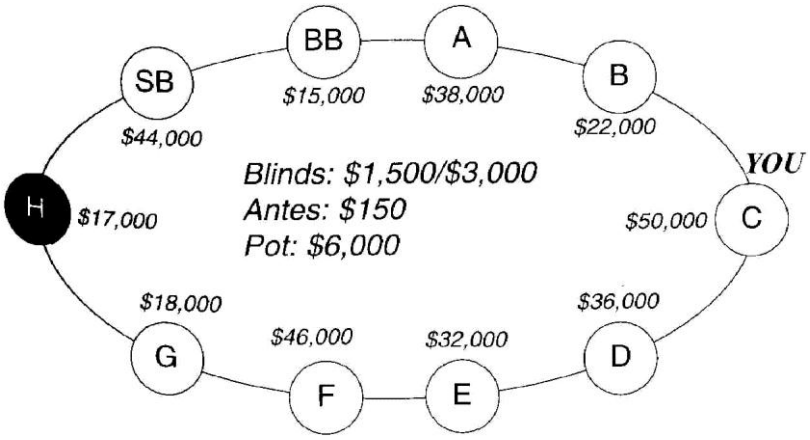
чтобы собрать старший флеш пик. Мы исходим из того, что нам известны восемь карт: две карты у тебя на руках, четыре карты на доске, а также предполагаемые две пики противника. Таким образом, в колоде остаются 44 карты. Шансы против того, что ты соберешь флеш пик, составляют 37 к 7, или же немногим более 5 к 1. Что тебе предлагает банк? В банке сейчас 1190$, и за ответ ты должен заплатить 190$. Грубо говоря, попытка выиграть 1200$ обойдется тебе в 200$, т.е. соотношение «банк/ставка» составляет 6 к 1. Этого достаточно, чтобы ты имел право ответить, исходя лишь из шансов собрать старший флеш.

Ход игры. Ты отвечаешь; противник открывает 7♠4♠; у него флеш. Пятой картой приходит J♥, и твой туз проигрывает его флешу, в который входит король.

Если ты часто смотришь покер по телевидению, то кража банка при отсутствии приемлемого хэнда представляется достаточно легким делом. Иногда ты можешь отделаться небольшим количеством фишек, однако приведенный выше хэнд является хорошим примером того, как все может пойти совершенно против задуманного, и половина твоих фишек исчезнут за пару минут.

Хэнд 8-5

Блайнды: 1500$/3000$ Анте: 150$ Банк: 6000$ Ты - игрок C



Ситуация: Поздний этап крупного турнира. За столом присутствуют как консервативные, так и агрессивные игроки. Игрок D производит впечатление умеренно тайтового. Ты выиграл три последних банка, не открыв ни разу своих карт.

Твой хэнд: A♠K♦

Ход игры до тебя: Игроки A и B пасуют.

Вопрос. *Как тебе следует играть?*

Ответ. С тузом и королем на руках при неоткрытом банке стоит, несомненно, повысить ставку. Тебе следует повысить здесь примерно до трех больших блайндов, примерно до 9000$ - 10000$.

Ход игры. Ты ставишь 10000$. Игрок D, после длительной паузы, ставит все свои 36000$. Все игроки до тебя пасуют. В банке теперь 52000$.

Вопрос. *Что тебе следует сделать?*

Ответ. Прежде всего, сделай глубокий вдох, и не спеши ничего предпринимать. Этот совет является вообще хорошим советом для любой игры, но меня всегда поражает та частота, с которой игроки глубоко задумываются над относительно простыми решениями на ранних этапах турнира, чтобы

впоследствии ответить на ставку «на все» в долю секунды. Научись быть хладнокровным, и твои результаты в конечном итоге значительно улучшатся.

Следующим этапом проверь свое соотношение «банк/ставка». Обязательно сделай это, прежде чем переходить к размышлениям о том, какой хэнд может (или не может) быть у твоего противника. Я видел множество игроков, который сами себя уговорили не играть тот или иной хэнд, совершенно забыв при этом рассчитать соотношение «банк/ставка». Не попадайся в такую ловушку.

В нашем случае ты можешь спасовать и сохранить свои 40000$. Если ты ответишь и выиграешь, у тебя будет 92000$; однако если ты ответишь и проиграешь, у тебя останется лишь 14000$.

Ответить означает подвергнуть риску 26000$, чтобы выиграть 52000$, то есть твое соотношение составляет ровно 2 к 1.

Теперь ты готов подумать о возможных хэндах. Что может быть у твоего противника? Для упрощения ситуации сгруппируем его возможные хэнды в три категории.

1. У него пара тузов или королей. Это наихудший возможный вариант для тебя. Тузы гораздо хуже, чем короли; однако мы сведем эти две потенциальных катастрофы в одну группу и скажем, что твои шансы на проигрыш в этом случае составляют 4,5 к 1.
2. У него парные карты, номинал которых ниже туза или короля. Это, вероятно, пара дам или валетов, хотя мне приходилось видеть, как люди осуществляли подобные ходы с парой десяток, девяток или карт даже более низкого номинала. В этом случае твои шансы на проигрыш составляют 13 к 10.
3. У него какой-либо иной хэнд, и он использует против тебя блеф или полублеф, или же, по ошибке, рассчитывает на обоснованный выигрыш. При таком раскладе ты фаворит с шансами, равными примерно от 3 к 2 до 2 к 1.

Не соверши ошибки, недооценив возможность наличия хэнда Категории №3. То, что ты не стал бы делать обманный ход, имея на руках что-то типа короля и дамы одной масти, еще не говорит о том, что другие игроки тоже не станут этого делать. Он мог подумать, что блефуешь ты. Он мог решить, что ты уже достаточно долго терроризировал его, и пришло время взять хэнд и постоять за себя. Или он мог счесть, что блайнды растут слишком быстро, и он не может больше ждать другого случая, чтобы попытаться взять значительный банк, В игре тебе не нужно прикидывать, какая именно из подобных возможностей может соответствовать действительности. Просто ты должен осознавать тот факт, что, когда игрок ставит все, то возможность отсутствия у него реального хэнда определенно не равна нулю.

Я бы оценил вероятность наличия у него хэнда Категории №3 в не менее чем 10 процентов, и, возможно, даже в 20 процентов. В таком случае насколько велика должна быть вероятность наличия у него пары тузов или королей, чтобы ты спасовал? Не приводя здесь все подробные расчеты, скажу, что она должна быть равна 50 процентам. Если ты полагаешь, что вероятность наличия у противника одного из этих двух хэндов превышает 50 процентов, то тебе следует спасовать. Если эта вероятность, по твоему мнению, ниже, то тебе следует ответить.

На турнире я практически всегда ответил бы в подобной ситуации. Чтобы спасовать, я должен был бы расценивать игрока D как сверхтайтового; кроме того, мне было бы необходимо знать, что я сам имею имидж достаточно

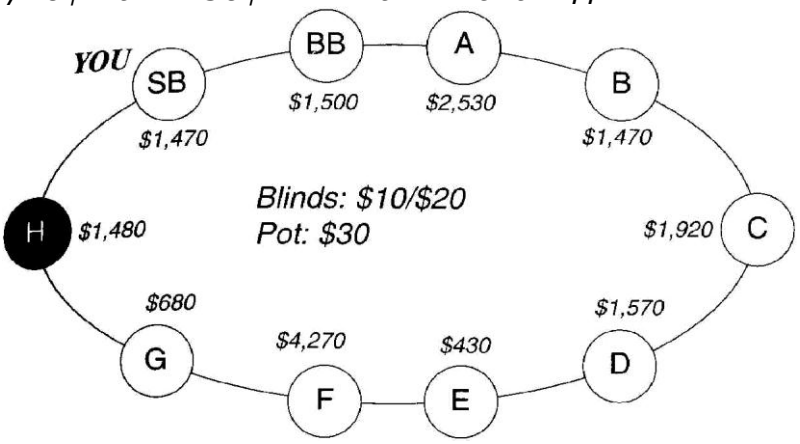
тайтового игрока, и что другие игроки, вследствие этого, не склонны использовать дерзкие обманные ходы против меня, если я делаю высокую ставку, В условии нашей же задачи было оговорено, что я выиграл несколько последних банков, не открывая карт; это лишь повышает шансы на то, что кто-то решится на значительное повышение ставки, имея не самый сильный хэнд.

Кстати, в круговой игре, где преобладает очень старомодная, консервативная манера игры, я бы в подобной ситуации не стал играть, имея на руках туза и короля. Велика вероятность того, что рейз против тебя будут использовать игроки, имеющие как раз один из тех хэндов, которых ты опасаешься больше всего - пару тузов или королей. Однако ты должен знать и о том, что в последнее время игра на деньги обрела значительно более свободный стиль вследствие притока игроков, привыкших к турнирной игре, и старомодная консервативная манера игры встречается все реже.

Развязка. Ты отвечаешь, и твой противник открывает пару дам. Его дамы выигрывают банк.

Хэнд 8-6

Блайнды: 10$/20$ Банк: 30$ Ты - малый блайнд



Ситуация: Ранняя стадия интерактивного турнира с несколькими столами. Игроки E и F играют свободно и агрессивно. Игрок H тайтовый.

Твой хэнд: 6♦5♦

Ход игры до тебя: Игроки A, B, C, D и E пасуют. Игроки F, G и H отвечают. В банке теперь 90$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Шестерка и пятерка одной масти - это несколько слабые рядом стоящие карты одной масти, но твои затруднения могут быть хорошо оплачены. На данный момент банк предлагает тебе соотношение «банк/ставка», равное 9 к 1, поэтому вложи еще 10$ и посмотри, что придет на флопе.

Некоторые игроки охотно используют в такой ситуации крупный рейз, исходя из той теории, что все противники выказали слабость, вступив в игру при помощи ответа на большой блайнд, и, следовательно, банк будет легко украсть. Это разумно обоснованный способ игры, если не злоупотреблять им, и если большинство игроков за столом - тайтовые. Однако этот способ в меньшей степени подходит для интерактивной игры, нежели для игры «вживую», поскольку в онлайне игроки предпочитают более свободный стиль. И он совершенно не подходит здесь. Игроки F и G ранее играли свободно, и ситуация с фишками у них обоих соответствует предельным (с диаметральной противоположностью) значениям. У игрока F очень много фишек, и он может счесть борьбу с тобой небольшим риском; игрок G играет свободно и, вероятно,

уже находится в отчаянном положении. Они оба - сложные мишени, и двое - это для меня слишком много. Просто ответь.

Ход игры. Ты отвечаешь, добавляя к своей ставке 10$. Большой блайнд делает чек. Пять игроков участвуют в борьбе за банк, который теперь равен 100$.

Флоп: 6♠3♣2♦

Ход игры. Ты играешь первым. *Каковы твои действия?*

Ответ. В целом, очень хороший для тебя флоп. У тебя теперь пара, номинал которой самый старший из карт на доске; у тебя есть стрит дро; кроме того, ты можешь собрать флеш, если подряд придут две карты одной масти. Тянуть игру - глупо; это не тот хэнд, на который тебе следует тратить время. Сделай ставку в размере около двух третей банка, и посмотри, что произойдет. Следует надеяться, что ты сможешь забрать банк сразу же.

Ход игры. Ты ставишь 60$. Большой блайнд и игрок F пасуют. Игрок G отвечает. Игрок на баттоне пасует. В банке теперь 220$.

Четвертая карта: 2♥

Ход игры. *Что тебе следует делать?*

Ответ. Три хороших новости. Тебе удалось избавиться от трех противников; оставшийся противник играет свободно, и у него мало фишек, поэтому он не может сильно повредить тебе; кроме того, маловероятно, чтобы двойка на торне помогла его хэнду.

Тебе следует сделать здесь достаточно крупную ставку. Это нужно сделать не для того, чтобы предотвратить дро противника, поскольку с такими картами на доске флеш невозможен, а стрит в высшей степени маловероятен. Тебе просто нужно заставить противника заплатить за право оставаться в игре. Достаточной будет ставка, равная примерно половине банка.

Ход игры. Ты ставишь 100$, и противник отвечает. В банке теперь 420$.

Ответ. В настоящий момент ты должен гадать о том что может быть у твоего противника. Предположительно, он не собирает флеш или стрит. Если у него пара карт более высокого номинала, чем карты на доске, то ему уже предоставлялись два случая для повышения, но он не повысил. Если у него есть шестерка, то вторая карта у него практически наверняка старше, чем твоя вторая карта. Предположим, у него на руках туз и тройка одной масти, и к настоящему моменту у него есть пара среднего номинала.

Пятая карта: К♦

Вопрос. *Каковы твои действия?*

Ответ. Король тебе не помог; тем не менее, он, вероятно, не стал и катастрофой. Игроки гораздо реже остаются в игре, имея на руках сочетание короля и другой карты, нежели туза и другой карты. Однако у тебя также не появилось ничего, кроме той комбинации, о наличии которой твои действия свидетельствовали с самого начала - пары карт старшего (из карт на доске) номинала.

Существуют два способа игры в подобной ситуации. Ты можешь сделать оборонительную ставку в размере около 150$ с целью не дать противнику сделать ставку первым. И ты можешь просто сделать чек и посмотреть на дальнейший ход игры. Если у противника ничего нет, то твой чек может побудить его совершить какую-нибудь глупость.

Я бы предпочел здесь сделать чек. У меня нет сильного хэнда, и я не возражал бы до конца игры делать чек и следить за развитием ситуации, не

вкладывая дополнительных фишек. Если такая позиция заставит противника сделать ставку, то тогда мы и примем решение о наших дальнейших действиях.

Ход игры. Ты делаешь чек. Противник ставит все (500$). В банке теперь 980$. *Что дальше?*

Ответ. Мы подробно обсуждали блеф в этой главе, и теперь пришло время решить, блефует ли наш противник или нет!

Сначала проверим соотношение «банк/ставка». Нам нужно вложить 500$, чтобы ответить и поучаствовать в борьбе за банк размером 980$; таким образом, наше соотношение вкладываемых и выигрываемых денег составляет почти 2 к 1. При существующих обстоятельствах (ставка «на все» со стороны игрока с малым количеством фишек) это создает сильные предпосылки в пользу ответа. Чтобы спасовать здесь, ты должен сначала убедиться, что ты проиграл.

Если его последняя ставка была обоснованной ставкой, то какие у него карты, и какой смысл заключается во всех его действиях в этом хэнде? Фактически, здесь есть только две возможности:

1. У него король и что-то еще, и он отвечал с такими картами до самого конца партии.

2. У него пара карт более старшего номинала, чем карты на доске, и он отказался делать ставку до флопа, после флопа и после торна.

Свободно играющий и отчаявшийся игрок мог бы отвечать до конца партии с королем на руках, хотя, как правило, так играют с тузом. Мог бы игрок, предпочитающий свободный стиль, все время отказываться от ставки, имея на руках пару карт, превосходящих по номиналу карты на доске?

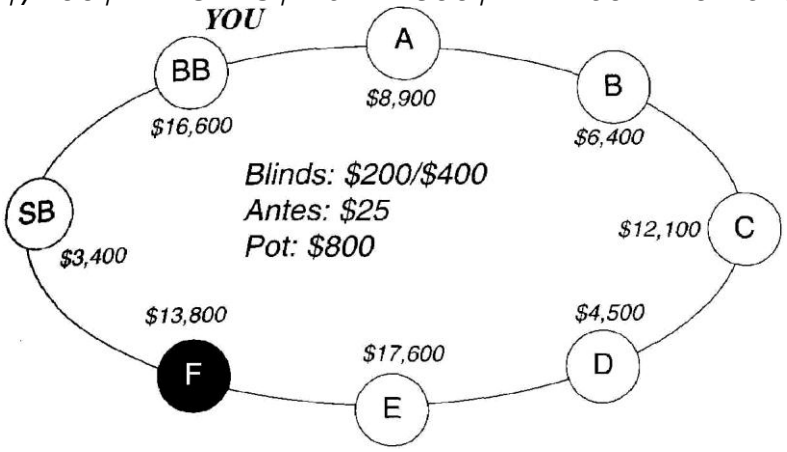
Извините, меня на это не купишь. Его игра в этом хэнде достаточно сомнительна, поэтому я считаю, что очень велика вероятность того, что он блефует. С учетом отличного соотношения «банк/ставка», здесь нетрудно принять решение об ответе.

Ход игры. Ты отвечаешь, и он открывает туза и семерку разных мастей. Ты выигрываешь банк.

Всегда приходится понервничать, если ты отвечаешь, не имея достаточно сильного хэнда. Но в условиях, когда последовательность ставок твоего противника вызывает подозрения, а соотношение «банк/ставка» приемлемо, ты должен заставить противника открыть карты. Это вдвойне верно для интерактивной игры, в которой игроки не вкладывают больших денег в турнир, и гораздо чаще используют блеф.

Хэнд 8-7

Блайнды: 200$/400$ Анте: 25$ Банк: 800$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Середина интерактивного турнира с несколькими столами. Игрок E ведет агрессивную игру.

Твой хэнд: K♣T♠

Ход игры до тебя: Игроки от A до D пасуют. Игрок E повышает, делая ставку в размере 800$. Игрок на баттоне и малый блайнд пасуют. В банке теперь 1600$. Ответ стоит тебе 400$,

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Твой хэнд, конечно, недостаточно силен, чтобы повышать. Однако при соотношении «банк/ставка», равном 4 к 1, ответ кажется неплохим вариантом.

Ход игры. Ты отвечаешь. В банке теперь 2000$.

Флоп: J♦7♥4♠

Ход игры. Ты играешь первым. *Каковы твои действия?*

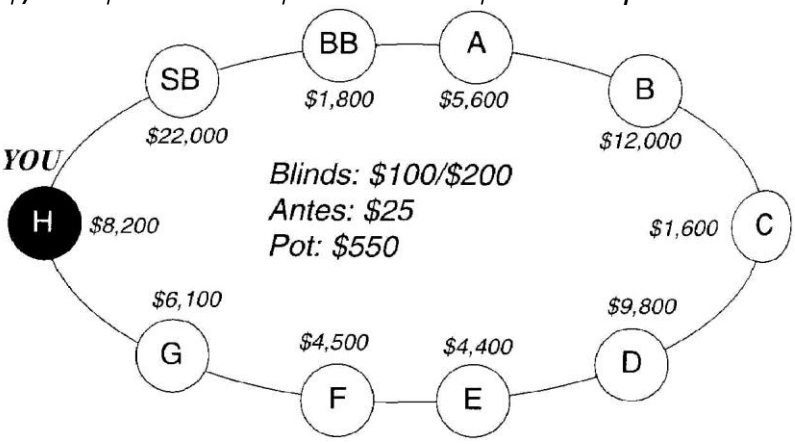
Ответ. Это классический сценарий для хорошей попытки сделать пробную ставку с целью кражи. Тебе не помог флоп, но этот флоп с тем же успехом мог не помочь и твоему противнику. Если ты не сделаешь ставку, то он практически наверняка отберет у тебя банк. Если ты сделаешь ставку в размере половины банка, то выиграешь ли ты в одном случае из трех? Мой опыт подсказывает, что ответ, безусловно, «да». Поэтому поставь 1000$ и посмотри, что произойдет.

Ход игры. Ты ставишь 1000$, и игрок E пасует.

Боялся ли ты играть против соперника, имеющего большое количество фишек? Помни о том, что ты по количеству фишек занимал в данном случае второе место, и мог причинить ему почти такие же неприятности, как он - тебе. В условиях взаимного террора преимущество имеет тот, кто действует первым.

Хэнд 8-8

Блайнды: 100$/200$ Анте: 25$ Банк: 550$ Ты - игрок H



Ситуация: Середина первого дня крупного состязания. Малый блайнд играет сильно и демонстрирует высокую восприимчивость.

Твой хэнд: K♠K♦

Ход игры до тебя: Игроки от A до G пасуют.

Вопрос. *Следует ли тебе ответить, повысить до 600$, повысить до 1800$, или поставить все?*

Ответ. Вот это да. Замечательная ситуация. У тебя сильная пара королей, и остались лишь два игрока, которые вступят в игру после тебя. Как правило, в такой ситуации игроки используют крупный рейз в размере 600$. Такая ставка в три раза превышает большой блайнд, но она не настолько велика, чтобы кто-либо из противников, играющих после тебя, не смог ответить

при наличии хэнда. Поскольку у тебя сильный хэнд и благоприятная позиция, тебе выгодна активность противников.

Но ты не хочешь, чтобы кто-то с таким хэндом как, например, туз и младшая вторая карта, получил возможность бесплатного участия в игре. В подобном случае туз на флопе уничтожит тебя. Поэтому 600$ - это хорошая, основательная ставка для игрока с твоим хэндом.

Игрок с каким хэндом мог бы поставить в подобной ситуации 1800$? Ну, это чрезмерная ставка; это ставка игрока, чей хэнд не очень хорош, и который поэтому опасается дальнейшей игры и хочет украсть банк, используя преимущество своей позиции на баттоне.

Если бы ты был малым блайндом и у тебя было бы много фишек, что бы ты подумал о ставке размером в 600$ со стороны противника? Ты бы не смог сделать никаких определенных выводов. Это могла бы быть как попытка кражи, так и ставка игрока, у которого действительно сильный хэнд, и которому нужна активная игра соперников.

И что бы ты, при тех же обстоятельствах, подумал о ставке размером в 1800$? Ты бы, вероятно, подумал: «Этот негодяй пытается украсть у меня банк. Если мои карты хоть в какой-то степени приемлемы, я раздавлю его, как букашку».

Вот почему тебе следует поставить здесь 1800$ (или подобную сумму). Это ставка, более всего подходящая для игры с восприимчивым противником, принимая во внимание суммы фишек у тебя и у малого блайнда. Ситуация благоприятствует краже; твои действия выглядят как попытка кражи, и игрок с фишками на сумму 22000$ может подумать, что пришел момент поставить все и отобрать твою ставку у тебя. Более того, твоя ставка достаточно невелика в соотношении с твоим собственным количеством фишек (8200$), и поэтому (с точки зрения противника) ты можешь спокойно бросить эту игру и сохранить значительную сумму фишек. И у него самого достаточно много фишек, чтобы, если игра пойдет по наихудшему сценарию, проиграть ставку «на все» и все еще сохранить возможность продолжать игру на турнире.

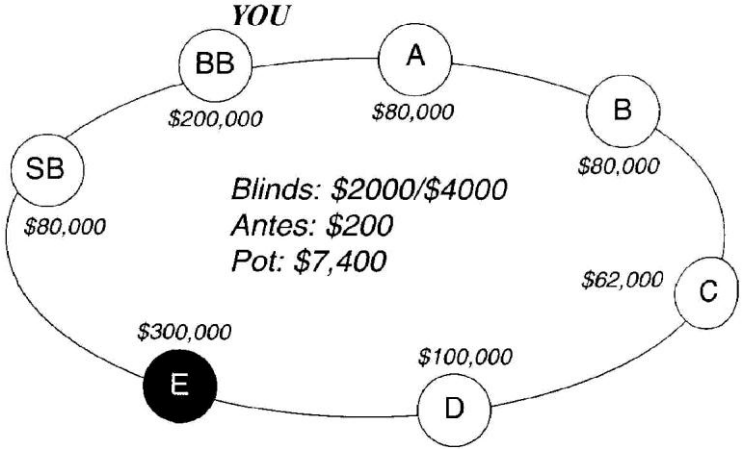
Ход игры. Ты повышаешь до 1800$. Малый блайнд заставляет тебя поставить все. Большой блайнд пасует. Ты отвечаешь. Малый блайнд открывает Q♠T♥. Твои короли выигрывают.

Этот хэнд имеет большое значение и стоит того, чтобы изучить его еще раз. *Помни о том, что наилучший способ расставить ловушку - это представить себе тот хэнд, впечатление о котором ты хочешь создать, и играть в точности так, как ты играл бы с воображаемым хэндом.*

Снова обрати внимание на то, что подобный способ игры срабатывает лишь против сильного и восприимчивого противника, который способен понять, почему твоя ставка слишком велика. Слабый игрок с хэндом чуть лучше среднего увидит просто высокую ставку и спасует.

Хэнд 8-9

Блайнды: 2000$/4000$ Анте: 200$ Банк: 7400$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Поздняя стадия второго дня крупного турнира. Остались тринадцать игроков за двумя столами. Только 11 первых мест оплачиваются. Игрок С - сдержанный игрок, который за последнее время проиграл пару очень важных хэндов.

Твой хэнд: 9♣6♣

Ход игры до тебя: Игроки А и В пасуют. Игрок С повышает до 19000$. Игроки D и E пасуют. Малый блайнд пасует. В банке теперь 26400$, и ответ обойдется тебе в 15000$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Спасовать. У тебя приемлемое соотношение «банк/ставка», но слишком слабый хэнд. В настоящий момент нет причин полагать, что игрок С задумал обманный ход. Он просто сделал вполне корректный рейз из средней позиции. Такой рейз может означать все? что угодно, но в отсутствие иной информации тебе следует предположить, что он означает именно то, что должен означать - наличие хорошего хэнда.

Кроме того, не стоит полагать, что ты сможешь насильно вывести игрока С из игры при помощи какого-то особого хода или же на том основании, что у тебя больше фишек. Он только что вложил одну треть своих фишек в банк, и поэтому ты имеешь основания поверить в его готовность пройти этот хэнд до конца.

Ход игры. В действительности, ты отвечаешь и ставишь 15000$. В банке теперь 41400$.

Флоп: К♣5♣3♠

Вопрос. Это твой ход. *Каковы твои действия?*

Ответ. В некоторых хэндах бывает один или два момента, когда при помощи удачно сделанной ставки можно выиграть хэнд, который в ином случае был бы проигран. Это как раз такой момент. Играя за столом, ты должен выработать у себя умение чувствовать подобные моменты; оно есть у всех хороших игроков.

Рассмотрим возможности, которые мы имеем.

1. Если ты сделаешь чек, то игрок С предположит, что тебе совершенно не повезло на флопе, и сделает ставку. Количество его фишек и сумма банка на текущий момент равны друг другу, поэтому, если он сделает любую ставку разумно крупного размера, он будет обязан доиграть банк до конца. Тебе придется либо спасовать после его ставки, либо быть готовым поставить все,

2. Если ты поставишь все, то он истолкует твою ставку как слабость. В конце концов, если у тебя на руках был король, и теперь ты получил бы

старшую пару, то стал бы ты пытаться заставить его спасовать? Нет. Ты бы попытался выжать из него побольше денег при помощи более низкой ставки. Чрезмерно высокая ставка практически вопиет о том, что у тебя флеш дро, и ты хотел бы закончить партию быстро. Если ты поставишь все. а у него есть хоть что-нибудь приемлемое, то он придет к выводу, что его хэнд лучший, и ответит.

3. Если ты сделаешь ставку среднего размера, то ты можешь непосредственно выиграть банк. Такая ставка логична для игрока, который только что собрал пару королей, и эта ставка напугает его больше, чем любое другое твое действие. Такая ставка также представляет собой типичный пример полублефа в безлимитном холдэме. Ты можешь выиграть банк сразу же; на тот случай, если противник ответит тебе, у тебя есть несколько «аутов» для трефового флеш-дро.

Как только ты придешь к решению о том, чтобы сделать ставку, ты должен будешь также решить, сколько тебе нужно поставить. Поскольку количество твоих фишек весьма велико относительно количества фишек у игрока С, тебе нужно руководствоваться суммой оставшихся у игрока С фишек. До сего момента игрок С поставил 19000$, и у него осталось 43000$. Твоя ставка должна быть достаточно высокой, чтобы заставить твоего противника задуматься о возможности пасса. Тебе также нужно рассмотреть возможность того, что твой противник решит поставить все после ставки с твоей стороны. При таком раскладе ответишь ли ты ему или спасуешь? Рассмотрим возможные ставки в последовательности.

1. **Предположим, ты поставишь 10000$.** Твоему противнику нужно будет вложить 10000$, чтобы ответить и побороться за банк размером более чем в 50000$. Соотношение «банк/ставка», равное 5 к 1, делает его ответ почти обязательным, если у него есть хотя бы какой-нибудь хэнд.

2. **Предположим, ты поставишь 15000$.** Теперь противнику нужно вложить 15000$, чтобы ответить в борьбе за банк размером примерно 55000$. Его соотношение «банк/ставка» составляет 4 к 1, поэтому снова он может ответить практически с чем угодно. Если он решит повысить твою ставку и поставить все, то банк будет равен 95000$, а цена твоего ответа составит 25000$. Вероятность того, что ты не соберешь флеш после прихода оставшихся двух карт, будет равна менее чем 2 к 1, а твое соотношение «банк/ставка» - немногим ниже чем 4 к 1, то есть тебе придется ответить на его ставку «на все».

3. **Предположим, ты поставишь 20000$.** Тогда противнику будет нужно вложить 20000$, чтобы ответить в борьбе за банк размером около 60000$, и его соотношение «банк/ставка» составит лишь 3 к 1. Он все еще может отвечать с большинством хэндов, однако, если его хэнд совсем плох, ему следует спасовать. Если вместо этого он повысит, поставив все, то банк будет равен 95000$, а цена твоего ответа - 20000$. И снова ты с легкостью можешь принять решение об ответе.

Любая ставка позволит тебе ответить на рейз противника, если он поставит все, поэтому делай ставку такого размера, который в наибольшей степени способен заставить его спасовать: 20000$.

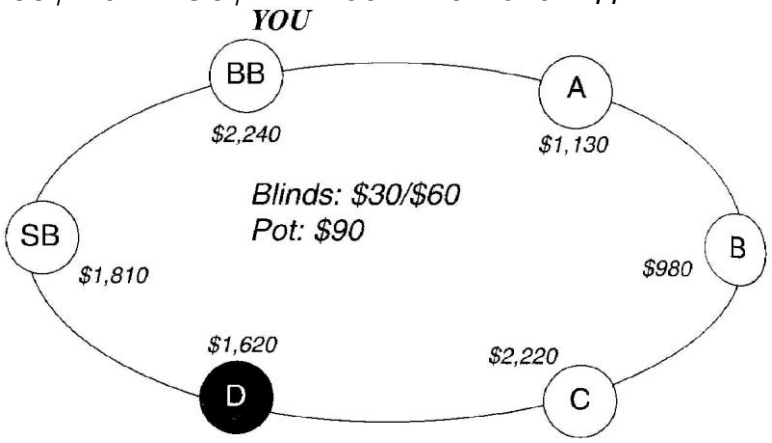
Ход игры. В действительности, ты ставишь все, и игрок С быстро отвечает. Он открывает K♥9♠, и его пара королей выигрывает банк.

Как показала развязка хэнда, в нем, фактически, не было варианта, который мог бы помочь тебе выиграть банк или заставить противника спасовать. Но запомни на будущее следующий принцип: *Маленькая ставка*

может напугать противника гораздо больше, чем высокая ставка, в особенности, если противник - сильный игрок.

Хэнд 8-10

Блайнды: 30$/60$ Банк: 90$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Поздняя стадия спутникового турнира с одним столом. Игрок С и малый блайнд играют очень агрессивно.

Твой хэнд: 4♣4♦

Ход игры до тебя: Игроки A, B, C и D отвечают. Малый блайнд пасует. В банке теперь 330$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Хотя стандартным вариантом для подобной ситуации является чек и ожидание флопа без вложения средств, здесь предоставляется хорошая возможность кражи. Подумай об этом. Четыре игрока, один из которых известен своей значительной агрессивностью, вступили в игру, ответив на большой блайнд, но не повысив ставки. Требования для рейза ниже, чем обычно, поскольку за столом играют всего шестеро игроков. Что может быть у противников? Похоже, что у одного или двух из них непарные старшие карты или же сочетание туза и карты младшего номинала; возможны также хэнды, состоящие из рядом стоящих карт одной масти или из карт, претендующих на возможность флеша или стрита.

Я бы сделал здесь достаточно высокую ставку, не менее 600$, и посмотрел бы на развитие ситуации. В большинстве случаев все четыре игрока предпочтут спасовать, нежели ответить на высокую ставку и остаться один на один с игроком, имеющим, предположительно, сильный хэнд. На тот случай, если ты сделаешь такую ставку, и тебе ответят, у тебя есть хотя бы пара; таким образом, хотя твоя позиция будет неблагоприятной, у тебя все же будут некоторые шансы выиграть, начав с этой точки.

Это достаточно элементарный ход, и его легко проследить, поэтому не злоупотребляй им. В большинстве случаев я с таким хэндом делаю чек даже в подобной позиции; однако иногда я все же использую «Кражу из позиции большого блайнда» для выигрыша банка.

Ход игры. В действительности, ты делаешь чек. В банке все еще 330$.

Флоп: T♥8♠7♠

Вопрос. *Что тебе следует сделать?*

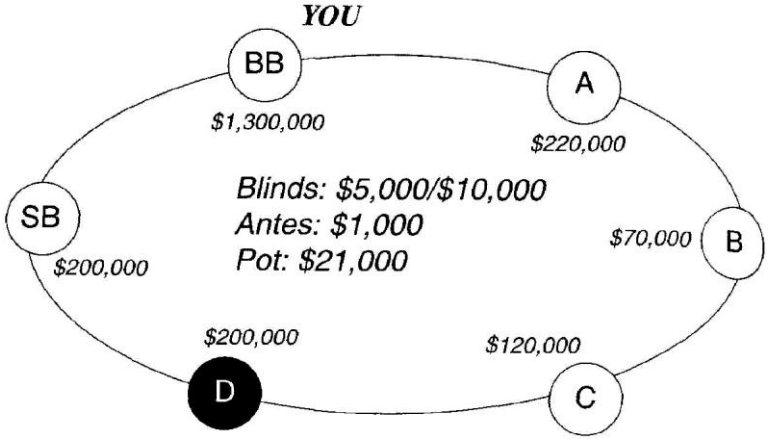
Ответ. На флопе тебе не пришла четверка, но появились три карты старше твоих, а также дро пик. Поскольку ты не сделал ставку до флопа, твоя попытка украсть банк сейчас не будет выглядеть правдоподобно. Состав флопа очень плох для тебя. Существует слишком большое количество вариантов хэндов, которые могли бы после такого флопа превратиться в реальные

комбинации или в сильные стрит дро или флеш дро. Я сказал чек, а затем спасовал бы, если бы кто-нибудь из противников сделал ставку.

Ход игры. Ты делаешь чек. Игрок A ставит все свои 1070$. Игроки B, C и D пасуют. Ты также пасуешь.

Хэнд 8-11

Блайнды: 5000$/10000$ Анте: 1000$ Банк: 21000$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Крупный турнир, финальный стол. Ты - опытный профессионал с солидной репутацией. Игрок A - дерзкий; противники его опасаются. Игроки B, C и D, а также малый блайнд - любители; для некоторых из них это первый крупный турнир. Игра за финальным столом только что началась, и вокруг работают телекамеры.

Твой хэнд: T♠9♠

Ход игры до тебя: Игроки A, B и C пасуют. Игрок D повышает, делая ставку размером в 30000$. Малый блайнд отвечает, добавляя к своей ставке 25000$. В банке теперь 76000$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Перед тем как делать тот или иной ход, не забудь принять во внимание все параметры своей позиции. В покере под твоей позицией подразумевается все, что ты знаешь о своем хэнде, об игроках за столом, о количестве фишек, о ситуации - все, что может дать тебе ключ к действиям твоих противников.

В этой игре ты можешь наблюдать хороший пример того, что я назвал «игрой BSB». Мы имеем: ставку со стороны игрока на баттоне, которая может представлять собой попытку кражи банка, а также ответ со стороны малого блайнда, не обязательно означающий какую бы то ни было силу. Прежде всего тебе должно прийти в голову, что здесь может сработать высокая ставка. Затем тебе нужно определить, в чем уникальность именно этой ситуации, и оценить, способны ли эти факторы увеличить или уменьшить твое желание действовать.

Действительно уникальными моментами этой конкретной позиции являются: относительные суммы фишек; тот факт, что твои противники скорее любители, нежели опытные профессионалы; ведущийся телевизионный репортаж. Вот как бы я оценил эти факторы:

1. **Телевизионный репортаж.** Присутствие телекамер заставляет людей нервничать; большинство людей, когда нервничают, становятся более осторожными. Превыше всего, они не желают выглядеть глупо перед лицом миллионов других людей.
2. **Любители, а не профессионалы.** Они с меньшей вероятностью способны оценить твои действия как часть обманного хода, а с

большей вероятностью воспримут их просто как сильную игру со стороны игрока, у которого много фишек.

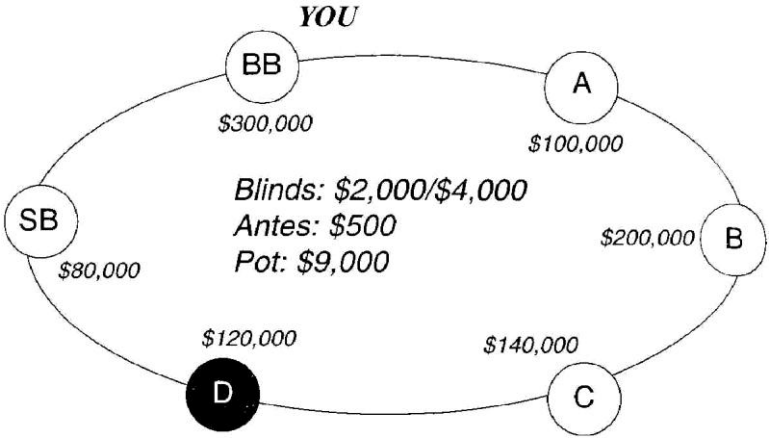
3. **Относительные суммы фишек.** Это обоюдоострый фактор. Высокая ставка предоставляет противникам возможность удвоить свои фишки и вернуться на турнир, но она также предоставляет возможность быстро закончить игру на шестом месте с меньшей суммой выплачиваемых призовых. Даже любители по-разному реагируют в подобной ситуации. Некоторые бывают рады получить свои деньги и почувствовать что напряжение спало; другие же просчитывают стоимость подъема на одну-две ступеньки выше.

В итоге, я прихожу к тому выводу, что ситуация предоставляет даже более благоприятные условия для ставки, нежели обычно. Поэтому я делаю ставку в размере 200000$ и, таким образом, заставляю обоих своих противников поставить все.

Ход игры. Ты ставишь 200000$, и оба противника пасуют.

Хэнд 8-12

Блайнды: 2000$/4000$ Анте: 500$ Банк: 9000$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Крупный турнир, движущийся к финальному столу. К настоящему моменту остались 12 игроков за двумя столами. Игрок D агрессивен, и ранее делал попытки взять банк при помощи обманного хода из позиции на баттоне.

Твой хэнд: J♦2♦

Ход игры до тебя: Игроки A, B и C пасуют. Игрок D повышает до 15000$. Малый блайнд пасует. В банке теперь 24000$. Ответ обойдется тебе в 11000$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Несмотря на слабость твоих карт, тебе часто следует повышать в подобных ситуациях - до уровня, примерно, 30000$ - 40000$. Рейз предпочтителен по следующим двум причинам:

1. Существует достаточная вероятность (возможно, процентов 60) того, что игрок D пытайся украсть банк, и спасует после твоего рейза. Если он ответит, тебе может повезти на флопе, и ты можешь все же выиграть банк. Если он устроит ре-рейз, то это будет означать, что ты, определенно, проиграл, и можешь бросать свой хэнд. Любая ставка, которая может помочь тебе выиграть банк сразу же в 50 - 60 процентах случаев, является выгодной ставкой.

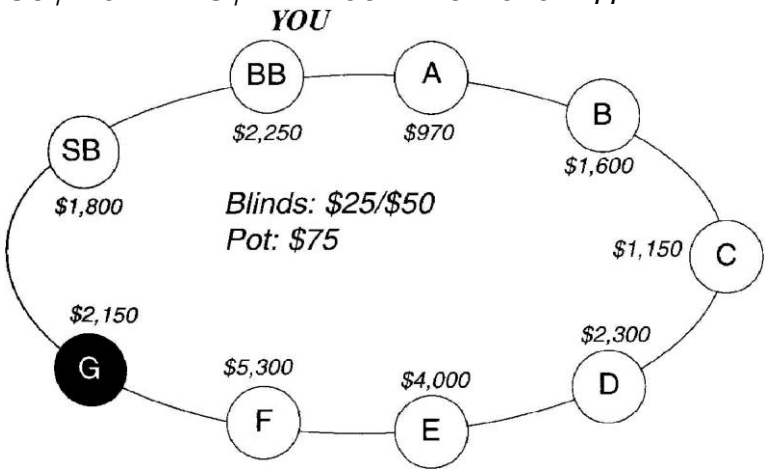
2. На поздних этапах турнира ты должен защищать свой блайнд и давать другим игрокам понять, что с тобой шутить не стоит. Они поймут намек и переключатся на какого-нибудь другого игрока за столом. В психологии покера

часто можно проследить те уроки, которые усваиваются мальчишками на школьном дворе; «Дай отпор задире», «Не позволяй никому указывать тебе», «Покажи, что готов драться, и противник отступит». Что срабатывало на игровой площадке, срабатывает и за покерным столом.

Ход игры. Ты повышаешь до 50000$. Игрок D пасует.

Хэнд 8-13

Блайнды: 25$/50$ Банк: 75$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Ранняя стадия крупного турнира. Игрок G придерживается умеренно тайтового стиля игры.

Твой хэнд: K♣Q♦

Ход игры до тебя: Игроки от A до F пасуют. Игрок G повышает до 100$. Малый блайнд пасует. В банке теперь 175$,

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Это типичный пример игры между баттоном, малым блайндом и большим блайндом. Игрок на баттоне повышает, и это может означать все, что угодно, начиная от чисто обоснованной ставки и заканчивая явной попыткой кражи. Твой хэнд намного лучше средне приемлемого для большого блайнда, поэтому ты имеешь право на значительный ре-рейз. Не повысить будет явной ошибкой, У игрока на баттоне будет более выгодная, чем у тебя, позиция на протяжении оставшегося времени хэнда, и тебе необходимо избавиться от этого неудобства как можно скорее. Поэтому повышай и постарайся своим повышением закончить хэнд.

Ход игры. Ты делаешь ре-рез до 400$. Игрок на баттоне ставит все свои 2050$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Ты задал вопрос и получил понятный ответ. Противник заявляет, что у него есть реальный хэнд; вероятно, это пара старшего номинала. Сейчас ранняя стадия турнира, количество его фишек было достаточно солидным, и у него не было никакой явной причины подвергать риску все свои фишки, не имея ничего на руках. Поэтому поверь ему и выходи из игры.

Здесь стоит запомнить еще два момента:

1. Никогда не бойся бросить игру после своего обманного хода, если этот ход не сработал. Строго говоря, наш рейз с королем и дамой на руках не может быть расценен как «обманный ход». Наша ставка была достаточно обоснованной, принимая во внимание то, что рейз был сделан игроком на баттоне. Однако мы надеялись забрать банк или, как минимум, несколько пошатнуть позиции нашего противника, и нам это не удалось. Нет ничего постыдного в том, чтобы признать, что ставка не сработала, и прекратить

попытки выиграть деньги. Помни о том, что ставить все с королем и дамой разных мастей не входило в наши намерения, когда мы делали ставку.

2. Даже в онлайне ставка «на все» обычно что-то значит. Очень редко это просто чистый блеф. У очень немногих игроков достанет смелости, чтобы, имея на руках, к примеру, семерку и тройку:

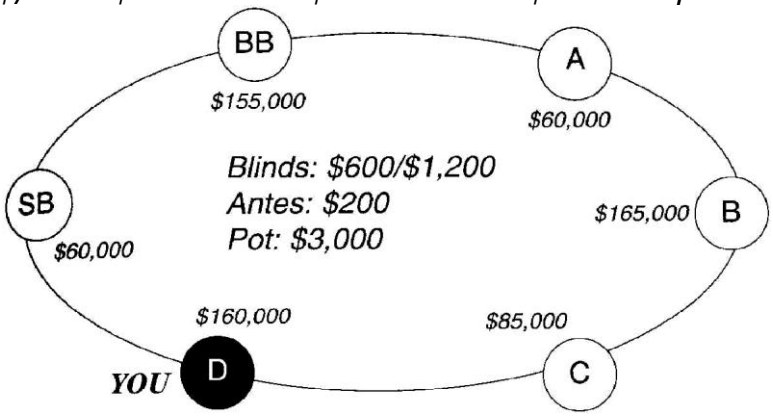
A. Сделать обманный ход с такими картами, а потом

B. Поставить все против соперника, который продемонстрировал силу.

Ход игры. Ты пасуешь.

Хэнд 8-14

Блайнды: 600$/1200$ Анте: 200$ Банк: 3000$ Ты - игрок D



Ситуация: Финальный стол крупного турнира. Большой блайнд играет, в целом, тайтово. Пару раз ты наблюдал, как он делал обманный ход с целью взять банк, но отступал после крупного ре-рейза со стороны противника. Ты имеешь репутацию агрессивного игрока.

Твой хэнд: J♥T♣

Ход игры до тебя: Игроки A, B и C пасуют.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Валет и десятка в позиции на баттоне - достаточно хорошие карты, чтобы использовать обманный ход и попытаться забрать блайнды. Такой попытке, в особенности, благоприятствуют те обстоятельства, что позицию малого блайда занимает игрок с самым малым количеством фишек, а большой блайнд производит впечатление тайтового игрока.

Сделай стандартный для префлопа рейз (за этим столом такой рейз равен 5000$ в текущем раунде) и посмотри на дальнейшее развитие ситуации.

Ход игры. Ты повышаешь до 5000$. Малый блайнд пасует, но большой блайнд отвечает.

Флоп: На флопе приходят **9♣7♠7♦**

Ход игры. Большой блайнд делает чек. В банке теперь 13000$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Что может быть у большого блайнда на текущий момент? У него было очень благоприятное соотношение «банк/ставка» для ответа до флопа. В банке было 8000$, а для ответа он должен был добавить 3800$ к своей исходной ставке; таким образом, его соотношение было выше, чем 2 к 1. Даже тайтовый игрок ответил бы в такой ситуации, имея на руках большинство вариантов пар или же непарные старшие карты. Имея парные карты старшего номинала, он, скорее всего, сделал бы рейз в префлопе. Если он отвечал не с парой девяток и не с сочетанием старшей карты и девятки, то этот флоп не

помог ему; поэтому нет ничего загадочного в его чеке после флопа. В настоящий момент тебе следует предполагать, что у него один из следующих вариантов:

1. Парные карты младшего или среднего номинала.
2. Карта старшего номинала и девятка.
3. Две непарные карты старшего номинала.

Если у него две непарные карты старшего номинала, то ты можешь заставить его спасовать, если сделаешь ставку.

Нужно ли тебе делать ставку? Ответ, определенно, утвердительный. Состав флопа очень хорош, поскольку все карты флопа младше твоих карт. Если у твоего противника на руках две непарные старшие карты, то флоп ему совершенно не помог. Если ты сделаешь ставку, и он ответит, у тебя есть десять возможных «аутов»: три десятки, три девятки и четыре восьмерки для стрита. Окончательный (и важный) аргумент в пользу ставки - это репутация тайтового игрока, которую имеет твой противник.

Если ты будешь делать ставку, то должен ли размер этой ставки соответствовать продолжительной ставке (половина банка), или же он должен быть равен банку? Любая из этих ставок должна заставить противника выйти из игры, если у него две непарные карты старшего номинала, и ни одна из них не испугает его, если у него есть девятка. Если у него пара младшего номинала, то он, вероятно, также останется в игре в любом случае. Я бы сделал ставку в размере продолжительной просто потому, что так я смогу достигнуть необходимой цели с меньшим риском.

Ход игры. Ты ставишь 12000$, Большой блайнд отвечает. В банке теперь 37000$.

Четвертая карта: К♦

Ход игры. Большой блайнд ставит 20000$. *Каковы твои действия?*

Ответ. После ответа в префлопе и чека после флопа большой блайнд теперь ставит половину банка после прихода короля. Если это должно свидетельствовать о наличии короли на руках у большого блайнда, то какая у него вторая карта на руках? Если бы у него были туз и король или пара королей, то он бы повысил в префлопе. Если бы у него были король и дама, король и валет или король и десятка, то он бы спасовал после твоей ставки в предыдущем раунде. Если бы у него были король и девятка или король и семерка, то он бы, вероятно, все еще тянул игру, поскольку у тебя репутация агрессивного игрока. Таким образом, наличие у него на руках короля просто не выглядит правдоподобным.

Более вероятным является наличие у него пары среднего или младшего номинала. В этом случае его ставка представляет собой последнюю попытку взять банк. Кроме того, ты видел, что этот игрок ранее делал подобные попытки и отступал, когда его ставку повышали. Правильным здесь будет применить «бэк-элли маггинг» и сильно повысить его ставку, сделав вид, что король тебе помог (что будет логичным продолжением твоих предыдущих ставок); твоя ставка должна быть достаточно высокой, чтобы показать противнику, что ему, возможно, придется постепенно вложить все свои фишки в этот хэнд. Обрати внимание и на то, что, даже если на твою ставку ответят, после прихода короля у тебя уже появились четыре новых «аута», поскольку теперь твой стрит могут дополнить дамы.

Ход игры. Ты повышаешь до 48000$. Большой блайнд пасует.

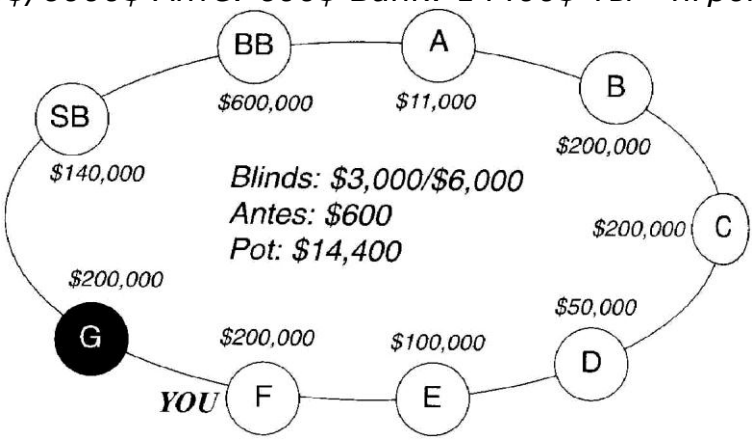
В настоящий момент кто-то из читателей может спросить; «Минуточку, а откуда ты знаешь, что те предыдущие случаи, когда ты наблюдал, как этот

парень пасовал на поздних стадиях хэнда после ставки со стороны противника, не были специально подстроены? Возможно, он знает, что ты помнишь те случаи, и теперь расставил тебе ловушку и приготовился забрать все твои фишки?»

Так вот, ты этого, конечно, никогда точно не знаешь. В покере тебе постоянно придется принимать подобные решения на основании того, что статистики сочли бы «недостаточным объемом выборки». Но, если только ты не играешь с одними и теми же людьми в течение недель и месяцев, то твои сведения и будут этим ограничиваться. В конечном итоге, все дело и состоит в том, чтобы по максимуму использовать имеющуюся информацию (какой бы поверхностной она ни была), руководствуясь, в то же время, здравым смыслом и результатами анализа соотношения «банк/ставка».

Хэнд 8-15

Блайнды; 3000$/6000$ Анте: 600$ Банк: 14400$ Ты - игрок F



Ситуация: Финальный стол крупного турнира

Твой хэнд: 5♥5♦

Ход игры до тебя: Игрок A ставит все свои 11000$. Игрок E отвечает. В банке теперь 36400$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Здесь у тебя есть возможность сыграть в ту игру, которую каждый хороший игрок знает наизусть.

То, что игрок A поставил все, не обязательно имеет какое-то значение. Блайнды угрожают поглотить все его фишки в течение следующих двух хэндов, поэтому он может решиться на игру практически с чем угодно.

Более интересен ответ игрока E. Предположительно, он знает, что игрок A вступил в игру со случайным хэндом, и теперь пытается дешево заполучить имеющуюся сумму фишек, сам имея хэнд немногим лучше.

Здесь правильным ходом будет сильное повышение в размере около 40000$. Если игрок E спасует, то ты сможешь вернуть свои 29000$ и окажешься один на один с игроком A и рядом с круглой суммой недостижимых ни для кого денег, все еще находящихся в банке и включающих блайнды, анте и ставку игрока E. Конечно же, тебе нужен какой-то хэнд, чтобы так сыграть, но пара младшего номинала - это достаточно неплохо.

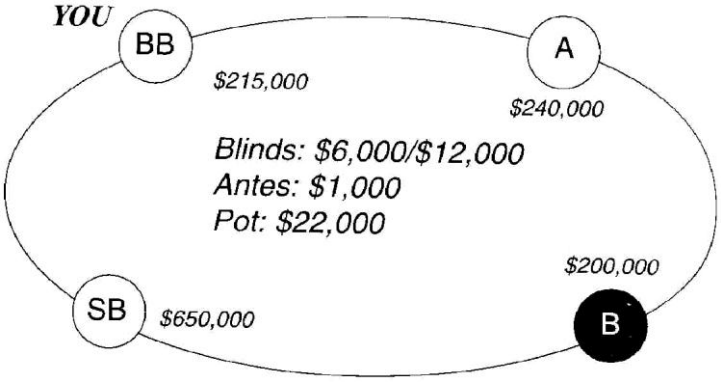
Ход игры. Ты повышаешь до 40000$. Игрок G пасует; блайнды пасуют. Игрок E пасует. В банке теперь 47400$, из которых твои вложения составляют лишь 11000$. Игрок A открывает J♦4♦. Твоя пара пятерок выигрывает банк.

Это прибыльный обманный ход, но возможность его реализации выпадает нечасто. Игрок E допустил ошибку новичка. Если он был

действительно намерен играть, вне зависимости от его хэнда, он должен был сделать рейз, хотя бы для того, чтобы предотвратить подобный обманный ход.

Хэнд 8-16

Блайнды: 6000$/12000$ Анте: 1000$ Банк: 22000$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Финальный стол крупного турнира. Для тебя это первое крупное состязание. Малый блайнд - хитрый, сверхагрессивный игрок, считающийся одним из лучших в мире.

Твой хэнд: J♦8♥

Ход игры до тебя: Игроки А и В пасуют. Малый блайнд повышает до 24000$. В банке теперь 46000$. Ответ обойдется тебе в 18000$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Большинство игроков резонно полагают, что сочетание валета и восьмерки - это относительно слабый хэнд. Для игры за полным столом это действительно так. Но в игре один на один такой хэнд имеет силу лишь немного ниже средней. Если ты рассмотришь этот факт в сочетании с фактом рейза со стороны сверхагрессивного игрока, который мог сделать подобную ставку с любыми двумя картами, а также в сочетании с очень высоким соотношением «банк/ставка» (выше, чем 2,5 к 1) и твоим преимуществом в позиционном отношении, то станет ясно, что ответить в такой ситуации просто необходимо. При игре против сверхагрессивного игрока помни о том, что любой твой хэнд сильнее, чем кажется. Если бы ты играл против консервативного игрока за полным столом, твои J♦8♥ выглядели бы весьма слабым хэндом, поскольку любой хэнд, с которым мог бы играть твой противник, был бы сильнее. Однако сверхагрессивный игрок в позиции малого блайнда может легко пойти на обманный ход с четверкой и тройкой разных мастей, и тогда твой хэнд - основательный фаворит. В таких ситуациях тебе следует принимать решение о продолжении игры исходя из соотношения «банк/ставка» и твоей позиции, а не из силы карт.

Ход игры. Ты отвечаешь. В банке теперь 64000$.

Флоп: J♠8♣2♦

Ход игры. Малый блайнд делает чек. *Каковы твои действия?*

Ответ. Ты получил две пары на флопе, который при любом ином раскладе казался бы посредственным, поэтому у тебя чрезвычайно сильный хэнд. Твоя реальная проблема сейчас - придумать, как бы выжать побольше денег из этой замечательной ситуации.

Твой противник сделал чек; такое действие со стороны сверхагрессивного игрока означает, вероятно, что у него что-то есть. Сверхагрессивные игроки склонны после флопа делать чек с сильным хэндом, а ставку - со слабым хэндом, особенно в игре против соперников, которых они

считают слабыми. В настоящий момент он будет пытаться по твоей реакции на его чек определить, какие у тебя карты.

1. Если ты сделаешь чек, то он придет к выводу, что у тебя ничего нет, потому что новички поступают именно так, когда у них ничего нет.
2. Если ты сделаешь ставку, он решит, что у тебя пара, скорее всего, валетов. Он будет рассуждать следующим образом:

A. У тебя не могло быть пары до флопа, поскольку ты не сделал ре-рейз.

B. Ты бы не стал делать ставку сейчас, если бы у тебя была лишь пара двоек.

C. Ты бы побоялся делать ставку, если бы у тебя была лишь пара восьмерок. Если его карты слабее пары валетов (что вероятно), он не будет стремиться продолжать этот хэнд.

Чтобы в данной ситуации получить побольше денег, лучше всего использовать затягивание игры и начать с чека. Если у него действительно что-то есть, то он придет к выводу, что у тебя нет ничего, и сделает ставку на торне, чтобы взять банк.

Ход игры. Ты делаешь чек. Банк остается равным 64000$.

Четвертая карта: 3♣

Ход игры. Малый блайнд ставит 30000$. В банке теперь 94000$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Для большинства игроков в такой ситуации возникает соблазн сделать крупный рейз, заявляя, фактически, противнику: «Ха! Я перехитрил тебя!». Не поддавайся этому соблазну. Целью твоей игры в покер является выигрыш денег у твоего соперника, а не демонстрация того, какой ты умный.

Вместо этого, тебе следует применить стратегию «роуп-э-доуп» и просто ответить. **3♣** вероятно, не помогла хэнду твоего противника; однако на доске теперь две трефы. После твоего ответа противник попытается определить, что у тебя есть. Вот как будут выглядеть его рассуждения;

1. У тебя не было пары до флопа, поскольку ты не сделал ре-рейз.
2. Ты не собрал пару валетов на флопе, поскольку ты сделал чек.
3. Ты ответил на ставку после прихода **3♣**, которая стала второй трефой на доске.

Наиболее логичным предполагаемым хэндом, который может соответствовать всем этим трем фактам, являются две трефы, одна из которых имеет старший номинал. Твое соотношение «банк/ставка» было равно 3 к 1, чего не совсем достаточно для ответа, если исходить только на возможности собрать флеш; однако, если одна из твоих карт, предположительно, **К♣** то ты мог бы подумать, что все оставшиеся короли являются «аутами».

Ответив сейчас, ты предоставишь своему противнику правдоподобный, однако не соответствующий действительности сценарий своего хэнда. Когда для такого варианта игры предоставляется возможность, это большая удача, поскольку, если на ривере придет бланковая карта, но ты сделаешь ставку, то противник будет убежден, что ты не смог собрать нужный хэнд и теперь блефуешь.

Обрати внимание на то, что такие хитрости можно применять лишь против очень хороших игроков. Недалекий игрок не поймет смысл твоих действий и даже не попытается разгадать его.

Ход игры. Ты отвечаешь. В банке теперь 124000$.

Пятая карта: А♠

Новости хорошие и плохие. Твой противник может испугаться, что у тебя теперь есть пара тузов. С другой стороны, это не трефа, поэтому, если, по его предположениям, ты собирал флеш, то теперь он знает, что ты его не собрал.

Ход игры. Малый блайнд делает чек. *Каковы твои действия?*

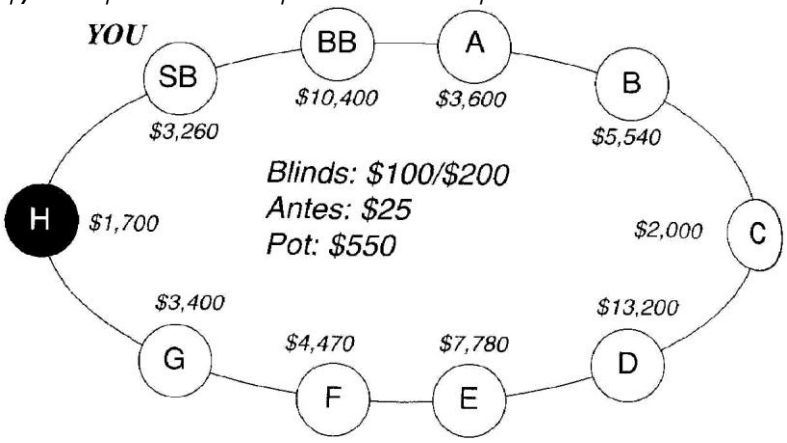
Ответ. Твои карты практически наверняка лучшие, поэтому пришло время привести ловушку в действие и сделать ставку. Однако ставка не должна быть очень высокой, потому что тебе не нужно его отпугивать. Подходящий размер для ставки - немногим менее половины банка. Он будет опасаться туза, но он знает, что ты не собрал свои дро; кроме того, соотношение «банк/ставка» будет служить достаточной побудительной причиной для ответа.

Ход игры. Ты ставишь 50000$, и противник отвечает. Он открывает Т♣Т♦, и твои две пары выигрывают банк.

Когда ты ведешь игру с очень сильным хэндом против сверхагрессивного игрока, предоставь ему возможность взять на себя инициативу в ставках. Старайся сочетать затягивание игры и стратегию «роуп-э-доуп». Зачастую тебе будет нужно сделать лишь одну ставку, на ривере.

Хэнд 8-17

Блайнды: 100$/200$ Анте: 25$ Банк: 550$ Ты - малый блайнд



Ситуация: Крупный турнир, ранняя стадия второго дня. Большой блайнд - очень агрессивный игрок, который любит делать крупные рейзы и заставлять противников выходить из игры при помощи таких рейзов.

Твой хэнд: А♠А♦

Ход игры до тебя: Игроки от А до Н пасуют. Остаетесь лишь ты и большой блайнд.

Вопрос. *Как играть с парой тузов?*

Ответ. В целом, затягивание игры до флопа с таким хэндом как пара тузов - неудачный вариант; однако существуют ситуации, в которых такой обманный ход не лишен смысла, и в этом хэнде показан один из таких примеров.

Единственный вопрос в данном случае - как делать ставки наилучшим образом, чтобы в итоге в банке оказались все твои фишки, а также все фишки противника. Если ты повысишь, а у твоего агрессивного противника в позиции большого блайнда есть сколь бы то ни было приемлемый хэнд, то он расценит твой рейз как попытку малого блайнда украсть банк, чего никогда не допустит ни один истинный агрессор. Но, если у него нет абсолютно никакого хэнда, то он спасует, каким бы он ни был агрессором. Ответ, с другой стороны, указывает на достаточно слабый хэнд в такой позиции (настолько слабый, что он не стоит даже того, чтобы делать такую вялую попытку кражи), и противник сделает ре-рейз с любыми картами. Поэтому я отдаю свой голос за ответ.

Ход игры. Ты отвечаешь на 100$, и большой блайнд повышает до 400$. В банке теперь 1050$.

Вопрос. *Каков наилучший вариант продолжения игры?*

Ответ. Это был явно хороший результат. Что дальше? По возможности, нам необходимо отправить все фишки в банк до флопа. Если он повышает, имея хэнд средней силы, а на флопе ему не повезет, то, учитывая нашу демонстрацию сопротивления, ему будет очень сложно найти оправдание для продолжения игры, будь он даже сумасшедший со справкой. Поэтому нам нужно сделать еще один рейз, чтобы поддержать игру и дать ему последний шанс вывести нас из игры. Но ставка не должна быть слишком большой - нам не нужно его пугать. Мы должны вести себя тихо, как мышь, но с небольшой долей развязности.

Я бы предпочел ответить на его 400$, а затем повысить ставку еще на 600$. Тогда в банке было бы 2050$, и соотношение «банк/ставка» для ответа противника составило бы более 3 к 1, что, вероятно, было бы чрезвычайно заманчивым. Кроме того, на тот момент ему уже могла бы показаться привлекательной возможность поставить все. Взгляни на ситуацию с его точки зрения. Мы начали партию, имея 3260$, и до сих пор вложили 1100$, вследствие чего у нас осталось 2160$. Если он будет побуждать нас поставить все, то мы еще сможем (как он полагает) отступить, сохранив около двух третей от первоначального количества фишек. Мы еще не вложили в банк столько фишек, чтобы уже невозможно было отступать, поэтому он все еще может заставить нас выйти из игры при помощи высокой ставки. Если мы поставим более 1000$ прямо сейчас, то будет явно видно, что отступать нам некуда, и это может предотвратить полублеф с его стороны. Поэтому достаточно неплохим решением является поставить сейчас 1000$.

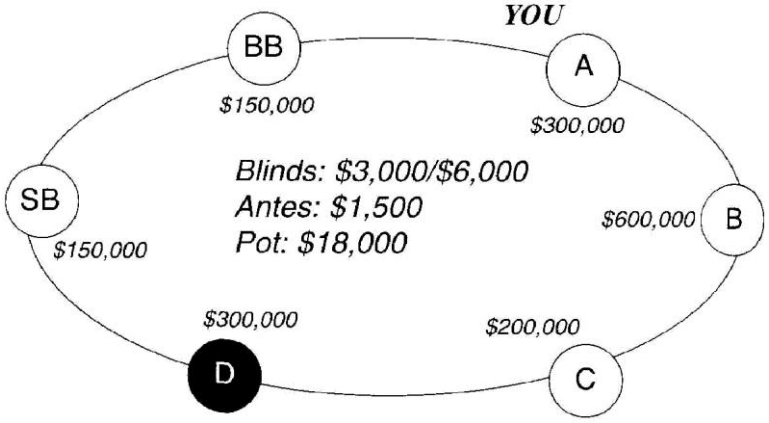
Ход игры. Ты ставишь 1000$, и противник ставит все свои 2160$, побуждая тебя сделать то же самое. Ты отвечаешь.

Замечательно! Теперь осталось только выиграть хэнд.

Развязка. Противник открывает A♣6♣. На доске выпадают T-8-6-5-3, среди которых нет ни одной трефы, и ты удваиваешь свои фишки.

Хэнд 8-18

Блайнды: 3000$/6000$ Анте; 1500$ Банк: 18000$ Ты - игрок A



Ситуация: Финальный стол крупного турнира. Игрок D - агрессивный игрок, продемонстрировавший склонность к попыткам кражи банка при наличии позиционного преимущества.

Твой хэнд: A♠T♠

Ход игры до тебя: Ты играешь первым,

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. При игре за полным столом туз и десятка одной масти - это слабоватый хэнд для открытия банка, если за столом играют шесть человек, то такой хэнд отлично подходит для открытия. Здесь необходимо делать солидный рейз.

Ход игры. В действительности, ты повышаешь до 25000$. Игроки B и C пасуют. Игрок D отвечает из позиции на баттоне. Блайнды пасуют. В банке теперь 68000$.

Флоп: K♣T♥3♠

Вопрос. *Следует ли сделать чек или ставку?*

Ответ. У тебя теперь есть пара среднего номинала; однако при наличии на доске короля и десятки ты уязвим для большого количества возможных комбинаций карт. Ты проигрываешь любому противнику, у которого есть на руках король; кроме того, другие комбинации из старших карт могут теперь являться стрит-дро.

Существуют два варианта игры в этом хэнде. Прямой путь - сразу же сделать ставку в размере около половины банка, примерно 35000$. Таким способом ты можешь выиграть банк сразу же; если же этого не произойдет, и противник ответит или сделает ре-рейз, то ты наверняка получишь некоторую надежную информацию о его хэнде.

Второй вариант - сделать чек и дать возможность твоему агрессивному сопернику попытаться украсть банк. Это более опасно, но и потенциально более прибыльно. Принимая во внимание то, что ты знаешь о своем сопернике, существует высокая вероятность того, что его ставки из такой позиции будут, по большей части, сделаны с такими хэндами, которые ты сможешь побить.

Ход игры. В действительности, ты делаешь чек. Игрок D ставит 40000$. *Каковы твои действия теперь?*

Ответ. В банке 108000$, и ответ обойдется тебе в 40000$. Поскольку игрок D очень агрессивен, велика вероятность того, что он просто пытается украсть банк, но твои карты сильнее. Явно нужно ответить.

Ход игры. Ты отвечаешь. В банке теперь 148000$.

Четвертая карта: 6♥

Вопрос: *Нужно сделать чек или рейз?*

Ответ. Шестерка не помогла тебе, но она, вероятно, не помогла и твоему противнику. Выбрав стратегию для хэнда, ты должен следовать ей и делать чек.

Ход игры. Ты делаешь чек. То же самое делает игрок D.

Пятая карта: 6♣

Вопрос. *Нужно сделать чек или рейз?*

Ответ. Если твоему противнику не помогла первая шестерка, то не помогла ему и вторая. Если только у противника на руках нет короля, то сейчас ты выигрываешь. Если у него есть король, то его чек на торне был ошибкой - за исключением того варианта, что он готовит действительно серьезную ловушку. Существует обманный ход, который иногда используют очень сильные игроки, и который я называю «ставка-чек-ставка». Вот как он работает. У тебя на руках такой хэнд как туз-король, и на флопе приходят такие карты, как в нашем примере - король и две другие карты. После флопа ты делаешь ставку в размере половины банка, что может означать силу, но может быть и стандартной продолжительной ставкой. Твой противник отвечает. На торне ты делаешь чек, показывая, что твоя первая ставка была просто продолжительной ставкой, и сейчас ты уже практически готов отказаться от продолжения игры. На ривере ты снова делаешь ставку, показывая, что, по

твоему мнению, банк можно украсть, и ты делаешь такую попытку. Когда такой прием срабатывает, твой противник отвечает или повышает ставку под конец партии, имея пару среднего или младшего номинала и думая, что ты не собрал свой хэнд; таким образом, ты выигрываешь большой банк.

Существует ли вероятность того, что этот ход применяется в нашем приеме? По всей видимости, нет. Однако ты должен знать, что такой ход существует. Он входит в арсенал всех сильнейших игроков.

Между тем, что тебе следует сделать сейчас? Если ты сделаешь ставку, то можешь выиграть банк, а при помощи чека можешь побудить противника на отчаянную попытку кражи под конец партии. Поскольку до сих пор ты делал чек, нужно быть последовательным и также сделать чек под конец партии.

Ход игры. Ты делаешь чек. Противник ставит 80000$. В банке теперь 228000$. Ответ обойдется тебе в 80000$. *Каковы твои действия?*

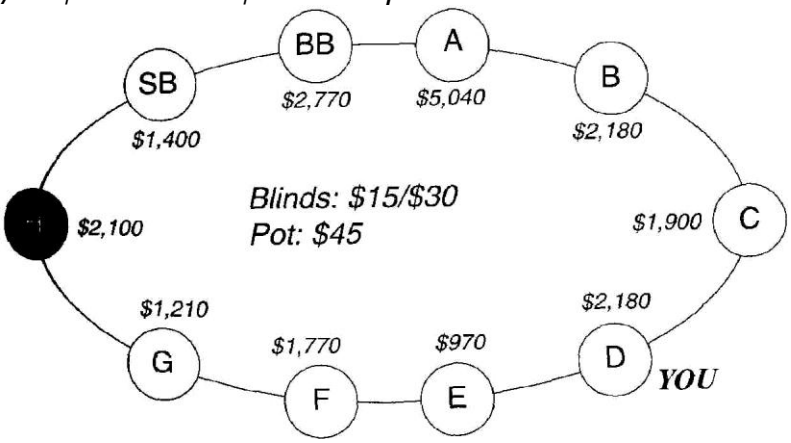
Ответ. Необходимость ответа, конечно же, очевидна. Соотношение «банк/ставка» составляет почти 3 к 1, и существует отличная возможность того, что твои десятки выиграют.

Развязка: Ты отвечаешь, и противник открывает 7♦5♦. Ты забираешь банк.

У тебя был неплохой, но и не самый сильный хэнд в игре против соперника, склонного красть банки. Подход «роуп-э-доуп» принес гораздо больше денег в результате хэнда, нежели мог бы принести любой прямой способ ставок.

Хэнд 8-19

Блайнды: 15$/30$ Банк: 45$ Ты - игрок D



Ситуация: Ранняя стадия интерактивного турнира. Большой блайнд играет агрессивно. Игрок F только что появился за столом, и у тебя нет никакой информации о нем.

Твой хэнд: 9♠7♠

Ход игры до тебя: Игроки A, B и C пасуют.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. С точки зрения чисто консервативного игрока с таким хэндом, естественно, не стоит вступать в игру. Сверхагрессивные игроки чувствуют себя вполне спокойно, играя с такими хэндами в средней позиции. (Если ты посмотришь записи турниров, которые выигрывал Гас Хэнсен, то ты обратишь внимание на демонстрируемое им великолепное умение играть с такими картами среднего номинала и одной масти). Смысл заключается в том, чтобы дешево дождаться флопа, имея хэнд, который может после флопа превратиться в значимую комбинацию; в этом случае сила твоего хэнда окажется хорошо

замаскированной. Мне самому нравится иногда так играть, но я это делаю очень редко.

Ход игры. Ты отвечаешь. Игрок E пасует, игрок F отвечает. Прочие игроки пасуют; большой блайнд делает чек. В банке теперь 105$; из оставшихся трех игроков ты играешь вторым.

Флоп: T♦8♣6♣

Ход игры. Большой блайнд делает чек. *Каковы твои действия?*

Ответ. После флопа ты собрал стрит, что является наилучшим возможным результатом для твоего хэнда. Это даже лучше, чем собрать на флопе флеш, поскольку твой хэнд очень хорошо замаскирован. Теперь проблема заключается в том, чтобы сделать на этом деньги. Этот хэнд явно подходит для затягивания игры, но как это сделать правильно? Рассмотрим три различных подхода.

Полный слоуплей: Ты делаешь чек. Это не добавляет денег в банк, однако гарантирует продолжение хэнда. Ты надеешься на один из четырех возможных результатов:

1. У игрока F есть какой-то (хотя и не самый сильный) хэнд, и он сделает обоснованную ставку.
2. Игрок F видел, что перед ним спасовали два игрока, и решит, что сможет украсть банк при помощи ставки.
3. Игрок F сделает чек, но на торне придет старшая карта и образует пару с соответствующей картой, имеющейся на руках кого-либо из двух игроков.
4. Игрок F сделает чек, и либо он, либо большой блайнд решит украсть банк на торне.

Преимуществом полного слоуплея является высокая вероятность выигрыша дополнительной ставки даже в том случае, если ни у кого из противников ничего нет. Недостаток - то, что при таком подходе ты не добавляешь денег в банк, и твоим противникам будет проще отказаться от борьбы за столь небольшой банк.

Частичный слоуплей: Ты ставишь 30$. Недостаток минимальной ставки заключается лишь в том, что уже сам факт твоей активности может отпугнуть остальных игроков. Но, если это случится, то это будет означать, что у тебя в любом случае было мало шансов на выигрыш крупной суммы в этом хэнде. Преимущество - то, что твоя ставка настолько мала, что на нее легко ответить (игрок F получает для ответа соотношение «банк/ставка», равное 4,5 к 1); кроме того, чем крупнее банк, тем легче будет пополнить его в следующих раундах.

Продолжительная ставка: Ты ставишь 50$. Эта ставка выглядит как стандартная продолжительная ставка и может быть истолкована как попытка кражи. Но, если ни у кого из противников ничего нет, то не будет иметь никакого значения, подумают ли они, что ты пытаешься украсть банк; они просто позволят тебе его украсть.

Между этими вариантами, я полагаю, очевидно наихудшим является ставка в размере 50$. Я бы выбрал этот вариант только в том случае, если бы я за последнее время уже сделал несколько продолжительных ставок, если бы после этих продолжительных ставок я отступал в случае ре-рейза со стороны соперника, и если бы остальные игроки имели репутацию агрессивных. При наличии всех указанных обстоятельств существовала бы достаточно высокая вероятность того, что кто-нибудь решит побороться со мной, и это бы

оправдывало такую ставку. При отсутствии же указанных обстоятельств была бы высока вероятность того, что я просто отпугну противников.

Два других варианта (чек и минимальная ставка) достаточно схожи. При помощи чека ты практически наверняка обеспечиваешь ставку со стороны противника на каком-либо из дальнейших этапов хэнда, и этот вариант я выбираю по умолчанию.

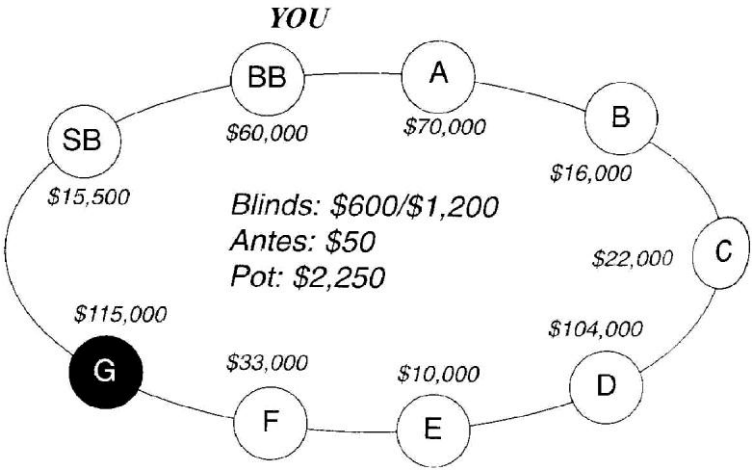
Ставка в размере 30$ выглядит как пробная ставка, и это полезно, поскольку она создает прикрытие для моих реальных пробных ставок, которые я буду делать когда-либо впоследствии. Моим предпочтением (с небольшим перевесом) является чек, но, если бы кто-нибудь решил сделать минимальную ставку, я бы не стал критиковать такое решение.

Новички склонны сбиваться с верного пути в подобных ситуациях, поскольку они чувствуют, что их хэнд настолько силен, что они обязательно выиграют нечто большее, чем минимальную сумму денег. Однако одно из проявлений жестокой действительности в покере заключается в том, что с очень хорошим хэндом ты зачастую не сможешь выиграть очень много денег, поскольку никто из соперников за столом не будет иметь достаточно сильный хэнд, чтобы вступить в борьбу против тебя. Скрытый недостаток игры с такими картами как рядом стоящие одной масти среднего номинала заключается в том, что очень полезный для тебя флоп практически по определению не принесет пользы прочим игрокам за столом, которые играют со старшими картами.

Ход игры. В действительности, ты ставишь 50$. Игрок F и большой блайнд пасуют, и ты забираешь крошечный банк.

Хэнд 8-20

Блайнды: 600$/1200$ Анте: 50$ Банк: 2250$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Крупный турнир, начало второго дня. Игрок A - хитроумный ветеран турниров с дюжинами крупных призов на счету. Он может играть в каком угодно стиле и известен своей склонностью к продолжительным ставкам.

Твой хэнд: 8♥8♦

Ход игры до **тебя:** Игрок A ставит 5000$. Все прочие игроки до тебя пасуют. В банке теперь 7250$. Ответ обойдется тебе в 3800$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. У тебя невыгодная позиция, но у тебя есть хэнд, и соотношение «банк/ставка» весьма благоприятное. Попытка взять банк размером в 7250$ обойдется тебе в 3800$, то есть твое соотношение «банк/ставка» составляет почти 2 к 1. Поэтому отвечай. Не следует повышать, поскольку исходная ставка была сделана игроком в ранней позиции. Против игрока в поздней позиции,

сделавшего ставку, часто следует использовать приличного размера ре-рейз, поскольку многие такие игроки будут просто красть банк.

В целом, тебе не следует пасовать с парой среднего номинала до флопа, если цена продолжения игры является разумно приемлемой. Стратегия игры с такими картами после флопа достаточно проста. Если тебе придет тройня (шансы против этого составляют $7^1/_2$ к 1, и это число тебе стоит запомнить), то ты станешь большим фаворитом на выигрыш достаточно крупного банка. Если флоп не поможет тебе, но будет полностью состоять из карт младшего номинала, то ты все еще будешь иметь шанс на выигрыш; возможно, твой противник играет с двумя старшими картами, и в этом случае ты сейчас являешься значительным фаворитом. Если в составе флопа выпадут две старшие карты, то тебе нужно будет пасовать. Что делать при прочих вариантах флопа? Прояви творческое мышление.

Ход игры. Ты отвечаешь. В банке теперь 11050$.

Флоп. T♦4♠3♣

Вопрос. Ты играешь первым. *Как нужно играть?*

Ответ. Это достаточно хороший для тебя флоп. На доске нет ни флеша, ни стрита, и лишь одна карта старше твоих восьмерок. Если только твой противник вступил в игру не с парой старшего номинала, и если одна из карт у него на руках не является десяткой, а у тебя, вероятно, сейчас лучший хэнд. Но ты не можешь быть уверен.

Это хэнд, который требует *контролируемой агрессии.* Если у тебя лучший хэнд, то тебе нужно выяснить это и сделать на этом деньги, Если у тебя худший хэнд, то тебе нужно не проиграть все свои фишки, Твоя проблема проста: Если у твоего противника лучший хэнд, то он, вероятно, об этом знает. Предположим, что у тебя была бы, например, пара королей, и на флопе пришли бы T♦4♠3♣. Разве ты не был бы уверен в достаточной степени, что ты выигрываешь? И разве тебе не пришла бы в голову такая мысль: «Как мне заманить противника в ловушку и заставить его проиграть мне все деньги?». Именно так думает сейчас твой противник, если он полагает, что ты проиграл.

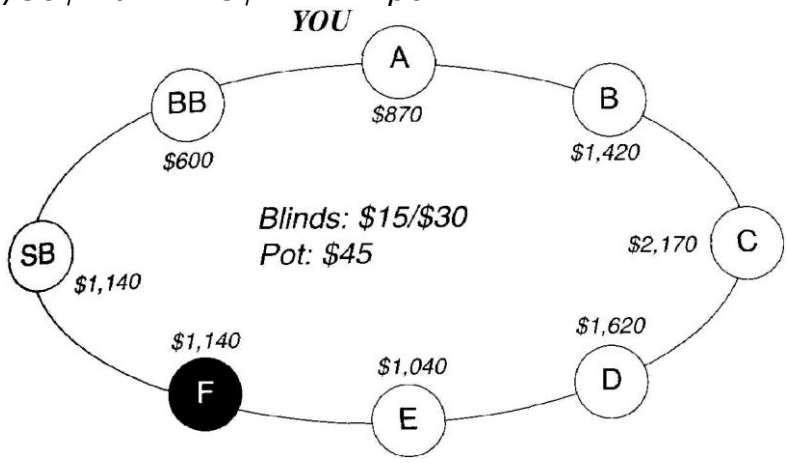
При нормальном консервативном подходе здесь необходимо делать пробную ставку в размере около половины банка, например, от 5000$ до 6000$. При помощи такого приема ты можешь выиграть банк немедленно, с минимальным риском. Если твой противник спасует, то ты будешь очень доволен тем, что забрал банк. Если противник повысит, то это будет, вероятно, означать, что ты проиграл, и тебе придется бросить свой хэнд. Однако, если противник лишь ответит, то ты столкнешься с несколькими проблемами. Если на торне придет бланковая карта, что весьма вероятно, то планируешь ли ты снова делать ставку?

Другой, более агрессивный ход в данной ситуации - это чек-рейз. Сделай чек сейчас, и игрок А практически наверняка сделает ставку. Ранее он часто так реагировал на чек. Затем сделай достаточно крупный рейз. Если игрок А останется в игре после чек-рейза, то это будет, почти определенно, означать, что ты проиграл, и тебе не нужно будет больше вкладывать деньги в банк. (Это должен быть великий игрок, чтобы он остался в игре после чек-рейза, если у него нет нормального хэнда). Но в том случае, если игрок А блефует, чек-рейз дает тебе наилучшую возможность выиграть банк (а также некоторые дополнительные фишки) сразу же; в то же время, такой ход позволяет тебе выйти из хэнда с уверенностью при любой нежелательной последовательности действий.

Ход игры. Ты делаешь чек. Игрок A ставит 8000$. Ты повышаешь до 24000$. Игрок A пасует.

Хэнд 8-21

Блайнды: 15$/30$ Банк: 45$ Ты - игрок A



Ситуация: Ранняя стадия интерактивного турнира с одним столом. Игрок F демонстрирует тенденцию к агрессивным рейзам в поздней позиции.

Твой хэнд: K♦J♦

Ход игры до тебя: Ты играешь первым.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Рейз в такой ситуации будет несколько чрезмерным. Твои карты слишком слабы для обоснованного рейза в первой позиции за столом из 8-ми игроков. Сразу же за тобой в игру будут вступать три игрока с большими суммами фишек, и ты не знаешь, что они собираются сделать. Твоя позиция за столом действительно вынуждает тебя играть тайтово.

Допустим слегка агрессивный ход; просто ответь и посмотри, насколько активно будет развиваться игра. Если кто-нибудь из противников после тебя сделает крупный рейз, то пасуй. Если тебе повезет, то ты получишь в качестве соперников пару лимперов и увидишь флоп. Также вполне допустимо спасовать.

Ход игры. Ты отвечаешь на 30$. Три игрока с большими суммами фишек пасуют. Игрок E отвечает. Игрок F (на баттоне) повышает до 85$. Блайнды пасуют. В банке теперь 190$.

Вопрос. *Как тебе играть?*

Ответ. Решение сложное. Ты в плохой позиции, со слабоватым хэндом и с двумя активными соперниками после тебя. Ты намеревался дешево дождаться флопа, но теперь у тебя это не получится. Это хорошие аргументы за то, чтобы спасовать. Однако есть хороший аргумент и за то, чтобы ответить: твое соотношение «банк/ставка» составляет примерно 3,5 к 1.

Вопрос: *Что же делать?*

Ответ. Несмотря на щедрое соотношение «банк/ставка», я склоняюсь к пассу. Помимо моего далеко не самого лучшего хэнда, существуют еще две дополнительных причины.

1. Количество фишек у каждого из двух оставшихся активных игроков превышает количество моих фишек. Они могут уничтожить меня, но я не могу уничтожить их.

2. Когда в игре участвуют активные противники, играющие после тебя, видимое соотношение «банк/ставка» не обязательно является окончательным. В действительности, ты не знаешь, в какую сумму тебе может обойтись эта

игра, поэтому соотношение, равное 3,5 к 1 следует пометить звездочкой (*) как условное.

Существует еще одна проблема с твоим хэндом. Эта проблема типична для хэндов, включающих две карты старшего номинала, среди которых нет туза. Поскольку игроки склонны оставаться в игре, имея на руках старшие карты, именно тот флоп, который поможет тебе, будет также, по большей части, полезен для других игроков. Я называю эту проблему «Трагедией похожих», и ее смысл заключается в том, что ты должен быть очень осторожен, если у тебя на руках такие карты как король-дама, король-валет, дама-валет и т.п. Фактически, наилучший флоп для твоего хэнда - это бубновый флеш-дро, который мог бы дать тебе выигрышный хэнд и *такой хэнд, в отношении которого у тебя могла бы быть уверенность, что он выигрышный.*

Ход игры. В действительности, ты отвечаешь на рейз, добавляя к своей ставке еще 55$. После этого игрок E пасует. В банке теперь 245$.

Флоп. K♠Q♣J♣

Вопрос. Ты играешь первым. *Каковы твои действия?*

Ответ. У тебя есть две пары - старшего и младшего (из карт флопа) номинала; ты играешь против рейзера, находящегося в более выгодной, нежели у тебя, позиции. Ты должен быть доволен флопом, но не слишком. Весьма вероятно, что такой флоп также был небесполезен и твоему противнику. У него уже может быть готовый стрит, флеш-дро, или же сочетание того или иного готового хэнда и флеш-дро. Твой хэнд достаточно хорош, чтобы сделать ставку, но тебе следует быть осторожным (поскольку состав флопа весьма опасен).

Наилучшим вариантом является ставка в размере от 150$ до 160$. Так ты можешь выиграть банк сразу же. Вторым неплохим вариантом является чек и последующий ответ на ставку противника (которую он обязательно сделает).

Ход игры. Ты делаешь чек. Противник ставит 85$. Ты повышаешь до 325$ (делая чек-рейз), и противник отвечает. В банке теперь 895$.

Твой чек-рейз был очень агрессивным действием, но ты выбрал для него неподходящий момент. Если бы ты просто сделал ставку, ты бы точно знал, что делать теперь (т.е. узнал бы, что у противника что» то есть), но ты заплатил бы за эту информацию гораздо меньше.

Четвертая карта: Q♥

Вопрос. *Каков твой ход теперь?*

Ответ. Количество твоих фишек уменьшилось до 460$, а в банке на текущий момент 895$, Приход **Q♥** - это катастрофа; теперь твой валет фальсифицирован, и сила твоего хэнда снизилась, по существу, до одного короля. Сейчас ты проигрываешь любому хэнду, в котором есть дама. Кроме того, вперед вырывается сочетание «туз-король».

Делать ставку не имеет смысла, При таком размере банка ты не сможешь принудить своего противника выйти из игры, даже если поставишь все; кроме того, у тебя есть достаточно причин полагать, что ты проиграл. Наилучшим для тебя результатом будет доиграть *до* конца партии, постоянно делая чек; поэтому сделай чек и посмотри, что произойдет.

Ход игры. Ты делаешь чек, и игрок F ставит 200$, *Следует ли тебе ответить?*

Ответ. Нет, тебе следует повысить.

Такое действие кажется противоречащим интуиции, поскольку я только что объяснил, почему с твоим хэндом все не так. Действительно, в текущий момент ты, вероятно, проигрываешь. Но ставка игрока F обеспечивает тебе

соотношение «банк/ставка», равное 5,5 к 1; это - огромное соотношение, учитывая, что все еще существует некоторая вероятность того, что ты сейчас лучший. Соотношение «банк/ставка» побуждает тебя ответить, но, если ты ответишь сейчас, это же соотношение заставит тебя ответить на ривере вне зависимости от того, какая карта придет. Поэтому сейчас повышай. Это не будет тебе стоить никакой дополнительной суммы, если ты действительно проигрываешь, но может принести тебе деньги, если ты выигрываешь, и твой противник сдастся на ривере.

Ход игры. Ты отвечаешь. В банке теперь 1295$.

Пятая карта: 9♥

Вопрос. *Нужно ли делать ставку?*

Ответ. Нет. Твоя ситуация лишь ухудшилась, поскольку теперь, если у него на руках есть десятка, то он собрал стрит.

Ход игры. Противник вынуждает тебя поставить все твои последние 260$. *Нужно ли тебе ответить?*

Ответ. Да. Твое соотношение «банк/ставка» равно 6 к 1. Отвечай и надейся.

Ход игры. Ты отвечаешь; противник открывает Т♣Т♥, и выигрывает, поскольку у него стрит.

Игра твоего противника была абсолютно логична на протяжении всей партии. Вначале он повысил с парой десяток. Затем, после флопа, он ответил на твой чек-рейз, имея открытый стрит-дро. У него было десять «аутов» (четыре туза, четыре девятки и две десятки), которые должны были прийти за два раунда, поэтому в тот момент его шансы на проигрыш были несколько выше шансов на выигрыш. Но на ривере он получил стрит.

Ты сделал две небольших ошибки: первая заключалась в том, что ты с самого начала решил играть хэнд, несмотря на плохую позицию, вторая - в том, что на торне ты ответил, а не повысил. Вторая ошибка уже ничем не повредила тебе, но первая в итоге стоила тебе всех твоих фишек. Именно поэтому хорошие игроки с такой осторожностью относятся к хэндам из «картинок», которые кажутся более сильными, нежели они есть на самом деле.

Часть Девятая. Переломные точки

Введение

Одним из моих любимых фильмов, которые показывали поздно вечером по кабельному телевидению, был мрачный «фильм ужасов» под названием *«Лангольеры»,* снятый в начале 90-х по новелле Стивена Кинга. В этом фильме небольшая группа путешественников, совершающих перелет через страну, оказывается в жутковатой параллельной вселенной, из которой исчезли другие люди. Все вокруг них выглядит реально - здания, растения, поля - но все производит впечатление странной инертности. Пища дурна на вкус, спички не зажигаются, и звуки не отдаются эхом.

После ряда приключений наши герои осознают, что они прошли через обычный разрыв в пространственно-временном континууме и попали в срез прошлого. Похоже, что время, по мере движения вперед, оставляет в своем кильватере «мертвые» копии реальности, и они оказались именно в такой копии. Следом приходят еще худшие новости. Поскольку природа, по-видимому, не приветствует идею заполнения вселенной копиями «мертвого» прошлого, такие копии вскоре поглощаются армиями похожих на пираньи существ (лангольеров), в чьи обязанности входит пожирание всего, что попадает в их поле зрения. Смогут ли наши герои опередить прожорливых лангольеров? Не буду портить историю, рассказывая ее окончание, но фильм интересный.

Этот фильм всегда вспоминается мне, когда я дохожу до последних нескольких столов крупного турнира. Не имеет значения, насколько усердно я накапливал фишки на ранних этапах турнира; блайнды все время растут и растут, пожирая стопки фишек одну за другой. Турнир деградирует от медленной борьбы с тонко продуманными ставками и блефами до гонки сломя голову к финишу, характеризующейся отчаянными ставками на все и кульминационными раскрытиями карт. Все это выглядит очень занимательно для зрителей, но изматывает и разочаровывает участников, которые видят, как результаты, которые были достигнуты в течение нескольких дней их старательной деятельности, исчезают после идущих одна за другой партий, завершающихся впечатляющим открытием карт.

Однако для этой фазы турнира тоже существует своя стратегия. Игрокам приходится оценивать свои хэнды в свете постоянно растущих блайндов, и это означает, что оценка хэнда постоянно меняется. В зависимости от позиции игрока и размера блайндов, те хэнды, которые считались бесполезными в первый день, теперь могут стать достаточно сильными, чтобы оправдать ставку «на все» до флопа. Правила, которые определяют эту фазу турнира, я называю *«Теорией Переломных Точек».* В настоящей главе я представлю тебе развитие этой теории и покажу, как меняется необходимая для игры стратегия в зависимости от блайндов. *Ты должен знать, что умение правильно вести игру в моменты времени, близкие к переломным точкам, представляет собой самое важное отдельно взятое умение для участника турниров по безлимитному холдэму.*

Проблема переломных точек

Хорошим способом размышления о переломных точках в покере является проведение аналогии с игрой в американский футбол. Когда счет позволяет, и до конца матча еще достаточно времени, футбольный тренер может применять целый ряд атакующих приемов. Он может использовать забег

на линию, широкий забег, короткий пасс или бросок с длинной дистанции. Он может построить игру исключительно на забегах, если сила команды заключается именно в подобной игре. Он ни в коей мере не ограничен с точки зрения времени.

Но, если команда отстает на один-два тачдауна, и идет уже заключительная четверть матча, то набор используемых тренером вариантов сокращается. Сначала он утрачивает возможность использовать короткие забеги. Такие забеги позволяют часам идти вперед и поглощают такое количество времени, какое он не может себе позволить. Затем он теряет возможность применять короткие пассы, поскольку они не приносят ему столько ярдов, сколько ему нужно. Следующим этапом утрачивается необходимость пассов в середине поля; на них уходит слишком много времени даже в том случае, если они приносят успех. И, наконец, в последние несколько секунд ему остается лишь один вариант игры - сильный бросок с длинной дистанции в оконечную зону (зону защиты).

Проблема переломных точек в турнире по покеру очень схожа с той проблемой, с которой сталкивается футбольный тренер. По мере таяния твоих фишек диапазон вариантов игры сокращается. Насколько быстро он сокращается? Перед тем как отвечать на этот вопрос, рассмотрим два ключевых соотношения, которые определяют действия игрока с небольшим количеством фишек.

Сильное число и слабое число: «M» Магриэля и «Q» Харрингтона

Наиболее важным отдельным числом, определяющим твою игру на конечных стадиях турнира, является число M, которое, просто говоря, представляет собой *отношение суммы твоих фишек к текущей сумме блайндов и анте.* Это число имеет критическое значение, и ты должен развить у себя умение рассчитывать его легко и быстро, играя за столом. Тебе не нужно знать его с точностью до двух знаков после запятой; грубая аппроксимация прекрасно сработает. Но ты должен в любой момент знать свое число M. Вот несколько примеров:

Пример 1. Завершающая стадия крупного турнира. Блайнды составляют 100$/200$, анте равны 25$. В игре остались девять игроков. Количество твоих фишек составляет 1600$. *Чему равно твое число M?*

Ответ. При наличии девяти игроков, сумма анте равна 225$ в дополнение к блайндам, отсюда общая сумма блайндов и анте составляет 525$ в каждом хэнде. Твое M равно 1600$/525$, т.е. около 3.

Пример 2. Завершающая стадия крупного турнира. Блайнды составляют 5000$/10000$, анте равны 1000$. В игре остались десять игроков. Количество твоих фишек составляет 170000$. *Чему равно твое число M?*

Ответ. Каждый банк сейчас равен 5000$ + 10000$ + 10000$ = 25000$. Твое M равно 170000$/25000$, т.е. немногим менее 7 (Когда я провожу такие вычисления за столом, то я, фактически, никогда не пользуюсь делением; мне всегда казалось, что операция умножения гораздо проще. Шесть умножить на 25000$ равно 150000$, а семь умножить на 25000$ равно 175000$. Таким образом, мои 170000$ дают число M по соотношению с суммой блайндов и анте, находящееся где-то между 6 и 7, но ближе к 7, чем к 6. Такого расчета достаточно для практических целей).

Пример 3. Завершающая стадия крупного интерактивного турнира с несколькими столами. Блайнды равны 3000$/6000$; анте составляют 500$. В игре остались восемь игроков. Четверо игроков, которые вступят в игру после тебя, имеют следующие суммы фишек:

Player A $150,000

Player B $75,000

Player C $40,000

Player D $225,000

Каково число M для каждого из этих игроков?

Ответ. Хорошо, когда ты знаешь свое собственное число M, однако, в идеале, тебе нужно также знать (грубо) число M других игроков за столом, в особенности, тех, кто играет после тебя. Это нужно тебе для того, чтобы составить себе представление о том, в какой степени размер блайндов оказывает давление на этих игроков. В нашем случае сумма блайндов и анте составляет 13000$; таким образом, расчет для каждого из игроков ведется следующим образом (я отброшу тысячи, чтобы было легче оперировать числами):

Player A 150/13 = около 12

Player B 75/13 = около 6

Player C 40/13 = немногим более 3

Player D 225/13 = немногим более 17

Число M показывает количество раундов за столом, которые ты сможешь выдержать до того, как все твои фишки будут поглощены блайндами при условии, что ты не будешь принимать участие в розыгрышах банков в течение игры. Это невероятно важное число, и под конец турнира тебе нужно будет постоянно производить эти несложные вычисления. По мере снижения твоего числа M твоя игра должна становиться все более и более агрессивной. Но твоя агрессивность должна быть избирательной; действительно, существуют такие хэнды, которые очень подходят для игры при высоком M и совершенно не подходят для игры при низком M. Я предпочитаю называть число M «сильным числом». Это ведущее понятие, которое определяет твою игру на завершающих стадиях турнира.

Представление о числе M витало в мире покера в течение длительного времени, однако игроки не могли придумать этому соотношению простого названия до тех пор, пока Пол Магриэль не начал называть его «число M»; все сочли такое название приемлемым, и оно прижилось. Для тех из читателей, кто не знает Пола Магриэля отмечу, что это блестящий игрок в триктрак и экс-Чемпион Мира (1978); его книга *«Триктрак»* произвела революцию в игре в 1970-е годы, и до сих пор считается учебником, имеющим определяющее значение для новичков и игроков среднего уровня. Он переключился на покер в 1990-х и стал прекрасным игроком и мыслителем игры, чье мнение ценят многие ведущие игроки современности.

Существует еще одно соотношение, которое я называю «слабым числом». Это число Q, которое представляет собой отношение суммы твоих фишек к среднему количеству фишек, оставшемуся у каждого из прочих игроков. Так, например, если сумма твоих фишек составляет 60000$, и среднее количество фишек у оставшихся участников турнира составляет 15000$, то твое число Q равно 4.

Расчет числа Q может представлять некоторую сложность, поскольку никто вокруг не держит в руках таблички с указанием среднего количества фишек. Однако это количество достаточно легко просчитать, если ты просто вспомнишь, сколько игроков участвовали в турнире на момент его начала, и сколько из них остались в игре на текущий момент (эта информация обычно представлена на экранах, развешанных по всему залу, в котором проводится турнир).

Пример 4. Количество твоих фишек составляет 60000$. В начале турнира в нем принимали участие 650 игроков, количество фишек у каждого из которых на момент начала игры составляло 10000$. Теперь остались только 50 игроков. *Чему равно твое число Q?*

Ответ. Прямолинейный способ решения этой задачи без использования воображения заключается в умножении 650 на 10000$ (будь осторожен, не потеряй нули) и последующем делении результата на 50 для получения среднего числа. Более легкий способ заключается в том, чтобы осознать, что количество оставшихся игроков составляет одну тринадцатую от их исходного количества, поэтому среднее количество фишек должно составлять 130000$. Сумма твоих фишек равна примерно половине этого значения, поэтому твое Q составляет примерно 1/2.

Число Q дает тебе возможность измерить твое положение на турнире относительно прочих игроков. Высокое число Q является благоприятным и указывает на то, что ты можешь играть более консервативно. Низкое число Q означает, что ты должен прибавить скорости. При конфликте между M и Q руководствуйся числом M; сильное число имеет преимущество перед слабым числом.

Число Q не столь важно для обычных турниров, на которых осуществляются процентные выплаты призовых. Однако это число приобретает большую важность на квалификационных турнирах, когда несколько игроков делят между собой один приз (как правило, переход на турнир более высокого уровня), а все остальные участники не получают ничего. Я подробнее остановлюсь на этом вопросе в Части Тринадцатой.

Зональная система

Ты должен представлять себе турнир по безлимитному холдэму состоящим из пяти зон, границы которых определяются отношением суммы твоих фишек к размеру блайндов и анте. По мере того, как ты спускаешься из одной зоны в другую, увеличиваются ограничения в отношении твоей игры, и ты утрачиваешь возможность играть в том или ином стиле либо применять определенные виды обманных ходов. Рассмотрим типы зон и их влияние на твою игру.

Зеленая зона: Твоё "M" составляет 20 и более. Это та зона, в которой ты хотел бы пребывать в течение как можно более длительного времени турнира. Все стили открыты для тебя. Ты можешь играть консервативно, агрессивно или сверхагрессивно; ты можешь переключаться с одного стиля на другой, как пожелаешь. Тебе доступны все обманные ходы. Ты можешь увидеть рейз и ре-рейз со стороны противников, затем повысить ставку относительно обоих этих игроков, и у тебя все еще будет достаточно много фишек для следующего обманного хода на более поздних этапах хэнда. В Зеленой зоне ты являешься полнофункциональным игроком в покер, и стоит пойти на некоторый риск, чтобы остаться в этой зоне.

Желтая зона: Твоё "М" составляет 10 до 20. По мере перехода из Зеленой зоны в Желтую ты утрачиваешь возможность играть в консервативный покер. Размер блайндов начинают догонять количество твоих фишек, поэтому ты должен сделать свою игру более свободной. Ты можешь начать играть агрессивно или сверхагрессивно, однако ты должен начать делать обманные ходы с более слабыми хэндами, чем те, с которыми стал бы играть консервативный игрок. Однако, что достаточно странно, определенные типы хэндов (пары младшего номинала и рядом стоящие одной масти) становятся в меньшей степени пригодными для игры в Желтой зоне. Более подробно мы рассмотрим это явление позднее.

Спускаясь вниз, переходим к **Оранжевой зоне: Твоё "М" составляет от 6 до 10.** В Оранжевой зоне ты утрачиваешь возможность использовать определенные типы сложных обманных ходов, для успешности которых резонно необходимо достаточно большое количество фишек. Вот типичный пример. Игрок в ранней позиции повышает ставку до уровня двух или трех больших блайндов. Ты знаешь по прошлому опыту, что он, вероятно, пытается украсть банк. Но раньше, чем приходит твоя очередь делать ставку, еще один противник делает рейз. Ты понимаешь, что он, вероятно, видел то же самое, что и ты, и знает, что ему не нужен особенно сильный хэнд, чтобы забрать банк у первого игрока, делавшего ставку. Если у тебя есть хоть сколь-нибудь приемлемый хэнд, ты можешь повысить ставку дальше. Первый из этих игроков, вероятно, спасует, и, если твой рейз достаточно велик, и у тебя есть еще фишки в резерве, то второй игрок, вероятно, также отступит. Однако для проведения этого маневра тебе нужно иметь сумму фишек, достаточно большую относительно размера банка. Если тебе придется ставить все, чтобы применить такой прием, то второй игрок может ответить тебе лишь на основании своего соотношения «банк/ставка», поскольку он будет знать, что ты не сможешь больше делать никаких ставок.

В Оранжевой зоне, естественно, тебе придется играть еще более агрессивно, нежели в Желтой зоне.

Спускаясь далее вниз, переходим к **Красной зоне: Твоё "М" составляет от 1** до **5.** В Красной зоне ты утрачиваешь возможность делать какие бы то ни было ставки, за исключением ставки «на все». Если ты сделаешь ставку меньшего размера, то она поглотит настолько большую часть твоих фишек, что ты все равно уже не сможешь выйти из борьбы за банк. В таком случае, ты можешь с тем же успехом ставить все, поскольку это даст тебе лучшую возможность выиграть банк при помощи первой же ставки (но в случае, если твое число М ниже 3, твоя ставка «на все», по большей части, не будет достаточной, чтобы заставить противников выйти из игры. Сочетание твоей слабой позиции и привлекательного соотношения «банк/ставка» повлечет, как минимум, один ответ).

Существует ли уровень ниже Красной зоны? Да, и я называю его - **Мертвая зона: Количество твоих фишек меньше одного "М".** В Мертвой зоне ты лишь производишь впечатление «живого» игрока; в действительности, ты им не являешься. Ты - привидение в покере, ты больше не игрок, но комар, которого вскоре прихлопнут. У тебя осталась только одна возможность - поставить все; когда ты ее реализуешь, противники ответят тебе хотя бы для того, чтобы избавиться от тебя.

Никогда не следует допускать такой ситуации, когда блайнды «съедают» все твои фишки, и ты попадаешь в Мертвую зону. Твои шансы на выживание в этой зоне настолько малы, что было бы гораздо лучше, если бы ты оказал

сопротивление раньше. Игроки попадают в эту зону только случайно. Ты ставишь все против игрока, количество фишек у которого немногим меньше, чем у тебя, проигрываешь, и - хлоп - ты в Мертвой зоне.

В Мертвой зоне тебе останется только ждать момента, чтобы поставить все. В подобном случае очень важно, чтобы ты был первым участником в банке, поэтому тебе нужно делать ход раньше, чем очередь дойдет до большого блайнда. Если ты будешь первым, то многие из тех противников, которые со своими хэндами решились бы ответить тебе по причине малого количества твоих фишек, спасуют из-за той опасности, что кто-нибудь после них сделает большой рейз. Необходимость быть первым настолько велика, что сила твоих карт, фактически, больше не имеет никакого значения.

Еще о числе М

По мере уменьшения количества твоих фишек появляется необходимость в оценивании своего числа М перед каждым хэндом, а также в постоянной приблизительной прикидке числа М других игроков за столом. В то время как ты переходишь в зоны все более низкого уровня - Желтую, затем Оранжевую, затем Красную - твое число М становится одним из ключевых источников информации о твоем хэнде, и каждый его аспект столь же важен, как и сами твои карты.

Еще один вариант восприятия числа М заключается в том, чтобы видеть в нем меру того, насколько велика вероятность получения тобой более сильного хэнда в более благоприятной ситуации, *и с наличием достаточного количества оставшихся денег.* Существуют две опасности, которые являются следствием слишком тайтовой игры в средних зонах. Первая опасность очевидна: твои фишки могут быть поглощены блайндами. Вторая опасность - менее явная: ты можешь ждать прихода хорошего хэнда, но он придет в такой момент времени, когда он уже не будет полезен тебе.

Например, представь себе игрока, который дрейфует в Оранжевой зоне, пару раз упуская возможность оказать сопротивление с едва приемлемым (для такой ситуации) хэндом. Когда его число М наконец становится равным 2, вдруг возникает сценарий его мечты. Ему приходит пара тузов, кто-то перед ним ставит все, и он отвечает. Он выигрывает хэнд и удваивает свои фишки. Фантастика. Но теперь его М равно примерно 5! Он все еще в Красной зоне, и ему опять нужно срочно удвоить фишки. Если бы он решился на более рискованный ход тогда, когда его М было в районе 7, то в результате удвоения оно стало бы равно 14, и он бы перешел в Желтую зону, что дало бы ему некоторое количество такого драгоценного времени!

Стратегия для Желтой зоны

При переходе из Зеленой зоны в Желтую происходят три основные подвижки в стратегии игры.

Первая подвижка очевидна. Ты становишься несколько более агрессивным как в своих ставках, так и в ответах на ставки противника, имея в качестве хэнда старшую пару или непарные карты старшего номинала. Критерии игры в префлопе, которые я описал в Томе I, должны быть откорректированы в сторону снижения, так, чтобы ты мог повышать или отвечать с несколько более широким диапазоном хэндов, нежели ранее. В то же самое время, критерии твоего ответа на рейз противника также будут снижены, чтобы отразить тот факт, что твой противник может повышать с более слабым хэндом, нежели ранее.

Ты должен осознавать то, что не все игроки будут регулировать свои требования к игре в Желтой зоне. В действительности, существуют такие игроки, которые не меняют своих требований до тех пор, пока не попадут в Красную зону! (Десять лет назад это было распространено в еще большей степени, нежели сейчас). Тебе нужно внимательно следить за столом и стараться определить, кто из соперников приспосабливается к обстоятельствам, а кто - нет. Особенно важны случаи раскрытия карт в хэнде. Если игрок, который, насколько ты знаешь, склонен придерживаться консервативного стиля игры, открывает туза и десятку разных мастей в хэнде, где он открывал банк из второй позиции с числом М = 13, то ты можешь быть уверен, что он осведомлен об игре в переломных точках и откорректировал свою игру. Это очень ценная информация, которую стоит запомнить. Если же он раскроет хэнд обычной для своей позиции силы, то это, фактически, не дает тебе никакой информации. Возможно, он был готов вступить в игру и открыть банк с гораздо более слабым хэндом, но ему пришли действительно сильные карты.

Вторая подвижка менее очевидна. Несмотря на то, что тебе нужно, в целом, играть более агрессивно, ты должен стать более консервативным при игре с парными картами младшего номинала. (Это истинно для Желтой зоны и для Оранжевой зоны. В Красной зоне происходит еще одна подвижка, и младшие пары обретают очень большую силу). Причина необходимости в осторожности при игре с младшими парами заключается в отсутствии потенциального соотношения вкладываемой и получаемой суммы, необходимого для хэнда.

В качестве иллюстрации представь себе, что ты во второй позиции за полным столом, идет ранний этап турнира, и тебе приходит пара четверок. В целях нашего дальнейшего рассуждения предположим, что твоя стратегия для подобных ситуаций заключается в следующем:

1. В половине случаев ты пасуешь.
2. В половине случаев ты отвечаешь.

Это несколько более агрессивный подход, нежели тот, который я отстаивал в рамках базовой стратегии, описанной в Томе I, но этот подход все же вполне приемлем для опытного игрока.

Теперь посмотрим на то, что произойдет, если ты ответишь с этой слабой парой четверок. Как тебе добиться прибыли, придерживаясь такой стратегии? Фактически, должны возникнуть несколько условий.

1. Твоя ставка не должна быть повышена в префлопе. Если кто-либо из противников повысит после твоего ответа, ты можешь выбросить свою пару четверок.
2. Тебе нужны лимперы. Если их будет трое или четверо - отлично; но, как минимум, необходим хотя бы один или два, помимо большого блайнда.
3. Нужно, чтобы тебе пришла четверка на флопе. Если ты не соберешь сет на флопе, то далее будут возможны лишь несколько редко встречающихся ситуаций, в которых ты сможешь выиграть, не улучшив свой хэнд,
4. Нужно, чтобы после того, как ты соберешь сет, противники проявили некоторую активность в ставках.

Это достаточно длинный перечень требований. Какова вероятность того, что все эти условия будут иметь место? Определим несколько логичных величин и посмотрим, что мы имеем.

1. Сгруппируем первые два требования вместе и предположим, что примерно в половине случаев никто не повысит ставку, и ты сможешь заполучить одного или двух лимперов. Это несколько щедро, но все же возможно.

2. Вероятность того, что ты соберешь сет четверок на флопе, имея на руках пару, имеет точно установленное значение: она составляет одну восьмую всех возможных случаев.

3. Шансы за то, что ты сможешь получить активность со стороны противников после того, как соберешь сет, более высоки, чем шансы против такого развития ситуации. Однако прямо сейчас весьма затруднительно придать этим шансам численное выражение. Предположим, что здесь вероятность составляет две трети.

Существуют, конечно же, прочие случайные возможности. Ты можешь собрать сет, но проиграть все свои фишки игроку со стритом или флешем. Ты можешь не собрать сет, но все равно каким-то образом выиграть. Предположим, что при нашей ориентировочной оценке такие возможности исключены.

Таким образом, вероятность того, что мы получим именно ту последовательность, которая нам нужна - т.е. мы остаемся в хэнде, мы получаем сет, и мы выигрываем крупный банк - составляет примерно 4 процента.

.04=(1/2)(1/8)(2/3)

Когда такая последовательность будет иметь место, нам нужно будет выиграть крупный банк, чтобы компенсировать все те случаи, когда мы просто потеряем свою начальную ставку. Фактически, банк должен превышать большой блайнд в 24 раза, чтобы мы сыграли без убытка. Это грубый подсчет, но вывод ясен: и нам, и нашим противникам необходимо большое количество фишек, чтобы такая игра имела смысл.

На ранней стадии турнира это требование не представляет собой проблему. Когда суммы фишек у игроков превышают большой блайнд в 50 или 100 раз, периодическое вступление в игру с парой младшего номинала в надежде сорвать крупный куш вполне оправдано. Но если мы находимся в Желтой зоне и имеем число М, равное 12, то даже удвоение фишек не принесет достаточной прибыли, чтобы компенсировать все суммарные мелкие потери от такой игры. Поэтому младшие пары в этой зоне просто непригодны для игры.

Есть еще одна ситуация, когда тебе не стоит играть с младшей парой; она тесно связана с описанной выше ситуацией. Это тот случай, когда ты сам еще находишься в Зеленой зоне, но большинство твоих противников за столом уже перешли в Желтую зону. В этом случае выигрыш всех их фишек не даст тебе требуемой прибыли, поэтому тебе, опять же, не стоит играть с младшей парой в ранней позиции.

Подобный же анализ применим к рядом стоящим картам одной масти младшего номинала. Как и в случае с парными картами младшего номинала, пригодность таких хэндов для игры в значительной степени зависит от величины потенциального соотношения вкладываемой и получаемой суммы, которое должно быть достаточно большим, чтобы компенсировать все те многие случаи, когда хэнд не удастся, и его придется бросить. Младшие рядом стоящие карты одной масти также не пригодны для игры в Желтой зоне.

И еще одна подвижка в стратегии, которая имеет место в Желтой зоне, затрагивает твой выбор обманных ходов. Ходы по типу «лонгболл», которые мы обсуждали в предыдущей главе, теперь становятся слишком опасными,

поскольку в случае неудачи мы теряем слишком большую часть фишек. Вместо таких ходов тебе следует переключиться на ходы типа «смолболл»: вступай в игру и выигрывай банк, но пасуй, если встретишь сопротивление.

Стратегия для Оранжевой зоны

При игре в Оранжевой зоне сохраняются и усиливаются все ограничения базовой стратегии, применимые для Желтой зоны. Пары младшего номинала в ранней позиции становятся еще более нежелательными в качестве хэнда для открытия банка. Та же судьба постигает рядом стоящие карты одной масти. (Это ограничение применяется в отношении ставок и рейзов обычного размера; ставки «на все» - иной случай, смотри примечание ниже). Масштабные ходы типа «лонгболл» приносят еще меньше прибыли, нежели раньше; эффективные ходы должны быть краткими и приходиться в точку. Выиграй банк, или, если встретишь сопротивление, отступи.

Однако в Оранжевой зоне критическое значение приобретает старое понятие: *преимущество первого участника.* Эта концепция достаточно проста. У того, кто первым вступает в борьбу за банк, есть два варианта выигрыша:

Первый вариант: Ты можешь выиграть, поскольку никто из соперников не будет бороться с тобой за банк.

Второй вариант: Ты можешь выиграть на этапе раскрытия карт у того противника (или тех противников), кто все же вступит в борьбу за банк.

Идея преимущества первого участника не является присущей исключительно игре в зонах нижнего уровня. Она присутствует в игре на протяжении всего турнира. Основная причина, по которой ты можешь повышать ставку со все более и более слабым хэндом до флопа по мере улучшения твоей позиции за столом, заключается в снижении вероятности ответа со стороны кого-либо из игроков после тебя, поскольку количество игроков, вступающих в игру после тебя, уменьшается по мере улучшения твоей позиции. Проще говоря, преимущество первого участника возрастает по мере улучшения твоей позиции за столом, и поэтому, чтобы сделать ставку, тебе не нужен такой же сильный хэнд, как в менее выгодной позиции.

Однако в Оранжевой и Красной зонах преимущество первого участника приобретает огромную важность, в особенности, применительно к ставкам «на все». При игре в Оранжевой зоне тебе часто придется рассматривать необходимость открытия банка при помощи ставки «на все». Такие ходы оказывают исключительно большое давление на твоих соперников, и, при правильно выбранных обстоятельствах, ты сможешь делать вполне рационально обоснованные попытки взять банк с самыми невероятными хэндами. (Хороший пример ты найдешь, внимательно изучив главу «Структурный анализ хэнда» в конце настоящего раздела). Если ты предполагаешь открыть банк, поставив все, то пары младшего номинала и рядом стоящие одной масти могут снова стать пригодными для игры.

В Оранжевой зоне тебе необходимо, в основном, беречь свои фишки, сохраняя их для крупных ходов, при помощи которых ты сможешь удвоить имеющуюся сумму. Полу-спекулятивные ходы, основанные на хорошем соотношении «ставка/банк», которые прекрасно подходят для Зеленой зоны и - в несколько меньшей степени - для Желтой зоны, становятся дорогостоящими и неуместными в Оранжевой зоне. Несмотря на то, что кажущееся соотношение «ставка/банк» может быть неплохим, ты будешь тратить на них все большую и большую долю своих фишек по мере уменьшения твоего числа М.

Пример 5. Финальный стол интерактивного турнира с несколькими столами. Остались лишь шесть игроков. Блайнды составляют 1500$/3000$; анте равны 150$; таким образом, стартовый банк составляет 5400$. Стол выглядит следующим образом:

Player 1	**$11,600**
Player 2	**$35,200**
Player 3	**$73,600**
Player 4	**$8,200**
Sm Blind (Вы)	**$33,000**
Big Blind	**$18,500**

Игрок 1 пасует, игрок 2 повышает до 6000$; игроки 3 и 4 пасуют. В банке теперь 11400$. Твой хэнд:

Каковы твои действия?

Ответ. Если рассматривать эту проблему исключительно в свете соотношения «банк/ставка», то логичным покажется ответить. В банке 11400$, ответ обойдется тебе в 4500$; таким образом, твое соотношение «банк/ставка» составляет около 2,5 к 1. Даже неблагоприятная позиция после флопа не помешала бы тебе ответить в такой ситуации на ранней стадии турнира.

Реальной проблемой является количество твоих фишек. До хэнда твое число M было равно примерно 6; это нижний уровень Оранжевой зоны. Поскольку ты поставил малый блайнд и анте, количество твоих фишек уменьшилось примерно на 5 процентов. Ты должен быть осторожен с вложением денег в игру, если у тебя едва приемлемый хэнд и неблагоприятная позиция. Вместо этого тебе лучше поберечь фишки и сделать решающий ход, когда позволит ситуация. Я бы не стал играть с таким хэндом.

Стратегия для Красной зоны

К тому времени, как ты достигнешь Красной зоны, должны уже громко звучать сигналы тревоги - «Опасность, Уилл Робинсон! Опасность! Опасность!». Теперь ты в критической ситуации, и ты должен быть бдительным и активным, чтобы проложить себе путь обратно к безопасности.

В Красной зоне у тебя очень невелик выбор в области размера ставок. Ставка, равная двум или трем большим блайндам, как правило, поглотит не менее половины твоих фишек, и, таким образом, это будет практически то же самое, что и вложить все деньги в банк. В результате, редко возникает причина делать какую-то иную ставку, кроме ставки «на все». Когда ты ставишь все, это дает тебе максимальную возможность забрать банк без борьбы, а это является твоей основной целью в любом случае.

«Как насчет супер-сильного хэнда?» - спросят некоторые. «Если тебе повезет настолько, что, при малом количестве фишек, тебе придет пара тузов, то не следует ли сделать минимальную ставку, чтобы привлечь противников к участию в игре?» В целом, ответ отрицательный. Если ты уже пару раз поставил все, а теперь вдруг делаешь минимальную ставку, то даже самый несообразительный противник догадается, что здесь что-то не так. Лучше

надеяться на то, что твои предшествующие действия послужат достаточной защитой, и поставить все, имея сильный хэнд. В покере не существует большего удовольствия, чем пару раз поставить все со слабым хэндом, украсть банк, а затем поставить все с парой тузов и получить ответ от кого-либо из противников, который больше не желает отдавать тебе победу. Такое удовольствие может компенсировать месяцы неудачных сражений.

Сам по себе выбор твоих хэндов должен быть весьма либеральным. Пары старшего номинала, среднего номинала, а также «картинки» - это, конечно, первоклассные хэнды. Теперь, однако, пары младшего номинала и рядом стоящие одной масти вновь обретают ценность, и также становятся очень хорошими хэндами. Простая истина заключается в том, что в Красной зоне идея преимущества первого игрока имеет приоритет относительно силы твоих карт в качестве критерия, определяющего выбор хэндов, пригодных для игры. Если твоя позиция достаточно хороша (например, перед тобой спасовали пять или шесть игроков), то ты должен быть готов поставить все с любым хэндом, за исключением самых худших. Если ты считаешь, что это звучит слишком агрессивно (если не самоубийственно), то запомни следующие два существенных факта:

1. Твои противники не знают, с какими хэндами ты играешь и почему. Ты знаешь, что ты играешь со слабым хэндом, но противникам приходится учитывать ту возможность, что тебе просто везет с картами. Если тебе ответят, то твои шансы на проигрыш будут выше шансов на выигрыш, но часто ты просто будешь брать банк. Когда твое число М равно 4, то кража одних только блайндов увеличивает количество твоих фишек на 25 процентов; это огромная прибыль.

2. Если ты не будешь пользоваться такими приемами, то, в большинстве случаев, количество твоих фишек будет постепенно уменьшаться. По мере уменьшения количества фишек будут уменьшаться и шансы выиграть, поставив первым. Когда твое число М приблизится к нижнему уровню Красной зоны, твои шансы выиграть, вступив в банк первым, упадут примерно до нуля. Это катастрофа, и, чтобы избежать ее, ты должен бороться.

Вот простой пример условий реализации преимущества первого игрока в Красной зоне, который легко запомнить.

1. Твое число М равно ровно 3;
2. Никто еще не вступил в борьбу за банк;
3. Ты полагаешь, что вероятность того, что твои оставшиеся противники спасуют, если ты поставишь все, составляет 50 процентов;
4. Отношение твоих шансов на проигрыш к шансам на выигрыш в случае, если тебе ответят, составляет 2 к 1; тогда
5. Ты можешь ставить все с ожиданием положительного исхода.

Я называю такую ситуацию «Правило 3 к I», и это правило очень полезно помнить, когда ты прокладываешь себе дорогу в Красной зоне.

Стратегия для Красной зоны в действии

Теперь рассмотрим игру в Красной зоне на практике. Ниже представлена реально имевшая место последовательность II хэндов завершающей фазы интерактивного турнира. Существенные призовые выплачиваются лишь игрокам, занявшим первые три мести; начиная с четвертого места, количество выплачиваемых денег резко уменьшается. В начале представленной

последовательности хэндов твоя ситуация является критической. Твое число M равно лишь 2, и ты играешь за финальным столом, состоящим из десяти игроков; у троих из них количество фишек меньше, чем у тебя. Однако еще у шестерых твоих противников количество фишек превышает твое; у некоторых из них гораздо больше фишек, чем у тебя. Если ты часто играешь в покер на турнирах, то такая ситуация должна быть знакома тебе - ты дошел до финального стола, но у тебя осталось совсем немного фишек. Сравни свой подход к подобным ситуациям с тем, что в действительности происходит в этих финальных хэндах.

Пример 6-1. В первом хэнде ты играешь седьмым. Блайнды равны 1000$/2000$; анте составляют 100$. Начальный банк равен 4000$. Ниже представлены суммы фишек и числа M для каждого из игроков за финальным столом:

Player 1	**$33,400**	**M = 8**
Player 2	**$10,400**	**M = 2.5**
Player 3	**$4,700**	**M = 1**
Player 4	**$26,500**	**M = 6.5**
Player 5	**$52,200**	**M = 13**
Player 6	**$17,300**	**M = 4**
Вы	**$8,000**	**M = 2**
Player 8	**$2,500**	**M = 0.5**
Sm blind	**$20,400**	**M = 5**
Big blind	**$4,500**	**M = 1**

Это достаточно типичное распределение фишек в конце крупного интерактивного турнира с несколькими столами. Число M обычно бывает низким; даже у лидера по количеству фишек число M равно 13! У троих игроков M равно 1 и ниже.

В «живых» турнирах ситуация будет несколько лучше. У лидера по количеству фишек число M будет находиться в пределах от 30 до 40, однако будут также существовать и один, двое или трое игроков, находящихся в Красной зоне. Прочие игроки будут рассредоточены в промежуточных зонах. Если ты оказался одним из тех, кто находится в Красной зоне, то твои действия должны быть похожи на те действия, о которых я собираюсь рассказать.

В первом хэнде ты получаешь

T♣ 6♠

Шестеро игроков перед тобой пасуют. *Каковы твои действия?*

Ответ. Ты должен ставить все. Когда твое число M соответствует Красной зоне, то ты можешь принимать решение лишь относительно того, будешь ли ты ставить все, или нет. Нужно ли ставить все, или нет, зависит от ответов на два вопроса:

1. Все ли игроки передо мной вступили в игру? Если ответ утвердительный, то тебе для игры нужен достаточно сильный хэнд; он может быть несколько слабее, чем те варианты хэндов, которые были тебе нужны на ранней стадии турнира, но он должен быть примерно такого типа.

2. Насколько хорош мой хэнд? Ответ на этот вопрос гораздо менее важен, нежели ответ на вопрос №1. Я в подобной ситуации пасую лишь с наихудшими хэндами. Десятка и шестерка разных мастей - это достаточно хорошие карты.

Обрати внимание на то, что я *не задал* одного вопроса: Какова моя позиция? При низком числе М твоя позиция больше не имеет особого значения. Причина заключается в том, что, чем хуже твоя позиция (т.е. ты играешь первым или вторым), тем ближе ты к блайндам, которые поглотят большой процент твоих фишек. Парадоксально, но, когда твоя позиция плохая, необходимость вступить в борьбу за банк первым и воспользоваться преимуществом первого участника давит на тебя в еще большей степени. Когда твоя позиция благоприятна (на баттоне или близко к нему), то, оказывается, на тебя не так сильно давит необходимость сразу же вступать в игру.

Ты ставишь все, и Игрок 8 (на баттоне) отвечает, ставя 2400$. Блайнды пасуют. Игрок 8 открывает

A♠ Q♥

На доске появляются:

A♦ K♣ Q♠ 7♥ 7♠

Ты проигрываешь хэнд.

Катастрофа в Хэнде №1! Не потому, что ты проиграл хэнд, но потому, что все остальные игроки за столом увидели, с каким хэндом ты решился поставить все. Идеальной (и более часто встречающейся) последовательностью событий является успешная кража пары банков до того, как тебе ответит игрок с более сильным хэндом, а затем удача и выигрыш. Тогда ты выигрываешь достаточное количество фишек, чтобы немного перевести дух. Теперь же придется снова браться за работу, с еще меньшим количеством фишек и в рассекреченном состоянии.

Пример 6-2. Следующий хэнд; тот же размер блайндов и анте. Ты играешь шестым; у тебя на руках 6♠2♣. Таблица участников теперь выглядит следующим образом:

Player 1	**$10,300**	**M = 2.5**
Player 2	**$4,600**	**M = 1**
Player 3	**$26,400**	**M = 6.5**
Player 4	**$52,100**	**M = 13**
Player 5	**$17,200**	**M = 4**
Вы	**$5,500**	**M = 1**
Player 7	**$8,800**	**M = 2**
Player 8	**$19,300**	**M = 5**
Sm blind	**$2,400**	**M = 0.5**
Big blind	**$33,300**	**M = 8**

Первый игрок пасует, но Игрок 2 ставит все. Игроки 3, 4 и 5 пасуют. *Что тебе следует делать?*

Ответ. Пасовать. У тебя нет преимущества первого участника, и твой хэнд настолько бесполезен, насколько он выглядит таковым.

Все игроки после тебя пасуют, и Игрок 2 забирает банк.

Обрати внимание на то, что большой блайнд совершил серьезную ошибку. После того, как Игрок 2 поставил все, в банке было 8500$, и ответ обошелся бы ему лишь в 2500$. Его соотношение «банк/ставка» составляло почти 3,5 к 1. Поскольку Игрок 2, с его M=1, мог поставить все практически с чем угодно, я бы ответил ему из позиции большого блайнда с любыми двумя картами.

Пример 6-3. Следующий хэнд; тот же размер блайндов и анте. Ты играешь шестым; у тебя на руках

Q♥ 7♣

Таблица участников теперь выглядит следующим образом:

Player 1	**$8,500**	**M = 2**
Player 2	**$26,300**	**M = 6.5**
Player 3	**$5,200**	**M = 13**
Player 4	**$17,100**	**M = 4**
Вы	**$5,400**	**M = 1**
Player 6	**$8,700**	**M = 2**
Player 7	**$19,200**	**M = 5**
Player 8	**$1,300**	**M = 0.3**
Sm blind	**$31,100**	**M = 8**
Big blind	**$10,200**	**M = 2.5**

Ответ. Пасовать. Когда у тебя нет преимущества первого участника, тебе для игры нужен реально приемлемый хэнд; дама и семерка разных мастей недостаточно сильны. Обрати внимание на то, что в первом хэнде я был готов сделать первый ход с десяткой и шестеркой разных мастей, но теперь я пасую с гораздо более сильным хэндом, поскольку у меня нет преимущества первого участника.

Игрок 6 отвечает и ставит все; прочие игроки пасуют. У Игрока 1 пара десяток, у Игрока 6 пара валетов. Игрок 1 остается в игре, собрав стрит на ривере.

Хотя никто не вылетел из турнира (Игрок 6 уже почти уничтожил Игрока 1), этот хэнд принес некоторые хорошие новости. Посмотри, какие сильные хэнды открыли игроки. Это может быть совпадением, но это может быть и признаком того, что остальным игрокам за столом необходимы гораздо более сильные хэнды для игры, чем тебе. Если это действительно так, то это большой плюс для продвижения вперед.

Пример 6-4. Следующий хэнд; тот же размер блайндов и анте. Ты играешь пятым; у тебя на руках

3♣ 2♥

Таблица участников теперь выглядит следующим образом:

Player 1	**$26,200**	**M = 6.5**
Player 2	**$51,900**	**M = 13**
Player 3	**$17,000**	**M = 4**

Вы	**$5,300**	**M = 1**
Player 5	**$200**	**M = 0.05**
Player 6	**$19,100**	**M = 5**
Player 7	**$1,200**	**M = 0.3**
Player 8	**$30,000**	**M = 7.5**
Sm blind	**$8,100**	**M = 4**
Big blind	**$20,800**	**M = 5**

Игроки 1,2 и 3 пасуют. *Что тебе следует делать?*

Ответ. Когда я потенциально могу вступить в борьбу первым, я играю с большинством хэндов, но не с каждым хэндом. С тройкой и двойкой - пасуй. Слишком много игроков еще вступят в игру после тебя; сочетание позиции и хэнда слишком плохое.

Игрок 5 ставит все свои последние 200$, и Игрок 6 повышает до 4000$, чтобы заставить спасовать игроков после него. Все остальные пасуют. Семерка и шестерка разных мастей Игрока 5 проигрывают тузу и валету Игрока 6.

Обрати внимание на то, что Игрок 6 мог лишь ответить и позволить остальным сыграть и совместными усилиями уничтожить Игрока 5. Но в данном случае жадность победила стремление к сотрудничеству.

Мы не смогли ничего сделать три хэнда подряд, но это может, потенциально, принести нам пользу. В первом хэнде мы были вынуждены открыть T♣6♠. Будем надеяться, что к настоящему моменту некоторые из игроков уже забыли тот ход, или, как минимум, забыли, что это мы его сделали, и наша следующая попытка поставить все принесет нам, в результате, больше почета.

Пример 6-5. Следующий хэнд; за столом теперь девять игроков; тот же размер блайндов и анте. Ты играешь третьим; у тебя на руках

9♥ 7♥

Таблица участников теперь выглядит следующим образом:

Player 1	**$51,800**	**M = 13**
Player 2	**$16,900**	**M = 4**
Вы	**$5,200**	**M = 1**
Player 4	**$23,100**	**M = 6**
Player 5	**$1,100**	**M = 0.3**
Player 6	**$29,900**	**M = 7.5**
Player 7	**$7,000**	**M = 2**
Sm blind	**$18,700**	**M = 4.5**
Big blind	**$26,100**	**M = 6.5**

Игроки 1 и 2 пасуют. *Что тебе следует делать?*

Ответ. Теперь у тебя есть преимущество первого участника и хэнд средней силы, поэтому рискни и поставь все.

Ты ставишь все. Все игроки вплоть до большого блайнда пасуют; большой блайнд отвечает и открывает

A♥ 6♥

На доске выпадают:

J♥ 8♦ 4♠ T♣ K♠

и твой стрит выигрывает банк.

Хорошие новости и плохие новости. Мы выиграли неплохой банк и увеличили количество своих фишек на 7000$, но нам снова пришлось открыть слабый хэнд, в этот раз девятку и семерку. Кроме того, наше число M возросло лишь до 3, поэтому нам нужно продолжать борьбу.

Пример 6-6. Следующий хэнд; тот же размер блайндов и анте. Ты играешь вторым; у тебя на руках

8♠ 7♦

Таблица участников теперь выглядит следующим образом:

Player 1	**$16,800**	**M = 4**
Вы	**$12,100**	**M = 3**
Player 3	**$23,000**	**M = 3**
Player 4	**$1,000**	**M = 0.25**
Player 5	**$29,800**	**M = 7.5**
Player 6	**$6,900**	**M = 2**
Player 7	**$17,600**	**M = 4**
Sm blind	**$20,900**	**M = 5**
Big blind	**$51,700**	**M = 13**

Игрок 1 пасует. *Что тебе следует делать?*

Ответ. Снова поставить все. У тебя снова есть преимущество первого участника, и у тебя теперь достаточно много фишек, чтобы нанести серьезный ущерб любому из игроков за столом, за исключением большого блайнда. Кроме того, через два хэнда тебе придется быть в позиции блайнда, поэтому твоя ситуация хуже, чем она выглядит.

Обрати внимание, что, по мере твоего продвижения с нижнего уровня Красной зоны к ее верхнему уровню, отчаянная необходимость атаковать банк, в теории, слабеет, а количество твоих фишек обеспечивает тебе гораздо большую силу в том случае, когда ты решаешься на атаку.

Все пасуют, и ты забираешь блайнды.

Твое число M возрастает еще на один пункт и становится равным 4.

Пример 6-7. Следующий хэнд; тот же размер блайндов и анте. Ты играешь первым; у тебя на руках

9♥ 6♦

Таблица участников теперь выглядит следующим образом:

Вы	**$15,900**	**M = 4**
Player 2	**$22,900**	**M = 5.5**
Player 3	**$900**	**M = 0.25**

Player 4 $29,700 M = 7.5

Player 5 $6,800 M = 1.5

Player 6 $17,500 M = 4.5

Player 7 $19,800 M = 5

Sm blind $49,600 M = 12.5

Big blind $16,700 M = 12.5

Что тебе следует делать?

Ответ. Пасовать. Твое число M вернулось к значению 4, на верхний уровень Красной зоны. Если бы ты не был столь активен ранее, ты мог бы здесь даже сделать ставку. Однако ты играл (и выигрывал) в предыдущих двух хэндах, и это означает, что твои противники нервничают, а ты теперь их мишень. Отними у них мишень и сделай перерыв на один хэнд. Скоро ты снова сможешь вернуться к активной игре.

Ты пасуешь. Игроки 3 и 6 ставят все, сражаясь друг против друга, и победителем выходит Игрок 3. Его K♦9♣ приносят ему победу против пары валетов Игрока 6.

Пример 6-8. Следующий хэнд; тот же размер блайндов и анте. Ты - большой блайнд; у тебя на руках

Q♥ 6♠

Таблица участников теперь выглядит следующим образом:

Player 1 $22,800 M = 55

Player 2 $5,500 M = 1.5

Player 3 $29,600 M = 7.5

Player 4 $6,700 M = 1.5

Player 5 $16,600 M = 4

Player 6 $19,700 M = 5

Player 7 $48,500 M = 12

Sm blind $14,600 M = 3.5

BB (Вы) $15,800 M = 4

Игрок 1 пасует. Игрок 2, который только что едва сумел остаться на турнире, выиграв предыдущий хэнд, ставит все свои 5400$. Все игроки до тебя пасуют. *Что тебе следует делать?*

Ответ. В этом случае проблема не имеет почти никакого отношения к количеству фишек и числу M, но тесно связана с соотношением «банк/ставка». В банке было 3900$, и Игрок 2 ответил на твой большой блайнд (2000$), а затем повысил ставку на сумму своих оставшихся 3400$. Теперь в банке 9300$, и ответ обойдется тебе еще в 3400$; таким образом, твоя потенциальная прибыль составляет почти 3 к 1. Число M Игрока 2 равно лишь 1,5; еще через два хэнда он будет в позиции блайнда, поэтому он мог повысить с чем угодно. В среднем, твои шансы на проигрыш при раскрытии карт, вероятно, будут несколько выше, чем шансы на выигрыш, поскольку дама и шестерка разных мастей имеет лишь среднюю силу, а твой противник не стал бы ставить все с самым худшим хэндом. Но у тебя значительное соотношение «банк/ставка», поэтому ситуация неплохая.

Ты отвечаешь, и противник открывает A♠5♣. Его хэнд выигрывает.

Не повезло, поскольку у противника оказался хэнд много лучше среднего для данной ситуации. Но тебе не стоит жаловаться, поскольку до сих пор ты был вполне удачлив.

Ты знаешь, что ты решил ответить из-за хорошего соотношения «банк/ставка», но не все твои противники будут осознавать это.

Многие игроки бывают слишком ленивы, чтобы рассчитывать соотношения «банк/ставка» даже в тех хэндах, в которых они участвуют непосредственно, не говоря уже о тех хэндах, в течение которых они просто сидят и смотрят. Для таких игроков ты просто сумасшедший, который ставит все, имея на руках даму и шестерку разных мастей! Всегда старайся осознать, как противники воспринимают твои действия. Искушенные игроки поймут, что именно ты только что сделал, и будут воспринимать тебя как опасною соперника. Лохи же сочтут тебя еще большим лохом, нежели они сами.

Пример 6-9. Следующий хэнд; тот же размер блайндов и анте. Ты - малый блайнд; у тебя на руках

8♠ 7♣

Таблица участников теперь выглядит следующим образом:

Player 1	**$12,700**	**M = 3**
Player 2	**$29,500**	**M = 7.5**
Player 3	**$6,600**	**M = 4**
Player 4	**$16,500**	**M = 4**
Player 5	**$19,600**	**M =5**
Player 6	**$48,400**	**M = 12**
Player 7	**$13,500**	**M = 3.5**
SmB (Вы)	**$10,300**	**M = 2.5**
Big blind	**$22,700**	**M = 5.5**

Игрок 1 пасует. Игрок 2 повышает до 6000$. Игрок 3 пасует. Игрок 4 ставит все. Игроки 5, 6 и 7 пасуют. *Что тебе следует делать?*

Ответ. Пасовать, естественно. Кто-то всерьез настроен выиграть этот хэнд, и это явно не ты.

Большой блайнд пасует; Игрок 2 отвечает. Игрок 2 раскрывает A♦T♣, а Игрок 4 - 9♥9♠. Пара девяток выигрывает.

Во всех этих противостояниях побеждают игроки с небольшим количеством фишек, поэтому количество игроков за столом не уменьшается.

Пример 6-10. Следующий хэнд; тот же размер блайндов и анте. Ты на баттоне; у тебя на руках

6♦4♣

Таблица участников теперь выглядит следующим образом:

Player 1	**$13,000**	**M = 3**
Player 2	**$6,500**	**M = 1.5**
Player 3	**$36,700**	**M = 9**

Player 4 $19,500 M = 5

Player 5 $48,300 M = 12

Player 6 $13,400 M = 3.5

Вы $9,200 M = 2.5

Sm blind $20,600 M = 5

Big blind $12,600 M = 3

Игроки от 1 до 6 пасуют. *Что тебе следует делать?*

Ответ. В этот момент тебе пригодился бы хэнд получше, чем шестерка и четверка разных мастей, но что тебе сдали, то сдали. Эта ситуация, с уже выбывшими шестью игроками и пока без коллеров, слишком хороша, чтобы спасовать. Поставь все и посмотри, ответит ли тебе кто-нибудь. Помни о том, что количество твоих фишек достаточно велико, чтобы нанести ущерб игрокам за тобой, потому они будут осторожны.

Блайнды пасуют, и ты забираешь банк.

Быстрый выигрыш без карт увеличивает количество твоих фишек на 50 процентов.

Пример 6-11. Следующий хэнд; тот же размер блайндов и анте. Ты на катоффе (перед баттоном); у тебя на руках

K♥ J♦

Таблица участников теперь выглядит следующим образом:

Player 1 $6,400 M = 1.5

Player 2 $36,600 M = 9

Player 3 $19,400 M = 5

Player 4 $48,200 M = 12

Player 5 $13,300 M = 3.5

Вы $13,000 M = 3.5

Player 7 $19,500 M = 5

Sm blind $10,500 M = 2.5

Big blind $12,900 M = 3

Игроки от 1 до 5 пасуют. *Что тебе следует делать?*

Ответ. Наконец-то тебе пришел полу-приличный хэнд. Естественно, ставь все. Однако сейчас ситуация такова, что твоя предыдущая игра обеспечила тебе позицию, при которой тебе может ответить игрок с более слабым хэндом.

Игрок на баттоне пасует; блайнды пасуют. Ты забираешь еще один банк размером в 3900$, и количество твоих фишек достигает 16800$, обеспечивая тебе число M = 4.

Мы закончим здесь наше небольшое кино о Красной зоне. Ты пережил сложную полосу игры, почти все время балансируя на краю вылета, и, в конце концов, вышел на пятое место из девяти игроков.

Резюме по этим 11 хэндам выглядит следующим образом:

1. Ты спасовал в пяти хэндах; по большей части, это происходило в тех случаях, когда кто-то вступал в банк раньше тебя.

2. Три раза ты ставил все и тебе никто не отвечал.
3. Дважды ты ставил все, и тебе отвечали. Оба раза твои шансы на проигрыш при ответе противника были выше, чем шансы на выигрыш. Один раз ты выиграл; в другой раз ты проиграл противнику, у которого было мало фишек.
4. Один раз ты ответил на ставку «на все» в позиции большого блайнда, имея большое соотношение «банк/ставка»; шансы на проигрыш у тебя снова были выше, и ты проиграл.

Эта последовательность для подобных ситуаций не отличается особой необычностью. Твоим лучшим хэндом были король и валет разных мастей. Ты выиграл более половины тех разов, когда ты ставил все, если никто не отвечал тебе. Ты ни разу не был фаворитом, доигрывая до вскрытия карт, но в обоих этих случаях ты проигрывал игрокам, у которых было еще меньше фишек, чем у тебя, и которые находились в более отчаянном положении. Что важнее всего, ты выстоял, и передвинулся к середине своей группы.

Еще несколько примеров игры в переломных точках

В Желтой и Оранжевой зонах часто приходится принимать трудные решения относительно того, каким образом сделать рейз в банк. Нужно ли сделать простой рейз в размере нескольких больших блайндов или же, вместо этого, поставить все? Вот пример принятия такого решения в действии.

Пример 7. Интерактивный турнир с несколькими столами; прошел примерно час игры. Блайнды на текущий момент равны 25$/50$, но через несколько хэндов они возрастут до 50$/100$. Количество твоих фишек составляет 1180$, и ты играешь в позиции большого блайнда. Игроки начинали турнир с 1500$; к настоящему моменту среднее количество фишек равно немногим более 2000$,

Если у тебя не слишком много фишек, то, перед тем как начинать хэнд, следует проанализировать свое число M, а также, возможно, и число Q. При общей сумме блайндов 75$ твое число M составляет около 15 - как раз в середине Желтой зоны. Однако через несколько хэндов блайнды возрастут вдвое, и твое M понизится до значения, находящегося между 7 и 8. Кроме того, твое число Q составляет около 1/2 поэтому, по всем статьям, тебе нужно делать какой-то обманный ход.

Ты играешь за полным столом, состоящим из десяти игроков. Первые пятеро игроков пасуют. Шестой игрок, количество фишек которого составляет 3500$, делает минимальный рейз до 100$. Игрок на баттоне (количество фишек = 3300$) отвечает; также отвечает и малый блайнд (количество фишек = 1700$). В банке теперь 350$, и твоя очередь делать заявку. У тебя на руках

Твоей первой мыслью должно быть то, что это великолепный результат для тебя. В банке еще три игрока, и никто не показал большой силы. Фактически, это одна из моих любимых ситуаций на турнире - у тебя законный хэнд, и потенциальная возможность сквизплея против нескольких противников увеличивает силу твоего хэнда.

Об ответе не может идти и речи; твои десятки, вероятно, лучшие на текущий момент, однако они вряд ли будут лучшими после флопа при игре против трех противников. Тебе нужно сузить поле игры до одного противника. Ты можешь выбирать лишь между скромным рейзом (от 500$ до 600$) или

ставкой «на все». С парой десяток я настойчиво рекомендую ставить все. Немедленный выигрыш приличного банка будет неплохим результатом для тебя, и у тебя достаточно много фишек, поэтому у тебя хватит силы, чтобы вывести из игры противников с не самыми высококлассными хэндами. Если бы у меня была пара тузов, королей или дам, то правильным было бы сделать менее высокую ставку. Так я бы все равно спугнул одного-двух соперников, но кто-нибудь мог бы подумать, что я не решаюсь поставить все по причине слабости, и побороться со мной. Однако если мои парные карты - это валеты или карты более низкого номинала, то мне нужно заставить соперников бросить игру.

Если даже мне ответит один из противников, то меня это все равно устроит. В худшем случае, мои шансы будут несколько выше, чем 50 на 50, и «мертвые» (т.е. никем не могущие быть востребованными, кроме меня и моего противника) деньги в банке дадут мне повышенное соотношение «банк/ставка». Такой результат можно считать отличным для игрока, чье число М уже находится на уровне Оранжевой зоны. Не умничай и не воображай, что сможешь вернуться в состязание при помощи нескольких искусных блефов и краж банков. Тебе придется удваивать свои фишки, ставя все, и это нужно будет делать не один раз. В этом смысл игры в переломных точках - выбрать нужный момент, чтобы поставить все. Ты или получаешь приличную сумму денег, или вылетаешь с турнира. В нашей задаче показан подобный нужный момент.

Ты ставишь все, и все противники пасуют. Ты забираешь банк.

Если бы в подобной ситуации у тебя было высокое число М, то все равно наилучшим вариантом был бы приличный рейз, от 600$ до 800$, который позволил бы сузить поле до одного противника. Если бы остальные все же ответили, то я был бы готов примириться с неблагоприятной позицией, имея пару десяток.

Стили игры на завершающей стадии турнира

В Томе I достаточно много времени было посвящено обсуждению трех основных стилей игры в безлимитный холдэм: консервативному стилю, агрессивному стилю и сверхагрессивному стилю. Я описал виды стартовых хэндов, которые необходимы для игры в каждом из стилей, а также проблемы, с которыми сталкиваются приверженцы различных стилей после флопа.

В настоящий момент для тебя может представлять интерес вопрос о том, как игроки, придерживающиеся того или иного стиля, подходят к решению проблем завершающей стадии турнира. Ответ удивит многих: подход различных игроков к проблемам завершающей стадии будет очень похожем вне зависимости от стилей, которых эти игроки придерживаются в обычных условиях. Растущие блайнды и уменьшающееся количество фишек заставляет играть в сверхагрессивном стиле. Игроки, которые придерживаются сверхагрессивного стиля и в нормальных условиях, обычно более быстро и легко адаптируются к проблемам завершающей стадии. Это, как я полагаю, основная причина того, что их результаты в турнирной игре, как правило, бывают лучше, нежели у игроков с более тайтовым от природы стилем. Однако, в целом, проблемы завершающей стадии турнира - это, по большей части, проблемы техники, а не стиля. Как не бывает атеистов в окопах, так не бывает консервативных игроков под конец турнира. Тот, кто ждет прихода первоклассного стартового хэнда при малом количестве фишек, тот играет не консервативно; он попросту играет плохо.

Когда хорошие игроки собираются и спорят о проблемах завершающей стадии игры, их споры обычно вращаются вокруг степени и баланса. Например, рассмотрим следующую проблему. Ты остался в числе последних 40 игроков турнира, распределенных за четырьмя столами. Тебе нужно делать заявку в следующих условиях:

1. Твой хэнд - T♠9♠.
2. Твое число M равно 7.
3. Ты делаешь заявку четвертым, и перед тобой спасовали трое игроков.
4. Игроки за тобой играют, по большей части, тайтово; один из них имеет большое количество фишек, другой - очень малое количество фишек.

Нужно ли тебе поставить все, сделать рейз обычного размера, или спасовать?

Ответ. Любой хороший игрок согласится, что ты очень близок к такому положению, в котором берут любой приемлемый хэнд и делают обманный ход. Обсуждать можно лишь то, представляют ли описанные обстоятельства нужный момент для такого хода, или же существующие условия не обеспечивают достаточной силы, и нужно подождать. Достаточно ли сильны десятка и девятка одной масти, или же тебе нужны, к примеру, дама и валет? Достаточно ли уже низкое у тебя число M, или же твое M должно быть равно 5 и ниже, чтобы решиться на обманный ход в такой ситуации? Что касается присутствия за тобой игрока с малым количеством фишек, находящегося в еще более отчаянном положении, то отбивает ли оно у тебя охоту вступать в торговлю, или же ты не против сделать обманный ход и вывести его из игры? Вот реальные вопросы, которые игроки задают себе.

Характерная ошибка, которую совершают на завершающей стадии турнира игроки, являющиеся одновременно тайтовыми и слабыми, заключается в слишком длительном выжидании перед тем как пустить все свои силы в ход. Есть некое скрытое преимущество в том, чтобы поставить все раньше, а не позже. Рассмотрим это преимущество поближе.

Опасайся перемудрить

Желание блеснуть своими умственными способностями сгубило многих игроков в покер. По большей части, игра с малым количеством фишек достаточно прозрачна и прямолинейна; нужно лишь понимать, какую роль играет число M в определении стратегии игры. Однако в некоторых ситуациях можно перемудрить, и последствия будут трагическими. Предупреждение: то, что ты сейчас увидишь, может обеспокоить некоторых зрителей.

Пример 8. Финальный стол, остались пятеро игроков, все они очень опытны. Блайнды составляют 15000$ и 30000$. У тебя мало фишек (160000$), и ты занимаешь вторую позицию. Количество фишек у большого блайнда, консервативного игрока, составляет около 240000$, У остальных трех игроков количество фишек варьируется от 200000$ до 500000$. Первый игрок пасует, У тебя на руках T♦T♣. *Каковы твои действия?*

Ответ. Твое число M несколько ниже 4, и у тебя отличный хэнд. Наилучший вариант - поставить все в надежде забрать блайнды. Второй по степени приемлемости вариант - ответить, надеясь вызвать противников на торговлю и заставить кого-нибудь из них поставить все против тебя. Этот вариант был бы великолепен, если бы у тебя была пара тузов, королей или

дам; десятки несколько слабоваты для этих целей. Но это агрессивный способ игры, и его, вообще-то, нельзя сильно критиковать,

В действительности, ты отвечаешь со своей парой десяток. Игрок на баттоне и малый блайнд пасуют. Большой блайнд ставит все. *Каковы твои действия?*

Ответ. Конечно, отвечать, То, что произошло - это именно то, чего ты добивался своим изначальным ответом с парой десяток. Кто-то поставил все свои фишки в банк, а у тебя на руках пятый по старшинству (ну, может быть, шестой - после сочетания «туз-король») хэнд в холдэме. Если ты собираешься сделать чек с сильным хэндом в надежде заманить противника в ловушку, а он ставит все, то тебе приходится отвечать. Если тебе нужны еще причины, то у тебя привлекательное соотношение «банк/ставка». В банке сейчас 235000$ (45000$ - блайнды, 30000$ - твой ответ, и 160000$ - ставка большого блайнда), а ответ обойдется тебе в 130000$; таким образом, соотношение «банк/ставка» составляет 1,8 к 1.

В действительности, Игрок 2 размышлял в течение весьма длительного времени, после чего он спасовал. Иногда ты сможешь увидеть, как происходят подобные вещи, когда игроки по какой-то причине решают, что у их противников просто «должна» быть высшая пара. На ранних стадиях турнира ты иногда можешь вполне обоснованно спасовать в такой ситуации. На завершающей стадии игры, при низких значениях числа М, ты, фактически, не имеешь на это права. Рассмотрим все возможные сценарии, которые могли иметь результатом рейз большого блайнда «на все»:

1. У большого блайнда на руках две карты старшего номинала, и его ставка обоснована. Он полагает, что твой ответ свидетельствует о слабости, и считает, что твой хэнд - младшая пара или рядом стоящие одной масти.
2. У большого блайнда на руках пара среднего номинала и, как и в предыдущем варианте, он думает, что твой ответ указывает на наличие у тебя дро.
3. У большого блайнда на руках пара младшего номинала, и он считает себя фаворитом против твоих вероятных двух непарных старших карт.
4. У большого блайнда на руках туз и другая карта, и он думает, что его М = 6 оправдывает ставку «на все».
5. У большого блайнда нет ничего, но он думает, что тебя можно купить на блеф.
6. У большого блайнда на руках высшая пара, и его ставка обоснована.

Обрати внимание на то, что только Сценарий №6 оправдывает твой отказ от продолжения игры с твоим хэндом.

Структурный анализ хэнда (SHAL)

В большинстве случаев, формулировка того или иного мнения в покере основана на сочетании опыта и обоснованного предположения. Рассмотрим следующие задачи:

«Я играю за столом, состоящим из восьми игроков, в третьей позиции и с королем и тузом одной масти на руках. Мое число М уменьшилось до 5. Игроки за мной играют тайтово. У одного из игроков количество фишек еще меньше, чем у меня. Он начинает играть отчаянно. Достаточно ли у меня силы, чтобы поставить все в такой ситуации?»

«Я занимаю позицию большого блайнда за столом из шести игроков. У меня король и десятка разных мастей. Игрок в первой позиции поставил все. Его число М было равно 4. Я думаю, что это был отчаянный ход, но я не уверен. У меня достаточно много фишек. Достаточно ли хорош мой хэнд, чтобы ответить?»

Это сложные вопросы. Если бы ты отправился на турнир по покеру и задал эти вопросы группе хороших игроков, ты бы получил несколько логически обоснованных ответов, базирующихся, в общих чертах, на опыте этих игроков, накопленном в течение лет игры. (Большинство из них ответили бы «нет» на оба вопроса). Но после того, как ты выслушал бы эти ответы, знал бы ты, в действительности, хоть что-нибудь?

Фактически, ты бы не знал ничего. Предположение, даже если оно является обоснованным предположением сильного игрока, это не то же самое, что настоящее знание. В покере, как и в любой другой области человеческой деятельности, твердое убеждение группы лучших практикующих игроков мира может быть верным, но может и абсолютно не соответствовать действительности. Всеобщее согласие с тем, что считается истинным, кажется очевидным и неизбежным до тех пор, пока какой-нибудь смельчак не придет и не скажет: «Нет, на самом деле все выглядит по-другому».

В настоящем разделе я покажу тебе способ, позволяющий выйти за пределы мнений и предположений и прийти к реальным ответам на сложные вопросы. Это метод, который я называю Структурным анализом хэнда (сокращенно SHAL). Метод SHAL дает нам возможность фактически рассчитать ответы для различных задач завершающей стадии игры. Этот метод особенно полезен для решения задач, связанных с возможной необходимостью ставить все, т.е. наподобие тех, которые даны в начале настоящего раздела. Однако он полезен и для решения других задач. Чтобы дать тебе представление об этом методе, я буду формулировать вопрос, а затем излагать ответ в пошаговом виде.

Однако перед тем как начать, я должен сделать предупреждение. SHAL не является методом, который можно использовать за покерным столом. Это методика, позволяющая ставить и решать задачи дома, когда ты не участвуешь в игре. Тебе понадобится время, программа, позволяющая осуществлять табличные расчеты (типа Excel), а также одна из таких программ, при работе в которых ты вводишь пару стартовых хэндов и получаешь данные о том, с какой вероятностью каждый из них хэнд выйдет победителем при вскрытии карт (я предпочитаю *PokerWiz,* но существуют и другие). Если ты готов выделить время и приложить усилия, и тебе нравится ломать голову над цифрами в течение одного-двух часов, то ты сможешь вывести такие вещи, которые недоступны всем остальным. Если подобный тип работы не привлекает тебя, то ничего страшного, просто пропусти этот раздел и переходи к задачам в конце главы. Если же мысль о возможности исследования темных уголков покера и обнаружения спрятанных сокровищ кажется тебе привлекательной, то приступим к работе.

Мы начнем с рассмотрения типовой задачи.

Пример 9. Финальный стол крупного турнира. Остались девять игроков. Блайнды равны 3000$/6000$, анте составляют 300$. Таким образом, в начальном банке 11700$. Ты делаешь заявку пятым; количество твоих фишек после ставки анте составляет 90000$. Все четверо игроков перед тобой пасуют. Твой хэнд

T♦ 8♠

Четверо игроков, которые будут делать заявку после тебя, представляют собой смешанный состав тайтовых и свободных игроков. Количество фишек у каждого из них несколько превышает твое, хотя и ненамного. Ты на данный момент задумываешься о том, чтобы поставить все со своими десяткой и восьмеркой разных мастей, поскольку последнее время ты играл тайтово, и никто не будет подозревать тебя в намерении использовать обманный прием. Однако рассудительность побеждает, и ты решаешь сбросить свой хэнд.

Игрок перед баттоном, игрок на баттоне и малый блайнд пасуют, и большой блайнд забирает банк. Снова ты задаешь себе вопрос, не стоило ли сыграть с тем хэндом. И, если не стоило, *то* *насколько сильный хэнд был бы нужен, чтобы решиться на обманный прием?*

Ответ. Фактически, здесь мы поставили два вопроса; один из них более конкретный (что произойдет, если я поставлю все, имея на руках T♦8♠?), а другой более общий (каков должен быть минимальный хэнд, чтобы поставить все и получить прибыль?). Вначале попробуем ответить на более конкретный вопрос. Он более легкий; кроме того, возможно, что ответ на конкретный вопрос будет содержать ключ к ответу на общий вопрос.

Нашим первым шагом будет построение профилей четырех игроков, которые должны делать заявку после нас. В предварительном описании задачи мы просто определили их как смешанный состав из «тайтовых и свободных» игроков. Теперь нам нужно более детальное описание, при составлении которого нам обязательно придется использовать определенного рода предположения и умозрительные теории. Допустим, что игрок перед баттоном довольно тайтовый, как и игрок в позиции большого блайнда. Предположим, что игрок на баттоне придерживается гораздо более свободного стиля, а малый блайнд играет в самой свободной манере. С этого момента и далее мы будем называть этих игроков A, B, C и D в последовательности начиная с игрока перед баттоном и заканчивая большим блайндом.

Чтобы завершить построение профиля, запишем конкретные хэнды, с которыми каждый из игроков счел бы возможным ответить на ставку «на все». Вот мои предположения:

1. Игрок A (тайтовый): Ответил бы на ставку «на все», имея на руках пару от AA до QQ, а также сочетание AK (одной масти или разных мастей).
2. Игрок B (более свободный): Ответил бы на ставку «на все», имея на руках пару от AA до 99, а также сочетания AK и AQ (одной масти или разных мастей).
3. Игрок C (самый свободный): Ответил бы на ставку «на все», имея на руках любую пару, сочетание AK, AQ, AJ и KQ (одной масти или разных мастей).
4. Игрок D (тайтовый): Те же требования, что и для Игрока A.

Разумны ли эти оценки? Я думаю, да, хотя разумный человек, наверняка, поспорил бы о точном распределении хэндов для ответа. Помни о том, что мы отметили, что количество фишек у каждого из этих игроков несколько превышало твое количество фишек, хотя и ненамного. Твое количество фишек составляет 90000$; соответственно, твое число M равно примерно 8. Число M у каждого из этих четырех игроков выше; предположим, оно находится в пределах от 8 до 11. Никто из них не должен ощущать себя в

отчаянном положении, и, поскольку мы указали, что в последнее время мы играли тайтово, ни у кого нет причин думать, что мы вступаем в игру не с сильным хэндом.

Теперь, когда мы определили профили наших игроков, следующим шагом является определение того, с какой частотой нам ответят, и кто именно из противников ответит. Это довольно несложно. Мы знаем, что существует 1326 возможных хэндов в покере (52 умножить на 51 и разделить на 2). Однако после вычета двух карт (в данном случае это наши десятка и восьмерка) оставшиеся пятьдесят карт могут образовать лишь 1225 хэндов. Для каждой пары существуют шесть возможных вариантов сдачи. Для каждой непарной комбинации существуют 16 возможных вариантов сдачи (12 вариантов для карт разных мастей и 4 варианта для карт одной масти). Начнем с Игрока A и рассчитаем, с какой частотой он будет отвечать.

Количество возможных хэндов Игрока A

AA	6
KK	6
QQ	6
AKs	4
AKo	12
Total	**34**

Из 1225 возможных хэндов, лишь 34 могут быть сочтены Игроком A достаточными для ответа. Таким образом, вероятность, что Игрок A ответит на нашу ставку, составляет 2,8 процента.

.28=(34)/(1,225)

Мы можем провести такие же вычисления для Игроков B, C и D. Я не буду представлять расчет для каждого из них в отдельности, но дам лишь результаты:

- Игрок B: 65 возможных хэндов для ответа, или 5,3 процента.
- Игрок C: 136 возможных хэндов для ответа, или 11,1 процента.
- Игрок D: То же, что и для Игрока A, т.е. 2,8 процента.

Теперь мы будем исходить из предположения, которое будет лишь немного неточным, но которое в огромной степени упростит расчеты. Мы предположим, что нам ответит только один из противников. Если исходить из этого, то развитие хэнда будет выглядеть следующим образом:

- Игрок A отвечает: 2,8 процента.
- Игрок B отвечает: 5,3 процента.
- Игрок C отвечает: 11,1 процента.
- Игрок D отвечает: 2,8 процента.
- Никто не отвечает: 78,0 процентов.

Таким образом, почти в 80% случаев мы возьмем банк без борьбы. В оставшихся случаях кто-то ответит нам.

Теперь мы готовы перейти к следующему шагу решения задачи, заключающемуся в расчете частоты, с которой сможем выиграть у каждого из противников, исходя из того, что нам ответят. Начнем с Игрока A (наиболее легкий случай).

Сначала рассчитаем, насколько часто наши десятка и восьмерка разных мастей будут реально выигрывать у пяти возможных различных хэндов Игрока A при вскрытии карт. (Вот для чего нам потребуется программа,

рассчитывающая результаты для двух хэндов, играющих друг против друга при вскрытии). Снова мы будем исходить из упрощающего предположения, которое заключает в себе некоторую неточность, но значительно облегчает нашу работу. На результаты расчета в некоторой (небольшой) степени влияет положение по мастям (тех же ли мастей карты противника, что и наши карты, или же только одна из мастей совпадает, или же не совпадает ни одна из мастей). В целях упрощения предположим, что масти не имеют значения. Получаем, что наши T♦8♠ выиграют в 18% случаев у пары тузов, в 17% случаев у пары королей, в 16% случаев у пары дам, в 34% случаев у короля и туза одной масти, и в 36% случаев у короля и туза разных мастей.

Теперь мы составим таблицу, которая выглядит следующим образом:

Хэнд игрока A	**Количество хэндов этого типа**	**Вероятность для хэнда**	
		Возможность выигрыша	**Выигрыш**
AA	6	0.18	1.08
KK	6	0.17	1.02
QQ	6	0.16	0.98
AKs	4	0.34	1.36
AKo	12	0.36	4.32
Итого	**34**		**8.74**

Процент выигрываемых хэндов равен 25,7.

.257=(8.74)/(34)

Так, первая строка этой таблицы показывает, что для Игрока A существуют шесть вариантов пар тузов, которые могут быть ему сданы; в 18% случаев мы выигрываем у его пары тузов, и среднее количество хэндов, которое мы можем выиграть из шести, составляет 1,08 хэнда. Сложением количества хэндов, выигрываемых в каждой категории, получаем, в среднем, 8,74 выигранных хэндов из общего количества, равного 34 хэндам. Таким образом, процент выигрываемых хэндов составляет 25,7%, В среднем, если Игрок A ответит нам, мы выиграем лишь в одном случае из четырех.

Таблица для Игрока D выглядит, естественно, так же, как и для Игрока A. Таблицы для Игроков B и C более обширны, поскольку эти игроки будут отвечать с более широким диапазоном хэндов. Процент выигрыша в конечном итоге у Игрока B для нас составляет 26,7%, а процент выигрыша в конечном итоге у свободно отвечающего Игрока C составляет, фактически, 34,3%.

Теперь мы готовы свести все данные в конечную таблицу, представив в ней вероятность ответа на нашу ставку со стороны каждого из противников, вероятность нашего выигрыша в случае ответа каждого из них, и количество наших фишек в том случае, если противник ответит, а мы выиграем. (Если противник ответит, и мы проиграем, количество наших фишек, к сожалению, будет равно нулю, поскольку у каждого из противников больше фишек, чем у нас). Я приведу конечную таблицу, а затем поясню, что означают различные ее позиции.

Событие	Вероятность	Количество фишек после игры	Ожидание
Никто не отвечает	78.0%	$101,700	$79,326
Игрок A отвечает, я выигрываю Игрок A отвечает, я проигрываю	0.7% 2.1%	$191,700 0	$1,342
Игрок B отвечает, я выигрываю Игрок B отвечает, я проигрываю	1.4% 3.9%	$191,700 0	$2,684
Игрок C отвечает, я выигрываю Игрок C отвечает, я проигрываю	3.8% 7.3%	$188,700 0	$7,171
Игрок D отвечает, я выигрываю Игрок D отвечает, я проигрываю	0.7% 2.1%	$185,700 0	$1,342

Ожидание в случае, если поставить все: 91865$.
Ожидание в случае пасса: 90000$.

В первой колонке, «Событие», представлены различные возможные варианты исхода хэнда. Вторая колонка, «Вероятность», показывает вероятность событий, представленных в первой колонке, Наиболее вероятный исход, как мы видим, это пасс со стороны всех игроков, и получение тобой банка (первая строка). Во второй и третьей строках показано, что произойдет в случае ответа со стороны Игрока A. Обрати внимание, что сумма вероятностей ответа и выигрыша Игрока A (0,7%) и ответа и проигрыша Игрока A (2,1%) равна 2,8%, которые, как мы рассчитали ранее, представляют собой вероятность ответа Игрока A при всех его возможных для ответа хэндах. То же самое относится к Игрокам B и C.

Третья колонка, «Количество фишек после игры», показывает количество твоих фишек в том случае, если произойдет каждое из событий, представленных в первой колонке. Так, например, если никто не ответит, то новое количество твоих фишек будет равно сумме имеющегося количества фишек (90000$) и наличествующего банка (11700$), т.е. 101700$. В прочих случаях, когда тебе ответят и ты выиграешь, количество твоих фишек увеличивается более чем в два раза, хотя ты выигрываешь несколько меньшую сумму у Игроков C и D, поскольку они являются блайндами и уже вложили некоторое количество денег в банк.

Последняя колонка, «Ожидание», является ключевой. Чтобы определить ожидание для того или иного события, следует умножить вероятность (колонка 2) на количество фишек (колонка 3); результатом и будет ожидание (колонка 4). Складывая все значения ожидания для всех возможных событий, получаем ожидание для игры как таковой (т.е. для того случая, когда ты ставишь все). По таблицей указана ожидаемая сумма твоих фишек на тот случай, если ты будешь ставить все; эта сумма равна 91865$. Теперь сравни ее со значением ожидания на тот случай, если ты спасуешь, которое составляет 90000$, т.е. имеющееся количество твоих фишек. Сравнение показывает, что ставка «на все» представляет собой ход с положительным ожиданием (это означает, что такая игра *приносит* тебе деньги чаще, чем приводит к их утрате), который, в среднем, принесет тебе 1865$.

Это достаточно поразительный результат, поэтому немного отступим и рассмотрим все то, что, по нашему мнению, мы узнали.

Мы начали с попытки решить две задачи: определить, принесет ли выгоду ставка «на все» с десяткой и восьмеркой разных мастей на руках в пятой позиции, и выяснить минимально приемлемый хэнд, который необходим, чтобы поставить все в такой позиции. Если наши предположения были правильными, то мы ответили на первый вопрос и подошли близко к ответу на второй вопрос. Оказалось, что десятка и восьмерка разных мастей, в среднем, принесут небольшую прибыль, поэтому поставить все было бы разумно; проблема лишь в том, что эта прибыль очень мала; таким образом, такой хэнд, вероятно, близок к теоретическому минимальному требуемому хэнду.

Однако это все же достаточно обескураживающий результат, поэтому, прежде чем делать какие-либо выводы, рассмотрим наши исходные посылки и уточним, можно ли им доверять в действительности.

Нашей ключевой посылкой была оценка хэндов, необходимых каждому из игроков для ответа на ставку «на все» в данный момент турнира. После того, как мы произвели отбор хэндов для каждого игрока, все остальное было определено при помощи обычной математики. Поэтому вновь рассмотрим отобранные хэнды.

Тайтовые игроки. Для Игроков A и D мы определили, что им понадобится одна из трех возможных высших пар или комбинация «туз-король» (одной масти или разных мастей), чтобы ответить на ставку «на все». Разумна ли такая оценка? Я думаю, да. В конце концов, было оговорено, что количество фишек у каждого из них превышает сумму банка в восемь-десять раз, поэтому они не были в отчаянии; кроме того, мы представляли собой тайтового игрока, поэтому у них не было причин полагать, что мы можем поставить все с каким-то иным хэндом кроме довольно сильного. Стал бы ты подвергать результаты всего турнира риску, имея на руках пару десяток или сочетание «туз-валет» после того, как сдержанный игрок перед тобой поставил все? Я знаю множество игроков, которые поступили бы так, но это не те игроки, которых я бы назвал тайтовыми. Фактически, Игроки A и D следуют стратегии, рекомендуемой большей частью учебников по покеру: не отвечать на ставку «на все», если твой хэнд не является реально сильным.

Свободный игрок. Мы охарактеризовали Игрока B как свободного и предположили, что он ответит на ставку «на все» с любой парой вплоть до девяток, а также с тузом и королем или тузом и дамой. Опять же, подобный подход разумен для не очень тайтового игрока, имеющего число M от 8 до 10.

Самый свободный игрок. В отношении Игрока C мы отметили, что он бы ответил на ставку «на все» с любой парой, а также с сочетаниями туза и валета и туза и дамы. Это достаточно свободная манера игры. Стал бы ты отвечать на ставку «на все» с парой двоек? Я бы не стал этого делать, за исключением тех случаев, когда я уже опустился на достаточно низкий уровень Красной зоны и ищу подходящую ситуацию, чтобы поставить и удвоить все свои фишки. Если бы мое число M составляло от восьми до десяти, то я бы не стал даже думать о таком варианте игры. Игрока C охарактеризовали бы как свободного в любом учебнике.

В итоге, я нахожу описание стилей игры наших четырех воображаемых противников вполне удовлетворительным. Но, чтобы еще лучше разобраться в задаче, рассмотрим три дополнительных случая и определим, что произойдет. Все эти три случая могут быть решены таким же образом, как была решена наша исходная задача. (В действительности, если ты проводишь вычисления в

программе для табличных расчетов, то тебе нужно лишь подставить новые исходные данные и получить новый ответ). Я не буду нагружать тебе деталями и сообщу лишь окончательные результаты.

Случай 1: Четыре тайтовых игрока - наилучший возможный случай. Твое ожидание возрастает до 98524$, с ожидаемой прибылью 8524$. В этом случае решение о ставке «на все» становится очевидным.

Случай 2: Четыре свободных игрока - не настолько удачная ситуация, как наше исходное распределение профилей. Твое ожидание составляет 90863$, а прибыль - лишь 957$. Ставка «на все» еще имеет положительное ожидание, но очень малое.

Случай 3: Четыре самых свободных игрока за тобой - плохая новость. Твое ожидание падает до 85229$, и ожидаемый ущерб составляет 4771 $. В этом случае поставить все будет действительно неудачным решением.

Конечно же, эти результаты представляют собой лишь то, чего можно ожидать. Поставив все против четырех свободных игроков ты как раз сыграешь им на руку, поскольку они ответят тебе с не самыми сильными хэндами, но с достаточными, чтобы выиграть у тебя.

Короче говоря, наша теоретическая игра принесет прибыль при игре против соперников, среди которых есть и свободные, и тайтовые игроки; если же противниками будут только тайтовые игроки, то эта прибыль будет достаточно высокой. И лишь в том случае, если нашими противниками будут только свободные игроки, лучше будет сбросить хэнд.

Выводы. Если этот прием, теоретически, приносит прибыль, то следует ли его использовать? Ответ, как и в отношении многих других приемов покера, заключается в том, что мы можем применять его как часть сбалансированной стратегии, однако любое злоупотребление им очень скоро сделает его бесполезным. Не забывай о том, что в исходных условиях задачи было оговорено, что мы представляем собой тайтового игрока, и соперники воспринимают нас как тайтового игрока. В первый раз, когда мы будем использовать этот прием, они поверят в обоснованность нашей ставки и будут отвечать лишь с таким хэндом, который они сочтут подходящим, в зависимости от своего индивидуального стиля. Когда мы начнем использовать этот прием чаще и чаще, требования соперников к хэнду для ответа начнут падать, и им будет достаточно упасть лишь немного, чтобы прием стал неприбыльным. Однако мы получили полезный урок и познакомились с хорошим тактическим приемом: из средней позиции и имея за собой четырех игроков, которые еще не делали заявки, количество фишек у каждого из которых соответствует Оранжевой зоне, и которые придерживаются разных стилей, ты можешь, делая заявку первым, ставить все с хэндом вплоть до комбинации типа десятки и восьмерки разных мастей; в таких условиях этот ход принесет тебе прибыль.

Задачи

Наиболее элементарные задачи игры в переломных точках возникают в Красной зоне. Следует ли ставить все, или нет? В задачах 9-1 - 9-4 показаны примеры таких ситуаций.

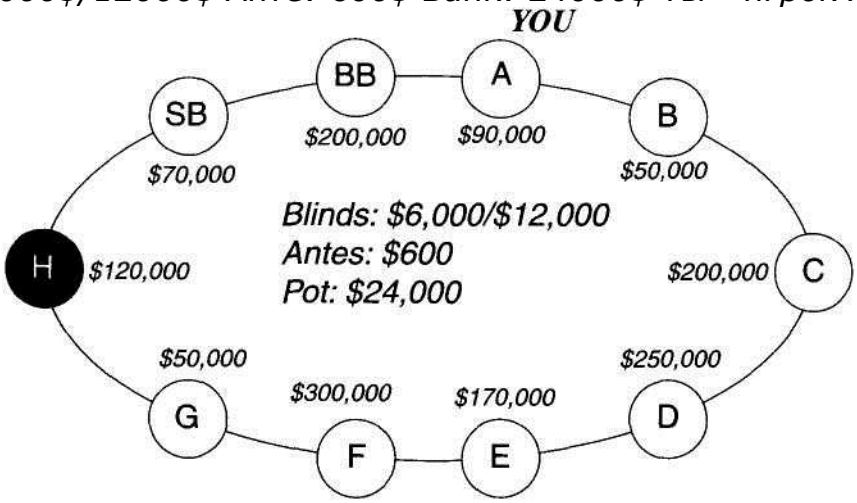
Игра в Оранжевой зоне дает тебе большую свободу действий в розыгрыше хэнда. Несколько примеров показаны в задачах 9-15-9-17.

Задачи 9-18 и 9-19 посвящены еще нескольким аспектам, связанным с необходимостью ставить все. В задаче 9-20 представлено обсуждение размышлений в том случае, если ставит все противник.

Игра с парами младшего номинала и рядом стоящими одной масти всегда представляет проблему для игрока с небольшим количеством фишек. Мы рассмотрим несколько примеров в задачах 9-21 - 9-24. Последние две задачи, 9-25 и 9-26, посвящены различным тактическим идеям.

Хэнд 9-1

Блайнды: 6000$/12000$ Анте: 600$ Банк: 24000$ Ты - игрок A



Ситуация: Финальный стол крупного турнира. Это первый хэнд финального стола, и у тебя нет никакой информации об остальных игроках.

Твой хэнд: 9♣9♠

Ход игры до тебя: Ты делаешь заявку первым.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить, повысить до 30000$, повысить до 50000$ или поставить все?*

Ответ. При нормальных обстоятельствах я бы не счел пару девяток в первой позиции особо сильным хэндом. На ранней стадии турнира здесь уместен был бы ответ или небольшой рейз с целью дешево увидеть флоп.

Но к настоящему моменту время невысоких ставок и дешевых флопов уже давно прошло. Ты добрался до финального стола, но ты далек от хорошей формы. Количество твоих фишек - 90000$ - меньше четырехкратной суммы блайндов и анте, так что блайнды «съедят» твои фишки уже через четыре круга за столом. Тебе нужно делать ход сейчас, пока количество твоих фишек еще достаточно велико, чтобы нанести ущерб даже тем соперникам, у которых больше всего фишек. Я бы с таким хэндом поставил все.

Надеюсь ли я украсть банк, или же я жду ответа? Сразу же отвечу - мне все равно. Я буду доволен, если со своими девятками сумею быстро положить в карман 24000$. Но, если мне ответят, то я проигрываю только одной из пяти старших пар. Против любого другого хэнда я являюсь фаворитом на то, чтобы удвоить мои фишки и снова вернуться к борьбе за одно из первых мест. Принимая во внимание малое количество моих фишек сейчас, этот хэнд представляет собой отличную ситуацию для меня, и я собираюсь использовать ее в полной мере.

Некоторые игроки играли бы этот хэнд совершенно по-другому. Если бы ты показал этот хэнд группе разумно мыслящих игроков, то ты бы наверняка услышан подобный совет: «Я бы сделал небольшой рейз, примерно до 30000$. Этого достаточно, чтобы вывести из игры соперников со слабыми хэндами, но, если кто-то сделает ре-рейз после меня, я все еще смогу выйти из хэнда, поскольку я вложил в него лишь одну треть моих фишек». Вполне состоятельный довод, но совершенно неправильный.

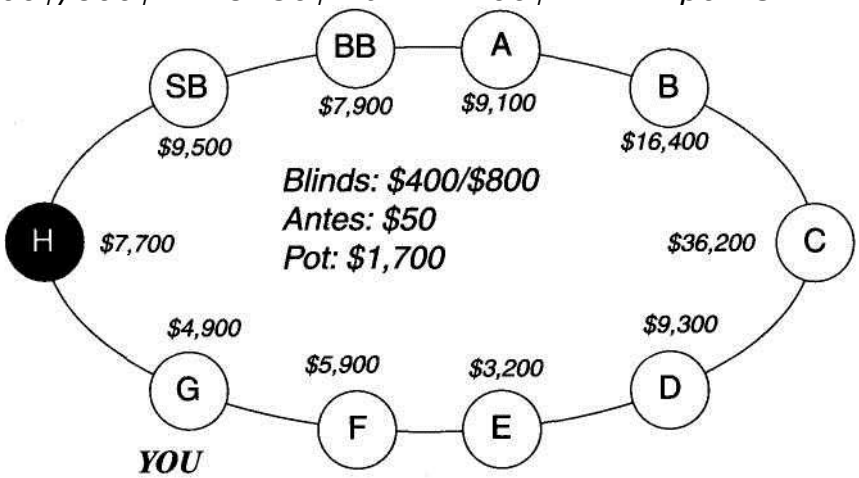
Предположим, ты воспользуешься таким подходом. Что произойдет, вероятнее всего? В каких-то случаях ты выиграешь блайнды, как случилось бы и в том случае, если бы ты поставил все (но не столь же часто). В некоторых случаях тебе ответят, а на флопе, как правило, не придет девятка. Теперь, в зависимости от флопа, тебе придется сбросить свой хэнд, если противник сделает ставку. И если кто-нибудь сделает ре-рейз до флопа, тебе также придется сбросить свой хэнд (иногда в таких ситуациях, когда ты выиграл бы, если бы доиграл хэнд до конца).

Если ты сделаешь ставку, а потом сбросишь хэнд, то количество твоих фишек сократится до 60000$. В течение следующих двух кругов тебе придется играть в позициях большого блайда и малого блайнда, в результате чего, скорее всего, количество твоих фишек сократится еще на 24000$, до уровня 36000$. Это означает, что через три хэнда от текущего момента количество твоих фишек уменьшится с 90000$ до 36000$. Это катастрофа для тебя! Тогда любая твоя ставка наверняка будет ставкой «на все», и ее будут рассматривать как ставку «на все» со стороны игрока с очень малым количеством фишек - т.е. как ставку, на которую нужно ответить. Ты потеряешь возможность красть банки, которая является ключевой составляющей твоих общих средств в любом хэнде.

При перспективе попасть в подобное положение уже через три хэнда становится ясно, что пара девяток в такой ситуации - это фантастический хэнд для тебя и, вероятно, один из лучших хэндов за столом на данный момент. Ты должен воспользоваться этим преимуществом, поэтому ставь все свои фишки.

Хэнд 9-2

Блайнды: 400$/800$ Анте: 50$ Банк: 1700$ Ты - игрок G



Ситуация: Середина второго дня крупного турнира.

Твой хэнд: A♠7♦

Ход игры до тебя: Игроки от A до F пасуют.

Вопрос. *Следует ли тебе играть или спасовать?*

Ответ. Это элементарный и легкий пример игры в переломной точке. При сумме блайндов и анте, равной 1700$, твое число M составляет менее 3. С таким количеством фишек, равным 4900$, ты продержишься за столом еще лишь три раунда. Против тебя остались только три противника, поэтому твои туз и семерка разных мастей даже объективно больше не являются слабым хэндом. Определенно, этот хэнд нужно играть.

Насколько высока должна быть ставка? Минимальная ставка сейчас два больших блайнда, т.е. 1600$. Это одна треть твоих фишек. Если ты сделаешь минимальную ставку, а впоследствии выйдешь из хэнда, то ты будешь в еще

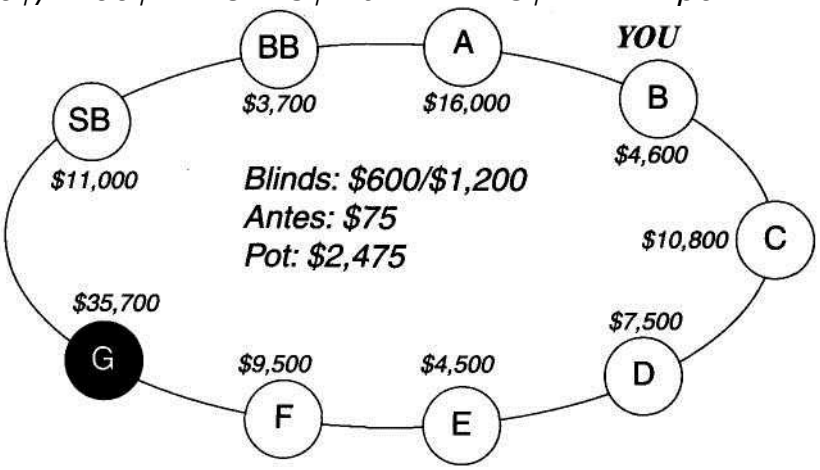
худшем положении, чем сейчас. Поэтому ставь все. Обрати внимание на то, что у трех активных игроков за тобой число М варьируется от значений «несколько выше 4» до «несколько ниже 6». В текущий момент у тебя достаточно много фишек, чтобы разорить любого из этих игроков, если они ответят и проиграют, так что лишь игрок с сильным хэндом сможет ответить тебе, а шансы не обнаружить сильного хэнда среди трех случайных хэндов достаточно высоки.

Тебе не нужно выглядеть или быть обеспокоенным, решаясь на такую игру. Конечно, если ты сделаешь такой ход, а тебе ответят, и ты проиграешь, то ты выйдешь из турнира. Но ты и так уже практически из него вышел, и «консервативная» игра не спасет тебя.

Развязка. Ты ставишь все, и три игрока за тобой пасуют.

Хэнд 9-3

Блайнды: 600$/1200$ Анте: 75$ Банк: 2475$ Ты - игрок B



Ситуация: Поздняя стадия второго дня крупного турнира.

Твой хэнд: Q♦6♠

Ход игры до тебя: Игрок A пасует.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

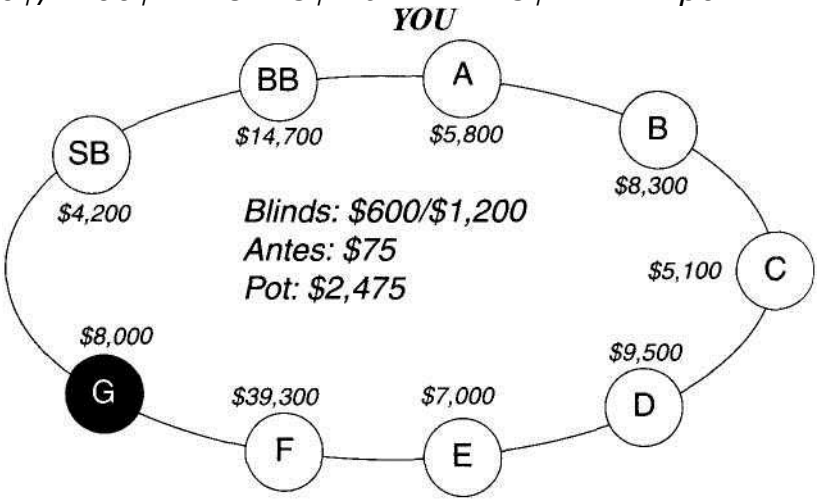
Ответ. В этой ситуации количество наших фишек составляет 4600$, а сумма блайндов и анте - 2475$. Наше число М несколько ниже 2. Уже через два хэнда нам придется играть в позиции большого блайнда. Наших фишек хватит, чтобы продержаться в течение 13 хэндов, включая этот.

Когда твое число М опускается ниже 2, практически все что угодно оправдывает попытку взять банк при условии, что еще никто не вошел в игру перед тобой. Наличие любого сочетания с тузом, королем или дамой, или же любых двух карт среднего номинала одной масти или рядом стоящих будет достаточным для меня, чтобы поставить все в такой ситуации. Меня гораздо больше интересует возможность первым вступить в борьбу за банк, нежели ожидание лучшего хэнда. Две карты младшего номинала разных мастей - вот, пожалуй, единственный хэнд, который я автоматически сброшу в подобной ситуации.

Ход игры. Ты ставишь все. Все противники пасуют.

Хэнд 9-4

Блайнды: 600$/1200$ Анте: 75$ Банк: 2475$ Ты - игрок A



Ситуация: Середина второго дня крупного турнира.

Твой хэнд: K♣9♠

Ход игры до тебя: Ты делаешь заявку первым.

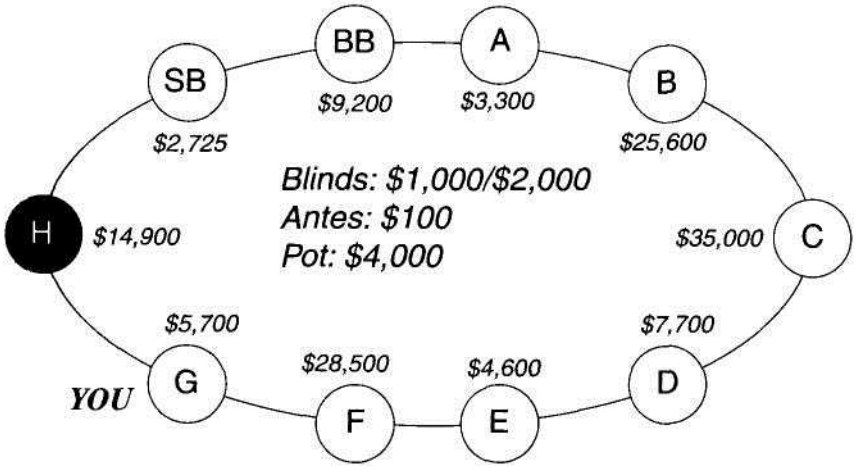
Вопрос. *Как тебе следует играть?*

Ответ. Когда число M находится между 2 и 3, даже сам по себе король является достаточно весомой причиной, чтобы поставить все. Помни о том, что, как только ты поставишь все, тебе уже не придется беспокоиться о позиции - хэнд превратится в простое вскрытие карт. Единственный недостаток твоей позиции в том, что у тебя не было возможности увидеть, как пасует кто-либо из соперников. Конечно, это отчасти компенсируется тем фактом, что никто не попытался вступить в игру и украсть банк до тебя!

Развязка. Ты ставишь все, и тебе отвечает игрок F с парой десяток. На торне приходит король, и ты удваиваешь свои фишки.

Хэнд 9-5

Блайнды: 1000$/2000$ Анте: 100$ Банк: 4000$ Ты - игрок G



Ситуация: Крупный турнир, окончание второго дня.

Твой хэнд: 8♠7♥

Ход игры до тебя: Игроки от A до F пасуют.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Это абсолютно ясный пример игры в переломной точке.

У тебя остались последние 3700$, а сумма блайндов и анте сейчас составляет уже 4000$. Твоего количества фишек хватит, чтобы продержаться всего два раунда игры, поэтому любая более-менее приемлемая ситуация

оправдывает ставку «на все». Здесь мы имеем на руках рядом стоящие карты (хотя, следует признать, достаточно низкого номинала), но, что еще более важно - шесть игроков уже вышли из хэнда. Кроме того, ни один из игроков, делающих заявку после нас, не имеет достаточного количества фишек, чтобы ответить нам безнаказанно. Даже игроку на баттоне, с его 15000$, не улыбается перспектива потерять 40 процентов его фишек, а уж другие два игрока находятся в еще худшей форме.

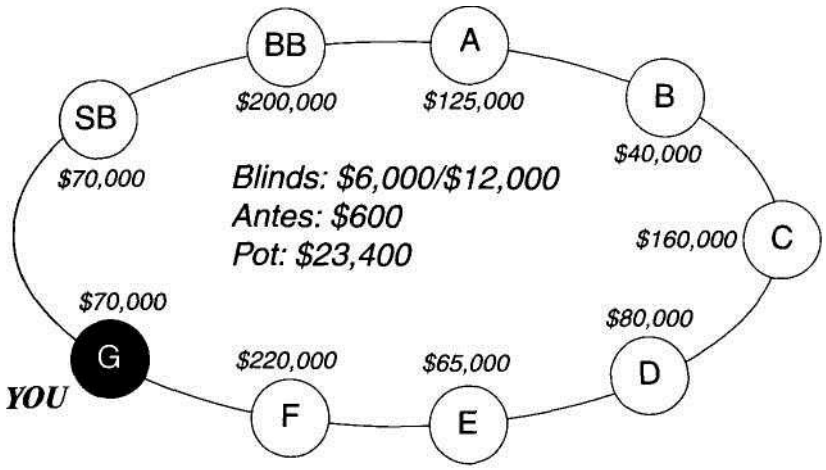
Пусть тебя не обманывает тот факт, что у троих из твоих противников за столом количество фишек меньше, чем у тебя. Ты все еще в отчаянном положении, и тот факт, что эти игроки покинут игру в течение одного-двух раундов, не делает твое положение лучше.

Развязка. Ты ставишь все и проигрываешь большому блайнду, который отвечает с парой королей.

Твое отчаянное положение принесло удачу игроку с парой королей, который, в ином случае, дождался бы, что в этом хэнде все спасовали бы вплоть до него.

Хэнд 9-6

Блайнды: 6000$/12000$ Анте: 600$ Банк: 23400$ Ты - игрок G



Ситуация: Финальный стол крупного турнира. Остались около 28 игроков. Ты видел, что игрок C способен играть с парой младшего номинала в ранней позиции.

Твой хэнд: Q♦T♠

Ход игры до тебя: Игроки A и B пасуют. Игрок C отвечает на 12000$. Игроки D, E и F пасуют. В банке теперь 35400$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. При своих фишках на сумму 70000$ ты имеешь число M, равное всего лишь 3, поэтому твое положение можно признать отчаянным. У тебя не слишком сильный хэнд, однако возникла необычайно благоприятная ситуация. За столом из девяти игроков пятеро уже спасовали, и один ответил. Игрок C не повысил, а ответил, поэтому у него приемлемый хэнд, но не высшая пара. За тобой остались всего двое игроков, которым еще предстоит сделать заявку.

Это та позиция, в которой тебе следовало бы заявить о своих правах и поставить все. Дама и десятка - вообще-то, неплохое сочетание карт для твоей ситуации. Если у игрока C младшая пара, и он ответит тебе, то твои шансы на проигрыш будут лишь слегка выше шансов на выигрыш. Существует значительная вероятность того, что он спасует, если ты сделаешь рейз - ему придется ставить еще 58000$, чтобы ответить – и в этом случае количество

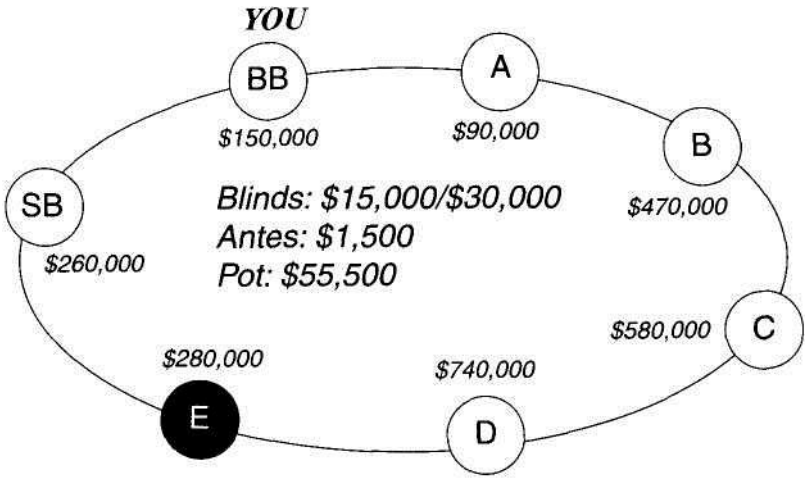
твоих фишек возрастет более чем до 100000$. если ты выиграешь хэнд. Если он ответит, и ты все же выиграешь, то ты почти настигнешь лидеров.

Ход игры. Ты ставишь все. Блайнды пасуют, но игрок С отвечает, добавляя к своей ставке еще 58000$. Он открывает пару восьмерок. На доске появляются T♥7♥3♦5♣A♣, и твоя пара десяток выигрывает хэнд. Количество твоих фишек возрастает до 163400$.

Твое число М теперь выросло выше 7. Тебе все еще следует играть агрессивно, однако тебе удалось приобрести возможное и вздохнуть посвободней.

Хэнд 9-7

Блайнды: 15000$/30000$ Анте: 1500$ Банк: 55500$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Идет крупный турнир. Играют два стола, по семь игроков каждым. Игрок D играет с подавляющей агрессивностью, участвуя в большинстве банков за последние полчаса и выигрывая огромное количество фишек при помощи ставок, на которые никто не отвечает.

Твой хэнд: A♣J♣

Ход игры до тебя: Игрок А пасует. Игрок В пасует. Игрок С пасует. Игрок D отвечает. Игрок Е отвечает. Малый блайнд отвечает, добавляя к своей ставке еще 15000$. В банке теперь 130500$.

Вопрос. *Следует ли тебе ответить или повысить?*

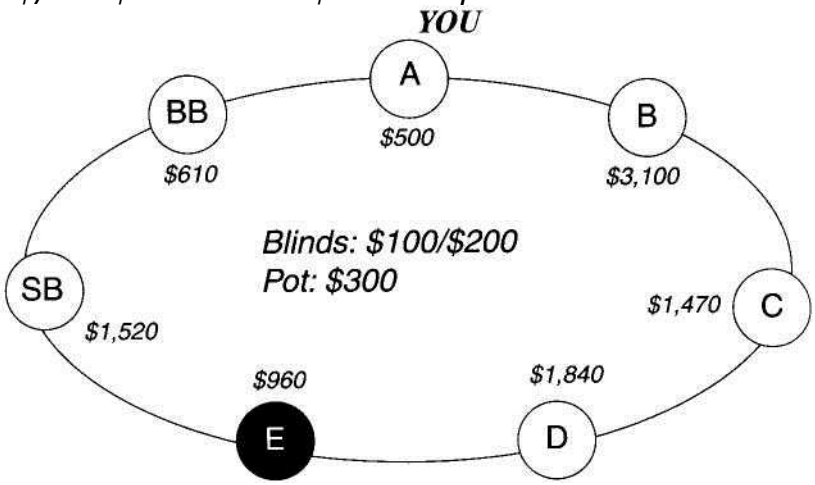
Ответ. Здесь тебе следует ставить все. Твой хэнд, туз и валет одной масти, достаточно силен. Твоя позиция не создает проблем, поскольку, поставив все, ты устраняешь какие бы то ни было позиционные соображения. Ты практически наверняка выигрываешь у игрока D, и маловероятно, чтобы он ответил на твою ставку. Игрок Е ответил, зная, что игрок D в последнее время терроризировал стол, поэтому хэнд игрока Е может быть слабее, чем обычно. Для малого блайнда соотношение вкладываемых и выигрываемых денег составило 8 к 1, поэтому его ответ был бы оправданным практически с любым хэндом. А твое число М составляет лишь 3, поэтому тебе нужно делать какой-то ход очень быстро. Это идеальная ситуация для тебя, и ты мог бы с полным оправданием поставить все с более слабым хэндом, чем тот, который у тебя есть. У тебя есть отличная возможность незамедлительно выиграть солидный банк, достаточно крупный, чтобы ты снова мог участвовать в борьбе за лидерство. Кроме того, у тебя хорошие шансы даже в том случае, если тебе ответят, поскольку нет никаких признаков того, что против тебя играет кто-то с очень сильным хэндом.

Ход игры. Ты ставишь все. Игроки D и E пасуют. Малый блайнд отвечает и открывает пару четверок. Четверки выигрывают.

Хотя ты закончил турнир на четырнадцатом месте, нет причин пересматривать свою игру. Игроки D и E сбросили свои хэнды, как ты и ожидал. Малый блайнд оправданно отвечал с парой четверок, которые были намного сильнее среднего хэнда для игрока в его позиции, учитывая соотношение «банк/ставка», которое у него было для первоначального ответа. Если бы ты выиграл, количество твоих фишек возросло бы более чем вдвое, до уровня 370000$, и ты мог бы в полную силу продолжать борьбу в турнире, претендуя на высокое место.

Хэнд 9-8

Блайнды: 100$/200$ Банк: 300$ Ты - игрок A



Ситуация: Приближается окончание спутникового турнира с одним столом. Большой блайнд и игрок B играют очень агрессивно.

Твой хэнд: A♥8♥

Ход игры до тебя: Ты делаешь заявку первым.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить, повысить или поставить все?*

Ответ. Здесь нет никаких вопросов. Ставь все и посмотри, что произойдет.

У тебя осталось лишь 500$, а сумма блайндов составляет 300$; таким образом, твое число M находится где-то между 1 и 2. Однако твоя ситуация, фактически, гораздо хуже. В следующих двух хэндах ты будешь играть в позиции большого и малого блайндов, и эти блайнды поглотят 300$ от общей суммы твоих фишек. Затем будут пять хэндов, в течение которых ты можешь не вкладывать никаких денет в банк. В следующем хэнде после этих пяти ты снова вернешься в позицию большого блайнда с последними 200$. Таким образом, твоих фишек хватит лишь на текущий хэнд и еще на восемь хэндов.

Туз и восьмерка одной масти - в действительности, фантастический хэнд для твоего отчаянного положения. Поскольку это, фактически, последний хэнд, в котором твоя ставка может оказать хоть какое-то влияние на соперников за столом, тебе следует делать ход сейчас.

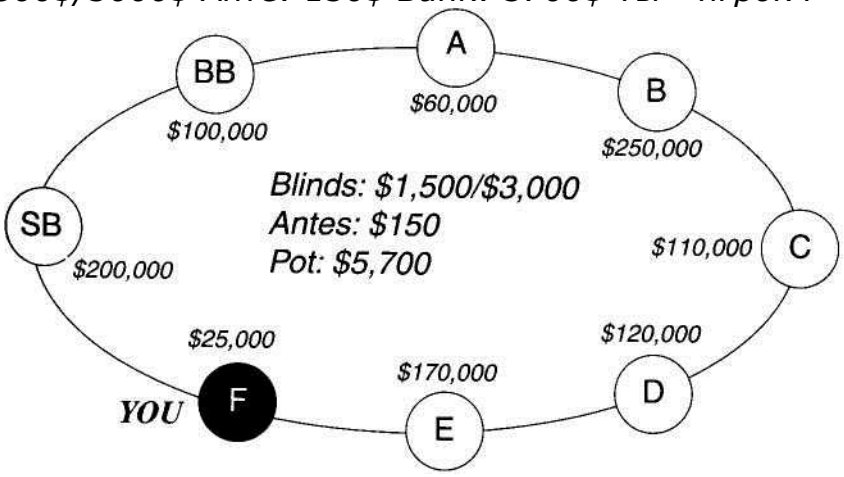
Развязка. Игрок D и большой блайнд отвечают тебе. На флопе приходят K♥T♠3♠, на четвертой улице 9♣, на пятой улице - T♣. Игрок D и большой блайнд до конца хэнда делают чек. Пара пятерок игрока D выигрывают у туза и четверки большого блайнда.

Хэнды, в которых двое активных игроков делают чек до конца хэнда после того, как торговля в главном банке закончена, не являются чем-то

необычным. Поскольку в побочном банке выигрывать нечего, то стимул делать дополнительную ставку с не очень сильным хэндом для каждого из игроков минимален. Когда оба игрока остаются в хэнде до конца, они максимизируют шансы на полный вывод из турнира («уничтожение») тебя, а это почти так же важно, как и забрать твои фишки. Мы называем это кооперативной игрой, и мы рассмотрим еще несколько примеров такого подхода в Главе Одиннадцатой.

Хэнд 9-9

Блайнды: 1500$/3000$ Анте: 150$ Банк: 5700$ Ты - игрок F



Ситуация: Поздняя стадия второго дня крупного турнира. Игрок B был очень агрессивен весь день и постоянно доминировал за столом.

Твой хэнд: J♥T♥

Ход игры до тебя: Игрок A пасует. Игрок B отвечает. Игроки C, D и H пасуют. В банке теперь 8700$, и ответ обойдется тебе в 3000$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Твой хэнд достаточно хорош для того, чтобы ответить, в особенности, принимая во внимание предлагаемое тебе банком соотношение «банк/ставка», равное 3 к 1, Однако твое общее количество фишек таково, что от тебя требуется рейз, фактически, даже ставка «на все».

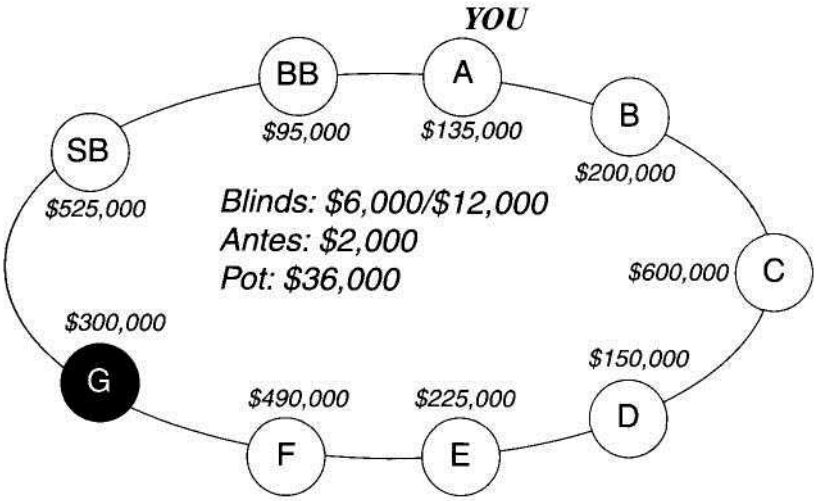
Количество твоих фишек составляет 25000$; таким образом, оно более чем в два раза меньше количества фишек любого из твоих противников. При сумме блайндов и анте, равной 5700$, твое число M составляет лишь немногим более 4, поэтому ты можешь продержаться еще примерно 30 хэндов, В настоящий момент у тебя достаточно фишек, чтобы нанести некоторый ущерб кому-либо из противников, если ты удвоишь свои фишки за их счет, однако через пару раундов у тебя останется лишь 15000$, и при таком уровне никого уже не будет беспокоить, участвуешь ли ты в банке или нет.

Основная причина, по которой ты должен сделать ход сейчас, заключается не в силе твоего хэнда, но в силе твоей позиции. Четыре игрока уже вышли из борьбы за банк. Если ты поставишь все, блайндам понадобятся очень сильные хэнды, чтобы вступить в игру, поскольку после них еще будет делать заявку игрок B. А об игроке B известно, что он очень агрессивен, поэтому его можно подловить и без особенно сильного хэнда. Если случится самое худшее, и тебе ответят, комбинация валета и десятки одной масти все еще будут фаворитом против хэнда средней силы, поэтому у тебя будут некоторые разумные шансы.

Ход игры. Ты отвечаешь. Блайнды пасуют. Игрок B пасует. Ты забираешь банк.

Хэнд 9-10

Блайнды: 6000$/12000$ Анте: 2000$ Банк: 36000$ Ты - игрок A



Ситуация: Остались три финальных стола крупного турнира.
Твой хэнд: K♥Q♠
Ход игры до тебя: Ты делаешь заявку первым.
Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответит или повысить?*

Ответ. Это очень легкая задача. В начале турнира, когда твое число M было равно 50 или 100, вступать в игру из первой позиции с королем и дамой разных мастей было несколько слишком свободным (В Томе 1 была дана рекомендация отвечать с таким хэндом в 50% случаев, и пасовать в 50% случаев). Здесь же, с числом M несколько выше 3,5, необходимо ставить все.

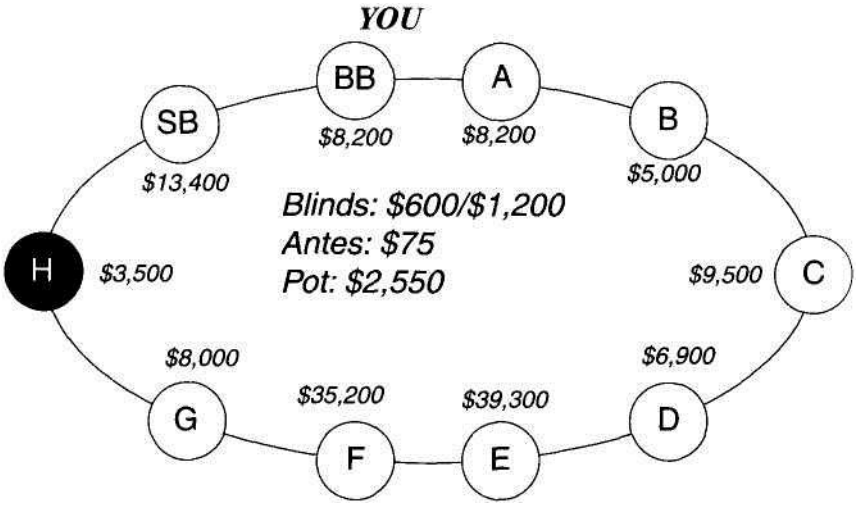
Ставка «на все», в противоположность ответу или повышению до двух больших блайндов, дает тебе наилучшую возможность выиграть банк без борьбы, а это именно то, что тебе нужно. У тебя еще достаточно много фишек, чтобы нанести ущерб большинству прочих игроков за столом, но после того, как снова придет твоя очередь играть в позиции большого и малого блайнда, ты лишишься более чем одной четвертой твоих фишек, и затем степень твоей «беззубости» будет лишь увеличиваться. Кроме того, ты можешь еще долго не увидеть столь же сильный хэнд, как тот, который у тебя есть сейчас.

Ход игры. Ты ставишь все. Игрок C отвечает. Все остальные пасуют. Игрок C открывает K♣K♦. На флопе приходят Q♥9♦7♣K♠3♣, и твоя пара дам проигрывает его трем королям.

Этот хэнд произошел в конце (для меня) турнира в Commerce Club в феврале 2005г. Моим противником был Тед Форрест, один из лучших игроков. Мне не повезло, что на столе оказалась пара королей, однако наличие у меня настолько хорошего хэнда как король и дама в тот момент, когда я решил сделать ход при низком числе M, я мог считать везением.

Хэнд 9-11

Блайнды: 600$/1200$ Анте: 75$ Банк: 2550$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Крупный турнир, поздняя стадия второго дня.

Твой хэнд: Q♠6♦

Ход игры до тебя: Игроки от A до D пасуют. Игрок E повышает до 2400$. Игроки F, G и H пасуют. Малый блайнд отвечает, добавляя к своей ставке еще 1800$, В банке теперь 6750$.

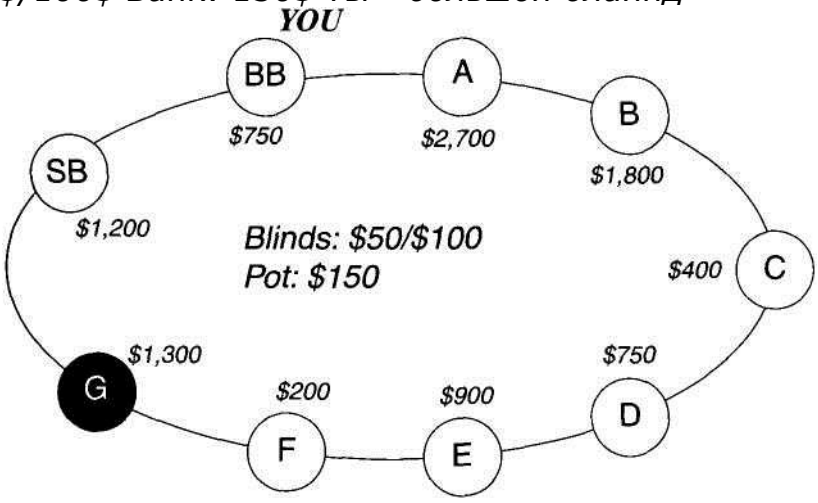
Вопрос. *Как тебе следует играть?*

Ответ. Отвечать. Твой хэнд слаб, и за банк уже борются несколько игроков (один из них - игрок с самым большим количеством фишек, и ему ответил игрок, находящийся на третьем месте за столом по количеству фишек). Оба этих аргумента говорят в пользу того, чтобы сбросить хэнд. С другой стороны, однако, есть пара весомых аргументов в пользу продолжения игры. Число М у всех игроков за столом достаточно невысокое, поэтому не следует ожидать, что повышающие и отвечающие игроки будут иметь, по большей части; такие же сильные хэнды. как на ранней стадии турнира. Что самое важное, у тебя фантастическое соотношение «банк/ставка», превышающее 5 к 1. Это соотношение настолько благоприятно (учитывая наличие лишь двух противников), что оно подавляет все прочие соображения.

Ход игры. В действительности, ты пасуешь.

Хэнд 9-12

Блайнды: 50$/100$ Банк: 150$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Близко к середине спутникового турнира с одним столом

Твой хэнд: A♠2♣

Ход игры до тебя: Игроки от A до F пасуют. Игрок G (на баттоне) повышает до 350$. Малый блайнд пасует. В банке теперь 500$

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Это сложная ситуация. После того, как ты поставил большой блайнд, у тебя осталось лишь 650$. При сумме блайндов, равной 150$, ты сможешь продержаться от четырех до пяти раундов. Поэтому тебе, конечно, желательно сделать ход. У тебя есть то преимущество, что ты делаешь заявку последним, поэтому ты точно знаешь, против кого ты играешь - против одного противника, который сделал заявку из позиции на баттоне после того, как предыдущие шестеро игроков спасовали. Существует достаточная вероятность того, что он намерен украсть банк.

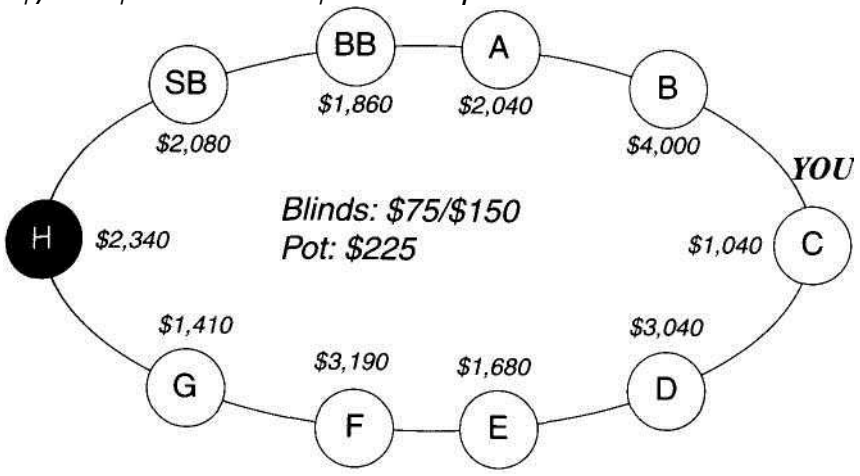
Но есть две проблемы. Первая заключается в том, что у тебя не настолько много фишек, чтобы оказать реальное давление на противника. Если ты поставишь все, то у него будет возможность ответить, добавив 400$ в банк, в котором уже есть 1150$. Это дает соотношение «банк/ставка», равное 3 к 1, поэтому, если только он не считает, что ты повышаешь с высшей парой, ему будет легко принять решение об ответе с любыми двумя картами.

Вторая проблема состоит в том, что твой хэнд, туз и двойка - это тот хэнд, с которым не следовало бы играть. Слишком часто двойка не играет никакой роли в хэнде, поэтому твоя игра практически не будет отличаться от ответа с одним-единственным тузом. Если бы твой хэнд был хоть чуть-чуть получше, например, туз-семерка или туз-восьмерка, ты мог бы с готовностью положить все свои фишки в центр и быть уверенным в том, что сделал хороший ход. Но при имеющихся обстоятельствах тебе следует спасовать и подождать лучшей возможности.

Ход игры. Ты пасуешь. Игрок G забирает банк.

Хэнд 9-13

Блайнды: 75$/150$ Банк: 225$ Ты - игрок C



Ситуации: Прошли четыре раунда интерактивного турнира с несколькими столами. Большинство противников играют очень агрессивно; за каждый банк борются несколько игроков. Практически всегда, если кто-то ставит все, ему отвечают. Тебе в последнее время приходили посредственные карты, и ты участвовал в весьма небольшом количестве хэндов. Игрок A производит впечатление одного из немногих сдержанных игроков за столом.

Твой хэнд: T♠2♠

Ход игры до тебя: Игрок A отвечает. Игрок B пасует. В банке теперь 375$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Это сложная проблема, типичная для многих интерактивных турниров со множественными столами, в особенности, для тех, в которых низок вступительный взнос. Твое число М сейчас составляет лишь 4,5, поэтому ты заинтересован в том, чтобы попытаться взять банк, как только представится благоприятный момент. Однако за активным столом с интенсивной торговлей таких моментов может быть немного. Сейчас твой хэнд слаб, однако ответ игрока А создает пару возможностей. Ставка «на все» после рейза со стороны сдержанного игрока в большей степени производит впечатление силы, нежели просто ставка «на все» со стороны игрока с малым количеством фишек после нескольких пассов со стороны соперников. Этого может быть достаточно, чтобы несколько успокоить толпу за активным столом. В то же время, сдержанного игрока с большей вероятностью можно отпугнуть от продолжения игры, поставив все, нежели свободного игрока, в особенности, в том случае, если он отвечал с каким-то хэндом, который он считает пограничено приемлемым.

Эти положительные моменты уравновешиваются несколькими явными отрицательными моментами:

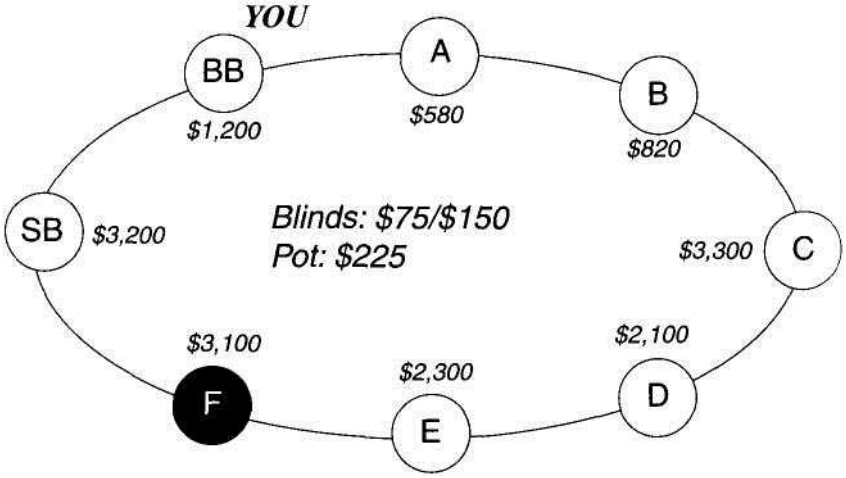
1. Твой хэнд действительно очень слаб.
2. Есть еще семь игроков, которым предстоит сделать заявку.
3. За этим столом игроку, который ставит все, обычно отвечают.

Взвесив все, я бы сбросил этот хэнд. Он просто слишком слаб, и твоя позиция также неблагоприятна. Тебе нужно будет действовать в каком-то другом хэнде очень скоро, но я не думаю, что конкретно эта ситуация достаточно хороша.

Ход игры. Ты пасуешь.

Хэнд 9-14

Блайнды: 75$/150$ Банк: 225$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Прошло два часа интерактивного турнира с несколькими столами. В целом, игроки за столом придерживаются тайтового стиля. Игрок В ведет себя тихо, и ему не везет. Игрок Е - сдержанный и хитрый. Количество фишек у большинства игроков за столом ниже среднего количества фишек на турнире.

Твой хэнд: A♦4♠

Ход игры до тебя: Игрок А пасует. Игрок В ставит все свои 820$. Игроки С и D пасуют. Игрок Е отвечает. Игрок на баттоне и малый блайнд пасуют. В банке теперь 1865$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Твое число М равно 5, и ты приближаешься к Красной зоне. Игрок с малым количеством фишек, число М которого было менее 4, поставил все. Игрок с несколько большим количеством фишек, чье количество М было несколько выше 10, решил ответить. Следует ли тебе вмешаться с твоим тузом? Нет. В этом хэнде уже есть три проблемы.

1. Уже есть противник, который поставил все.
2. Другой противник, на которого не давила необходимость отвечать, все же ответил.
3. Получится, что ты отвечаешь, а не повышаешь.

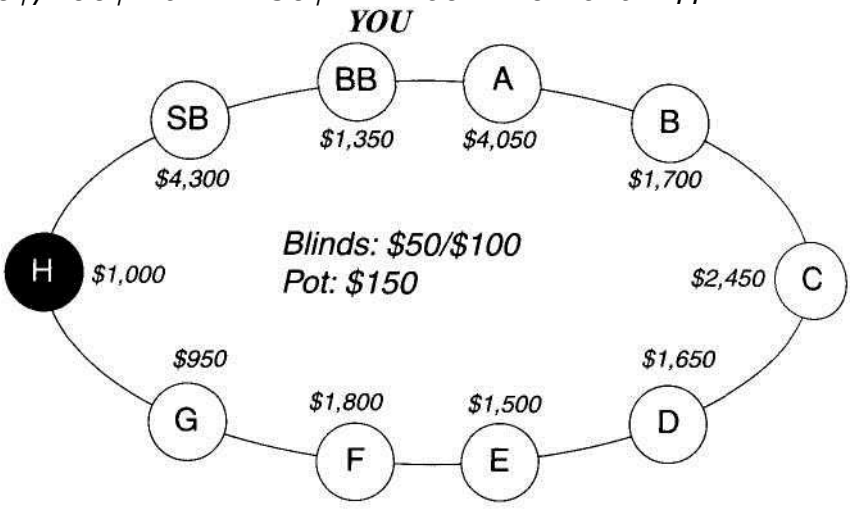
Несмотря на то, что у игрока В мало фишек, его ничего не заставляло делать ход прямо сейчас. У него что-то есть. Реальная проблема - игрок Е, у которого точно что-то есть, поскольку он готов играть хэнд до конца. Даже если он думает, что игрок В решился на такой ход от отчаяния, у него все же должны быть приличные карты, чтобы вступить в игру.

В идеале, если у тебя мало фишек, ты должен быть первым участником банка. Это дает тебе преимущество, которое заключается в том, что все остальные могут спасовать, и ты можешь взять банк без борьбы. Это большое преимущество, и, если его нет, то тебе необходим хэнд приличной силы, чтобы играть. Я бы ответил здесь, если бы у меня был туз-король или туз-дама, но не гораздо более слабая комбинация. Поскольку у тебя туз и четверка, то легко принять решение о том, чтобы спасовать.

Ход игры. Ты пасуешь. Игрок В открывает J♣J♥, а игрок Е - K♠K♣. На флопе приходит валет, и игрок В побеждает и остается в игре.

Хэнд 9-15

Блайнды: 50$/100$ Банк: 150$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Прошло около 30 хэндов интерактивного турнира с несколькими столами. Игроки за столом очень активны; в каждом банке участвуют от трех до шести игроков; по большей части, они вступают в игру при помощи ответа. Многие игроки, по-видимому, используют затягивание игры. До сих пор было несколько случаев, когда игроки ставили все; на некоторые из таких ставок отвечали, на некоторые - нет. Игроки ставили все и отвечали на такие ставки с не очень сильными картами. Ты играешь тайтово, но тебе не очень-то везет с картами.

Твой хэнд: 9♦7♥

Ход игры до тебя: Игроки А и В пасуют. Игрок С отвечает. Игрок D пасует. Игрок Е отвечает. Игрок F пасует. Игрок G отвечает. Игрок на баттоне пасует. Малый блайнд отвечает. В банке теперь 500$.

Вопрос. *Следует ли тебе сделать чек, повысить или поставить все?*

Ответ. Торговля в этом хэнде типична для интерактивного турнира с невысокими ставками и не очень сильными игроками, играющими свободно. Многие игроки вступают в игру при помощи ответа, имея на руках две любых карты одной масти или иной случайный хэнд и надеясь увидеть флоп; иногда имеет место взрывная торговля после ставки «на все», когда кто-то устраивает небольшую провокацию.

Твое число M равно 8 (после того, как ты поставил большой блайнд); таким образом, ты находишься как раз в середине Оранжевой зоны. У тебя есть некоторый выбор средств, помимо простой ставки «на все», однако этих средств не так уж много. Ты можешь повысить до 300$, сбросить хэнд, если твою ставку повысят дальше, и у тебя все еще останется 950$ и число M, равное 6. Ты мог бы использовать этот вариант за очень тайтовым столом, где подобный рейз мог бы действительно помочь тебе выиграть банк. За таким столом, как в нашей задаче, на твой рейз ответят трое или четверо противников. Оценивая ситуацию реалистично, можно сказать, что, если ты не хочешь делать чек, то следует ставить все.

Рассмотрим «за» и «против» ставки «на все».

Позиция. Очень благоприятна. Будучи в позиции большого блайнда, ты уже видел, как делали заявки прочие игроки, и никто из них не продемонстрировал силы. Вероятно, у них нет таких хэндов как старшие пары или король-туз, хотя, поскольку за столом есть игроки, которые склонны затягивать игру, ты не можешь быть уверен.

Твой хэнд. Неблагоприятен. Девятка и семерка разных мастей - это хэнд слабее среднего, поэтому, если тебе ответят, ты будешь проигрывать чему угодно, даже младшей паре.

Твои противники. Количество фишек у ответивших игроков после того, как они сделали свои ставки, следующее: игрок C - 2350$, игрок E - 1400$. игрок G - 850$, малый блайнд - 4200$. Количество фишек у игроков C и E именно такое, которое ты бы хотел увидеть в подобной ситуации - оно среднее, и этим игрокам будет нанесен значительный ущерб, если они ответят и проиграют. Но у игрока G и у малого блайнда такое количество фишек, которое тебя определенно не устраивает. Число M для игрока G составляет менее 6, поэтому он может напасть на тебя с таким хэндом, который немногим лучше твоего. У малого же блайнда количество фишек намного превышает твое, и он может просто решить уничтожить тебя. Конечно же, сам по себе тот факт, что у тебя четыре соперника, а не один или два, является плохой новостью; просто существует гораздо более высокая вероятность того, что кто-нибудь из них имеет реальный хэнд и желает сыграть.

Соотношение «банк/ставка». Если ты поставишь все, то ты инвестируешь 1250$ в банк, на данный момент равный 500$, Тот, кто захочет ответить тебе, должен будет вложить 1250$ в банк, равный 1750$, поэтому у него будет соотношение «банк/ставка», равное 7 к 5. Самая вероятная комбинация у тебя на руках (насколько могут судить твои противники) - это пара от среднего до младшего номинала, поэтому любой противник с двумя картами старшего номинала получит практически требуемое соотношение «банк/ставка».

Игроки за столом. Судя по тому, что ты видел до сих пор - сочетание свободно играющих, слабых игроков, со склонностью к затягиванию игры, т.е. наихудшее возможное сочетание для того, чтобы делать обманный ход. В

идеале тебе нужен был бы хороший, тайтовый стол, состоящий из игроков, делающих обоснованные ставки.

Вывод? Только твоя позиция - поскольку ты делаешь заявку последним после нескольких лимперов - благоприятна для того, чтобы поставить все. Все остальные соображения ранжируются от умеренно неблагоприятных до значительно неблагоприятных. Как любили говорить старые авторы книг о покере, «держи штаны застегнутыми, а порох - сухим».

Ход игры. Ты делаешь чек.

Флоп: J♠9♥3♠

Ход игры. Малый блайнд делает чек. Что тебе следует сделать теперь?

Ответ. Это достаточно неплохой флоп для тебя. У тебя теперь есть средняя пара, флоп выглядит достаточно неопределенно, и пришла лишь одна старшая карта.

Следует ли тебе поставить все сейчас? Если бы у тебя был один или два противника, это было бы не лишено смысла. Но в игре против четырех противников я бы не рекомендовал поступать так. Слишком велика вероятность того, что у кого-то из них есть валет, или же девятка в лучшей комбинации, чем у тебя.

Если бы твое число M было ниже, например, в Красной зоне, на уровне 4 или 5, ставка «на все» была бы гораздо более оправдана. Но здесь, при необходимости, ты можешь спасовать, и твое M будет все еще равно 8, и это кажется гораздо лучшим вариантом, нежели делать ход прямо сейчас. Сделай чек и посмотри, что произойдет, когда кто-нибудь из противников сделает ставку.

Ход игры. Ты делаешь чек. Игрок C делает чек. Игрок E ставит 100$. Игрок G отвечает на 100$. Малый блайнд пасует. В банке теперь 700$, и ответ обойдется тебе в 100$. *Каковы твои действия?*

Ответ. При наличии средней пары соотношение «банк/ставка», равное 7 к 1, весьма привлекательно. Отвечай.

Ход игры. Ты отвечаешь, и игрок C пасует. В банке теперь 800$.

Четвертая карта: K♣

Вопрос. *Каковы твои действия?*

Ответ. Определенно плохие новости, поскольку теперь ты проигрываешь большему количеству потенциальных хэндов, пригодных противникам для ответа. Сделай чек снова.

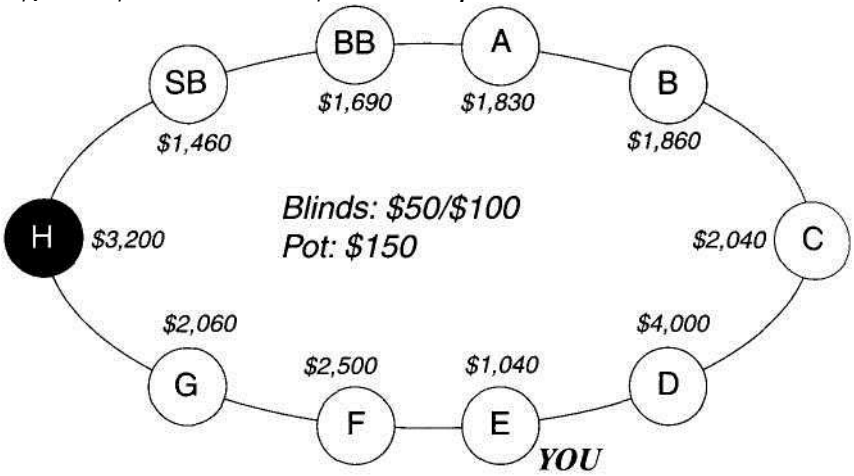
Ход игры. Ты делаешь чек. Игрок E делает чек. Игрок G ставит 300$. *Что теперь?*

Ответ. Теперь возможность побороться за банк размером в 1100$ будет стоить тебе 300$; таким образом, твое соотношение «банк/ставка» составляет 3,6 к 1. Для улучшения карт у тебя лишь пять «аутов», и осталась только одна карта, которая должна прийти; этого недостаточно, чтобы оправдать игру с имеющимся соотношением «банк/ставка». Игрок G, у которого мало фишек, может блефовать; однако в хэнде все еще участвует игрок E, и возможно, что ты проигрываешь ему. Пасуй.

Ход игры. Ты пасуешь, но игрок E отвечает. На ривере приходит 7♠, и игрок E побеждает с пиковым флешем, выигрывая у пары королей игрока G.

Хэнд 9-16

Блайнды: 50$/100$ Банк: 150$ Ты - игрок E



Ситуация: Интерактивный турнир с несколькими столами; прошел час игры. Игроки за столом придерживаются, по большей части, тайтового стиля. Игрок A делает только обоснованные ставки. Игрок на баттоне - самый агрессивный. Через два-три хэнда блайнды возрастут до 75$/150$.

Твой хэнд: T♣7♣

Ход игры до **тебя:** Игрок A отвечает на 100$. Игроки B, C и D пасуют. В банке теперь 250$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать или сделать ход?*

Ответ. Твое число M в настоящий момент равно 7, но через пару хэндов оно упадет до 4,5. Тебе, определенно, нужна подходящая ситуация, чтобы сделать ход. *Соответствует ли имеющаяся ситуация требованиям?*

По моему мнению, нет. В данном случае все значимые факторы несколько не дотягивают до требуемых.

Позиция. Тебе было бы нужно, чтобы все игроки перед тобой спасовали; тогда бы ты мог быть, по крайней мере, уверен, что определенное количество игроков вышло из борьбы за банк. Сейчас спасовали трое, но один игрок ответил, и это, по всей видимости, тот игрок, который играет с реальными хэндами. Ответ - это слабее, чем рейз, поэтому он, возможно, спасует, если ты повысишь или поставишь все, но ты не можешь быть уверен в этом. В настоящий момент тебе известно лишь то, что трое из девяти твоих противников не проявили интереса к хэнду.

Твое число M. Число M, равное 7 - это низкое число M, но оно еще не до такой степени низкое, чтобы приходить в отчаяние. Ты в Оранжевой зоне, но не в Красной. Тебе нужно делать ход, но не обязательно хвататься за первую попавшуюся возможность. Через пару хэндов, когда твое M будет действительно равно 4,5, ты сможешь оценивать ситуацию по-другому, но не сейчас.

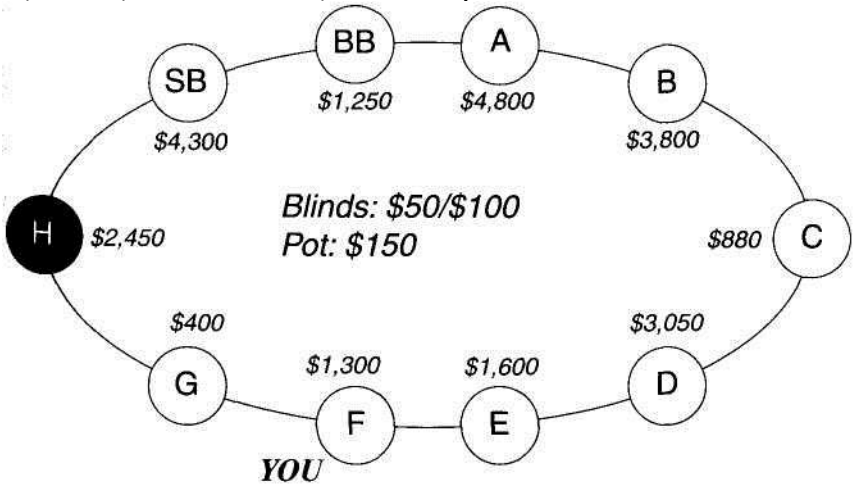
Твой хэнд. Десятка и семерка одной масти - очень слабый хэнд. Для такой ситуации разумно подошел бы хэнд наподобие дамы и десятки одной масти или короля и валета одной масти. Пасуй.

В конечном итоге, ситуация не слишком многообещающая.

Ход игры. Ты пасуешь.

Хэнд 9-17

Блайнды: 50$/100$ Банк: 150$ Ты - игрок F



Ситуация: Интерактивный турнир с несколькими столами; прошел час игры. Игроки за столом придерживаются, по большей части, тайтового стиля. Малый блайнд - сдержанный игрок.

Твой хэнд: A♥8♥

Ход игры до тебя: Игроки от A до E пасуют.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Твое первое решение в этом хэнде, в действительности, не относится к игре в переломной точке. Твое число M находится между 8 и 9, поэтому ты как раз в середине Оранжевой зоны; однако твои туз и восьмерка одной масти представляют собой достаточно хороший хэнд, чтобы повысить за полным столом с высоким M из шестой позиции. (В Томе I была дана рекомендация начинать повышения с таким хэндом из пятой позиции при условии, что перед тобой все спасовали).

Насколько тебе следует повысить? Хорошим размером является утроенный размер большого блайнда. Тебе нужно сделать рейз несколько выше обычного, поскольку тебя вполне устроит, если все сбросят карты.

Внимательный читатель заметит, что общая ситуация здесь несколько похожа на пример ситуации, на основании которой мы проводили SHAL в конце главы. Здесь пятеро игроков уже спасовали, а еще четверо должны делать заявку. Поскольку в том примере мы показали, что поставить все с десяткой и восьмеркой разных мастей - это прибыльный ход, то почему бы не поставить все здесь?

Ответ заключается в том, что существуют два ключевых различия между этим хэндом и тем примером. Наши туз и восьмерка одной масти - гораздо более сильный хэнд, и у нас нет такой насущной необходимости заканчивать хэнд быстро. Кроме того, после нас теперь находятся игроки с крайними значениями количества фишек. У игрока G очень мало фишек, и он может поставить все практически с чем угодно, а у малого блайнда — очень много фишек, и его может не испугать ставка «на все». В конечном итоге, нам просто следует играть этот хэнд как обычно.

Ход игры. Ты повышаешь до 360$. Игроки G и H пасуют. Малый блайнд отвечает, добавляя к своей ставке еще 310$. Большой блайнд пасует. В банке теперь 820$.

Флоп: T♥9♣7♥

Ход игры. Малый блайнд делает чек. Каковы твои действия?

Ответ. Это очень хороший флоп для тебя. У тебя теперь есть флеш дро, а также открытый стрит дро. Есть девять карт, при помощи которых можно достроить флеш, и еще шесть карт, чтобы достроить стрит (не посчитай дважды J♥ и 6♥); таким образом, в сумме у тебя 15 «аутов». Тузы также могут стать для тебя «аутами», но здесь ситуация в меньшей степени ясна, поскольку противник мог ответить с тузом и более старшим, чем у тебя, кикером (дополнительной картой).

Если у тебя 15 «аутов», то ты фаворит в хэнде. Дэвид Соломон, прекрасный игрок из Бостона, изобрел полезную формулу для расчета шансов на выигрыш при умеренном количестве «аутов»; умножаем количество «аутов» на четыре, затем вычитаем то количество «аутов» которое превышает восемь, чтобы получить примерный процент выигрыша. Используя формулу Соломона, мы получаем 53 процента,

53 = (15)x(4)-(15-8)

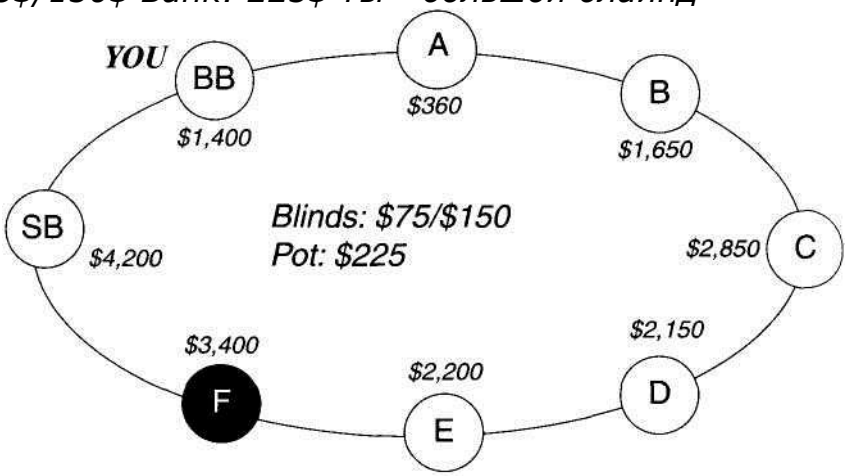
Таким образом, наши шансы на выигрыш несколько превышают 50 процентов, и они даже еще немного выше, если предположить, что нам помогут тузы.

Сколько нам следует поставить? В банке 820$, но у нас лишь 490$. Любая разумная ставка будет означать вложение большей части наших средств в банк, поэтому мы можем с тем же успехом использовать все наши фишки и поставить все.

Ход игры. Ты ставишь все, и малый блайнд отвечает, открывая 8♦8♠. На торне и ривере приходят, соответственно, 6♦ и A♦, и твой стрит разбивает банк. Тебе не повезло со стритом, поскольку туз на ривере принес бы тебе чистую победу. Тебе следует отметить на будущее, что твой противник хорошо сыграл хэнд.

Хэнд 9-18

Блайнды: 75$/150$ Банк: 225$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Интерактивный турнир с несколькими столами; прошло несколько часов. За столом играют как свободные, так и тайтовые игроки. Малый блайнд в последнее время доминирует над столом.

Твой хэнд: 6♥6♦

Ход игры до тебя: Игроки от A до F пасуют. Малый блайнд добавляет к своей ставке 225$, повышая твой блайнд на 150$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Ставь все.

С числом M равным 6, тебе не обязательно ставить все. Достаточно просто повысить до уровня примерно 600$. Но пара шестерок - достаточно

слабые карты, поэтому тебе не нужна торговля в этом хэнде. Тебя вполне устроит забрать банк сразу же. Если тебе ответят, то ты, скорее всего, окажешься фаворитом с шансами 6 к 5 в хэнде, который, таким образом, может закончиться с равной вероятностью твоей победой или поражением, что является неплохим результатом для игрока с числом M, равным 6.

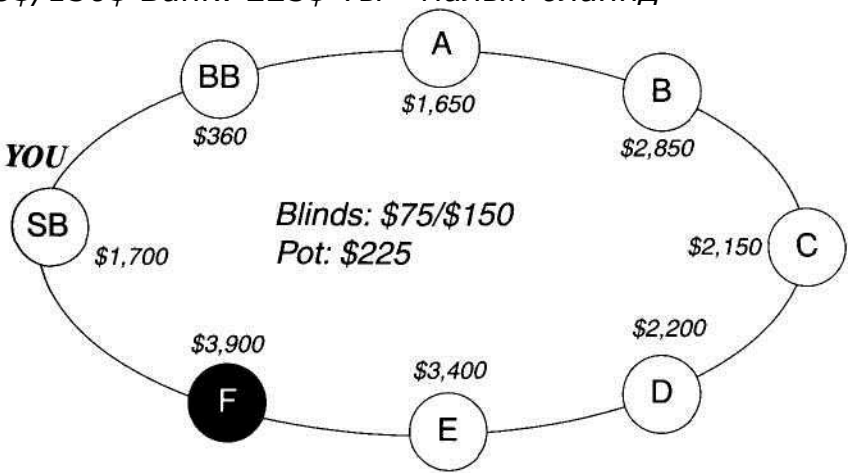
Если бы у тебя была пара более высокого номинала например, девятки, десятки или еще выше, то тебя бы устроила активная торговля. И ты мог бы рассмотреть возможность небольшого рейза, который мог бы быть истолкован противником как слабость, в результате чего можно было бы заполучить все фишки противника в банк. Но пара шестерок это слишком слабая пара, чтобы долго продолжать игру. Тебе действительно нужно, чтобы противник сбросил карты.

Слабые игроки в безлимитный холдэм склонны ввязываться в слишком большое количество банков. Они едва справляются с игрой, отвечают со слабыми хэндами, делают маленькие рейзы, выстраивают банки, не зная, какие шансы у них выше - на выигрыш или на проигрыш. Помни, что участие в банке - опасное занятие в безлимитном холдэме. Каждый хэнд, в котором ты участвуешь, предоставляет тебе очередную потенциальную возможность выбыть из турнира. Когда у тебя хэнд средней силы, существует множество аргументов за то, чтобы закончить розыгрыш банка быстро.

Ход игры. Ты ставишь все, и малый блайнд пасует.

Хэнд 9-19

Блайнды: 75$/150$ Банк: 225$ Ты - малый блайнд



Ситуация: Интерактивный турнир с несколькими столами; прошло несколько часов. Этот хэнд непосредственно следует за рассмотренным выше хэндом; ты перешел в позицию малого блайнда. За столом играют как свободные, так и тайтовые игроки. Игрок F в последнее время доминирует над столом. Игрок C придерживается умеренно свободного стиля.

Твой хэнд: K♥K♣

Ход игры до тебя: Игроки A и B пасуют. Игрок C повышает до 400$. Игроки D, E и F пасуют.

Вопрос. *Следует ли тебе ответить или повысить?*

Ответ. Здесь присутствует соблазн ответить или сделать небольшой рейз в попытке заманить игрока C в борьбу с твоим первоклассным хэндом («монстром»). Не поддавайся этом соблазну!

Твоя торговля в предыдущем хэнде (ставка «на все», оставшаяся без ответа) обеспечивает тебе отличное прикрытие для того, чтобы поставить все и в этом хэнде. Игрокам не нравится, когда их терроризируют, и, если у игрока C

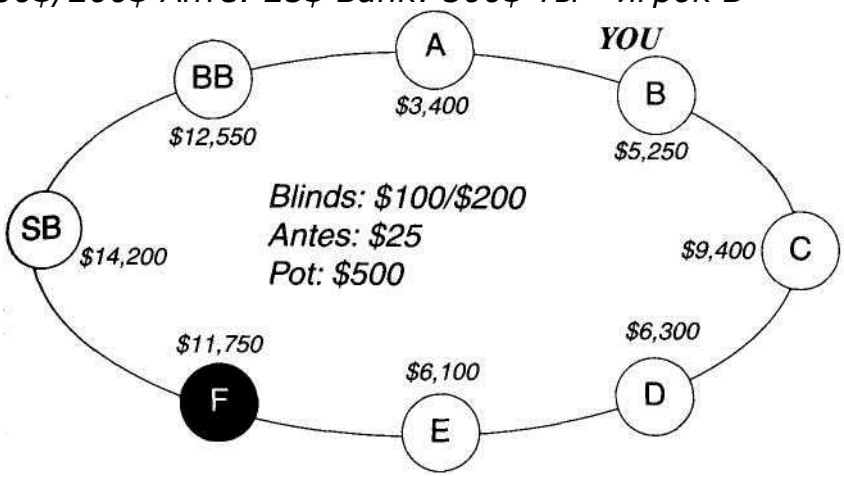
вообще есть какой-то приличный хэнд (а такой хэнд, предположительно, у него есть, поскольку он повысил в такой ситуации, когда еще несколько игроков должны делать заявку), то он ответит *тебе.*

Ты должен быть готов к подобным ситуациям на поздней стадии турнира. После того как ты один или два раза поставишь все, и не получишь ответа, ты станешь главной мишенью для всех остальных игроков за столом. И если тебе потом придет очень сильный хэнд, и ты сделаешь заявку после рейзера, то тебе ответят.

Ход игры. Ты ставишь все, и игрок С отвечает. Он открывает K♠Q♣, и твои короли выигрывают.

Хэнд 9-20

Блайнды: 100$/200$ Анте: 25$ Банк: 500$ Ты - игрок B



Ситуация: Интерактивный турнир с несколькими столами; прошло несколько часов. Малый блайнд производит впечатление умеренно тайтового.

Твой хэнд: T♣T♦

Ход игры до тебя: Игрок А пасует.

Вопрос. *Следует ли тебе ответить или повысить?*

Ответ. Когда в каждом банке 500$, твое число М составляет чуть более 10. Ты находишься на нижнем уровне Желтой зоны. Тебе только что пришел отличный хэнд, и тебе нужно сыграть с ним. Однако пара десяток уязвима для оверкарт (более старших карт), и несколько таких примеров мы видели в Томе I; поэтому тебе нужно скорее препятствовать торговле, нежели поощрять ее. Тебе нужно повысить примерно до четырех - пяти больших блайндов.

Ход игры. Ты повышаешь до 700$. Игроки от С до F пасуют. Малый блайнд ставит все. Большой блайнд пасует. В банке теперь 5750$. Ответ будет стоить тебе всех твоих оставшихся фишек, 4550$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Ты сделал рейз немного меньшего размера, чем я рекомендовал бы, но, по всей видимости, это не имеет значения, поскольку впечатление таково, что малый блайнд все равно бы поставил все.

Это непростое решение, принимая во внимание твое число М. Если бы мы находились внизу Красной зоны, я бы ответил без всякой задней мысли. Здесь же мы окажемся как раз в Оранжевой зоне, если спасуем, и это не то место, которое мне действительно нравится. Но игра в Оранжевой зоне - не безнадежный вариант, поэтому нам придется призвать на помощь математику, чтобы оценить наши шансы.

Соотношение «банк/ставка» - достаточно привлекательное. В банке 5750$, и нам нужно вложить 4550$ для ответа; таким образом, наше соотношение «банк/ставка» равно примерно 5 к 4, или 1,25 к 1. Если мы

сможем выиграть в 45% случаев после нашего ответа, то это нас устроит. Теперь посмотрим, против каких хэндов мы, возможно, играем, и каковы наши шансы на выигрыш у этих хэндов.

1. Естественно, возможно, что мы играем против старшей пары. Это те хэнды, которых нам стоит опасаться, и, если у нашего противника старшая пара, то наши шансы на выигрыш составляют лишь 20%. Аргументом в пользу наличия у противника старшей пары является само по себе то, что он поставил все. Но такая ставка является одновременно и аргументом против старшей пары. Если бы у тебя была пара тузов, а ты играл бы в позиции большого блайнда, поставил бы ты все или только повысил, скажем, до 2000$? Ты был бы не против того, чтобы побудить своего противника к торговле, однако большой блайнд вместо этого сделал ставку, максимизирующую шансы нашего выхода из хэнда.

2. Вторая возможная комбинация - две непарные карты старшего номинала. Если мы играем против туза и короля или туза и дамы, то ставка «на все» со стороны противника приобретает больший смысл. При таком хэнде действительно нужно брать банк сразу. Если мы играем против одного из таких хэндов, то мы - фаворит с шансами 55 к 45.

3. Третья возможность — пара более низкого номинала или блеф. Игрок с парой младшего номинала вполне мог подумать, что это у нас есть две старшие карты, и счесть, что поставить все - это наилучший способ вывести нас из хэнда. То же самое относится к полному блефу. В любом из этих случаев мы - фаворит с шансами примерно 80 к 20, поэтому мы объединяем эти два случая.

Если мы играем против некоего сочетания этих трех возможностей, то каково реальное предположение относительно наших шансов на выигрыш? Начнем с умеренно пессимистического взгляда.

Существует 50-процентная вероятность того, что у противника старшая пара, 30-процентная вероятность того, что у него две непарные старшие карты, и лишь 20-процентная вероятность того, что у него пара меньшего номинала или блеф. В таком случае, мы можем оценить наши шансы на выигрыш следующим образом:

1. Старшая пара = 50% x 20%, или 10% шансов на выигрыш.
2. Две непарные старшие карты = 30% x 55%, или 17% шансов на выигрыш.
3. Пара младшего номинала/блеф = 20% x 80%, или 16% шансов на выигрыш.
4. **Итого шансы на выигрыш** = 10% + 17% + 16% = 43%.

Для ответа нам нужно 45 процентов (исходя из соотношения «банк/ставка»), поэтому указанное выше сочетание лишь слегка не дотягивает до требуемого значения.

Если бы вероятность наличия у противника старшей пары была немного меньше 50 процентов, то мы бы быстро перешли на ту территорию, где решение об ответе принимается довольно быстро. Мы могли бы еще порешать математические примеры, но это совершенно не обязательно. У нас пограничная ситуация, и это означает, что нужно задать еще несколько вопросов, чтобы склонить чашу весов нашего решения в одну или в другую сторону. Вот основные вопросы, которые здесь нужно задать:

1. Удобно ли я себя чувствую за этим столом?
2. Я предпочитаю продолжить игру с небольшим количеством фишек, или же я предпочел бы воспользоваться возможностью удвоить фишки?

3. Производят ли соперники впечатление податливых или жестких?

4. Я сегодня энергичен и внимателен, или же я устал, и нервы у меня расшатаны?

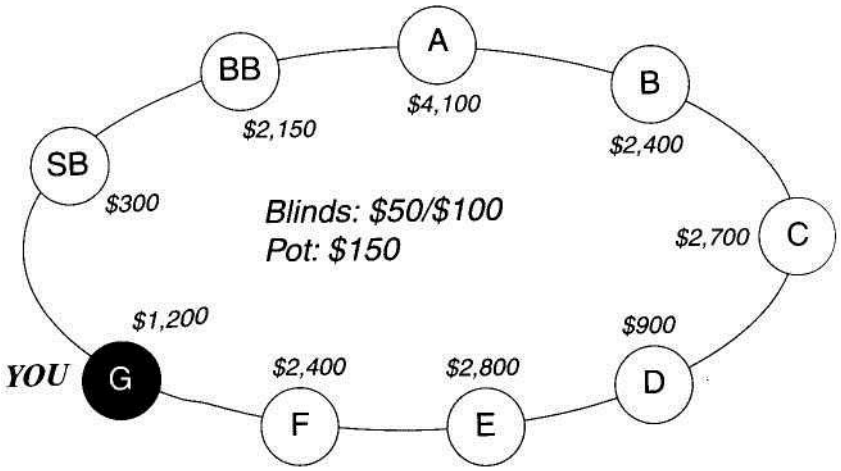
На основании того, как сложатся эти факторы, я и приму решение. Конечно же, я задаю эти вопросы только потому, что соотношение «банк/ставка» выглядит как «50/50».

Если бы это соотношение четко указывало одно или другое направление, я бы стал руководствоваться им.

Ход игры. Ты отвечаешь, и большой блайнд открывает J♣J♥. На доске выпадают: A♣6♦5♦7♦3♦, и твой флеш выигрывает. Легкий выигрыш.

Хэнд 9-21

Блайнды: 50$/100$ Банк: 150$ Ты - игрок G



Ситуация: Интерактивный турнир с несколькими столами; прошло два часа. Соперники за столом, в целом, играют тайтово. Игрок C - тайтовый. Игрок D придерживается свободного стиля.

Твой хэнд: 5♦4♦

Ход игры до тебя: Игроки A и B пасуют. Игроки C и D отвечают. Игроки E и F пасуют. В банке теперь 350$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. На ранней стадии турнира, когда у всех игроков высокое число M, здесь было бы резонным ответить. (Также разумным было бы спасовать). При наличии на руках младших рядом стоящих карт одной масти тебе нужно вступить в игру посредством ответа с надеждой собрать на флопе хорошо замаскированный «монстр» или дро на такой хорошо замаскированный «монстр».

Для игры с младшими рядом стоящими одной масти нужно высокое потенциальное соотношение «банк/ставка», поскольку и при таких картах в хэнде присутствует множество вероятностей, что игра пойдет не так, как надо. Например:

- Рейз после твоей заявки заставит тебя сбросить хэнд и отказаться от своей изначальной ставки, так и не увидев флопа.
- Ты увидишь флоп, но он будет тебе совершенно бесполезен, и тебе придется сбросить свой хэнд после первой же ставки со стороны противников.
- Ты получишь дро, заплатишь за возможность увидеть следующую карту (или обе следующие карты), и все равно не соберешь свой хэнд.

- Ты частично соберешь свой хэнд, будешь бороться за банк и проиграешь более сильному хэнду.
- Ты соберешь свой хэнд, но проиграешь очень крупный банк более сильному «монстру».

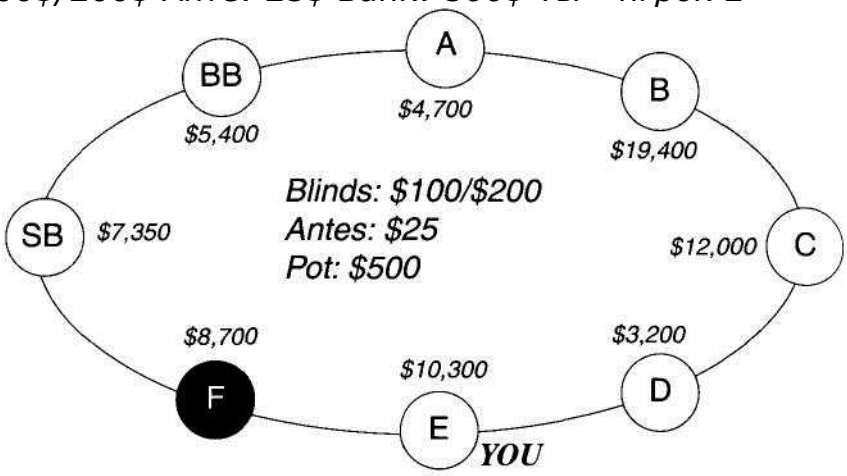
Очень многое может пойти не так, как надо; поэтому, когда ты соберешь хэнд и выиграешь банк, нужно будет, чтобы ты выиграл очень много, чтобы компенсировать все мелкие потери.

В Желтой или Оранжевой зоне с такими хэндами, как правило, не играют. Ты ограничен возможностью выиграть М начальных банков, и, если у тебя маленькое число М, этих денег просто недостаточно. Сейчас твое число М равно 8, и ты находишься как раз в Оранжевой зоне, поэтому просто пасуй.

Ход игры. Ты пасуешь.

Хэнд 9-22

Блайнды: 100$/200$ Анте: 25$ Банк: 500$ Ты - игрок E



Ситуация: Интерактивный турнир с несколькими столами; прошло несколько часов. Соперники за столом склонны вести игру несколько тайтово, однако игрок В, с самым большим количеством фишек играет агрессивно. Большой блайнд - сдержанный игрок. Ты в последнее (и довольно длительное) время не участвовал в игре, поскольку тебе приходил всякий мусор.

Твой хэнд: 8♦7♦

Ход игры до тебя: Игрок А пасует. Игрок В отвечает. Игроки С и пасуют.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Твое число М несколько превышает 20, поэтому ты все еще в Зеленой зоне, хотя и едва-едва. В Желтой и Оранжевой зонах я сбрасываю рядом стоящие одной масти, если их номинал - от низкого до среднего. Причины этого я объяснял выше. Я просто не могу быть уверен в том, что при выигрыше я получу достаточное количество денег, чтобы компенсировать все те небольшие ставки, которые я потеряю, если игра в хэнде не получится.

Здесь также вполне можно сбросить такой хэнд, однако ответить тоже не будет неправильным. Помимо того факта, что ты сам находишься в Зеленой зоне, обрати внимание на то, что у единственного на данный момент другого участника банка количество фишек гораздо превышает твое, поэтому, если у тебя получится собрать сильный хэнд, то у тебя появится возможность удвоить свои фишки. И то, что ты длительное время сидел, не участвуя в игре, может придать некоторую правдоподобность последующему блефу.

Ход игры. Ты отвечаешь. Игрок F и малый блайнд пасуют. Большой блайнд делает чек. В банке теперь 900$.

Флоп: A♦T♥6♣

Ход игры. Большой блайнд и игрок B делают чек. Каковы твои действия?

Ответ. Это плохой флоп для твоего хэнда. Туз - явно опасная карта, и, как я уже объяснял ранее, десятка тоже опасная карта, поскольку она входит в большое количество стритов. Единственная хорошая новость - это появление третьей бубны, поскольку она дает тебе, хоть и маленький, но шанс собрать флеш; кроме того, приход девятки позволит тебе собрать внутренний стрит.

Однако оба противника до тебя сделали чек. Следует ли тебе попытаться украсть банк?

Ни в коем случае. Есть две важные причины:

1. У тебя должны возникнуть серьезные подозрения относительно того, почему ни один из игроков не сделал ставку после этого флопа. Возможно, конечно, что они оба отвечали с младшими парами, однако возможно и то, что этот флоп помог кому-то за столом. После опасного флопа и двух чеков у тебя должна немедленно возникнуть мысль о том, что кто-то желает применить затягивание игры.

2. Тебе не нужно выходить из хэнда. Девятка на торне позволит тебе собрать «монстра», а некоторые другие карты помогут тебе получить сильный дро на ривере. Если ты сделаешь ставку сейчас, а противники ее повысят, то тебе придется спасовать, а это будет катастрофой, поскольку у тебя есть возможность бесплатно собрать сильный хэнд. Если бы на флопе пришли не A-T-6, а A-J-6, то можно было бы оправдать ставку в размере половины банка. По большей части, тебя бы вынудили выйти из хэнда, но это бы не имело большого значения, поскольку вероятность твоего выигрыша все равно была бы мала, и твоих краж банка было бы достаточно для того, чтобы в среднем получите небольшую прибыль.

Ход игры. Ты делаешь чек. В банке остается 900$.

Четвертая карта: 9♣

Ход игры: Большой блайнд ставит 500$. Игрок B отвечает. В банке теперь 1900$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Превосходно! Тебе пришла твоя чудо-карта, и соперники проснулись и начали делать ставки. Лучше ничего и быть не может!

Теперь успокойся и подумай над своим следующим ходом. У тебя прямо сейчас лучшая возможная комбинация, и тебе нужно, чтобы в банке было как можно больше денег. При наличии двух игроков, делающих ставки, ты можешь позволить себе сделать приличный рейз, поскольку кто-нибудь может согласиться побороться с тобой. У игрока B больше фишек, чем у тебя, поэтому надейся, что это будет он, но тебя устроит и большой блайнд.

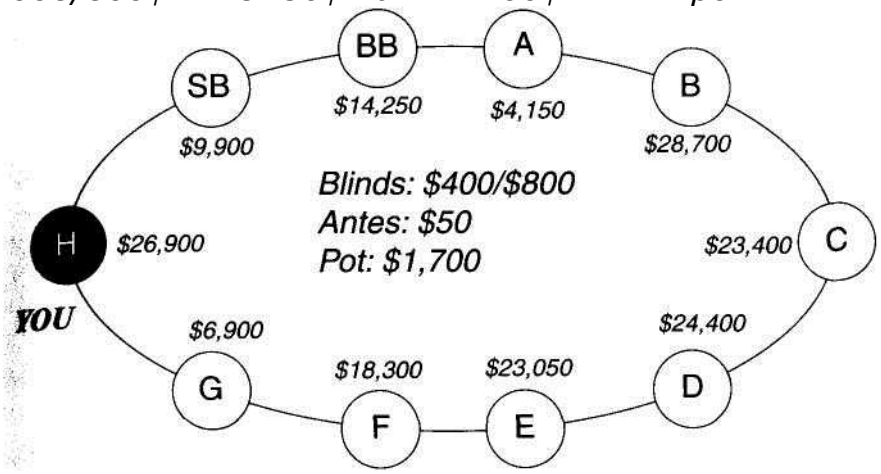
Я бы повысил здесь до 2000$, т.е. сделал бы рейз в размере банка. Это создает легкие условия для ответа игрока B, если у него что-нибудь есть. Если большой блайнд захочет ответить, то это будет означать вложение большей части его денег в банк, поэтому, если он захочет остаться в игре, то он, вероятно, поставит все. Это может в результате отпугнуть игрока B, но это вне сферы твоего влияния. (Идеалом для тебя была бы такая последовательность, когда сначала отвечает игрок с небольшим количеством фишек, а затем - игрок с меньшим количеством фишек. Тогда первый из них мог бы ответить, а второй - поставить все).

Ход игры. Ты повышаешь до 2000$. Большой блайнд ставит все свои оставшиеся 4700$, Игрок В пасует. Ты отвечаешь. Большой блайнд открывает A♥6♠, демонстрируя старшую и младшую пары. На пятой улице не приходит ни туза, ни шестерки, и ты выигрываешь банк.

Большой блайнд пытался подстроить ловушку, получив на флопе две пары. Если бы ты попытался украсть банк в тот момент, то его вероятный ре-рейз отпугнул бы тебя от продолжения игры, и это стоило бы тебе крупного банка.

Хэнд 9-23

Блайнды: 4008/800$ Анте: 50$ Банк: 1700$ Ты - игрок H



Ситуация: Интерактивный турнир с несколькими столами; приближается окончание турнира. Играют два стола.

Твой хэнд: 9♣8♠

Ход игры до тебя: Игроки от A до E пасуют. Игрок F отвечает. Игрок G пасует. В банке теперь 2500$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить,*

Ответ. Твое число M составляет около 16; таким образом, ты находишься в середине Оранжевой зоны. Рядом стоящие карты одной масти или разных мастей - это такой хэнд, с которым в этой зоне играть, в общем-то, не стоит. Здесь, однако, наличествуют две причины, по которым можно рискнуть и ответить с таким хэндом:

1. Ты на баттоне, поэтому у тебя будет благоприятная позиция после флопа.

2. Возможность увидеть флоп при размере банка 2500$ будут стоить тебе 800$; таким образом, твое соотношение «банк/ставка» составляет 3 к 1. Это весьма привлекательное соотношение, и тебе действительно нужно пользоваться случаем, когда возникают подобные ситуации.

Обрати внимание на то, какую роль играют анте в принятии этого решения. Если бы не было анте, банк составлял бы лишь 2000$, и твое соотношение «банк/ставка» для ответа было бы равно лишь 2.5 к 1. С девяткой и восьмеркой разных мастей это бы могло стать для меня причиной иного выбора между вариантами ответа и пасса. Улучшая соотношение «банк/ставка» для всех игроков, анте делают требования к игре в поздних раундах более свободными.

Ход игры. Ты отвечаешь. Малый блайнд пасует. Большой блайнд делает чек. В банке теперь 3300$.

Флоп: 7♥4♠2♦

Ход игры. Большой блайнд и игрок F делают чек. *Каковы твои действия?*

Ответ. Тебе следует сделать пробную ставку в размере примерно половины банка в надежде украсть банк. В отличие от предыдущего хэнда, здесь у тебя есть две веских причины сделать ставку:

1. У тебя нет абсолютно никакого хэнда - нет ни пары, ни дро. Если кто-то из противников сделает ре-рейз, и тебе придется сбросить хэнд, то это не будет означать жертвование крупными средствами.
2. Флоп, 7-4-2 трех разных мастей, не является опасным, поэтому он, вероятно, не помог твоим противникам. Флоп в предыдущем хэнде был очень опасным, и поэтому было подозрительно, что никто из противников не делал ставок.

Ход игры. Ты ставишь 1500$. Большой блайнд пасует, но игрок F отвечает. В банке теперь 6300$.

Четвертая карта: 2♠

Ход игры. Игрок F делает чек. *Каковы твои действия?*

Ответ. Ты пытался украсть банк, но игрок F не пожелал выходить из игры. Что бы у него ни было, его хэнд сильнее твоего (поскольку у тебя нет никакого). Просто дождись бесплатной карты.

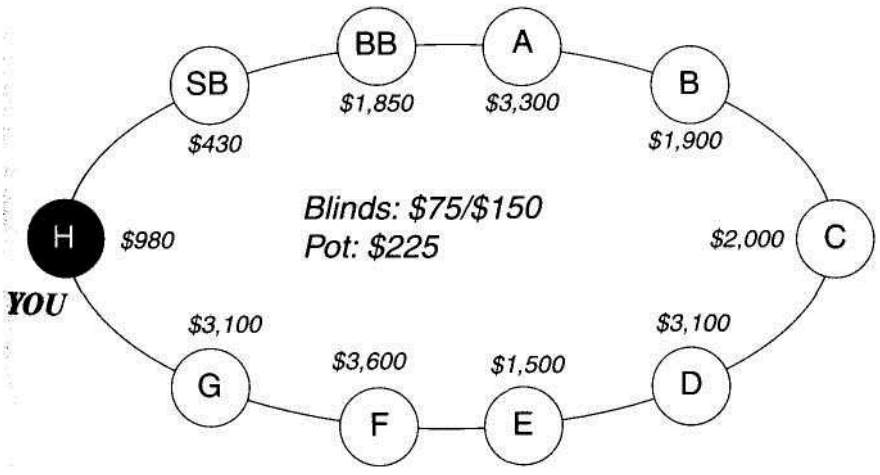
Ход игры. Ты продолжаешь попытки украсть банки ставишь 4000$. Игрок F делает ре-рейз, повышая ставку до 10000$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Он не шутит, и ты это должен был знать и раньше. Ты выбросил 4000$, но тебе следует радоваться тому, что у тебя еще осталось достаточно много фишек. Пасуй.

Ход игры. Ты пасуешь.

Хэнд 9-24

Блайнды: 75$/150$ Банк: 225$ Ты - игрок H



Ситуация: Интерактивный турнир с несколькими столами; прошло два часа. Несколько новых игроков только что сели за стол; до сего момента игра велась тайтово. Игрок E участвовал в большом количестве банков.

Твой хэнд: 4♥4♠

Ход игры до тебя: Игроки от A до D пасуют. Игрок E отвечает. Игроки F и G пасуют. В банке теперь 325$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Твое число M находится между 4 и 5, так что ты перешел в Красную зону. Несмотря на то, что младшие пары, по большей части, непригодны для игры в Желтой и Оранжевой зонах, они превращаются в

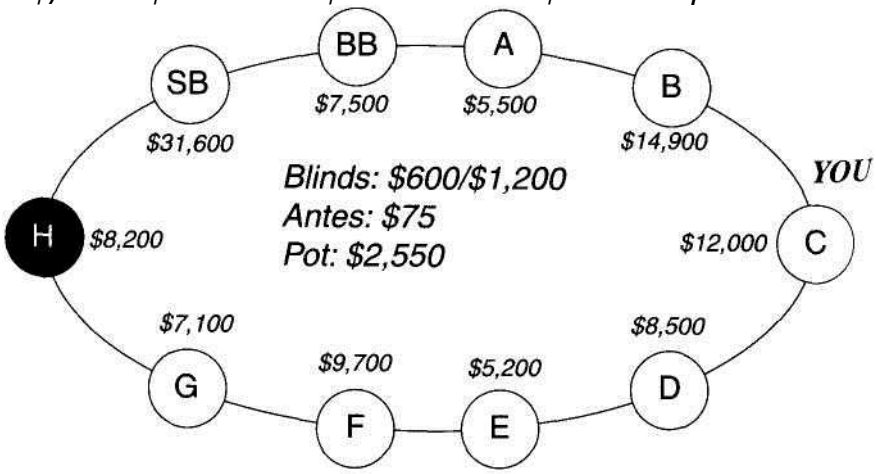
отличный хэнд для того, чтобы поставить все, в Красной зоне. Обрати внимание на то, что здесь нет смысла делать менее высокую ставку, нежели ставка «на все». Если ты попытаешься сделать обычный рейз в размере трех больших блайндов (такой рейз является обычным для ситуации на ранней стадии турнира), то это будет означать, что ты поставил половину своих фишек, т.е. вложил довольно большую часть своих денег в банк. Воспользуйся теми средствами, которые может принести тебе ставка «на все», и вложи свои фишки.

Тебя бы, конечно, больше устроило, если бы игрок E вообще не вступал в игру. Но в Красной зоне не до разборчивости. Игрок E не повышал, а парные карты, возможно, придут нескоро. Поэтому не раздумывай долго над возможностью спасовать. Делай свой ход.

Ход игры. Ты ставишь все. Блайнды и игрок E пасуют, и ты забираешь банк.

Хэнд 9-25

Блайнды: 60$/1200$ Анте: 75$ Банк: 2550$ Ты - игрок C



Ситуация: Крупный турнир, середина второго дня. Это твой первый крупный турнир, и ты недавно сел за этот стол.

Твой хэнд: K♦Q♥

Ход игры до тебя: Игроки A и B пасуют.

Вопрос. *Как тебе следует играть?*

Ответ. Сумма блайндов и анте сейчас равна 2550$ в каждом хэнде; таким образом, твое число M равно 5. Большинство игроков не чувствуют большой срочности что-то делать на таком этапе, но я чувствую. Это именно тот момент, когда я считаю нужным начинать делать ходы и накапливать фишки. Количество фишек у каждого из игроков за мной - не очень большое, но и не очень маленькое, поэтому я могу ожидать от них некоторой консервативности, но еще не отчаянных действий. Мои король и дама разных мастей - достаточно пригодный хэнд, хотя на ранней стадии турнира я бы мог лишь ответить с таким хэндом. Поэтому я собираюсь сделать ход и попытаться взять банк; единственный вопрос - какого размера должна быть ставка.

Вполне разумно поставить здесь все. Эта ставка выглядит угрожающе, поскольку любой противник, решивший ответить мне, в случае проигрыша покинет турнир, за исключением малого блайнда. Но я собираюсь поставить лишь 6000$. Для хитрого и опытного игрока такая ставка выглядит даже более угрожающей, чем простая ставка «на все». Она сигнализирует о том, что я хочу, чтобы мне ответили, и, в действительности, не пытаюсь отпугнуть противников от игры. Конечно же, слабому игроку такая ставка ни о чем не

скажет, но это не страшно. У меня на самом деле нет старшего хэнда, поэтому отпугнуть я хочу именно хороших игроков.

Ход игры. Ты ставишь 6000$. Все пасуют, за исключением малого блайнда, который добавляет к своей ставке 5400$ для ответа. В банке теперь 13950$.

Флоп: 7♠6♠6♣

Ход игры. Малый блайнд ставит 3500$.

Вопрос. *Как тебе играть?*

Ответ. Против нас используют нашу же собственную хитрую стратегию! Малый блайнд с легкостью мог попытаться вынудить нас поставить все, но он не стал этого делать. Он поставил ровно столько, чтобы обеспечить нам соотношение «банк/ставка», равное 4 к 1 и делающее ответ практически безусловным.

Это стандартная стратегия «высасывания» большего количества денег у слабых игроков. (Фактически, этот вид торговли так и называется - «высасывающая ставка»). Игрок, имеющий наверняка побеждающий хэнд, делает небольшую ставку, чтобы вынудить соперника пополнить банк на небольшое количество денег или, в идеале, чтобы побудить его к попытке отпугнуть оппонента при помощи высокого рейза. Но, когда соперниками являются два хороших игрока, этот прием может превратиться в искуснейший вид блефа. Можно сделать небольшую ставку, не имея никакого хэнда, в надежде, что твой умный противник истолкует это как ловушку и сбросит карты.

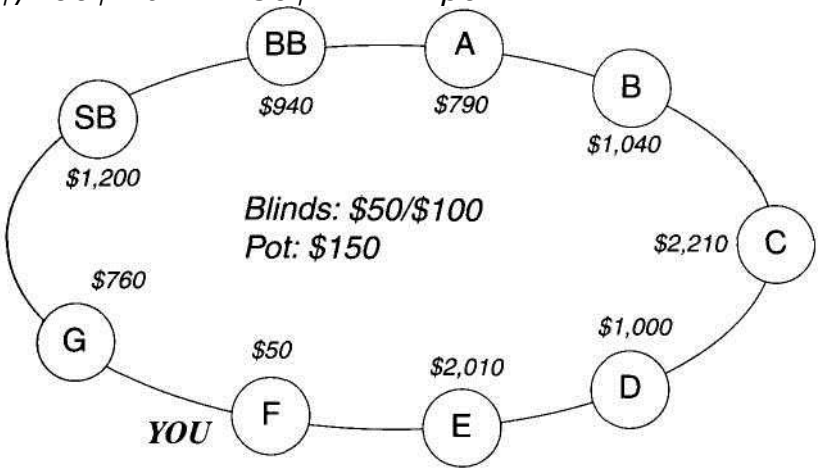
Так что теперь мы должны задать вопрос о том, как же воспринимает нас наш соперник. Считает ли он нас «пушечным мясом» или грозным противником? В вводной части задачи я указал, что это - наш первый турнир, и мы представляем собой нового игрока за этим столом. Таким образом, нельзя сказать, что противник нас давно знает, и, следовательно, ответ ясен - и нас он видит неопытного новичка, «пушечное мясо». У него сильный хэнд (я полагаю, младшая пара в дополнение к шестеркам на доске, но возможно и наличие трех шестерок), и у нас очень низки шансы на выигрыш этого хэнда.

Как насчет того факта, что в случае пасса у нас останется лишь 6000$? Не является ли это аргументом в пользу того, чтобы поставить все вне зависимости от обстоятельств? Нет, не является. Нам, вероятно, лучше будет поставить все с любыми двумя картами в следующем хэнде, нежели пытаться доиграть этот хэнд.

Развязка. Мы сбрасываем.

Хэнд 9-26

Блайнды: 50$/100$ Банк: 150$ Ты - игрок F



Ситуация: Интерактивный турнир с одним столом; прошел первый час игры.

Твой хэнд: 4♠3♠

Ход игры до тебя: Игрок A пасует. Игрок B отвечает. Игрок C повышает до 350$. Игрок D отвечает. Игрок E пасует. В банке теперь 950$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать или поставить все?*

Ответ. Ты уже в Мертвой зоне, у тебя осталось лишь 50$. Единственный вопрос - когда именно ставить все. Тебе осталось пять хэндов до того, как ты займешь позицию большого блайнда, и решение будет принято без твоего участия.

В этом хэнде привлекательным является тот момент, что ты получишь возможность увеличить количество своих денег в пять раз, если ответишь. Если ты поставишь все, то станешь участником главного банка, играя против каждого из блайндов, а также против игроков B, C и D, на 50$. Таким образом, банк составит 300$. Остальные деньги пойдут в побочный банк, за который борьба еще продолжится.

Возможность впятеро увеличить свои деньги выглядит заманчиво, но твой хэнд невероятно слаб. Твои шансы на выигрыш при игре против пяти случайно подобранных хэндов составляют лишь 10%. Соотношение «банк/ставка» составляет 5 к 1, но вероятность твоего проигрыша равна примерно 9 к 1. У тебя еще есть пять хэндов до того момента, когда тебе придется поставить все свои фишки в качестве большого блайнда. Пропусти этот хэнд и подожди лучшей возможности.

Как должна выглядеть лучшая возможность? Для твоего хода будет достаточно, чтобы у тебя был хотя бы один туз или король. Ты также можешь ставить все, имея на руках практически любую комбинацию с дамой, валета и десятку или валета и девятку, а также рядом стоящие одной масти. Основная идея состоит в том, что необходимо иметь на руках хотя бы одну карту старшего номинала, которая дает тебе наилучшую возможность как-то выиграть.

Ход игры. Ты пасуешь.

Часть Десятая. Множественные переломные точки

Введение

В предыдущем разделе мы познакомились с понятием о зонах и переломных точках, а также показали, как число М влияет на решения, принимаемые на конечной стадии турнира. Теперь нам придется перейти на следующий уровень сложности. У каждого из твоих противников за столом тоже есть свое число М и свой набор проблем. Участвуя в хэндах, ты должен иметь представление о различных числах М за столом, а также о том, как другие игроки реагируют на их собственные меняющиеся обстоятельства.

Однако картина становится еще более туманной, когда мы замечаем, что не каждый из игроков за столом понимает, что происходит. В мире покера существует множество игроков, которые не занимаются корректировкой своих требований к выбору хэндов до тех пор, пока их фишки практически совсем не испарятся. Когда ты смотришь через стол на игрока, делающего рейз из ранней позиции, и рассуждаешь: «Его число М равно 4, поэтому он мог пойти на это практически с чем угодно», он может думать следующее: «Как хорошо, что мне пришла эта пара королей - наконец-то достаточно сильный хэнд, чтобы сыграть!».

Хотя рассуждения могут усложниться, реальная игра остается все той же: позиция, соотношение «банк/ставка» и внимательный анализ. Рассмотрим некоторые проблемы, с которыми ты можешь столкнуться по мере уменьшения количества фишек.

Оценка позиции

Помни о том, что, по мере увеличения за столом количества игроков с низким числом М, снижается позиционное преимущество игрока, делающего заявку последним. Причина заключается попросту в том, что все в большем и большем количестве хэндов возникает ситуация, когда игроки ставят все в префлопе. Поскольку торговля окончена, позиционное преимущество исчезает.

Это не означает, что тебя больше не должна устраивать позиция на баттоне; просто эта позиция больше не будет приносить такую же прибыль, как на ранней стадии турнира. В следующем примере показано, насколько сложным становится процесс принятия решений, когда игроки с очень отличающимся числом М участвуют в банке.

Пример 1. Интерактивный турнир с одним столом; остались восемь из начинавших турнир десяти игроков. Блайнды составляют 50$/100$. Ниже показано, какова ситуация у оставшихся игроков:

Игрок	Фишки
Sm Blind	$400
Big Blind	$550
Player 1 (Вы)	$1,500
Player 2	$1,300
Player 3	$2,300
Player 4	$1,500
Player 5	$1,200
Player 6	$1,250

Твое число М равно 10, и среднее количество фишек среди игроков за столом составляет 1250$, так что твое число Q благоприятно и равно 1,2. Значения числа М у игроков за столом находятся в диапазоне от 3 - 4 для двух игроков с малым количеством фишек, занимающих позиции блайндов, до более чем 15 для игрока с самым большим количеством фишек. Ты находишься в первой позиции, и тебе приходят

Каковы твои действия?

Ответ. Пара восьмерок - сложный хэнд для первой позиции за этим столом. Ты был бы рад сыграть с таким хэндом против игроков с небольшим количеством фишек, занимающих позиции малого и большого блайнда. Представь себе, что ты поменялся позициями с большим блайндом, и он должен был бы первым делать заявку со своими 550$, а ты был бы большим блайндом и должен был бы делать заявку последним. Если бы он поставил все, и все противники до тебя спасовали бы, то твоя пара восьмерок была бы отличным хэндом для ответа, поскольку ты был бы фаворитом против большинства хэндов, с которыми он мог бы играть, и, кроме того, ты бы получал благоприятное соотношение «банк/ставка».

Но при твоей имеющейся позиции у тебя есть несколько реальных проблем. Пара восьмерок не является настолько хорошей комбинацией, чтобы тебя устроила ставка «на все» со стороны любого из прочих игроков за столом, имеющих количество фишек от среднего до большого. Поскольку ни у кого из них нет числа М ниже 8, на них не давит отчаянная необходимость играть хэнд. Рассмотрим твои возможные варианты игры и определим, какой из них будет иметь наибольший смысл.

Повысить до 400$. Большой рейз дает тебе наилучшую возможность отпугнуть от игры соперников, занимающих позиции от 2 до 6, и изолировать только блайндов. Но такой рейз поглотит более четверти твоих фишек и оставит тебя с привлекательным соотношением «банк/ставка» для ответа на ставку «на все» со стороны одного из игроков с большим количеством фишек. Предположим, например, что игроки от второго до четвертого спасовали, Игрок 5 ставит все свои 1200$, и все остальные игроки до тебя пасуют. В этом случае банк составит 1750$, и ответ обойдется тебе лишь в 800$, поэтому соотношение вкладываемых и потенциально выигрываемых денег для тебя составит почти 2,2 к 1. Это значительное соотношение; даже если ты считаешь, что твой противник - очень тайтовый игрок, и существует 70-процентная вероятность того, что он повышает со старшей парой, и лишь 30-процентная вероятность того, что он делает ход с двумя оверкартами (и никакой вероятности того, что он блефует), то ты все еще получаешь благоприятные шансы для ответа. Если ты не считаешь его тайтовым игроком, тогда решение об ответе становится легким с математической точки зрения, но, если ты проиграешь, то у тебя останется лишь 300$, и тебя не радует перспектива подвергнуть риску результаты всего турнира из-за пары восьмерок. Обрати также внимание на парадокс, который типичен для подобных ситуаций торговли на поздних стадиях турнира: *Чем выше твоя начальная ставка, тем более благоприятным становится твое соотношение «банк/ставка» для ответа при последующем ре-рейзе со ставкой «на все» со стороны противника.*

Повысить до 300$. Более стандартный рейз все еще обеспечивает тебе хорошую возможность отпугнуть игроков со слабыми хэндами, однако теперь ты получаешь более широкий диапазон выбора вариантов игры да случай ставки «на все» со стороны противника. При развитии того сценария, который мы только что рассматривали, когда Игрок 5 ставит все свои 1200$, а все остальные игроки пасуют, банк теперь становится равным 1650$, и ответ стоит тебе 900$. Сочетание менее крупного банка и более высокой ответной ставки понижает твое соотношение «банк/ставка» примерно до 1,8 к 1. Ответишь ли ты в этот момент, зависит от того, какими ты считаешь карты твоего противника. Смесь 60-процентной вероятности наличия старшей пары и 40-процентной вероятности наличия двух оверкарт теперь делает ответ едва уместным. Для тайтового игрока более высока вероятность того, что он делает такой ход со старшей парой, поэтому ты можешь сбросить свой хэнд. Свободный игрок будет повышать чаще, и для этого ему нужно будет повышать с большим количеством непарных старших карт, поэтому в таком случае ты можешь ответить. Если ты не можешь определить какие карты у противника, то это ситуация 50:50 при твоем соотношении «банк/ставка», равном 1,8 к 1.

Обрати внимание на то, что в том случае, если все поставит игрок с самым большим количеством фишек, а не с 1200$, то твое соотношение «банк/ставка» поменяется. В этом случае для ответа тебе придется ставить все свои последние 1200$; таким образом, банк будет равен 1950$, а ответ будет стоить тебе 1200$, так что твое соотношение «банк/ставка» составит 1,6 к 1. Это приемлемое соотношение, если диапазон хэндов, пригодных для повышения ставки противником, включает старшие пары с 60-процентной вероятностью, оверкарты с 30-процентной вероятностью, и блеф с 10-процентной вероятностью. В таком случае я бы спасовал со своими восьмерками, играя против любого соперника, за исключением тех, которые придерживаются самого свободного стиля.

Повысить до 250$. Это наименьший рейз, который выше минимальной ставки. В том сценарии, который мы рассматривали, со ставкой «на все» со стороны Игрока 5, тебе придется поставить 950$, чтобы побороться за банк размером в 1600$; таким образом, соотношение «банк/ставка» составит 1,7 к 1. В этом случае ты можешь ответить только более свободным игрокам.

Ответить. Этот вариант выглядит пассивным, но, принимая во внимание уязвимость твоего хэнда для некоторых рассмотренных выше сценариев, это разумная игра. Ты вкладываешь в игру лишь небольшую часть своих фишек, и ты можешь сбросить хэнд в случае ставки «на все» со стороны кого-либо из игроков с большим количеством фишек. При определенной удаче, в этом хэнде могут спасовать все соперники вплоть до блайндов, один из которых может поставить все. Наиболее опасным сценарием теперь является ответ со стороны одного из игроков с большим количеством фишек, с последующей ставкой «на все» со стороны кого-нибудь из блайндов. В этом случае тебе придется отвечать на ставку «на все», не зная, что собирается делать другой отвечающий. Возможно, он спасует, а возможно, решит заставить тебя поставить все в любом случае.

Спасовать. Вовсе не абсурдный выбор при подобных достаточно необычных обстоятельствах. Я бы наверняка спасовал при подобных обстоятельствах с младшей парой. (Вспомни наше обсуждение в предыдущей главе относительно слабости младших пар в Желтой и Оранжевой зонах). Когда любой другой вариант имеет несколько существенных недостатков, пасс всегда обойдется дешевле.

Так каков же правильный вариант игры? Эта проблема ни в коем случае не является легкой. Если бы наш хэнд был парой десяток или более старших карт, то я бы чувствовал себя очень комфортно, повысив до 400$ и затем отвечая на любую ставку «на все». Если бы мой хэнд представлял собой пару шестерок или карт более низкого номинала, я бы просто сбросил его в такой ситуации. Пара восьмерок на руках делает игру весьма сложной, поскольку я, по большей части, получаю пограничное соотношение «банк/ставка», а затем - ставку «на все» со стороны одного из игроков с большим, чем у меня, количеством фишек. В конечном итоге, я бы повысил до 400$ и посмотрел бы, что произойдет. Если бы у меня получилось украсть банк или прийти к ставке «на все» со стороны одного из блайндов, я был бы рад. На тот случай, если кто-то из противников сделает ре-рейз, вынуждая меня ставить все, я уже упростил бы для себя, таким образом, процесс принятия решения, обеспечив себе наибольшее возможное соотношение «банк/ставка». Посредством менее высокого рейза (300$ или даже 250$) я затрудняю себе последующее принятие решения. При моем стиле игры это недопустимо. Нельзя усложнять ситуацию.

Изоляция

Изоляция - сочетание обоснованной ставки и блефа, часто встречающееся за столами, за которыми присутствуют игроки с весьма отличающимися суммами фишек. Базовая идея очень проста. Игрок перед тобой с малым количеством фишек и низким числом M ставит все. У тебя есть хэнд определенной силы, но не "монстр". Учитывая количество хэндов, с которыми может играть твой противник, ты полагаешь, что твой хэнд достаточно хорош для ответа. Однако ты, в действительности, совершенно не желаешь играть против других игроков, у которых большое количество фишек, и доигрывать против них до вскрытия карт. Вместо того, чтобы просто ответить и остаться уязвимым для игроков, делающих заявку после тебя, ты повышаешь. При этом ты надеешься на то, что игроки, занимающие позицию после тебя, увидят ставку предыдущего игрока "на все" и твой рейз, и примут решение не вступать в банк. В этом случае ты забираешь обратно свои дополнительные фишки, и получается, что твой рейз дал тебе возможность изолировать первоначального рейзера - отсюда и название "изоляция".

Изоляция может заключать в себе определенные сложности. Вот некоторые идеи, которые необходимо учитывать.

1. Знает ли рейзер, что происходит? Если у рейзера низки и число M, и число Q (так что количество его фишек не просто мало, но оно мало относительно стола), и он производит впечатление знающего игрока, то его ставка "на все" может означать все что угодно от старшей пары до рядом стоящих одной масти младшего номинала, или до хэндов типа "дама-девятка". Но, если он не отдает себе отчета в ситуации, то его рейз, вероятно, указывает на наличие первоклассного хэнда. Изоляция лучше всего работает при ответе сильному игроку, и хуже - при ответе слабому игроку.

2. Необходим ли рейз? Если количество фишек у первоначального рейзера составляет от 30 до 35 процентов среднего количества фишек за столом, то дополнительный рейз может не быть необходимым. Простой ответ будет указывать на силу, помогая, в то же время, сэкономить твои фишки на тот случай, если у кого-либо из игроков за тобой окажется сильный хэнд, и он решит вступить в игру вне зависимости от твоих действий.

3. Каково количество игроков, которые еще должны делать заявку после тебя? Необходимость в рейзе наиболее велика в том случае, если и первоначальный рейзер, и ты находитесь в ранней позиции, и еще многим игрокам предстоит делать заявку. Если он повышает из средней позиции, а ты - на баттоне, и после тебя будут делать заявку только блайнды, простой ответ принесет прибыль в большем количестве случаев.

Теперь рассмотрим ситуацию из реальной жизни и посмотрим, согласны ли мы с теми ходами, которые были сделаны.

Пример 2. Окончание первого дня крупного турнира. Десять игроков за полным столом; блайнды составляют 200$/400$, анте - 25$, Стартовый банк равен 850$. Среднее количество фишек у игроков за столом - примерно 12000$. У тебя 10000$, и ты делаешь заявку третьим. Игрок во второй позиции - известный игрок высшего класса; количество его фишек составляет лишь 2000$.

Игрок 1, игрок мирового класса с 15000$, отвечает. Игрок 2 ставит все свои 2000$. Тебе, играющему в третьей позиции, приходят 7♥7♦, и ты решаешь сыграть изоляцию, поставив все свои 10000$. Все прочие игроки за столом пасуют вплоть до Игрока 1, который, после длительного размышления, пасует с тузом и королем разных мастей. Ты забираешь обратно свои дополнительные 8000$, и оставляешь банк равным 5650$. Игрок 2 открывает короля и даму, и твоя пара семерок выигрывает.

Твой прием сработал, но имел ли он смысл? Я так не думаю. Вот почему.

Твоей первой проблемой было присутствие Игрока 1, который ответил из первой позиции за полным столом. Это означало, что за столом был, по меньшей мере, один хэнд такой же силы, как и твой хэнд (вероятно, даже сильнее), что добавляло риска твоей ставке.

Ты был прав, полагая, что обычный ответ не позволит тебе изолировать Игрока 2. Ответ с твоей стороны обеспечил бы формирование банка в размере 5650$. В лучшем случае, когда бы спасовали все игроки после тебя, включая блайндов, торговля была бы сосредоточена вокруг Игрока 1, который получал бы для ответа соотношение "банк/ставка", равное 4,5 к 1. Любой хэнд, с которым этот игрок изначально отвечал, был бы пригоден и для этого последующего ответа. Но твоим целям мог бы послужить и рейз меньшего размера с твоей стороны. Рейз в размере от 4000$ до 5000$ наверняка отпугнул бы всех игроков со слабыми картами, занимающих позицию после тебя, и, при этом, дал бы тебе возможность выйти из розыгрыша, сохранив часть своих фишек, если бы Игрок 1 решил заставить тебя поставить все. (Если бы ты сделал ре-рейз до 4000$, и Игрок А поставил бы все, в банке было бы 16850$, и ответ стоил бы тебе 6000$. Твое соотношение "банк/ставка" составило бы 2,8 к 1, чего было бы недостаточно, поскольку его ставка с большой вероятностью указывала бы на наличие старшей пары).

Наконец, проблему представлял собой твой собственный хэнд. Даже с учетом того, что у Игрока 2 было число М, равное 2,5, единственные хэнды, которые оправдывали бы его игру, и при этом делали бы тебя большим фаворитом, представляли бы собой пары ниже твоих семерок. С гораздо большей вероятностью он мог поставить все с двумя старшими картами, и в этом случае ты был лишь небольшим фаворитом. И, чтобы стать этим небольшим фаворитом, ты должен был подвергнуть опасности все свои фишки.

Твой ход был бы вполне оправдан, если бы у тебя была пара такого уровня как валеты или десятки. Тогда существовала бы большая вероятность

того, что его возможная пара младше, а не старше твоей, и ты бы все еще оставался фаворитом против всех непарных комбинаций. При подобных обстоятельствах изоляция была бы хорошим ходом. В том реальном хэнде тебе было бы гораздо лучше спасовать. Ответ - слишком слабо, а рейз - слишком рискованно.

Как мы видели в предыдущем хэнде, изоляция, даже при помощи ставки "на все", может свидетельствовать о некоторой силе, но не обязательно о непобедимой силе. Ты должен отдавать себе в этом отчет, если ты играешь против соперника, делающего такой ход. В следующем примере мы рассмотрим изоляцию в сочетании с ситуацией, включающей множественные переломные точки.

Пример 3. Интерактивный турнир с одним столом. Из исходных десяти игроков в игре остались восемь. Количество твоих фишек составляет 1800$, и оно наибольшее за столом. Блайнды равны 15$/30$. Ты делаешь заявку третьим. Тебе приходят:

Q♦ Q♥

Игрок 1 пасует. Игрок 2, с количеством фишек 1300$, повышает до 75$. Это небольшой рейз в размере двух с половиной больших блайндов. *Каковы твои действия с парой дам?*

Ответ. У тебя нет причин полагать, что твои дамы недостаточно сильны; поэтому нормальным вариантом игры является повышение до уровня примерно 200$ или 250$, Я так играю практически всегда. В действительности, Игрок 3 решил лишь ответить.

Ответ здесь не может быть признан ошибкой. Это несколько необычный обманный ход, который, вероятно, был бы истолкован прочими игроками за столом как указывающий на наличие какой-то пары младшего номинала. Преимущество этого варианта игры заключается в том, что ты можешь выиграть крупный банк, если на флопе придет дама, поскольку никто не заподозрит, что твой хэнд представляет собой пару дам. Недостаток состоит в том, что ты впускаешь в игру нескольких игроков за тобой, которые могут иметь дро, и это может дорого обойтись тебе, если на флопе придет туз или король.

Ответ в такой ситуации - очень хороший вариант сбалансированной игры для определенных ситуаций:

1. В играх на деньги, когда ты играешь с одними и теми же противниками вечер за вечером. В этом случае ты должен использовать подобные приемы в определенном процентном количестве игровых ситуаций, чтобы придать игре случайный характер и сбить с толку своих противников, вне зависимости от того, считаешь ли ты подобный прием оптимальным, или нет. При наличии пары дам и в игре против слабого рейзера, повышающего из ранней позиции, хорошим сочетанием является рейз в 80 процентах случаев и ответ в 20 процентах случаев.

2. В "живых" турнирах с высокими ставками, когда твоими противниками по столу являются сильные, опытные игроки, которые играли с тобой много раз до этого. Это не настолько необходимо, как в первом случае, но это, все же, неплохая идея,

В интерактивной игре, особенно, в соревнованиях с низкими ставками, этот вид обманного приема с целью придания игре случайного характера не является необходимым. Ты просто не будешь настолько часто встречаться с одними и теми же игроками, и они не будут настолько квалифицированными,

чтобы ты мог позволить себе отклониться от игры, которую ты считаешь оптимальной.

Ты отвечаешь. В банке 195$. Игроки 4, 5, 6 и малый блайнд пасуют. Большой блайнд ставит все свои 500$. Игрок 2 ставит все свои 1225$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Взрыв активности после медленного начала. Перед тем как решить, что делать дальше, посмотрим на хэнд глазами других двух игроков и увидим то, что видят они.

Большой блайнд. Количество его фишек составляет 500$; таким образом, его число M равно 11. Он еще не в отчаянном положении, однако, он наверняка заинтересован в том, чтобы сделать ход при благоприятных обстоятельствах. Он видел небольшой рейз со стороны Игрока 2, и лишь ответ со стороны Игрока 3. Возможно, что кто-то готовит ловушку, но существует хорошая возможность того, что у противников нет реальной силы. Если у большого блайнда очень сильный хэнд, то он может рассмотреть возможность рейза в размере примерно 225$, в надежде на дальнейшую торговлю. Если у него более слабый хэнд, у которого, однако, есть реальная ценность, то хорошим ходом является ставка «на все». Я бы тут наверняка поставил все, если бы у меня был такой хэнд как пара десяток, девяток, и возможно, даже восьмерок. Подобная ставка с еще более слабым хэндом - дело вкуса, хотя я немного видел хороших игроков, играющих с действительно слабыми парами (наподобие пары четверок или ниже). При наличии хэнда, состоящего их непарных карт, я должен принимать во внимание тот факт, что двое игроков уже участвуют в игре. Я бы повысил здесь, имея на руках туза и короля или туза и даму, но не с менее сильными картами. Помни о том, что большому блайнду не обязательно делать попытку улучшить свое положение именно в этом хэнде, поэтому ввязываться в игру с чем-то наподобие короля и валета просто глупо.

Игрок *2.* Игрок 2 повысил ставку, и ему лишь ответили. Поэтому он, вероятно, не думает, что ты обладаешь большой силой. С его точки зрения, наиболее вероятные карты у тебя на руках - пара от среднего до младшего номинала. Если он проводил анализ, подобный тому, который только что провели мы, то он думает, что у большого блайнда есть что-то, но, опять же, не непременно очень сильный хэнд. Поэтому ему самому не нужен супер-хэнд, чтобы поставить все в имеющейся ситуации, что будет выглядеть как желание изолировать большого блайнда. Он может сыграть подобным образом с парой такого ранга как валеты или десятки, или же с хэндом, состоящим из непарных старших карт, таких как туз-король или туз-дама (туз-король - намного более вероятная комбинация, поскольку у нас на руках две из возможных дам).

Единственные хэнды, которых нам действительно следует опасаться в этой ситуации - пара тузов или королей. Вероятно, что у большого блайнда нет такого хэнда (поскольку он поставил все вместо того, чтобы сделать рейз, на который легче получить ответ). У Игрока 2 может быть подобный хэнд, но существует достаточно большое количество хэндов, которые могут быть у него с тем же успехом. В конечном итоге, с парой дам следует ответить.

В действительности, Игрок 3 спасовал со своей парой дам, и остальные игроки открыли свои хэнды. У большого блайнда оказалась пара девяток, а у Игрока 2 - туз и король одной масти. После розыгрыша карт на доске Игрок 2 собрал флеш, хотя Игрок 3 получил бы полный набор дам.

Чрезмерный консерватизм обошелся дорого, поскольку Игрок 3 упустил возможность удвоить свои фишки и одновременно «уничтожить» двух противников. Такое иногда случается с лучшими из нас (хотя и не так часто, как с худшими из нас).

Расчет соотношение «банк/ставка» в ситуациях, связанных со ставками «на все»

В Томе I мы посвятили некоторое время оценке соотношения «банк/ставка» для таких ситуаций, когда противник вынуждает тебя поставить все на ранней стадии турнира. Теперь рассмотрим ситуацию, часто возникающую на конечных стадиях турнира. Ты участвуешь в борьбе за банк с игроком, число М у которого намного ниже твоего. Он делает ставку, достаточно высокую для того, чтобы большая часть его денег оказалась в банке, поэтому, если ты продолжишь игру, то в центре стола окажутся все его деньги. Тебе нужно оценить свое соотношение «банк/ставка» до того, как будут действительно поставлены все деньги. Посмотрим, как это сделать.

Пример 4. Средняя стадия крупного турнира. Остались шестьдесят игроков; выплаты будут произведены тридцати из них. За твоим столом девять игроков, и ты делаешь заявку вторым; количество твоих фишек составляет 37000$, и число М равно 41. Судя по информации на ТВ-мониторах, ты входишь в десятку лидеров по количеству фишек. Блайнды равны 150$/300$; анте составляют 50$, поэтому начальный банк равен 900$. Тебе приходят A♠K♥, и ты повышаешь до 1200$, т.е. до четырех больших блайндов. Все пасуют вплоть до игрока перед баттоном, у которого 11200$, и число М равно 12,5. Он повышает до 5000$, и у него остается 6200$. Последние трое игроков вплоть до тебя пасуют. *Каковы твои действия?*

Ответ. Тебе следует выбирать из трех вариантов игры:

1. Спасовать.
2. Ответить.
3. Поставить все.

Ответ - наихудший вариант для такой ситуации. При наличии туза и короля обычно следует принимать решение относительно того, чтобы поставить все или ничего, поскольку ставка «на все» дает тебе возможность увидеть все пять карт, и, таким образом, в наибольшей степени усилить твои старшие карты. Это в особенности относится к тем случаям, когда у тебя неблагоприятная позиция, а у твоего противника небольшое количество фишек, и он вкладывает большую часть своих денег в банк.

Как правило, противник ставит все после флопа, и; поскольку ты это знаешь, тебе нужно уже сейчас принять решение о том, будешь ли ты играть на все его деньги.

Перед тем как ты решишь заставить его поставить все, ты должен немного поразмыслить о том, какие у противника могут быть карты. Принимая во внимание его относительно низкое число М (нижний уровень Желтой зоны) и его стремление ввязаться в борьбу с игроком, продемонстрировавшим силу в ранней позиции, очень вероятно, что у него на руках пара карт, номинал которых ниже номинала твоих карт. Ты не можешь совсем исключить возможность наличия у него пары тузов или королей, однако есть несколько причин, по которым тебе не стоит чрезмерно беспокоиться:

1. По мере уменьшения количества фишек любая пара превращается в побудительную причину для того, чтобы сделать ход.

2. Большая часть возможных пар имеет номинал ниже пары королей,

3. У тебя на руках туз и король, что еще больше снижает вероятность наличия у противника старшей пары. (Существуют шесть возможных вариантов сдачи пары тузов. Но, поскольку у тебя самого есть туз, количество этих вариантов сокращается до трех. Тот же самый аргумент применим и к королю).

4. Пара тузов и королей - это настолько сильная комбинация, что, учитывая его низкое число М, он мог бы приложить большие усилия для удержания тебя в игре, для чего ему нужно было бы просто ответить.

Эти аргументы не устраняют той возможности, что ты играешь против пары тузов или королей; они просто демонстрируют то, что эта вероятность меньше. Также существует некоторая возможность того, что у твоего противника вообще нет никакой пары. В действительности, я думаю, что такая вероятность превышает вероятность наличия у него старшей пары, однако упростим ситуацию и предположим, что эти вероятности взаимно исключаются. Условия задачи для твоих целей - ты играешь против пары номиналом ниже королей, и тебе необходимо видеть математическое представление необходимости вынуждать или не вынуждать противника ставить все.

В настоящий момент числа выглядят следующим образом:

1. 900$: начальный банк.
2. 1200$: твой рейз.
3. 1200$: ответ противника на рейз, и
4. 3800$; собственный рейз противника.
5. 6200$: количество денег, оставшихся у противника.

Таким образом, теперь ты можешь спасовать, или же вынудить противника поставить все, добавив в банк еще 10000$. (Верно то, что он может спасовать после такой ставки с твоей стороны, но, если у него есть пара среднего номинала, то он скорее ответит, нежели спасует и будет пытаться продолжать игру с 6200$ и числом М, равным 7. После твоего рейза «на все» банк составит 17100$, а ответ будет стоить ему лишь его последних 6200$, и это соотношение «банк/ставка», равное 3 к 1, будет слишком привлекательным).

Если ты вынудишь противника поставить все, то ты будешь рисковать 10000$ ради возможности выиграть 10000$ (его рейз плюс его оставшиеся фишки) плюс еще 3300$ (сумма банка после ответа на твой предыдущий рейз), Твоя ставка даст тебе соотношение 13300$ к 10000$, или 1,33 к 1.

Хорошая ли это сделка для тебя? Чтобы ответить на этот вопрос, нам нужно рассмотреть несколько факторов: твои реальные шансы на выигрыш хэнда; то влияние, которое твой выигрыш или проигрыш окажет на количество твоих фишек и твое положение на турнире; наконец, важность «уничтожения» этого конкретного противника. Рассмотрим эти аспекты по очереди.

1. Твои реальные шансы. Если ты играешь с тузом и королем против пары менее высокого номинала, то отношение твоих шансов на проигрыш к шансам на выигрыш составляет значение, находящееся где-то между 12 к 10 и 13 к 10, в зависимости от того, против какой конкретной пары ты играешь. Это означает, что твоя ставка будет ставкой с равными шансами (fair bet), но не более того. Когда ты делаешь ставку с равными шансами, примерно 30% твоих фишек зависят от иных обстоятельств

2. Твое положение на турнире. Твое положение в настоящий момент является довольно хорошим, поскольку ты занимаешь место в верхней части таблицы лидеров и имеешь весьма солидное число М. Ставка с равными шансами повышает «летучесть» твоего положения, *не*

увеличивая при этом твоего капитала. Большинство хороших игроков не проявили бы интереса к подобной ситуации и спасовали бы. Если бы ты считал себя одним из слабейших игроков турнира, или же, если бы игроки за столом были исключительно жесткими, и для хороших ставок редко выпадала бы возможность, то тогда это мог бы быть очень подходящий момент, чтобы попытаться присовокупить к своим фишкам дополнительную сумму. (Однако, если бы ты мог до этого додуматься, ты не был бы слабым игроком). В целом, при подобных обстоятельствах не стоит проявлять интереса к высоким ставкам с равным и шансами.

3. Необходимость «уничтожить» противника. На более поздних стадиях турнира, когда вывод из турнирной игры каждого из игроков означает передвижение еще на одну ступеньку вверх, тебе нужно будет пользоваться подобными ситуациями, чтобы избавиться от очередного игрока. Но в нашем случае не имеет большого значений участвуют ли в турнире 60 игроков, или только 59. Снова нет никакой веской причины вступать в борьбу.

Вес аргументов здесь говорит в пользу того, чтобы сбросить хэнд. Ты можешь сделать ставку по сходной цене, но не более того, и у тебя вполне приличная ситуация с фишками. Спасуй и подожди по-настоящему благоприятной ситуации, которая может возникнуть позднее.

Пример 5. Все условия такие же, как в предыдущем хэнде, но теперь количество фишек у твоего противника, делающего ставку в размере 5000$, составляет 16200$.

Обсуждение. Наличие большего количества фишек у твоего противника значительно меняет ситуацию. Сначала посмотрим на расчет соотношения «банк/ставка» на тот случай, если ты решишь вынудить его поставить все. После его рейза у него осталось 11200$, поэтому, чтобы вынудить его поставить все, тебе нужно внести в банк 15000$. (3800$ - чтобы ответить на его рейз, и еще 11200$, итого 15000$). Как и прежде, в банке наличествуют еще 3300$, которые можно выиграть. Таким образом, соотношение «банк/ставка» для тебя составляет

($15,000 + $3,300)/$15,000

Это примерно 1,22 к 1. Теперь тебе определенно будет намного хуже, если ты играешь с тузом и королем против пары, поэтому ставка «на все» исключена. В этой точке ты можешь выбирать между ответом и пассом. В случае ответа соотношение «банк/ставка» для тебя равно немного менее 2 к 1 (в банке 7100$, и тебе нужно 3800$, чтобы ответить), а шансы на приход туза или короля на флопе составляют немногим более 30 процентов, поэтому вероятность прихода такой карты составляет несколько менее чем 2 к 1.

Компенсирует ли эту ситуацию потенциальное соотношение «банк/ставка» в случае, если ты сможешь собрать нужный хэнд? Вероятно, да. Твой противник может решить выйти из хэнда, если на флопе придет туз или король, но, опять же, он может и не решить так. Я бы ответил здесь, играя против любого игрока, за исключением сверхтайтового.

Пример 6. Все условия те же самые, но теперь количество фишек у твоего противника, делающего ставку в размере 5000$, составляет 8200$.

Обсуждение. Наличие меньшего количества фишек у твоего противника снова меняет задачу, и в этот раз ставка «на все» становится обязательной. Теперь у противника после его рейза остается лишь 3200$, поэтому, чтобы попытаться вынудить его поставить все, тебе нужно вложить в банк только 7000$, Твое соотношение «банк/ставка» теперь равно

($7,000 +$3,300)/$7,000

Это примерно 1,47 к 1, Когда мое соотношение «банк/ставка» приближается к значению 1,5 к 1, я готов спокойно играть до конца с тузом и королем. По сравнению с исходными условиями задачи, количество моих фишек все еще будет на хорошем уровне, если я отвечу и проиграю, и это еще одна причина сыграть.

Изучи эти три примера внимательно. Ты будешь оказываться в таких ситуациях, когда тебе нужно будет решить, стоит ли попытаться вынудить противника поставить все, или же просто спасовать, При игре в покер соотношение «банк/ставка» будет первейшим аспектом, который нужно будет оценить, поэтому ты должен быть уверен в том, что спокойно можешь производить все эти вычисления.

Задачи

В задачах от 10-1 до 10-4 показано, как действовать, когда игрок с малым количеством фишек ставит все. Задача 10-5 представляет собой вариацию той же темы: как заполучить в центр стола все фишки игрока, у которого мало фишек.

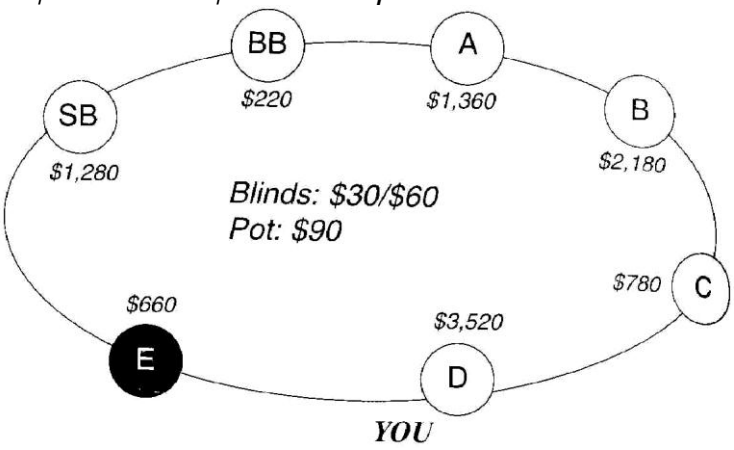
Задачи 10-6 и 10-7 посвящены аналогичной ситуации: игра против соперника с большим количеством фишек (или избежание игры против такого противника). В задачах 10-8 и 10-9 рассматриваются ситуации, когда ты играешь против нескольких противников, среди которых есть игроки и с большим, и с меньшим, чем у тебя, количеством фишек.

Задачи 10-10 и 10-11 заслуживают внимательного изучения. Вопрос заключается в выборе нужного размера ставки при игре против нескольких противников с очень отличающимися значениями числа М.

В остальных задачах рассматриваются различные вопросы. В задаче 10-12 показано, как оценивать флоп в свете торговли на префлопе. Задача 10-13 представляет собой дилемму, связанную с соотношением «банк/ставка». Задача 10-14 посвящена всегда сложной проблеме игры с парами младшего номинала при борьбе противников с низкими значениями числа М. Наконец, задача 10-15 посвящена действиям в ситуации, когда твои числа М и Q предлагают тебе противоположные рекомендации.

Хэнд 10-1

Блайнды: 30$/60$ Банк: 90$ Ты — игрок D



Ситуация: Середина интерактивного турнира с одним столом. Малый блайнд и игрок В играют очень агрессивно.

Твой хэнд: A♦9♦

Ход игры до тебя: Игрок А пасует. Игрок В отвечает. Игрок С пасует. В банке теперь 150$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Небольшое количество игроков за столом и твоя относительно благоприятная позиция означают, что ты можешь сделать свои требования к рейзу и ответу несколько более свободными. Если бы никто не вступил в борьбу за банк до тех пор, пока торговля дошла бы до тебя, то твои туз и девятка одной масти определенно были бы достаточно сильны для того, чтобы открыть торговлю при помощи рейза. Однако при наличии перед тобой открывшего торговлю игрока, известного своей агрессивностью, туз и девятка одной масти пригодны для ответа из такой позиции, но недостаточно сильны для рейза. Просто ответь.

Ход игры. В действительности, ты повышаешь до 120$. Игрок на баттоне пасует, но оба блайнда отвечают на твою ставку; игрок В также добавляет к своей ставке 60$ для ответа. В банке теперь 480$. Ты будешь делать заявку последним, но оба агрессивных игрока участвуют в банке, включая и большого блайнда, у которого осталось лишь 100$.

Флоп: 6♦6♣4♠

Ход игры. Малый блайнд делает чек, большой блайнд ставит все свои последние 100$, и игрок В пасует. *Каковы твои действия?*

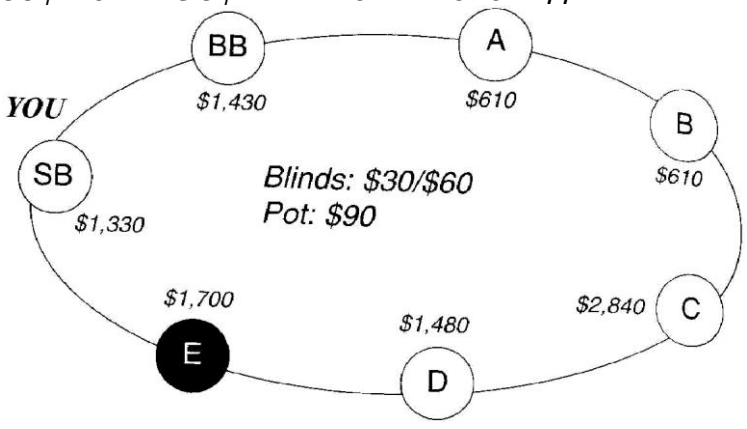
Ответ. Плохие новости заключаются в том, что тебе не помог флоп, и теперь у тебя мало шансов собрать флеш. Хорошие новости - банк предлагает тебе соотношение «банк/ставка». равное почти 6 к 1; у тебя все еще есть хэнд с тузом; наконец, у тебя есть возможность дешево вывести из турнира игрока. который поставил все, имея число М, равное лишь 1. Воспользуйся этим шансом и ответь. Существует отличная возможность того, что твой туз будет достаточно силен здесь. Если малый блайнд сделает ход, тебе нужно будет принимать другое решение, однако ему приходится в большей степени опасаться тебя, чем тебе - опасаться его (поскольку у тебя гораздо больше фишек), поэтому он, вероятно, предпочтет тихо уйти,

Развязка. Ты отвечаешь, и малый блайнд пасует. Большой блайнд открывает K♣Q♣. На четвертой и пятой улице приходят, соответственно, 7♥ и 9♠, и твоя пара девяток выигрывает хэнд.

Большой блайнд не совершил ошибки, поскольку существовала некоторая вероятность того, что его хэнд в тот момент был лучше.

Хэнд 10-2

Блайнды: 30$/60$ Банк: 90$ Ты - малый блайнд



Ситуация: Под конец спутникового турнира с одним столом. Игроки В и Е агрессивны. Игрок С - сверхагрессивен.

Твой хэнд: A♥T♦

Ход игры до тебя: Игрок A пасует. Игрок B повышает до 120$. Игроки C, D и E пасуют. В банке теперь 210$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Играя за полным столом и при рейзе со стороны игрока во второй позиции, ты должен был бы, как правило, спасовать с тузом и десяткой разных мастей в позиции малого блайнда, Не только потому, что у тебя неблагоприятная позиция, но и потому, что здесь напрямую применим «принцип расхождения» (gap concept). Противнику для рейза нужен был более сильный хэнд, чем тот, который есть у тебя, а тебе нужен еще более сильный хэнд, чтобы ответить. Поэтому твоей игрой по умолчанию должен быть пасс.

Здесь ситуация в достаточной степени иная. За столом - не десять, а семь игроков. У игрока B мало фишек, его число M составляет лишь немногим более 6, и он известен как агрессивный игрок. Все эти факты означают, что тебе требуется гораздо менее сильный хэнд, чтобы ответить. Туз и десятка разных мастей, в сочетании с твоим соотношением «банк/ставка», равным 2,3 к 1, вероятно, достаточно хороши. Однако необходимости делать рейз нет. Ты можешь подождать до флопа и затем принять решение относительно того, насколько агрессивно ты желаешь вести хэнд.

Ход игры. Ты отвечаешь, добавляя к своей ставке 90$. Большой блайнд пасует. В банке теперь 300$.

Флоп: J♣6♠5♥

Вопрос. Ты делаешь заявку первым. *Каковы твои действия?*

Ответ. Этот флоп, должно быть, безопасен. Возможно, у тебя сейчас лучший хэнд, поэтому тебе нужно сделать пробную ставку в размере половины банка. Такая ставка даст твоему противнику возможность выйти из хэнда сразу же. Если противник ответит на твою ставку или повысит ее, то ты будешь знать, что он, вероятно, намерен играть хэнд до конца.

Если ты не сделаешь ставку, твой противник сочтет возможность попытки украсть банк очень привлекательной, и он, вероятно, сделает высокую ставку. Задай себе простой вопрос: Если ты сделаешь чек, а противник поставит все, ты ответишь на такую ставку? Если твой ответ «да», и у тебя нет действительно сильного хэнда, то для тебя наверняка будет лучше, если ты сделаешь ставку первым. Во многих случаях принятие инициативы в ставках на себя приведет в точности к тому же результату, что и чек, но иногда ты таким способом выиграешь хэнд, который ты бы проиграл, если бы играл его до конца.

Ход игры. В действительности, ты делаешь чек, и противник ставит все свои последние 490$. *Ты ответишь?*

Ответ. Не сделав ставку первым, ты теперь столкнулся с довольно сложной проблемой. Если у твоего противника вообще есть какой-либо хэнд, то у тебя нет достаточного соотношения «банк/ставка», чтобы отвечать. В банке сейчас 790$, и ответ стоит тебе 490$, поэтому твое соотношение «банк/ставка» составляет примерно 8 к 5. Но если у противника, к примеру, младшая пара, то отношение твоих шансов на проигрыш хэнда к шансам на выигрыш на текущий момент составляет около 3 к 1. (Это число, кстати, стоит сейчас запомнить. Большинство игроков знают, что до флопа две оверкарты проигрывают младшей паре с шансами примерно 13 к 10. Но очень немногие игроки знают, что после флопа эти шансы возрастают до 3 к 1).

Чтобы ответить, тебе нужно исходить из того, что существует достаточно большая вероятность блефа со стороны противника. Я полагаю, что в нашей

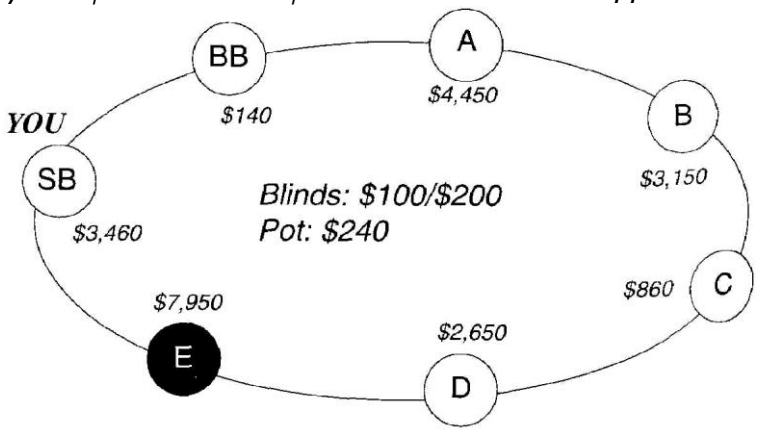
ситуации это разумное предположение, даже если ты не можешь ничего определить по особенностям его манеры. Он агрессивный игрок, у него осталось лишь 490$, и своим чеком ты практически вынудил его к блефу. Поэтому ты должен ответить.

Если бы ты первым сделал ставку в размере, например, 150$, то противник мог бы спасовать. Но, если бы он после такой твоей ставки поставил бы все, то обрати внимание, насколько упростился бы для тебя процесс принятия решения. Тогда в банке было бы 940$, а ответ стоил бы тебе 340$. Это соотношение 2,7 к 1, и ты должен был бы ответить, за исключением того случая, если бы ты был уверен, что у противника старшая пара (а ты никогда не можешь быть уверен). Научись выбирать такие варианты игры, которые делают последующие решения более легкими.

Развязка. Ты отвечаешь. Противник открывает 7♣7♠. На ривере и торне приходят T♠ и 9♥, и твоя пара десяток выигрывает банк.

Хэнд 10-3

Блайнды: 100$/200$ Банк: 240$ Ты - малый блайнд



Ситуация: Середина интерактивного турнира с несколькими столами.

Твой хэнд: T♠3♣

Ход игры до тебя: Игроки от A до E пасуют. В банке теперь 240$, поскольку большой блайнд поставил все.

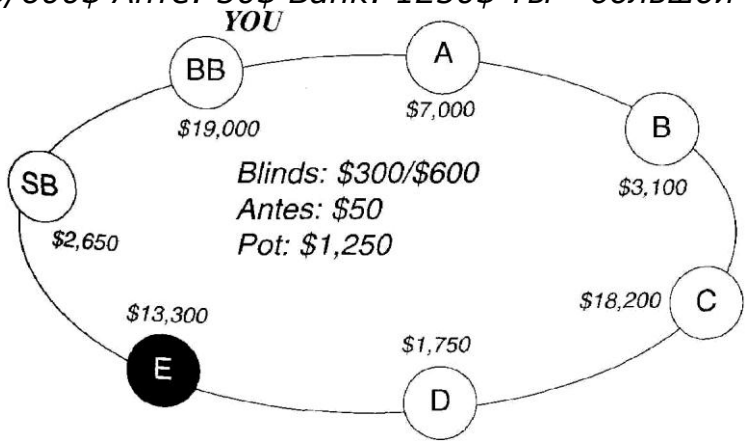
Вопрос. *Следует ли тебе спасовать или ответить?*

Ответ. Это легкая задача, но она стоит того, чтобы ее рассмотреть, поскольку очень часто игроки в таких ситуациях играют неправильно; в особенности, это относится к новичкам и к игре в интерактивных соревнованиях. Большой блайнд поставил все, и все остальные спасовали; поэтому единственный вопрос здесь - стоит ли тебе поставить еще 40$, чтобы сыграть за банк размером в 240$. Ответ - «да», и он никоим образом не связан с силой твоего хэнда. Соотношение «банк/ставка», равное 6 к 1, оправдывает игру с любыми двумя картами; то, что у тебя есть десятка - это, фактически, бонус, поскольку ты можешь быть фаворитом на текущий момент. (Шансы десятки и тройки разных мастей на выигрыш у случайно выбранного хэнда составляют, в действительности, 42 процента, что неплохо при наличии соотношения «банк/ставка», равного 6 к 1).

Ход игры. Ты отвечаешь, и большой блайнд открывает 7♦6♠. На доске выпадают: K♣J♦T♦T♥6♥, и твои три десятки выигрывают банк.

Хэнд 10-4

Блайнды: 300$/600$ Анте: 50$ Банк: 1250$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Поздняя стадия интерактивного турнира с несколькими столами.

Твой хэнд: T♥4♦

Ход игры до тебя: Игроки A, B и C пасуют. Игрок D ставит все свои 1750$. Игрок E и малый блайнд пасуют. В банке теперь 3000$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать или ответить?*

Ответ. Выбор варианта игры здесь зависит исключительно от соотношения «банк/ставка». В банке 3000$, и, поскольку ты большой блайнд, ответ обойдется тебе лишь в дополнительные 1150$. Это дает тебе соотношение «банк/ставка», равное почти 3 к 1, поэтому ты получаешь нужную для игры цену даже со своим безнадежным хэндом; исключение составляют те случаи, когда у твоего противника есть одна из пяти старших пар. Поскольку его число М до хэнда было равно лишь 1,5, он мог поставить все практически с чем угодно. Он вполне мог решить так сыграть с девяткой и восьмеркой одной масти или даже с шестеркой и пятеркой одной масти, и в этом случае ты, фактически, являешься фаворитом.

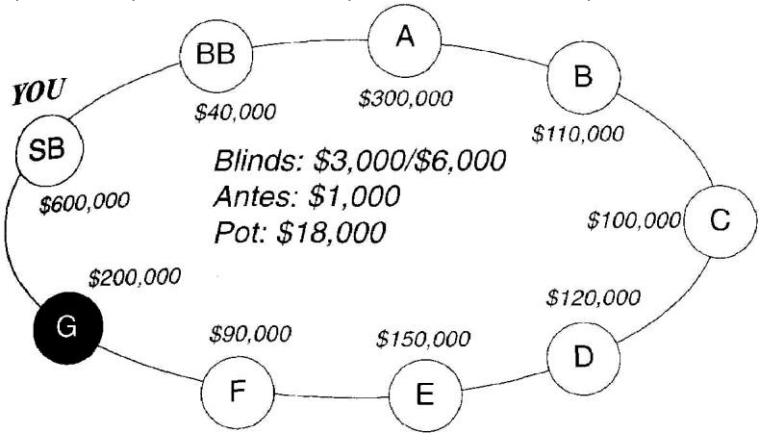
Ход игры. Ты отвечаешь. Противник открывает 9♦9♠.

Один из лучших хэндов, но обрати внимание на то, что, если бы ты даже знал, что за карты у противника, ты бы все равно ответил! Твоя единственная оверкарта делает твои шансы на проигрыш паре девяток равными около 2,5 к 1, а банк предлагал тебе более высокое соотношение.

Ход игры. На доске приходят 6♠6♣2♣7♥T♦, и твоя пара десяток выигрывает банк.

Хэнд 10-5

Блайнды: 3000$/6000$ Анте: 1000$ Банк: 18000$ Ты - малый блайнд



Ситуация: Финальный стол крупного турнира. Игрок В очень опытен и консервативен.

Твой хэнд: 8♥8♦

Ход игры до тебя: Игрок А пасует. Игрок В повышает до 18000$. Игроки от С до Н пасуют. В банке теперь 36000$. Ответ обойдется тебе в 15000$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Пара восьмерок - достаточно хороший хэнд для ответа. Твой противник открыл торговлю с каким-то хэндом, но, если это две непарные старшие карты, то у тебя сейчас лучший хэнд. Кроме того, банк предлагает тебе хорошее соотношение «банк/ставка» (2,4 к 1), которое частично компенсирует твою неудачную позицию.

Ход игры. Ты отвечаешь. В банке теперь 51000$. Большой блайнд пасует.

Флоп: K♦8♠7♦

Ход игры. *Какой ход тебе применить?*

Ответ. Три восьмерки - очень сильный хэнд для игры один на один, поэтому твоя задача - выжать как можно больше денег из ситуации. У твоего консервативного противника, должно быть, есть хэнд определенной реальной силы, поскольку он сделал ставку, открывшую торговлю, поэтому тебе нужно просто сделать чек и позволить ему сделать ставку.

Ход игры. Ты делаешь ставку. Игрок В ставит 20000$. В банке теперь 71000$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Теперь тебе придется принимать сложное решение. У твоего противника теперь осталось 70000$, и тебе нужно получить как можно больше из этих денег. Существуют три варианта выигрыша хэнда. Рассмотрим эти три варианта.

1. Поставить все. Несдержанно. Если тебе нравится этот вариант, то ты, вероятно, относишься к представителям того типа, которые обычно сломя голову несутся к буфету, чтобы оказаться первым в очереди. Поставив все, ты, вероятно, отпугнешь противника от участия в банке, а твой хэнд слишком хорош для этого.

2. Сделать небольшой ре-рейз, примерно в размере 20000$.

Твой противник может отнестись очень подозрительно к такому ре-рейзу, поскольку для него будет создано очень привлекательное соотношение «банк/ставка». Ему нужно будет вложить 20000$, чтобы ответить в борьбе за банк размером в 111000$. Конечно же, он будет знать, что ты намеренно предоставляешь ему такое соотношение и, следовательно, хочешь, чтобы он тебе ответил. Но он, вероятно, ответит в любом случае, поскольку это соотношение слишком привлекательно.

3. Просто ответить. Это вызовет почти такие же подозрения, как и небольшой ре-рейз. Ты пытаешься внушить противнику идею о том, что ты собираешь бубновый флеш. У тебя это может получиться, хотя это практически невероятно. Проблема же состоит в том, что так ты не привлечешь никаких дополнительных денег в банк.

В конечном итоге, я бы предпочел здесь небольшой рейз. Это сейчас наилучшая возможность привлечь в банк дополнительные деньги. Возможно, это и будет единственная дополнительная сумма, которую ты сможешь выиграть в этом хэнде, и поэтому стоит попробовать.

Ход игры. Ты повышаешь на 20000$. После длительного раздумья твой противник отвечает. В банке теперь 131000$.

Четвертая карта: 3♥

Вопрос. *Каковы твои действия?*

Ответ. Эта карта определенно не помогла твоему противнику. (Помни о том, что он повысил до флопа из ранней позиции, и он консервативный игрок, поэтому в его хэнде нет троек). Но количество его фишек уменьшилось до 50000$, и это представляет проблему для тебя. Если ты сделаешь даже скромную ставку, он не сможет ответить на нее, не снизив количество своих фишек до такого уровня, что ему лучше было бы поставить все свои фишки и понадеяться на твой блеф. В свете этого, твой выбор ограничивается тремя вариантами:

1. Вынудить его поставить все сейчас, и посмотреть, ответит ли он.
2. Поставить примерно 20000$ и не дать ему возможности получить бесплатную карту.
3. Вынудить его поставить все под конец хэнда и посмотреть, ответит ли он.

Существует возможность того, что он истолкует ставку «на все» в конце хэнда как определенный род попытки украсть банк, и, если случится так, то он может потерять все свои фишки. Но он может и не истолковать подобную ставку так. Крупная ставка под конец игры - это часть другого приема, когда ты делаешь ставку с сильным хэндом в префлопе, затем делаешь ставку после флопа, делаешь чек на торне (симулируя слабость), а затем ставишь все на ривере (делая вид, что это отчаянная попытка украсть банк). В этом хэнде такой ход не будет выглядеть столь убедительным.

Следует ли тебе беспокоиться о том, что противник получит бесплатную карту? Нет, не следует. Рассмотрим хэнды, которые могут у него быть.

1. AA, QQ, KK, TT, 99. Любой из этих хэндов оправдал бы открывающий рейз из ранней позиции с последующей ставкой после флопа и ответом на твой небольшой ре-рейз. При наличии одной карты, которая еще должна прийти, для победы ему нужно собрать тройню, чтобы победить тебя, и шансы против этого для него равны 22 к 1.
2. AK, KQ. Он проигрывает наверняка, поскольку король дает ему тройню, а тебе - фулл-хаус.
3. AQ. Он проигрывает наверняка.
4. KK. Он удваивает свои фишки вне зависимости от того, как ты сыграешь хэнд.

При таких хэндах, которые имеют значение, он проигрывает либо с шансами 22 к 1, либо наверняка, поэтому тебе не стоит беспокоиться о бесплатной карте.

Однако наиболее сильным аргументом в пользу небольшой ставки является то, что такая ставка привлекает дополнительные деньги в банк, а противнику будет сложно спасовать по причине высокого соотношения «банк/ставка». И если он ответит на эту ставку, то ему будет также трудно спасовать, когда ты захочешь вынудить его поставить все под конец игры. Это наиболее надежный способ заполучить все его фишки.

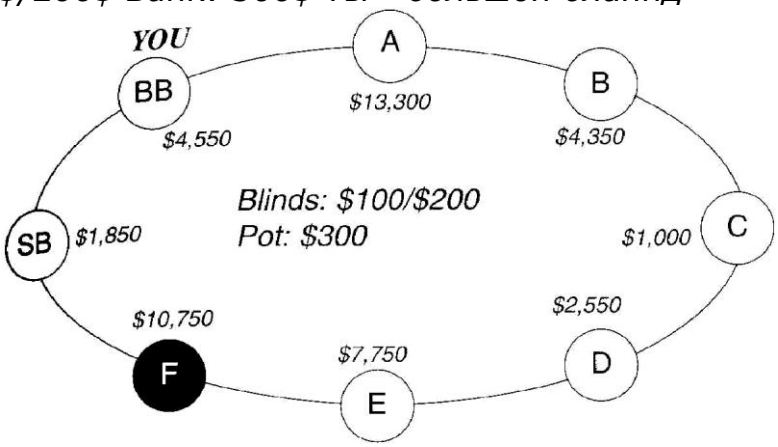
Ход игры. В действительности, ты ставишь все, и противник пасует, сбрасывая **Q♠Q♥.** Ты забираешь банк.

Высококлассный игрок, который сбросил пару дам, должен был быть в достаточной степени уверен, что у тебя были три восьмерки. Какая еще могла быть у тебя комбинация, которая бы побеждала его карты и при этом соответствовала всем твоим действиям? Если бы у тебя были туз и король, то

ты бы сделал ре-рейз до флопа. Вероятно, у тебя не было комбинации «король-дама», поскольку две дамы были у него. И ты не стал бы отвечать с королем и какой-то другой картой, если бы этой картой был валет или более младшая карта. Поэтому - три восьмерки.

Хэнд 10-6

Блайнды: 100$/200$ Банк: 300$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Середина интерактивного турнира с несколькими столами. Несколько новых игроков только что пришли за стол, включая и игрока А.

Твой хэнд: 9♥8♣

Ход игры до тебя: Игрок А повышает до 400$. Игроки от В до F пасуют. Малый блайнд пасует. В банке 700$, и ответ обойдется тебе в 200$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Минимальный рейз со стороны игрока в первой позиции должен возбудить некоторые подозрения. Обычно при помощи такого приема игрок пытается заманить соперников в банк, что, в свою очередь, указывает на наличие очень сильного хэнда. Однако при интерактивной игре такая ставка имеет иное толкование. Существуют игроки, которые используют сильно упрощенную стратегию «смолболла», пытаясь забрать банк при помощи минимальных ставок в надежде дешево заполучить блайнды и анте. Чем больше количество фишек у таких игроков, тем в большей степени они склонны применять эту стратегию.

В настоящий момент у тебя нет информации об игроке А, поэтому ты не можешь точно определить смысл его действий. В уме считай допустимыми обе этих возможности и обрати внимание на соотношение «банк/ставка», которое составляет около 3,5 к 1 и является очень благоприятным. Даже если игрок А готовит ловушку, потенциальное соотношение на тот случай, если ты соберешь сильный хэнд, делает ответ оправданным.

Последнее соображение - расхождение в количестве фишек. У тебя осталось 4350$, и твое число М равно 14. У игрока А есть 12900$, и его число М равно 43! Его количество фишек значительно превосходит твое, и поэтому банк гораздо опаснее для тебя, чем для него. Ответь, но впоследствии действуй с осторожностью.

Ход игры. Ты отвечаешь. В банке теперь 900$.

Флоп: 8♥6♥4♠

Вопрос. *Каковы твои действия?*

Ответ. Это достаточно хороший флоп для тебя. У тебя высшая пара и некоторые туманные возможности собрать стрит и флеш.

Если противник начинал игру со старшей парой, то ты все еще уступаешь ему. Если он начинал игру с двумя непарными старшими картами, то

ты сейчас основательный фаворит. Но ты не знаешь, какой из этих вариантов соответствует истине, и твое низкое число М требует от тебя осторожности. Сделай чек и посмотри, как поступит противник.

Ход игры. Ты делаешь чек, и противник также делает чек.

Это хорошая новость, хотя сильный игрок со старшей парой также, вероятно, сделал бы чек. Но слабый игрок, скорее, сделал бы ставку со старшей парой, поэтому появляется все больше признаков того, что у тебя сейчас лучший хэнд.

Четвертая карта: 7♥

Ход игры. *Что тебе следует сделать теперь?*

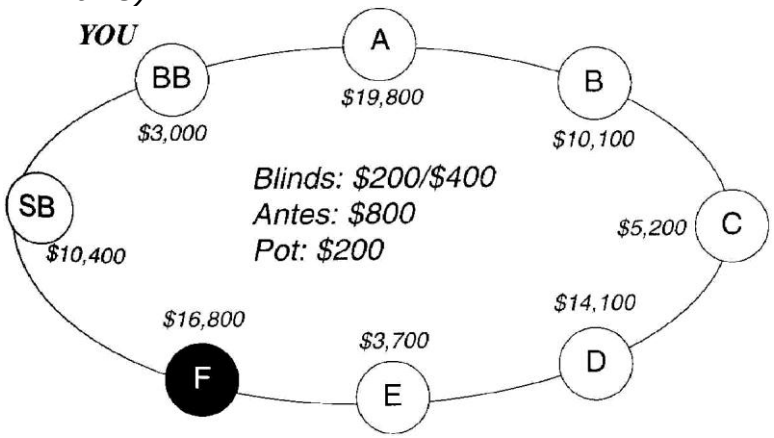
Ответ. Ого! Это действительно великолепная карта – у тебя теперь есть высшая пара и стрит-флеш дро с открытым концом. Возможно, у тебя сейчас лучшие карты; кроме того, у тебя 15 «аутов» на возможность собрать «монстра». Теперь ты уже вовлечен в этот хэнд. Сделай ставку в размере примерно 2/3 банка и посмотри, захочет ли противник играть с тобой. Почему две трети банка, а не половина? Потому что твоя ставка будет отчасти обоснованной ставкой (так как возможно, что сейчас у тебя лучший хэнд), и, кроме того, тебе нужно привлекать большее количество денег в банк, когда существует возможность, что у тебя лучший хэнд.

Ход игры. Ты ставишь 600$, и противник пасует.

Ты выиграл банк и узнал кое-что об игроке А. У него не было старшей пары, когда он делал ту минимальную ставку из первой позиции. Вероятно, у него просто были две непарные старшие карты, и он рассчитывал, что минимальная ставка станет способом задешево украсть блайнды. Он также не сделал продолжительной ставки, когда у него была такая возможность, поэтому, когда он сделает ставку, то можно будет с большей вероятностью предположить наличие у него реального хэнда. Сохрани эти сведения в памяти под грифом «ценная информация».

Хэнд 10-7

Блайнды: 200$/400$ Анте: 25$ Банк: 800$ Ты - Игрок А (см. далее по тексту - ошибка в оригинале)



Ситуация: Середина интерактивного турнира с несколькими столами. Игрок F в последнее время играл агрессивно и увеличил количество своих фишек, взяв несколько банков.

Твой хэнд: A♥J♥

Ход игры до тебя: Ты делаешь заявку первым.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Туз и валет одной масти - это не самый лучший хэнд для открытия торговли из первой позиции за полным столом. Здесь, однако, за

столом восемь игроков, а не десять или девять, и у тебя самое большое количество фишек, а твое число M составляет 24. и это кое-чего стоит, поскольку прочие игроки будут в меньшей степени склонны идти против тебя. Ты должен здесь открыть торговлю при помощи рейза размером примерно в три больших блайнда.

Ход игры. Ты повышаешь до 1200$. Игроки B, C, D и E пасуют. Игрок F (на баттоне) отвечает. Блайнды пасуют. В банке теперь 3200$.

Флоп: 9♥7♠3♠

Вопрос. *Каковы твои действия?*

Ответ. Тебя не могло обрадовать то, что игрок со вторым по величине количеством фишек вступил в борьбу против тебя. Теперь тебе не помог флоп. Следует ли тебе сделать продолжительную ставку или просто спасовать?

Когда я играю против игрока с большим количеством фишек, а у меня нет приличного хэнда, я предпочитаю, чтобы банк оставался небольшим. Скорее вероятно, чем наоборот, что у противника нет пары ни среднего, ни высокого номинала, поскольку он не сделал ре-рейз. Если бы меня спросили о его хэнде, я бы сказал, что у него две «картинки». Возможно, ты сможешь забрать у него банк при помощи продолжительной ставки, но возможно и то, что ты ввяжешься в борьбу за большой банк, не имея приличного хэнда. На гораздо более ранней стадии турнира я мог бы поступить так и посмотреть на развитие ситуации, но сейчас, хотя я все еще в Зеленой зоне, я предпочитаю быть осторожным, играя против соперника с большим количеством фишек. Я бы просто сделал чек.

Обрати внимание на то, что, если бы ответил игрок B или C, то я бы с гораздо большей вероятностью был готов сделать здесь ход. Я могу угрожать им утратой всех их фишек, а они не могут угрожать мне тем же. Это дает мне возможность использовать большее количество средств, чтобы выиграть хэнд.

Ход игры. Ты делаешь чек, и игрок F также делает чек.

Четвертая карта: K♠

Вопрос. *Каковы твои действия?*

Ответ. Карта на торне не помогла тебе, но, возможно, она помогла твоему противнику. Сейчас определенно следует делать чек.

Ход игры. Ты делаешь чек. Противник ставит 1000$.

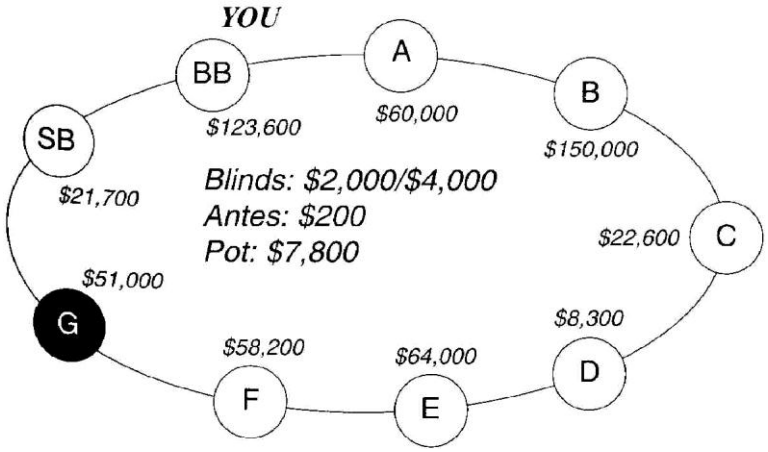
Здесь можно только спасовать.

Ход игры. Ты пасуешь.

Этот хэнд выглядит пассивно сыгранным (и он был именно таким), но агрессивный игрок мог бы потерять почти все свои фишки, пытаясь «задавить» соперника в борьбе за банк. Помни о том, что, возможно ты проигрывал в течение всего хэнда.

Хэнд 10-8

Блайнды: 2000$/4000$ Анте: 200$ Банк: 7800$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Финальные два стола интерактивного турнира с несколькими столами. Игрок G играет свободно и агрессивно.

Твой хэнд: 8♠4♥

Ход игры до тебя: Игроки A, B, C и D пасуют. Игрок E отвечает на ставку 4000$. Игрок F пасует. Игрок G отвечает на 4000$. Малый блайнд отвечает, добавляя к своей начальной ставке 2000$. В банке теперь 17800$.

Вопрос. *Следует ли тебе сделать чек или рейз?*

Ответ. Лучше сделать чек. При твоем посредственном хэнде ты должен быть очень рад возможности бесплатно увидеть флоп. Сейчас ты в хорошей форме, поскольку твое число M равно 16. Хотя ты находишься в Желтой зоне, ситуация у тебя неплохая.

Ход игры. Ты делаешь чек. Банк остается равным 17800$.

Флоп: J♦8♣4♦

Ход игры. Малый блайнд делает чек. *Каковы твои действия?*

Ответ. На флопе ты получил две пары небольшого номинала, и это отличный результат. Теперь тебе следует использовать затягивание игры и сделать чек. Вспомни о том, что мы говорили, что чем больше игроков участвуют в банке, тем в меньшей степени нужно блефовать. Обратная сторона этой идеи - чем больше игроков участвуют в банке, тем в большей степени нужно использовать затягивание игры, поскольку вероятно, что у кого-то из них есть некоторый хэнд.

Твоя цель здесь - заставить кого-нибудь сделать ставку, чтобы ты мог вывести таких игроков из борьбы за банк при помощи чек-рейза. С тройней ты мог бы сделать чек и ответ, но две младшие пары недостаточно сильны для такой игры. Здесь тебя устроит возможность выиграть дополнительную ставку. Однако у малого блайнда осталось лишь 17500$, поэтому, если он вообще проявит интерес, он может вложить все свои деньги в банк.

Ход игры. Ты делаешь чек. Игрок E делает чек. Игрок G ставит 16000$. Малый блайнд ставит все свои 17500$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Игрок G, делавший заявку последним, сделал ход *в* попытке забрать банк, чего ты и ожидал. Малый блайнд сделал чек и рейз, чего ты не ожидал. Наиболее вероятные карты у него на руках - это пара валетов и какой-нибудь кикер (если это так, то у него пять «аутов» против тебя на четвертой улице и восемь «аутов» на пятой улице, исходя из того, что не придет ни восьмерка, ни четверка).

Сейчас тебе лучше всего сыграть изоляцию. У игрока E осталось 59800$, а у игрока G - 31000$. Сделай ставку такого размера, чтобы вынудить игрока E поставить все, и надейся на то, что оба противника предпочтут бросить игру.

Тебе не нужно, чтобы в игре оставались несколько игроков, которые могут собрать такую комбинацию, которая побьет твои две младших пары.

Ход игры. Ты повышаешь до 60000$. Игроки E и G пасуют. Малый блайнд открывает 7♦5♦.

Малый блайнд делал чек-рейз, имея флеш-дро младшего номинала, и такая игра не имела смысла. Помни о том, что число M у малого блайнда было менее 3! Ему следовало просто ставить все.

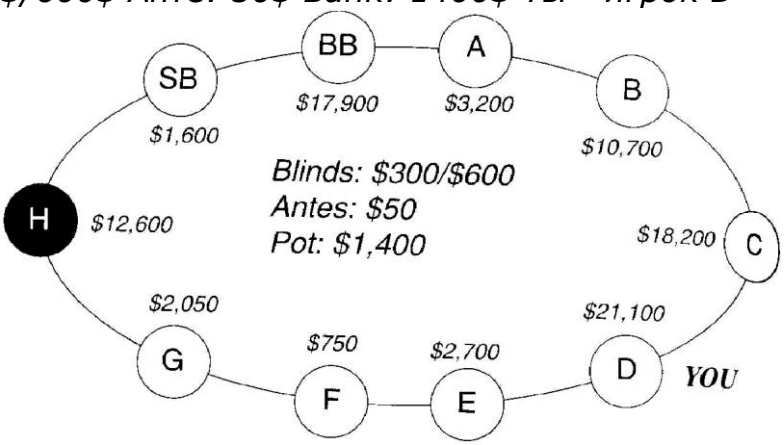
Четвертая карта: 5♣

Пятая карта: 9♦

Малый блайнд собирает флеш и забирает банк.

Хэнд 10-9

Блайнды: 300$/600$ Анте: 50$ Банк: 1400$ Ты - игрок D



Ситуация: Поздняя стадия интерактивного турнира с несколькими столами. Остались лишь два стола. За твоим столом игра в последнее время идет тайтово.

Твой хэнд: K♣J♦

Ход игры до тебя: Игроки A, B и C пасуют. Банк остается на уровне 1400$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. В четвертой позиции за полным столом король и валет разных мастей, как правило, считаются минимально пригодным хэндом для открытия торговли, если не сказать большего. Здесь же сочетание трех факторов склоняет чашу весов в пользу игры.

1. Игра за столом в последнее время велась тайтово. Тебе это дает то преимущество, что ты можешь делать первым ставку с хэндами, которые являются, до некоторой степени, минимально пригодными. В случае ответа или ре-рейза со стороны кого-то с большим количеством фишек ты можешь быть уверен в том, что проиграл.
2. Ты - лидер по количеству фишек. Очень вероятно, что другие игроки с минимально пригодными хэндами будут пасовать после твоей ставки. Опять же, чтобы воспользоваться этим, тебе нужно сыграть с минимально пригодным хэндом.
3. Из шести игроков, которые будут делать заявку после тебя, четыре имеют очень маленькое количество фишек и число M, равное от 0,5 до 2. Тебе не страшен ответ со стороны этих игроков, а они будут отвечать с хэндами слабее обычных.

Сложив все эти факторы вместе, получаем вывод, что повышение ставки с королем и валетом выглядит в нашей ситуации достаточно разумным.

Ход игры. Ты повышаешь до 1200$. Игрок E пасует. Игрок F ставит все свои 700$. Игроки G и H пасуют. Малый блайнд ставит все, вкладывая в банк свои последние 1250$. Большой блайнд пасует. Ответ малому блайнду обойдется тебе в 350$.

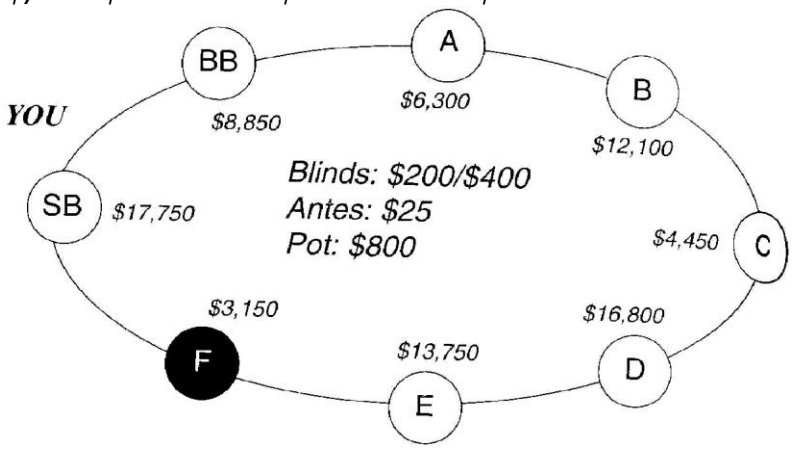
При таком огромном соотношении «банк/ставка» ты, конечно же, должен ответить. Ты получил великолепный результат, который дает тебе возможность в одном хэнде вывести из турнира двух игроков с малым количеством фишек.

Ход игры. Ты отвечаешь. Игрок F открывает Q♥T♥, а малый блайнд - K♥T♦. На доске приходят J♠J♥8♣3♠6♠, и ты забираешь банк.

В действиях игроков с малым количеством фишек не было ничего неправильного, поскольку их хэнды были достаточно хороши для того, чтобы поставить все, принимая во внимание нахождение этих игроков в Красной зоне.

Хэнд 10-10

Блайнды: 200$/400$ Анте: 25$ Банк: 800$ Ты - малый блайнд



Ситуация: Середина интерактивного турнира с несколькими столами. Игра за столом в последнее время идет тайтово.

Твой хэнд: Q♦Q♠

Ход игры до тебя: Игрок A отвечает. Игроки B и C пасуют. Игрок D отвечает. Игроки E и F пасуют. В банке теперь 1600$.

Вопрос. *Следует ли тебе ответить или повысить?*

Ответ. Твой хэнд определенно достаточно хорош для рейза, и он определенно недостаточно хорош для затягивания игры при неблагоприятной позиции, поэтому единственный вопрос - до какого уровня повышать.

Твое количество фишек позволяет тебе чувствовать себя комфортно, при числе M, равном 22. У игрока A осталось 5900$ после ставки, поэтому его число M находится где-то между 7 и 8. Число M у игрока D несколько превышает 20. У тебя в этой ситуации несколько целей, и тебе необходимо выбрать такой размер ставки, который в наилучшей степени соответствует твоим целям. Вот эти цели, без особого их выстраивания по тому или иному признаку:

1. У тебя достаточно хороший хэнд, чтобы поощрить некоторую торговлю со стороны соперников, однако эта торговля не должна быть слишком активной.
2. Тебе нужно бы сократить количество противников до одного.
3. Ты хотел бы сыграть против игрока с меньшим, чем у тебя, количеством фишек, который не сможет причинить тебе реального ущерба и который будет склонен играть с более слабым хэндом.
4. Тебе не нужна торговля с игроком с большим количеством фишек, который может нанести тебе ущерб, если у него есть хэнд.

Ключевой игрок здесь - тот, у которого мало фишек. Чтобы сократить количество противников, тебе необходимо сделать ставку, которая по размеру равна, как минимум, банку, или, возможно, еще несколько выше. Но, чтобы удержать в игре игрока A, тебе не следует ставить сумму, превышающую половину количества его фишек. Игроки склонны выходить из игры, когда ты делаешь ставку, которая больше, чем половина количества их фишек, но они остаются в игре, если твоя ставка менее высока. У них существует какое-то тонкое представление о том, что, если они сохранят половину своих фишек, то они все еще смогут продолжить игру на турнире.

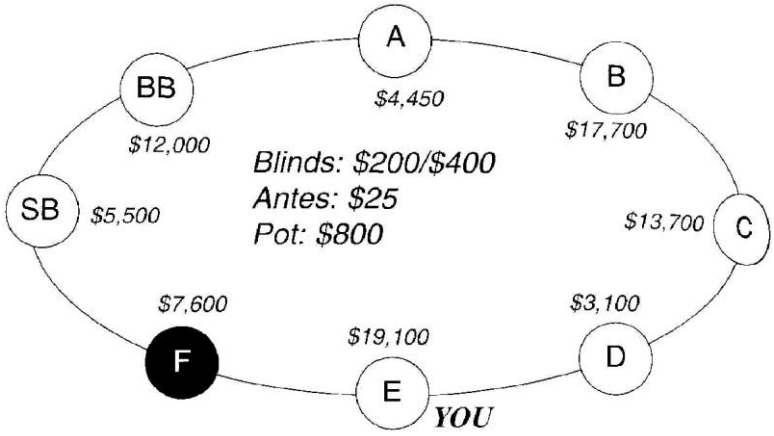
Принимая все это во внимание, я бы поставил примерно 2000$. Этого будет достаточно, чтобы отпугнуть кого-то из противников, но, возможно, недостаточно, чтобы отпугнуть обоих игроков. И если у игрока с малым количеством фишек есть какой-то хэнд, то он может почувствовать, что может позволить себе посмотреть на флоп. Если игрок с большим количеством фишек также примет участие в игре, что ж, так тому и быть.

Если бы мой хэнд был сильнее (пара тузов или королей), я бы поставил немного меньше, чтобы поощрить более активную торговлю. Если бы у меня была пара валетов или десяток, то я бы определенно поставил больше, чтобы заставить противников заплатить за право собрать свои дро.

Ход игры. Ты ставишь 2000$. Большой блайнд пасует, и игроки A и D также пасуют.

Хэнд 10-11

Блайнды: 200$/400$ Анте: 25$ Банк: 800$ Ты - игрок E



Ситуация: Середина интерактивного турнира с несколькими столами, Игра за столом в последнее время идет очень тайтово, и в большинстве банков выигрыш достается игроку, открывающему торговлю при помощи минимальной ставки.

Твои хэнд: Q♣J♠

Ход игры до тебя: Игроки от A до D пасуют. Банк остается на уровне 800$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Преимущество, которое имеет игрок, сохраняющий большое количество фишек в течение длительного турнира, заключается в возможности дешево красть много банков. Прочие игроки осознают, что у тебя столько фишек, что ты можешь безнаказанно выбить их из турнира, и они предпочитают держаться подальше от банков, в которых ты уже участвуешь.

Когда ты рассматриваешь возможность борьбы за банк при помощи минимальной ставки, посмотри на игроков, которым предстоит делать заявку

после тебя. Идеальная ситуация - если после тебя делают заявку игроки, находящиеся в Оранжевой зоне. У них не настолько мало фишек, чтобы их положение можно было назвать отчаянным, но они будут осторожными, и, как только ты вступишь в борьбу за банк, сбросят такие хэнды, которые минимально пригодны для игры.

Здесь после тебя находятся следующие игроки:

1. Игрока F, M=9.
2. Малый блайнд, M между 6 и 7.
3. Большой блайнд, M немногим менее 15.

Из трех игроков двое находятся в Оранжевой зоне, и это дает тебе неплохие шансы. Хотя дама и валет - хэнд, считающийся, как правило, минимально пригодным, но в нашей ситуации я бы с уверенностью играл с этим хэндом.

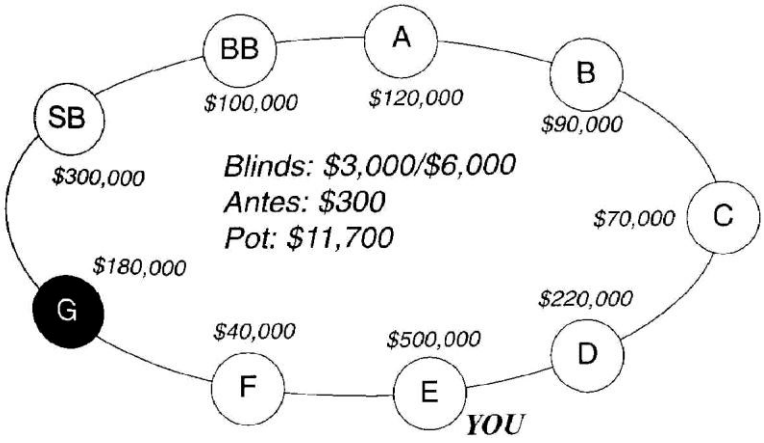
Насколько высокой должна быть ставка? Сделай такую ставку, при помощи которой до этого банки выигрывались без сопротивления. В данном случае это минимальная ставка, и, таким образом, ты должен повысить до 800$. Если банки выигрывались при помощи ставки в размере трех больших блайндов, поставь 1200$. Смысл заключается в том, чтобы не делать ничего, что могло бы показаться необычным.

Если на твою ставку кто-нибудь ответит или сделает ре-рейз, то ты можешь быть уверен, что для выигрыша тебе нужно будет улучшить карты.

Ход игры. Ты повышаешь до 800$ и забираешь банк.

Хэнд 10-12

Блайнды: 3000$/6000$ Анте: 300$ Банк: 11700$ Ты - игрок E



Ситуация: Финальный стол крупного турнира. Малый блайнд е течение всего турнира был в высшей степени агрессивен и готов открывать торговлю с любыми двумя картами.

Твой хэнд: T♥T♦

Ход игры до тебя: Игроки от A до D пасуют.

Вопрос. *Следует ли тебе ответить или повысить?*

Ответ. Пара среднего номинала - это такой хэнд, с которым до флопа нужно сильно повышать, чтобы снизить количество хэндов, которые могут позже превратиться в комбинацию лучше твоей. Тебе следует повышать до трех - пяти больших блайндов, не забывая варьировать размер своих ставок, чтобы другие игроки не смогли с легкостью понять смысл твоих действий.

Ход игры. В действительности, ты повышаешь до 16000$. Игроки F и G пасуют. Малый блайнд отвечает, добавляя к своей ставке еще 13000$. Большой блайнд пасует. В банке теперь 40700$.

Флоп: K♥7♠2♣

Ход игры. Малый блайнд делает чек. *Что тебе следует делать?*

Ответ. Твоя первая задача - оценить флоп. Этот флоп, фактически, очень безопасен для твоего хэнда. Малый блайнд ответил, несмотря на свою неблагоприятную позицию. Опыт подсказывает, что такой ответ делают с одним из двух следующих вариантов хэнда:

1. Пара от младшего до среднего номинала, или
2. Туз и другая карта.

Игрок с парой более высокого номинала сделал бы ре-рейз, а хэнды, представляющие собой сочетание короля и какой-то другой карты, как правило, считаются слишком слабыми для игры в подобной ситуации. Таким образом, отсутствует вероятность того, что этот флоп помог противнику, принимая во внимание наиболее общепринятые хэнды для ответа. Также помни о том, что, хотя агрессивный игрок готов открывать борьбу за банк с любыми двумя картами, это еще не означает, что он также ответит на солидную ставку с любыми двумя картами. Его ответы с большей вероятностью будут отражать традиционные представления о ценности.

Стандартным вариантом игры здесь является ставка в размере около половины банка, примерно 20000$. Ты производишь впечатление, что у тебя пара королей, а при помощи такой ставки ты можешь либо выиграть банк, либо удостовериться, что у твоего противника также есть хэнд. Хотя твой фактический хэнд не является парой королей, он все равно достаточно силен. Если твой противник ответит на такую ставку, то это будет означать, что у него есть, по меньшей мере, младшая пара, поскольку на доске не видно перспектив ни флеш-дро, ни стрит-дро. Если противник повысит твою ставку, то так он продемонстрирует, что его хэнд лучше твоего, и тебе придется решать, блефует он или нет.

Другой вариант игры в этом хэнде более интересен, но и более опасен. Ты играешь против очень агрессивного игрока, и у тебя есть как хороший хэнд, так и более благоприятная, чем у него, позиция. Ты можешь так же, как и он, сделать чек. При помощи такого варианта игры ты пытаешься вынудить противника блефовать на четвертой улице, вследствие чего ты и заберешь его деньги.

Если у твоего противника нет никакого приличного хэнда, ты, вероятно, не сможешь получить его деньги в этом хэнде при помощи прямолинейной игры. Однако чек (который, фактически, является гораздо более агрессивным способом игры) может принести тебе деньги от дополнительной ставки противника на четвертой или пятой улице.

Существуют, конечно же, некоторые дополнительные риски, связанные с таким способом игры. Основной риск заключается в том, что ты даешь своему противнику бесплатную карту, которая может стать причиной твоего поражения. Второстепенный риск состоит в том, что, отказавшись от возможности определить свой хэнд, ты получаешь меньшую уверенность относительно того, что означает каждая последующая ставка. Если на четвертой улице придет валет, и малый блайнд сделает ставку, то он блефует или же он собрал свой хэнд? Тебе останется только строить предположения. Последний риск - твой способ игры, возможно, и не принесет тебе, в действительности, никаких дополнительных денег. Возможно, твой противник предпочтет делать чек до конца хэнда.

Является ли какой-либо из представленных способов игры, по-настоящему «правильным»? В большей части ситуаций, прямолинейная ставка

поможет выиграть небольшой банк с минимальным риском и минимальным непостоянством. Но когда ты играешь против соперника, который, как тебе известно, способен на попытку кражи, ответ, вероятно, принесет тебе большее количество денег в конечном итоге, но с более крупными выигрышами и более крупными проигрышами. Однако это тот подход, при помощи которого сверхагрессивные игроки зарабатывают свои фишки. Они не избегают «летучести», и уверенность они получают от знания того, что они умеют играть сложные хэнды лучше, чем их противники.

Ход игры. В действительности, ты делаешь чек.

Четвертая карта: 9♠

Ход игры. Малый блайнд ставит 35000$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Любая карта, номинал которой ниже твоих десяток, является благоприятной картой для тебя. Эта ставка стала именно тем, чего ты ожидал, когда делал чек ранее, поэтому нет причины ее опасаться. Тебе следует просто ответить.

Ход игры. Ты отвечаешь. В банке теперь 110700$.

Пятая карта: Q♣

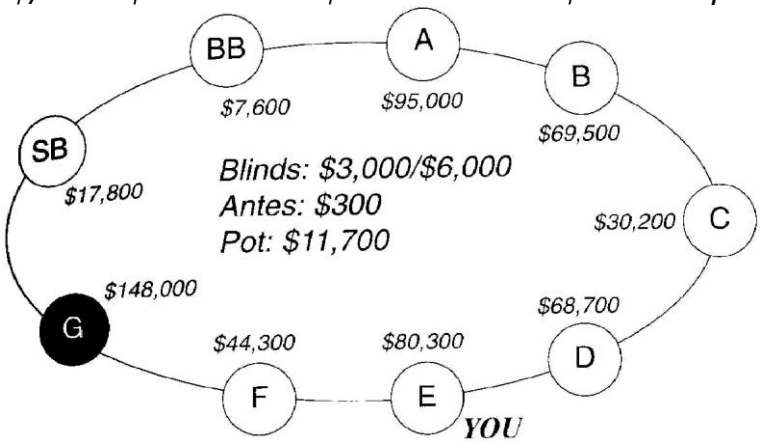
Ход игры. Малый блайнд делает чек. *Каковы твои действия?*

Ответ. Дама - пугающая карта для тебя, но она пугающая и для твоего противника, если у него самого нет короля или дамы. С этого момента наиболее благоразумным будет делать чек до конца хэнда. Вероятно, у тебя сейчас лучший хэнд, но ставка здесь, скорее всего, не принесет тебе никаких денег, а вот потерять деньги ты таким способом можешь. Сделай чек.

Развязка. Ты делаешь чек. Малый блайнд открывает 6♠6♣, и ты забираешь банк.

Хэнд 10-13

Блайнды: 3000$/6000$ Анте: 300$ Банк: 11700$ Ты - игрок E



Ситуация: Финальные два стола интерактивного турнира с несколькими столами. Игрок F - очень сильный игрок, добившийся крупного успеха в интерактивных турнирах на твоем сайте.

Твой хэнд: A♠4♣

Ход игры до тебя: Игроки A, B, C и D пасуют. Банк остается на уровне 11700$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Ты можешь повысить здесь, что будет частью необычного типа изоляции. Обрати внимание на то, что у большого блайнда осталось лишь 1300$ после того, как он поставил блайнд и анте, поэтому он, по существу, практически поставил все. Твои туз и четверка разных мастей - идеально подходящий хэнд для того, чтобы сыграть против случайного хэнда вплоть до

раскрытия карт один на один. У малого блайнда лишь 14500$, поэтому его количество фишек также не выглядит угрожающим. Единственное реальное беспокойство тебе могут причинить еще два игрока, занимающих позицию после тебя, и туз-четверка - достаточно неплохой хэнд (правда, едва-едва), чтобы повысить в игре против них.

Очень консервативный игрок мог бы здесь выбрать пасс, и это неплохой вариант. Однако сверхагрессивные игроки увеличивают количество своих фишек, делая ходы в подобных ситуациях.

Ход игры. Ты повышаешь до 12000$. Игрок F повышает до 27000$. Игрок G и малый блайнд пасуют. Большой блайнд ставит все свои последние 1300$. В банке теперь 52000$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Это плохой результат для тебя. Не только потому, что игрок F повысил твою ставку, но и потому, что он не поставил все. Вместо этого, он повысил до 27000$, оставив себе лишь 17000$. Его число M было равно 4 (тогда как твое число M было равно 7), и для него ставка «на все» была бы полностью оправданной, если бы он решил так сыграть. Поэтому единственной причиной его фактической игры могло быть желание предоставить тебе наилучшее возможное соотношение «банк/ставка» для ответа, вынуждая тебя, в то же самое время, вложить еще некоторое количество фишек. Это означает, что у него очень сильный хэнд; вероятно, это старшая пара, хотя возможны и такие варианты как туз-король или туз-дама.

Хотя это плохие новости, но есть и хорошие. У тебя все еще есть туз, поэтому, если у противника старшая пара, но не пара тузов, то твой туз дает тебе примерно 30-процентные шансы на выигрыш хэнда. Если противник играет с сочетанием туза и другой карты, то твои шансы на выигрыш снижаются до 25 процентов. Если соотношение «банк/ставка» позволяет, то, возможно, стоит сыграть.

Теперь нам придется немного заняться математикой. Поскольку это ключевой хэнд, стоит посвятить немного дополнительного времени, чтобы быть уверенными в правильности нашего решения.

Мы начнем с расчета того, сколько денег нам еще нужно будет вложить в банк для игры. В настоящий момент кажется, что нам нужно вложить 15000$, чтобы побороться за банк размером 52000$, и из этого получаем соотношение «банк/ставка», равное 3,5 к 1. Но в таких рассуждениях есть две проблемы. Игрок F начат хэнд, имея 44000$, и уже вложил 27000$, оставив себе лишь 17000$. Если мы сейчас просто ответим, то он вложит свои последние 17000$ (с которыми его число M равно лишь 1,5) в банк после флопа, и соотношение «банк/ставка» почти определенно вынудит нас ответить, в сущности, мы с противником оба в настоящий момент уже вынуждены играть банк до конца. Поэтому нам следует производить свои расчеты, исходя из того, что его последние 17000$ уже находятся в банке, и мы ответили ему. Мы останемся в игре только в том случае, если такой сценарий будет оправдывать наш ответ.

Вторая проблема заключается в том, что у нас не один банк; их два. Торговля в главном банке была закончена, когда большой блайнд поставил все; таким образом, в этом банке находится 11700$ (сумма блайндов и анте), плюс по 1300$ от каждого из трех участников банка, итого 15600$. В побочном банке находится 43000$ от игрока F (т.е. все его фишки за вычетом тех 1300$, которые он вложил в главный банк) а, соответственно, мои ответные 43000$, итого 86000$. Те деньги, которые я собираюсь выиграть, включают его 43000$, плюс 10700$, которые я уже вложил (а еще 1300$ отправились в главный банк), итого 53700$. Чтобы получить возможность выиграть эти деньги, мне

нужно поставить, в общем и целом, 32000$ (15000$ - чтобы ответить на ставку в настоящий момент, а затем, как мы предполагаем, я, в конечном итоге, вложу еще 17000$, чтобы тем или иным способом получить все фишки противника).

Если у тебя есть причины полагать, что шансы на выигрыш каждого из банков весьма отличаются между собой (на основании торговли, которую ты видел за столом), то тебе, возможно, нужно будет рассмотреть каждый из банков по отдельности, приблизительно оценить свои шансы на выигрыш каждого из них, а затем объединить полученные два ответа. Если шансы на выигрыш двух банков примерно одинаковы, то наиболее простым решением будет объединить все деньги и посмотреть, является ли соотношение «банк/ставка» подходящим. Это тот случай, который мы имеем сейчас. Мы полагаем, что у игрока F старшая пара, а у большого блайнда - случайный хэнд; следовательно, если мы улучшим свои карты в достаточной степени, чтобы побить игрока F, то мы будем достаточно сильны и для того, чтобы выиграть главный банк. Это не на 100% точно, но задача и так достаточно сложна!

Таким образом, мы практически закончили расчеты. Нам нужно вложить еще 32000$, чтобы доиграть хэнд до конца. В обмен на эту ставку, мы можем выиграть следующее:

- 11700$ - сумма блайндов и анте.
- 1300$ - остаток фишек большого блайнда.
- 12000$ - наша первая ставка.
- 44000$ - остаток фишек игрока F.

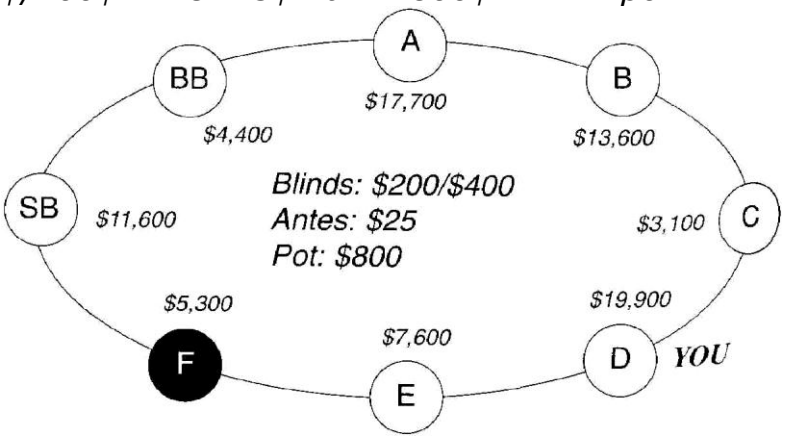
Это дает в сумме 69000$; необходимость вложить 32000$, чтобы выиграть 69000$, означает, что соотношение наших выигрываемых денег к вкладываемым деньгам составляет примерно 2,1 к 1.

Таким образом, каковы наши реальные шансы на выигрыш у игрока F? Если мы думаем, что у него старшая пара (например, дамы), то отношение наших шансов на проигрыш к шансам на выигрыш составляет около 70 к 30, или примерно 2,3 к 1. Если он доминирует над нами с чем-либо наподобие туза и короля или туза и дамы, то мы проигрываем с шансами 3 к 1. Возможно, что противник играет блеф «пост-оук», желая при помощи маленькой ставки произвести впечатление силы, тогда как на самом деле он слаб, однако этот способ игры очень, очень редко встречается в интерактивных турнирах. (Игроки на подобных турнирах недостаточно искушены, чтобы понять смысл твоих действий). **Вывод:** У нас здесь просто нет здесь требуемых шансов. Нужно оставить этот хэнд.

Ход игры. Ты отвечаешь, и на флопе приходят J♣J♠7♠. Ты ставишь все, вынуждая игрока F сделать то же самое, и он отвечает. Он открывает свои K♠K♥, и его хэнд выигрывает.

Хэнд 10-14

Блайнды: 200$/400$ Анте: 25$ Банк: 800$ Ты - игрок D



Ситуация: Середина интерактивного турнира с несколькими столами. В последнее время игра за столом идет очень тайтово.

Твой хэнд: 6♣6♦

Ход игры до **тебя:** Игрок A пасует. Игрок B повышает до 2000$. Игрок C пасует. В банке теперь 2800$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Как я объяснял в Части Девятой, младшие пары являются проблемными хэндами при низком значении твоего числа M. Они могут быть в равной степени проблемными, когда твое собственное число M находится на удовлетворительном уровне, но значения числа M у других игроков за столом малы. В этой ситуации твое число M равно 24, и у тебя на руках пара шестерок. Можешь ли ты ответить?

Ответ отрицательный, что, фактически, довольно ясно. Существуют две ключевых причины:

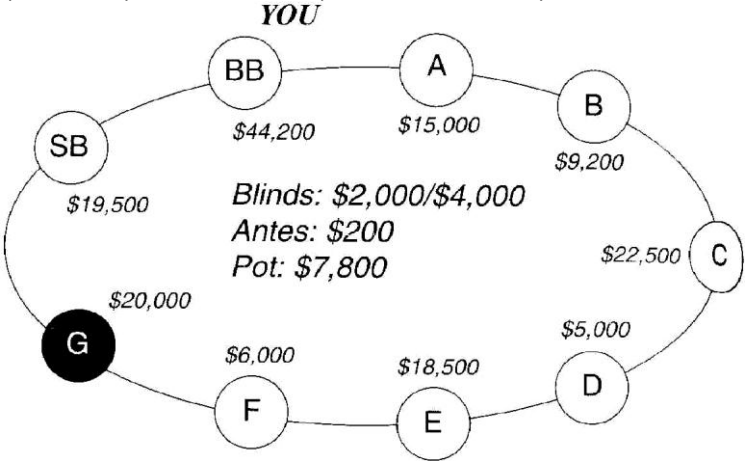
1. Соотношение «банк/ставка». Шансы против того, что ты сможешь улучшить свой хэнд до тройни на флопе, составляют 7,4 к 1. Игрок B повысил до 2000$, имея 13600$. Теперь у него осталось лишь 11600$. В тех случаях, когда ты все же соберешь тройню, ты не сможешь выиграть достаточно большую сумму, чтобы оправдать твой ответ только исходя из нее. Будет нужно, чтобы ты в некоторых случаях выигрывал и тогда, когда у тебя не получится улучшить карты. Но, если ты не улучшишь своих карт, а на флопе придут старшие карты, то ты можешь оказаться под таким давлением, что тебе придется ответить на достаточно высокую ставку.

2. Игроки, занимающие позицию после тебя. Остались еще четверо игроков, которым предстоит сделать заявку после тебя, и количество фишек у каждого из них меньше, чем у игрока B. Предположим, ты ответишь, игрок E (количество фишек у которого равно 7600$) поставит все, а игрок B спасует. Твой ответ будет оправдан, если ты будешь думать, что высока вероятность отсутствия у него пары. Но, если ты сочтешь, что, вероятно, у него есть пара, ты должен будешь сбросить свой хэнд. Возможность того, что твою ставку повысит кто-либо из игроков за тобой, еще больше увеличивает ту сумму, которую тебе необходимо будет выиграть в тех случаях, когда твой хэнд поможет тебе взять банк. Часто бывает так, что ты чувствуешь, что понимаешь смысл действий игрока, находящегося перед тобой, но потом смертельный удар наносит кто-то из игроков за тобой.

Ход игры. Ты пасуешь. Малый блайнд отвечает. На флопе приходят Q♦9♣4♦, и малый блайнд ставит все и выигрывает банк.

Хэнд 10-15

Блайнды: 2000$/4000$ Анте: 200$ Банк: 7800$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Интерактивный турнир с несколькими столами, количество участников которого уже уменьшилось до 54 игроков, занимающих 6 столов. Исходное количество участников турнира составляло 400 игроков, у каждого из которых были фишки на сумму 1000$. Призовые будут выплачены игрокам, которые займут первые 40 мест. В настоящий момент ты занимаешь второе место среди участников турнира.

Твой хэнд: 9♥6♠

Ход игры до тебя: Игрок А пасует. Игрок В ставит все свои последние 9000$. Все прочие игроки до тебя пасуют. В банке теперь 16800$. Ответ обойдется тебе в 5000$.

Вопрос. *Следует ли тебе ответить или спасовать?*

Ответ. Это достаточно часто встречающаяся ситуация для многих интерактивных турниров с несколькими столами и невысокими ставками. Многие игроки бывают сбиты с толку в подобной позиции, поскольку существуют и аргументы в пользу ответа, и аргументы в пользу пасса. Внимательно проработаем задачу и посмотрим, каким из аргументов отдать преимущество.

1. Твое соотношение «банк/ставка» весьма благоприятно, и это аргумент в пользу ответа, но
2. Твой хэнд слаб, и это аргумент в пользу пасса, но
3. Игрок В мог поставить все практически с чем угодно, и это аргумент в пользу ответа, но
4. Ты занимаешь второе место среди участников турнира и уже близок к получению призовых денег, и это аргумент в пользу пасса.

Так что же правильнее?

Твое соотношение «банк/ставка» действительно очень благоприятное. Тебе нужно вложить 5000$, чтобы побороться за банк размером в 16800$; таким образом, твое соотношение «банк/ставка» составляет примерно 3,3 к 1. Это наиболее важное соображение, и оно очень благоприятно. Только в том случае, если у противника пара девяток или более старших карт, ты не получаешь нужных шансов для ответа. Принимая во внимание отчаянное положение игрока В, ты можешь предположить, что наличие у него таких карт маловероятно, и твои шансы достаточно хороши, несмотря на слабость твоего хэнда.

Должно ли твое положение на турнире удержать тебя от ответа? Это реально важный вопрос в этом хэнде, и ответ на него отрицательный. Твое хорошее положение - некоторая иллюзия. 400 исходных игроков все начинали

с 1000$. Сейчас остались 54 игрока, т.е. одна восьмая исходного количества участников. Это означает, что среднее количество фишек сейчас составляет 8000$. Количество твоих фишек составляет 40000$; следовательно, твое число Q превышает 5. Это звучит неплохо до тех пор, пока ты не заметишь, что твое число M также лишь немного превышает 5! Подобные ситуации с низким числом M и высоким числом Q типичны для интерактивных турниров с невысокими ставками, с большим количеством участников и короткими раундами. Блайнды растут столь быстро, что даже лидеры по количеству фишек оказываются к концу состязаний в отчаянном положении.

Твое видимое лидерство по фишкам здесь не просто иллюзия, это ловушка. Если ты попытаешься сохранить свое лидерство при помощи консервативной игры, блайнды просто поглотят твои деньги. Реальная сила твоего положения заключается в том, что ты можешь принимать участие в подобных благоприятных ситуациях, связанных с необходимостью ставить все, и оставаться в турнирной игре даже в случае поражения, тогда как для твоих противников проигрыш будет означать вылет из турнира. Поэтому ты должен воспользоваться своими шансами и сыграть. Твою стратегию должно определять твое число M, а не число Q.

Ход игры. Ты отвечаешь. Твой противник открывает A♦J♠. Его хэнд выигрывает.

Часть Одиннадцатая. Короткие столы

Введение

На крупных турнирах в обязанности администратора турнира входит поддержание столов в полном виде настолько, насколько это возможно. Восемь или девять игроков считаются идеальным количеством. (Считается, что десять игроков - это слишком много, поскольку такое количество способствует чрезмерно тайтовой игре). Когда количество игроков за столом уменьшается до шести или семи, администраторы стараются как можно скорее расформировать такой стол, распределив игроков по другим столам, за которыми мало игроков.

Когда общее количество игроков сокращается до 30 и менее, игроки начинают проводить все больше и больше времени за столами с относительно малым количеством участников. Когда пара игроков из тех, кто доиграл до финального стола, покидают турнир, остальные играют за столом с небольшим количеством участников до конца турнира.

Игра за столом с малым количеством игроков - это покер «на стероидах». Торговля набирает темп, и ставки «на все» используются чаще. Необходимо внимательно следить за количеством своих фишек и за блайндами; нужно быть готовым делать ходы при любом появлении благоприятных обстоятельств. Ты уже можешь знать достаточно много о некоторых из своих противников, поиграв с ними за разными столами в течение нескольких прошедших дней. Давление и напряжение высоки; всего в нескольких хэндах от игроков находятся реально большие деньги, для некоторых из игроков это - деньги, способные изменить всю жизнь.

Для новичков эта часть турнира является настоящей проверкой характера. Некоторые из них преуспевают, обнаружив (возможно, к собственному удивлению), что мериться умственными способностями с сильнейшими игроками мира в условиях сильного стресса - это то, ради чего они появились на свет. Другие обнаруживают нечто совсем иное.

Невозможно научить человека той части игры, которая связана с характером; однако можно научить его технической части. В настоящем разделе я разъясню несколько ключевых стратегий игры за столом с малым количеством игроков. Но сначала вновь обратимся к моему старому другу - числу М, представление о котором несколько меняется применительно к столам с малым количеством игроков.

Корректировка «эффективного числа М» применительно к короткому столу

В Части Девятой я определил число М как отношение количества твоих фишек к сумме блайндов и анте, и затем также показал, как меняется твоя стратегия с уменьшением значения числа М. Однако это обсуждение было применимо к игре за полным столом, за которыми играют восемь, девять или десять участников. При переходе к рассмотрению столов с малым количеством игроков нам необходимо несколько откорректировать понятие о числе М и создать то, что я называю «эффективным числом М».

Помни о следующем: *Число М предназначено для того, чтобы информировать тебя о том, насколько долго просуществуют твои фишки, прежде чем их поглотят блайнды.* Предположим, у тебя есть 60000$, а общая сумма блайндов и анте составляет 12000$. Твое число М равно 5, поэтому ты можешь продержаться пять раундов за столом, прежде чем твои фишки исчезнут. При игре за полным столом, состоящим из девяти - десяти игроков,

это означает, что ты сможешь продержаться около 45-50 хэндов. Но предположим, что за твоим столом всего четверо игроков. Теперь твое число М, равное 5, соответствует лишь 20 хэндам. В действительности, твоя ситуация в большей степени похожа на ситуацию игрока за полным столом с числом М, равным 2.

Ясно, что тебе нужно откорректировать число М применительно к уменьшившемуся размеру стола. Я называю это созданием «эффективного числа М», и это достаточно простая модификация. Просто рассчитай свое число М, как и прежде, и затем умножь это число М на процент, который представляет собой количество наличествующих игроков от количества игроков за полным столом. Вот формула для быстрого расчета:

Эффективное число М *= (Базовое число М)х(Оставшееся кол-во игроков/10)*

В делителе я использую 10, а не 9, поскольку это упрощает расчеты. Наша методика должна обеспечивать быстроту, а не математическую точность.

Пример 1. Количество твоих фишек составляет 100000$, сумма блайндов и анте равна 12000$, и за столом остались четверо игроков. ***Каково твое эффективное число М?***

Ответ. Твое базовое число М равно 100000$/12000$, что несколько превышает 8. Учитывая количество игроков, равное четырем, умножаем 8 на 0,4, и получаем эффективное число М, равное 3,2.

За столом с небольшим количеством игроков тебе нужно регулировать свою стратегию, используя эффективное число М. В противном случае ты будешь предполагать, что у тебя в запасе есть большее количество хэндов, нежели то, которое соответствует действительности, и твоя игра будет излишне тайтовой.

Пример 2. Финальный стол крупного турнира. Остались пятеро игроков. Блайнды составляют 15000$/30000$, анте равны 5000$. Количество фишек у каждого из игроков следующее:

Player A	**$600,000**
Player B	**$100,000**
Player C	**$1,200,000**
Player D	**$450,000**
Player E	**$220,000**

Каково значение эффективного числа М для каждого из пяти игроков?

Ответ. Если ты выполнил расчет правильно, то у тебя должны получиться следующие ответы:

Player A	Немного более 4
Player B	Меньше 1
Player C	Между 8 и 9
Player D	Немного более 3
Player E	Между 1 и 2

Обрати внимание на то, что, хотя игрок С лидирует по количеству фишек, и оно у него достаточно приличное, его число М уже соответствует Оранжевой зоне. Он не может позволить себе играть тайтово и расслабляться.

Если он попытается быть консервативным, то произойдет следующее: игрок, победивший в вырисовывающейся впереди схватке между игроками A, B, D и E, очень скоро окажется в угрожающей или даже командной позиции против игрока C. Тайтовая игра может обеспечить игроку C место в тройке лидеров, но она не улучшит его шансов на первое место.

Тактика игры за столом с небольшим количеством игроков

Столы с малым количеством игроков - это тактические поля боя. Когда время работает против всех участников, граница между блефом и обоснованными ставками быстро стирается. Вне зависимости от того, что в действительности представляет собой обоснованная ставка в ситуации, когда двое из игроков уже спасовали за столом из шести участников, остальные игроки будут бороться за банк с достаточно случайными сочетаниями карт.

Когда игроки настолько стремятся поучаствовать в игре даже с более слабыми хэндами, затягивание игры становится еще более мощным и опасным приемом, как до, так и после флопа. Рассмотрим каждый случай по отдельности.

Затягивание игры до флопа

Когда количество игроков за столом становится очень небольшим, вопрос затягивания игры до флопа превращается в более сложную проблему. При наличии за столом лишь трех или четырех игроков хэнды явно растут в цене, и такие хэнды, которые не могли быть сочтены подходящими для затягивания игры за полным столом, теперь приобретают некоторую привлекательность. Каковы разумные стандарты для чеков и организации ловушек за такими столами?

Мой опыт свидетельствует, что большинство игроков слишком умничают за столами с небольшим количеством участников, предоставляя своим противникам много бесплатных карт и часто своими же действиями «выбивая» себя из турнира в этом процессе. Когда количество игроков за столами сокращается, блайнды обычно возрастают. Крупные блайнды действуют как мощный противовес, обеспечивая сильный стимул пытаться взять банк как можно скорее.

У меня есть простой набор правил по затягиванию игры за столами с малым количеством участников, который предназначен для того, чтобы помочь мне в наибольшей степени избежать проблем. Вот эти правила.

1. AA, KK, QQ. Это - действительно мощные хэнды при любых обстоятельствах, и я охотно буду затягивать игру с такими хэндами, лишь иногда применяя рейз как часть сбалансированной стратегии.
2. JJ, TT, 99. Заманчиво, но опасно. Я иногда применяю затягивание игры с парой валетов, и даже иногда с парой десяток, но никогда с парой девяток. Даже играя против единственного соперника, ты можешь быть вынужден сбросить хэнд, если на флопе придут оверкарты.
3. Более младшие пары. Всегда делай ставку сразу, исходя из ценности карт (не затягивай игру).
4. Непарные карты. Всегда делай ставку сразу, исходя из ценности карт. В течение многих лет игры я часто видел игроков, которые пытались затягивать игру с тузом и королем, но затем плохо выглядели, когда на флопе приходили три случайные

карты, и противник делал крупную ставку. Непарные карты - это лишь непарные карты, и забрать блайнды с королем и тузом - неплохой результат.

Затягивание игры после флопа

Затягивание игры после флопа является мощным орудием за столом с малым количеством игроков. Поскольку значения числа М у игроков уменьшаются, игроки проявляют большую восприимчивость к притягательности явной слабости, нежели они проявляли за полными столами на ранних стадиях турнира. Они не просто с большей готовностью делают ставки после того, как ты выкажешь слабость; ставка и ответ могут создать банк такого размера, когда они будут чувствовать себя оправданными, вкладывая в банк остаток своих фишек при наличии умеренно сильного хэнда.

Пример 3. Финальный стол крупного турнира. Остались шестеро игроков. Блайнды составляют 600$ и 1200$, анте равны 200$; таким образом, в начальном банке 3000$. В настоящий момент ты являешься лидером турнира, имея 180000$, и в этом хэнде ты делаешь заявку вторым. Ты имеешь репутацию очень умного, опытного и агрессивного игрока, и так ты играл в течение всего турнира. Игрок непосредственно за тобой (в третьей позиции) также очень опытен и известен своей склонностью к хитростям и ловушкам. У него 80000$. Остальные четверо игроков за столом - ветераны турнирной игры, с количеством фишек между 50000$ и 160000$. Игрок 1 пасует. Твой хэнд

A♠ 7♥

Каковы твои действия?

Ответ. Туз и семерка разных мастей - удовлетворительный, но в определенной степени минимально приемлемый хэнд для открытия торговли из второй позиции за столом из шести игроков. Структура здесь несколько необычна, с гораздо меньшим размером блайндов и анте, нежели ты, как правило, можешь увидеть на подобном этапе. Игрок с наименьшим количеством фишек имеет число М, равное 17, и эффективное число М, равное 10. Твое число М огромно и равно 60, и даже твое эффективное число М составляет примерно 36. Высокие значения числа М говорят о том, что никто не будет ощущать себя в отчаянном положении, поэтому тебе не нужно сильно беспокоиться о возможности сбросить свой хэнд после случайной ставки «на все» со стороны игрока с малым количеством фишек. Любая попытка поставить все за этим столом будет, вероятно, означать наличие большой силы, и ты сможешь с легкостью расстаться со своими тузом и семеркой.

При наличии у тебя большого количества фишек тебя должна устраивать возможность делать разумные ставки с перспективными хэндами в банках, которые еще никто не открывал, и, таким образом, медленно укреплять свое лидерство. Твой имеющийся хэнд достаточно хорош для этой цели.

Ты повышаешь до 4000$. Игрок в третьей позиций отвечает. Последний игрок и блайнды пасуют. В банке теперь 11000$.

На флопе приходят

7♣ 7♦ 2♦

Ты делаешь заявку первым. *Каковы твои действия?*

Ответ. Это явно фантастически хороший флоп для тебя. Единственная проблема заключается в том, что маловероятно, чтобы такой флоп каким бы то ни было образом помог твоему противнику. У тебя теперь есть два варианта дальнейших действий, ни один из которых не является идеальным решением:

1. Ты можешь сделать чек в надежде на то, что твой противник либо попытается украсть у тебя банк при помощи ставки, либо же ему придет нужная карта на четвертой улице, и это позволит ему вложить большее количество денег в хэнд.
2. Ты можешь сделать ставку в размере продолжительной, исходя из теории, что чек со стороны известного своей агрессивностью игрока (такого, как ты) возбудит больше подозрений, нежели явная продолжительная ставка. Если у твоего противника две непарные старшие карты, и он думает, что флоп тебе не помог (разумное предположение), то ты можешь вызвать некоторую активность с его стороны.

Это типичное решение на основании оценки, подобные которому тебе придется принимать много раз во время турнира. Я бы предпочел здесь сделать чек. Твой хэнд настолько хорош, и возможность того, что флоп помог твоему противнику, настолько невероятна, что допустить приход еще одной карты до начала торговли кажется наиболее прибыльным вариантом.

В этот момент наиболее внимательные читатели поднимут руку, чтобы задать вопрос: «В Томе I ты говорил, что наихудшая ошибка - это дать своему противнику бесплатную карту, которая может стать причиной твоего проигрыша. На доске две бубны, так почему же ты даешь кому-нибудь с двумя бубнами на руках возможность бесплатно собрать флеш? Не следует ли заставить его заплатить за возможность собрать нужную комбинацию?».

Это хороший вопрос, и вот ответ. Прежде всего, ты играешь против одного соперника, а не против двух или трех, и это понижает вероятность того, что ты играешь против флеш-дро. Во-вторых, ты за финальным столом, и твои противники - сильные игроки, которые предпочитают играть со старшими картами, а не с флеш-дро. Ты просто не увидишь здесь таких хэндов как дама и тройка одной масти или валет и четверка одной масти, которые часто встречаются в интерактивных турнирах с невысокими ставками, где твоими противниками являются игроки, которые думают, что любые две карты одной масти или рядом стоящие пригодны для ответа. Это резко ограничивает количество комбинаций одной масти, которые могут быть у твоего соперника. В-третьих, твой противник, при наличии у него флеш-дро, скорее всего, сделает ставку на данном этапе (т.е. сыграет безлимитный полублеф), и, таким образом, исчезает вероятность того, что карта будет для него бесплатной. Наконец, твой хэнд настолько хорош, и вероятность того, что ты играешь против какой-либо иной комбинации, помимо бубнового дро, настолько велика, что тебе просто приходится примириться с теми или иными вероятностями и играть так, как ты бы играл против наиболее вероятных хэндов. Помни также о том, что у тебя есть «ауты» даже против флеш-дро, который противник имеет возможность собрать позднее. Существуют еще три туза и три двойки, которые обеспечат тебе фулл-хаус, а также одна семерка, которая даст тебе каре. Эти семь «аутов» при том, что должны прийти еще две карты, означают, что у тебя есть значительные шансы (25 процентов) на выигрыш у достроенного флеша.

Ты делаешь чек. Твой противник также делает чек после тебя. На четвертой улице приходит 5♠. *Каковы твои действия теперь?*

Ответ. Чек - это плохой признак; он указывает на то, что у противника либо ничего нет, либо он подозрительно отнесся к тому, что ты не сделал

ставку. Приход **5♠** - еще один плохой признак. Это карта, которая практически наверняка не помогла твоему противнику. Тем не менее, причин делать ставку пока нет. Всегда остается возможность получить некоторые деньги на ривере, поэтому просто сделай чек и надейся, что карта ривера даст противнику пару.

В действительности, ты ставишь 4500$, и противник пасует.

На самом деле у твоего противника были **T♥9♠**. Он сделал ответ с минимально пригодными картами до флопа, исходя частично из твоей репутации (предполагается, что ты очень агрессивный игрок, поэтому ты мог играть и с еще более слабыми картами), а частично – из-за достаточно хорошего соотношения «банк/ставка» (в банке было 7000$, а ответ стоил ему лишь 4000$). Я бы взвесил эти соображения в сопоставлении с угрозой, представляемой тремя активными игроками, которым еще предстояло делать заявку, и вышел бы из хэнда. Однако ответ был также допустим, и его действия могут быть оправданны.

Кооперация

По мере уменьшения количества участников соревнования и увеличения разницы между каждыми двумя соседними занимаемыми местами и выплачиваемыми занимающим их игрокам призовыми появляется новый прием игры, известный как кооперация. Смысл кооперации заключается в том, чтобы максимизировать вероятность вывода из турнирной борьбы игрока с малым количеством фишек посредством отказа от ставок против других игроков, участвующих в банке. Чем больше игроков остаются в банке, тем выше вероятность «уничтожения» игрока с малым количеством фишек при вскрытии карт. («Кооперация» здесь, конечно, негласная. Обсуждать подробные вещи за столом - грубое нарушение правил и покерной этики). Чем меньше количество фишек у такого игрока, тем вероятнее успех кооперации. Если количество фишек у такого игрока лишь немногим меньше, чем количество фишек у прочих игроков за столом, то получение его фишек как таковых может стать более значительной целью, нежели вывод его из турнира, и в этом случае кооперация может не сработать.

Вот простой пример кооперации в действии.

Пример 4. Финальный стол крупного состязания. Остались шестеро игроков. Блайнды составляют 3000$/6000$; анте равны 500$. В стартовом банке 12000$. Ты занимаешь позицию большого блайнда. Количество фишек у игроков после того, как они сделали ставки - блайнды и анте - представлено ниже.

Sm Blind	**$350,000**
Big Blind (Вы)	**$400,000**
Player 1	**$950,000**
Player 2	**$30,000**
Player 3	**$500,000**
Player 4 (Button)	**$600,000**

Игрок 1 пасует. Игрок 2 ставит все. Игрок 3 отвечает. Игрок 4 и малый блайнд пасуют. У тебя на руках 9♠7♥. *Каковы твои действия?*

Ответ. Ответь сейчас и планируй делать чек до конца хэнда. Ты и Игрок 3 подобны двум полузащитникам в футболе, пытающимся ликвидировать прорывы и не дать Игроку 2 уйти. Твои девятка и семерка разных мастей -

подходящий хэнд, закрывающий множество карт среднего номинала, которые могут появиться. Следует надеяться, что хэнд Игрока 3 закрывает некоторые старшие карты, и вместе вы можете заставить игрока с малым количеством фишек проиграть.

При каких обстоятельствах тебе следует нарушить кооперацию и сделать ставку? Ответ прост: если на флопе ты получишь настолько хороший хэнд, что ты перестанешь считать победу над Игроком 2 важной, и твоей целью станет получение как можно большего количества денег Игрока 3. Для этого нужен очень сильный хэнд. Насколько он должен быть силен, ты должен будешь оценить сам, принимая во внимание конкретные обстоятельства.

Порядок, в котором игроки с тем или иным количеством фишек вступают в борьбу за банк, имеет очень большое значение. В примере выше игрок с малым количеством фишек вступил в борьбу первым, затем ему ответил Игрок 3, а после этого - ты. В этом случае побочного банка не существует, и нет необходимости его образовывать. Если же игрок с большим количеством фишек первым вступает в борьбу посредством ставки, а ему отвечает игрок с малым количеством фишек, то ситуация совсем другая. Теперь, когда ты отвечаешь, ты становишься участником крошечного главного банка вместе с двумя противниками, но также и участником крупного побочного банка с противником, у которого больше фишек. В подобном случае выигрыш побочного банка в гораздо большей степени важен для твоих шансов на турнире, нежели игра в главном банке, поэтому кооперация здесь большой роли не сыграет. Ты будешь играть так, чтобы максимизировать свои шансы на выигрыш побочного банка.

«Прихлопывание мух» («флайсвоттинг»): Правило «10 к 1».

По мере приближения окончания турнира вывод других игроков из турнирной борьбы приобретает все большее и большее значение, поскольку устранение очередного игрока гарантирует тебе получение более крупного минимального приза. Легко реализуемое эмпирическое правило для подобных случаев я называю «Правилом 10 к 1». Если количество моих фишек превышает количество фишек другого игрока в не менее чем 10 раз, я охотно попытаюсь заставить его поставить все, имея любые две карты. Совмещенная вероятность того, что или такой игрок спасует после такой моей ставки, или я выиграю хэнд в случае его ответа, всегда достаточно велика, чтобы рискнуть не более чем 10 процентами моих фишек.

Пример 5. Крупный турнир; остались пятеро игроков. Ты занимаешь позицию малого блайнда и находишься на втором месте среди участников турнира, имея 760000$. Блайнды составляют 5000$/10000$, анте равны 1000$. Большой блайнд - игрок с малым количеством фишек, равным 60000$. Первые трое игроков до тебя пасуют. Ты смотришь на свои карты и видишь

8♦ 3♣

Каковы твои действия?

Ответ. Поставь все против большого блайнда. Количество его фишек в начале хэнда составляло менее чем одну двенадцатую твоих фишек. Преимущество устранения игрока настолько велико, что риск небольшой долей твоих фишек вполне стоит того. Фактическая сила твоего хэнда не имеет значения.

Несколько иная ситуация возникает, если первым ставит все игрок с малым количеством фишек. В этом случае ты теряешь преимущество первого участника, а хэнд противника, вероятно, будет несколько лучше, чем среднестатистический хэнд. В этом случае мне бы потребовались карты определенной силы (на тот случай, если мне ответят), чтобы продолжать игру в хэнде даже с моим большим количеством фишек.

В 1995 году я применил в игре за финальным столом Мирового первенства прием, который был полностью обусловлен правилом «10 к 1». Блайнды составляли 15O0O$/30000$, а анте были равны 2000$, и я находился в позиции большого блайнда; количество моих фишек приближалось к 1000000$. Позицию на баттоне занимал Хамид Дастмальчи, великолепный игрок, выигравший Мировое первенство несколько лет назад. Количество его фишек было равно лишь 110000$. Все игроки до баттона спасовали, и Дастмальчи поставил все. Малый блайнд спасовал, и для меня это был рейз на 80000$. Зная правило «10 к 1», я взял свои слабенькие

J♣ 3♠

и ответил.

У Дастмальчи оказались

J♥ T♦

а я открыл свои J♣3♠. Показалось, что прочие игроки за столом ахнули от изумления, и я услышал, что как минимум один из зрителей прошептал: «Харрингтон сошел с ума!». В действительности, мой ум был в полном порядке, но хэнд я все же проиграл.

Однако проигрыш хэнда принес мне совершенно нежданный бонус. В течение нескольких раундов никто не смел оспаривать мой большой блайнд! Игроки за столом решили, что «Заводной Дэн» (Action Dan) уступил место «Дэну-Маньяку» (Maniac Dan), и никто не желал покушаться на мой блайнд, не имея реально сильного хэнда. За несколько раундов я отыграл мои 80000$ обратно, да еще и с небольшим процентом сверху. Вспомни эту историю в следующий раз, когда окажешься со слабым хэндом в какой-нибудь ситуации с низким числом М. Если только твои соперники не слишком уж искушены в турнирной тактике, они не обязательно сделают правильные выводы из твоих действий.

При наличии сомнений полагайся на соотношение «банк/ставка»

За столом с очень малым количеством игроков значимость реальной силы твоего хэнда понижается, а важность соотношения «банк/ставка» возрастает. Заведи себе привычку рассчитывать величину банка и твое соотношение «банк/ставка» перед принятием каждого решения. Твои рассуждения в уме должны звучать не как «У меня всего лишь валет и пятерка», но как «У меня есть валет и пятерка, и мое соотношение «банк/ставка» составляет 2,2 к 1». Думая о своих картах и о соотношении «банк/ставка» как о связанной паре фактов, ты сможешь поддерживать порядок в своих размышлениях. Хорошая игра за столом с небольшим количеством игроков заключается в том, чтобы поддерживать карты и соотношение «банк/ставка» в требуемом равновесии.

Слабые карты + хорошее соотношение «банк/ставка» = пригодная для игры ситуация

В конце концов, большинство твоих карт будут слабыми в сравнении с теми картами, с которыми ты обычно играешь, однако при помощи ходов, основанных на соотношении «банк/ставка», ты сможешь удержаться в игре. Всегда помни о том, что твоим противникам приходится бороться с такими же плохими картами, как и те, которые ты видишь перед собой.

Пример 6. Крупный турнир; остались трое игроков. Блайнды составляют 3000$/6000$, анте равны 300$. Количество фишек у игроков выглядит следующим образом:

Button	**$71,900**
Sm Blind (Вы)	**$35,500**
Big Blind	**$72,500**

У тебя К♥3♥. Игрок на баттоне отвечает, ставя 6000$. *Каковы твои действия?*

Ответ. В банке сейчас 15900$. Ответ обойдется тебе еще в 3000$. Соотношение выигрываемых денег к вкладываемым тобой деньгам составляет более чем 5 к 1. При подобных обстоятельствах король и тройка одной масти - это просто «монстр», и ты определенно можешь ответить. Небольшое количество фишек или неблагоприятная позиция после флопа - менее важные соображения в сравнении с гигантским соотношением «банк/ставка».

У тебя также есть еще один вариант, и этот вариант - повысить «на все». Простой ответ со стороны игрока на баттоне с большей вероятностью означает слабость, нежели ловушку, а у большого блайнда случайный хэнд, насколько тебе известно. Если бы мой хэнд был такого уровня силы, как король-семерка, я определенно поставил бы здесь все. (Помни о том, что у тебя достаточное количество фишек, чтобы любой, кто ответит и проиграет, переместился на последнее место). Тройка в качестве кикера довольно слаба, поэтому я с небольшим преимуществом склоняюсь к ответу.

Пример 7. Тот же турнир и такие же блайнды, несколько хэндов спустя. Теперь количество фишек у игроков выглядит следующим образом:

Button	**$62,900**
Sm Blind	**$85,100**
Big Blind (Вы)	**$31,900**

У тебя на руках

J♣ T♦

Игрок на баттоне ставит все, и малый блайнд пасует. Для тебя это рейз на все твои оставшиеся фишки, 25600$. *Каковы твои действия?*

Ответ. В банке 31900$, поставленные игроком на баттоне (он вынуждает тебя поставить все) плюс 3300$ (ставка малого блайнда) плюс твоя исходная ставка 6300$, итого 41800$. Ответ обойдется тебе в 25600$. Соотношение «банк/ставка» составляет около 40 к 25, или 8 к 5, или примерно 1,6 к 1. Это крупное соотношение при наличии на руках валета и десятки. Ты близок к необходимой цене, если у противника на руках две непарных более

старших, чем у тебя, карты; твоя цена лучше необходимой, если номинал одной из карт противника выше, чем номинал твоих карт, а номинал второй карты - ниже, чем номинал твоих карт, или же если у него пара, номинал которой ниже номинала твоих карт. Только в том случае, если у него одна из высших пяти пар, ты имеешь серьезные проблемы. Наличие одного из других вариантов гораздо более вероятно, поэтому отвечай.

Управление соотношением «банк/ставка»

Если соотношение «банк/ставка» является настолько важным, то из этого следует, что ты должен приложить усилия и контролировать соотношение, видимое для противников, чтобы либо принудить их выйти из банка, либо побудить делать ошибки. При малом количестве участников хэнда это часто бывает намного легче сделать, нежели за более полными столами.

Хорошая техника для проблем подобного типа заключается в том, чтобы представить себе типы хэндов, которые могут быть у противников, и определить, существуют ли размеры ставок, которые сделают ответ неправильным решением для определенных категорий хэндов. Может получиться так, что ты сможешь сделать ответ неправильным для одной категории хэндов, но не для прочих категорий. Вот неплохой пример.

Пример 8. Большой турнир, финальный стол, остались трое игроков. Блайнды - 3000$/6000$, анте - 300$. Начальный банк - 9900$. У тебя на руках T♥T♣. Количество фишек у игроков выглядит следующим образом:

Button	**$68,900**
Sm Blind (Вы)	**$57,800**
Big Blind	**$53,200**

Игрок на баттоне пасует. ***Каков нужный размер для рейза?***

Ответ. Пара десяток - явно прекрасный хэнд для игры один на один. Конечно же, ты не можешь дать противнику, у которого на руках случайная комбинация старших карт, бесплатную возможность получить еще одну карту и выиграть у тебя, однако ты также не хочешь отпугивать его посредством рейза «на все». Тебе нужно сделать такую ставку, чтобы поощрить противника сыграть, поторговаться, и, одновременно, дать ему возможность сделать ошибку. Существует ли размер ставки, соответствующий всем этим целям?

Начнем с рассмотрения типов хэндов, которые могут быть у большого блайнда, исходя из того, что он намеревается ответить на некоторый рейз с нашей стороны.

1. Две карты номиналом младше наших. Мы можем не учитывать этот вариант. Противник почти наверняка сбросит две карты номиналом ниже десятки при виде многозначительного рейза. Если он решит сыграть, то ему нужно будет соотношение «банк/ставка», равное как минимум 4 к 1, которого он не получит.

2. Пара более старшего номинала. Если у него пара высокого уровня, то он, вероятно, выиграет все наши деньги вне зависимости от того, как мы будем делать ставки, поэтому мы проигнорируем и этот случай.

3. Пара младшего номинала. Это наилучшая ситуация, но ее мы также можем проигнорировать, поскольку она пройдет как надо сама по себе. Противнику понадобится соотношение «банк/ставка», равное 4 к 1, он его не получит, но все равно будет играть. Дело закрыто.

4. Две непарные старшие карты. Этот случай более интересен, поскольку в эту категорию попадают множество вариантов ответа. Мы будем фаворитом с шансами примерно 13 к 10 против двух непарных старших карт. Если мы сделаем стандартный рейз в размере трех больших блайндов, то нам придется поставить, в общем и целом, 21000$ (3000$ - чтобы ответить на большой блайнд, и еще 18000$ для рейза). Если мы будем вести торговлю так, то большому блайнду нужно будет вложить 18000$, чтобы ответить, при размере банка 30900$. Банк будет предлагать ему соотношение «банк/ставка», равное 1,6 к 1, поэтому, как легко понять, его ответ будет корректным. Но что мы можем сделать? Если мы захотим повысить ставку до четырех больших блайндов, то нам нужно будет вложить, в общей сложности, 27000$. Тогда противнику нужно будет поставить 24000$, чтобы ответить в борьбе за банк размером в 36900$. Таким образом, мы понижаем его соотношение «банк/ставка» до 1,5 к 1, но этого все еще достаточно, чтобы ответить. Если мы сделаем гораздо более высокий рейз, то мы в еще большей степени снизим соотношение «банк/ставка» противника, но, таким образом, получится, что мы вкладываем практически все свои средства в банк, и в этом случае мы с таким же успехом можем поставить все с самого начала. В этом конкретном случае у нас просто нет большой возможности не дать нашему противнику то соотношение «банк/ставка», которое ему нужно для ответа.

5. Одна оверкарта. Ага! Вот наиболее интересный случай. Хэнд наподобие туза и восьмерки проигрывает нашей паре десяток с шансами, несколько превышающими 2 к 1. Это именно то, что нам нужно - хэнд, который определенно является потенциальным хэндом для ответа, но также хэндом, которому мы можем не дать требуемого соотношения «банк/ставка». В этом случае наша ставка в размере трех больших блайндов, дающая противнику соотношение «банк/ставка» для ответа, равное 1,6 к 1, вынудит его сделать ошибку при ответе. Поскольку это единственная категория хэнда, для которой мы можем выбрать такой размер ставки, который повлияет на результат, то это и есть единственная категория, которую нам необходимо учитывать.

Развязка. Мы повышаем до трех больших блайндов и ставим 21000$.

Сочетание стратегии, количества фишек и призового фонда

Пришло время рассмотреть еще один фактор, который влияет на принятие решений за столами с малым количеством игроков: структура призового вознаграждения как такового. Перед тем, как ты начнешь игру за финальным столом, тебе нужно будет запомнить точную структуру призовых выплат игрокам, занявшим последние девять или десять мест. *Тебе нужно сделать это даже в том случае, если структура призового вознаграждения не затрагивает тебя лично.* Возможно, ты миллионер на пенсии, которого волнует исключительно возможность занять первое место. Если это так, то прекрасно. Однако деньги будут иметь значение для большинства из пестрой толпы твоих противников, и это будет влиять на них предсказуемым образом. Обоснованное, построенное на здравом смысле предположение относительно того, на что действительно надеется каждый из игроков, и для чего он участвует в игре, даст тебе возможность сделать некоторые эффектные ходы.

Рассмотрим несколько типажей игроков в покер и представим некоторые наблюдения относительно того, как на них будет влиять вопрос денег, и как тебе следует играть.

Победитель квалификационных соревнований в Интернете. Это молодой человек; он заплатил примерно 50$ за участие в квалификационном

интерактивном турнире, выиграл бесплатный доступ на большое шоу, и вот он за финальным столом, уставившись на самые большие деньги, которые он когда-либо видел. Большинство таких игроков просто пытаются продвинуться вверх по лестнице, и каждая ступенька этой лестницы может представлять собой несколько лет получения дохода. Если игрок мыслит именно так, то его достаточно легко подчинить своей воле. Но некоторые из таких юношей превращаются в настоящих тигров, которые рассматривают свою полосу удачи как трамплин в реальной карьере игрока в покер. Следи за ними и позволь кому-нибудь другому быть первым в попытке вывести их из борьбы за банк. Посмотри, что произойдет, и поступай соответственно в будущем.

Миллионер от высоких технологий. Он заработал деньги во время бума девяностых годов, ушел от дел, сохранив свое состояние нетронутым, и теперь ему нужно что-нибудь, что заполняло бы его время. Он играет в покер не ради денег; он играет, чтобы показать, какой он умный. Он будет блефовать свободно, и он покажет тебе свои карты, когда его блеф сработает, чтобы ты знал, насколько он умнее тебя. Спасует ли он после твоего блефа, или нет, зависит от типа твоего блефа. Если ты просто вложишь все свои фишки в банк до флопа, то он ответит тебе *(«Меня никто не заставит подчиняться»).* Но если ты используешь какой-то длительный, запутанный прием, и потом сделаешь ставку на ривере, то он выйдет из борьбы *(«Твой ход был великолепен, но я разгадал его, ха-ха»).* По мере сокращения количества игроков за столом он начнет атаковать чаще, зная о том, что деньги имеют большее значение для тебя, чем для него. Ты не сможешь взять его измором; вместо этого, тебе нужно будет выбирать подходящие моменты и делать сильные ходы. Чек-рейз со ставкой «на все» - особенно хорошее оружие.

Неудачливый профессионал. Возможно, он был миллионером несколько недель назад, но теперь он на мели. Такова жизнь на высокоскоростной полосе. Деньги определенно будут иметь для него значение, но оно будет непредсказуемо. Возможно, он просто желает получить свой капитал обратно, и в этом случае каждая ступенька на призовой лестнице будет иметь очень большое значение. Хорошим ключом является его готовность предлагать сделки и дележ во время перерывов в торговле. Но у него могут быть колоссальные долги, и тогда только один из высших призов может вернуть ему равновесие. В этом случае, он будет лезть из кожи вон. (В одной истории, которая стала легендой среди игроков в триктрак, рассказывалось о том, что произошло много лет назад с полупрофессиональным игроком из одного лондонского клуба. Он поставил много денег в игре с высокими ставками против семи состоятельных противников. В конце концов, команда увеличила свои семь кубов до 128 на каждого. Когда этот игрок принимал те кубы, он заметил: «Я с тем же успехом могу и принять, поскольку все равно не смогу заплатить, если проиграю». Он проиграл, ушел в темноту, и никто больше никогда его не видел).

Бизнесмен на пенсии. Он долгое время руководил бизнесом, сделал успешную карьеру и занялся покером как хобби. Он всю свою жизнь принимал деловые решения и вел переговоры, и это стало идеальной подготовкой для игрока в покер. Ему не нужны деньги, но он имеет уважение к деньгам, и ты можешь ожидать, что его решения будут рациональными и хитрыми. Он знает, что профессионалы будут рассматривать его как неофита и попытаются терроризировать его, и он будет к этому готов. Если он откроет торговлю за банк, а у тебя будет хороший хэнд, вынуди его поставить все. Он чаще будет отвечать, нежели не отвечать.

Богатый и матерый профессионал. Вот это крутой тип. Он уже все видел, все пробовал и остался при деньгах, поэтому можешь забыть о возможности переиграть его, а попытка оказать на него давление в плане денег - это просто шутка. Рекомендуемая стратегия: если ты не можешь переиграть его, то тебе нужен другой подход. Когда он вступает в борьбу за банк, поставь против него все с любыми двумя разумно достаточными картами. Прочие игроки уберутся с дороги, и в первые пару раз, когда ты так поступишь, он сбросит хэнд, если только у него не окажется старшей пары. Постепенно он поймет смысл твоих действий и в какой-то момент выберет хэнд и ответит тебе, и тогда тебе действительно придется выиграть хэнд. Но, возможно, в этот момент у тебя окажется хороший хэнд, или, возможно, тебе удастся собрать выигрывающую у него комбинацию. Это и будет твоей лучшей возможностью.

Когда ты вступишь в общество покерных игроков и начнешь путешествовать, общаясь с игроками во время переезда с турнира на турнир, ты будешь слышать обрывки новостей, историй, слухов и сплетен. Некоторые будут из первых рук, другие - из вторых рук; некоторые из надежных источников, а некоторые - из ненадежных источников. Обращай внимание на все из них. Попытайся сложить их вместе в какую-то узнаваемую мозаику. Знание того, в каком финансовом или эмоциональном состоянии пребывают твои противники во время игры с тобой, может быть настолько же ценным, насколько ценно знание того, что, когда им помогает флоп, они предпочитают сделать сначала чек, а потом ход на четвертой улице.

Теперь рассмотрим практическое применение всех этих сведений.

Пример 9. Крупный турнир, и остались лишь трое игроков, помимо тебя. Ты - опытный профессионал, в последнее время несколько раз добивавшийся успеха. Ты пользуешься уважением многих игроков за свое умение и хитрость, а также за то, что другим противникам трудно понять твою игру. У тебя наибольшее количество фишек среди всех участников - 4000000$. Вот твои противники:

Противник №1. Высококлассный игрок, много лет занимающий свое положение и имеющий на своем счету несколько крупных выигрышей. Довольно богатый, с совершенно непроницаемой игрой, и абсолютно хладнокровный. Количество его фишек на текущий момент-1500000$.

Противник №2. Победитель квалификационных соревнований в Интернете, играющий на своем первом крупном турнире. Вежливый юноша, выглядит довольно интеллектуальным и, кажется, хорошо играет. Во многих банках прибегает к мелким агрессивным ходам. Его фишки: 1200000$.

Противник №3. Владелец ресторана из Лондона; вероятно, довольно богат, и здесь играет ради развлечения. Ему не везло последние пару часов, и у него осталось мало фишек, которые продолжают таять. Он не делал агрессивных ходов, даже когда у него был шанс, так что, возможно, он уже примирился с перспективой завершения турнира на четвертом месте. Его фишки: 120000$.

Сейчас блайнды равны 10000$/20000$, а анте - 2000$. В каждом хэнде банк составляет 38000$, У каждого из игроков достаточно удовлетворительное число М, за исключением Противника №3, эффективное число М у которого сейчас составляет примерно 1,2.

Структура оставшегося призового фонда выглядит следующим образом:

Первое место	**$1,200,000**
Второе место	**$600,000**
Третье место	**$400,000**
Четвертое место	**$150,000**

Это обычная структура призового фонда для крупных турниров в наши дни, с огромной суммой, выплачиваемой за первое место, и с приличными призовыми за второе и третье место. Однако перепад между третьим и четвертым местом довольно велик.

В следующем хэнде ты будешь делать заявку первым. Победитель из Интернета будет на баттоне, владелец ресторана - в позиции малого блайнда, а старый профессионал - в позиции большого блайнда.

Ты получаешь на руки

5♠ 4♠

и делаешь ставку первым в размере 60000$, т.е. на уровне трех больших блайндов. Победитель из Интернета повышает до 130000$. Блайнды пасуют. *Каковы твои действия?*

Ответ. Отвечай. Ты знаешь, что юноше нравится делать мелкие ходы, и эта ставка определенно входит в эту категорию. Возможно, у него нет ничего особенного, но ему может казаться, что перехват инициативы в ставках и заявка после тебя в следующем раунде позволит ему забрать банк. У тебя большое количество фишек и пригодный для игры при подобных обстоятельствах хэнд, поэтому отвечай.

Ты отвечаешь. В банке теперь 298000$. На флопе приходят:

8♦ 6♠ 3♣

Каковы твои действия?

Ответ. Это хороший флоп для твоего хэнда - нет старших карт, все карты имеют низкий номинал, и у тебя теперь есть открытый стрит дро, а также флеш - в случае прихода двух последующих карт одной масти подряд. Ты можешь сделать ставку, но я был бы склонен сделать чек по одной причине, которая скоро станет ясна.

Ты делаешь чек. Победитель из Интернета ставит 130000$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Ставь все.

Для хорошего игрока эта ситуация практически не требует размышлений, и она никоим образом не связана ни с потенциальными картами, ни с соотношением «банк/ставка», ни с анализом хэнда. Она связана с особенностями твоего противника и характеристиками призового фонда.

До момента, наступившего несколько секунд назад, все игроки за столом считали, что четвертый приз достанется Владельцу Ресторана, который находился лишь на расстоянии пары блайндов от вылета из турнира. В частности, Победитель из Интернета, бесплатно играющий в своем первом турнире, думал: «У меня есть гарантированные 400000$, и я желаю большего». Твоя ставка «на все» изменила построение уравнения. Теперь юноша думает: «Если я проиграю этот хэнд, я потеряю 250000$», а 250000$ - это большая сумма для человека двадцати с небольшим лет, играющего свой первый турнир, в особенности после того, как ему уже казалось, что деньги у него в кармане.

Твоя ставка создает впечатление о том, что у тебя есть тройня. Твой противник спасует в этом хэнде, если только у него самого нет тройни. Он может даже спасовать с младшей тройней, и он наверняка скорее спасует со старшей парой, чем подвергнет риску 250000$.

Ты ставишь все, и твой противник пасует.

Этот хэнд держался на присутствии владельца ресторана, который выполнял функцию такого игрока, какого мы называем «инвалидом». Это игрок, количество фишек у которого настолько мало, и это продолжается настолько долго, что все остальные игроки за столом уже присвоили себе три первых места. Существование «инвалида» несколько меняет динамику среди остальных игроков, подобно некой невидимой планете, гравитационное поле которой притягивает все тела, находящиеся поблизости. Это влияние укрепляет положение игрока с наибольшим количеством фишек (в данном случае тебя), получающего возможность угрожать игрокам со средним количеством фишек ставкой «на все», на которую они не могут ответить, не рискуя деньгами, которые, как они считали, уже лежат у них в кармане. Как только «инвалид» выбывает из турнира, угроза исчезает, и игра возвращается в нормальное русло.

Выигрыш хэнда или игра за призовые деньги?

Это ключевой вопрос, который ставит в тупик многих турнирных игроков. Следует ли играть так, чтобы максимизировать свои шансы на выигрыш турнира, или же так, чтобы сохранить свои фишки и продвинуться вверх по лестнице призовых денег? Мой быстрый ответ - играй так, чтобы выигрывать. На практике это означает использование «наилучшего» варианта игры в целях максимизации своего капитала в хэнде, а твое окончательное положение на турнире пусть выстраивается само собой. Существуют три убедительных причины играть именно так.

Игра, направленная на максимизацию твоего капитала в хэнде, будет, по большей части, правильной игрой вне зависимости от обстоятельств. Исключения редки, и обычно связаны с необходимостью сбросить хороший хэнд, когда другой игрок с большим количеством фишек находится в позиции выхода из игры. В большинстве турниров структура призового фонда сильно смещается в сторону более высоких мест, поэтому игра с целью выигрыша, в большинстве случаев, принесет тебе больше денег в конечном итоге, а может быть, и в этом конкретном турнире.

Большинство твоих противников играют в расчете на продвижение немного вверх по лестнице положений и получение более крупного приза. Как и всегда в покере, использование действий, противоположных действиям прочих игроков, является наиболее выгодным подходом.

Покер - очень крупный бизнес, и дополнительную выгоду получают победители турнира, а не занявшие второе место игроки. Выигрыш турнира в твоем резюме выглядит намного лучше, нежели получение денег несколько раз.

Управление размером ставки: кнут и пряник

Одной из наиболее привлекательных черт безлимитного холдэма как игры является возможность управлять размером ставок в своих собственных интересах. В Томе I мы рассматривали ситуации, в которых ты мог использовать свои ставки для того, чтобы отпугнуть противников от участия в банке, не дав им соотношения «банк/ставка», необходимого для ответа. При

малом количестве игроков за столом и низких значениях числа М у тебя может возникнуть противоположное желание: предложить противнику исключительно привлекательное соотношение «банк/ставка», чтобы он мог остаться в игре и проиграть все свои фишки.

Конечно же, даже за столом с малым количеством игроков тебе нужен сильный хэнд, чтобы тебе понадобилось удержать противника в игре, а не вынуждать его покинуть ее. В префлопе мне нужна была бы пара тузов, королей или дам, чтобы я рассмотрел возможность заманить моего противника в хэнд. Для малых пар очень велика вероятность того, что противник сможет собрать лучшую комбинацию, а сочетание короля и туза является, в конце концов, всего лишь комбинацией с тузом. Но, если у тебя есть нужный хэнд и нужная ситуация, то использование размера ставок для организации ловушек должно стать частью твоего репертуара. Посмотрим, как это делается.

Пример 10. Под конец турнира с несколькими столами остались лишь пятеро игроков. Блайнды равны 2000$/4000$, анте - 200$. В начальном банке 7000$. Стол выглядит следующим образом:

Player 1	**$21,500**
Player 2	**$27,100**
Player 3	**$83,200**
Sm Blind (Вы)	**$20,700**
Big blind	**$37,500**

Тебе приходит пара тузов. Игрок 1 делает минимальный рейз, 8000$. Игроки 2 и 3 пасуют.

Обсуждение. Конечно, ты можешь хлестнуть своего противника кнутом и поставить все, но это связано с риском отпугнуть его от участия в банке. В то же время, твое число М равно 3,5 и соответствует Красной зоне, а твое эффективное число М равно 1,7, поэтому в действительности тебе нужно получить все его фишки и удвоить свои. Более удачный способ - сделать минимальный ре-рейз еще на 6000$. Тогда получится, что он вложил 8000$, а ты - 6000$, таким образом, банк будет равен 29000$, и ему нужно будет вложить еще 6000$, чтобы ответить. У него возникнет подозрение, поскольку ты даешь ему соотношение «банк/ставка», равное 5 к 1, но он ответит.

После флопа в банке будет 35000$, у тебя останется 4500$, а у противника - 7300$. Когда ты поставишь все свои оставшиеся деньги, у него будет соотношение «банк/ставка» для ответа тебе, превышающее 5 к 1. У него снова появится подозрение, но пряник будет слишком заманчив. Соотношение «банк/ставка» вынудит его ответить. Теперь в банке будут все его деньги, и это будет именно то, что тебе нужно с твоей парой тузов. После этого тебе останется лишь выиграть хэнд!

Отслеживание положения игрока с большим количеством фишек

Важно знать положение игрока с большим количеством фишек на любом из этапов турнира. Однако по мере уменьшения количества игроков за столом, когда блайнды растут, а значения числа М понижаются, знание местонахождения игрока с большим количеством фишек становится особенно критическим. Помни о том, что игрок с большим количеством фишек - это тот игрок, который может выбить тебя из турнира с минимальным риском для себя.

Поскольку он может «уничтожить» тебя столь легко, его положение напрямую влияет на твою готовность играть агрессивно или тайтово.

1. Если такой игрок не участвует в хэнде, ты можешь быть максимально агрессивным.
2. Если потенциально возможно его участие в хэнде (но он еще не делал заявки), то тебе нужно быть более осторожным.
3. Если он определенно участвует в хэнде, тебе необходимы карты реальной силы, чтобы играть.

Все это становится в еще большей степени применимым, если игрок с большим количеством фишек занимает позицию большого блайнда. Поскольку он уже сделал ставку-блайнд, он получает более благоприятное соотношение «банк/ставка» для вступления в борьбу за банк, чем прочие игроки, и снова тебе нужно поднять флаг осторожности еще выше.

Когда количество игроков за столом уменьшается вследствие выбытия из турнира кого-то из участников, я предпочитаю ориентироваться, задавая себе вопрос: «Какую позицию занимаю я, когда игрок с большим количеством фишек занимает позицию большого блайнда?». Сохранение ответа на этот вопрос на переднем плане помогает мне избежать ошибок на более поздних этапах хэнда. Например, если игрок с большим количеством фишек находится справа от меня, то я знаю, что когда он будет в позиции большого блайнда, я должен буду делать заявку первым. Даже когда за столом всего пять или шесть игроков, я знаю, что мои критерии для игры в первой позиции будут в большей степени напоминать игру за полным столом, нежели игру за столом с небольшим количеством участников.

Задачи

За столами с малым количеством участников действуют все аспекты покера, но с небольшими акцентированными вариациями, поскольку количество игроков меньше, торговля идет быстрее, а ставки выше.

В задачах 11-1 - 11-3 мы рассмотрим стартовые требования для игры за столами с малым количеством участников. В задачах 11-4 и 11-5 показана пара примеров ставок, направленных на получение информации. Некоторые тонкости позиционной игры проиллюстрированы в задачах 11-6 - 11-8.

Задача 11-9 демонстрирует особое воздействие «принципа расхождения» и «эффекта сэндвича» за столами с малым количеством участников. В задачах 11-10 и 11-12 мы рассматриваем примеры продолжительных и пробных ставок.

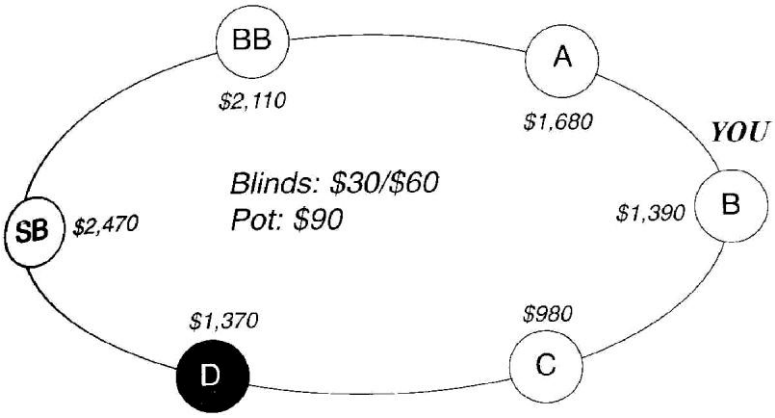
Кражи, блефы и затягивание игры за столами с малым количеством участников являются темой задач 11-12 - 11-26.

В задачах 11-18 - 11-22 представлены расчеты соотношения «банк/ставка» в критических ситуациях на конечных стадиях игры. Особо критическим является анализ ходов со ставками «на все». Этой теме посвящены задачи 11-23 - 11-25,

В задаче 11-26 приведен пример принятия решения о согласии на кооперацию или отказе от нее. В задаче 11-27 показано правило «10 к 1» в действии.

Хэнд 11-1

Блайнды: 30$/60$ Банк: 90$ Ты - игрок B



Ситуация: Спутниковый турнир с одним столом. Малый блайнд очень агрессивный игрок, прочие - более тайтовые.

Твой хэнд: A♥8♥

Ход игры до тебя: Игрок A пасует.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

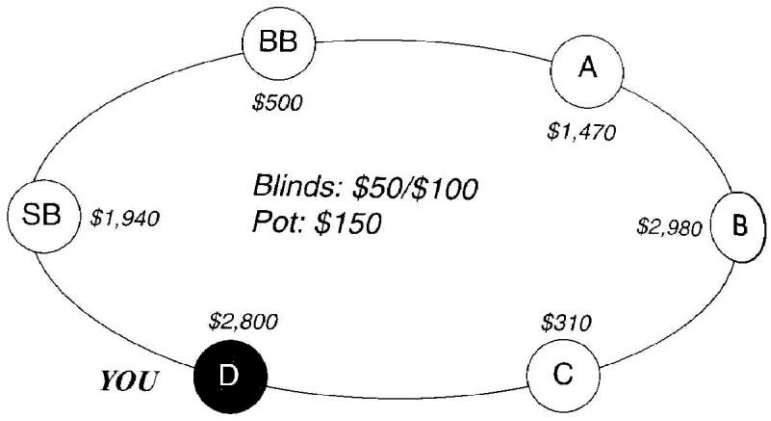
Ответ. По мере уменьшения количества игроков за столом снижаются и твои требования к стартовым хэндам. За полным столом тебя не должен привлекать ход из ранней позиции с хэндом наподобие туза и восьмерки одной масти. Но при наличии лишь шести игроков за столом, и при том, что один игрок перед тобой уже спасовал, после тебя остаются лишь четверо игроков, которым предстоит делать заявки. Фактически, твоя позиция эквивалентна поздне-средней позиции за полным столом. В этом случае сочетание туза и восьмерки одной масти становится приемлемо сильным хэндом, достаточно хорошим, чтобы сделать ход и попытаться взять банк. Сделай здесь достаточно высокую ставку в размере от двух до трех больших блайндов и посмотри, что произойдет.

Ход игры. Ты ставишь 160$. Все игроки за тобой пасуют.

Это отличный результат, хотя твой хэнд был бы достаточно сильным и в том случае, если бы тебе ответили.

Хэнд 11-2

Блайнды: 50$/100$ Банк: 150$ Ты - игрок D



Ситуация: Поздняя стадия интерактивного турнира с одним столом. Игрок B и малый блайнд очень агрессивны.

Твой хэнд: Q♠9♣

Ход игры до тебя: Игрок A пасует. Игрок B отвечает. Игрок C пасует.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Спасовать. В твоем хэнде есть три проблемы:

1. В действительности, он не слишком силен. Если бы у тебя было сочетание «король-дама» или «дама-валет», аргументы в пользу ответа были бы гораздо сильнее.

2. После тебя еще будут делать заявку двое игроков, и один из них известен своей высокой активностью. Ты не знаешь, что намерен делать кто-либо из них.

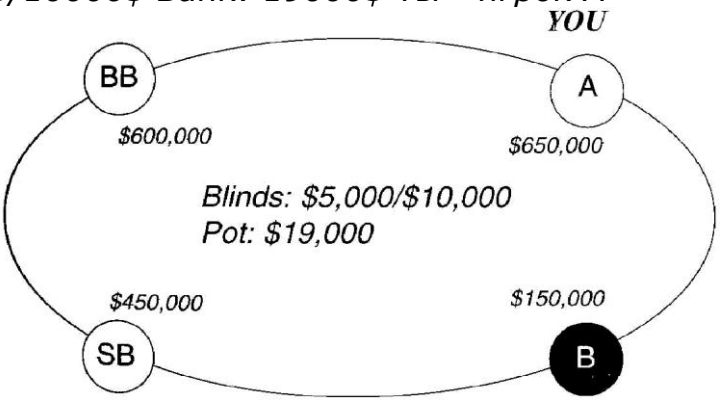
3. У ответившего игрока много фишек, и он может выбить тебя.

Ты должен быть осторожен в отношении игры с минимально приемлемыми хэндами за активным столом даже тогда, когда количество игроков за столом уменьшается. Если бы до тебя спасовали трое игроков, то этот хэнд мог бы считаться достаточно сильным, чтобы сделать ход в борьбе за банк. Но когда в банке уже есть участник, а еще двоим игрокам предстоит сделать заявку, тебе необходим более надежный хэнд, чем тот, который у тебя есть.

Ход игры. Ты пасуешь.

Хэнд 11-3

Блайнды: 5000$/10000$ Банк: 19000$ Ты - игрок А



Ситуация: Финальный стол крупного турнира. Игрок В играет агрессивно в течение всего турнира.

Твой хэнд: K♦9♠

Ход игры до тебя: Ты делаешь заявку первым.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Твои король и девятка - не очень сильный хэнд стола с четырьмя участниками, однако он достаточно удовлетворителен для того, чтобы сделать ход. Повысь примерно до 35000$ и посмотри, получится ли у тебя украсть банк.

Ход игры. Ты повышаешь до 35000$. Игрок В ставит все свои 150000$. Блайнды пасуют. В банке теперь 204000$. *Следует ли тебе ответить или спасовать?*

Ответ. Это вопрос, опирающийся на два фактора: соотношение «банк/ставка» и репутация игрока за столом. Сначала рассмотрим соотношение «банк/ставка».

Для ответа на ставку тебе необходимо вложить еще 115000$, и это даст тебе возможность выиграть банк размером в 204000$. Ты получаешь соотношение «банк/ставка», равное 1,77 к 1, или примерно 9 к 5. Это прекрасное соотношение, если ты играешь против пары номиналом ниже твоей девятки, в каковом случае ты проигрываешь с шансами лишь 11 к 10. Против различных сочетаний непарных карт, которые могут быть у твоего противника, ты, по большей части, получаешь минимальные шансы, необходимые для ответа. Так, например:

1. Против сочетания младшей карты и карты промежуточного номинала (пример: дама-семерка) ты являешься фаворитом с шансами 8 к 5.

2. Против двух карт промежуточного номинала (пример: валет-десятка) ты, в действительности, являешься фаворитом с шансами 12 к 10.

3. Против сочетания карт старшего и младшего номинала (пример: туз-шестерка) ты проигрываешь с шансами 6 к 5.

4. Против сочетания карт старшего и промежуточного номинала (пример: туз-десятка) ты проигрываешь с шансами 8 к 5.

5. Против сочетания короля и другой карты, если эта другая карта старше твоей девятки, ты имеешь большие проблемы.

Теперь твои шансы на проигрыш находятся между 2,5 к 1 и 3 к 1.

Только против последней комбинации (сочетания короля с тузом, дамой, валетом или десяткой) ты не получаешь требуемых шансов.

Конечно, если у твоего противника одна из старших пар, то у тебя будут крупные неприятности, и ты пожалеешь, что не спасовал. Однако в целом ситуация выглядит так, как будто соотношение «банк/ставка» оправдывает ответ.

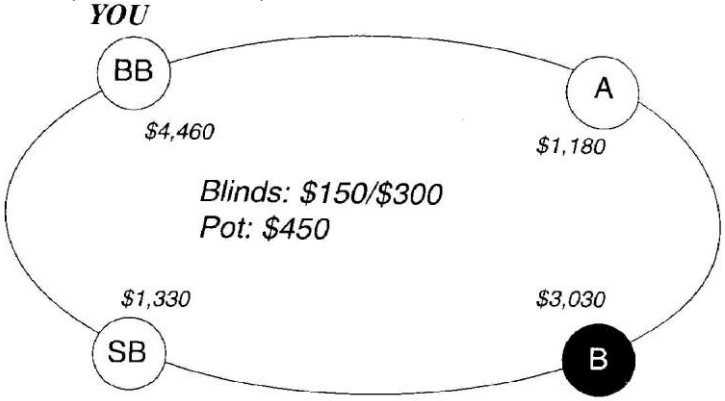
Вторым ключевым фактором является репутация игрока за столом, и здесь мы снова находим сильные аргументы в пользу ответа. Когда количество игроков за столом сокращается до трех, четырех или пяти, и блайнды становятся относительно высокими, каждый игрок стремиться делать ходы с целью забрать банк. Только у игроков с наибольшим количеством фишек есть выбор в этом вопросе, но им также нужно участвовать в игре, хотя бы для того, чтобы предотвратить устойчивое уменьшение количества своих фишек. Поскольку сильные хэнды приходят нечасто, хорошие игроки знают, что все эти ходы, по большей части, основаны на слабых хэндах, и воспользоваться ситуацией можно, выбрав момент и сильно повысив ставку исходного рейзера. Они, конечно, пытаются таким образом выиграть банк, но они также пытаются получить ответ на абсолютно ключевой вопрос: *Будет ли этот игрок защищать свой рейз, или же он сбросит карты при отсутствии у него действительно сильного хэнда?*

Как только ты приобретешь репутацию игрока, который не защищает свои рейзы, твои рейзы утратят силу. Все игроки за столом поймут, что ты слабак, и примутся атаковать тебя. Если ты желаешь иметь шанс украсть какой-либо банк в будущем, то тебе придется ответить на эту ставку. В конце концов, твоя ставка - это не полная попытка кражи, и твой хэнд приемлем.

Ход игры. Ты отвечаешь, и твой противник открывает **A♠J♦**. На флопе приходят К-7-4 разных мастей, и твои короли выигрывают.

Хэнд 11-4

Блайнды: 150$/300$ Банк:450$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Поздняя стадия интерактивного турнира с одним столом. Игрок В очень агрессивен, он часто участвует в банках и повышает ставки.

Твой хэнд: A♠T♣

Ход игры до тебя: Игрок А пасует. Игрок В повышает до 750$. Малый блайнд пасует. В банке теперь 1200$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Твой хэнд является приемлемым для игры за столом с четырьмя участниками, но у тебя неблагоприятная позиция. Рассмотрим все твои варианты по одному,

1. Пасс. Этот вариант не может быть правильным. Очень агрессивный игрок за столом с четырьмя участниками повысил ставку. Это еще не повод, чтобы сбрасывать приемлемый хэнд. Сейчас ответ в борьбе за банк размером в 1200$ обойдется тебе в 450$, и это соотношение «банк/ставка», равное 2,6 к 1, означает, что пасовать - это не вариант.

2. Ответ. Так ты останешься в хэнде, но за эту возможность ты заплатишь тем, что у тебя будет невыгодная позиция, и ты не будешь иметь абсолютно никакой информации о хэнде игрока В. Но так ты не подвергаешь опасности большое количество фишек, и, если ты решишь выйти из хэнда, у тебя все еще останется достаточное их количество.

3. Рейз до 1500$. В игре с тремя участниками туз и десятка с большой вероятностью являются лучшим хэндом за столом на текущий момент. У твоего противника может быть неплохой хэнд, но он также может сделать стандартный ход из позиции на баттоне с целью забрать блайнды. Сделав крупный рейз, ты получишь информацию о своем положении. Тот факт, что противник является агрессивным игроком, означает несколько большую вероятность того, что у него слабый хэнд, но я бы не придавал этому большого значения прямо сейчас. В игре с малым количеством участников каждому игроку приходится принимать активное участие в краже банков. Кроме того, даже агрессивному игроку время от времени приходит хороший хэнд.

Еще одна причина повысить прямо сейчас. Твоя позиция будет неблагоприятной относительно противника в будущих раундах. Это плохо, и тебе не следует оказываться в таких позициях на поздних стадиях турнира. Если ты повысишь, и противник спасует, то это будет великолепно. Если ты повысишь, и противник поставит все, то это, вероятно, будет означать, что ты проиграл, но ты хотя бы сразу узнаешь об этом и сможешь удержать свои убытки на уровне лишь 1500$. Если противник ответит, то ты останешься под давлением, но ты хотя бы что-то узнаешь о его хэнде (а это довольно неплохо).

4. Рейз «на все». Поскольку твой противник очень агрессивен, то разумным будет предположить, что многие его хэнды, возможно, 70 процентов его хэндов, таковы, что он не захочет с ними рисковать в противоборствах, связанных со ставками «на все». Если это так, то не трудно понять, что ставка «на все» - прибыльный вариант игры. Предположим, игрок В спасует с 70% своих хэндов, но, если он ответит, он будет фаворитом перед твоими тузом и десяткой с шансами, равными 2 к 1. В этом случае возможные варианты результата распределяются следующим образом:

- 70%: Противник пасует, и количество твоих фишек возрастает до 5360$.
- 20%: Противник отвечает и выигрывает. Количество твоих фишек уменьшается до 1430$.
- 10%: Противник отвечает, и ты выигрываешь. Количество твоих фишек возрастает до 7640$.

Если мы сведем вместе все эти расчеты, то получится, что, в среднем, по окончании хэнда, количество твоих фишек составит 4802$; таким образом, прибыль от ставки «на все» будет равна 342$.

Так какой же ход правильный? Поскольку ставка «на все» прибыльна, мы знаем, что пасс не годится. Мы не знаем, однако, принесет ли ответ или небольшой рейз более высокую прибыль, чем ставка «на все». Моя интуиция подсказывает, что небольшой рейз в целях устранения недостатков позиции является наилучшим вариантом.

Очень сложное решение.

Ход игры. Ты лишь отвечаешь, добавляя к своей ставке еще 450$. В банке теперь 1650$.

Флоп: 4♦3♥2♣

Вопрос. *Что теперь?*

Ответ. Хороший вопрос. Флоп не помог тебе, но он, вероятно, не помог и твоему противнику, если только он не пытался украсть банк, не имея на руках практически ничего, и в этом случае флоп мог ему помочь. Поскольку ты не повысил в предыдущем раунде, ты все еще не знаешь ничего о хэнде противника.

Я бы сделал здесь ставку в размере от 600$ до 700$. Мои туз и король могут быть лучшим хэндом на текущий момент, и при помощи такой ставки я могу выиграть банк. Если противник ответит на мою ставку или повысит ее, то это будет означать, что у него что-то есть, и я, вероятнее всего, выйду из хэнда. Как и ранее, только ставка может помочь мне получить какую-нибудь информацию о хэнде противника.

Ход игры. Ты делаешь чек. Игрок В ставит 300$. В банке теперь 1950$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Тебе предлагают денежное соотношение, равное 6,5 к 1, поэтому сбросить хэнд невозможно. Но, когда ты сделал чек, противник не мог не поддаться искушению сделать ставку, поэтому ты все еще ничего не знаешь о его хэнде.

Ход игры. Ты отвечаешь. В банке теперь 2250$.

Четвертая карта: J♦

Вопрос. *Как ты будешь играть теперь?*

Ответ. Валет выглядит пугающе, но, в действительности, он таким не является. Наиболее вероятный хэнд, с которым играет игрок В - сочетание туза и другой карты. Но если эта другая карта - валет, то тогда ты все равно проигрывал. Действительно пугающими картами для четвертой улицы были семерки, восьмерки и девятки, поскольку, если в его комбинации с тузом была одна из таких карт, то его проигрывающий хэнд превратился бы в выигрывающий. Если тебе кажется, что предположение о наличии у противника туза и другой карты - большая натяжка, то вспомни о том, что в ситуациях с малым количеством участников игроки практически всегда играют с тузами, но с другими картами они могут играть с той же вероятностью, что и не играть. Если ты строишь предположения, то предположить наличие у противника туза и другой карты - всегда неплохо для начала.

Поскольку ты делал чек до сих пор, ты можешь продолжить такую игру. Невысокая ставка не отпугнет противника от игры, и здесь нет причин добавлять в банк еще больше фишек, если только ты не вынужден это делать. Доиграть хэнд до конца при помощи чека будет неплохим результатом для тебя.

Ход игры. Ты делаешь чек, противник ставит 300$, и ты отвечаешь. В банке теперь 2850$.

Ставка противника в размере 300$ не имела особого смысла. Она недостаточно велика, чтобы отпугнуть тебя, и, при наличии потенциального стрита на доске, противник, по-видимому, также не уверен в том, что его хэнд на текущий момент лучший.

Пятая карта: K♠

Король на пятой улице - хорошая карта для тебя, по той же причине, что и валет на четвертой улице. Если у противника уже была такая карта, то ты, вероятно, все равно проигрывал. Реально переломными картами для подобной ситуации являются карты младше твоей десятки.

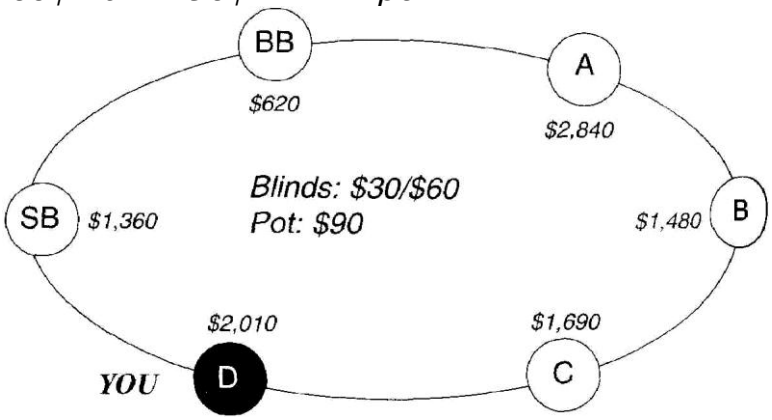
Вопрос. *Следует ли тебе сделать ставку под конец игры?*

Ответ. Нет. Просто делай чек до конца хэнда, если можешь.

Развязка. Ты делаешь чек, и противник делает чек. Он открывает **A♣Q♥,** и забирает банк.

Хэнд 11-5

Блайнды: 30$/60$ Банк: 90$ Ты - игрок D



Ситуация: Поздняя стадия интерактивного турнира с одним столом. Игроки A и C очень агрессивны.

Твой хэнд: A♥T♠

Ход игры до тебя: Игроки A и B отвечают. Игрок C пасует. В банке теперь 210$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Ты можешь здесь просто ответить, но я бы предпочел повысить в попытке исключить из игры блайндов и, возможно, одного из тех игроков, которые уже участвуют в банке. Ответ в ранней позиции со стороны игрока, который известен своей агрессивностью, что-то означает, но он не указывает на наличие огромной силы. Ответ со стороны игрока B заключает в себе несколько большую угрозу, но он ведь не повысил. Туз-десятка - не самый сильный хэнд для полного стола, но этот хэнд достаточно хорош для стола нашего размера. Я бы повысил до уровня примерно трех больших блайндов, т.е. 160$ - 200$, и посмотрел бы, что произойдет.

Ход игры, В действительности, ты лишь отвечаешь на 60$. Малый блайнд пасует, а большой блайнд делает чек. В банке теперь 270$.

Флоп: 6♠4♥4♦

Ход игры. Большой блайнд ставит 60$. Игрок A отвечает. Игрок B повышает до 120$. В банке теперь 510$. *Что тебе следует делать?*

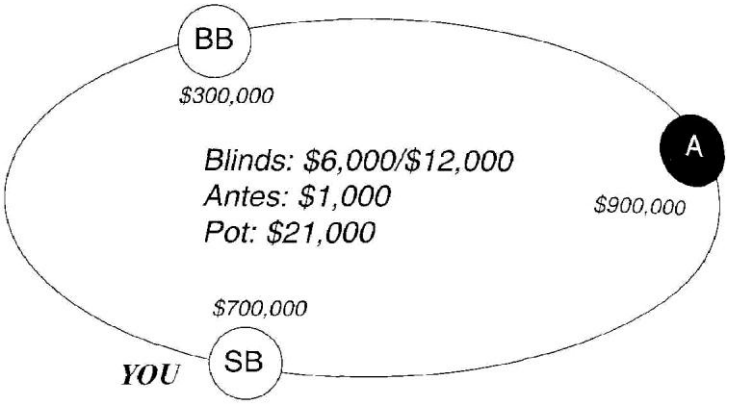
Ответ. Странно, что после такого слабого флопа началась торговля, однако теперь все три игрока участвуют в банке против тебя, а все, что у тебя есть - это туз. Большой блайнд, возможно, делает обманный ход, но ответ

игрока А означает реальную силу, а рейз игрока В после ставки и ответа указывает на то, что он не шутит. Даже и не думай использовать какой-нибудь прием здесь. Просто выйди из игры.

Развязка. Ты пасуешь. Большой блайнд и игрок В играют хэнд до конца и делят банк, поскольку у каждого из них оказывается валет и шестерка.

Хэнд 11-6

Блайнды: 60005/12000$ Анте: 1000$ Банк: 21000$ Ты - малый блайнд



Ситуация: Финальный стол крупного турнира. Остались трое игроков. Большой блайнд - сдержанный игрок. Игрок А начинал сдержанно, но за финальным столом стал вести себя агрессивно.

Твой хэнд: A♥J♥

Ход игры до тебя: Игрок А повышает до 60000$. В банке теперь 81000$. Ответ обойдется тебе в 54000$.

Вопрос. *Следует ли тебе повысить и, если до, то насколько?*

Ответ. Здесь не существует вопроса относительно необходимости повышать. Туз и валет одной масти - очень сильный хэнд для стола с тремя участниками, и рейз со стороны игрока на баттоне, который вполне может оказаться блефом, не должен разубедить тебя. Единственный реальный вопрос - насколько повышать.

На турнире, из которого взят этот хэнд, малый блайнд поставил 150000$, в действительности повысив ставку игрока А еще на 96000$. Он понимал, что ему нужно было повышать, но реализовано это решение было плохо. Теперь в банке было 231000$, и игроку А нужно было вложить лишь 96000$, чтобы ответить, т.е. он получал соотношение «банк/ставка», равное 2,5 к 1. Это делало решение об ответе легким, с практически каким угодно хэндом.

Когда ты обдумываешь размер рейза, не забудь обратить внимание на то, кто из игроков окажется в наиболее благоприятной позиции после флопа. *Если в наиболее благоприятной позиции после флопа будешь ты, то ты можешь сделать менее высокий рейз и продолжать хэнд; если же в наиболее благоприятной позиции после флопа будет твой противник, то тебе нужно сделать более высокий рейз, чтобы попытаться закончить хэнд немедленно.* Здесь тебе нужно сделать высокий рейз, в районе 240000$ - 300000$. Посредством такой ставки ты достигнешь двух целей:

1. Ты понизишь соотношение «банк/ставка» для игрока А, чтобы в случае наличия у него слабого хэнда он не получал нужного соотношения для ответа.
2. Ты очень ясно покажешь, что ты серьезно настроен на игру в хэнде.

Хорошие игроки в безлимитный холдэм умеют чувствовать слабость и атаковать. Если ты акула по натуре, и не боишься проигрывать, то для тебя это

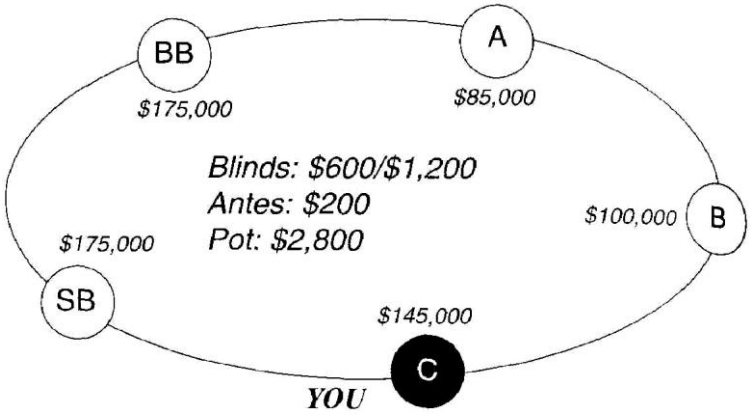
лучшая игра в мире. Если ты от природы не являешься акулой, то ты хотя бы не должен вести себя как пескарь.

Еще один способ игры в этом хэнде - поставить все непосредственно на данном этапе. Это определенно вариант игры, и я бы не стал критиковать игрока, который решил бы пойти этим путем. Когда ты играешь против высококлассного игрока, менее высокая ставка выглядит более устрашающей; она выглядит так, как если бы ты был не против ответа со стороны противника, и поэтому производит впечатление наличия у тебя действительно сильного хэнда. Но когда ты играешь против игрока среднего уровня или новичка, ставка «на все» выглядит более устрашающей, и у тебя выше вероятность выиграть банк при помощи такой ставки.

Развязка. Ты ставишь лишь 150000$. Игрок А отвечает, имея на руках **A♠9♠,** и остается в игре, в итоге выигрывая хэнд с парой девяток.

Хэнд 11-7

Блайнды: 600$/1200$ Анте: 200$ Банк: 2800$ Ты - игрок С



Ситуация: Финальный стол крупного турнира. Игрок В, бывший лидер по количеству фишек, недавно потерпел несколько крупных поражений. Его стиль, в целом, агрессивный.

Твой хэнд: 9♦9♣

Ход игры до тебя: Игрок А пасует. Игрок В повышает до 5000$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Пара девяток - определенно неплохой хэнд для игры за столом из пяти игроков, и как повышение, так и ответ будут неплохими вариантами. Повышение с большей вероятностью поможет вывести из хэнда игроков, занимающих позиции блайндов. Ответ - это тот вариант, который поможет тебе лучше использовать преимущество твоей позиции после флопа. Я бы предпочел ответ, поскольку он позволит мне узнать некоторую информацию о моем положении раньше, чем я вложу в банк значительное количество фишек.

Ход игры. Ты отвечаешь. Блайнды пасуют. В банке теперь 12800$.

Флоп: A♠7♠3♣

Ход игры. Игрок В делает чек. *Каковы твои действия?*

Ответ. Флоп содержит лишь одну карту, которая старше твоих девяток, и это хорошо. Но эта карта - туз, и это плохо. Однако твой противник сделал чек, и это хорошо. Так нужно ли тебе сделать ставку или чек?

Чек твоего противника может быть ловушкой, или же он также может опасаться туза. Если его изначальный рейз был обусловлен наличием у него пары, то эта пара, вероятно, старше твоих девятой, поскольку среди пар старше девяток больше вариантов, которые могли бы побудить его сделать крупную ставку, нежели среди пар младше девяток. Если он все же играл с

парой младше твоих девяток, то два из вариантов таких пар только что могли превратиться в тройню. Если у него не было пары, но его следующая наиболее вероятная комбинация - туз и другая карта. Если ты сделаешь ставку, а противник сделает ре-рейз, то ты будешь знать наверняка - твой хэнд не годится, и тебе нужно выходить из игры. Но тебе не обязательно делать ставку. Я бы сделал чек и посмотрел бы, что противник будет делать на четвертой улице.

Конечно же, обратной стороной чека является бесплатная карта, которую ты даешь своему противнику. Но ты надеешься, что твоя позиция будет достаточной компенсацией. В любом случае, ты поддерживаешь банк на небольшом уровне и избегаешь ловушек.

Ход игры. Ты делаешь чек. В банке все еще 12800$.

Четвертая карта: 9♠

Ход игры. Игрок В ставит 8000$. В банке теперь 20800$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Девятка определенно приятная для тебя карта. Она помогла тебе и, вероятно, не помогла твоему противнику. Две пики - практически невероятная для него в префлопе комбинация, поскольку он сделал крупную ставку, и мы знаем, что в тот момент у него не было на руках туза пик. Если у него все же были две пики, он имел возможность сделать ставку полублефа на флопе, но он ее не сделал. Теперь гораздо более вероятным становится то, что у него была какая-то пара или сочетание туза и другой карты; он попытался расставить ловушку на флопе, но не получил торговли, и теперь он делает ставку, рассчитывая забрать банк.

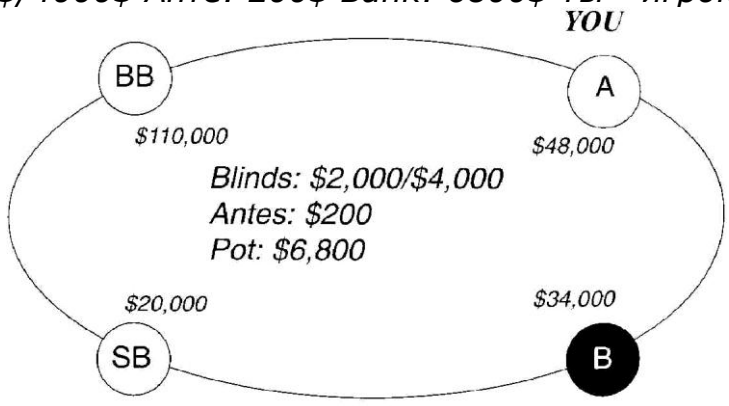
Ты не можешь здесь просто ответить и попытаться организовать ловушку. Вполне возможно, что у него есть одна пика, и ты не можешь бесплатно дать ему возможность выиграть у тебя очень крупный банк. Сделай рейз примерно в размере банка с целью не дать ему соотношения «банк/ставка», которое нужно ему, чтобы он продолжил собирать свой флеш, если у него есть флеш дро. Если у него сейчас есть пара тузов, то он может ответить. Практически любой другой хэнд он будет вынужден сбросить.

Ход игры. Ты повышаешь до 23000$. Игрок В пасует, и ты забираешь банк.

В действительности, игрок В играл с парой королей. Туз на флопе выиграл для тебя банк, вынудив игрока В сделать чек.

Хэнд 11-8

Блайнды: 2000$/4000$ Анте: 200$ Банк: 6800$ Ты - игрок А



Ситуация: Финальный стол крупного «живого» турнира с несколькими столами. Ты в последнее время играл активно и выиграл несколько хэндов, не вскрывая своих карт.

Твой хэнд: A♥4♣

Ход игры до тебя: Ты делаешь заявку первым.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Наличие туза уже делает хэнд хорошим при игре за столом из четырех участников, поэтому, как правило, в такой позиции нужно играть. Однако здесь есть несколько контраргументов против участия в этом хэнде.

1. У тебя очень слабый туз. Практически любая другая комбинация с тузом, которая может принять участие в борьбе, побеждает тебя.

2. Ты в последнее время был активен, и, насколько могут судить остальные игроки, ты терроризировал стол, не имея особо сильных хэндов.

3. Позицию большого блайнда занимает игрок с очень большим количеством фишек. Тебе совершенно не нужна борьба против этого игрока за таким столом.

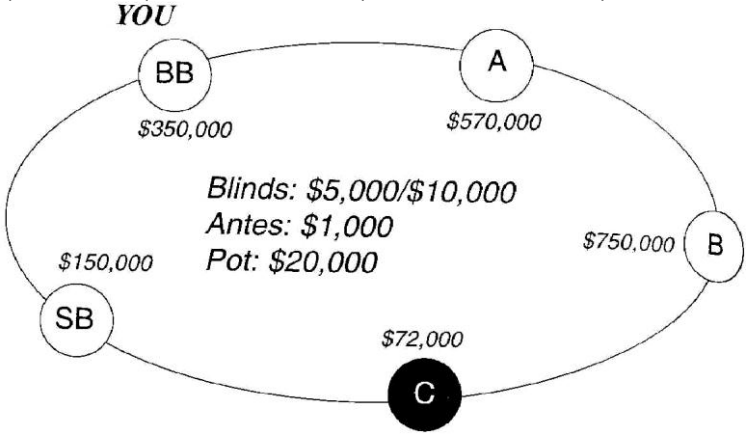
Туз и младшая карта - коварный хэнд даже тогда, когда за столом мало участников. Если ты сделаешь ставку первым, вызовешь торговлю со стороны других игроков и получишь парного туза на флопе, то для тебя возникнет опасность потери большей части (или всех) твоих фишек. Если тебе придет пара для младшей карты, то у тебя все равно не будет сильного хэнда; кроме того, ты не будешь знать, каково твое положение, и для тебя будет существовать опасность фальсификации твоих карт на более позднем этапе хэнда. Такие хэнды нужно выигрывать до флопа, но присутствие игрока с большим количеством фишек в позиции большого блайнда делает эту возможность проблематичной.

Это сложная проблема, и я не могу, в действительности, осуждать того игрока, который решит сделать здесь рейз. Однако сам я предпочитаю при подобных обстоятельствах оставить хэнд.

Ход игры. Ты пасуешь.

Хэнд 11-9

Блайнды: 5000$/10000$ Анте: 1000$ Банк: 20000$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Финальный стол крупного турнира. Игрок А придерживается тайтового, консервативного стиля игры в покер. Игрок С вел себя агрессивно на протяжении всего состязания, но недавно ему пришлось потерпеть несколько серьезных поражений.

Твой хэнд: A♣J♠

Ход игры до тебя: Игрок А повышает до 35000$. Игрок В пасует. Игрок С ставит все свои последние 71000$. Малый блайнд пасует. В банке теперь 126000$. Ответ обойдется тебе в 61000$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Это хэнд, который способен одурачить многих игроков. Туз-валет разных мастей - неплохой хэнд, и за столом с малым количеством участников в отсутствие иной информации тебя вполне устроил бы туз и валет. Но здесь у тебя есть дополнительная информация. Игрок А, который придерживается разумно тайтового стиля, уже открыл торговлю при помощи рейза из первой позиции. Конечно, за небольшим столом эта ставка не имеет такого значения, какое бы она имела за полным столом. Вероятно, у него есть некоторый хэнд, но этот хэнд не обязательно лучше твоих туза и валета разных мастей.

Гораздо более интересен тот факт, что игрок С, которого совсем ничто не вынуждало делать ход, решил поставить все. Кроме того, количество фишек у игрока С не очень велико, поэтому соотношение «банк/ставка», предлагаемое игроку А, делает ответ игрока А обязательным. Если малый блайнд спасует, и ты спасуешь, игроку А нужно будет вложить еще 36000$, чтобы попытаться выиграть банк размером 126000$, и это дает соотношение «банк/ставка», равное примерно 3,5 к 1. С любым хэндом, который был достаточно хорош для оправданной открывающей торговлю ставки, ответ превращается в практически обязательный. Поэтому игрок С делал свой ход, зная, что ему придется доигрывать со своим хэндом до вскрытия, и поэтому у него должно быть что-то действительно сильное.

Таким образом, насколько сильными выглядят теперь твои туз и валет? Вспомним два ключевых понятия из Тома I, «принцип расхождения» и «эффект сэндвича».

В соответствии с «принципом расхождения», когда ты собираешься вступить в борьбу за банк после игрока, который уже повысил, твой хэнд для ответа должен быть лучше, чем минимальный хэнд, который требовался твоему противнику. У игрока А может быть хороший хэнд, но у игрока С определенно есть хороший хэнд. Фактически, твои туз и валет - примерно минимальный хэнд, который оправдывал бы ставку игрока С «на все» (Его наиболее вероятные карты - что-то вроде пары среднего номинала, а такие карты являются фаворитом против твоего хэнда). Учти также то, что у игрока А также может оказаться хороший хэнд, и твой ответ уже не будет выглядеть таким блестящим.

Теперь рассмотрим «эффект сэндвича». Когда существуют активные игроки, которым еще предстоит делать заявку после тебя, то тебе нужен хэнд лучше минимального, чтобы компенсировать следующее:

1. Потенциальные рейзы, с которыми ты можешь столкнуться.
2. Неуверенность, которая является результатом того, что ты не знаешь, какое у тебя в действительности соотношение «банк/ставка».

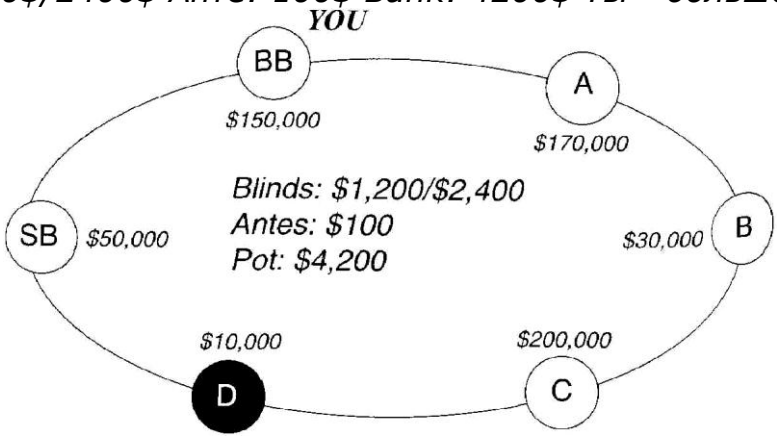
Если игрок А пытался украсть банк, то он, вероятно, сбросит свой хэнд, если ты вступишь в игру. Но если у него есть реальный хэнд, то он может попытаться вынудить тебя поставить все. Твой хэнд должен быть достаточно сильным, чтобы ты мог ответить на эту потенциальную ставку «на все». Когда ты учтешь и «принцип расхождения», и «эффект сэндвича», твои туз и валет уже не покажутся достаточно сильными для подобной ситуации. Тебе следует пасовать, хотя ты почти мог бы сыграть.

Развязка. Ты пасуешь. Игрок А отвечает. Игрок А открывает Т♣8♥**,** а игрок С - 5♠5♦. На флопе приходят 8♦7♠4♥, но на четвертой улице приходит 6♦, и игрок С собирает стрит и выигрывает.

К этому хэнду есть примечание. Хэнды, которые в действительности были открыты игроками, были практически слабейшими из всех возможных вариантов хэндов, против которых ты мог играть, и все же вероятность твоего выигрыша, если бы ты остался в банке с ними, составила бы лишь 40 процентов. Против более разумных (и более вероятных) комбинаций карт вероятность твоего выигрыша снизилась бы до немного более или менее, чем 30 процентов.

Хэнд 11-10

Блайнды: 1200$/2400$ Анте: 100$ Банк: 4200$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Крупный турнир, поздняя стадия второго дня. Игрок С до сих пор играл агрессивно и был удачлив.

Твой хэнд: J♦9♦

Ход игры до тебя: Игроки А и В пасуют. Игрок С повышает, ставя 8400$. Игрок D и малый блайнд пасуют. В банке теперь 12600$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Тебе потребуется вложить 6000$, чтобы ответить, а в банке более 12000$, так что твое соотношение «банк/ставка» для ответа составляет 2 к 1. Это делает ответ обязательным даже при том, что твоя позиция неблагоприятна, а твои карты - лишь валет и девятка одной масти.

Ход игры. Ты отвечаешь. В банке теперь 18600$.

Флоп: Q♠8♦4♥

Вопрос. Ты делаешь заявку первым. Каковы твои действия?

Ответ. У тебя есть внутренний стрит-дро, но, за исключением этого факта, флоп тебе не помог. Конечно, возможно, что он не помог и твоим противникам. Состав флопа благоприятен для тебя, и все валеты, десятки и девятки могут стать твоими «аутами». Наилучшую возможность выиграть банк ты получишь, сделав ставку сейчас. Стандартная пробная ставка в размере примерно половины банка или немного меньше является правильным ходом и дает тебе хорошие шансы, Поставь 7000$ - 8000$ и посмотри, что произойдет.

Ход игры. В действительности, ты лишь делаешь чек. Игрок С ставит 15000$. Каковы твои действия?

Ответ. Пасуй. У тебя ничего нет, и остались только две карты, которые еще должны прийти. Шансы против того, что ты достроишь свой внутренний стрит на четвертой улице, равны почти 11 к 1, и, если ты его не соберешь, то ты, вероятно, столкнешься со ставкой, на которую не сможешь ответить. В колоде еще остались три валета и три девятки, но ты не можешь быть уверен в

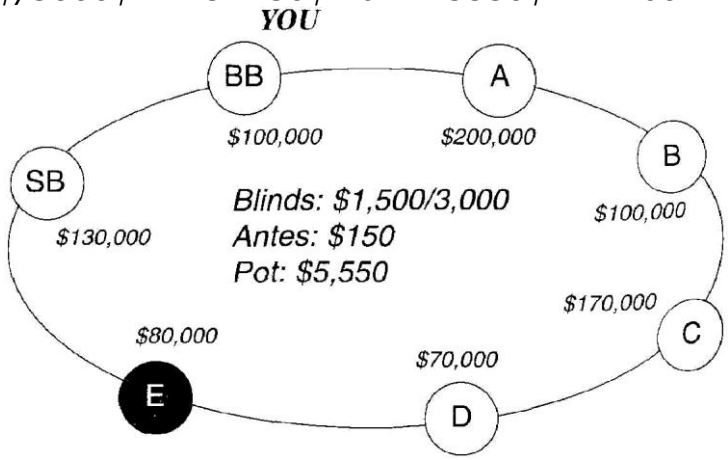
том, что они являются твоими «аутами», поскольку у противника может быть дама. И даже если игроку С не помог флоп, и есть мысль, что он блефует, у него все еще может оказаться туз или король, и тогда ты проиграл. Ты должен пасовать.

Ход игры. Ты пасуешь.

Есть скрытое преимущество в том, чтобы не иметь благоприятной позиции. Когда ты должен делать заявку первым, это позволяет тебе первым сделать ставку, и, фактически, многие банки выигрываются игроками, которые делают ставки первыми. Вот почему продолжительная ставка или пробная ставка в размере половины банка представляют собой такой сильный ход. Поскольку при такой ставке ты получаешь соотношение «банк/ставка», равное 2 к 1, ты должен будешь выиграть банк лишь один раз из трех, чтобы сделать такую игру безубыточной, и это с учетом того, что ты вообще не будешь выигрывать те банки, в которых на твою ставку будет сделан ответ. Конечно же, не стоит злоупотреблять этим ходом. Если ты станешь это делать, то игроки обратят на это внимание и начнут повышать твою ставку вне зависимости от того, помог им флоп, или нет. Но пробная ставка в нужный момент должна войти в твой репертуар.

Хэнд 11-11

Блайнды: 1500$/3000$ Анте: 150$ Банк: 5550$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Крупный турнир, поздняя стадия второго дня. Игрок А очень агрессивен. В течение последних двадцати хэндов ты делал несколько пробных и продолжительных ставок, и ни на одну из них противники не отвечали.

Твой хэнд: Q♥3♦

Ход игры до тебя: Игрок А отвечает. Игроки В, С и D пасуют. Игрок Е отвечает. В банке теперь 11550$.

Вопрос. *Следует ли тебе сделать чек или повысить?*

Ответ. Сделать чек. У тебя ничего нет, но чек обходится бесплатно. Не теряй голову и не пытайся красть банк в этот момент. Хэнды у обоих других участников банка, вероятно, лучше твоего.

Ход игры. Ты делаешь чек.

Флоп: T♠4♦2♦

Вопрос. Ты делаешь заявку первым. *Каковы твои действия?*

Ответ. В обычной ситуации это был бы блестящий флоп для пробной ставки. Хотя у тебя ничего нет, отсутствуют причины полагать, что у кого-то другого что-то есть. Но ты за последнее время сделал несколько пробных и продолжительных ставок. Хотя ни на одну из них не ответили, ты должен

предполагать, что прочие игроки заметили твои ставки и готовы атаковать тебя. Поскольку твой хэнд очень слаб, не напрягайся и сделай чек.

Ход игры. Ты делаешь чек. Игроки А и Е также делают чек. В банке остается 11550$.

Четвертая карта: 3♣

Вопрос. *Каковы твои действия теперь?*

Ответ. Хотя у тебя есть только пара троек, здесь ты имеешь право сделать ставку. Оба твоих противника лишь ответили до флопа и сделали лишь чек после флопа, поэтому у тебя нет причин полагать, что ты проиграл. Сделай пробную ставку в размере половины банка или немного меньше и посмотри, сработает ли она. Ты проявил осторожность в отношении пробной ставки в предыдущем раунде, но, если игроки намерены отдать тебе банк, поднимись и возьми его.

Ход игры. Ты ставишь 6000$. Игрок А отвечает. Игрок Е пасует. В банке теперь 23550$.

Пятая карта: 2♣

Вопрос. *Нужно ли сделать ставку под конец игры?*

Ответ. Нет. Это стандартная ситуация, которая возникает постоянно. Возможно, у тебя лучший хэнд, но любой хэнд, с которым допустим ответ на ставку, побеждает тебя. Поэтому посредством ставки ты можешь здесь лишь потерять деньги. Сделай чек. Если игрок А сделает ставку, то тебе придется принимать сложное решение, и нужно будет внимательно проанализировать отношение «банк/ставка». Но сейчас необходимость сделать чек не вызывает никаких вопросов.

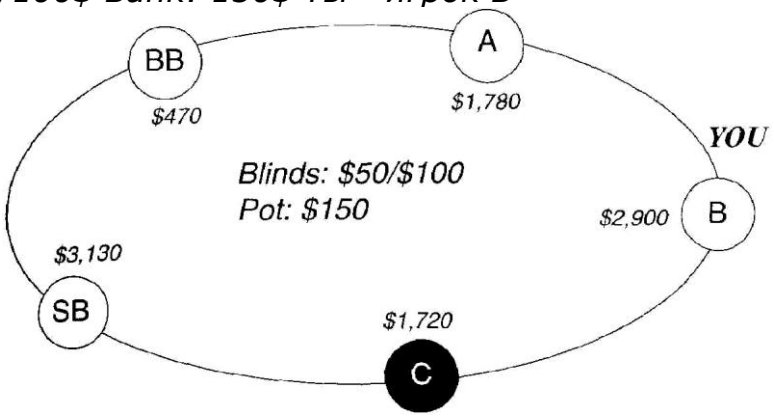
Ход игры. В действительности, ты ставишь 20000$. Игрок А повышает до 70000$. В банке теперь 113550$. *Должен ли ты ответить?*

Ответ. Своими маневрами ты довел себя до ситуации, в которой тебе придется принимать сложное решение, от которого зависят почти все твои фишки. Ответ обойдется тебе в 50000$; таким образом, банк предлагает тебе соотношение, равное более чем 2 к 1 относительно твоих денег. Ты можешь выиграть только в том случае, если противник блефует, но игрок А вполне способен блефовать. Играя против консервативного игрока, ты должен был бы спасовать здесь. Играя против агрессивного игрока, ты можешь рассмотреть возможность ответа. Соотношение «банк/ставка» довольно значительное.

Ход игры. В действительности, ты пасуешь.

Хэнд 11-12

Блайнды: 50$/100$ Банк: 150$ Ты - игрок В



Ситуация: Приближение окончания интерактивного турнира с одним столом.

Твой хэнд: 6♦4♠

Ход игры до тебя: Игрок А пасует.

Вопрос. *Спасуешь ли ты или попытаешься украсть банк при помощи рейза?*

Ответ. Сбрось эти карты. Это очень слабый хэнд, и все, что ты знаешь - это то, что один игрок спасовал. Если кто-либо из оставшихся троих игроков ответит тебе, то у тебя явно будут огромные шансы на проигрыш. Более того, у большого блайнда осталось лишь 470$, поэтому он охотно поставит все практически с чем угодно. Не пытайся использовать блеф против игрока, который только и ждет возможности отправить все свои фишки на середину стола. Ты сейчас не в отчаянном положении; количество твоих фишек достаточно солидно. Оставь подобные ходы отчаявшимся игрокам.

Ход игры. Ты повышаешь до 200$ в попытке украсть банк. Игрок С и малый блайнд пасуют, но большой блайнд отвечает. В банке теперь 450$.

Твоя попытка кражи была неправильным действием сама по себе, но ты еще и усугубил свою ошибку, поставив слишком мало. Ставка должна была быть более высокой, примерно на уровне трех больших блайндов (в нашей ситуации 300$), за исключением тех случаев, когда ты видел, что противники, занимающие позицию после тебя, пасуют после минимальной ставки со стороны соперника.

Флоп: 8♥3♦2♦

Ход игры. Большой блайнд делает чек. *Каковы твои действия?*

Ответ. Вообще-то, довольно неплохой флоп для тебя. Маловероятно, чтобы он помог твоему противнику, а у тебя теперь есть внутренний стрит дро. Но, конечно, непосредственно сейчас ты проигрываешь.

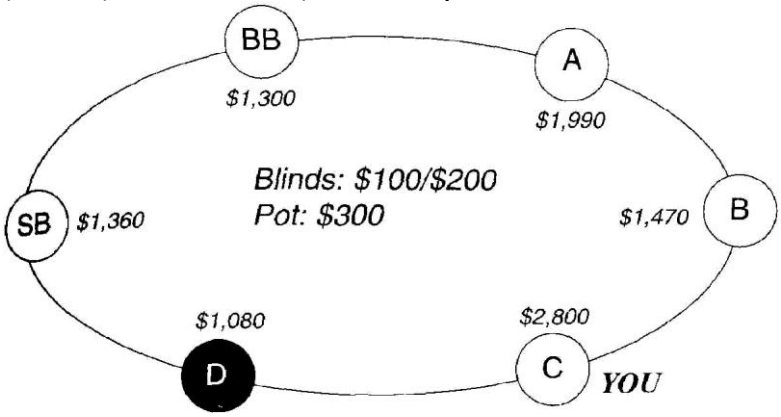
Ты можешь, кстати, сделать ставку. Тебе она обойдется довольно дешево, поскольку у твоего противника осталось лишь 270$; он сделал чек, поэтому существует определенная вероятность того, что он спасует. Кроме того, все шестерки, пятерки и четверки могут стать твоими «аутами». Ставка здесь, естественно, является полублефом.

Ход игры. Ты вынуждаешь противника поставить все, сделав ставку в размере 270$, и противник отвечает. Он открывает J♦8♣, и его пара восьмерок выигрывает хэнд.

Твоя последняя ставка была правильна. Ошибочно было лишь изначальное решение принять участие в банке.

Хэнд 11-13

Блайнды: 100$/200$ Банк: 300$ Ты - игрок С



Ситуация: Интерактивный турнир. Оплачиваются первые три места. Игроки за столом, вначале придерживавшиеся свободного стиля, в последнее время становятся тайтовыми. В предыдущем хэнде ты ответил до флопа, а затем сделал высокую ставку после флопа, и на эту ставку никто не ответил.

Твой хэнд: Q♠T♦

Ход игры до тебя: Игроки A и B пасуют.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Тебе следует играть максимально агрессивно, поскольку количество фишек у оставшихся игроков не является ни большим, ни малым. При наличии двух уже спасовавших игроков твои дама и десятка вполне достаточны для того, чтобы сделать ход. Фактически, ты мог бы его сделать с гораздо более слабыми картами.

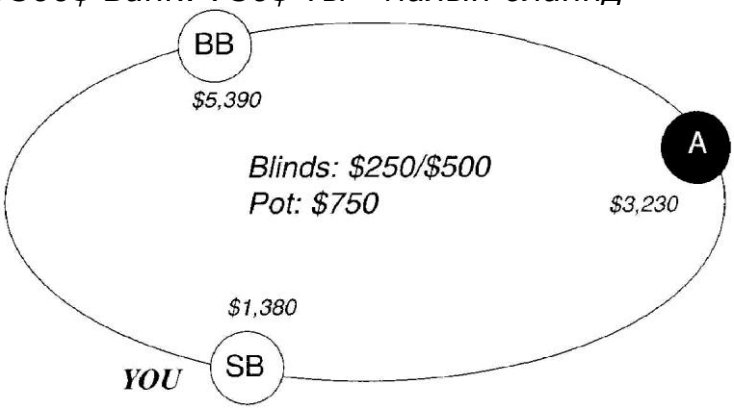
Размер рейза здесь зависит от твоих предшествующих действий. В предыдущем хэнде ты ответил до флопа, а затем сделал ход после флопа. Здесь ты должен наверняка сделать нечто совершенно иное. Ты забираешь деньги соперников, и они знают, что ты забираешь их деньги, но ты не можешь открыто делать одно и то же в каждом хэнде, или же противники придут в замешательство и станут тебе отвечать вне зависимости от того, нужно это им или нет. Помни об этом, это очень важная идея. Ты должен красть таким образом, чтобы дать своим противникам возможность «сохранить лицо», даже если они примерно понимают, что ты делаешь.

Поэтому сделай здесь достаточно солидный рейз - примерно 600$.

Ход игры. Ты ставишь 600$, и оставшиеся игроки пасуют.

Хэнд 11-14

Блайнды: 250$/500$ Банк: 750$ Ты - малый блайнд



Ситуация: Финал интерактивного турнира с одним столом; игру ведут трое оставшихся участников.

Твой хэнд: 8♥5♣

Ход игры до тебя: Игрок A пасует.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

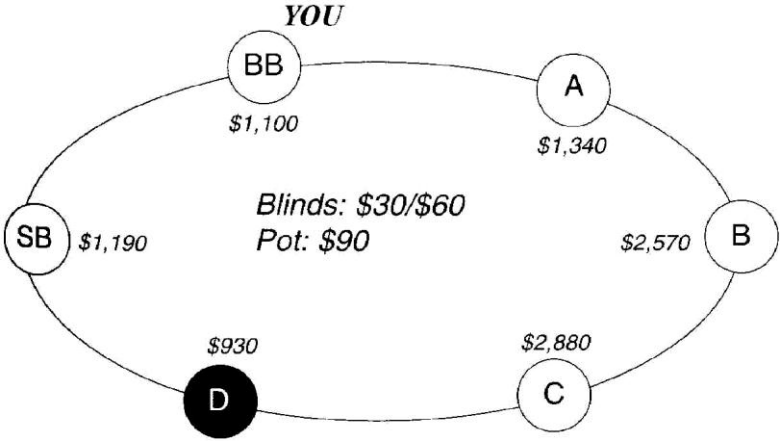
Ответ. Здесь нет никаких вопросов - тебе нужно отправить все оставшиеся деньги в банк и посмотреть, ответит ли тебе противник. Как только ты поставил малый блайнд, количество твоих фишек сократилось до 1130$, и это всего лишь одна треть количества фишек игрока, занимающего второе место. Это означает, что при следующем наборе блайндов все твои деньги, в сущности, будут поглощены. Основная причина, по которой ты должен здесь делать ход с таким малообещающим хэндом (**8♥5♣**) заключается в том, что *один игрок уже спасовал.* Это ценная информация, и, если ты будешь ждать до следующего хэнда, когда ты окажешься на баттоне, то тебе придется делать ход при наличии двух активных игроков, уже участвующих в банке. Конечно, ты просто надеешься, что у большого блайнда на руках какая-нибудь мелочь типа дамы-тройки, и он не будет оспаривать банк.

Еще одна, второстепенная причина, по которой следует поставить все сейчас, состоит в том, что ты уже вложил в банк 250$, и это дает тебе некоторые возможности, которых ты не будешь иметь в другой позиции.

Ход игры. Ты ставишь все, и большой блайнд пасует.

Хэнд 11-15

Блайнды: 30$/60$ Банк: 90$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Середина интерактивного турнира с одним столом.

Твой хэнд: K♠K♥

Ход игры до тебя: Игроки A, B, C и D пасуют. Малый блайнд отвечает. В банке теперь 120$.

Вопрос. *Следует ли тебе сделать чек или повысить?*

Ответ. Тебе придется играть этот хэнд с точностью ювелира. У тебя «монстр», и ты играешь против всего лишь одного противника, у которого может не быть практически ничего, но который пока не готов уступить банк. Тебе нужно будет постараться получить все деньги, какие ты только сможешь получить (возможно, эти деньги будут небольшие), находясь под угрозой возможности прихода на флопе туза, который может побить твои карты. В общем и целом - каверзная ситуация.

Первое решение, которое ты должен принять - следует ли немного повысить или только ответить? Здесь тебе необходимо немного повысить, всего лишь настолько, чтобы показать противнику, что ты серьезно настроен выиграть банк, но не слишком много, в надежде не отпугнуть его от игры. Тебе нужно сформировать банк такой величины, чтобы этот банк стал привлекательной мишенью в дальнейших раундах, а не чем-то, что противник сможет с легкостью отдать. Тебе также нужно, чтобы противник добавил своих денег в центр стола, чтобы он чувствовал себя в некоторой степени обязанным играть банк после флопа. Правильным размером рейза здесь является сумма от 60$ до 90$. Я бы сделал более низкую ставку, если бы противник казался мне тайтовым игроком, и более высокую - если бы противник производил впечатление несколько свободного игрока.

Ход игры. В действительности, ты ставишь 60$, и большой блайнд отвечает, В банке теперь 240$.

Флоп: K♣J♦4♠

Ход игры. Противник ставит 60$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Для тебя это явно великолепный флоп. Единственный его недостаток - наличие валета, который превращает комбинации наподобие туза и дамы или дамы и десятки в стрит-дро. Туз-дама - маловероятная комбинация, поскольку с такими картами противник должен был бы делать рейз до флопа, но дама-десятка вполне соответствует ответу. Однако эти проблемы от тебя

пока далеки. Тебе следует ответить на ставку и удержать противника в игре. В настоящий момент твое наиболее обоснованное предположение должно говорить о том, что у противника либо пара валетов, и он тоже использует затягивание игры, или же он просто сделал небольшую ставку в целях определения своего положения.

Ход игры. Ты отвечаешь. В банке теперь 360$.

Четвертая карта: A♣

Ход игры. Противник ставит 60$. В банке теперь 420$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Туз принес тебе одновременно хорошие и плохие новости. Если противник до сих пор играл с тузом и младшей картой, то теперь он поверит в то, что собрал свой хэнд и уже выигрывает. Но туз мог помочь ему и в том случае, если он играл с возможностью собрать стрит.

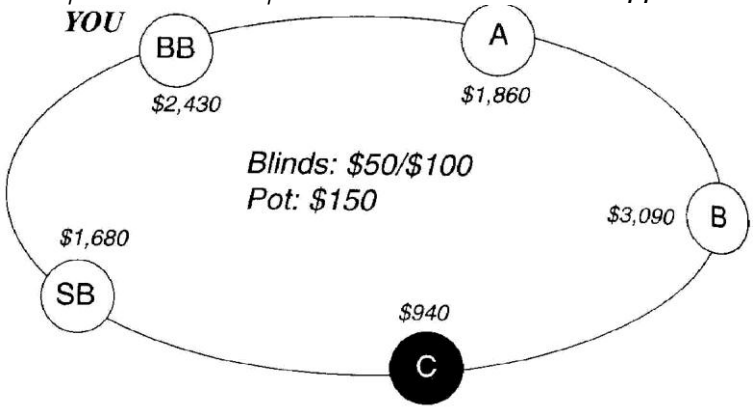
Ты должен заставить его заплатить здесь, поскольку он может собрать такой хэнд, который выиграет против тебя. Твоя проблема заключается в том, что, если у него нет абсолютно ничего, то любого рейза с твоей стороны будет достаточно, чтобы отпугнуть его. Я бы рекомендовал рейз в размере около 200$. Этого будет достаточно, чтобы поддержать любопытство противника, но, следует надеяться, не слишком много, чтобы отпугнуть его от игры, если у него совсем ничего нет. Если у тебя все же получится заставить его торговаться, то тебе придется задуматься, нет ли у него стрита, но это не должно изменить твою игру. Вообще-то, противник провел хэнд очень хорошо; его мелкие ставки создали неясность относительно твоей оптимальной стратегии.

Ход игры. В действительности, ты повышаешь до 400$, и противник пасует. Ты забираешь банк.

Твоя ставка не оставила противнику стратегии выхода. Если бы он ответил на ставку, то банк стал бы настолько велик, что он был бы вынужден играть до конца, поэтому он предпочел уйти. При наличии у тебя очень сильного хэнда нужно ставить столько, чтобы у противника еще оставался приличный процент фишек в случае его ответа и проигрыша. На такие ставки гораздо легче отвечать.

Хэнд 11-16

Блайнды: 50$/100$ Банк: 150$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Приближение окончания интерактивного турнира с одним столом. Остались пятеро игроков.

Твой хэнд: K♥Q♣

Ход игры до тебя: Игрок A пасует. Игрок B отвечает. Игрок C отвечает. Малый блайнд пасует. В банке теперь 350$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. При малом количестве участников за столом король и дама, одной масти или разных мастей, становятся очень сильным хэндом. Тебе определенно нужно играть с таким хэндом, и ты должен повысить.

Ход игры. Ты повышаешь до 250$.

Это правильная идея, но рейз слишком мал. Я бы повысил примерно до 500$. У тебя сейчас есть два противника, и тебе нужно вывести из игры хотя бы одного из них. При помощи настолько невысокого рейза ты даешь им большое соотношение «банк/ставка» для ответа. В действительности, ты практически умоляешь их ответить.

Ход игры. Игроки B и C оба отвечают, добавляя к своим ставкам по 150$. В банке теперь 800$

Флоп: K♦Q♠2♠

Вопрос. *Следует ли тебе сделать ставку с твоими двумя парами, или же лучше сделать чек с намерением осуществить чек-рейз?*

Ответ. Когда ты играешь хэнд, очень важно представлять себе, *как выглядят твои действия в глазах твоих противников.* Если ты не будешь этого делать, то ты будешь упускать значительные возможности, либо выигрывая слишком мало денег при хороших хэндах, либо проигрывая слишком много денег при плохих хэндах.

Ты взял на себя инициативу в ставках в первом раунде торговли, несмотря на свою неблагоприятную позицию. Таким образом, ты заявил, что у тебя хороший хэнд. Хороший хэнд, как правило, предполагает наличие в его составе старших карт. Теперь на флопе пришли король и дама. Если бы я был одним из твоих противников, я бы сейчас думал: «Вот те на! Он сделал ставку, а теперь на доске есть король и дама. Это, наверняка, как-то помогло его хэнду. Нужно быть настороже».

Если ты сделаешь чек, то ты не получишь возможности осуществить чек-рейз, поскольку никто не будет делать ставки. Противники абсолютно верно истолкуют твой чек как ловушку. Если ты сделаешь ставку, в размере около 200$, то кто-нибудь, возможно, подумает, что ты пытаешься купить банк, и ответит. Это твоя наилучшая возможность сформировать банк.

Ход игры. Ты делаешь чек, и игроки B и C также делают чек после тебя.

Четвертая карта: 4♣

Вопрос. *Что теперь?*

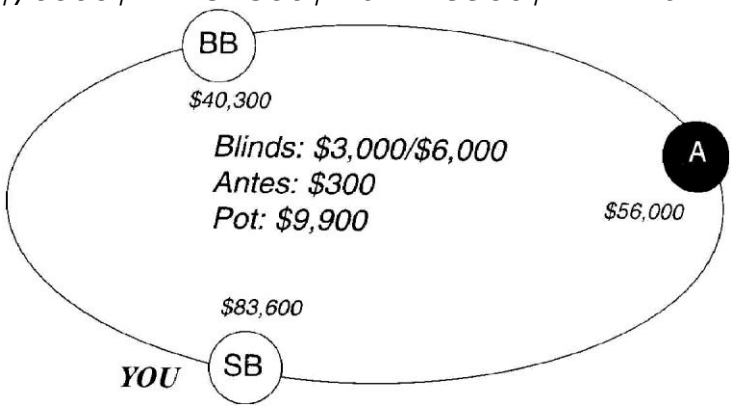
Ответ. Чек приведет лишь к еще нескольким чекам, если только у кого-нибудь из противников нет на руках пары четверок. Поставь пару сотен и посмотри, повезет ли тебе.

Ход игры. Ты ставишь 200$. Игроки B и C оба пасуют.

Ты сделал слишком маленькую ставку в открывающем торговлю раунде, когда у тебя была возможность сформировать приличный банк с сильным хэндом. Ставки после флопа не обязательно принесли бы тебе какие-то дополнительные деньги, а тогда была наилучшая попытка.

Хэнд 11-17

Блайнды: 3000$/6000$ Анте: 300$ Банк: 9900$ Ты - малый блайнд



Ситуация: Финальный стол «живого» турнира с несколькими столами. Все оставшиеся игроки придерживаются основательного, продуманного покерного стиля.

Твой хэнд: Q♣Q♠

Ход игры до тебя: Игрок А пасует.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Пара дам - достаточно сильный хэнд для затягивания игры. Ответь и попытайся заманить противника в ловушку.

Ход игры. Ты отвечаешь. Большой блайнд делает чек. В банке теперь 12900$.

Флоп: K♠6♠4♦

Ход игры. *Каковы твои действия?*

Ответ. Сделай чек снова, продолжая организовывать ловушку.

Тебе стоило бы опасаться лишь одной карты в хэнде противника (эта карта - король), и у него, вероятно, нет этой карты. Если у него есть король, то ты побежден, и ты потеряешь в этом хэнде много денег.

Ты, естественно, надеешься, что либо шестерка, либо четверка создала пару с одной из его карт, и он сейчас считает свои карты лучшими.

Ход игры. Ты делаешь чек. Противник делает чек. Банк остается на уровне 12900$.

Четвертая карта: J♣

Ход игры. *Каковы твои действия?*

Ответ. Это прекрасная карта для тебя, поскольку она младше твоих парных карт. Пришла пора сделать ставку. Если противник тебе не ответит, то это значит, что здесь в любом случае не было возможности выиграть никаких дополнительных денег. Ставка в размере продолжительной даст ему нужное соотношение «банк/ставка», чтобы остаться в игре.

Ход игры. Ты ставишь 6000$. Противник отвечает. В банке теперь 24900$.

Пятая карта: 2♠

Ход игры. *Каковы твои действия?*

Ответ. После прихода этой двойки на столе присутствуют три пики, но тебе придется не учитывать эту возможность. Существует множество других хэндов, которые могут быть у твоего противника, помимо пары пик, и в подобных противостояниях с низким числом М тебе приходится игнорировать отдаленные возможности и просто накапливать фишки. Из пяти карт, находящихся на доске, четыре имеют номинал ниже твоих дам, и только одна имеет более старший номинал, поэтому сделай еще одну ставку в размере половины банка и посмотри, что произойдет.

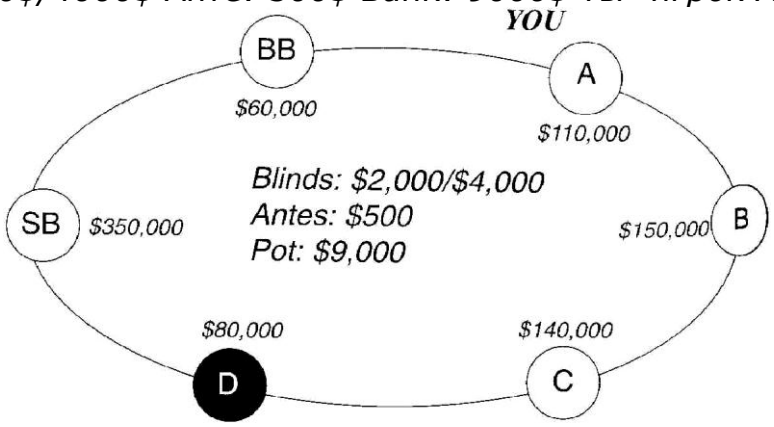
Ход игры. Ты ставишь 9000$. Противник ставит все, вкладывая в банк свои последние 28000$. Тебе для ответа нужно вложить 19000$, а в банке сейчас 61900$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Возможно, у него есть король, но также существует множество других вариантов хэндов, которые могут у него быть, и которые ты можешь побить. Соотношение «банк/ставка», равное 3 к 1, слишком благоприятно при подобных обстоятельствах, поэтому ты должен ответить (играя против типичного игрока).

Ход игры. Ты отвечаешь. Противник открывает K♦4♥ и выигрывает банк. Противнику на флопе пришли старшая и младшая пары, и он использовал затягивание игры против тебя, в то время как ты использовал затягивание игры против него! Кстати, он сыграл хэнд безукоризненно.

Хэнд 11-18

Блайнды: 2000$/4000$ Анте: 500$ Банк: 9000$ Ты- игрок A



Ситуация: Крупный турнир, последний стол. Большой блайнд - консервативный игрок, который начинай день с большим количеством фишек, но оно постепенно сократилось. Ты имеешь за столом репутацию сдержанного игрока.

Твой хэнд: 6♣6♦

Ход игры до тебя: Ты делаешь заявку первым.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Тебе следует здесь повысить в попытке выиграть банк немедленно. За столом с шестью участниками твоя пара шестерок, вероятно, является наилучшим хэндом сейчас, но ты можешь столкнуться с проблемами практически после любого флопа. (Ситуация очень похожа на ту, когда у тебя пара среднего номинала в первой позиции за полным столом). Твоя задача - отбить у некоторых игроков с хэндами, состоящими из старших карт, желание к продолжению игры. Сумма, равная от 15000$ до 20000$, кажется правильным размером рейза.

Ход игры. Ты повышаешь до 15000$. Игроки B, C и D пасуют, и также поступает малый блайнд. Большой блайнд ставит все свои последние 56000$. В банке теперь 80000$, и ответ обойдется тебе в 41000$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать или ответить?*

Ответ. Проработаем эту задачу тщательно, поскольку она представляет собой типичный аспект из целого класса проблем, возникающих в конце турнира. Банк предлагает тебе соотношение «банк/ставка», равное 2 к 1, что весьма благоприятно для тебя. Ты знаешь, что твой противник - консервативный игрок, и ты также знаешь, что, хотя количество его фишек

уменьшилось, оно еще не настолько мало, чтобы он решился на отчаянный ход со слабым хэндом. (Его число М равно 6,5, а его эффективное число М равно 4). Это не означает, что он не может блефовать, но мы должны присвоить блефу несколько меньшую вероятность, чем обычно. Возможные варианты его хэнда подразделяются на три категории:

1. Пара старше твоей. Для карт каждого из номиналов существуют шесть возможных парных сочетаний, и существуют восемь пар, которые номиналом старше твоей пары; это дает 48 возможных комбинаций, и, следовательно, ты проигрываешь с шансами 4,5 к 1.

2. Две непарных старших карты, обоснованная ставка (ставка исходя из силы карт). С какими хэндами мог консервативный игрок сделать обоснованную ставку в этой ситуации? Конечно, туз-король и туз-дама, а также, вероятно, туз-валет и король-дама. Также возможны король-валет и дама-валет. Существует, в общем, по 16 вариантов сдачи любой конкретной комбинации из указанных непарных комбинаций (четыре одной масти и 12 разных мастей); таким образом, для шести указанных комбинаций в сумме получаем 96 возможных вариантов хэндов. Против хэндов этой группы ты являешься фаворитом с шансами 55 к 45.

3. Прочие хэнды, при которых противник либо пытается осуществить полублеф, либо делает законную попытку защитить свой большой блайнд от блефующего игрока.

Возможно, он воспринял твою ставку как блеф, и в этом случае он может быть готов делать ставку с хэндами наподобие туза и девятки, туза и десятки, или даже пары троек. Большинство хэндов этой группы представляют собой сочетание двух карт, номиналом старше твоих шестерок, поэтому в этих случаях ты фаворит с шансами 55 к 45. Но возможность того, что ты играешь против младшей пары или даже против хэнда наподобие туза и четверки одной масти, где одна из карт по номиналу младше твоих парных карт, дает тебе право несколько увеличить шансы, возможно, до уровня примерно 60 к 40.

После определения того, какие хэнды могут быть у противника, следующий шаг - оценить вероятность наличия у него хэндов каждой группы. Не пытайся быть слишком точным! Все, что тебе нужно - это приблизительная оценка.

Так, например, я не думаю, что существует высокая вероятность того, что у твоего противника хэнд третьей группы, поскольку ты также имеешь репутацию консервативного игрока. Я бы присвоил этой группе вероятность 10%.

Большее значение имеют Группы 1 и 2, которые включают наиболее вероятные хэнды. Количество хэндов в Группе 2 намного больше, но не с каждым из таких хэндов противник мог бы сделать ставку. Стал бы консервативный игрок в реальности вкладывать все деньги в банк, имея на руках, например, сочетание «дама-валет»? Возможно, иногда, в зависимости от настроения, но определенно не всегда. Скажем, что вероятность того, что у твоего противника хэнд Группы 1, составляет 40%, а вероятность наличия у него хэнда Группы 2 равна 50%.

Теперь ты действительно готов выполнить окончательный быстрый расчет.

1. С 40-процентной вероятностью ты играешь против хэнда Группы 1, более старшей, чем у тебя, пары, и ты можешь выиграть в 27% случаев у таких пар. Итого это дает тебе вероятность выигрыша 8% для этого варианта.

2. С 50-процентной вероятностью ты играешь против хэнда Группы 2, двух старших оверкарт, и ты являешься фаворитом с шансами 55 к 45. Итого это дает тебе вероятность выигрыша 27% для этого варианта.
3. С 10% вероятностью ты играешь против блефа или полублефа, и выигрываешь в 60% случаев. Итого это дает тебе вероятность выигрыша 6% для этого варианта.

Твои итоговые шансы на выигрыш равны 41%.

41 = 8 + 27 + 6

Таким образом, отношение твоих шансов на проигрыш хэнда к шансам на выигрыш составляет 3 к 2, но твое соотношение «банк/ставка» равно 2 к 1. Легкое решение об ответе.

Ход игры. Ты отвечаешь, и твой противник открывает пару королей. Тебе на флопе приходит 6♠, и ты выигрываешь хэнд.

Несколько заключительных комментариев по этому хэнду.

Подобный анализ поначалу выглядит сложным, но с практикой его выполнение становится легче. Математические расчеты - не главная часть. Самое сложное - быть организованным и постоянно отслеживать в уме все возможности.

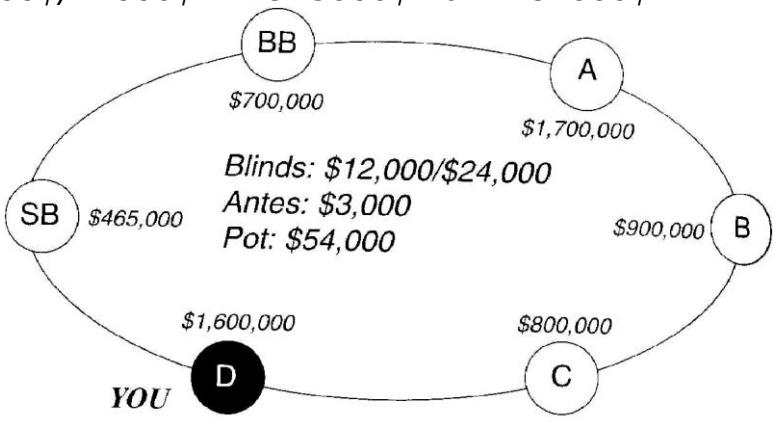
Решающей характеристикой этого хэнда является предлагаемое соотношение «банк/ставка», равное 2 к 1. Когда я не чувствую желания проводить все расчеты, то я полагаюсь на два быстрореализуемых эмпирических правила:

1. Если у меня есть хэнд некоторой силы, и банк предлагает мне соотношение, равное 2 к 1, то я, вероятно, должен ответить.

2. Если у меня есть хэнд некоторой силы, и банк предлагает мне соотношение, равное 3 к 1, то я, определенно, должен ответить.

Хэнд 11-19

Блайнды: 12000$/24000$ Анте: 3000$ Банк: 54000$ Ты - игрок B



Ситуация: Крупный турнир, финальный стол. Малый блайнд несколько тайтовый, консервативный игрок.

Твой хэнд: 4♦4♣

Ход игры до тебя: Игроки A, B и C пасуют.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Младшая пара, при благоприятной позиции относительно двух игроков, которым еще предстоит делать заявку, является сильным хэндом. Тебе следует сделать солидный рейз в размере примерно трех больших блайндов.

Ход игры. Ты повышаешь до 100000$. Малый блайнд ставит все свои последние 450000$. Большой блайнд пасует. В банке теперь 604000$, и ответ обойдется тебе в 350000$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать или ответить?*

Ответ. Эта задача очень похожа на предыдущий хэнд, поэтому ты должен подходить к ней таким же образом. Первым делом необходимо оценить соотношение «банк/ставка». Тебе нужно поставить 350000$, чтобы получить возможность выиграть 604000$. Постарайся упростить арифметику, насколько это возможно. Округли 604000$ до 600000$, отбрось тысячи и подели 600 и 350 на 50, чтобы получить числа, удобные для проведения расчетов. Тебе нужно поставить 7, чтобы выиграть 12; таким образом, банк предлагает тебе соотношение, равное 12 к 7, т.е. примерно 1,7 к 1.

Теперь тебе нужно подумать о вариантах хэндов, с которыми может играть твой противник. Здесь ситуация несколько меняется. Твоя пара ниже номиналом, поэтому здесь вероятность того, что у твоего противника хэнд-блеф (например, еще более младшая пара или что-то наподобие туза и тройки), гораздо меньше, просто потому, что меньшее количество хэндов содержит карты младше твоих четверок. Объедини это с тем фактом, что твой противник известен как тайтовый игрок, у которого не настолько мало фишек, чтобы он был вынужден делать ход, и тебе придется еще больше понизить ту вероятность, что ты играешь против блефа. При подобных обстоятельствах я бы принял такую вероятность равной нулю в целях упрощения математических расчетов.

Теперь зададимся основным вопросом: *Какова вероятность того, что ты играешь против старшей пары, в сравнении с вероятностью того, что ты играешь против двух непарных оверкарт?* В предыдущей задаче ты играл против агрессивного игрока, и мы оценили вероятность игры против пары в 40%, а вероятность игры против двух непарных оверкарт - в 50%. При игре против консервативного игрока тебе следует откорректировать эти значения в противоположном направлении. Консервативные игроки не проявляют такой готовности вложить все свои фишки в банк при наличии у них на руках таких комбинаций как король-дама или туз валет, за исключением тех случаев, когда их действительно поджимает время. Я бы оценил расклад для этого хэнда как 60% - за пару, и 40% - за оверкарты. (Помни о том, что мы не допускаем возможности блефа в этом хэнде).

Используя разбивку «60 против 40», ты можешь быстро оценить свои шансы на выигрыш. В игре против пар твои шансы на проигрыш превышают шансы на выигрыш в соотношении 4,5 к 1, следовательно, ты выиграешь менее чем в 20% случаев. 20 процентов от 60 процентов составляет 12%, так что мы можем сказать, что для этого варианта шансы на выигрыш будут равны 11%. Против оверкарт ты выигрываешь с немного более чем 50-процентной вероятностью. Половина от 40 процентов - это 20 процентов, так что мы можем сказать, что для этого варианта твои шансы на выигрыш составляют 22%. Итоговые шансы на выигрыш составляют 33 процента.

33 = 11 + 22

Ты проигрываешь партию с шансами 2 к 1. Банк предлагает тебе денежное соотношение, равное лишь 12 к 7, поэтому здесь тебе лучше спасовать.

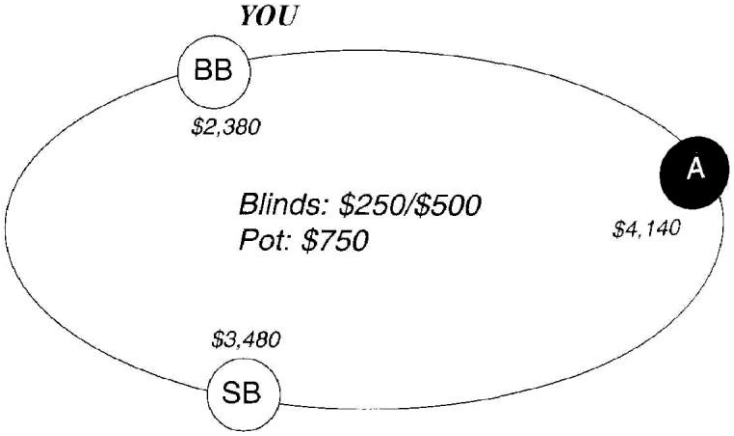
Ход игры. Ты пасуешь, и малый блайнд забирает банк.

Сравни этот хэнд с предыдущим и обрати внимание на то, какую разницу повлекли за собой эти два небольших изменения. Соотношение «банк/ставка»

было несколько хуже, но не разительно хуже. Поскольку мы имели дело с консервативным противником, а не с агрессивным, мы произвели небольшую модификацию в балансе возможных хэндов. Однако результатом этих двух изменений стала замена явного ответа на явный пасс. Никогда нельзя недооценивать важность расчета соотношения «банк/ставка»!

Хэнд 11-20

Блайнды: 250$/500$ Банк: 750$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Финальная игра интерактивного турнира с одним столом, участвуют трое оставшихся игроков.

Твой хэнд: Q♥6♠

Ход игры до тебя: Игрок А повышает до 1000$, и малый блайнд пасует.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. После ставки игрока А в банке 1750$, а ответ обойдется тебе лишь в 500$. Это дает соотношение «банк/ставка», равное 3,5 к 1. Твой хэнд, дама и шестерка разных мастей, выглядит посредственным. Он и правда посредственный, но соотношение «банк/ставка» довольно значительное, поэтому ты должен спросить себя, насколько же в действительности плох твой хэнд.

Против любых двух карт, сданных из колоды на случайной основе, дама и шестерка разных мастей, в действительности, являются фаворитом с шансами 51 к 49! Удивительно, но это правда. Большинство хэндов еще хуже. Реальный вопрос заключается в то, насколько мы можем быть уверенными в том, что мы играем против хэнда, который значительно лучше случайного?

Когда количество участников соревнования сократилось до трех, мы вообще не можем быть в этом уверенными. Не имеет значения, насколько плохи хэнды; один из нас троих должен выиграть банк, и ставка нашего противника может быть не более чем попыткой кражи. На этом этапе турнира преимущественное значение имеет соотношение «банк/ставка» 3,5 к 1 - прекрасное соотношение, когда твой хэнд по рангу занимает место как раз в середине колоды, поэтому отвечай.

Ход игры. Ты отвечаешь. В банке теперь 2250$.

Флоп: J♥T♣5♥

Вопрос. *Нужно ли тебе сделать ставку или чек?*

Ответ. Нам совершенно не помог флоп, поэтому все представления о цене нашего хэнда пошли под откос. Состав флопа в высшей степени неблагоприятен. Две карты среднего номинала вписываются в большое количество комбинаций, а многие комбинации, в которые они не вписываются (т.е. комбинации с тузами и королями), побеждают нас. Ты не должен

проявлять энтузиазма к попыткам кражи здесь. Можно только сделать чек и надеяться получить бесплатную карту.

Ход игры. Ты делаешь чек, и игрок А делает чек.

Четвертая карта: 5♣

Вопрос. *Что теперь?*

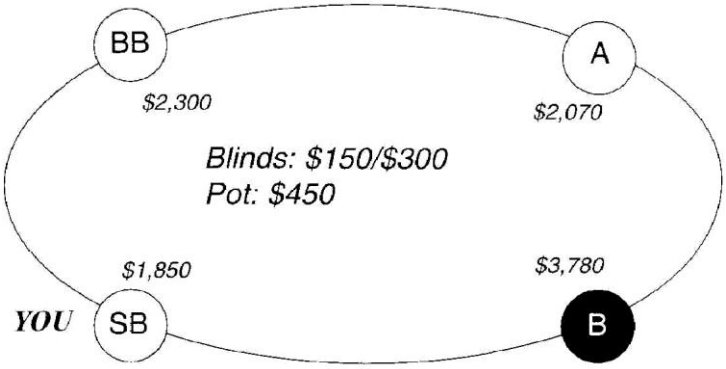
Ответ. Ничего не изменилось, поэтому продолжай делать чек.

Ход игры. Ты делаешь чек, и игрок А ставит 1000$. *Каковы твои действия?*

Ответ. Пасуй. Возможно, у тебя все еще лучший хэнд, но нет никаких причин продолжать ставить на него деньги.

Хэнд 11-21

Блайнды: 150$/300$ Банк: 450$ Ты - малый блайнд



Ситуация: Завершение интерактивного турнира с одним столом.

Твой хэнд: K♥K♦

Ход игры до **тебя:** Игрок А пасует. Игрок В, на баттоне, отвечает. В банке теперь 750$.

Вопрос. *Следует ли тебе ответить, повысить или поставить все?*

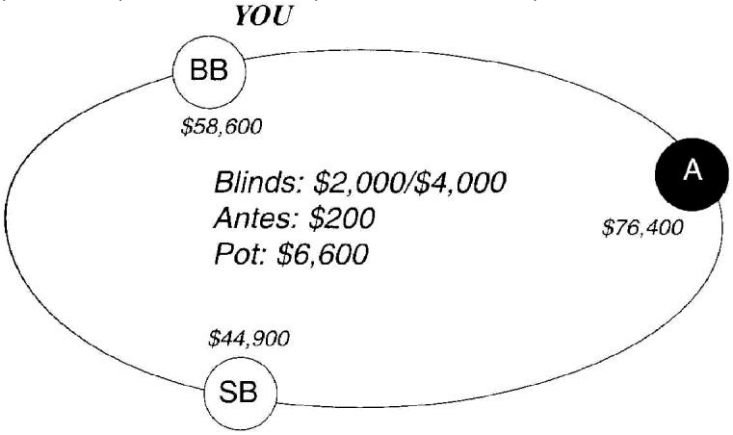
Ответ. Здесь, казалось бы, все условия созданы для того, чтобы поставить все. В банке достаточно приличное количество денег, которое можно выиграть сразу. У тебя самое малое количество фишек среди игроков за столом, и поэтому существует более высокая вероятность того, что ставка «на все» будет расценена как отчаянный шаг.

Но я бы все же этого не делал. Слишком высока вероятность того, что ты отпугнешь всех остальных от игры, а это хороший хэнд для удвоения твоих фишек. Я бы поставил около 900$. Так в банке будет 1650$, и как большой блайнд, так и игрок В могут ответить тебе, добавив к своим ставкам еще по 600$, и это выглядит как довольно хорошее соотношение «банк/ставка». Это также производит впечатление, что ты оставляешь для себя возможность выхода из хэнда позднее, и создает едва уловимое представление о некоторой слабости. Если у кого-либо из игроков есть более-менее приемлемый хэнд, то они, вероятно, вступят в борьбу с тобой, а именно этого тебе и нужно.

Ход игры. В действительности, ты ставишь все, и большой блайнд и игрок В оба пасуют.

Хэнд 11-22

Блайнды: 2000$/4000$ Анте: 200$ Банк: 6600$ Ты - большой блайнд



Ситуация: Финальный стол крупного «живого» турнира с несколькими столами. Как большой блайнд, так и игрок А до сего момента играли консервативно. Ты в последнее время играл свободно и агрессивно.

Твой хэнд: A♣8♥

Ход игры до тебя: Игрок А отвечает. В банке теперь 10600$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Твой хэнд достаточно хорош, чтобы повысить за столом с тремя участниками, но все-таки ответ поступил со стороны игрока с большим количеством фишек, и поэтому необходима некоторая осторожность. Будет благоразумно поставить лишь 2000$, чтобы задешево увидеть флоп, а потом решить, хочешь ли ты участвовать дальше.

Ход игры. Ты отвечаешь, добавляя к своей ставке еще 2000$. Большой блайнд ставит все, вкладывая в банк свои последние 56200$. Игрок А пасует. *Каковы твои действия?*

Ответ. Прежде всего, ты не должен поддаваться побуждению сразу вложить в банк все свои фишки только потому, что у тебя есть туз; следует проанализировать ситуацию.

Когда игрок вступает в банк первым и ставит все, ты можешь предположить, что велика вероятность того, что он блефует, или как минимум играет с хэндом, который не столь же силен, как твои туз и восьмерка. Когда игрок ставит все в банк, в котором уже есть двое участников, это предположение вылетает в трубу. Большой блайнд не блефует в этой ситуации; он ожидает, что ему кто-нибудь ответит, и он рассчитывает выиграть в любом случае. Консервативные игроки могут пытаться украсть банк в легкой, а не в сложной ситуации,

Наиболее вероятный хэнд большого блайнда - это пара, и это, вероятно, не одна из самых младших пар (тройки или двойки). Большая часть непарных комбинаций, с которыми ведут подобную игру, также представляет собой хэнды, доминирующие над тобой, поэтому здесь тоже нет хороших новостей.

Большой блайнд повысил ставку лишь до уровня количества твоих фишек, поэтому в банке теперь 53300$, и для ответа ты должен вложить в банк все свои оставшиеся фишки, 40700$. Это дает тебе приемлемое соотношение «банк/ставка», равное примерно 1,3 к 1. Однако посмотри на свои шансы против хэндов, которые могут быть у твоего противника.

1. Против пяти пар, номинал которых находится между твоим тузом и твоей восьмеркой (КК, QQ, JJ, TT, 99), ты проигрываешь с шансами 2,5 к 1.

2. Против парных карт младше твоей восьмерки (77, 66, 55, 44 - и мы убрали 33 и 22 из перечня возможных хэндов) ты проигрываешь с шансами 12 к 10.

3. Против комбинаций с тузом, которые доминируют над твоей комбинацией (от АК до Т9), ты проигрываешь с шансами почти 3 к 1.

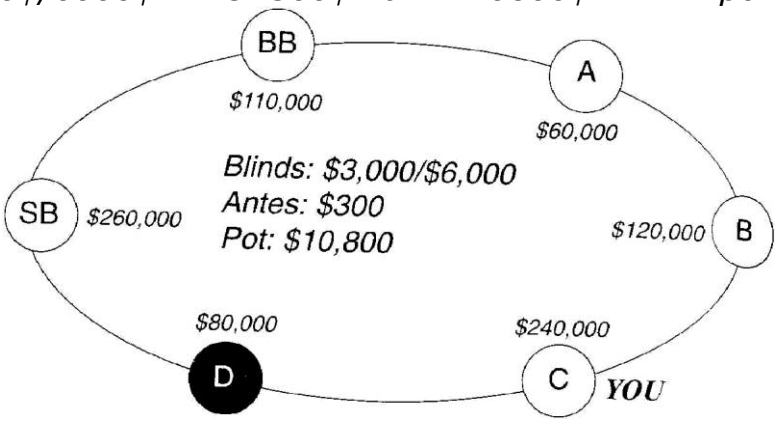
4. Против пары 88 ты проигрываешь с шансами 2,5 к 1, а против пары АА - с шансами 13 к 1 (Существует лишь половинная вероятность наличия у соперника этих пар поскольку по одной из таких карт есть у тебя самого).

Единственные хэнды, для которых ты получаешь нужную цену - это младшие пары, и даже в этом случае это всего лишь нужная цена. Пасуй.

Ход игры. Ты пасуешь.

Хэнд 11-23

Блайнды: 3000$/6000$ Анте: 300$ Банк: 10800$ Ты - игрок С



Ситуация: Финальный стол крупного турнира. Все оставшиеся игроки - сильные, опытные ветераны.

Твой хэнд: A♠K♣

Ход игры до тебя: Игроки А и В пасуют.

Вопрос. *Следует ли тебе ответить, повысить до 30000$ или поставить все?*

Ответ. Этот хэнд взят из финального розыгрыша крупного турнира, в котором игрок с королем и тузом решил поставить все. В этом варианте игры нет ничего ужасно неправильного, но он мне не нравится. Вот почему.

Верно то, что в большинстве случаев такая ставка «на все» выиграет банк. Единственные хэнды, с которыми можно ответить - это пары от среднего до младшего номинала, а также, вероятно, сочетание «туз-дама», и еще, пожалуй, аналогичная комбинация «туз-король». Предположим, твои противники могут ответить с парой восьмерок или карт более высокого номинала, сочетаниями «туз-дама» и «туз-король». В этом случае практически все пригодные для ответа хэнды либо получают равные шансы (туз-король), либо являются небольшим фаворитом (пары от восьмерок до дам) или значительным фаворитом (пара тузов или королей). Единственный хэнд твоего противника, при котором его ответ принесет тебе выигрыш - это туз-дама. Верно, что такие хэнды не будут встречаться настолько часто, чтобы сделать этот вариант игры убыточным. Тот факт, что в большинстве случаев ты будешь забирать блайнды, позволит твоей игре, в среднем, сохранить прибыльность.

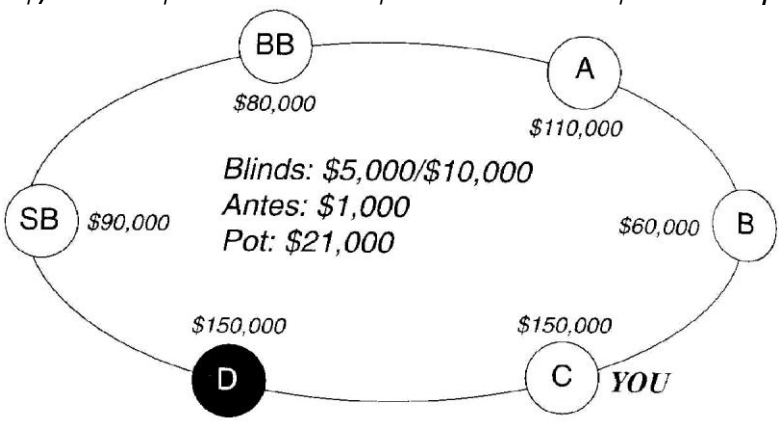
Однако предположим, что ты бы играл как в нормальной ситуации, повысив до уровня примерно 25000$ -30000$. Такая ставка все еще достаточно велика, чтобы забрать блайнды, если ни у кого нет ничего особенного. Если кто-то тебе ответит, то это, вероятно, будет игрок с одной из средних пар, и ты

можешь попытаться переиграть его при помощи маневров после флопа. А если твою ставку повысят, то это, вероятно, будет игрок, чей хэнд является значительным фаворитом. Я предпочитаю здесь нормальную игру, и я полагаю, что с течением времени она окажется более прибыльной и связанной с меньшим риском, нежели ставка «на все». Но ты часто будешь видеть такие ходы «на все», особенно со стороны игроков, которые боятся (возможно, сами того не сознавая) играть хэнд после флопа и хотят упростить себе процесс принятия решений.

В реальном хэнде у малого блайнда была пара дам. Он ответил, и его хэнд выиграл банк. Если ты ответишь в этой позиции с парой дам, то ты можешь быть практически уверен, что у тебя лучший хэнд. Единственные хэнды, которые являются фаворитом против тебя - это пары тузов или королей, а игроки с такими хэндами не склонны отпугивать соперников от банка посредством ставки «на все».

Хэнд 11-24

Блайнды: 5000$/10000$ Анте: 1000$ Банк: 21000$ Ты - игрок C



Ситуация: Финальный стол крупного турнира.

Твой хэнд: A♥K♦

Ход игры до тебя: Игроки A и B пасуют.

Вопрос. *Следует ли тебе ответить, сделать рейз на сумму, превышающую размер банка, или поставить все?*

Ответ. В противоположность предыдущему хэнду, здесь твое число M гораздо меньше (около 7,5; для сравнения, в Хэнде 11-23 оно было равно 24). Более низкое значение числа M создает более весомый аргумент в пользу хода со ставкой «на все», и, фактически, такая игра не лишена смысла. Но я все равно предпочитаю рейз обычного размера, поскольку с настолько хорошим хэндом я действительно хочу поощрить игроков к торговле. Если бы у меня был туз-валет или туз-десятка, я бы в большей степени стремился просто поставить все.

Ход игры. Ты повышаешь до 40000$. Игрок D, находящийся на баттоне, повышает до 70000$. Малый блайнд и большой блайнд пасуют. В банке теперь 131000$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или поставить все?*

Ответ. Теперь ставь все свои последние 110000$. Это поможет тебе устранить позиционное преимущество баттона и придать полную ценность твоему хэнду. Кроме того, вполне возможно, что у тебя сейчас лучший хэнд. Поскольку ты не создал впечатление огромной силы своей первоначальной ставкой, рейз мог последовать со стороны соперника при наличии у него такого хэнда как туз-дама, туз-валет или туз-десятка, а ты являешься крупным

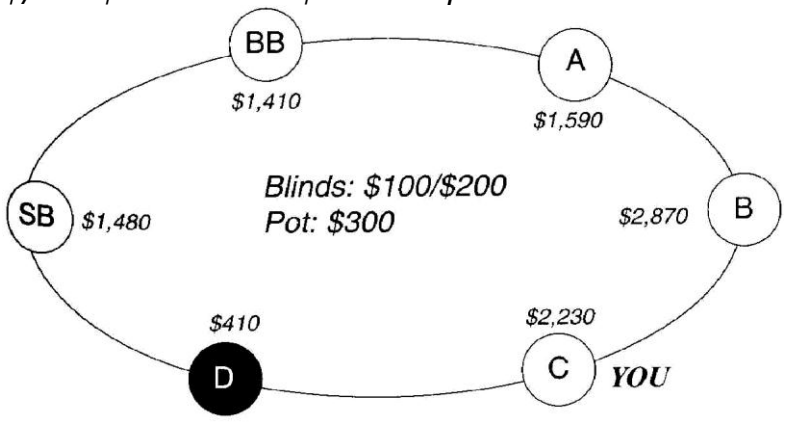
фаворитом против таких хэндов. И, конечно же, существует возможность того, что твой противник просто сбросит свой хэнд, и это будет отличным результатом для тебя.

Еще одно преимущество выбора такого варианта игры в хэнде заключается в том, что ты создал большие трудности соперникам в принятии решения относительно их дальнейших действий, как сейчас, так и после твоей первой ставки. Это очень хорошо. Многие игроки непреднамеренно облегчают своим противникам понимание того, что нужно делать.

Ход игры. Ты ставишь все, и игрок D отвечает, открыв J♣J♠. Тебе приходит король на флопе, и ты выигрываешь хэнд.

Хэнд 11-25

Блайнды: 100$/200$ Банк: 300$ Ты - игрок C



Ситуация: Середина спутникового турнира с одним столом. Игрок B агрессивен и накопил много фишек.

Твой хэнд: 7♠7♦

Ход игры до тебя: Игрок A пасует. Игрок B повышает до 700$. В банке теперь 1000$.

Вопрос. *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

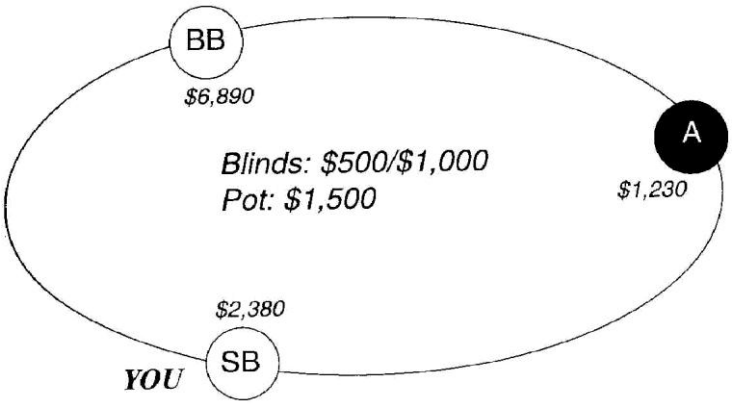
Ответ. Поскольку ты знаешь, что игрок B агрессивен, тебе нужно здесь ставить все. Твоя пара семерок на текущий момент, вероятно, является лучшим хэндом. У игрока B, по всей видимости, две непарных старших карты, если у него вообще что-либо есть. Если он ответит тебе с таким хэндом, ты будешь фаворитом с шансами 13 к 10; кроме того, он может предпочесть сбросить свой хэнд. Конечно, существует возможность того, что у него есть пара более высокого номинала, но если ты позволишь этим опасениям вывести тебя из борьбы за банк, то это будет означать, что ты напрасно потратил время, наблюдая за противником. Он агрессивен, за столом мало игроков, он сделал ход, пытаясь забрать банк, а у тебя есть реальный хэнд. Ты просто обязан вступить в борьбу с противником.

Многие игроки опасаются ставить все лишь с парой семерок, но, чтобы добиться успеха на турнирах, ты должен уметь использовать такие приемы.

Развязка. В действительности, ты спасовал, как и все остальные, и игрок B забрал банк.

Хэнд 11-26

Блайнды: 500$/1000$ Банк: 1500$ Ты - малый блайнд



Ситуация: Финал интерактивного турнира с одним столом, разыгрываемый тремя игроками.

Твой хэнд: A♦8♥

Ход игры до тебя: Игрок A ставит все свои последние 1230$.

В**опрос.** *Следует ли тебе спасовать, ответить или повысить?*

Ответ. Туз-восьмерка - неплохой хэнд для игры с тремя участниками, и тебе определенно нужно сыграть. Не забудь, что ты должен сам поставить все, чтобы отбить у большого блайнда желание использовать его большое количество фишек как орудие борьбы при наличии у него минимально пригодного хэнда. Наилучшую возможность выиграть банк даст тебе игра один на один с игроком A.

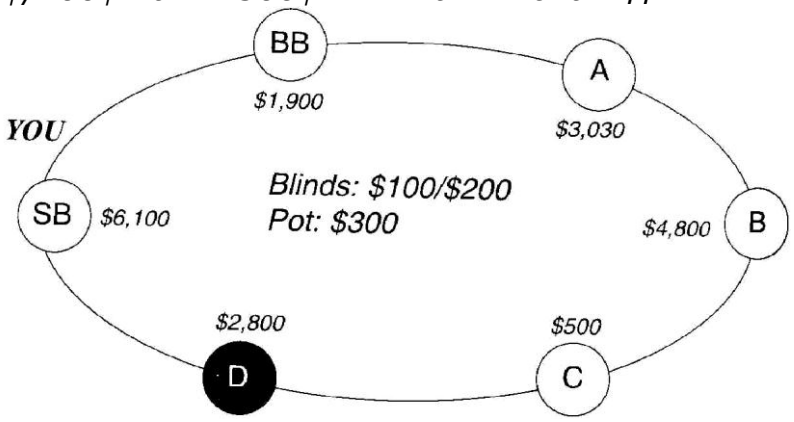
Есть еще вторая возможность, которая называется кооперация. Такой прием используется в ситуациях, когда двое игроков видят возможность подняться на более высокие призовые места посредством вывода третьего игрока из турнирной борьбы. Чтобы использовать этот прием, просто ответь и надейся, что большой блайнд также ответит. Затем делай *чек* до конца игры, не повышая ставки. Если большой блайнд сделает то же самое, шансы на вывод игрока A из турнира возрастут.

Кооперация не является незаконной при условии, что игроки не совещаются открыто. Для реализации этого приема необходимо лишь, чтобы использующие его игроки осознали, что их индивидуальные шансы улучшатся, если третий игрок будет исключен из борьбы, и приняли логичное решение, в результате которого имели бы место требуемые события.

Ход игры. Ты ставишь все, и большой блайнд пасует. Твои A♦8♥ выигрывают у A♠6♥.

Хэнд 11-27

Блайнды: 100$/200$ Банк: 300$ Ты - малый блайнд



Ситуация: Интерактивный турнир; прошло несколько часов с момента начала игры. Остались двенадцать игроков за двумя столами. Игрок С консервативен, но недавно потерпел несколько неприятных поражений. Большой блайнд, придерживающийся свободного стиля, в последнее время был в равной степени неудачлив.

Твой хэнд: A♣T♠

Ход игры до тебя: Игроки А и В пасуют. Игрок С ставит все свои последние 500$. В банке теперь 800$. Игрок на баттоне пасует.

Вопрос. *Каковы твои действия?*

Ответ. В соответствии с правилом «10 к 1», ты можешь ответить на эту ставку с любым хэндом при условии, что ты делаешь заявку последним. Однако здесь после тебя есть еще один игрок. У тебя нет причин полагать, что у пего есть хэнд, но, чисто для страховки, сделай умеренный рейз, примерно до 750$, Так ты покажешь ему, что ты настроен серьезно, и, вероятно, заставишь его сбросить некоторые минимально пригодные хэнды, которые впоследствии могли бы превратиться в побеждающую тебя комбинацию.

Развязка. Ты повышаешь до 750$. Большой блайнд пасует. Игрок С открывает J♠J♥, и его хэнд выигрывает.

Не повезло. Игрок С был в отчаянном положении и мог повышать со многими вариантами хэндов гораздо слабее этого.

Часть Двенадцатая. Игра один на один

Введение

Английский философ Томас Гоббс однажды охарактеризовал жизнь на этапе мифического состояния природы (до возникновения цивилизации) как «мерзкую, жестокую и короткую». Он вполне мог бы теми же словами описать финальную стадию турнира по безлимитному холдэму, разыгрываемую один на один. Теперь фишки делятся лишь между двумя игроками, но блайнды, как правило, огромны, а стартовые требования, в общем, низки. Такая сессия обычно длится несколько хэндов, пока оба игрока не поставят все с какими-нибудь хэндами, сила которых будет слегка лучше средней.

Многие игроки теряются в противоборствах один на один. В течение большого количества лет я разговаривал со многими игроками, которые доигрывали до финала своего первого крупного турнира либо в позиции лидера, либо имея равное количество фишек с противником, а затем проигрывали в течении сессии один на один. Неизменно они уходили, думая: «Я сплоховал. Мне нужно было сделать что-то другое, но я просто не знал, что делать». Обычно в конце беседы я говорил им: «Ты сыграл как надо, но, вообще-то, ты мало что мог сделать. В этих коротких сессиях все зависит от карт».

Хотя от карт действительно многое зависит, существуют несколько простых эмпирических правил, которые могут сделать твою игру более эффективной; также существуют несколько типичных ошибок, которых нужно избегать. В этом разделе мы рассмотрим элементы стратегии игры один на один и проанализируем несколько реальных сессий такой игры с начала до конца.

Во время чтения этой главы помни о том, что на других, более ранних стадиях турнира имеют место ситуации «квази-один-на-один». Самый явный случай - когда ты занимаешь позицию малого блайнда, и все игроки до тебя пасуют. Тогда просто возникает противостояние между тобой и большим блайндом. Многие советы из тех, которые представлены в этом разделе, применимы к подобным случаям.

Иерархия хэндов в игре один на один

Перед тем как я приступлю к описанию стратегии игры один на один, нам необходимо провести некоторую подготовительную работу. Для качала создадим перечень, отражающий иерархию твоих карт на руках. Нам нужно знать, какие хэнды составляют высшие 10% всех хэндов, высшие 20% всех хэндов и. т.д. В этом иерархическом перечне хэнды выстроены по их способности выиграть противостояние со ставками «на все» против одного случайно взятого хэнда. Здесь присутствует множество ключевой информации, и мы будем возвращаться к ней на протяжении всей главы.

Высшие 10% (шансы на выигрыш 62% и выше)

Пары: AA - 66

Непарные карты одной масти: AK - A8, KQ - KJ

Непарные карты разных мастей: AK- AT

Высшие 20% (шансы на выигрыш 58% и выше)

Все перечисленные выше, плюс

Пары: 55

Непарные карты одной масти: A7 - A3, KT - K8, QJ, QT

Непарные карты разных мастей: A9 - A7, KQ - KT, QJ

Высшие 30% (шансы на выигрыш 55% и выше)
Все перечисленные выше, плюс
Пары: 44
Непарные карты одной масти: A2, K7 - K5, Q9, Q8, JT, J9
Непарные карты разных мастей: A6 - A3, K9 - K7, QT

Высшие 40% (шансы на выигрыш 52% и выше)
Все перечисленные выше, плюс
Пары: 33
Непарные карты одной масти: K4 - K2, Q7 - Q5, J8, T9
Непарные карты разных мастей: T2, K6 - K4, Q9, Q8, JT, J9

Высшие 50% (шансы на выигрыш 50% и выше)
Все перечисленные выше, плюс
Пары: 22
Непарные карты одной масти: Q4 - Q2, J7 - J5, T8, T7, 98
Непарные карты разных мастей: K3, K2, Q7 - Q5, J8, T9

Высшие 60% (шансы на выигрыш 47% и выше)
Все перечисленные выше, плюс
Непарные карты одной масти: J4 - J2, T6, T5, 97, 96, 87
Непарные карты разных мастей: Q4 - Q2, J7 - J5, T8, T7, 98

Высшие 70% (шансы на выигрыш 44% и выше)
Все перечисленные выше, плюс
Непарные карты одной масти: T4 - T2, 95, 94, 86, 85, 76, 75
Непарные карты разных мастей: J4 - J2, T6, T5, 97, 96, 87

Высшие 80% (шансы на выигрыш 41% и выше)
Все перечисленные выше, плюс
Непарные карты одной масти: 93, 92, 84, 83, 74, 65, 64, 54
Непарные карты разных мастей: T4 - T2, 95, 94, 86, 85, 76

Высшие 90% (шансы на выигрыш 38% и выше)
Все перечисленные выше, плюс
Непарные карты одной масти: 82, 73, 72, 63, 62, 53, 52, 43
Непарные карты разных мастей: 94 - 92, 84, 83, 75, 74, 65, 64,

Низшие 10% (шансы на выигрыш от 32% до 37%)
Непарные карты одной масти: 42, 32
Непарные карты разных мастей: 73, 63, 53, 43, 82, 72, 62, 52, 42

Я бы не стал пытаться запомнить эту таблицу, но я бы просмотрел ее несколько раз, чтобы понять общий смысл того, где находятся различные хэнды, и какие хэнды примерно эквивалентны друг другу. Эту таблицу должно быть довольно легко читать. Первая группа - это хэнды, которые по шансам на выигрыш, составляют высшие 10% от всех хэндов. Эта группа включает все пары вплоть до шестерок, старшие непарные комбинации с тузами и королями для карт одной масти, и даже комбинации карт разных мастей, включающие туз, вплоть до туза-десятки. Все эти хэнды выигрывают с шансами 62% против

случайного хэнда. (Наилучший хэнд, пара тузов, выигрывает в 85% случаев против двух случайных карт. Я бы сказал, *лишь* в 85 случаев, поскольку многие игроки, получив пару тузов в игре один на один, ведут себя так, как будто они наверняка выиграли, тогда как в действительности они являются фаворитом с шансами между 5 к 1 и 6 к 1).

В следующий блок хэндов входят те хэнды, при которых ты выигрываешь в префлопе с вероятностью от 59 до 61 процента, и, таким образом, эти хэнды помещены среди высших 20% всех хэндов. В этой группе начинают фигурировать старшие комбинации карт разных мастей, включающие короля.

Единственная ключевая идея, которую можно вынести из этой таблицы, заключается в том, что масть имеет небольшое значение, а старший номинал карт имеет большое значение. Комбинации с тузами и королями доминируют в иерархии, тогда как две карты одной масти лишь на 2 процента лучше с точки зрения шансов на выигрыш, чем те же самые карты разных мастей.

Кстати, самой слабой комбинацией из двух карт при игре один на один с доигрыванием хэнда до конца являются тройка и двойка разных мастей. Эта комбинация отличается от самой слабой комбинации для игры за полным столом при тех же условиях, которой является семерка и двойка разных мастей. Ты понимаешь причину этого различия?

За полным столом, при игре до конца хэнда, комбинации из карт младшего номинала часто могут выиграть, если они преобразуются в стрит. (При игре один на один может быть достаточно лишь того, чтобы для одной из карт младшего номинала пришла парная карта). В хэндах, где карты отстоят друг от друга по номиналу на пять пунктов или более, только одна карта может войти в состав стрита. Слабейший хэнд, карты которого по номиналу отстоят друг от друга на не менее чем пять пунктов - это семерка-двойка.

Позволю себе снова подчеркнуть, что в этой таблице хэнды выстроены по признаку их силы при конфронтации со ставками «на все». Во многих ситуациях игры один на один это, в действительности, все, что тебе нужно знать. Если у обоих игроков на момент начала борьбы один на один очень низкие значения числа М, то любой оспариваемый хэнд, вероятно, будет хэндом со ставками «на все».

Но если у обоих игроков значение числа М высокое, то нам придется учитывать еще один фактор, называемый *пригодность для игры.* Игроки высшего класса считают, что некоторые комбинации карт пригодны для игры в большей степени, чем другие комбинации. Например, как король-пятерка разных мастей, так и валет-десятка разных мастей находятся в четвертой группе (высшие 40 процентов всех хэндов), но для хэнда, где предполагаются ставки и маневры и до, и после флопа, большинство игроков сочтут валета и десятку более пригодной для игры комбинацией, нежели короля и пятерку. Одной из причин является явный потенциал стрита. Другая, и более серьезная причина заключается в том, что пятерка на флопе может образовать только младшую пару, тогда как и валет, и десятка имеют шансы образовать старшую или среднюю пару. Если на флопе придет пятерка, и ты соберешь младшую пару, то ты можешь выиграть при вскрытии карт, но ты можешь не захотеть доигрывать до вскрытия карт всего лишь с младшей парой. Эта слабость, присущая комбинациям старшей и младшей карт, приводит к тому, что многие игроки неохотно вступают в борьбу с подобными комбинациями при противостояниях с высокими значениями числа М.

Игра один на один в префлопе

В игре один на один нет ничего чистого и аккуратного. Здесь нет и намека на современную продезинфицированную «войну на расстоянии» с компьютерными экранами и беспилотными самолетами в качестве наиболее предпочитаемого оружия. Вместо этого представь себе пару вестготов, лупящих друг друга палицами и алебардами. Это ближний и грязный бой, и, чтобы выжить, ты должен сражаться за каждый и всякий хэнд.

Отметив это, обратимся к четырем ключевым принципам игры один на один в префлопе.

1. Любая пара - сильный хэнд.
2. Практически все хэнды представляют собой борьбу между комбинациями непарных карт.
3. Доминирование - это не настолько плохо, как ты думаешь.
4. Как правило, ты будешь получать требуемое для игры соотношение «банк/ставка».

Принцип первый: Любая пара - сильный хэнд

В холдэме существуют 1326 возможных стартовых хэндов. (Это число нетрудно рассчитать. Представь себе сдачу двух карт из колоды, в которой 52 карты. Существуют 52 варианта сдачи первой карты, и, после того, как эта карта сдана, существует 51 вариант сдачи второй карты. 52 x 51 = 2652. Но в этом расчете каждый хэнд учтен дважды. Такой хэнд как K♠ 7♥ был учтен один раз, когда первой сданной картой был король, и еще один раз, когда первой сданной картой была семерка. Поэтому подели 2652 на 2, и ты получишь 1326 возможных хэндов).

Из этих возможных стартовых хэндов только 78 являются парами, и это составляет около 6 процентов (Для каждого номинала карт существуют шесть возможных парных комбинаций, а номиналов всего 13). Это число приводит к нескольким интересным выводам в отношении игры один на один:

1. В среднем, ты будешь получать на руки пару один раз в 17 хэндов.
2. Оба игрока получат на руки пару в одном и том же хэнде немного чаще, чем один раз в каждые 300 хэндов.
3. Ни одна из сторон не получит на руки пару в 7 хэндах из 8.
4. Одна из сторон, но не другая, получит на руки пару примерно в одном хэнде из 8.

Короче говоря, любая пара - это хорошая сдача, которая заслуживает того, чтобы с ней игрок вел сильную игру. Наихудшая возможная пара - двойки, и вот каким образом пара двоек играет против некоторых непарных карт при доигрывании до конца:

- Против AK разных мастей: 53,0%
- Против AK одной масти: 49,9%
- Против AJ разных мастей: 48,7%
- Против 76 разных мастей: 49,4%
- Против AT разных мастей: 52,0%
- Против K7 разных мастей: 52,6%
- Против Q3 разных мастей: 53,8%

Наихудшее возможное непарное сочетание карт, против которого могут играть двойки - это рядом стоящие одной масти номиналом от валета-десятки до десятки-семерки, поскольку для таких сочетаний возможен стрит в обоих направлениях. Забавно, но самые приятные рядом стоящие одной масти в

качестве карт противника - это туз-король, поскольку с такими картами можно построить стрит только в одном направлении.

Когда у тебя есть пара, ты должен исходить из того, что у противника пары нет, и играть соответствующим образом. Ты практически наверняка не сможешь «прочитать» действия своего противника настолько точно, чтобы понять, когда у него на руках пара, а когда - две непарных старших карты. Кроме того, пара у него будет настолько редко, что, если ты будешь пытаться определить ее наличие, то твои попытки тебе же обойдутся в большое количество денег.

Единственные случаи, когда ты можешь стать крупным фаворитом в префлопе в игре один на один, это те случаи, когда твоя пара более высокого номинала встретится с парой менее высокого номинала или двумя непарными младшими картами. Вот несколько примеров:

- AA против 77: 79,7%
- AA против JT одной масти: 78,3%

Если твоя пара по номинииналу находится между номиналами двух карт твоего противника, то наличие у него оверкарты имеет большое значение. Например: против A2 разных мастей: 70,1%

Принцип второй: Практически все хэнды представляют собой борьбу между комбинациями непарных карт

В семи хэндах из восьми у обоих противников на руках непарные карты. Если у них нет одной карты равного номинала (это ситуация, которую мы называем *доминированием),* то *ни одна комбинация двух непарных карт не может быть большим фаворитом против другой комбинации двух непарных карт.*

Вот вероятности для некоторых противостояний непарных карт:

Две карты более высокого номинала против двух карт более низкого номинала:

- AK разных мастей против JT разных мастей: 62,6%
- AJ разных мастей против 86 разных мастей: 63,1%
- AJ разных мастей против 76 одной масти: 58,0%
- T9 одной масти против 87 одной масти: 63,5%
- QJ одной масти против T2 разных мастей: 71,8%

Две карты старшего и младшего номинала против двух карт среднего номинала:

- A2 разных мастей против JT разных мастей: 54,5%
- K4 разных мастей против Q5 разных мастей: 59,9%
- A7 одной масти против 9-8 одной масти: 56,4%

Перемежающиеся карты (первая и третья по старшинству против второй и четвертой по старшинству):

- AQ разных мастей против KJ разных мастей: 62,6%
- KT разных мастей против Q4 одной масти: 61,2%

Как ты можешь видеть, диапазон составляет от немногим более, чем 70 процентов (в наихудшем сценарии игры двух средне-высоких рядом стоящих одной масти против двух сильно отличающихся друг от друга по номиналу карт) до невысоких значений 55 - 57%. Большинство случаев находятся в районе 60 с небольшим процентов.

Принцип третий: Доминирование - это не настолько плохо, как ты думаешь

Термин «доминирование» относится к ситуации, когда два хэнда включают одну карту одного и того же номинала. Если вторая карта у тебя номиналом ниже, чем у противника, то ты имеешь значительные шансы на проигрыш, однако на самом деле все не так уж плохо. Вот несколько конкретных примеров.

- QJ одной масти против QT разных мастей: 73,8%
- KT разных мастей против K8 одной масти: 67,6%
- AT разных мастей против A8 разных мастей: 71,2%
- AK одной масти против AQ одной масти: 71,3%

Эти числа хуже для проигрывающего, чем в предыдущих примерах, но они лишь ненамного хуже. Их диапазон просто варьируется от высоких значений 60 до низких значений 70, а не от высоких значений 50 до низких значений 60,

Принцип четвертый: Как правило, ты будешь получать требуемое для игры соотношение «банк/ставка»

В противостояниях один на один игрок на баттоне одновременно является малым блайндом. (Его противник - большой блайнд). Игрок, занимающий позицию на баттоне/месте малого блайнда делает заявку первым до флопа, но последним во всех последующих раундах ставок.

Присутствуют ли в игре анте, или нет, малый блайнд/баттон всегда имеет соотношение «банк/ставка», достаточное, как минимум, для ответа в префлопе, Например, предположим, что блайнды равны 5000$/10000$, а анте составляют 1000$, и у обоих игроков достаточно много фишек. В банке теперь 17000$, и игра обойдется малому блайнду/баттону в 5000$.

Таким образом, банк предлагает ему соотношение 17 к 5, т.е. более 3 к 1. Наихудший хэнд, который у него может быть - тройка и двойка разных мастей - проигрывает среднему хэнду с шансами, лишь немного превышающими значение 2,1 к 1. Поэтому ты практически в прямом смысле можешь ответить с любыми двумя картами. (Ты не можешь сопротивляться рейзу со стороны большого блайнда, если у тебя на руках тройка и двойка разных мастей, но это уже другой вопрос).

Позиция и размер ставки при игре один на один

При игре один на один позиция имеет даже большее значение, нежели за полным столом, поскольку она имеет лишь два варианта статуса. Ты либо в благоприятной позиции в течение оставшегося хэнда, либо в неблагоприятной позиции. Сравни эти условия с торговлей в префлопе за полным столом, когда представление о позиции носит гораздо менее четкий характер. Большинство ставок делаются без какой-либо уверенности в том, какую позицию будет занимать после флопа игрок, делающий ставку сейчас. Например, предположим, что за столом девять игроков, и ты делаешь заявку пятым, а четверо игроков перед тобой пасуют. Если ты сделаешь ставку сейчас, то какая у тебя будет позиция после флопа? Если тебе ответят двое игроков за тобой, а блайнды спасуют, то твоя позиция будет неблагоприятной - ты будешь делать заявку первым из трех игроков. Но если блайнды ответят, а игрок перед баттоном и игрок на баттоне спасуют, то твоя позиция будет отличной - ты будешь делать заявку последним из трех.

Позиция приобретает особую важность, когда два соревнующихся хэнда близки по ценности. В этом случае игрок, делающий заявку последним, получает значительное превосходство. Но, как мы только что видели в предыдущем разделе, в игре один на один большинство хэндов близки друг к другу по ценности! Следовательно, позиция имеет при игре один на один гораздо большее значение, чем в каких-либо других ситуациях холдэма.

Когда ты делаешь рейз, каким должен быть размер рейза? В Томе I были приведены аргументы в пользу рейза, равного трем большим блайндам. Этот рейз был охарактеризован как стандартный стартовый рейз, соответствующий диапазону от трех до пяти больших блайндов, и подлежащий варьированию при необходимости в целях запутывания противников. В игре один на один не нужно использовать настолько высокий рейз. Одной из причин выбора такого размера ставки за полным столом была необходимость отпугнуть от игры участников с минимально приемлемыми хэндами и не дать им собрать побеждающую тебя комбинацию. При наличии лишь одного противника тебе некого больше отпугивать. Теперь я скорее сделаю ставку в размере от двух до трех больших блайндов. С двумя картами я в значительной степени предпочитаю ставку, равную двум большим блайндам. Так я не вкладываю большого количества фишек, и я пытаюсь побудить к торговле противника, если у него на руках сочетание туза с другой картой, короля с другой картой или дамы с другой картой, над которым я доминирую. Ставку в размере трех больших блайндов я использую, чтобы отбить у противника желание вести торговлю и заставить его спасовать.

Когда малый блайнд/баттон начинает игру ответом, а большой блайнд хочет повысить, то я рекомендую ему сделать рейз гораздо больше обычного - примерно, до четырех - пяти больших блайндов. Смысл заключается в том, чтобы, по возможности, быстро закончить хэнд и нейтрализовать недостатки позиции. Стратегия успешной борьбы один на один подразумевает игру в как можно большем количестве хэндов при хорошей позиции и, по возможности, быстрое агрессивное завершение хэнда с минимально пригодными картами и плохой позицией.

Противостояния с высокими и низкими значениями числа М

Твоя стратегия в значительной степени зависит от того, сильно ли повысились блайнды относительно количества твоих фишек. В интерактивных турнирах, в частности тех, которые проводятся по типу «sit-and-go» (поиграл и ушел), значения числа М к моменту начала периода игры один на один часто находятся в диапазоне от 5 до 10. В борьбе в таких условиях часто используются ставки «на все», и такая борьба заканчивается довольно быстро. Однако в «живых» турнирах блайнды могут составлять лишь крошечную долю от количества фишек, и значения числа М могут варьироваться от 20 до более чем 100. Такая ситуация в гораздо большей степени напоминает нормальный покер и требует терпения и тщательного планирования.

Понятие «эффективного числа М» принимает несколько иное значение в игре один на один. Поскольку игроки теперь участвуют в каждом хэнде, и отсутствует возможность просто сидеть и наблюдать в течение нескольких хэндов, то уменьшается необходимость модифицировать фактическое число М в целях отражения изменений стратегии вследствие сократившегося количества участников. Обдумывая игру один на один, я просто использую фактическое число М.

Базовая стратегия ставок в префлопе

Теперь воспользуемся уже имеющейся у нас информацией, чтобы создать базовую стратегию ставок в префлопе. Если ты, как и большинство игроков, чувствуешь себя дискомфортно, играя один на один, то эта стратегия хотя бы будет гарантировать, что твоя игра будет разумной, и позволит тебе избежать многих неприятностей. Если желаешь, можешь применять эту стратегию механически, поскольку маловероятно, чтобы в короткой сессии игры один на один, когда очень небольшое количество хэндов будет действительно доиграно до вскрытия карт, твой противник мог извлечь из твоей игры достаточную информацию о смысле твоих действий.

Ты - малый блайнд/баттон

Как игрок, занимающий позицию малого блайнда/баттона, ты первым делаешь заявку в префлопе и последним после флопа. Банк предложит тебе соотношение «банк/ставка» для игры, равное 3 к 1, и ты будешь иметь позиционное преимущество в течение всего хэнда. Пока эти преимущества работают на тебя, играй агрессивно! Вот твои правила:

1. Как минимум отвечай с любыми двумя картами (Если твой противник регулярно повышает из позиции большого блайнда после твоих ответов, то сбрасывай мелкие хэнды - те, которые входят в низшие 20% возможных хэндов).

2. Твоим потенциальным хэндом для рейза является любой хэнд, находящийся среди высших 40% всех хэндов при низких значениях числа М (менее 10 для каждого из игроков). Если число М для обоих игроков выше (10 и более), то твои стандарты должны быть более жесткими. В этом случае потенциальным хэндом для повышения является хэнд, входящий в высшие 30% всех хэндов. Когда у тебя есть потенциальный хэнд для рейза, повышай в двух третях случаев и отвечай в одной трети случаев. Если у тебя есть одна из трех старших пар (тузы, короли или дамы), то используй обратное сочетание (отвечай в двух третях случаев и повышай в одной трети случаев).

3. Если ты ответил, и противник повысил, отвечай с любым тузом, любой парой, а также любым другим хэндом, входящим в высшие 30% всех хэндов.

4. Если ты ответил, и противник поставил все, отвечай с любым хэндом, входящим в высшие 20% всех хэндов.

5. Если ты повысил, и противник сделал ре-рейз (на все или нет), обязательно отвечай с любой парой или любым другим хэндом, находящимся среди высших 10% всех хэндов. (Обрати внимание на то что 80% всех ре-рейзов осуществляются игроками, имеющими на руках две непарных старших карты, отсюда и правило отвечать с парами). Возможно, ты сочтешь нужным ответить с хэндами, входящими в высшие 20% всех хэндов, в зависимости от прочих обстоятельств. Я бы, например, ответил с таким хэндом, если бы мое денежное соотношение было равно 4 к 1 или 3 к 1. При соотношении, равном 2 к 1, я бы ответил, если бы что-то знал о противнике, что могло бы навести меня на мысль об ответе. Когда значения числа М очень большие, мои ограничения становятся более строгими. При этом условии я бы отвечал только с парами вплоть до шестерок, или же с комбинациями «туз-король», «туз-дама» или «туз-валет».

Логика этих правил достаточно проста. Рейз после твоего ответа не обязательно указывает на большую силу, поэтому для продолжения игры тебе нужен просто хороший хэнд, Рейз после того, как ты уже повысил, указывает на наличие очень хорошего хэнда, и ограничение приемлемых для ответа

хэндов до высших 10% хэндов дает тебе возможность конечного успеха, обеспечивая ту вероятность, что у тебя будет лучший хэнд при вскрытии карт. Конечно, соотношение «банк/ставка» также играет здесь роль, и, если это соотношение является привлекательным, ты можешь решить вступить в борьбу и с более слабым хэндом.

Одно последнее важное правило: если значения числа М являются низкими (например, от 3 до 5), и твой противник, по-видимому, взял за правило ставить все в каждом хэнде, то отвечай с хэндом, находящимся среди высших 30% хэндов.

Ты - большой блайнд

В качестве большого блайнда ты будешь находится в неблагоприятной позиции в течение всего оставшегося хэнда, поэтому высокий приоритет имеет задача быстрого окончания хэнда.

1. Если твой противник лишь ответил, и значения числа М составляют менее 5, то повышай «на все» с любым хэндом, входящим в высшие 30 % всех хэндов. Если значения числа М находятся между 5 и 10, повышай, но не обязательно «на все». При больших значениях числа М (выше 10) ужесточи свои требования до высших 20% хэндов.

2. Если твой противник повысил, отвечай с любым хэндом, входящим в высшие 30%, и делай ре-рейз с любым хэндом, входящим в высшие 20%. Здесь, однако, ты должен обращать внимание на то, как играет противник. Если он обычно делает невысокие рейзы, а затем вдруг резко повышает, то ужесточи свои требования для ответа до высших 20% хэндов, и, соответственно, требования к ре-рейзу - до высших 10% хэндов.

3. Если противник повысил «на все», отвечай с любым хэндом, входящим в высшие 20% хэндов.

Твоя стратегия рейзов из позиции большого блайнда агрессивна и отражает твое желание избежать игры в постфлопе, насколько возможно.

Примеры сессий игры один на один

В Томе I и в большей части Тома II наше внимание было сфокусировано на отдельных хэндах и задачах. Этот подход не настолько полезен для изучения игры один на один, поскольку игра в каждом хэнде, как правило, тесно связана с предшествующей игрой. Оба игрока пытаются прочитать мысли противника и разгадать его стратегию. Как можно скорее ты должен найти ответы на примерно следующие вопросы:

1. Он в отчаянии или уверен в себе? Он устал или энергичен?

2. Его устраивает длинная сессия, или же он хотел бы побыстрей закончить ее?

3. Когда он вступает в борьбу посредством ответа на блайнд, он делает это с плохими хэндами, или и с плохими, и с хорошими хэндами?

4. С какими хэндами он использует затягивание игры?

5. Какой хэнд ему нужен, чтобы ответить на ставку «на все»?

6. Он играет так же, как и за столом с тремя и четырьмя участниками, или же переключился на какую-то новую стратегию исключительно для игры один на один?

Вместо того чтобы анализировать хэнды изолированно, мы рассмотрим две сессии игры один на один полностью и постараемся почувствовать тактику и стратегию этих дуэлей. Мы начнем с битвы между Филом Айви и Джоном Д'Агостино.

Сессия игры один на один №1: Айви против Д'Агостино

Турнир «Turning Stone», проводившийся в 2004 году, был примечателен тем, что впервые в истории покера была проведена прямая трансляция целого турнира. Вместо тщательно отредактированного набора хэндов (как правило, выбранных по причине наличия в них старших пар или торговли со ставками «на все») зрители увидели хэнды, которые были в большей степени характерны для реального практического покера; здесь преобладали небольшие хэнды, а победы достигались при помощи искусных ходов.

В финале один на один играли Фил Айви («убеленный сединами» ветеран 27 лет) и Джон Д'Агостино, относительный новичок в возрасте 21 года. Айви считается одним из немногих игроков высшего мирового класса в безлимитном холдэме. Он несколько раз выигрывал финальный стол Мирового тура по покеру. В 2003 году он очень сильно шел на Мировом первенстве по покеру, но в итоге выбыл из борьбы на десятом месте после жестокого поражения в схватке с Крисом Манимейкером. Д'Агостино всех удивил на турнире «Turning Stone» только по причине своей молодости. До недавнего времени любого 21-летнего игрока на крупном турнире по безлимитному холдэму сочли бы «мальчиком для битья». Сегодня огромный рост количества интерактивных покерных соревнований привел к наличию постоянного потока игроков, которым недавно исполнился 21 год, но у которых на счету уже сотни, а то и тысячи турниров по безлимитному холдэму. Д'Агостино добился огромного уважения на турнире «Turning Stone» и сейчас считается одним из лучших игроков этой новой формации.

В начале сражения Д'Агостино прилично лидировал по количеству фишек, задействуя в игре около 63% фишек. Блайнды на начало игры составляли 6000$/12000$, анте - 2000$.

Хэнд №1: Блайнды 6000$/12000$, анте по 2000$,

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$705,000	SB/B	A♥2♥
Phil Ivey	$417,000	BB	7♣3♦

Ход игры: Д'Агостино ставит 25000$, повышая на 19000$; Айви пасует.

Результат: Айви проигрывает 14000$.

Комбинация с тузом - очень сильный хэнд при игре один на один. Если у тебя есть туз, то существует 90-процентная вероятность того, что у твоего противника его нет, и туз может легко выиграть хэнд сам по себе. Рейз Д'Агостино вполне понятен. У Айви был один из наислабейших хэндов, и он совершенно правильно сбросил его.

После матча Айви отметил, что его генеральный план подразумевал медленную игру в надежде переиграть противника во множестве мелких банков. Хотя он отстает по количеству фишек, значения числа M довольно высоки; 19 у Айви, 32 у Д'Агостино. Такие значения числа M достаточно велики, чтобы открыть дорогу многочисленным ходам и маневрам.

Хэнд №2: Блайнды 6000$/12000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$719,000	BB	7♣5♦
Phil Ivey	$403,000	SB/B	9♣8♣

Ход игры: Айви ставит 30000$, повышая на 24000$; Д'Агостино пасует.
Результат: Д'Агостино проигрывает 14000$,

Айви длительно раздумывал, перед тем как повысить, и вообще очень осмотрительно действовал в этой сессии, и когда пасовал, и когда отвечал, и когда повышал. Поддерживая размеренный ритм, он не дал своему противнику возможности делать какие-либо выводы на основании скорости ставок (что касается выражения лица Айви, то о его непроницаемости ходят легенды).

Хэнд Айви, девятка и восьмерка одной масти, находился по статусу в середине колоды. Такой хэнд определенно заслуживал, чтобы с ним ответили, но Айви пришлось повышать с некоторыми хэндами средней силы, чтобы замаскировать свои рейзы с действительно сильными хэндами. Он выбрал этот хэнд для одного из таких маскировочных рейзов.

Д'Агостино мог выиграть банк при помощи ре-рейза, но он никак не мог этого знать. Его хэнд был слаб, и его невозможно критиковать за пасс.

Хэнд №3: Блайнды 6000$/12000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$705,000	SB/B	J♦9♣
Phil Ivey	$417,000	BB	K♣3♥

Ход игры: Д'Агостино ставит 30000$, повышая на 24000$; Айви пасует.
Результат: Айви проигрывает 14000$.

В этот раз у Д'Агостино был хэнд, по статусу находящийся в середине колоды, и он решил сделать рейз.

Пасс Айви с королем и тройкой мог бы удивить некоторых игроков, поскольку король - хорошая карта. Однако комбинация «король-тройка» входит лишь в высшие 50% всех хэндов нашей таблицы, поэтому она является слабым кандидатом для ответа на рейз в соответствии с нашей базовой стратегией. Кроме того, хорошие игроки в гораздо большей степени предпочитают вести игру один на один с хэндами наподобие валета и девятки или десятки и восьмерки, нежели с хэндами, в состав которых входят далекие по номиналу карты (например, «король-карта низкого номинала», «дама-карта низкого номинала» и «валет-карта низкого номинала»).

Комбинации «король-карта низкого номинала» и тому подобные успешно играют в компьютерных турнирах, где хэнды разыгрываются до ривера. Но такие комбинации гораздо менее эффективны по нашей шкале пригодности для игры, поскольку тебе часто придется сбрасывать хэнд после какой-нибудь ставки, и твоя старшая карта не получит шанса на выигрыш. Хэнд с двумя близкими по номиналу средними картами дает тебе более высокую вероятность собрать пригодную для игры пару; кроме того, такой хэнд имеет отдаленные возможности стрита, собрав который, можно разом закончить весь турнир.

Следует отметить еще и то, что Айви был в невыгодной позиции в этом хэнде, а «король-карта низкого номинала» - это такая комбинация, которая значительно набирает силу при хорошей позиции. При благоприятной позиции возможны такие ситуации, когда игроки делают чек до ривера, и одного короля хватает, чтобы выиграть. При неблагоприятной позиции у этого сценария гораздо менее высокая вероятность, поскольку чек со стороны первого игрока истолковывается, в конечном итоге, как слабость, и противник начинает атаковать.

Хэнд №4: Блайнды 6000$/12000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$719,000	BB	A♦8♠
Phil Ivey	$403,000	SB/B	A♥T♦

Ход игры: Айви ставит 36000$, повышая на 30000$; Д'Агостино отвечает, добавляя к своей ставке еще 30000$.

Интересная битва двух сильных комбинаций с тузами.

Рейз Айви в префлопе абсолютно оправдан силой его хэнда, а также предшествующей игрой. Когда он в предыдущий раз играл в позиции большого блайнда/баттона, он повысил с хэндом средней силы. Теперь он повышает с хорошим хэндом. Его противник может полагать, что он решил постоянно повышать, и вступить с ним в борьбу сразу же, и это будет прекрасно (для Айви).

При наличии туза Д'Агостино определенно мог подумать о ре-рейзе в префлопе. Но туз-восьмерка - это такой хэнд, который профессионалы считают переходным хэндом. Если ты полагаешь, что у твоего противника, возможно, есть свой туз, то твой туз с восьмеркой сильнее, чем половина комбинаций с тузом, которые могут быть у противника. Определенно, при низком числе М туз-восьмерка является «монстром», и можно ставить все свои фишки с таким хэндом. Но при высоком числе М (а здесь число М у Д'Агостино составляет 32) и при значительном лидерстве по количеству фишек ты можешь рассмотреть возможность сыграть хэнд медленно и обезопасить свое лидерство. Д'Агостино сделал разумный выбор.

Флоп: 5♣4♦3♥

Ход игры. Д'Агостино делает чек; Айви ставит 60000$; Д'Агостино пасует.

Результат: Д'Агостино проигрывает 14000$.

Д'Агостино делает чек после флопа, и это очень консервативный вариант игры. Здесь большинство игроков предпочли бы сделать ставку, чтобы прояснить ситуацию. Айви весьма логично заполняет нишу ставкой. Теперь Д'Агостино сталкивается с реальной проблемой. Сейчас он может побить только такие комбинации с тузом как «туз-семерка» или «туз-шестерка». Прочие комбинации либо доминируют над ним, либо уже превратились в пару или стрит. В ситуации, которая стала малопонятной, он предпочитает обезопасить свое преимущество по фишкам и пасует. Тайтово, но не лишено смысла.

Хэнд №5: Блайнды 6000$/12000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$675,000	SB/B	J♦4♥
Phil Ivey	$447,000	BB	9♣8♥

Ход игры: Д'Агостино пасует.

Результат: Д'Агостино проигрывает 8000$.

Это ошибка. Как я указывал ранее, Д'Агостино практически всегда получает то соотношение «банк/ставка», которое ему нужно для ответа из позиции малого блайнда/баттона; кроме того, у него будет позиционное преимущество после флопа. Валет-четверка - хэнд лишь немного слабее

среднего (и, в действительности, в этой ситуации лучший хэнд). Явно нужно было ответить.

Хэнд № 6: Блайнды 6000$/12000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$667,000	BB	T♣7♠
Phil Ivey	$455,000	SB/B	A♦J♠

Ход игры: Айви повышает, ставя 30000$ и увеличивая ставку на 24000$; Д'Агостино отвечает, добавляя к своей ставке еще 24000$.

Оба этих действия нетрудно понять. Айви продолжает повышать с сильными хэндами, стремясь как выиграть деньги, так и подготовиться к блефам в последующих хэндах. У Д'Агостино хэнд средней силы, и он предпочитает ответить. Он мог бы спасовать, но, возможно, он помнит о предыдущем хэнде и спрашивает себя, уж не обманом ли его заставили выйти из игры. Во всяком случае, здесь он будет сопротивляться.

Флоп: T♦9♦4♥

Ход игры. Д'Агостино делает чек.

Д'Агостино хорошо сыграл. У него теперь есть высшая пара, а в игре один на один это эквивалентно получению тройни на флопе за полным столом. Зная, что Айви склонен делать продолжительные ставки, он принимает правильное решение организовать ловушку.

Ход игры. Айви ставит 60000$; Д'Агостино повышает, ставя 190000$.

Теперь Д'Агостино делает свой ход, предпочитая не сохранять ловушку до торна. Это очень разумное решение, в особенности потому, что он является лидером по фишкам. Он предполагает, что сейчас у него лучший хэнд, но он не может знать, сколько «аутов» у Айви, поэтому он пытается закончить хэнд сейчас.

Ход игры. Айви пасует.

Результат: Айви проигрывает 98000$.

Большая победа для Д'Агостино, у которого теперь две трети всех фишек.

Хэнд №7: Блайнды 6000$/12000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$771,000	SB/B	A♠T♥
Phil Ivey	$351,000	BB	J♥6♣

Ход игры: Д'Агостино ставит 30000$, повышая на 24000$; Айви пасует.

Результат: Айви проигрывает 14000$,

У Д'Агостино был сильный хэнд, поэтому он повысил. Как мы видели, Айви не верит в хэнды, состоящие из «картинки» и карты низкого номинала; кроме того, он в неблагоприятной позиции; наконец, Д'Агостино заявляет, что у него хороший хэнд, поэтому Айви пасует.

Обрати внимание на то, что Д'Агостино повысил до 30000$, и это в 2,5 раза превышает большой блайнд. Это довольно стандартный рейз в игре один на один для игрока, который будет иметь позиционное преимущество в течение всего остального хэнда. Если бы Д'Агостино сделал чек, а Айви решил повысить, то ему нужно было бы повышать на большую сумму, примерно до трех - пяти больших блайндов. Большому блайнду нужно, насколько возможно,

стараться закончить хэнд до флопа, чтобы не давать реализоваться недостаткам своей позиции.

Хэнд №8: Блайнды 6000$/12000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$785,000	BB	7♠7♣
Phil Ivey	$337,000	SB/B	A♠8♣

Ход игры: Айви отвечает, ставя 6000$; Д'Агостино повышает, ставя еще 6000$; Айви ставит все, вкладывая в банк свои последние 323000$; Д'Агостино отвечает; в банке теперь 674000$.

Флоп: K♠8♠4♦

Четвертая карта: 6♣

Пятая карта: 8♥

Результат: Д'Агостино проигрывает 337000$.

Решающий хэнд разворачивается быстро, поскольку Айви поставил все в префлопе. Айви пришел неплохой хэнд, туз-восьмерка, и он решил просто ответить. Это хороший ход с его стороны. Мы уже установили, что стратегия Айви - играть множество мелких банков и пытаться переиграть противника после флопа. Один из способов, при помощи которых Д'Агостино мог бороться с этой стратегией, заключался в том, чтобы использовать крупные рейзы в случаях, когда Айви только ответит. Чтобы противодействовать, Айви нужно доказать, что он может просто ответить в префлопе с сильным хэндом, отсюда и ответ с таким хорошим хэндом как туз-восьмерка.

Д'Агостино, в действительности, получил очень сильный хэнд, пару семерок, поэтому его рейз был не просто попыткой отпугнуть Айви от участия в хэнде. Но Айви не мог быть в этом уверен, поэтому у него был выбор. Он мог просто ответить в этот момент и полагаться на свое позиционное преимущество в течение остального времени хэнда. Вместо этого, он решил поставить все. Вероятно, он ожидал, что Д'Агостино спасует, что позволило бы и выиграть банк и сохранить хэнд Айви в тайне. Однако Д'Агостино был очень рад ответить. Обе стороны хорошо сыграли, но Айви выиграл вскрытие карт и остался в игре.

В качестве примечания отметим, что профессионалы считают туза и восьмерку минимальной комбинацией с тузом, пригодной для ставки «на все», поскольку эта комбинация имеет статус промежуточной среди всех комбинаций с тузом (менее половины таких комбинаций сильнее туза и восьмерки, а более половины - слабее).

Хэнд №9: Блайнды 6000$/12000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$448,000	SB/B	J♠5♠
Phil Ivey	$674,000	BB	K♠7♣

Ход игры: Д'Агостино отвечает, добавляя к своей ставке 6000$; Айви делает чек.

Обрати внимание на то, что Д'Агостино предпочел ответить с валетом и пятеркой одной масти, хотя ранее он сбрасывал валета и четверку разных мастей. Карты одной масти выигрывают примерно на 2% чаще, чем такие же карты разных мастей

Айви предпочел сделать чек с королем и семеркой. Этот хэнд несколько сильнее среднего, но это не самый сильный хэнд. Здесь Айви в неблагоприятной позиции, поэтому он предпочитает игру с меньшими вложениями.

Флоп: Q♠Q♥9♣

Ход игры. Айви делает чек; Д' Агостино делает чек,

Флоп не помог никому из игроков. Айви делает чек, сохраняя банк небольшим. Д'Агостино к настоящему моменту понял, что Айви часто делает чек с сильным хэндом, и отказывается от попытки кражи

Четвертая карта: K♥

Ход игры. Айви делает чек, Д'Агостино ставит 15000$; Айви отвечает.

Айви получил старшую пару. Она, вероятно, сильнейшая сейчас, но он дает Д'Агостино шанс попытаться взять банк при помощи крупной ставки. В действительности, Д'Агостино делает минимальную ставку, а Айви просто отвечает.

Пятая карта: 7♠

Ход игры. Айви делает чек, Д'Агостино делает чек.

В своем комментарии прямой трансляции турнира Говард Ледерер назвал чек Айви на пятой улице «наступательным чеком», имея в виду, что в то время как Айви считает, что у него, по-видимому, лучший хэнд, он играет так, чтобы не проиграть больших денег. Будучи лидером по количеству фишек, Айви не желает делать ставку и сталкиваться с ре-рейзом со стороны игрока с потенциально опасным хэндом. Это хорошее замечание, и оно соответствует генеральному плану игры Айви. Тем временем у Д'Агостино нет ничего, и ответ Айви на четвертой улице показал, что Айви, вероятно, не собирается выходить из игры, поэтому Д'Агостино приходится удовольствоваться вскрытием карт.

Результат: Д'Агостино проигрывает 29000$.

Хэнд №10: Блайнды 6000$/12000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$419,000	BB	T♥8♣
Phil Ivey	$703,000	SB/B	T♣2♠

Ход игры: Айви отвечает, добавляя к своей ставке 6000$; Д'Агостино делает чек.

Обрати внимание на то, что Айви просто не пасует в префлопе. В этом случае он бы ответил, даже если бы он знал, какой хэнд у Д'Агостино, поскольку он проигрывает с шансами равными лишь 2,5 к 1, а на флопе он получает соотношение «банк/ставка», равное более чем 3 к 1. Очень трудно удержаться, чтобы не поставить все деньги с такими хэндами как десять-два, но именно так и нужно играть один на один, особенно для игрока уровня Айви.

Флоп: K♥6♥3♦

Это отличный флоп для попытки дешево украсть - три карты, сильно отличающиеся по номиналу, и только одна старшая карта. Будучи в более выгодной позиции, Айви получает наилучшую возможность для кражи.

Ход игры. Д'Агостино делает чек; Айви ставит 16000$.

Айви делает свой ход - Д'Агостино пасует - и ход срабатывает.

Результат: Д'Агостино проигрывает 14000$.

Ход Айви в этой ситуации был тривиальным для хорошего игрока. Именно такие приемы дают высококлассным игрокам преимущество в противостояниях один на один с высокими значениями числа М. Контрманевр

против такого хода - перехватывать инициативу и делать ставку после такого флопа; после этого игра переходит в стадию «игры умов» между двумя игроками, поскольку каждый пытается обмануть другого. Слабые игроки часто проигрывают противостояния один на один, поскольку недостаточно интенсивно делают ставки. Ты должен быть готов и делать ставки первым, и делать ре-рейзы на достаточно регулярной основе, чтобы заставить своего противника теряться в догадках.

Хэнд №11: Блайнды 6000$/12000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$405,000	SB/B	A♦5♦
Phil Ivey	$717,000	BB	A♣6♠

Ход игры: Д'Агостино повышает, ставя 30000$ и увеличивая ставку на 24000$; Айви повышает, ставя 80000$ и увеличивая ставку на 56000$.

Айви отступает от своего консервативного плана игры, делая достаточно крупный ре-рейз, более чем в два раза превышающий рейз Д'Агостино. Если Д'Агостино решит повысить ставку еще дальше, Айви может сбросить хэнд. Этот ход также направлен на то, чтобы закончить хэнд быстро, поскольку Айви находиться в невыгодной позиции.

Для Д'Агостино сброс туза и пятерки правилен как с практической точки зрения (поскольку мы знаем, что он проиграл), так и теоретически. Как я упоминал ранее, для меня минимальным хэндом, пригодным для ставки «на все» в префлопе является туз-восьмерка.

Ход игры. Д'Агостино пасует.

Результат: Д'Агостино проигрывает 38000$.

Хэнд №12: Блайнды 6000$/12000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$367,000	BB	T♠6♥
Phil Ivey	$755,000	SB/B	9♦6♣

Ход игры: Айви отвечает, добавляя к своей ставке 6000$; Д'Агостино делает чек.

Флоп: 5♦4♣2♠

Ход игры. Д'Агостино делает чек; Айви ставит 20000$; Д'Агостино ставит 70000$, повышая ставку на 50000$.

Хороший ход со стороны Д'Агостино. Айви в последнее время перехватил инициативу в ставках, и Д'Агостино должен был в какой-то момент нанести ответный удар. Флоп, вероятно, не сильно помог Айви, так почему не сейчас? Кроме того, этот рейз, фактически, представляет собой безлимитный полублеф. Он рассчитан на то, чтобы выиграть хэнд сейчас, а если не получится, то «аутами» могут стать все десятки, шестерки и тройки.

Ход игры. Айви пасует.

Результат: Айви проигрывает 34000$.

Хэнд №13: Блайнды 6000$/12000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$401,000	SB/B	??
Phil Ivey	$721,000	BB	??

Этот хэнд не вошел в трансляцию, но Д'Агостино спасовал в префлопе, потеряв 8000$. Как мы уже знаем, пасс в префлопе в позиции на баттоне является ошибкой.

Хэнд №14: Блайнды 6000$/12000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$393,000	BB	T♥6♣
Phil Ivey	$729,000	SB/B	A♠3♠

Ход игры: Айви отвечает, вкладывая еще 6000$.

С тузом и картой низкого номинала Айви мог бы повысить. Но у него есть две весомых причины ответить;

1. Это часть его сбалансированной стратегии, чтобы держать противника в неведении, и

2. Вступление в игру при помощи ответа с хорошим хэндом позволяет избежать случайных ре-рейзов и сохранить банк на невысоком уровне.

Если Д'Агостино повысит в этот момент, Айви, наиболее вероятно, просто ответит.

Ход игры. Д'Агостино делает чек.

Флоп: J♣7♥3♥

Ход игры. Д'Агостино делает чек; Айви делает чек.

Четвертая карта: A♥

Ход игры. Д'Агостино ставит 20000$.

Этот туз - дважды устрашающая карта; помимо туза как такового, с его приходом на доске образовался флеш. Ставка Д'Агостино создает впечатление о том, что он реализовал одну из этих возможностей или даже обе. Вследствие того, что Айви до сего момента играл спокойно, Д'Агостино не может предположить, что этот туз помог Айви собрать хэнд.

Ход игры. Айви ставит 65000$, повышая на 45000$.

У Айви есть старшая и младшая пары, но три карты флеша на доске опасны, поэтому его игра рассчитана на завершение хэнда сразу.

Ход игры. Д'Агостино пасует.

Д'Агостино несколько секунд размышлял, прежде чем спасовать, и это хорошая техника. Он продемонстрировал Айви, что не блефовал ни с чем (мы-то, конечно, знаем, что блефовал). Тут не нужно разыгрывать Гамлета, просто немного подумай, а потом сбрось свой хэнд.

Результат: Д'Агостино проигрывает 34000$.

Хэнд №15: Блайнды 6000$/12000$, анте по 2000$

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$359,000	SB/B	9♠8♠
Phil Ivey	$763,000	BB	K♣J♦

Ход игры: Д'Агостино отвечает, вкладывая 6000$; Айви делает чек.

У Айви хороший хэнд, и он мог бы повысить здесь до уровня примерно двух больших блайндов. Если у твоего противника есть король или валет, то ты можешь вступить против него в борьбу в хэнде и переиграть его при помощи того, что твой кикер будет лучше. Айви продолжает придерживаться своей стратегии «смолболла» и просто делает чек.

Флоп: T♦7♠5♦

Ход игры. Айви делает чек.

Хороший игрок, придерживающийся агрессивного стиля, мог бы сделать ставку в размере половины банка и посмотреть, что произойдет. Однако Айви в невыгодной позиции, и он не хочет создавать большой банк, не имея позиции, поэтому он делает чек. Вероятно, он не прочь делать чек до конца хэнда в надежде, что короля ему будет достаточно для выигрыша. Большое количество фишек и плохая позиция заставляют его быть осторожным.

Здесь причиной всего является король. Если бы у Айви был хэнд, в котором старшей картой была бы дама или валет, то я в достаточной степени уверен, что он бы сделал ставку, рассматривая это как единственную возможность выиграть банк. Однако нет необходимости делать ставку с целью выигрыша банка, если существует высокая вероятность того, что ты его в любом случае выиграешь при вскрытии карт.

Ход игры. Д'Агостино ставит 25000$.

Айви выказал нежелание делать ставку, и Д'Агостино применил классический полублеф, который, в действительности, помог ему выиграть банк.

Ход игры. Айви пасует.

Результат: Айви проигрывает 14000$.

Хэнд №16: Блайнды 6000$/12000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$373,000	BB	Q♥9♥
Phil Ivey	$749,000	SB/B	9♦4♦

Ход игры: Айви ставит 35000$, повышая ставку до 29000$.

Айви продолжает варьировать свою игру. Ранее он повышал с хорошими хэндами, теперь он повышает со слабым хэндом, Однако у него будет благоприятная позиция на последующих стадиях хэнда. Тем не менее, я бы сам не стал делать такой ход. Я полагаю, что девятка и четверка одной масти - несколько слабоватый хэнд для предпочитаемой мною техники игры один на один.

Ход игры: Д'Агостино отвечает, вкладывая 29000$.

В действительности, у Д'Агостино весьма неплохой хэнд для игры один на один, поэтому он охотно отвечает.

Флоп: J♣9♣4♣

Хороший флоп для обоих игроков. Д'Агостино получает среднюю пару, а Айви - две младших пары. Однако на доске три трефы, но ни у кого из игроков нет треф. Каждый из них должен подозревать, что у другого может быть флеш, или, как минимум, флеш дро, и это должно способствовать осторожности в торговле.

Ход игры. Д'Агостино делает чек, Айви ставит 60000$.

Айви считает, что ему определенно не следует затягивать игру при наличии на доске трех треф, но у него все же есть две пары, а трефы могут казаться пугающими и противнику, поэтому он делает попытку выиграть банк. Если чек Д'Агостино действительно свидетельствовал о слабости, то Айви должен выиграть банк прямо сейчас.

Ход игры. Д'Агостино отвечает на 60000$.

Хороший ответ со стороны Д'Агостино. Средняя пара - сильный хэнд для игры один на один, и у него есть оверкарта, а Айви, вероятно, не собрал флеш. Он не готов повышать, но ему действительно нужно ответить.

С точки зрения Айви, чек и ответ Д'Агостино при наличии трех треф может указывать на реальную силу. Маловероятно, чтобы он вкладывает еще большие деньги в этот банк, несмотря на свои две пары.

Четвертая карта: Q♣

Колоссальная карта, которая убивает всю торговлю. Д'Агостино получает две пары, но теперь на доске четыре трефы, а у него трефы нет. Поскольку Айви на предыдущем этапе делал ставку при наличии на доске трех карт одной масти, то существует более высокая, чем обычно, вероятность, что теперь он собрал флеш. Та же логика удерживает от торговли и Айви.

Ход игры. Д'Агостино делает чек; Айви делает чек.

Пятая карта: 6♠

Ход игры. Д'Агостино ставит 50000$.

Великолепная ставка Д'Агостино. Чек Айви на четвертой улице привел его к заключению о том, что его две пары, вероятно, достаточно сильны. В банке сейчас 206000$, и ставка Д'Агостино дает Айви для ответа соотношение «банк/ставка», равное 5 к 1. Перед таким соотношением будет трудно устоять. Д'Агостино сыграл первоклассно.

Ход игры. Айви пасует.

Айви также сыграл очень хорошо. То, как развивался хэнд, делало очень маловероятным блеф со стороны Д'Агостино. Соотношение «банк/ставка», равное 5 к 1, еще не является достаточным, если ты считаешь, что твои шансы на выигрыш составляют лишь 10%.

Результат: Айви проигрывает 103000$.

Хэнд №17: Блайнды 6000$/12000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$476,000	SB/B	7♠2♠
Phil Ivey	$646,000	BB	A♥K♠

Ход игры: Д'Агостино отвечает, вкладывая 6000$; Айви повышает до 35000$.

Ответ со стороны Д'Агостино правилен, принимая во внимание соотношение «банк/ставка». Айви же продолжает уравновешивать свою игру. В прошлом хэнде он повышал в префлопе со слабым хэндом, а в этот раз он повышает с сильным хэндом.

Ход игры. Д'Агостино пасует.

Результат: Д'Агостино проигрывает 14000$.

Теперь блайнды возрастают до 8000$/16000$, а анте остаются на уровне 2000$. Значения числа М в результате падают: число М Д'Агостино снижается до 17, а число М Айви - до 23.

Хэнд №18: Блайнды 8000$/16000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$462,000	BB	7♠5♥
Phil Ivey	$660,000	SB/B	9♦8♠

Префлоп: Айви отвечает, вкладывая 8000$; Д'Агостино делает чек.

Флоп: 8♦3♠2♥

Ход игры: Д'Агостино делает чек; Айви ставит 25000$; Д'Агостино пасует.

Результат: Д'Агостино проигрывает 18000$.

Айви отвечает с хэндом ниже среднего, и Д'Агостино, со слабым хэндом, делает чек. Флоп не помогает Д'Агостино, он делает чек, не имея ничего, и Айви забирает банк.

Хэнд № 19: Блайнды 8000$/16000$, анте **по 2000$**

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$444,000	SB/B	Q♣9♦
Phil Ivey	$678,000	BB	9♣6♦

Ход игры: Д'Агостино ставит 48000$, повышая на 40000$: Айви отвечает.

Это производит впечатление слабого ответа. Айви будет в невыгодной позиции с плохим хэндом. С его большим количеством фишек ему следовало просто сбросить этот хэнд. Д'Агостино повышал не в настолько большом количестве хэндов, поэтому Айви должен был поверить, что у него есть хотя бы более-менее приличный хэнд. Это был неподходящий момент, чтобы становиться в боевую позицию.

Флоп: A♣Q♦5♣

Ход игры: Айви делает чек: Д'Агостино делает чек,

Хэнд Д'Агостино определенно достаточно хорош для того, чтобы сделать ставку, но, возможно, он планирует ловушку на торне. Обрати внимание на то, что ему здесь не стоит беспокоиться о предоставлении противнику бесплатной карты. Если у Айви в составе хэнда есть туз, то Д'Агостино уже проиграл, и ему не нужно беспокоиться. Единственная ситуация, при которой бесплатная карта может стать причиной его поражения - это если одна из карт Айви является королем, и затем король придет на четвертой улице.

Четвертая карта: T♣

Ход игры, Айви делает чек; Д'Агостино ставит 40000$; Айви ставит 148000$, повышая ставку на 108000$.

Трудно поверить, что этот прием может сработать. Д'Агостино продемонстрировал силу в префлопе, и с тех пор на доске появились три карты, номинал которых выше девятки Айви. Кажется, ясно, что нужно пасовать.

Ход игры. Д'Агостино ставит все.

Д'Агостино делает ставку очень быстро, и это могло составить у Айви представление о том, что он, Айви, играл против действительно сильного хэнда (что не так). Это просто был неудачный хэнд для Айви от начала до конца, и теперь игроки поменялись суммами своих фишек.

Ход игры. Айви пасует.

Результат: Айви проигрывает 206000$.

Хэнд №20: Блайнды 8000$/16000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$650,000	BB	9♠8♥
Phil Ivey	$472,000	SB/B	9♣8♦

Ход игры: Айви отвечает, вкладывая 8000$; Д'Агостино делает чек.

Забавно - у обеих сторон один и тот же хэнд! Говард Ледерер в своем комментарии высказал мнение, что игрок, находящийся в более выгодной позиции, был в этой ситуации фаворитом с шансами примерно 2 к 1, и это,

видимо, верно. Этот хэнд иллюстрирует с жестокой ясностью, насколько действительно велика важность позиции.

Флоп: T♣6♣4♣

Ход игры. Д'Агостино делает чек; Айви ставит 25000$; Д'Агостино пасует.

Результат: Д'Агостино проигрывает 18000$,

Хэнд №21: Блайнды 8000$/16000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$632,000	SB/B	T♠8♣
Phil Ivey	$490,000	BB	9♥8♦

Ход игры: Д'Агостино ставит 50000$, повышая на 42000$; Айви отвечает.

Два хэнда назад Айви ответил на высокую ставку в невыгодной позиции с девяткой и шестеркой. Девятка и восьмерка - несколько более сильный хэнд, поэтому это в минимальной степени более приемлемая игра.

Флоп: A♣9♣2♥

Ход игры. Айви делает чек.

Айви получил на флопе среднюю пару, что, как я уже говорил, является сильным хэндом при игре один на один. Он делает чек, чтобы побудить Д'Агостино на попытку взять банк при помощи блефа.

Ход игры. Д'Агостино ставит 50000$; Айви отвечает.

Айви охотно отвечает здесь.

Четвертая карта: J♣

Ход игры. Айви делает чек.

Этот чек должен побудить противника к блефу, но Д'Агостино уже много раз видел, как Айви делал чек с хорошим хэндом, и не попадается на эту удочку.

Ход игры, Д'Агостино делает чек.

Пятая карта: A♥

Туз на ривере - плохая карта для Д'Агостино. Очень трудно делать вид, что у тебя есть туз, когда два туза уже присутствуют на доске. Айви в достаточной степени уверен, что у него здесь лучший хэнд, но, как и в некоторых предыдущих случаях, он предпочитает делать чек до конца игры, нежели ввязываться в огромный банк.

Ход игры. Айви делает чек; Д'Агостино делает чек.

Айви выигрывает с парой девяток.

Результат: Д'Агостино проигрывает 110000$.

Хэнд №22: Блайнды 8000$/16000$, анте по 2000$,

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$522,000	BB	K♣Q♣
Phil Ivey	$600,000	SB/B	9♥8♠

Айви приходят девятка и восьмерка шестой раз за 22 хэнда!

Ход игры: Айви отвечает, вкладывая 8000$; Д'Агостино повышает до 40000$.

Хэнд Д'Агостино очень силен для игры один на один, и сейчас он должен намереваться заставить Айви сыграть и вложить больше денег в банк. К настоящему моменту Айви ясно показал, что он заинтересован в ответе на

большое количество ставок и в участии в большом количестве хэндов. Здесь была бы уместна ставка в размере от 60000$ до 70000$, т.е. в районе четырех больших блайндов, принимая во внимание то, что Д'Агостино знает о склонностях Айви. Эта также правильный вариант игры, принимая во внимание тот факт, что Д'Агостино находится в невыгодной позиции, и ему нужно либо закончить партию быстро, либо заставить Айви заплатить больше за его позиционное преимущество.

Ход игры. Айви отвечает.

Айви находится в выгодной позиции, имея хэнд средней силы. Он еще не может быть уверен в том, что означает ставка Д'Агостино. Я бы ответил с его хэндом, находясь в выгодной позиции, но не стал бы отвечать в невыгодной позиции.

Флоп: 9♦4♠2♣

Ход игры. Д'Агостино ставит 80000$.

Это продолжительная ставка, хотя она несколько великовата. Существует очень неплохая вероятность того, что он выиграет банк сразу же, и у него две оверкарты относительно карт на доске, а также шесть вероятных «аутов». Однако также существует и опасность. Ставка в размере 80000$ не похожа на ставку игрока, желающего получить ответ. Это не уйдет от внимания Айви.

Ход игры. Айви ставит все.

Айви спускает курок с высшей парой. Это очень сильный хэнд при игре один на один, и чрезмерно большая ставка Д'Агостино не производит впечатление торговли игрока, имеющего сильную оверпару. Игроку с оверпарой нужен ответ, а Д'Агостино, по-видимому, желает, чтобы Айви ушел.

Конечно же, сильный игрок должен быть способен иногда делать чрезмерно высокие ставки в борьбе за банк, имея на руках оверпару. Но сессии игры один на один длятся не бесконечно, и в короткой схватке приходится придавать больший вес более вероятным объяснениям, а не путаться в извилистом лабиринте размышлений типа «Он знает, что я знаю, что он знает, что я знаю...». Айви знает, что наиболее вероятное объяснение для ставки Д'Агостино заключается в том, что Д'Агостино хочет, чтобы Айви покинул банк, поэтому он руководствуется этим объяснением.

Ход игры. Д'Агостино пасует.

Результат: Д'Агостино проигрывает 138000$.

Хэнд № 23: Блайнды 8000$/16000$, анте по 2000$,

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$384,000	SB/B	J♠6♥
Phil Ivey	$738,000	BB	K♠4♠

Ход игры: Д'Агостино пасует.

Результат: Д'Агостино проигрывает 10000$.

Говард Ледерер, комментируя трансляцию, сказал: «Д'Агостино не может собраться после двух крупных поражений». Вероятно, именно это и произошло. Валет-шестерка, хорошая позиция и соотношение «банк/ставка», равное более чем 3 к 1, были определенно достаточно хорошими условиями для ответа.

Хэнд № 24: Блайнды 8000$/16000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$374,000	BB	9♣2♣
Phil Ivey	$748,000	SB/B	9♦7♣

Ход игры: Айви отвечает, вкладывая 8000$; Д'Агостино делает чек.
Флоп: 3♣2♥2♦
Ход игры. Д'Агостино ставит 40000$.

Эта ставка мне не нравится по нескольким причинам.

1. Понятно, что Д'Агостино необходимо получить большее количество денег в банк, но я полагаю, что такой подход не является правильным, принимая во внимание, как проходили предыдущие хэнды. Айви только что выиграл два крупных банка и вернул себе лидерство, а в последнем хэнде Д'Агостино отказался даже ответить. Сейчас Айви должен чувствовать, что завладел ситуацией, и он будет искать признаки слабости противника, чтобы найти возможность заставить Д'Агостино подчиняться. Д'Агостино на флопе получил «монстра», который совершенно замаскирован, поэтому ему нужно набраться терпения и выжать из ситуации все, что только можно. Д'Агостино следует сделать чек, и, если Айви предпримет ход с целью взять банк, немного подумать и ответить. Если на торне или ривере придет крупная карта, которая поможет Айви, то Д'Агостино сможет выиграть большой банк, однако он должен быть терпеливым.

2. В одной из партий один на один, сыгранной непосредственно перед Хэндом №1, у Д'Агостино на руках была девятка, и на флопе пришли 9-9-5. Д'Агостино вел сильную торговлю со своей тройней в течение всей игры, и Айви отвечал ему до конца хэнда, чтобы увидеть, что именно делал Д'Агостино. (Фактически, тот хэнд принес Д'Агостино его лидерство по фишкам). Айви наверняка помнит тот хэнд, и, поскольку сейчас возникла идентичная ситуация, Д'Агостино следует пойти другим путем, а не просто повторять свою предыдущую стратегию.

3. В последнее время Айви ведет себя все более и более агрессивно. Д'Агостино следует дать Айви возможность продолжать играть в агрессивном стиле. Это означает просто играть пассивно и дать Айви возможность перехватить инициативу.

Никогда не следует падать духом, играя один на один, поскольку любая случайная удача способна принести тебе удвоение твоих фишек вне зависимости от того, насколько плохо прошли предыдущие хэнды. Терпение является колоссальным капиталом в покере.

Ход игры. Айви пасует.
Результат: Айви проигрывает 18000$.

У Айви, конечно, не было сильного хэнда, но также возможно, что он помнил, как дорого ему обошелся более ранний хэнд с приходом пары на флопе. По нескольким причинам он мог с легкостью спасовать в этом хэнде.

Хэнд № 25: Блайнды 8000$/16000$, анте по 2000$,

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$392,000	SB/B	Q♦6♥
Phil Ivey	$730,000	BB	A♣K♦

Ход игры: Д'Агостино отвечает, вкладывая 8000$; Айви повышает до 45000$.

Айви не склонен затягивать игру, имея на руках комбинацию с тузом и будучи в невыгодной позиции. С такими хэндами он предпочитает «прессовать» и выигрывать банк сразу же.

Ход игры. Д'Агостино пасует.

Результат: Д'Агостино проигрывает **18000$.**

Хэнд № 26: Блайнды 8000$/16000$, анте по 2000$.

	Stack	Position	Hand
John D'Agostino	$374,000	BB	5♠5♣
Phil Ivey	$748,000	SB/B	J♦J♣

После множества маневров мы, наконец, достигли хэнда, результат которого почти предопределен. Поскольку Д'Агостино отстает по количеству фишек с соотношением 2 к 1, он практически наверняка поставит все свои фишки, имея на руках пару, и Айви охотно с ним сыграет, имея на руках старшую пару. После этого вопрос будет заключаться лишь в том, сможет ли Д'Агостино собрать позднее пару или какой-либо случайный стрит или флеш-дро.

Ход игры. Айви ставит 48000$, повышая на 40000$.

С технической точки зрения, мы должны отметить тот факт, что хэнд Айви был достаточно силен, чтобы просто ответить на блайнд и так вступить в игру. Возможно, он почувствовал, что Д'Агостино становится нетерпеливым и хочет сыграть. Он мог также стремиться к тому, чтобы избежать возможности проиграть на флопе в том случае, если у Д'Агостино есть случайный король или дама. (Если у Д'Агостино есть туз, то он вступит в борьбу вне зависимости от того, сделает ли Айви ставку, или нет.)

Ход игры. Д'Агостино ставит все; Айви отвечает.

Флоп: 8♥7♠2♦

Четвертая карта: Q♣

Пятая карта: 3♥

Результат: Айви выигрывает.

В целом, очень длинная, интересная и хорошо сыгранная сессия один на один. Несмотря на мои иногда возникавшие критические замечания, этот поединок благоприятно отразился на обоих игроках. Сессии игры один на один могут казаться новичку запутанными, поскольку в них много такого, что может, на первый взгляд, произвести впечатление беспорядочного обмена ударами. Но за сценой разворачивается скрытая история, развитие которой зависит от силы хэндов, позиции и событий ближайшего прошлого.

Стратегия в префлопе для игрока, делающего заявку первым: Айви против Д'Агостино

Коротко рассмотрим, какие ставки делал каждый игрок, когда ему нужно было делать заявку в хэнде первым.

Первая заявка - Айви:

Хэнд	Заявка
JJ	Рейз до 2,5 больших блайндов
AJo	Рейз до 2 больших блайндов
ATo	Рейз до 2,5 больших блайндов
A8o	Ответ
A3s	Ответ
T2o	Ответ
98s	Рейз до 2 больших блайндов
98o	Ответ
98o	Ответ
98o	Ответ
97o	Ответ
96o	Ответ
94s	Рейз до 2,5 больших блайндов

При рассмотрении хэндов Айви, расположенных в порядке убывания, на первый план выходят несколько идей.

1. Он никогда не пасовал, по причине соотношения «банк/ставка».

2. С сильными хэндами он, по большей части, повышал, но также несколько раз использовал ответ.

3. Со слабыми хэндами он, по большей части, отвечал, но также несколько раз использовал рейз.

4. Размер его рейзов всегда находился в очень узком диапазоне от 2 до 2,5 больших блайндов.

Это была стратегия, рассчитанная на варьирование хэндов и поддержание банка на невысоком уровне, и она была очень последовательно реализована на протяжении всей сессии.

Первая заявка - Д'Агостино:

Хэнд	Заявка
ATo	Рейз до 2 больших блайндов
A5s	Рейз до 2,5 больших блайндов
A2s	Рейз до 1,7 больших блайндов
Q9s	Рейз до 2,5 больших блайндов
Q6o	Ответ
J9o	Рейз до 2 больших блайндов
J6o	Сброс
J5s	Ответ
J4o	Сброс
T8o	Рейз до 2,7 больших блайндов
98s	Ответ
72s	Ответ
(unrecorded)	Сброс

Д'Агостино повышал более последовательно с более сильными хэндами, и диапазон его ставок был немного шире, чем у Айви, но ненамного. Оба этих варианта являются приемлемыми стратегических приемами, когда ты чувствуешь, что высока вероятность твоего проигрыша. Он спасовал в трех хэндах сессии, что было ошибкой, принимая во внимание соотношение «банк/ставка» и позицию.

Обрати внимание на то, что используемые обоими игроками рейзы были меньше, чем рейзы, которые ты мог бы увидеть за полным столом.

Сессия игры один на один №2: Ты, читатель

В этой сессии значения числа М будут гораздо ниже, что является типичным для многих интерактивных турниров. Мы несколько изменили организацию материала, чтобы позволить тебе, читатель, поучаствовать в хэндах. Ты начинаешь игру, будучи лидером по количеству фишек с соотношением 3 к 1, но твое число М равно лишь 14, а число М твоего противника составляет лишь 3,5. Ты можешь видеть свой хэнд, но не можешь видеть хэнд противника.

Хэнд №1: Блайнды 3000$/6000$, анте по 300$.

	Stack	Position	Hand
Opponent	$41,700	BB	??
Вы	$138,300	SB/B	Q♥8♥

Ход игры: Ты повышаешь до 15000$; противник пасует.
Результат: Противник проигрывает 6300$.

Дама-восьмерка одной масти - достаточно сильный хэнд для игры один на один, и он входит в высшие 30% всех хэндов. В сочетании с выгодной позицией, тут определенно стоило сделать рейз, и твой противник предпочел спасовать.

Хэнд №2: Блайнды 3000$/6000$, анте по 300$.

	Stack	Position	Hand
Opponent	$35,400	SB/B	??
Вы	$144,600	BB	Q♦7♠

Ход игры: Противник ставит все; ты пасуешь.
Результат: Ты проигрываешь 6300$.

Это зеркальное отражение предыдущей задачи. В этот раз у тебя был несколько более слабый хэнд, чем в прошлый раз, но твой противник попытался вынудить тебя поставить все. Ты ответишь?

Мои собственные стандарты довольно жесткие. Я определенно не в отчаянном положении, будучи лидером по количеству фишек в соотношении 3 к 1. В этом случае я буду отвечать с хэндом, который одновременно достаточно силен и получает хорошее соотношение «банк/ставка» для ответа. На текущий момент в банке было 9600$, и твой противник только что поставил все свои последние 32100$, вследствие чего банк стал равен 41700$. Поскольку 3000$ из этой ставки - это ответ на твой блайнд, тебе для ответа нужно будет вложить 29100$. Банк предлагает тебе соотношение для ответа, несколько превышающее 1,5 к 1.

Вот факты, которые я бы взвешивал в уме:

1. Значения числа M относительно низки, и это заставляет обе стороны играть агрессивно.

2. Я пока практически ничего не знаю о моем противнике. Однако это лишь второй хэнд сессии, а он уже поставил все. Я поверю, что его хэнд сильнее среднего хэнда, но я не поверю, что он намного сильнее.

3. Банк предлагает мне соотношение, равное примерно 1,5 к 1.

4. Мой хэнд входит в высшие 50% хэндов - это лишь немного сильнее среднего.

При подобных обстоятельствах мне не нужен первоклассный хэнд, чтобы ответить на эту ставку. Реальный вопрос - с насколько слабым хэндом я готов играть. Здесь я внимательно проанализирую силу хэнда и соотношение «банк/ставка». С хэндом немного сильнее среднего, например, дама и семерка, мне нужно соотношение «банк/ставка», находящееся в диапазоне от 1,6 к 1 до 1,7 к 1. Если бы мой хэнд принадлежал к группе высших 40% хэндов, то для ответа мне было бы достаточно соотношения 1,5 к 1. Для хэнда из группы высших 30% хэндов мне бы понадобилось еще меньше, примерно 1,4 к 1, или, возможно, даже 1,3 к 1. (Помни о том, что это не абсолютные числа. На них в значительной степени влияют первые два аспекта, а именно то, что значения

числа М уже довольно низки, и то, что мой противник поставил все уже во втором хэнде сессии. Если бы эта ставка «на все» была сделана в условиях высоких значений числа М, или же поступила бы со стороны противника, в течение некоторого времени игравшего консервативно, то мне бы определенно понадобился более сильный хэнд или более высокое соотношение «банк/ставка»).

Здесь мы должны отметить, что некоторые игроки используют при игре один на один постоянную стратегию, заключающуюся, по сути, в том, чтобы ставить все в каждом хэнде. (Для очень слабых игроков это неплохая стратегия). Если твой противник играет именно так, тебе нужно будет просто дождаться разумно приемлемого хэнда и ответить. Для меня хэнд из группы высших 40% является более чем достаточным для этой цели. Здесь у нас пока нет достаточной информации, чтобы понять, тот ли это случай, но нам нужно быть очень внимательными, учитывая такую возможность.

Хэнд №3: Блайнды 3000$/6000$, анте по 300$,

	Stack	Position	Hand
Opponent	$41,700	BB	??
Вы	$138,300	SB/B	8♦6♦

Ход игры: Ты отвечаешь на 3000$; противник ставит все; ты пасуешь.

Результат: Ты проигрываешь 6300$.

Как ответ, так и пасс были правильными по тем причинам, которые мы только что обсуждали. Восьмерка и шестерка одной масти входит лишь в высшие 70% хэндов, и эти карты недостаточно сильны даже для ответа на ставку «на все» при имеющемся соотношении «банк/ставка».

Однако у нас накапливаются доказательства того, что наш противник придерживается стиля постоянных рейзов. Те дама и семерка, которые мы сбросили в прошлом хэнде, теперь выглядят лучше. Если бы эти два хэнда произошли в обратном порядке (сначала мы бы выбросили восьмерку и шестерку после ставки противника «на все», а затем бы он поставил все, когда у нас были бы дама и семерка), я бы очень серьезно подумал об ответе.

Проницательный читатель вполне может спросить в этот момент: «А разве это не слишком скудная информация, чтобы отвечать на ставку «на все»?». Ответ будет таким: «Да, она действительно очень, очень скудна». Но это все, что у тебя есть! Твое положение не столь завидно, как у судьи, взвешивающего фунты улик для принятия решения о том, чтобы выписать ордер на обыск. Твое положение в большей степени напоминает положение солдата на поле боя, который пытается в одну - две секунды решить, принадлежит ли та движущаяся тень своему или чужому. Несколько перефразируя любимое изречение Амира Вахеди, скажу: «Чтобы выжить, ты должен быть готов спустить курок».

Теперь блайнды возрастают до 4000$/8000$, а анте - до 400$. Значения числа М еще больше снижаются. Твое число М падает до немногим более 10, а число М твоего противника - до менее чем 4.

Хэнд №4: Блайнды 4000$/8000$, анте по 400$.

	Stack	Position	Hand
Opponent	$48,700	SB/B	??
Вы	$132,000	BB	K♣7♥

Ход игры: Противник пасует.

Результат: Противник проигрывает 4400$.

Как и ранее, противник должен был ответить. Если бы он ответил, ты должен был бы повысить. Даже ставка «на все» была бы неплохим решением. Когда игрок, который постоянно повышает, замедляет темп игры, то это с большей вероятностью указывает на то, что его хэнд слаб, а не силен. (Если игроку, который несколько раз делает рейз, и ему не отвечали, затем приходит очень сильный хэнд, то он скорее продолжит повышать с таким хэндом, поскольку его предыдущие рейзы обеспечивают прикрытие и указывают на то, что он, вероятно, все еще блефует).

Поскольку наш противник спасовал в хэнде с очень хорошим соотношением «банк/ставка», нам теперь нужно пересмотреть свое мнение о его стиле. У него, должно быть, есть определенные стандарты, хотя мы пока не знаем, что это за стандарты; в свете этого, наш пасс с дамой и семеркой снова выглядит более разумным.

Хэнд №5: Блайнды 4000$/8000$, анте по 400$.

	Stack	Position	Hand
Opponent	$43,600	BB	??
Вы	$136,400	SB/B	Q♠8♦

Ход игры: Ты повышаешь до 12000$; противник ставит все свои 35200$, Ты отвечаешь, добавляя к своей ставке еще 23200$.

Противник открывает: 3♦3♠

Доска: A♠T♣5♣T♥9♥

Результат: Ты проигрываешь 43600$.

Дама и восьмерка разных мастей входили в высшие 40% всех хэндов, поэтому рейз был разумен. После того, как твой противник поставил все, в банке стало ровно 60000$, и ответ обходился тебе в 23200$; таким образом, твое соотношение «банк/ставка» составляло несколько более 2,5 к 1. Это очень большое соотношение «банк/ставка» для ответа в игре один на один. Ты получаешь неправильную цену для своего ответа только в том случае, если у противника есть одна из трех конкретных пар: тузы, короли или дамы.

Вот важное примечание: Даже если он доминирует над тобой с тузом и дамой или королем и дамой, цена все еще приемлема. (Как мы видели ранее в этой главе, доминирующий хэнд выигрывает с вероятностью 70% в префлопе. Игра допустима, если ты получаешь соотношение «банк/ставка», равное 2,5 к 1). Большинство игроков в покер, которые не сильны в математике, полагают, что доминирование - это катастрофа, при которой ты проигрываешь с шансами 3 к 1, но истина, на самом деле, не так страшна.

Однако после твоего проигрыша противник практически сравнивается с тобой по количеству фишек.

Хэнд №6: Блайнды 4000$/8000$, анте по 4001

	Stack	Position	Hand
Opponent	$87,200	SB/B	??
Вы	$92,800	BB	5♣3♥

Ход игры: Противник ставит все; ты пасуешь.

Результат: Ты проигрываешь 8400$.

Тут это явное решение, поскольку тебе не повезло с хэндом, находящимся в группе низших 10% всех хэндов.

Хэнд №7: Блайнды 4000$/8000$, анте по 400$,

	Stack	Position	Hand
Opponent	$95,600	BB	??
Вы	$84,400	SB/B	8♣4♣

Ход игры: Ты отвечаешь на 4000$; противник делает чек.

Флоп: Q♥7♣3♦

Ход игры. Противник делает чек; ты ставишь 8000$: противник пасует.

Результат: Противник проигрывает 8400$.

Твой ответ до флопа был явным решением, несмотря на твой слабый хэнд. После флопа у тебя так ничего и не было, но твой противник сделал чек, демонстрируя слабость. Хотя ты не выказал силы до флопа, ты сделал крупную пробную ставку в размере 8000$, т.е. в размере половины банка. Это очень привлекательная ставка с точки зрения соотношения риска и вознаграждения. Если твой противник спасует после этой ставки в половине случаев, то ты будешь стабильно получать прибыль. Даже если он спасует лишь в одной трети случаев, твоя игра будет безубыточна. Твой противник действительно спасовал, и ты забрал банк.

Что тебе следовало бы делать, если бы ты оказался в положении твоего противника? То есть, если бы флоп тебе не помог, а затем соперник сделал ставку в размере половины банка? Фактически, у тебя есть несколько вариантов.

1. Против игрока, который делает это на регулярной основе, то тебе нужно будет выбирать моменты и просто делать крупный рейз. (В игре с низкими значениями числа М это может означать ставку «на все»).

2. В качестве альтернативы, ты можешь просто ответить с любым тузом или королем, а затем отвечать до конца хэнда. В значительном количестве случаев даже одной старшей карты будет достаточно, чтобы забрать банк в игре один на один.

3. Ты можешь также просто ответить на флопе, а потом сделать ставку, если противник сделает чек на торне.

Для такой игры без действительно сильного хэнда нужна смелость, но ты не можешь позволить противнику бесплатно атаковать тебя. Просто помни о том, что ставка по типу продолжительной предлагает настолько благоприятное соотношение «банк/ставка», что во многих случаях игроки делают такую ставку, вообще не имея хэнда.

Хэнд №8: Блайнды 4000$/8000$, анте по 400$,

	Stack	Position	Hand
Opponent	$87,200	SB/B	??
Вы	$92,800	BB	J♠6♠

Ход игры: Противник пасует; противник проигрывает 4400$.

Противник пасует в префлопе, а это, как мы знаем, является ошибкой. Он уже совершил эту ошибку дважды в течение восьми хэндов, и это достаточно постоянная утечка средств. Твои долговременные перспективы в этой сессии должны быть благоприятны, если на пути не произойдет никакого несчастного случая.

Примечание: Пас в префлопе на баттоне, в действительности, не является ошибкой, если твой противник продемонстрировал, что он в большинстве случаев будет повышать, когда ты просто отвечаешь. Тогда твоя стратегия меняется: Ты пасуешь с наиболее слабыми хэндами (достаточное количество - низшие 30%) и активно играешь с остальными хэндами.

Хэнд №9: Блайнды 40005/8000$, анте по 400$.

	Stack	Position	Hand
Opponent	$82,800	BB	??
Вы	$97,200	SB/B	K♣J♦

Ход игры: Ты повышаешь до 12000$; противник отвечает, добавляя к своей ставке 8000$.

Флоп: Q♠8♠2♥

Ход игры: Противник делает чек; ты ставишь 12000$; противник отвечает на 12000$.

Четвертая карта: K♦

Ход игры. Противник делает чек; ты ставишь 18000$; противник ставит все свои 54400$; ты отвечаешь, добавляя к своей ставке 36400$.

Противник открывает: Q♥8♣

Пятая карта: 4♠

Результат: Ты проигрываешь 82800$.

Король и валет разных мастей - отличный хэнд (группа высших 20%) поэтому твой рейз в префлопе является правильным. Противник отвечает, демонстрируя, что у него есть некоторый хэнд.

Флоп имеет неопределенный характер, и противник делает чек, поэтому твои ставки после флопа также вполне разумны. Это еще одна продолжительная ставка, на этот раз в размере немного менее чем половины банка. Но твой противник снова отвечает, что определенно является подозрительным. Ты должен полагать, что к этому моменту у него что-то есть. Возможно, это пара, а также возможен флеш-дро, принимая во внимания то, каким он считает свое потенциальное соотношение «банк/ставка».

Как только пришел король, ты получил высшую пару, и теперь ты просто обязан играть хэнд. Высшая пара - «монстр» в игре один на один, и в банке уже 56000$. Ты, конечно, можешь проиграть, но это все равно прекрасная ситуация для игры один на один. Фактически, твой противник использовал затягивание игры с высшими двумя парами, и это неплохой ход с его стороны. Практически это уже результат турнира, поскольку этот хэнд поглотил большую часть твоих фишек.

Хэнд №10: Блайнды 4000$/8000$, анте по 400$.

	Stack	Position	Hand
Opponent	$165,600	SB/B	??
Вы	$14,400	BB	8♠3♦

Ход игры: Противник ставит 10000$, вынуждая тебя поставить все; ты отвечаешь, вкладывая свои последние 6000$.

Противник открывает: A♣Q♠

Доска: 8♦4♥4♠3♣Q♦

Результат: Ты проигрываешь 14400$.

Когда твой противник вынуждал тебя поставить все, у тебя был ужасный хэнд, но фантастическое соотношение «банк/ставка». Тебе нужно было поставить 6000$, чтобы побороться за банк размером 22800$, что дает соотношение, равное почти 4 к 1. При розыгрыше хэнда тебе пришли парные карты для обеих твоих карт на руках, но тройки были фальсифицированы, и твой противник собрал хэнд на ривере. *C 'est la vie.*

Часть Тринадцатая. Заключительные мысли

Введение

В этой последней главе я хотел бы остановиться на нескольких темах, которые не слишком подходят для рассмотрения в других главах. Я также хотел бы сделать акцент на изумительном хэнде, иллюстрирующем многие идеи, которые я развивал в Томе I и Томе II.

Помимо регулярных турниров с их градуированной структурой призовых денег, существует множество спутниковых турниров, как «живых» так и интерактивных, которые предназначены для того, чтобы производить квалификационный отбор участников для игры в других состязаниях. В завершающей фазе подобных турниров возникают некоторые очень специфические проблемы, и оценка хэндов может резко измениться. Некоторые ключевые идеи можно рассмотреть, изучив примеры, приведенные в первой части этой главы.

Когда ты уже близок к получению призовых денег на крупных турнирах, в обычный обиход входят сделки, и новичок может здесь столкнуться с вероломством. Я привел здесь несколько эмпирических правил, которые помогут тебе избежать неприятностей.

В заключительном разделе рассматривается интереснейшая последовательность хэндов из числа тех, которые были сыграны за последние пару лет. Наблюдай, изучай и получай удовольствие.

Спутниковые турниры с квалификационным отбором нескольких игроков

Поскольку сегодня плата за участие в крупных соревнованиях варьируется в диапазоне от 50000$ до 25000$, возникла мини-индустрия спутниковых турниров, которые, в обмен на скромное вложение, дают игрокам возможность побороться за крупные деньги. Уплатив относительно невысокий взнос за участие, ты получаешь шанс выиграть право бесплатного участия в крупном соревновании, а также некоторое количество денег в счет затрат. Во многих случаях спутниковые турниры проводятся без ограничений. Играть могут все желающие, и организаторы предоставляют такое количество бесплатных разрешений на участие в крупном турнире, какое они могут предоставить, исходя из количества участников. Спутниковые турниры приносят большую пользу игрокам, и, фактически, многие ведущие игроки обычно начинают со спутниковых турниров, чтобы снизить общие затраты на участие в игре. (Когда я выиграл Мировое первенство в 1995 году, я сначала прошел квалификацию в «живом» супер-спутниковом турнире с платой за участие размером в 100$. В течение последних двух лет Крис Манимейкер и Грег Рэймер выходили в крупный турнир из интерактивных спутниковых турниров).

На начальной стадии спутникового турнира игра развивается так же, как и на всех прочих турнирах. Ты играешь со своими картами, делаешь ходы и накапливаешь фишки. Однако заключительная стадия игры выглядит совершенно по-иному. Участники, занявшие несколько первых мест получают равные основные призы, тогда как все остальные не получают ничего. Когда ты занимаешь иное место, кроме нескольких первых, то речь уже не идет о том, чтобы получить скромный приз или не получить ничего; речь идет о противопоставлении «все или ничего».

Решения, принимаемые на заключительной стадии игры в подобных соревнованиях с отбором нескольких игроков, становятся весьма необычными и алогичными. Рассмотрим следующую простую ситуацию.

Пример №1. В спутниковом квалификационном турнире остались шесть игроков. В большой турнир проходят участники, занявшие первые четыре места. Пятый и шестой игрок не получают ничего. Среди оставшихся шести игроков игроки A, B, C и D имеют по 4500$. У игроков E и F осталось по 1000$.

Вопрос. *Какова на данный момент вероятность прохождения отбора для каждого из игроков?*

Ответ, Это достаточно несложно рассчитать, если мы сделаем несколько наблюдений.

Во-первых, обрати внимание на то, что, когда останется четверо игроков, то у каждого из них будет 100-процентная вероятность прохождения отбора. Поэтому на более раннем этапе сумма всех вероятностей прохождения квалификации должна составлять 400 процентов (а не 100 процентов).

Во-вторых, каковы бы ни были шансы на прохождение отбора, у игроков A, B, C и D будут равные между собой шансы, и у игроков E и F будут равные между собой шансы. (Чтобы упростить задачу, мы пока проигнорируем тот факт, что игрок, который в следующем хэнде будет на баттоне, будет иметь несколько более высокие шансы, нежели остальные игроки, и т.д.).

В-третьих, шанс прохождения отбора в любой конкретный момент времени является приблизительно пропорциональным количеству фишек у каждого из игроков.

Теперь сведем все эти наблюдения вместе, используя простую алгебру. Допустим, что шансы на прохождение отбора для игрока E равны «x». Тогда шансы игрока F на прохождение отбора также равны «x», а шансы каждого из игроков A, B, C и D равны 4,5x. Таким образом, запишем несложное уравнение:

$$x + x + 4.5x + 4.5x + 4.5x + 4.5x = 400$$

Отсюда, 20x = 400, и x = 20. Таким образом, шансы игроков E и F на прохождение отбора составляют по 20 процентов, а шансы игроков A, B, C и D в 4,5 раза выше, т.е. по 90 процентов. И все шансы в сумме составляют 400 процентов, как и должно быть, если отбор проходят четверо игроков.

Все эти числа имеют смысл. Для игроков E и F явно высок шанс не пройти квалификацию, но они еще не выбыли из борьбы. Игроки A, B, C и D - серьезные фавориты, но 100-процентных шансов у них нет.

Выведя для каждого игрока вероятность прохождения им отбора априори, поместим их теперь за стол и посмотрим, что произойдет,

В следующем хэнде игроки будут размещены следующим образом:

Sm Blind	**Player C**	**$4,500**
Big Blind	**Player D**	**$4,500**
1	**Player E**	**$1,000**
2	**Player F**	**$1,000**
3	**Player A**	**$4,500**
4 (Вы)	**Player B**	**$4,500**

Блайнды равны 100$/200$. Игроки E и F пасуют. Игрок A ставит все. Ты игрок B, твои карты

A♠ A♥

Достаточно ли твой хэнд хорош для ответа?

Обсуждение. Твоей первой реакцией должна быть досада, поскольку игрок A явно не понимает, что для лидеров имеет смысл скооперироваться против игроков E и F, а не драться друг с другом. Он сам виноват, что поставил все не с тем хэндом ... или это не так?

Перед тем, как ты задумчиво отправишь все свои фишки в банк, оцени свои шансы на выигрыш против некоторых хэндов, которые у него могут быть, помня, в то же время, о том, что твои шансы на прохождение квалификации все еще равны 90%.

1. Против KK: 81,1%
2. Против 99: 80,1%
3. Против 22: 81,2%
4. Против AK: 92,0%
5. Против AK одной масти: 87?2%
6. Против A2: 92,0%
7. Против A2 одной масти: 87,3%
8. Против JT одной масти: 78,1%
9. Против Q3: 87,4%
10. Против 72: 87,3%

(Во всех этих примерах ни одна карта не совпадает по масти с твоими тузами).

У тебя явно останутся нулевые шансы на прохождение квалификации, если ты ответишь и проиграешь. Даже если мы предположим, что ты пройдешь квалификацию со 100-процентными шансами, если ты ответишь и выиграешь (не совсем, но примерно), то единственные хэнды, наличие которых у противника устроит тебя - это туз и другая карта разных мастей, вследствие чего ты получаешь 92-процентные шансы на выигрыш. При всех прочих вариантах его хэндов тебе будет лучше спасовать.

Таким образом, когда у тебя и так высоки шансы на прохождение отбора, тебе следует пасовать с парой тузов после ставки противника «на все», которая может вывести тебя из турнира. Этот крайний пример дает тебе общее представление о том, как нужно играть на завершающей стадии всех подобных соревнований:

Правильная стратегия для лидеров - избегать противостояний между собой и кооперироваться, чтобы вывести из борьбы игроков с меньшим количеством фишек.

Могут ли лидеры нарушить эту стратегию с выгодой для себя? В нашем примере игрок A, предположительно, с очень хорошим хэндом, поставил все против игрока B, который был вынужден спасовать с любым хэндом, даже с парой тузов. Правильный ли ход сделал игрок A при имеющихся обстоятельствах?

В мире теорий, если игрок A был уверен в том, что игроки B, C и D понимают логику ситуации, то ход игрока A был правильным. (В действительности, он мог делать ход с любыми картами при условии, что игроки E и F уже спасовали). Для ситуаций реального мира ход игрока A является серьезной ошибкой, поскольку маловероятно, что игроки B, C и D поймут, что нужно удержаться от ответа при наличии сильного хэнда. В реальном мире игроки с парой тузов отвечают.

Ты еще не успеешь сыграть во многих соревнованиях такого типа, но ты уже увидишь невероятные ошибки, совершаемые на заключительной стадии игры. Проанализируем несколько ситуаций из реальной жизни и посмотрим, как следует действовать в таких ситуациях.

Пример №2. Приближение окончания спутникового турнира. Остались пятеро игроков, ведущие борьбу за четыре отборочных места. Блайнды равны 150$/300$. Информация по составу игроков и количеству фишек у каждого из них представлена ниже.

SB (Вы)	**$6,000**
BB	**$1,100**
Player 1	**$4,800**
Player 2	**$4,400**
Player 3	**$3,700**

Ты - малый блайнд. Игроки 1, 2 и 3 пасуют. У тебя на руках 9♦6♣. *Каковы твои действия?*

Ответ. План игры - безжалостно атаковать игрока с малым количеством фишек, в особенности тогда, когда этот игрок занимает позицию блайнда. С более сильным хэндом ты мог бы поставить все. При таком слабом хэнде как 9♦6♣ ты должен вести себя несколько более осторожно и хитро. Я бы рекомендовал просто ответить. Если большой блайнд охотно поставит все против тебя, у тебя в любом случае будет достаточное для ответа соотношение «банк/ставка». Если этого не произойдет, то ты поставишь все после флопа вне зависимости от того, какие карты придут. Поскольку большинство флопов не помогают большей части хэндов, большому блайнду часто будет сложнее ответить после флопа, чем до него. Помни о том, что, хотя тебя устроит противостояние со ставками «на все», которое просто приведет к окончанию турнира прямо на месте, ты будешь даже в большей степени рад сбить с него еще 300$ и сделать его безнадежно слабым.

Пример №3. Та же ситуация, что и в предыдущем хэнде. Блайнды все еще равны 150$ и 300$. Теперь игроки и их фишки выглядят так (до ставки большого блайнда):

SB	**$650**
BB	**$3,500**
Player 1	**$4,550**
Player 2	**$5,000**
Player 3 (Вы)	**$6,300**

Игроки 1 и 2 пасуют. У тебя

7♥ 6♥

и ты отвечаешь. Малый блайнд ставит все, отправляя свои последние 500$ в банк. Большой блайнд отвечает. *Каковы твои действия?*

Ответ. Ты должен ответить, после чего ты и большой блайнд будете делать чек до конца хэнда. Наилучшая возможность вывести малого блайнда из борьбы и закончить турнир появляется тогда, когда в торговле против него участвуют как можно больше хэндов. Тебе следовало бы играть так же с

любыми двумя картами; смысл заключается в том, чтобы понизить вероятность того, что малый блайнд сможет остаться на турнире после этого хэнда. Чем дольше остается в турнирной борьбе игрок с малым количеством фишек, тем выше шансы на то, что ему придет один - два хороших хэнда, и он сможет присоединиться к основной группе. Забей кол ему в сердце, пока у тебя есть возможность.

Эта стратегия, возможно, выглядит очевидной, но ты часто увидишь, как в подобных же ситуациях на турнирах одному из игроков приходит хороший хэнд на флопе, он выводит другого активного игрока из хэнда посредством ставки, а потом проигрывает игроку с малым количеством фишек!

Заключение сделок

Сделка (или «хедж», как ее иногда называют) - это договоренность между двумя или более игроками о том, чтобы поделить призовые деньги каким-то иным путем, нежели это предусмотрено официальной схемой призовых выплат. Например: на турнире остаются трое игроков, у всех примерно равное количество фишек. Призы за первые три места составляют: 1000000$ за первое место, 400000$ за второе место и 200000$ за третье место. Один из игроков подходит к другим двум игрокам и говорит: «800000$ - это слишком большая сумма, чтобы отдавать ее на волю судьбы. Давайте все возьмем по 500000$, закончим турнир, а лишние 100000$ отдадим победителю». Если те двое игроков согласятся на эту договоренность, то это будет означать, что они, фактически, изменили соотношение распределения призового фонда «10-4-2» на «6-5-5».

Более сложная договоренность может учитывать некоторую явную разницу в классе между игроками. Например, предположим, что один из участников сделки, описанной в примере выше, является известным игроком мирового класса, имеющим на своем счету несколько выигранных крупных турниров, а остальные двое - нервничающие новички. Профессионал мог сделать иное предложение: «Я забираю 600000$, а вы получаете по 400000$ каждый. Затем мы разыграем оставшиеся 200000$». В зависимости от своего умонастроения, новички могут счесть это вполне приемлемым предложением. Но могут и не счесть. Переговоры могут продолжаться некоторое время, пока игроки не выработают условия того, что они сочтут справедливой сделкой.

Таким образом, предположим, что ты рискнул сыграть в своем первом крупном турнире, и при помощи удачи и попутного ветра доиграл до финального стола. Что тебе нужно знать о выгодном заключении сделок?

Твоей первой задачей является определение того, являются ли сделки официально разрешенными и регулируемыми организаторами турнира, или же это частное дело игроков. Некоторые организаторы с уважением относятся к сделкам, заключаемым доигравшими до финала игроками, и осуществляют перераспределение призовых денег соответствующим образом. На некоторых сайтах Интернета даже приостанавливают турнирную игру на некоторый период времени, пока игроки открыто проводят переговоры в чате. Ты можешь многое узнать о процессе заключения сделок, когда смотришь игру финальных столов тех или иных крупных интерактивных турниров и наблюдаешь переговоры в действии. (Я говорю сейчас о турнирах с призовым фондом в несколько тысяч долларов и более, а не о соревнованиях типа «sit-and-go» или турнирах с несколькими столами и низкими ставками).

До недавнего времени организаторы крупных турниров рассматривали упрощение процесса заключения сделок как обычное дело, как просто одну из

услуг, которые они предоставляли игрокам, заплатившим большие деньги за участие в организованных ими соревнованиях. Эра телевидения до некоторой степени изменила эту практику. Продюсеры с телевидения предпочитают делать акцент на огромном размере первого приза и обострять драматические события борьбы за гигантские суммы денег. На телевизионных турнирах сделки между игроками не поощряются, и организаторы турниров, демонстрирующихся по телевидению, как правило, не оказывают помощи в процессе заключения сделок. Игроки могут, конечно, их заключать, но это считается частным делом, не имеющим законной силы. Для игроков это связано с определенным риском. Если у тебя есть выбор, то определенно предпочтительнее заключить сделку через организаторов.

Когда ты доходишь до финального стола турнира и оказываешься в такой ситуации, когда ты можешь заключить только частную сделку или не заключить ее вообще никак, будь осторожен. Вот несколько рекомендаций:

1. У тебя не так велики шансы на проигрыш, как ты думаешь. Как и в большинстве переговоров, первая предложенная тебе сделка, вероятно, не будет очень выгодной. Не бойся просить большего. Помни о том, что по мере роста блайндов и уменьшения значений числа М турнир все больше и больше превращается в рискованную игру. Твои более опытные противники знают об этом, и именно поэтому они заключают сделки. Не давай им вовлечь тебя в невыгодную сделку только потому, что у них какие-то модные репутации.

2. В конечном итоге, карты справедливы. Если у тебя не получается заключить сделку, выгодную для тебя, то просто иди и играй. С течением времени, это не будет стоить тебе никаких денег. В 1995 году, когда я выиграл Мировую серию покера, я предлагал сделки всем своим противникам за финальным столом, и никто из них не согласился! (Я полагал, что эти сделки были справедливыми, но противники хотели первый приз в размере 1000000$).

3. Появление на телевидении не делает игрока надежным. Просто потому, что ты видел кого-то по телевизору, не думай, что ты можешь спокойно заключать с ним сделки. Постарайся получить сведения о своих противниках до начала финального стола. Держит ли такой-то свое слово? Не нужно ли ему обеспечивать парочку экс-супруг? Не потерял ли он все деньги на прошлой недели в крупной игре в Белладжио? Такие вещи нужно знать.

Если организаторы турнира принимают сделки и следят за их исполнением, то твоя ситуация очень безопасна. Если же нет, и сделка является частным делом двух игроков, тогда *«пусть покупатель будет бдителен»,* т.е. все на твой собственный риск.

В мире азартных игр даже самые безобидные предложения могут пойти ужасно не так. Ознакомься со следующей предостерегающей историей.

Однажды я знал отличного игрока, которому временно не везло. Он хотел принять участие в крупном турнире, но у него не было наличных на вступительный взнос. Он решил организовать франшизу на самого себя и отправился по друзьям, предлагая продать им доли своего процента за турнирную игру по номинальной стоимости. (Это было в те далекие времена, когда тебе действительно приходилось упрашивать своих знакомых; в наши дни игроки выставляют себя на продажу на аукционе eBay). Его друзья проявили интерес, и продажа прошла успешно. Однако бухгалтерия не была сильной стороной моего друга. К моменту проведения турнира он умудрился распродать 150 процентов себя самого!

При подобных обстоятельствах совестливый игрок возвратил бы деньги некоторым покупателям, признав свою ошибку; это было бы неловко, но осмотрительно. Недобросовестный игрок намеренно проиграл бы турнир и положил в карман прибыль; это было бы грязно, но выгодно. Мой друг выбрал третий путь: он выиграл турнир! (В конечном итоге он вернул деньги всем своим инвесторам, хотя это и заняло годы).

Формирование общей картины

Чтобы понять, насколько удивительно сложным и тонким может быть безлимитный холдэм, мы завершим книгу рассмотрением игровой серии, состоящей из трех хэндов. Эти хэнды были сыграны на турнире «Плаза» в июне 2004 года, сразу после Мирового первенства по покеру того года. Участников было немного (всего 68 игроков), и формат был необычен тем, что блайнды и анте росли очень медленно в течение состязания. Даже за финальным столом значения числа М у большинства игроков находились в диапазоне от 40 до 200, и это означало, что на игроков не давила необходимость помещать фишки в центр стола. На этом турнире было много сильной, интересной игры в покер, с частым применением затягивания игры, тщательного маневрирования и торговли в пост-флопе. Однако следующие три хэнда иллюстрируют искусство, возможное только на высших уровнях покера.

Хэнд №1. Этот хэнд был сыгран в первый день игры и в то время произвел небольшое впечатление. Его важность была осмыслена лишь впоследствии. За одним столом собрались Лейн Флэк, Фредди Диб и Дэниэл Негрину. Между Лейном Флэком и Фредди Дибом возник относительно крупный банк. На ривере банк вырос до 5000$, и Лейн Флэк сделал небольшую ставку в размере 1000$. Диб спасовал, подумав, что его хотят поймать в ловушку, и прокомментировал: «Лучше бы ты поставил больше». (Он имел в виду, что он бы не испугался более крупной ставки, которая легко могла оказаться блефом),

Хэнд №2. Этот хэнд был сыгран, когда количество игроков за финальным столом сократилось уже до шести человек. На этом этапе блайнды составляли 600$/1200$, а анте были равны 200$. В стартовом банке было 2000$. Ниже представлена информация об игроках, количестве фишек у каждого из них, и об их хэндах, если они значимы.

Малый блайнд	Дэниэл Негрину	65 000$	K♣T♠
Большой блайнд	Дэн Алспак	60 500$	A♠J♥
Игрок 1	Гэвин Смит	161 400$	
Игрок 2	Лейн Флэк	153 900$	8♣5♣
Игрок 3	Тед Форрест	185 800$	A♦4♦
Игрок 4	Фредди Диб	82 900$	J♦8♠

Гэвин Смит. Спасовал в первой позиции.

Лейн Флэк. Ответил с 8♣5♣ одной масти из второй позиции. Даже за столом с небольшим количеством игроков восьмерка и пятерка одной масти - не слишком сильный хэнд при условии, что еще четырем игрокам предстоит делать заявку. Но Флэк - один из самых талантливых и агрессивных молодых игроков в покер, и он не прочь сделать попытку взять банк с подобным хэндом. Обрати внимание на то, что из четырех игроков, которым еще предстоит делать заявку, только один имеет количество фишек, сопоставимое с количеством

фишек Флэка. Это благоприятная ситуация, поскольку, в конечном итоге, Флэк может угрожать игрокам с меньшим количеством фишек положением, когда им нужно будет принимать решение, касающееся всех их фишек.

Тед Форрест. Ответил с A♦4♦. Разумное решение. Форрест известен как агрессивный игрок (как и большинство игроков за этим столом), но ответ здесь с тузом и другой картой одной масти был бы абсолютно оправданным даже для консервативного игрока.

Фредди Диб. Диб - очень сильный игрок, агрессивный и хитрый, с хорошими результатами игры на турнире. Ответ с J♦8♠ - достаточно свободный ход, но никто пока не выказал большой силы, и после флопа у него будет более благоприятная позиция, чем у остальных игроков.

Дэниэл Негрину. У Дэниэла были лучшие результаты в мире в 2004 году, поскольку он выиграл общий титул на Мировом первенстве покера и, кроме того, стал первым на описываемых соревнованиях в июне и на турнире в Боргате в сентябре. Он очень сильный, очень агрессивный и очень опасный игрок (как ты впоследствии увидишь). После трех ответов банк вырос до 6600$, и Негрину, занимающему позицию малого блайнда, ответ нужно было добавить к своей ставке лишь 600$, чтобы остаться в игре. При соотношении «банк/ставка», равном 11 к 1, хэнд Негрину - король и десятка разных мастей - это гораздо более сильный хэнд, чем ему необходим. Фактически, он может играть почти с любыми двумя картами.

Дэн Алспак. Туз-валет разных мастей Алспака - сейчас самый лучший хэнд за столом, но, конечно, он не может знать об этом. При наличии уже четырех ответивших игроков он должен подозревать, что он играет против как минимум одной пары, а то и против двух. Поскольку он будет в неблагоприятной позиции после флопа, он рассудительно делает лишь чек.

В банке теперь 7200$ до флопа, и пять игроков из шести все еще активны. На флопе приходят:

A♣ 9♣ 6♣

Дэниэл Негрину. Со своим K♣, Негрину теперь имеет старший флеш-дро, но, поскольку на доске есть туз, а в банке участвуют еще четверо ответивших игроков, его хэнд почти наверняка не может быть сейчас лучшим. Он благоразумно делает чек.

Дэн Алспак. У Алспака высшая пара, два туза, и валет в качестве кикера. Это сильные карты при обычной, игре, но не здесь. Поскольку на доске присутствуют три трефы, и в игре участвуют еще четверо ответивших игроков, то как минимум у одного или двоих игроков должен быть флеш-дро, и существует вполне допустимая возможность, что кто-то уже собрал флеш. Новичок мог бы потерять много денег, играя с хэндом Алспака; Алспак же, вместо этого, делает чек.

Лейн Флэк. У Флэка есть флеш, но у него также есть проблемы. Когда он отвечал в начале игры, он почти определенно не ожидал, что вместе с ним в игре будут участвовать еще четверо игроков. Его первая задача - выяснить, каково его положение в хэнде. Если у кого-то еще есть флеш, то этот флеш практически наверняка лучше, чем его собственный флеш. (те карты, которые могут составить флеш более низкого номинала - это 7♣4♣3♣2♣, но даже самые агрессивные игроки сбросили бы карты одной масти настолько низкого номинала). Даже если никто еще не собрал флеш, у одного или двух игроков может быть флеш-дро, и, поскольку игроки склонны играть со старшими картами, эти дро, вероятно, побьют его карты, если будут достроены.

Здесь Флэку нужно делать ставку. Затягивание игры теперь становится слишком опасным. Ставка в размере банка отпугнет от игры некоторых игроков с дро, тогда как кто-нибудь, у кого есть сет, сможет остаться в игре и проиграть все свои деньги. Если кто-нибудь все же ответит, то задачей Флэка будет решить, отвечает ли противник с достроенным флешем, с дро, вопреки шансам, или же с проигрывающим сетом. Соответственно, Флэк делает ставку размером несколько больше банка, 9000$, и общий банк становится равным 16200$.

Обрати внимание на то, что, если бы ему на флопе пришел стрит, а не флеш, и на доске не было бы карт одной масти, то у Флэка был бы более слабый хэнд, но гораздо более сильная позиция. Тогда было бы вероятно, что его хэнд одновременно является лучшим хэндом за столом, а также таким хэндом, который невозможно выявить. Это типично для большей части таких ответов с младшими картами одной масти. Получение стрита на флопе почти наверняка обеспечивает выигрыш, тогда как получение флеша приводит к опасной, обоюдоострой ситуации.

Тед Форрест. У Форреста пара тузов, но у него нет треф, поэтому его позиция опасна. Он знает, что Флэк полностью способен делать ставку после флопа, не имея никакого хэнда, поэтому он принимает решение о том, что стоит ответить и посмотреть, отпугнет ли остальных троих игроков сочетание ставки Флэка и его, Форреста, ответа. Если да, то у него появится шанс. Если нет, то он почти определенно проиграл. Он отвечает. В банке теперь 25200$.

Фредди Диб. Ни треф, ни пары, ни дро, и много торговли вокруг до сих пор. Диб пасует.

Дэниэл Негрину. Вступление Форреста в банк как раз помогло старшему флеш дро Негрину. Теперь участие в борьбе за банк размером 25200$ стоит ему 9000$; таким образом, он получает соотношение «банк/ставка», равное почти 3 к 1. Шансы против возможности собрать флеш на торне составляют около 4 к 1, а шансы против возможности собрать флеш на торне и ривере вместе составляют около 2 к 1.

Однако, принимая во внимание торговлю в хэнде до сих пор, его потенциальное денежное соотношение может быть намного лучше этого. Он разумно отвечает. В банке теперь 34200$.

Дэн Алспак. До сего момента он видел ставку в размере банка и два ответа на нее. Хотя банк предлагает ему соотношение, равное почти 4 к 1, он играет против трех соперников, и существует явная возможность, что он проиграет флешу. Сейчас у него наименьшее количество фишек из всех игроков за столом, но его число М все еще довольно значительно и составляет 20, поэтому у него еще много времени для маневров. Если он сейчас ответит, то станет участником хэнда, который потенциально может стоить ему всех его фишек. Он рассудительно пасует с парой тузов.

Трое игроков остаются в игре, и банк равен 34200$.

На торне приходит K♠.

Дэниэл Негрину. Негрину не верит, что король вывел его хэнд вперед; он просто обеспечил наличие некоторых дополнительных «аутов». Помимо всех треф, которые являются «аутами» в игре против любого возможного хэнда, два наличествующих в колоде короля обеспечивают «ауты» против любой пары тузов и против любых хэндов, включающих две пары. Трех возможных десяток будет, как минимум, достаточно, чтобы побить пару тузов.

Негрину на данном этапе играет очень смело. Он делает ставку в размере 24000$, и у него остается лишь 31000$. Это безлимитный полублеф, ставка которая в сочетании с его ответом на флопе указывает на наличие

очень сильного хэнда. Эта ставка дает ему два способа выиграть: он может выиграть прямо сейчас, если оба противника сбросят свои хэнды, какими бы они ни были, и у него есть достаточно много «аутов» для выигрыша на ривере, если ему ответят. Однако сейчас его ставка указывает на уже достроенный флеш, поэтому его противникам следует быть осторожными. В банке теперь 58200$.

Лейн Флэк. Флэк знает, что он, возможно, проигрывает, а возможно, что и нет. Банк предлагает ему соотношение 2,4 к 1, и у него есть готовый флеш. Сочетание его хэнда и соотношения «банк/ставка» делает ответ обязательным, поэтому он отвечает. В банке теперь 82200$.

Тед Форрест. При наличии трех треф на доске, а также высокой ставки и ответа перед ним, Форрест понимает, что его пары тузов будет недостаточно для выигрыша хэнда. Его соотношение «банк/ставка» составляет 3,4 к 1, но само по себе соотношение «банк/ставка» бесполезно, если ты вкладываешь в банк «мертвые» деньги. Форрест пасует.

В банке теперь 82200$, и в игре остались лишь Флэк и Негрину. Карта ривера - T♣.

Дэниэл Негрину. Негрину собрал старший флеш и, поскольку на доске нет пар, он знает, что у него выигрывающий хэнд. Его единственный вопрос - «Насколько высокую ставку я могу сделать, чтобы заработать на ней деньги?». При количестве фишек, равном 31000$, Негрину решает поставить 14000$. Это настолько невысокая ставка, что соотношение «банк/ставка», фактически, заставляет противника ответить. Небольшая ставка создает впечатление о том, что он пытается сохранить хотя бы половину своих оставшихся фишек, и, таким образом, дает надежду скрыть тот факт, что у него побеждающие карты. В банке теперь 96200$.

Лейн Флэк. При наличии теперь уже четырех треф на доске Флэк проигрывает, если у его противника есть K♣, Q♣, или J♣, однако он выигрывает против всех прочих комбинаций. Он уверен, что у Негрину есть реальный хэнд, но банк предлагает ему соотношение почти 7 к 1, и, в надежде на шанс, что Негрину играл с карманными тузами или королями, или только что собрал стрит, он отвечает.

Негрину открывает K♣, и выигрывает банк.

Хэнд №3. Третий хэнд нашей трилогии имел место тогда, когда количество участников сократилось до двух игроков финала. Блайнды теперь составляют 800$ и 1600$, анте - 300$; таким образом, в начальном банке 3000$. Стол выглядит следующим образом

Sm Blind/Button	Daniel Negreanu	$337,700	A♥7♦
Big Blind	Freddy Deeb	$342,300	A♠K♦

Хотя мы теперь на стадии турнира, когда идет розыгрыш один на один, число M у обоих игроков превышает 100! Это очень необычно для крупного турнира по покеру, и как Негрину, так и Диб используют осмотрительную, осторожную игру,

Дэниэл Негрину. Просто отвечает с тузом и семеркой разных мастей. Это сильный хэнд для игры один на один, и Негрину определенно мог повысить. Оба игрока применяют тактику лишь ответа с более сильными хэндами, надеясь заманить противника в ловушку и выиграть крупный банк на последующем этапе хэнда. Пока что этого не произошло, и количество фишек у обоих игроков отличается в ходе сессии лишь на несколько тысяч.

Фредди Диб. Решает повысить до 7000$ с королем и тузом. Это явно удачный рейз с сильным хэндом, и у него есть дополнительная ценность, которую ему придает то, что Диб в течение довольно длительного времени делал чек с хорошими хэндами в префлопе, и поэтому Негрину может не понять, как истолковывать эту ставку.

Дэниэл Негрину. Отвечает на ставку.

Размер банка перед флопом - 17800$. На флопе приходят:

K♠ 6♥ 2♥

Фредди Диб. Дибу пришли две высшие пары и высший кикер. В комментарии к видеозаписи Говард Ледерер отметил, что это был отличный флоп для Диба, но было трудно понять, каким образом он мог получить торговлю в хэнде, поскольку у Негрину ничего нет. Диб продолжает играть хэнд в прямолинейной манере и ставит 16000$, т.е. ставка практически равна сумме банка. Это прямая обоснованная ставка, и она не дает требуемого соотношения «банк/ставка» ни одному флеш-дро. Диб знает, что флоп не помог большинству хэндов, поэтому, если этой ставкой он не добьется торговли, то никакой торговли, вероятно, и не могло быть.

Дэниэл Негрину. Отвечает на ставку Диба в 16000$.

Ледерер прокомментировал, что Негрину не мог отвечать исходя из силы своих карт; он должен был планировать выиграть банк у Диба на более позднем этапе хэнда. С тузом и семеркой разных мастей и лишь одной червой его «ауты», предполагая, что он считает себя проигрывающим прямо сейчас, довольно незначительны. Он может считать три туза вероятными «аутами» (хотя мы знаем, что они таковыми не являются), и ему необходимы две червы подряд для старшего флеша, и шансы против этого — 25 к 1. Никто не отвечает на ставку в размере банка на основании такого ничтожного количества «аутов». Явно у Негрину что-то на уме.

В банке теперь 49800$. Карта торна - 4♠.

Фредди Диб. Первой проблемой Диба было решить, какой хэнд может быть у Негрину, если у него вообще есть хэнд. На данный момент Негрину ответил на крупную ставку до флопа и на ставку в размере банка после флопа. Даже для агрессивного, склонного к организации ловушек игрока, это сложно делать с абсолютным «мусором». Рассмотрим некоторые возможные хэнды, как это мог делать Диб, и посмотрим, какие комбинации имеют смысл.

1. АА или КК. Поскольку у Диба есть по одной карте каждого из этих номиналов, весьма маловероятно, чтобы у Негрину также была старшая пара. Хорошие игроки разумно исходят из предположения, что, если тебе настолько не повезло, что ты столкнулся с такой парой, когда у тебя самого был хороший хэнд при игре один на один, то тебе и суждено было проиграть все свои фишки.

2. Старшие пары: QQ, JJ, TT. Эти комбинации оправдывают ответ после флопа, поскольку игрок с одним из таких хэндов мог бы решить продержаться хотя бы одну ставку, играя против того, что вполне могло быть блефом. Это хэнды, которым приходится опасаться оверкарт, поэтому с такими хэндами делают ре-рейз в префлопе. Негрину лишь ответил, поэтому менее вероятно, что у него такая комбинация.

3. Средние пары: 99,88 и 77. Это все остальные пары номиналом старше шестерки на доске. Каждая из них определенно является кандидатом на наличие у противника, принимая во внимание торговлю до сих пор. Они

достаточно сильны для ответа на флопе, но недостаточно сильны для того, чтобы сделать рейз на флопе обязательным вариантом игры. Поскольку на флопе пришла только одна карта номиналом старше них, то ответ в постфлопе разумен.

4. Пары-убийцы: 66 и 22. Пара шестерок соответствует всей торговле до сих пор. Пара двоек более проблематична, поскольку большинство игроков сбросили бы двойки после крупной ставки в префлопе. Любой из этих хэндов - потенциальная катастрофа для Диба.

5. Младшие пары: 55, 44 и 33. Это маловероятные комбинации на данный момент. С любой из этих пар можно было ответить на ставку в префлопе. Ответ после флопа, с двумя оверкартами и флеш-дро на доске, довольно рискован. Отметим все эти пары как сомнительные.

6. Две червы. Поскольку у Диба в его хэнде нет червы, то старшие червы все еще могут быть у противника, и целая группа вероятных комбинаций попадает в эту категорию, A♥K♥ и K♥Q♥ полностью соответствуют торговле. Каждый из этих хэндов мог оправдать обоснованную ставку до флопа, и сейчас они настолько сильны (старшая пара плюс флеш дро), что Негрину может готовить ловушку. K♥J♥ и K♥T♥ - также подходят. По мере уменьшения номинала побочной карты в сочетании с королем ответ в префлопе становится менее вероятным. Две более младших карты без короля - гораздо менее вероятны; тогда оба ответа становятся сомнительными, а их сочетание - тем более.

7. Туз и другая карта. Единственные правдоподобные варианты здесь - туз-шестерка и туз-двойка. С каждой из них можно было ответить до флопа, исходя из силы туза, и с каждой можно было ответить после флопа, исходя из пары. Сочетания с A♥ несколько более вероятны, чем прочие.

8. Хэнды с двумя парами. Чтобы у Негрину сейчас были две пары, ему нужно было начинать игру с королем-шестеркой, королем-двойкой или шестеркой-двойкой. Маловероятно, чтобы с одним из этих хэндов он мог ответить до флопа, хотя с любым из них он определенно мог отвечать и готовить ловушку после флопа.

Так что же, в соответствии с этим анализом, есть на настоящий момент у Негрину? Наиболее вероятными являются четыре группы хэндов:

1. Король + другая карта червовой масти (A♥K♥, K♥Q♥, K♥J♥, K♥T♥)
2. Средняя пара (99, 88, 77)
3. Тройня (66 или 22)
4. Туз червей и пара (A♥6x или A♥2x)

(Конечно же, мы знаем, что у Негрину нет ни одного из этих хэндов. Его ответ после флопа был полным блефом. Однако, Дибу было бы очень трудно прийти к такому выводу на данном этапе. Несмотря на то, что он знает, что блеф возможен, его мысли были обращены прямо к типам хэндов, с которыми Негрину мог сделать ответ, исходя из реальной ценности карт).

На данный момент Диб побеждает все эти хэнды, за исключением тройни или A♥K♥ (в последнем варианте ничья). Следует ли ему сделать ставку или сделать чек и попытаться расставить ловушку? Я думаю, здесь лучше сделать ставку, хотя любой ход будет разумным. К данному моменту у хэндов второй и четвертой группы есть только пара «аутов», и с такими хэндами противник спасует в случае ставки. Игрок с тройнями, вероятно, повысит. Но для хэндов первой группы не будет нужного соотношения «банк/ставка», чтобы собирать дро. Если у Негрину есть один из этих хэндов, и он ответит, то он совершит

ошибку. Чек дает таким хэндам бесплатную карту, что может обойтись очень дорого.

В действительности, Диб делает чек.

Дэниэл Негрину. К этому моменту Негрину, вероятно, осознает, что он может выиграть лишь при помощи блефа. Если у Диба есть хэнд, на который указывала вся его игра, то тузы, вероятно, являются единственными «аутами» Негрину. (Мы, конечно, знаем, что они вовсе не являются «аутами»). С таким малым количеством реальных аутов делать чек, чтобы получить бесплатную карту, не имеет смысла; вероятно, эта бесплатная карта не будет иметь значения, а чек может создать впечатление слабости, и это может побудить Диба сделать ставку под конец партии. Негрину понимает, что ему нужно создавать видимость силы, и ставит 30000$, несколько более половины банка.

Фредди Диб. Отвечает.

Но почему отвечает? Почему не повышает? Рейз в размере двух ставок Негрину, примерно 60000$, вывел бы из игры дро и позволил бы закончить хэнд с приличной прибылью. Возможно, Диб планировал еще более изощренную ловушку на ривере. Но отсутствие рейза здесь создает две возможных опасности: Негрину может собрать выигрышный хэнд (это невозможно здесь, но это знаем только мы), и Негрину может получить возможность создать впечатление выигрывающего хэнда. В целом, очень опасный ответ.

В банке теперь 79800$. Карта ривера 4♥.

Фредди Диб. Четверка черв - исключительно плохая карта для Диба, поскольку она выводит другую группу хэндов в лидеры. Теперь Диб ставит 65000$, и это, вероятно, плохой ход, принимая во внимание то, что он сейчас подозревает. Если Негрину играл с хэндом группы 2 или 4, то он сбросит хэнд и не будет больше терять деньги. Если он игран с хэндом группы 1 или 3, то он повысит. Лучше было сделать чек, а затем принять решение, если Негрину сделает ставку.

Дэниэл Негрину. Негрину понимает, что ему практически наверняка нужно повышать, чтобы выиграть хэнд. Но насколько повысить?

Новичкам нравится делать большой рейз, в надежде отпугнуть противника от банка. Но Негрину уже видел (в Хэнде №1), что Диб опасается маленьких, смертельно опасных ставок под конец игры, и может сбросить хэнд несмотря на хорошее соотношение «банк/ставка». Более того, он знает, что Диб знает (из Хэнда №2), что Негрину вполне способен сделать такой рейз с хорошим хэндом. Таким образом, Негрину отвечает на ставку Диба в размере 65000$ и повышает еще лишь на 100000$. После заявки Негрину перед Дибом оказывается банк в размере почти 310000$, и ему нужно для ответа вложить еще лишь 100000$.

Фредди Диб. Что делать? Ставки Негрину полностью соответствуют тому, что ему на флопе пришел сет. Они также соответствуют тому варианту, если бы он начинал с двумя старшими червами, включая К♥. Никакая иная комбинация не соответствует таким ставкам. Мог ли Негрину действительно подвергнуть риску результаты всего турнира с полным блефом? (Мы, конечно, знаем, что он так и сделал. Но очень трудно поверить в подобные действия противника в разгар борьбы).

Если Диб спасует, то он проиграет почти 120000$ в этом хэнде. Поскольку игроки начинали примерно с 340000$ у каждого, он будет отставать от Негрину по количеству фишек с соотношением более чем 2 к 1, 460000$ к

220000$. Но если он ответит и проиграет, разрыв будет 560000$ к 120000$, более чем 4,5 к 1. Диб немного подумал и решил спасовать.

В общем и целом, изумительный хэнд. Покер постоянно присутствует на телевидении уже в течение двух лет к настоящему времени (я пишу эти слова весной 2005 года), и, если бы я должен был проголосовать за наиболее интересный и оригинальный хэнд этого периода, я бы отдал свой голос этому хэнду. Что в нем особенно очаровывает - это не просто смелость, с которой игрок так сыграл в критический момент, но та логика и подготовка, что стояли за его игрой. Когда новички пытаются блефовать, это часто бывает отчаянным, осуществляемым без подготовки решением, принятым в момент, когда многообещающий хэнд начал развиваться не так, как надо. Такой блеф легко определить, поскольку ставки не вяжутся между собой. Ключевых факторов, обусловливающих сильный блеф, три:

1. Соответствуют ли все ставки наличию хэнда, впечатление о котором ты пытаешься создать?
2. Поймет ли твой противник, какую идею ты до него хочешь донести?
3. Если противник поймет, то спасует ли он?

В этой игре Негрину знал по своим предыдущим наблюдениям, что факторы (2) и (3) наличествуют. Диб знал, что Негрину мог сделать невысокую ставку с сильными картами, а Негрину знал, что Диб ранее пасовал после небольшой ставки со стороны противника под конец партии. Осталось лишь создать последовательность ставок, которая создавала бы логичное представление о наличии сета или флеша. Игра Негрину показывает мышление (и смелость) игрока в покер в наилучшем свете.

Заключение

Теперь, когда ты закончил ознакомление с книгой *«Пособие Харрингтона по Холдэму: Экспертная стратегия по участию в турнирах по безлимитному холдэму; Том II. Завершающая фаза»,* ты должен иметь гораздо более четкое представление о том, как вести игру в безлимитный холдэм на заключительном этапе.

Успешность ходов зависит от наблюдений. Высокая или низкая вероятность успешности твоих ходов зависит от манеры твоих противников делать ставки. Чем более четко ты проследишь эту манеру, тем лучше ты сможешь выбрать ход, в наибольшей степени подходящий для ситуации, и тем выше будет средняя уровень успешности твоих ставок. Новички склонны брать свои ходы «с потолка», просто чтобы проверить, работают ли они. Не попадайся в эту ловушку. Опытный игрок тщательно наблюдает за своим противником и выбирает ходы, четко подходящие к конкретному случаю.

Твое число M определяет твою стратегию. Высокое число M позволяет тебе использовать множество различных вариантов игры - в консервативном стиле, сверхагрессивном стиле, или в среднем стиле. Ты можешь делать небольшие пробные ставки и реализовывать крупные ходы, переключаясь со стиля на стиль в зависимости от ситуации. По мере уменьшения числа M твой выбор становится меньше. Когда твое число M становится очень низким, твой единственный выбор заключается не в том, ставить ли все, а в том, когда именно.

Ты должен осознавать, какие значения имеет число M у прочих игроков за столом. Твое число M определяет твою стратегию, а их числа M определяют их стратегию. Обрати внимание на статус остальных игроков, и ты получишь гораздо более четкое представление о том, какой смысл в действительности несет их игра.

Одна заключительная мысль перед тем, как закончить *Том II.* Покер, в большей степени, чем любая другая игра, является ареной, на которой огромное значение имеет опыт. Чтение и изучение очень полезно, но оно может довести тебя лишь до определенного уровня.

Чтобы пройти остальной путь, ты должен играть, играть, и еще раз играть, до тех пор, пока твои инстинкты не будут отточены так же хорошо, как твоя логика. Я надеюсь, что с помощью идей, представленных в Томе I и Томе II твое путешествие будет немного легче.

Закончив рассмотрение общих принципов турнирной игры в безлимитный холдэм, мы посвятим следующую книгу практическому применению. Том III станет сборником упражнений, состоящим примерно из 120 задач взятых, по большей части, из крупных турниров и интерактивных соревнований. Книга будет иметь формат задачника с тестами, и у читателя будет выбор - просто прочитать книгу от начала до конца, или же отнестись к ней как к большому тесту и проверить себя. Ответы на тест будут сгруппированы по категориям, так что читатель сможет увидеть, в каких категориях он добился превосходства, а в каких ему нужна тренировка.