

СТРАТЕГИЯ
АЗЕРТА

ПОКЕР

ИГРА ИЛИ ПРОФЕССИЯ



POKER



УДК 794
ББК 75.5
КТК 5783
Т 35

Терентьев Е.

Т35 **Покер: игра или профессия / Е. Терентьев. —**
Ростов н/Д.: Феникс, 2006. — 256 с.: ил. — (Стра-
тегия азарта).

ISBN 5-222-08494-9

Играя в покер профессионально, вы можете иметь доход более 10 тысяч долларов в год, при этом вам не нужно опасаться отсутствия объема работ, увольнения или инфляции. Являясь членом карточного клуба или постоянной компании, вы всегда сможете найти партнеров с деньгами, которые очень скоро станут вашими. При падении стоимости денежного знака, неважно — рубля, доллара или швейцарского франка — вы всегда сможете пересесть за стол с более высокими ставками. Именно профессиональным аспектам игры, покеру как способу заработка денег, посвящена эта книга.

ISBN 5-222-08494-9



9785222084946

УДК 794
ББК 75.5

ISBN 5-222-08494-9 © Терентьев Е., 2006
© Оформление. ООО «Феникс», 2006

ИГРА ИЛИ ПРОФЕССИЯ

Покер — игра людей любого достатка и всех профессий, которым после долгой трудовой недели необходимы отдых и общение. Если вы одиноки или просто не знаете, чем занять свое время, то игра в карточном клубе избавит вас от унылых скучных вечеров и ночей. Покер поможет найти новых друзей, завести нужные знакомства и наладить выгодные деловые контакты. Правила покера достаточно просты. Средняя продолжительность одной партии около минуты. Вы можете закончить игру в любой момент. Сигары, виски и пиво — неизменные спутники этой игры. Все это делает покер одним из самых необременительных и приятных занятий.

Покер — стабильная, высокооплачиваемая профессия. Сделав покер главным источником своей прибыли, можно не опасаться отсутствия объема работ, увольнения или инфляции. Став членом карточного клуба или играя в постоянной компании, можно всегда найти партнеров с деньгами, которые очень скоро станут вашими. При падении стоимости денежного знака, будь то рубль, доллар или швейцарский франк — вы всегда сможете пересесть за стол с более высокими ставками. Именно профессиональным аспектам игры, покеру как способу заработка денег посвящена эта книга.

Следует уточнить, что профессиональные игроки в покер — это вовсе не мошенники и не шулера, а те, кто познали все тонкости игры и в силу этого имеют огромное преимущество над другими игроками.

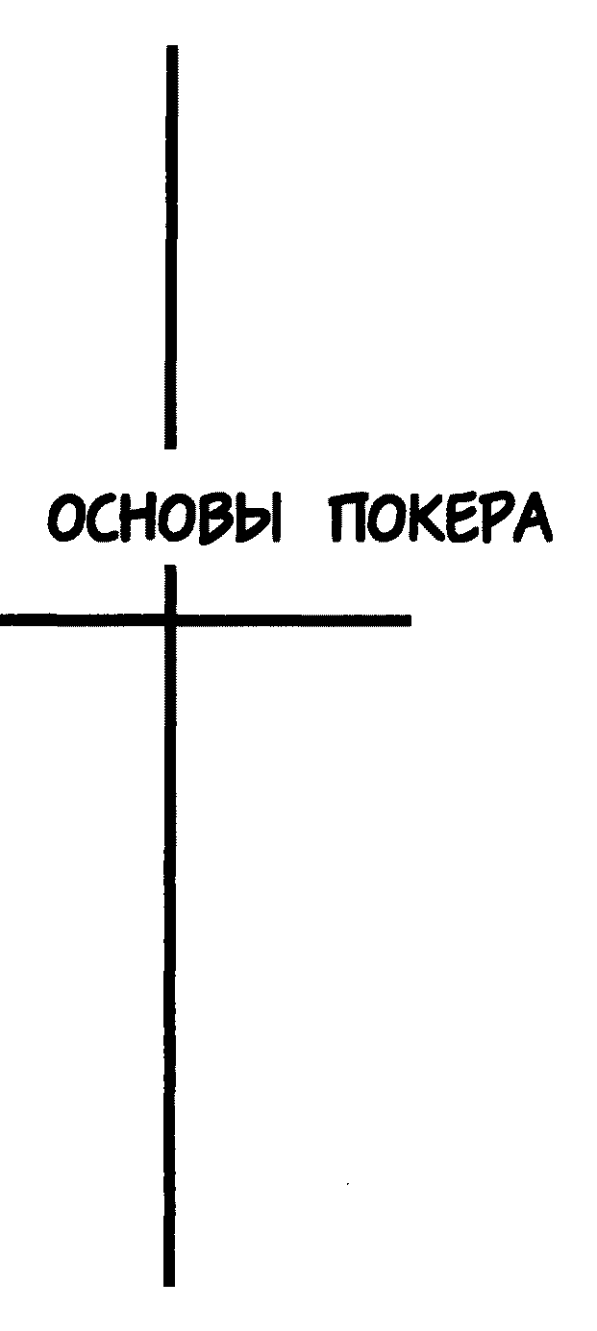
Также заметим, что для профессиональных игроков покер является одной из самых прибыльных игр в карточных клубах и в казино. В первую очередь это связано с тем, что многие посетители игорных заведений мало знакомы со стратегией покера или постоянно ею пренебрегают. Для начинающих игроков покер кажется чрезвычайно простой игрой, в которой не нужно много знаний: пришли сильные карты — нужно ставить, пришли слабые — следует отказаться от игры. Другие же считают, что для успеха игры нужно как можно чаще блефовать, чтобы совершенно запутать соперников. По мнению таких игроков, везение и постоянный обман — главное, что определяет прибыль. И, как следствие, большинство игроков продолжают играть на весьма невысоком уровне, веря в свою удачу, делают высокие ставки и даже не предполагают о существовании специальных тактических действий и особых психологических приемов, позволяющих знающему игроку выигрывать практически в каждой партии.

Покер имеет огромную популярность во всем мире. В Соединенных Штатах, где покер считается национальной игрой, в него играют более 60 млн человек. По неофициальной статистике, число профессиональных игроков составляет в Америке более 10 тысяч. Более сотни казино в Неваде предлагают столы и частные комнаты для игры в покер. В штате Калифорния насчитывается около четырехсот общественных карточных клубов, предоставляющих возможность сесть за игорные столы одновременно 100 тысячам игрокам! Доходы

Игра или профессия

этих клубов огромны, не менее высок доход и тех, кто в этих клубах играет.

В России также начинают открываться покер-клубы при казино, отелях и бизнес-центрах, поэтому хорошее знание правил и стратегии популярной игры даст вам возможность не только хорошо проводить свое время, но и зарабатывать хорошие деньги.



ОСНОВЫ ПОКЕРА

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Существуют различные формы и варианты покера, но все они имеют общие основы и правила. Зная эти правила, вы сможете легко освоить любую разновидность покера.

- ✓ Для игры используется колода, содержащая 52 карты. Старшинство карт в порядке возрастания: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, валет, дама, король, туз.
- ✓ Любые пять карт составляют различные комбинации покера. Старшинство комбинаций в порядке возрастания: *старшая карта, одна пара, две пары, фри оф хаунд, стрэйт, флэш, фул хауз, фл оф хаунд, стрэйт флэш, роил флэш.*
- ✓ Цель игры — составить комбинацию из пяти карт, которая будет самой старшей за игорным столом, либо с помощью различных тактических действий заставить других игроков отказаться от продолжения игры.
- ✓ Карты тасует и раздает дилер — один из игроков или служащий игорного заведения. Право раздачи карт переходит от игрока к игроку по ходу часовой стрелки.
- ✓ В ходе игры делаются ставки — игроки кладут игральные фишки или наличные деньги в центр стола. Все лежащие в центре стола фишки (объединенные ставки игроков) называются *кон, банк или пот.*

- ✓ Перед началом каждой новой партии и раздачей карт все игроки делают начальную (авансовую) ставку — *анте*. Чтобы обозначить момент установки *анте*, дилер произносит: «*Анте ап*».
- ✓ После установки *анте* дилер раздает каждому игроку нужное количество карт. Начинается первый интервал ставок. Игрок, с которого началась раздача карт, должен ставить первым.
- ✓ Если игрок уверен в силе своих карт, он может открыть игру, сказав: «*Бэт*» или «*Ставлю*» — и сделать первую ставку.
- ✓ Если карты игрока недостаточно сильны, он может сказать: «*Чек*», в этом случае право открытия игры переходит ко второму игроку, который также может отказаться делать первую ставку (сказать: «*Чек*») и передать возможность начать игру следующему игроку и т. д. Любой игрок, который ранее сказал: «*Чек*», имеет право продолжить игру (отвечать, повышать или сложить карты), после того как игра будет открыта другим игроком.
- ✓ Если кто-либо из игроков открыл игру (сделал первую ставку), то все последующие имеют три возможных выбора:
 - * *Ответить* на ранее сделанную ставку — сказать: «*Кол*» или «*Отвечаю*» — и сделать ставку той же величины, что и предыдущий игрок.
 - * *Повысить* ставки — произнести: «*Рэ́йз*» или «*Повышаю*» — и сделать ставку большую, чем предыдущий игрок.
 - * *Сложить* карты — произнести: «*Фоулд*», не делать никаких ставок и сбросить все свои карты. В этом случае игрок выбывает из игры и не может претендовать на выигрыш.

- ✓ Если все игроки складывают свои карты, то открывший игру выигрывает — забирает все фишки, находящиеся в *пот*.
- ✓ Если игрок говорит «Рэйз», то все последующие игроки, если они хотят остаться в игре, должны отвечать именно на эту ставку, а игроки, чьи ставки были повышены, доложить в *пот* необходимую сумму, чтобы уравнивать свои ставки с произведенным повышением.
- ✓ Повышения ставок могут быть неоднократными, то есть если один игрок повышает (рэйз), то и следующий игрок может также повысить (рирэйз) и т. д. Общее количество всех повышений ставок заранее оговаривается правилами игры.
- ✓ После того как все игроки сделали равные ставки, в зависимости от правил игры, происходит замена карт или игрокам раздаются дополнительные карты.
- ✓ После замены карт начинается второй интервал ставок, который полностью повторяет первый, то есть игроки могут играть чек или бэт, а в случае открытия игры — кол, рэйз или фолд.
- ✓ В разных играх и вариантах покера может быть различное количество интервалов ставок (от 2 до 5). Любой интервал ставок заканчивается, когда все игроки сделали ставки равной величины.
- ✓ Если во втором и в последующих интервалах ставок все игроки говорят «Чек», то считается, что интервал ставок завершен, и начинается следующий интервал ставок.
- ✓ После того как закончены все интервалы ставок, игроки открывают и сравнивают свои карты, этот период игры называется *шоудаун*. Игрок, имею-

щий самую сильную комбинацию карт, выигрывает все деньги (фишки), находящиеся в *пот*.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Существуют три правила определения победителя:

- ✓ **Хай:** выигрывает игрок, имеющий самую старшую комбинацию карт. Это наиболее распространенное правило для всех форм покера. Игры по этим правилам определяются как *хай-покер*.
- ✓ **Лоу:** выигрывает игрок, имеющий самую младшую комбинацию карт. Если действует это правило, то игра называется *лоу-покер*.
- ✓ **Хай-лоу:** выигрыш разделяется между игроком с самой старшей комбинацией и игроком с самой младшей комбинацией карт. К названию такой игры прибавляется термин *хай-лоу*.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В силу заранее оговоренных правил играть чек в первом интервале ставок не разрешено, и игроки должны либо сделать ставку, либо сразу же отказаться от продолжения игры. Вместо установки *анте* один или два игрока обязаны сделать ставки различной величины в первом интервале ставок. В игре может быть использован джокер, который считается как туз или как любая карта для составления *стрэйт* или *флаш*.

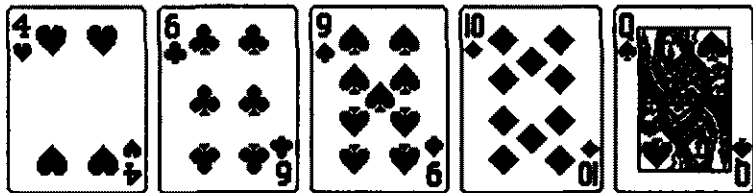
При описании конкретных игр эти и другие правила будут рассмотрены более подробно.

КОМБИНАЦИИ КАРТ В ПОКЕРЕ

Комбинации карт приведены в порядке возрастания, то есть каждая последующая комбинация выигрывает у любой предыдущей.

ХАЙ-КАРТА

Старшая карта — комбинация без каких-либо сочетаний карт. Другое название этой комбинации — *габэдж хэнд*.

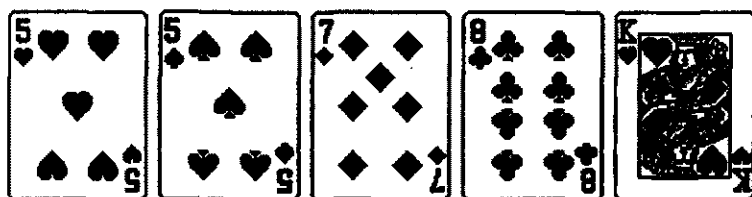


Если двое или более игроков имеют данную комбинацию, то выигрывает тот, у которого имеется самая старшая карта. Если самые старшие карты у игроков имеют одинаковые ранги, то рассматривается следующая по старшинству карта. Например, **К-10-6-4-3**

выигрывает у К-8-7-4-2. При совпадении рангов первых двух карт рассматривается старшинство третьей карты и т. д.

ОДНА ПАРА

Любые две карты одного ранга с тремя несогласованными картами.

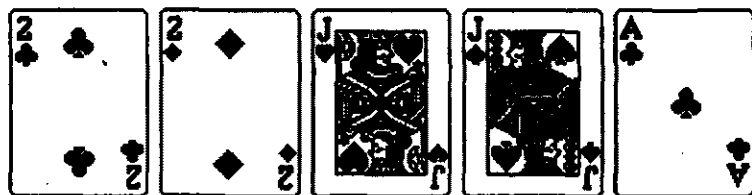


Старшая пара бьет любую младшую. Например, 9-9-5-3-2 выигрывает у К-Д-В-8-8.

Если два игрока имеют пары одного ранга, то выигрыш определяется по старшинству несогласованных карт. Например, 8-8-9-5-3 выигрывает у 8-8-9-5-2.

ДВЕ ПАРЫ

Две карты одного ранга с двумя картами другого ранга и одной несогласованной картой.



При определении старшинства *двух пар* обычно используется термин *ап*, который имеет отношение к старшей *паре*. Так, например, комбинация **Д-Д-10-10-9** называется дамы *ап*.

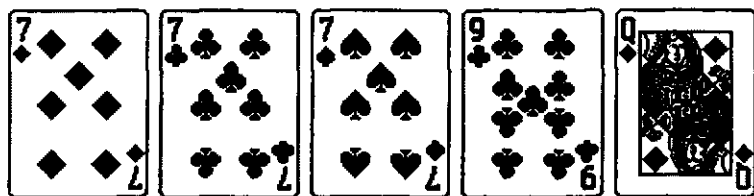
Если два игрока имеют *две пары*, то выигрывает тот, кто имеет самую старшую *ап пару*. Например, **К-К-4-4-7** выигрывает у **Д-Д-10-10-9**.

Если у игроков *ап пары* одного номинала, то выигрывает тот, у которого старше вторая *пара*. Например, **К-К-7-7-2** бьет **К-К-6-6-3**.

Если у игроков все четыре парные карты одинаковые, то выигрывает тот, у которого непарная карта имеет старший ранг. Например, **9-9-7-7-5** выигрывает у **9-9-7-7-4**.

ФРИ ОФ КАИНД

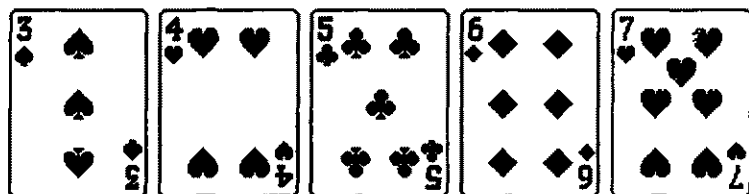
Тройка, или *трипл* — три карты одного ранга с двумя несогласованными картами. Обычно название данной комбинации определяется рангом карт, например три короля, три семерки и т. д.



Если двое или более игроков имеют *фри оф каинд*, то выигрывает тот, у которого три карты имеют старший ранг. Например, **7-7-7-3-2** выигрывает у **К-Д-6-6-6**.

СТРЭЙТ

Последовательность — пять последовательных карт.

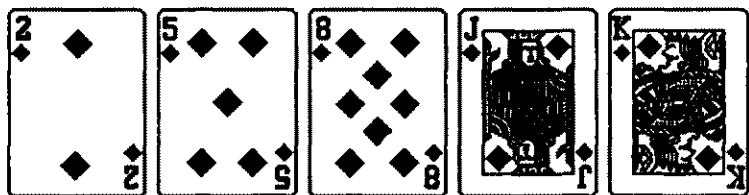


Если двое и более игроков имеют *стрэйт*, то выигрывает тот, у кого *стрэйт* начинается с более старшей карты. Например, *стрэйт* от дамы Д-В-10-9-8 бьет *стрэйт* от девятки 9-8-7-6-5.

Примечание: туз может использоваться не только для составления самой старшей *стрэйт*-комбинации — Т-К-Д-В-10, но и для самой младшей последовательности — 5-4-3-2-Т, где он считается за единицу.

ФЛАШ

Масть — любые пять карт одной масти.



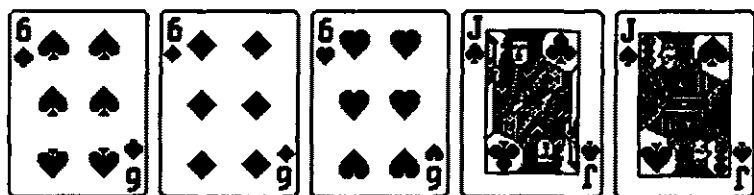
Если двое и более игроков имеют *флаш*, то победитель определяется по самой старшей карте. Если са-

Комбинации карт в покере

мые старшие карты имеют один ранг, то рассматриваются вторые по старшинству карты и т. д. Например, $\heartsuit K - \heartsuit B - \heartsuit 7 - \heartsuit 6 - \heartsuit 2$ бьет $\clubsuit K - \clubsuit B - \clubsuit 6 - \clubsuit 4 - \clubsuit 3$.

ФУЛ ХАУЗ

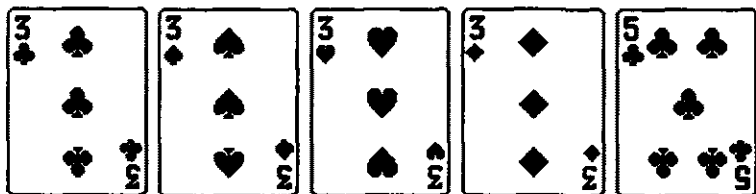
Полный дом — три карты одного ранга с двумя картами другого ранга, то есть *фри оф каинд* и *пара*.



Если двое и более игроков имеют *фул хауз*, то выигрывает тот, кто имеет три согласованные карты более старшего ранга. Например, $7-7-7-5-5$ выигрывает у $K-K-6-6-6$.

ФО ОФ КАИНД

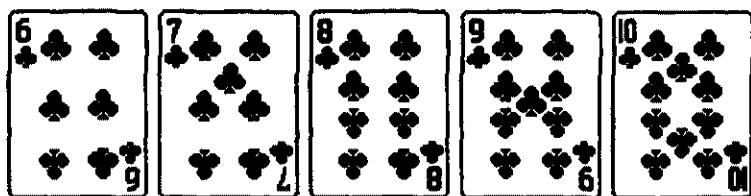
Каре — четыре карты одного ранга с одной несогласованной картой.



Если двое и более игроков имеют *фо оф каинд*, то выигрывает тот, у которого четыре согласованные карты имеют более старший ранг. Например, 7-7-7-7-3 выигрывает у К-4-4-4-4.

СТРЭЙТ ФЛАШ

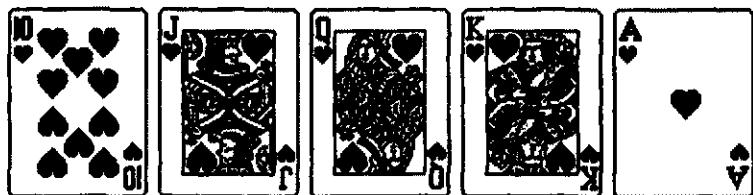
Пять последовательных карт одной масти.



Если двое и более игроков имеют *стрэйт флаш*, то выигрывает тот, у которого *стрэйт* начинается с более старшей карты. Например, *стрэйт флаш* от дамы ♦Д-♦В-♦10-♦9-♦8 выигрывает у *стрэйт флаш* от девятки ♠9-♠8-♠7-♠6-♠5.

РОИЛ ФЛАШ

Королевский *стрэйт флаш* — туз, король, дама, валет и десятка одной масти.



Комбинации карт в покере

МАСТИ КАРТ

Масти карт не учитываются при определении старшинства составленных комбинаций. Но масть карты может определять младшую карту при установке начальной ставки (*форсид бэт*) в стад-покере, а также для определения игрока, который получит нечетную игральную фишку в случае разделения выигрыша между двумя игроками в *хай-лоу* покере. В этом случае старшинство мастей следующее: пики, черви, бубны, трефы, где пики — старшая масть.

СТРУКТУРА СТАВОК

АНТЕ

Величина *анте* в дро-покере обычно составляет 25–40 % от величины самой низкой ставки. Так, например, в игре со структурой ставок 5–10 долларов *анте* равен 1 доллару. В стад- и флоп-покере величина *анте* равна 12,5 % или 25 % от величины самой низкой ставки. В игре со ставками 1–2 или 2–4 доллара *анте* — 25 центов.

Вместе с или вместо *анте* в различных играх используется другой вид авансовых ставок, называемый *блаинд*.

БЛАИНД

Слепая ставка, или ставка вслепую — авансовая ставка, которая делается одним из игроков перед или сразу же после раздачи карт. *Блаинд* — альтернатива для *анте*, но в отличие от нее делается только одним из игроков — с которого начиналась раздача карт в дро- и флоп-покере, или тем, кто имеет самую младшую открытую карту в стад-покере.

Во всех случаях *блаинд* является «живой», или «игровой», ставкой, то есть первой ставкой, открывающей игру, на которую другие игроки должны отвечать.

Величина *блаинд* обычно равна половине первой ставки. Так, в игре со структурой 2–4 доллара *блаинд* равна 1 доллару, если структура ставок 5–10, то *блаинд* — 2 доллара.

Как правило, все игры стад-покера играют с *блаинд*.

СМОЛ БЛАИНД И БИГ БЛАИНД

Малая и большая блаинд — эти две авансовые ставки делаются двумя игроками перед раздачей карт или сразу же после нее. Первый игрок, с которого начиналась раздача карт, делает *смол блаинд*, сидящий по его левую руку — *биг блаинд*. Как правило, величина *биг блаинд* равна минимальной ставке, а *смол блаинд* — половине *биг блаинд*. Если *смол блаинд* имеет дробную часть, то она округляется в меньшую сторону. Например, в игре со структурой 4–8 долларов *смол блаинд* — 2 доллара, *биг блаинд* — 4. Если же игра имеет структуру 5–10, то *смол блаинд* будет округлена до 2 долларов, а *биг блаинд* равна 5 долларам.

При установке этих «игровых» ставок считается, что первый игрок открыл игру — сделал первую ставку 2 доллара, а второй повысил эту ставку на 3 доллара. Таким образом, всем последующим игрокам, желающим войти в игру, нужно поставить, как минимум, 5 долларов, а первому, когда придет его очередь действовать, добавить 3 доллара к своей ранее установленной ставке.

В флоп-покер практически всегда играют с *биг* и *смол блаинд*.

БЭТ

Бэт — первая ставка в каждом интервале ставок. Сделать *бэт* — значит открыть игру. Само слово переводится как «ставка», поэтому термин *бэт* также может определять и все другие ставки, устанавливаемые игроками во время игры.

В зависимости от величины и структуры ставок (порядка их установки и повышения), все игры покера разделяются на три вида: *ноу лимит*, *пот-лимит* и *сэт-лимит*.

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ СТАВКИ

В играх с неограниченными ставками, или в *ноу лимит* играх, игроки могут ставить любую сумму в любом интервале ставок.

ПОТ-ЛИМИТ

В *пот-лимит* играх игроки могут делать любые ставки, величина которых не превышает величины *пот*. Так, например, если в какой-то момент игры в *пот* находятся 30 долларов, то очередная ставка или повышение могут быть от 1 до 30 долларов.

ФИКСИРОВАННЫЕ СТАВКИ

В играх с фиксированными ставками, или в *сэт-лимит* играх, ставки игроков ограничены определенной величиной. В свою очередь *сэт-лимит* игры имеют две разновидности: игры со структурным ограничением и игры с расширенными пределами (*спрэд-лимит*).

Структура ставок

В структурных играх все ставки и повышения неизменны и равны конкретной величине. В таких играх вы имеете дело с двумя величинами (1–4, 5–10, 20–40 и т. п.), где меньшая величина определяет размер ставок и повышений в первом интервале ставок, а вторая — во втором интервале. Так, например, в игре со структурной ставкой 5–10 в первом интервале ставок игроки должны ставить 5 долларов и повышать на 5 долларов, а после замены карт ставить и повышать на 10 долларов.

В *спрэд-лимит* все ставки и повышения в конкретном интервале ставок изменяются в заданном пределе. В этих играх вы имеете дело с двумя пределами (1–4–8, 5–10–20 и т. п.), где первый предел определяет ограничения для ставок и повышений в первом интервале ставок, а второй — во втором интервале. Так, например, в игре с ограниченным пределом 1–4–8 в первом интервале ставок игроки могут поставить любую сумму от 1 до 4 долларов, а во втором интервале ставок — любую сумму от 4 до 8 долларов.

Примечание: в клубах и в казино игры со структурными ставками имеют наибольшее распространение, поэтому большинство стратегий и оптимальных решений разработано именно для этих игр.

ВАРИАНТЫ ПОКЕРА



Все игры покера разделены на два основных вида — закрытый и открытый покер.

ЗАКРЫТЫЙ ПОКЕР

В закрытом покере все карты раздаются игрокам лицевой стороной вниз, и каждый игрок может видеть только свои карты. К этому типу покера относятся: дро-покер и лоубол дро-покер. Определяющее название игры слово «дро» обозначает «процесс замены карт», поэтому дро-покер обычно так и называют «покер с обменом карт». Дро-покер имеет наибольшее распространение в карточных клубах Калифорнии, поэтому его часто называют калифорнийским покером.

В дро-покер играют по правилам джекс о бэте, которые определяют, что игроки могут открыть игру, только имея пару валетов или более сильную комбинацию карт. Если игра ведется по правилам эни оупэн, то игру можно открыть с любыми начальными комбинациями.

Лоубол является вариантом дро-покера. В этой игре выигрывает тот игрок, который имеет самую младшую комбинацию карт.

ОТКРЫТЫЙ ПОКЕР

В открытом покере часть карт раздается игрокам лицевой стороной вниз, а часть кладется на стол лицевой стороной вверх, так чтобы их могли видеть все игроки. В свою очередь открытый покер разделяется на два вида: **стад-покер** и **флоп-покер**.

В стад-покере каждому игроку первые карты раздаются втемную, а последующие — лицевой стороной вверх. Определяющее название игры слово «стад» переводится как «разбросанные», «отдельные», что имеет отношение к картам, которые раздаются игрокам по отдельности и в разном виде.

К играм стад-покера относятся: **сэвэн-кад стад-покер** — стад-покер на семи картах и **файв-кад стад-покер** — стад-покер на пяти картах. Вариант стад-покера на семи картах, в котором выигрывает игрок с самой младшей комбинацией карт, называется **разз**.

Флоп-покер, или **флоп-игры**, — это покер, в котором игрокам раздаются их личные карты лицевой стороной вниз, а затем в открытую на стол кладутся пять общих карт, которые используются каждым игроком для составления своей собственной комбинации. Термином **флоп** обозначаются первые три общие карты. Слово «флоп» можно перевести как «шлепок», «неоправдавшиеся надежды», «неудача» или «внезапное изменение». Раздача **флоп-карт** обычно приводит ко всем этим последствиям.

К играм флоп-покера относятся: **Техас холдэм** (или просто холдэм) и **Омаха холдэм**. В Омаха холдэм часто играют по правилам **хай-лоу**, когда выигрыш делится между двумя игроками.

ПРАВИЛА КЛУБОВ И КАЗИНО

Знание следующих правил желательно, но не обязательно, так как за их исполнением должны следить служащие игорного заведения.

РАЗМЕЩЕНИЕ ИГРОКОВ ЗА ИГОРНЫМ СТОЛОМ

Если в игорном заведении имеются несколько столов для игры в покер, то в области их расположения обычно находится служащий казино — *фломэн*, который должен сообщить новым игрокам, какие игры предлагаются и какие ставки имеются за различными столами, а также специфические правила, действующие в этом игорном заведении.

Если все места за игорными столами заняты, то *фломэн* должен внести имя нового игрока в *ситин лист* — посадочный список. Когда закрепленное за новым игроком место освободится, *фломэн* сообщает об этом и указывает новому игроку его место за игорным столом.

Когда новый игрок садится за игорный стол, где уже ведется игра, он выбирает любое свободное место.

Когда в начале игры за пустой стол садятся сразу несколько игроков, они выбирают места произвольно. Как правило, возражений и споров, кому и куда сесть, не возникает. Но если все же какой-либо игрок хочет занять определенное место, а другие с этим не согласны, то поступают следующим образом. Дилер раздает каждому игроку по одной карте лицевой стороной вверх. Игрок с самой старшей картой садится справа от дилера, игрок со следующей по старшинству картой садится справа от первого игрока и т. д. Если два игрока имеют карты одного ранга, то старшей считается та, которая была получена ранее.

Два сидящих за столом игрока могут по взаимному соглашению поменяться местами после окончания любой партии, до того как началась новая раздача карт.

После того как игра началась, никто не вправе потребовать пересадки игроков за игорным столом, по крайней мере, в течение первого часа игры.

БАЙ-ИН — ПОКУПКА ИГРАЛЬНЫХ ФИШЕК

Сев за игорный стол, игрок обязан приобрести у дилера игральные фишки. Это действие называется бай-ин. Игорное заведение устанавливает минимальную величину покупки игровых фишек за каждым конкретным столом. Величина бай-ин, как правило, равна 5 или 10 номиналам, соответствующим самой высокой ставке. Например, если за столом наивысшая ставка 10 долларов, то игрок должен купить фишек на сумму 50 или 100 долларов.

Новый игрок обязан сделать такую покупку даже в том случае, если он пришел со своими фишками из-за другого стола, где происходила аналогичная игра с той

же величиной ставок. Исключением является ситуация, когда игрок был перемещен администрацией игорного заведения из аналогичной игры, которая была полностью завершена, имела изменение правил или величины ставок.

В дальнейшем игрок может докупать к своим игральным фишкам любое количество дополнительных. Проиграв все фишки и желая продолжить игру, он должен приобрести фишки на сумму не менее установленного для *бай-ин* минимума.

Любая покупка фишек может происходить только до того, как карты будут розданы для новой партии.

ВАША ПЕРВАЯ ИГРА

Если вы играете впервые, не стесняйтесь и сообщите об этом дилеру, который даст вам более полные объяснения правил и особенностей игры. Он также может «опекать» вас по ходу игры: давать советы и предотвращать случайные ошибки. Да и другие игроки будут к вам более терпимы, если вы ошибетесь или замедлите игру.

Также, с разрешения других игроков и дилера, вы можете, не делая ставок в течение нескольких партий, просто понаблюдать за игрой, чтобы понять ее ход.

ОБЯЗАННОСТИ ДИЛЕРА

В казино обязанности дилера исполняет служащий игорного заведения, который сидит вместе с игроками за столом. В этом случае в обязанности дилера входят: краткое объяснение правил игры новому игроку, продажа игровых фишек, тасовка и раздача карт, сбор

отвергнутых или сброшенных карт, объявление моментов игры и очередности действия игроков, определение выигравшего игрока, сбор комиссионных в пользу казино, перемещение *дилерской кнопки*, наблюдение за точным исполнением всех правил игры, определение и ограничение неразрешенных действий. Для разрешения спорных вопросов дилер обязан пригласить менеджера казино, ответственного за игры в карточном секторе.

Если вы имеете какие-либо затруднения по ходу игры, то обратитесь за помощью к дилеру. Например, вы можете спросить у него, чей в данный момент ход, или уточнить величину вашей ставки при ответе на ряд повышений.

Примечание: В американских покер-клубах карты тасуются и раздаются самими игроками, а фишки покупаются в кассе или доставляются на стол служащим игорного заведения.

ДИЛЕР БАТН

В казино карты тасуются и раздаются только служащим игорного заведения, и, чтобы отметить ход игры и порядок раздачи карт, используется *дилер батн* (*дилерская кнопка*) — круглый пластмассовый диск, который перемещается на игорном столе по часовой стрелке от игрока к игроку. Игрок, находящийся на *дилерской кнопке*, получает карты последним. Игрок, сидящий слева от *дилерской кнопки*, получает карты первым и должен открывать игру или делать первый ход.

Для определения позиции *дилерской кнопки* в самой первой игре дилер раздает всем игрокам по одной карте лицевой стороной вверх. Игроку, которому первому приходит валет, достается и *дилерская кнопка*.

СУБСТАНЦИОНАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Игрокам свойственно ошибаться. Чтобы избежать спорных ситуаций и не нарушать права большинства игроков, в игорных заведениях действует правило *субстанционального действия*, которое определяет, что если игрок сделал какую-то определенную ошибку и три других игрока или два игрока и дилер совершили какое-либо игровое действие (*чек, бэт, кол, рэйз, фоулд* или *дро*), то ошибка не может быть исправлена и игра должна продолжаться своим чередом.

Так, например, если игрок независимо от причин пропускает свою очередь действовать и после него вне очереди уже объявили свою игру три игрока, то игрок не вправе потребовать возратить игру назад. Если же только два оппонента после него сделали свой ход, то игрок может заявить об ошибке и сыграть так, как ему более выгодно.

В некоторых игорных заведениях *субстанциональным действием* признается любое объявление игры не тремя, а двумя игроками. В этом случае также может действовать правило, определяющее, что *субстанциональное действие* не произошло, если игра еще не была открыта и первый игрок объявил *чек*, а второй — *бэт*, или оба сыграли *чек*, и, наоборот, произошло, когда первый игрок открывает игру, а второй сложил, ответил или повысил ставки, а также если игра открыта и двое игроков объявили любое свое решение.

Как уже отмечалось, вам вовсе не обязательно знать и помнить все правовые аспекты и нюансы. Просто будьте начеку и, как только первый игрок после вас действует вне очереди, сразу же остановите игру.

МЕРТВАЯ РУКА

Рука, или *хэнд* — это все карты игрока. Если игрок совершает какое-то действие или ошибку, которые правилами игры определены как противоправные, то считается, что игрок имеет *мертвую руку* (*дэд хэнд*), а это значит, что он не может претендовать на выигрыш. Например, играя в дро-покер, игрок открывает в *шоудаун* свои карты, и обнаруживается, что он имеет не пять, а шесть карт. В каждом конкретном случае правилами казино определяется, как влияет наличие *мертвой руки* на судьбу других игроков, — им либо возвращаются вложенные в *пот* фишки, либо один из игроков выигрывает.

ТАСОВКА И РАЗДАЧА КАРТ

Различные игорные заведения предъявляют собственные требования к тасовке карт, которые, как правило, сводятся к следующему. Колода должна быть перетасована не менее трех раз. Перед раздачей карт колода должна быть снята. При снятии ее делят на две приблизительно равные части. Раздача карт происходит по часовой стрелке и начинается с игрока, сидящего слева от *дилерской кнопки*.

Прежде чем раздавать любые дополнительные карты, после того как игроки получили все свои начальные карты, дилер обязан «сжечь» (*бён*) карту — снять первую карту с верха колоды и положить ее на стол лицевой стороной вниз. *Бён-карты* не должны смешиваться с *мак*, пока не закончится вся партия, и не должны показываться игрокам.

До того момента, как дилер начал сдавать игрокам по второй карте, любой игрок, который еще не успел

увидеть свою первую карту, может потребовать новую тасовку и пересдачу карт, если устанавливаются следующие факты. Колода не была перетасована или снята. Какая-либо карта была перевернута лицевой стороной вверх в момент снятия колоды. При снятии колоды в одной из ее частей было оставлено менее пяти карт. Две и более карты были перевернуты лицевой стороной вверх. Колода неполная. Карты испорчены. Карты раздавались игрокам вне очереди.

Если дилер раздает игроку большее или меньшее количество карт, чем того требуют правила, и игрок замечает это прежде, чем он успел посмотреть свои карты, то дилер должен исправить свою ошибку — добавить или забрать одну или несколько карт. Если игрок уже увидел свои карты, то они считаются несыгранными и игроку возвращается его начальная ставка *анте*. Если игрок обратит внимание дилера на ошибку после того, как совершено *субстанциональное действие*, или, не заметив ошибки, сам сделает ставку, то считается, что он имеет *мертвую руку*.

Если при замене карт дилер дает игроку большее или меньшее количество карт, чем того потребовал игрок, то эта ошибка может быть исправлена, только если игрок привлекает внимание к этому прежде, чем посмотрит на любую из этих карт. Если же игрок уже посмотрел на любую из новых карт или добавил их к своим начальным картам, то считается, что он имеет *мертвую руку*.

Игрок может поправить свою оговорку, связанную с количеством заменяемых карт, но только если дилер еще не успел дать ему эти карты.

Если игрок отвергает не то количество карт, которое он назвал, и дилер дает ему столько карт, сколько игрок требовал, то игрок имеет *мертвую руку*.

ЗАСВЕЧЕННЫЕ КАРТЫ

Если какая-либо карта раздается лицевой стороной вверх, таким образом, что ее не видел игрок, которому эта карта предназначается, то игрок имеет право потребовать замены этой карты. В этом случае дилер показывает всем игрокам засвеченную карту, перекладывает ее в *мак* и, пропустив игрока, которому предназначалась эта карта, продолжает сдавать карты другим игрокам, а недостающую карту раздает игроку только после того, как будут розданы все карты. По правилам, действующим в некоторых игорных заведениях, засвеченная карта не помещается в *мак*, а после раздачи кладется на колоду лицевой стороной вниз и используется в качестве бён-карты.

Если какая-либо карта засвечивается при раздаче, а также если раздаваемая карта уже лежит в колоде лицевой стороной вверх и игрок, которому эта карта предназначается, видит открытую карту, то действуют следующие правила.

В стад-покере, если дилер дает игроку *хоул*-карту лицевой стороной вверх, то игрок должен принять эту карту в качестве *ап*-карты и уведомить об этом дилера, который следующую карту раздаст лицевой стороной вниз. Если в первом интервале ставок дилер раздает игроку две карты лицевой стороной вверх, то игрок имеет *мертвую руку* и ему возвращается *анте*. Если во всех последующих интервалах ставок во время раздачи наверху колоды оказывается карта, перевернутая лицевой стороной вверх, то эта карта должна быть заменена.

В холдэм покит карты, розданные лицевой стороной вверх, должны быть заменены.

В дро-покере открытая карта должна быть принята игроком. Все последующие открытые карты должны быть заменены. Если карта была засвечена во время замены, то она должна быть заменена другой картой.

В лоубол любая открытая карта, которая может пригодиться игроку для составления выигрышной комбинации, должна быть принята игроком, а любая слабая карта должна быть заменена.

Если карта была засвечена самим игроком, то он не вправе требовать ее замены.

СОХРАНЯЙТЕ ВАШИ КАРТЫ В ТАЙНЕ

Никому не разрешено смотреть в ваши карты, если только вы сами не решите сыграть в благотворительность. Имейте в виду, что другие игроки не имеют формальных обязательств предупредить вас о вашей неловкости и вряд ли упустят возможность заработать на любых ваших промахах.

Помните о том, что если вы преднамеренно показываете свои карты другому игроку, то его и ваши карты могут быть признаны *мертвыми* — *дэд хэнд*.

НЕ КАСАЙТЕСЬ ЧУЖИХ КАРТ И ФИШЕК

Во время игры не дотрагивайтесь до карт и играль-ных фишек других игроков. Также не касайтесь отвергнутых карт, бод или *кэмьюнити* карт и фишек, находящихся в *пот*. Только дилер имеет право касаться и перемещать все эти карты и *пот*.

Игральные фишки могут передаваться от одного игрока другому только перед началом игры (до раздачи

карт) и только если никто за столом не возражает против этого.

ЗАЩИТИТЕ СВОИ КАРТЫ

Если во время игры вы кладете свои карты на игровой стол, то положите поверх игральную фишку, что оградит их от случайного сброса в *мак* или смешивания с картами других игроков.

Во многих играх, бросив карты на стол и оставив их незащищенными, вы тем самым даете сигнал дилеру, что отказываетесь от продолжения игры и складываете свои карты. Кроме того, если карты других игроков случайно касаются ваших незащищенных карт в тот момент, когда они складывают, то и ваши карты могут быть признаны как *фолд*.

Если игрок оставляет стол без комментариев и имеет незащищенные карты, то эти карты перемещаются дилером в *мак*.

Если защищенные карты имеют контакт с *мак*, то дилер должен восстановить начальную комбинацию карт, если это возможно. Если восстановление карт невозможно, то игроку должны быть возвращены все вложенные им в *пот* фишки.

Когда вы открываете карты в *шоудаун*, также не теряйте контроля. Если в этот момент одна из ваших карт упадет лицевой стороной вниз со стола или на стол среди ранее отвергнутых карт, то будет объявлено, что вы имеете *мертвую руку*, и вы потеряете право на выигрыш. Такое решение принимается дилером даже тогда, когда упавшая карта не используется для составления какой-либо комбинации.

СЛОВА И ЖЕСТЫ

Объявление *чек*, *бэт*, *кол*, *рэйз*, *рирэйз*, *фоулд*, количества *дро-карт* или размера ставки в *спрэд-лимит* играх обязательно для каждого действующего игрока.

Стук по столу костяшками пальцев или отмашка картами вверх-вниз считается как *чек*.

В стад-покере переворот всех *ап-карт* лицевой стороной вниз в момент, когда игрок должен действовать, расценивается как *фоулд*.

Использование термина *пасс* (который может быть расценен как *чек* или *фоулд*) во многих случаях не приветствуется. Если игрок объявляет *пасс* и игра еще не была открыта, то считается, что игрок играет *чек*. Когда игра была открыта, то *пасс* игрока означает *фоулд*. В последнем случае даже если игрок заявляет, что не знал об открытии игры и думал, что играет *чек*, его карты должны быть перемещены в *мак*.

ПРЕДЕЛ ВРЕМЕНИ

Игорное заведение имеет право устанавливать максимальный предел времени для действий игроков. Если игрок бездействует длительное время, когда его очередь делать ход, то дилер предупреждает его: «У вас есть минута и десять секунд, чтобы сделать свой ход». Когда минута истекла, а игрок все еще не принял никакого решения, то дилер произносит: «Мне нужен фломэн для обратного отсчета времени» и тут же начинает обратный счет от десяти до нуля. Если игрок не объявляет о своем решении к моменту, когда счет достигает нуля и игра еще не была открыта, то счита-

ется, что игрок сыграл *чек*, или *фоулд*, если кто-либо из игроков уже сделал какую-либо ставку.

ДЕЙСТВУЙТЕ В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ

Хотя вы можете видеть, что другие игроки совершают различные действия вне очереди, постарайтесь все же действовать последовательно, если только не имеете далеко идущих планов (см. «Психологические приемы и тактические действия», подразд. «Энгл — ловить на крючок»). Подобная поспешность неэтична, и если дилер или менеджер игорного заведения видит, что правила нарушаются неоднократно и преднамеренно, то он вправе применить к нарушителю штрафные меры и ограничения.

В некоторых быстротекущих играх ваше бездействие, когда наступает очередь действовать, может быть расценено как *чек*. Если вам нужно некоторое время для принятия решения, то сразу же объявите об этом другим игрокам.

Чтобы избежать возможных недоразумений и конфликтов, игорные заведения имеют ряд правил, которые используются в ситуациях внеочередного действия.

Игрок, по какой-либо причине пропустивший свой ход, имеет право действовать и обязан уведомить об этом других игроков. Если игрок после вас действует не в свою очередь, сразу же остановите игру и укажите на ошибку ему и дилеру.

Если после игрока, который пропустил свой ход, произошло *субстанциональное действие* (сделали ход более двух игроков) и игра еще не была открыта, то игрок не может открыть игру, и считается, что он сыграл

чек. В случае *субстанционального действия* и открытия игры пропустивший свою очередь игрок обязан либо ответить на ставку, либо сложить свои карты.

Если после игрока, который пропустил свой ход, *субстанциональное действие* не произошло, то дилер имеет полномочия требовать, чтобы (умышленно) поспешивший игрок совершил то же действие в свою очередь, которое он сделал вне очереди. Игрок не может быть принужден к тому, чтобы совершить то же действие в свою очередь, если он был введен в заблуждение дилером (дилер смотрит и обращается к игроку, как если бы была его очередь действовать) или игроком, пропустившим свой ход (игрок делает видимость действия, делает неправильные ставки и совершает без объявления игры ложные перемещения).

Сделанная вне очереди первая ставка (открытие игры) может быть изменена на *рэйз*, если игра будет остановлена и пропустивший свою очередность игрок сам решит сделать первую ставку. В силу того же правила, внеочередное повышение может быть изменено на *рирэйз*, если пропустивший свою очередность игрок решит сделать повышение.

Если в игре принимают участие только два игрока и первый берет в руку фишки, перемещает их по направлению к *пот*, но не кладет фишки в нужную область для ставок, а второй игрок автоматически отвечает на эту несделанную (и необъявленную) ставку, то дилер может запретить первому игроку играть *чек-рэйз* после того, как тот объявит о внеочередности хода.

Игрок, который намеренно или случайно делает ставку прежде, чем карты будут розданы для следующего круга игры, не имеет права на возвращение этой ставки из *пот*.

Желая произвести замену карт в дро-покере, делайте это в свою очередь. Если игрок позволяет своему оппоненту, находящемуся слева от него, делать замену вне очереди, то это означает, что игрок отказывается производить какую-либо замену карт.

ВСЕ ФИШКИ НА СТОЛЕ

В игре могут быть использованы только те игральные фишки, которые находились на игорном столе перед началом раздачи карт для новой партии. Исключением здесь является ситуация, когда перед раздачей карт игрок заказал фишки у служащего игорного заведения, но они еще не были доставлены из кассы на стол. В этом случае все другие игроки должны быть об этом проинформированы.

Любой игрок имеет право видеть игральные фишки других игроков. Будьте внимательны, по правилам большинства игорных заведений скрытые различными предметами или вещами (пепельницей, портсигаром) фишки не могут быть использованы в игре.

КАК ДЕЛАТЬ СТАВКИ

Чтобы сделать ставку, объявите свою игру и переместите нужные игральные фишки вперед перед собой на достаточно близкое расстояние к *пот*, чтобы было очевидно, что вы сделали ставку. Дилер, убедившись, что ставка сделана правильно, переместит ваши фишки в *пот*.

Игрок имеет право раскладывать и собирать игральные фишки на столе перед собой перед тем, как сделать свой ход, и, если дилер, ошибочно посчитав,

что ставка вами уже установлена, переместит ваши фишки в *пот*, немедленно сообщите ему о его ошибке.

Никогда не бросайте фишки прямо в *пот*, тем самым смешивая их с ранее установленными ставками, что сделает затруднительным определение истинной величины вашей ставки для дилера и других игроков.

НЕЯСНАЯ СТАВКА

Ставка, сделанная без комментария и большая, чем необходимый минимум для ответа на предыдущую ставку, но меньшая для того, чтобы повысить, может рассматриваться сделавшим ее игроком как *кол* или *рэйз*, если только следующий игрок не сделал свой ход.

Если следующий игрок уже объявил свою игру, то величина неясной ставки определяет ее истинное значение. Так, если избыточная сумма ставки меньше, чем половина суммы, необходимой для *рэйз*, то считается, что игрок ответил на предыдущую ставку, а если больше, то сделал повышение. Если избыточная сумма равна половине необходимой суммы для *рэйз*, то неясная ставка считается ответом в том случае, когда только одна фишка была использована для ее установки, и повышением, когда для этого использовались две и более игральные фишки.

Например, если в игре с номинальной ставкой 20 долларов игрок ставит 25 долларов, то он должен уменьшить свою ставку до 20 долларов. Если были установлены 35 долларов, то игрок должен увеличить ставку до 40 долларов. То же должно быть сделано и при ошибочной ставке в 30 долларов, так как избыточная сумма 10 долларов была сделана двумя красными фишка-

ми. Если же в игре с номинальной ставкой 10 долларов была сделана ставка 15 долларов (одна лишняя красная фишка), то считается, что игрок ответил на предыдущую ставку и должен уменьшить количество установленных им фишек.

Сделав предварительное объявление игры, вы сможете избежать любых недоразумений, и ваша ошибка всегда будет исправлена в вашу пользу.

ПРАВИЛО ОДНОЙ ФИШКИ

Когда ставки в играх несоразмерны с номиналами игральных фишек, действует правило одной фишки. Так, например, в игре со структурой ставок 2–4 и фишками с обычными номиналами в 1 и 5 долларов можно использовать фишку большего номинала при установке любой из этих ставок, даже если стоимость этой фишки достаточна, чтобы сделать повышение. То есть вы можете ответить на ставку в 2 доллара, вложив в *пот* пятидолларовую фишку и обязательно объявив, что вы отвечаете. Если же в этом случае вы хотите повысить, то, прежде чем ваша фишка перемещена, вы должны произнести: «Рэ́йз».

Не берите сами сдачу из *пот*! Только дилер имеет право касаться фишек, лежащих в центре стола. Независимо от вас он произведет все необходимые вычисления и в конце интервала ставок возвратит вам нужное количество фишек.

СТРИН БЭТС

Стрин бэ́тс является правилом установки ставок. По правилам игорных заведений все ставки должны

устанавливаться на столе сразу и целиком. То есть в случае, когда вы делаете повышение, то должны установить все игральные фишки сразу, а не по частям. Если вы нарушаете это правило и устанавливаете фишки частями, то дилер может запретить вам делать повышение и вы сможете только ответить.

Правило *стрин бэтс* является защитой от уловок игроков, которые, установив первую часть повышения, по сути, ответив на предыдущую ставку, определяют тем самым реакцию других игроков на это действие, а затем, если полученная информация их устраивает, превращают свой ответ в повышение.

Обычно это правило действует, если вы заранее не объявили *рэйз*. Всегда анонсируйте ваши действия — и будете защищены от подобных проблем. Имейте в виду, что свобода слова в покере весьма ограничена. Это означает, что вы не должны произносить: «Я отвечаю на вашу ставку и повышаю ее на десять долларов». Как только вы сказали: «Я отвечаю» («Кол»), — вы уже не можете сказать: «Я поднимаю» («Рэйз»). Будьте внимательны и не позволяйте себе играть словами — это может стоить вам потери прибыли в нескольких удачных партиях.

ОЛЛ-ИН

По правилам казино, после того как были розданы карты, игроки не могут купить у дилера дополнительные игральные фишки. Если кто-либо из игроков во время игры испытывает недостаток фишек для покрытия очередной ставки, то такая ситуация называется *олл-ин*. Это значит, что игрок в случае выигрыша получит только ту часть *пота*, которую он покрыв.

Как только объявлено *олл-ин*, дилер разделяет *пот* на две части — на *мэин пот* и *сайд пот* — главный и сторонний *пот*.

Если играли только два игрока, то никаких ставок более не делается, раздаются или заменяются все дополнительные карты, если они еще не были розданы, карты открывают и определяется победитель. Например, по ходу всех предыдущих интервалов ставок первый игрок поставил 40 долларов, а второй покрыл только 35, если теперь в *шоудаун* выиграл первый игрок, то он забирает все деньги, лежащие на игорном столе, если же второй, то дилер перемещает в его сторону *мэин пот* — 35 долларов и возвращает 5 долларов первому игроку.

Если играют три и более игрока, то после объявления *олл-ин* игра продолжается, а тот игрок, у кого кончились фишки, безучастно следит за игрой, при этом он, как и все другие игроки, получает дополнительные карты или совершает замены. В *шоудаун* определяется победитель, и происходит выплата выигрыша. Например, играют три игрока, первые два сделали ставки по 20 долларов, а у третьего закончились фишки, и он смог покрыть только 15 — *олл-ин*. Дилер разделяет *пот* на две части, на 45 и 10 долларов. Игра продолжается, два игрока делают ставки — кладут фишки в десятидолларовый *пот*, который к концу игры составил 60 долларов. Если теперь в *шоудаун* выигрывает один из игроков, продолжавших делать ставки, то этот игрок забирает все игральные фишки 60 и 45 долларов, то есть выигрывает 105 долларов. Если же после открытия карт выигрывает игрок, который оказался в *олл-ин*, то дилер передает ему только 45 долларов, а 60 долларов получает игрок, который имеет вторую по старшинству комбинацию карт.

ПОКАЗАЛ ОДНОМУ – ПОКАЖИ ВСЕМ

Если игрок на любом этапе игры складывает свои карты, то он не обязан показывать их кому-либо; он передает карты дилеру лицевой стороной вниз, и тот перемещает их в *мак*. Если после установки ставки одним из игроков все другие игроки складывают карты, то этот игрок также не обязан показывать свои карты.

В *шоудаун* первым должен открывать карты для сравнения тот игрок, который открывал игру в последнем интервале ставок, или тот, который сделал повышение. Если в последнем интервале ставок все игроки говорят *чек*, то все они должны открыть карты немедленно.

Большинство игорных заведений практикуют правило, которое разрешает любому игроку видеть все карты игроков, дошедших до *шоудаун*, даже если эти карты переданы дилеру лицевой стороной вниз. Если вы хотите узнать, какие карты были сброшены в *мак*, то попросите дилера, чтобы он их вам показал.

Но все же жизнь диктует свои неписанные правила, существуют понятия игровой этики и просто правила хорошего тона. Если вы выиграли партию, то просьба показать сброшенные вашим оппонентом карты весьма неэтична. В некоторых казино даже существует специальное правило: если сброшенные карты вдруг окажутся старше ваших (ваш оппонент мог просто просмотреть свою выигрышную комбинацию), то победа будет присуждена именно ему.

Некоторые игроки всегда открывают свои карты в *шоудаун*, независимо от того, выиграли они или проиграли. Во многих отношениях такое действие себя оправдывает. Прежде всего вы можете прозевать свою победу, передать свои карты втемную дилеру и пода-

рить оппоненту свой законный выигрыш. Кроме того, если вы каждый раз сбрасываете втемную, то, скорее всего, и ваши соперники будут поступать таким же образом, и вам будет труднее понять стиль их игры.

Показал одному — покажи всем. Это правило казино определяет: если игрок показывает кому-нибудь свои карты, то и другие игроки могут просить его о том же. Такая ситуация обычно возникает в конце игры, когда все после некоторой борьбы сложили карты и радостный победитель демонстрирует свои карты своему ближайшему соседу.

Не забывайте о том, что любая демонстрация карт игрокам, которые сами еще имеют на руках карты, запрещена правилами игры.

КАРТЫ ГОВОРЯТ

В конце игры в *шоудаун*, открыв свои карты, вы не должны объявлять величину составленной вами комбинации. Дилер посмотрит на ваши карты, на карты ваших оппонентов и определит, кто из вас победитель.

Если вы видите, что выиграли, то удерживайте ваши карты до тех пор, пока дилер не передаст вам выигрыш! Не забывайте о том, что дилер может ошибиться, неправильно определить победителя, перевернуть ваши карты и сбросить их в *мак*. В этом случае вы не можете претендовать на выигрыш.

Вместе с тем, если карты были открыты и правильно идентифицированы дилером или большинством игроков, а затем случайно сброшены в *мак*, то игрок имеет право получить выигранные им деньги.

Если ваши выигравшие карты были признаны дилером проигравшими, перевернуты, но не были пере-

мещены в *мак*, то они должны быть перевернуты лицевой стороной вверх для определения законного победителя. При этом перевернуть карты может сам их владелец, дилер по просьбе владельца карт или игрок, неправильно объявленный победителем. Если эти карты переворачиваются кем-либо другим, то считается, что вы имеете *мертвую руку* и автоматически проигрываете. Если перевернуть карты просит ложный победитель, то дилер должен сначала коснуться рукой *мак* и только после этого перевернуть карты — если такой жест не сделан, то вы имеете *мертвую руку*.

ПУШ

После того как вы выиграли *пот*, не спешите сразу же протягивать руки к центру стола и тянуть к себе выигрыш. Это должен сделать за вас дилер. Сначала он изымет из *пот* причитающийся казино комиссионный сбор, а затем переместит (это действие называется *пуш*, или выталкивание) выигрыш в вашем направлении.

ДЕФЕКТИВНАЯ КОЛОДА

Колода считается дефективной, если в ней обнаруживаются две идентичные карты, включая два джокера, когда для игры используется только один, или любые карты, имеющие другой цвет или рисунок обратной стороны.

Обнаружение недостатка карт, их физической порчи, нанесенных на карты меток, а также наличие в колоде одного или более джокера, когда джокер не используется для игры, не является основанием для признания колоды дефективной.

Если обнаруживается, что колода дефективная, все внесенные в *пот* игральные фишки должны быть возвращены игрокам, сделавшим ставки. Игрок, который заметил, что колода дефективная, должен немедленно обратить на это внимание дилера или менеджера игорного заведения. Игрок, который имеет возможность знать, что колода дефективная и пытается выиграть *пот*, продолжая делать ставки и повышения, лишается права забрать из *пот* свои игральные фишки. Эти фишки остаются на столе и добавляются к новому *пот* в следующей игре.

Если обнаруживается, что колода дефективная, после того как закончен весь круг игры (все карты игроков перевернуты лицевой стороной вниз и перемещены в *мак*) и выигравшему игроку передан его выигрыш, то такой выигрыш считается законным.

ОТДЫХ

Вы имеете право на отдых. Сыграв несколько партий, можно на некоторое время покинуть игорный стол, чтобы размять ноги, посетить комнату отдыха, бар, туалетную комнату, сыграть пару партий в рулетку или бросить игральные кости. Спросите дилера о том, сколько времени можно отсутствовать (обычно 20–30 минут), чтобы не потерять право на игру за данным столом. В подобных случаях обычно принято оставлять игральные фишки на игорном столе, и одна из обязанностей дилера — следить за их сохранностью. Обязательно уточните все эти вопросы у дилера и постарайтесь вовремя вернуться на свое место, так как при слишком долгом отсутствии вы можете обнаружить, что ваша позиция окажется занятой.

Примечание: в американских покер-клубах служащие игорного заведения не несут ответственность за оставленные на столе фишки игроков.

КОМИССИЯ КАЗИНО

Чтобы иметь прибыль, игорные заведения взимают с игроков определенные комиссионные сборы, которые называются *дроп*. Имеются три различных вида комиссионных сборов:

Тайм колекшн — повременная оплата.

Хэнд колекшн — комиссия с каждой партии.

Рэйкс — процентный сбор с выигрыша.

Рассмотрим эти виды сбора поподробней.

Тайм колекшн, или игра на время, — сбор определенной суммы с каждого игрока через запланированные интервалы времени. Обычно каждые полчаса дилер объявляет *тайм пот*: это значит, что все сделанные игроками *анте* переходят в пользу казино. Если в этом случае величина *анте* меньше обозначенного комиссионного сбора, игроки должны доложить в *пот* необходимую сумму.

Практически во всех карточных клубах Калифорнии, в которых играют исключительно в дро-покер, используется повременной сбор. Величина *тайм колекшн* зависит от величины ставок. Так, например, в общественных калифорнийских клубах в игре со ставками 5–10 долларов повременной сбор составляет 5 долларов в час, ставки 10–20 долларов облагаются налогом в 6 долларов, а игра 50–100 долларов приносит доход игорному заведению в 18 долларов. Величина *тайм колекшн* может быть различной и зависеть от предоставления игрокам дополнительных удобств и услуг.

Правила клубов и казино

Хэнд колекшн — сбор с руки, или сбор с игры. Этот сбор взимается в начале каждой игры из *пот*, состоящего из *анте* или *блаинд*. Например, в игре с *большими* и *малыми блаинд* дилер забираете *малую блаинд* в пользу казино. Величина *хэнд колекшн* зависит от величины ставок и обычно составляет 2–4 доллара.

Рэйкс, или процентный сбор. Этот налог взимается дилером с каждого выигравшего *пот*. *Рэйкс* определяется в процентах, при этом сумма комиссии обычно ограничивается определенной величиной. Например, если *рэйкс* составляет 5 % с максимумом 4 доллара и к концу одной из партий величина *пот* составляет 40 долларов, то дилер забирает из *пот* 2 доллара (5 % от 40 долларов). Если же игрок выиграл 200 долларов, то величина комиссии будет не 10, а только 4 доллара.

В американских казино величина *рэйкс* составляет от 5 до 10 %. В российских игорных заведениях *рэйкс* равен 2–5 %, что необычайно выгодно для игроков!



СТРАТЕГИЯ ПОКЕРА

ОСНОВЫ СТРАТЕГИИ

Математические, психологические и тактические аспекты игры составляют основу оптимальной стратегии любой формы покера.

Главная цель игры — составить самую сильную комбинацию карт. Если при этом видно, что ваши карты очень сильные, то следует ставить и заставить ваших оппонентов поставить как можно больше денег. Если вы предполагаете, что ваши карты близки по силе с картами других игроков, то размеры ваших ставок не должны быть очень велики. Если вы считаете, что составленная вами комбинация уже изначально проигрывает, то вряд ли стоит входить в игру с такими картами. Математика покера как раз и определяет, насколько ваши карты плохи или хороши и сколько и когда нужно поставить, чтобы не переплатить или не продешевить.

Знание привычек, настроений, сильных и слабых сторон ваших оппонентов, использование различных уловок, психологических приемов и тактических действий помогут вам получить максимальную прибыль с сильными картами и выйти победителем с комбинациями, признанными математической теорией вовсе не пригодными для игры.

МАТЕМАТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПОКЕРА

Математика покера — это ряд вероятностей:

- ✓ Вероятность составить ту или иную комбинацию при раздаче карт.
- ✓ Вероятность улучшить начальную комбинацию после замены или раздачи дополнительных карт.
- ✓ Соотношение вероятности выигрыша и проигрыша той или иной комбинации карт.
- ✓ Соотношение вероятности возможного выигрыша и общей суммы денег в банке.

ВЕРОЯТНОСТЬ СОСТАВЛЕНИЯ

Вероятность составить ту или иную комбинацию при раздаче карт определяет старшинство этой комбинации.

Рассмотрим определение старшинства комбинаций на примере пятикарточного дро-покера. В колоде 52 карты, которые способны составить в общей сложности 2598960 различных комбинаций при раздаче пяти карт. Старшинство каждой комбинации покера определяется ее количественным повторением в общем ряду всех возможных комбинаций. Так, самая старшая комбинация карт *роил флэш* может быть составлена только 4 способами, комбинация *флэш* — 5108, а *пара* — 1098240 способами. Сопоставив общее количество комбинаций с возможным числом составлений, вы определите, насколько часто та или иная комбинация может оказаться у вас или у ваших оппонентов. Так, *роил флэш* (делим 2,5 миллиона на 4) вы сможете получить, сыграв в среднем 650 тысяч партий, а *пару* (2,5 миллиона на 1 мил-

лион) будете иметь практически в каждой второй или третьей игре. Таким образом, комбинации, которые трудней составить, имеют наибольшую силу.

Используйте таблицы вероятностей для различных вариантов покера, чтобы узнать, как часто различные комбинации карт могут оказаться у вас на руках и насколько велика их сила.

ВЕРОЯТНОСТЬ УЛУЧШЕНИЯ

В дро-покере игроки обменивают карты, в стад- и флоп-покере получают дополнительные карты. Обратившись к таблицам вероятностей, вы сможете определить, каковы ваши шансы составить более сильную комбинацию при замене или раздаче различного количества дополнительных карт. Так, например, когда вы имеете *одну пару* и обмениваете 3 карты, то ваш шанс составить *фри оф кинд* равен 1 к 8; если же вы сделаете обмен только 2 карт, то ваши шансы уменьшатся до 1 к 12.

В большинстве случаев делайте самые выгодные ходы и замены — те, которые дают вам больший шанс улучшить вашу начальную комбинацию. И лишь изредка, пытаясь скрыть истинную величину своих карт, совершайте замены менее выгодные.

ОДЗ

Соотношение вероятности выигрыша и проигрыша той или иной комбинации обозначается термином *одз*, или *шансы*. Величина *одз* напрямую связана с количеством принимающих участие в игре игроков. Так, в дро-покере с одним оппонентом, получив две девятки,

вы имеете шанс на выигрыш около 75 % и ваш одз равен 3 к 1, что очень выгодно для вас. Если же в игре будут принимать участие шесть игроков, то на двух девятках вы будете иметь только 20 % на выигрыш и ваш одз 1 к 5 окажется уже не в вашу пользу. Иными словами, чем больше количество игроков, тем меньше у вас шансов на выигрыши с определенной комбинацией карт.

В разделах, посвященных стратегиям конкретных игр, вы найдете таблицы, в которых указана процентная вероятность выигрыша той или иной комбинации карт. Зная эти проценты, можно легко рассчитать соответствующие им одз. Так, например, 40 % дадут вам убыточный одз 2 к 3; 50 % определяют равные шансы 1 к 1, а 90 % и одз 9 к 1 будут обещать высокую прибыль.

ПОТ ОДЗ

Пот одз — это соотношение общей суммы денег, находящихся в *пот*, и суммы, которую вы должны поставить. Так, например, если в *пот* находятся 50 долларов, а ваша следующая ставка равна 5 долларам, то *пот одз* составляет 10 к 1. Чем больше *пот одз*, тем больше ваша предполагаемая выгода, а значит, вы можете входить в игру с более слабыми картами.

Разберем это на примере. Дро-покер с шестью оппонентами: получив две девятки и имея одз 1 к 5, вы можете получить прибыль, сделав ставку, когда *пот одз* будет более чем 5 к 1. То есть ставьте 5 долларов, если *пот* более 25 долларов. Теоретически в пяти случаях вы проиграете по 5 долларов и в одном выиграете более 25. Из вышесказанного следует, что при многократном повторении подобной ситуации вы потеряете деньги,

если будете ставить 5 долларов, когда в *пот* будет сумма менее 25 долларов.

Другой пример: если у вас четыре карты одной масти, то ваш шанс составить *флаш* при замене одной карты составляет 1 к 4, поэтому вам следует продолжить игру и делать ставки только тогда, когда величина *пот* как минимум вчетверо превышает вашу ставку. Иными словами, если в *пот* 5 долларов и вы также должны поставить 5 долларов, то теоретически такая игра для вас совершенно невыгодна и вы должны сложить карты; если же в *пот* 40 долларов, то, заплатив 5 долларов за участие в игре, вы уже изначально находитесь в прибыли.

Таким образом, соотношение величины *пот* одз с вашими шансами на выигрыш и вероятностью улучшения начальной комбинации определяет целесообразность ваших действий в конкретной игровой ситуации.

СХЕМА ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЙ

Вот общая схема принятия решения:

1. Вы получаете карты и сразу же видите их силу или слабость.
2. Определяете, имеют ли ваши карты шанс быть усиленными по ходу игры.
3. Принимаете окончательное решение, основываясь на величине одз и *пот* одз.

Если эти величины не в вашу пользу, то надо отказаться от продолжения игры. Когда они благоприятны для вас, открывайте игру и отвечайте на сделанные ставки.

Чтобы иметь долгосрочную прибыль, вам нужно пользоваться этими правилами не всегда, а только

большую часть времени. В противном случае ваши оппоненты очень скоро заметят, что вы постоянно придерживаетесь одной и той же схемы (когда вам выгодно — ставите, когда нет — выходите из игры), и просто перестанут отвечать на ваши ставки, а если ответят, то только с очень сильными картами; другие игроки будут более часто делать ставки перед вами (воровать *анте*) при невысоких значениях *одз* и *пот одз*.

Не следует забывать и о том, что грамотное использование математических аспектов обеспечит вам стабильную прибыль, когда вы играете с не очень сильным или с не очень слабым игроком. Когда игрок значительно «уходит влево или вправо» (играет только с очень сильными картами или входит в игру с любыми комбинациями), использование общих правил приносит значительно меньшую прибыль по сравнению с применением более гибкой тактики.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПОКЕРА

Играя в покер, вы должны анализировать поведение своих оппонентов: определить их стиль игры, узнать их привычки, сильные и слабые стороны, чтобы скорректировать свою стратегию и сделать игру более гибкой и прибыльной. Подобный анализ называется *рид* — «чтение», когда вы как бы читаете мысли и карты ваших соперников и предугадываете их возможную реакцию на ту или иную игровую ситуацию.

По ходу игры мысленно оценивайте действия всех сидящих за столом игроков и тут же делайте вывод. Так, например, вы можете мысленно произносить: «Игрок справа повышает при слабых картах — ему свойственно блефовать», или «Игрок слева остается в игре

Основы стратегии

после повышения — значит, и в следующий раз я могу повышать». Делайте подобные примечания, не только когда вы сами в игре, но и когда просто наблюдаете за игрой других игроков.

Вы должны понимать, что если играете с хорошими игроками, то они также анализируют вас. Помните, что главное тактическое правило покера — не придерживаться никаких правил. Будьте абсолютно непредсказуемыми. Старайтесь не открывать свой игровой стиль через свои действия, комментарии и манеры. Не играйте по повторяющейся схеме, постоянно меняйте скорость своей игры, свои стили и направления.

СТИЛЬ ИГРЫ

Стиль игрока определяется по тому, как и какие ставки он делает, с какими картами он открывает игру, в каких случаях отвечает, повышает или выходит из игры.

Общий стиль игры за столом определяется по преобладанию игрового стиля у большинства игроков. Так, если большинство игроков играют агрессивно, то считается, что стол агрессивный.

АГРЕССИВНЫЙ СТИЛЬ

Агрессивный игрок — игрок часто повышает ставки и повышения своих оппонентов. Степень агрессивности игрока зависит от того, на каких картах он делает рэйз и рирэйз.

Очень агрессивный стиль может быть оправдан в том случае, когда вы играете со слабым игроком, готовым сложить свои карты при каждом вашем повышении, пусть даже его карты будут старше ваших. Умеренная агрессивность хороша во всех случаях, когда вы играете плотно. Недостаток агрессивности обещает вам уменьшение прибыли, если за вашим столом большинство игроков играют пассивно.

Играть против агрессивного игрока или против агрессивного стола следует достаточно плотно — вхо-

дить в игру только с сильными картами. В этом случае вы можете повышать ставки и повышения других игроков, не боясь, что они сложат свои карты. Хорошая стратегия против агрессивных, часто блефующих игроков — складывать после повышения не очень сильные карты, создавая у этих игроков мнение, что их повышения оправданы, и тем самым заставляя их играть еще более агрессивно со слабыми картами.

ПАССИВНЫЙ СТИЛЬ

Пассивный игрок — игрок редко повышает ставки даже при наличии достаточно сильных комбинаций. Обычно пассивный игрок может ответить на ставки других игроков, имея не очень сильные карты, но, чтобы решиться на повышение, он должен иметь, как минимум, *фри оф хаунд*.

Играя пассивно с другими пассивными игроками, вы вряд ли увеличите свою прибыль. Когда же все ваши соперники будут играть очень агрессивно, пассивный стиль будет более выгоден, чем повторение стратегии ваших оппонентов.

СПИД — СКОРОСТЬ ИГРЫ

Это характеристика степени агрессивности и пассивности игроков. Быстрая игра — более агрессивна, медленная — пассивна. Хорошие игроки постоянно изменяют скорость игры, что делает их действия более непредсказуемыми для соперников.

ТАЙТ – ПЛОТНЫЙ, СКУПОЙ СТИЛЬ

Играть плотно — значит играть меньше партий: складывать при слабых картах и входить в игру только с сильными комбинациями. Иными словами, плотный игрок открывает игру и отвечает на ставки других игроков только с картами, которые математической теорией определены как имеющие шанс на выигрыш.

Плотная игра — наилучшая стратегия для большинства игровых ситуаций. Она полностью себя оправдывает с соперниками, имеющими агрессивный и свободный стили игры. В то же время, если за столом большинство игроков играют плотно, то применение более гибкой тактики будет целесообразней, чем пассивное ожидание сильных карт.

Во многих случаях, открыв игру с картами средней величины, откажитесь от продолжения игры, если вашу ставку повысил плотный игрок. Отвечайте на ставки таких игроков только тогда, когда имеете достаточно сильные карты. Если у вас очень сильные карты, не бойтесь повышать ставки плотных игроков: в большинстве случаев они не сложат свои карты и ответят на ваши повышения.

ЛУЗ – СВОБОДНЫЙ СТИЛЬ

Играть широко или свободно — значит играть больше партий: открывать игру и отвечать на ставки других игроков, имея слабые комбинации карт.

Практически во всех случаях свободная игра — не самая лучшая стратегия. Придерживаясь этого стиля игры, вы скорее всего проиграете плотному игроку. Но в то же время, если все игроки за столом будут играть

плотно, вы можете более часто открывать игру со слабыми картами (красть *анте*), не боясь того, что ваша ставка будет покрыта.

Существует ошибочное мнение: если ваши оппоненты играют свободно, то вы обязательно должны играть плотно. Да, действительно, вы будете в выигрыше, но ваша прибыль может оказаться намного выше, если со свободными игроками вы будете играть более свободно, чем обычно. Если вы знаете, что свободный игрок всегда входит в игру с двумя девятками, то ваши десятки имеют шансы на выигрыш, поэтому, отказываясь каждый раз от игры с этой парой, вы теряете потенциальную прибыль.

МАНЬЯК

Маньяк играет чрезвычайно свободно и агрессивно — часто входит в игру и повышает ставки, не имея достаточно сильных карт.

Когда за столом один маньяк, все остальные будут иметь несомненную прибыль. Если имеется несколько таких соперников, то нужно играть крайне осмотрительно, ваша стратегия должна стать очень гибкой. Если вы в ранней позиции и после вас могут действовать (ставить и повышать) много маньяков, то вы должны открывать игру только с очень сильными картами. Когда после вас только один маньяк или он открыл игру, а вы в позиции дилера, то ваши карты средней величины имеют очень высокий шанс на выигрыш. В зависимости от величины ваших карт ваш стиль игры против маньяков должен изменяться от пассивного до крайне агрессивного — с сильными картами вы можете и должны повышать их ставки и повышения, с картами

средней величины лучше не ввязываться в опасную конфронтацию.

РОК — СКАЛА

Игрока, который играет чрезвычайно плотно, называют *скалой*. Играть очень плотно — не самое лучшее решение, так как очень скоро вы будете просчитаны другими игроками, которые начнут оставлять без ответа все ваши ставки и будут ставить перед вами, когда вы в позиции дилера. Скала — это крайность, и становиться в эту позицию следует только тогда, когда за столом присутствуют другие крайности, например, если вы играете против маньяков. Вместе с тем, создав в начале игры у других игроков впечатление, что вы очень плотный игрок, а затем поменяв свой стиль на умеренно плотный или свободный, вы можете иметь значительную прибыль.

КОЛИН СТЭЙШН

Игрока, который слишком часто отвечает на ставки, называют *колин стэйшн*. Обычно он входит в игру, надеясь усилить свою начальную комбинацию после замены или раздачи дополнительных карт, и, не получив ожидаемого улучшения, складывает карты в последующих интервалах ставок. Такой игрок проигрывает тем, кто играет плотно, и имеет преимущество перед теми, кто играет чересчур широко.

Если ваши оппоненты постоянно отвечают на ваши ставки, то для вас это чрезвычайно выгодно, и необходимо всячески способствовать повторению их ошибочных действий. Проявляйте нерешительность при уста-

новке ставок, как бы сомневаясь в силе ваших карт. Иногда действительно входите в игру со слабыми картами и проигрывайте, поощряя тем самым тактику ваших неумелых оппонентов. Внушите им, что вы часто блефуете и что их действия совершенно оправданны.

ВИК — СЛАБЫЙ ИГРОК

Слабый игрок — он и есть слабый игрок. Обычно он входит в игру со слабыми картами и отказывается от продолжения игры после повышения ставок даже тогда, когда имеет достаточно сильные комбинации.

Против такого игрока вы можете и должны играть агрессивно, более часто блефовать и всячески запугивать противника. Обычно такие игроки суеверны и считают, что выигрыш в покере зависит от судьбы и удачи. Поэтому внушите им всем своим видом, своими поступками и словами, что сегодня ваш день, что вам постоянно приходят сильные карты, и одного этого будет достаточно, чтобы закончить игру победителем.

ТИЛТ

Даже опытные игроки совершают значительные ошибки, которые, по общепринятому мнению, совершенно недопустимы. Например, входят в игру с очень слабыми картами, делают повышения ставок, дают понять слабость своих карт другим игрокам, не замечают очевидную силу карт своих оппонентов и продолжают делать ошибочные ставки и повышения. Как правило, это происходит после крупного проигрыша или выигрыша в предыдущих партиях. В таких случаях говорят: «Он пошел (или свалился) в тилт». Часто случается, что

первая ошибка ничему не учит и проигравший, «сорвавшись», продолжает делать глупости и в следующих партиях. Единственное, что им движет, это желание любой ценой вернуть свои деньги. Постарайтесь получить в этой ситуации наибольшую прибыль — не останавливайтесь, поддержите желание несчастного ставить и повышать ваши ставки, и вы узнаете, как за пару минут можно выиграть больше, чем за недели и месяцы.

Всегда наблюдайте за игроками, которые проиграли в последней партии, тем более, если они проиграли много или проигрывают несколько партий подряд. Обратите внимание на их мимику, когда они будут делать ставку в следующей партии. Многие свалившиеся в *тиллт* игроки действуют против своей воли и натуры, поэтому сжимают с силой зубы, напрягают скулы и губы, хмурятся, их движения более нервны и быстры, но руки, как правило, у них не дрожат, у них безумные, остекленевшие глаза, они не думают, и им все безразлично.

Также обратите внимание на игру игроков, которые только что выиграли значительную сумму. В таких случаях некоторые люди могут испытывать подсознательный комплекс вины и ощущать неловкость перед теми, у кого только что выиграли деньги. Этот подсознательный конфликт вынуждает их искупить вину — сделать невыгодную ставку в следующей партии. Другие же «пациенты», получив крупный выигрыш, испытывают прилив благодушия и приступ щедрости, они уже играют не на свои кровные деньги, а на выигрыш, поэтому могут позволить себе делать любые ставки и повышения.

Если вы сами понесли весомые убытки в прошлых партиях, усилием воли заставьте себя повысить собственную игровую дисциплину. Откажитесь от агрес-

сивного стиля — очень многие ваши оппоненты, воодушевленные своей победой, могут начать играть лучше (входить в игру с сильными картами) и, возможно, будут более склонны к повышению ставок.

Как легко заметить, один и тот же стиль и манера игры могут иметь как преимущества, так и недостатки. Скупой игрок выигрывает у игрока со свободным стилем, но если за столом большинство игроков играют слишком плотно, то свободный стиль может принести бóльшую прибыль. Подобная закономерность прослеживается и во всех других игровых ситуациях, сопоставление которых поможет вывести общие стратегические правила.

- ✓ *Играя со свободными игроками, открывайте игру и отвечайте на их ставки менее свободно.*
- ✓ *Играйте более плотно против умеренно плотных игроков.*
- ✓ *Свободно открывайте игру с очень плотными игроками, но отвечайте на их ставки только с очень сильными картами.*
- ✓ *Играйте агрессивно с неагрессивными игроками.*
- ✓ *Играйте избирательно агрессивно против агрессивных игроков.*

Узнайте игроков за столом и скорректируйте ваш собственный стиль игры. С конкретным игроком, имеющим выраженный стиль, играйте против его личной стратегии — применяйте более гибкие тактические решения, изменяющиеся в зависимости от поведения вашего оппонента. Играя за столом, за которым большинство игроков придерживаются одного стиля, противопоставляйте им обратную стратегию, то есть действуйте более свободно против плотного стола и плотно против свободного.

Стратегия покера

Научитесь определять стиль игры ваших оппонентов по внешним признакам, по характеру и личным качествам, присущим людям различного социального положения, склада ума и психологического типа.

Читайте еще книги по покеру бесплатно на: www.PokerBooks.LT

ТИПЫ ИГРОКОВ

Личные качества, привычки и настроения игроков могут много сказать об их способности к игре, что обеспечит немалую прибыль тому, кто осведомлен о слабых и сильных сторонах людей различного склада ума и психологического типа.

Давайте разделим всех игроков на тех, с которыми игра будет для нас наиболее выгодна, и тех, с кем вовсе не стоит садиться за игорный стол. К первому типу игроков относятся: малознакомые с игрой новички, нервные, импульсивные, эксцентричные, разговорчивые, жизнерадостные и пьющие игроки, игроки, засвечивающие свои карты, богатые и молодые люди, а также женщины, тем более если они молоды и красивы. Ваша игра принесет вам не самый высокий доход, если за столом с вами окажутся молчаливые, мрачные, сосредоточенные на игре соперники, использующие различные психологические уловки и тактические приемы. Если вы определяете, что за вашим столом находятся один и более профессионалов или просто очень хорошие игроки, то постарайтесь найти игру, которая будет для вас более выгодна.

Рассмотрим теперь более подробно, какого стиля игры следует придерживаться с соперниками, обладающими различными особенностями и личными качествами.

ПЛОХИЕ ИГРОКИ

К плохим игрокам следует отнести начинающих, малознакомых с правилами и стратегиями игроков, всех слабых игроков, готовых сложить свои карты при любом повышении ставок, а также игроков с неизменным, очень свободным и агрессивным стилем игры.

Профессионалами покера давно замечено, что если они играют с другими сильными игроками, которые ненамного уступают им по классу игры, то самое большее, на что можно рассчитывать, так это выигрыш одной высокой ставки за один час игры. То есть в игре со ставками 5–10 долларов лучший игрок выигрывает около 10 долларов в час. Поэтому основной доход профессионалу приносят не самые лучшие, случайные и вовсе безграмотные игроки, которых в покере называют *фиш* — рыба. В этом случае при данных ставках ваш выигрыш может составить 50, 100 и более долларов в час, в зависимости от числа и породы рыб в вашем «аквариуме». Таким образом, если вы зарабатываете игрой на жизнь, то «ловля фиш» должна стать вашей главной тактикой.

Играя с плохими игроками, никогда не осуждайте их стиль игры. Сделайте так, чтобы им было комфортно проигрывать свои деньги. Поэтому ни в коем случае не насмехайтесь и не злорадствуйте, если они совершают ошибки, а наоборот — старайтесь всячески поощрять и провоцировать их на повторение ошибочных действий. Восхищайтесь их блефом, независимо от того, удался он или нет. Сами играйте широко и агрессивно. Никогда не давайте слабым игрокам правильные советы, наоборот, рассказывайте небылицы о своих или чужих небывалых выигрышах на самых слабых

комбинациях. Заставьте их поверить, что покер — это игра обычного шанса и везения, а не тонкого психологического расчета и математической логики. Не используйте против свободных игроков сложные стратегические приемы и схемы, не играйте чек-рэйз, дабы не отбить у них охоту постоянно открывать игру со слабыми картами и чтобы они сами не начали применять против вас более гибкую тактику. В этом случае лучше иметь постоянную среднюю прибыль, чем крупную, но разовую.

Не пытайтесь произвести впечатление на плохих игроков своей игрой, не запугивайте их, будьте с ними дружественными. Докажите им, что вы игрок одного с ними уровня, они все равно не определят, что вы профессионал. Создайте за столом веселую, общительную атмосферу. Будьте беспечны по отношению к своим проигрышам, тогда и ваши оппоненты более легко перенесут свои потери.

БОГАТЫЕ ИГРОКИ

Существует множество причин, почему следует выбирать партнеров из богатых игроков. Они имеют возможность играть в игры с высокими ставками. Они делают ставки с плохими картами и могут позволить себе проиграть в конкретной игре или партии. Проигрыши для них не так страшны, и они способны продолжить игру после крупных потерь. Многим из них материальные блага достались в наследство, или они сравнительно легко и быстро увеличивают свои капиталы, поэтому так же легко расстаются с ними. Как правило, богатые люди — занятые люди, и им некогда тратить время на изучение стратегии и тактики. По той же

причине они вряд ли могут позволить себе ежедневную игровую практику.

В характере некоторых богатых людей заложена скрытая склонность к покровительству, и за игорным столом они часто, даже не понимая того, начинают играть в благотворительность. Черта других — расточительность, и они сорят деньгами направо и налево без всяких на то причин.

Вместе с тем следует рассмотреть и другой тип богатых игроков — успешных руководителей, которые не привыкли в чем-либо проигрывать. Они ощущают себя выше окружающих, и излишнее самолюбие способно сыграть с ними злую шутку — проиграв, они особенно сильно переживают свое фиаско и обычно сразу же срывают в *тилт*.

Играя против богатых игроков, вы можете действовать очень агрессивно и повышать ставки каждый раз, когда будете иметь сильные комбинации, потому что для таких игроков необходимость вложения в игру больших средств не является причиной сложить свои карты.

Если богатый игрок проигрывает или в результате нескольких неблагоприятных раскладов теряете вы, и вы определяете, что ваш соперник играет безграмотно, — обязательно предложите ему повысить игровые ставки.

ИГРОГОЛИКИ

Они садятся за игорный стол не для того, чтобы выиграть деньги, их не волнуют проигрыши, как бы велики они ни были, их захватывает сам игровой процесс. Некоторые из них достаточно хорошо знакомы со

стратегиями игры, но на профессиональном уровне они не играют. Дело в том, что одной из особенностей профессионального игрока является равнодушие к игровому процессу. Конечно же, на первых порах каждому игроку приятно выигрывать, ощущать свое преимущество над другими, но со временем, когда игра перерастает из развлечения в рутинную ежедневную работу, любое другое приятное занятие способно принести куда большее удовольствие, чем установка ставок. У игроголика все наоборот, единственное его желание — как можно скорее сесть за игорный стол; чем больше он играет, тем больше игра его затягивает и тем меньшее внимание он уделяет стратегиям и тактике. Как вы понимаете, игра с таким игроком может принести вам совсем не малую прибыль. И если среди ваших знакомых есть такие игроки, вы никогда не будете испытывать недостатка в партнерах.

НЕТРЕЗВЫЕ ИГРОКИ

Ценность денег для них снижается с каждым новым бокалом. Они более склонны к бравade перед другими игроками, тем более если за столом находится дама. Поэтому играют более рискованно, широко и агрессивно, часто блефуют и ошибаются. Их концентрация на игре снижена. Их движения становятся неловкими, и они начинают засвечивать свои карты другим игрокам. Они более спокойно относятся к своим проигрышам — им все безразлично, или, наоборот, они проявляют агрессию после потерь, начинают играть еще более бездумно и убыточно.

Потеря игроком (даже очень хорошим) контроля над игрой и деньгами способна обогатить другого, даже

очень посредственного игрока. Зная это, профессиональный игрок может сам заказывать спиртные напитки за игорным столом, провоцируя тем самым своих оппонентов также делать заказы (см. подразд. «Эдвэнтайз — реклама и имидж»).

Все же следует заметить, что по сравнению с другими играми покер — достаточно демократичная в смысле спиртных напитков игра. Здесь не нужно постоянно удерживать в памяти различные числа и комбинации, и есть время, когда можно вовсе ни о чем не думать и расслабиться. Скорее, наоборот, покер — игра, в которой некоторое количество алкоголя может даже повысить ваши стратегические способности и сделать игру особенно выгодной и приятной. Многим игрокам известно, что после порции хорошего виски или нескольких бокалов холодного пива мысли начинают течь в наиболее благоприятном для покера ритме. Вся опасность лишь в том, что, превысив определенную норму, вы перестаете чувствовать не только карты других игроков, но и свои собственные, начинаете срываться в *тилт* и делать ходы, которые потом долго не можете себе простить.

НЕЛОВКИЕ ИГРОКИ

Вряд ли стоит объяснять, почему игра с соперниками, которые из-за неловкости засвечивают свои карты, принесет вам несомненную прибыль. Если вы видите все их карты — замечательно. Если вы видите хотя бы одну карту другого игрока, то также имеете преимущество перед ним, и по тому, как он будет делать ставки и совершать замену карт, сможете предположить истинную ценность его комбинации. Кроме того, если иг-

рок засвечивает свои карты, это может означать, что он не лишен и других слабостей.

НЕРВНЫЕ ИГРОКИ

У нервных людей множество привычек, которые помогут вам распознать силу их карт. Они могут кусать ногти, качать ногой, чесаться, проявлять на словах свое нетерпение и раздражение, они часто действуют вне очереди, у них нет терпения ждать хороших карт, поэтому они входят в игру почти в каждой партии. Они импульсивны и могут ставить и повышать, не имея сильных карт. Они играют слишком быстро и делают много ошибок.

ЖЕНЩИНЫ

Игра за столом, где есть красивая молодая женщина, может стать для вас особенно выгодной. Женщина вызывает интерес у мужчин-игроков, что снижает их концентрацию и внимание к самой игре. Чтобы «пустить пыль в глаза» перед дамой, многие игроки могут играть чересчур свободно и агрессивно.

Красивые женщины переманивают сильных и слабых игроков с других столов. С более дешевых столов к вам пересядут игроки послабее. Если из игры с высокими ставками за ваш стол переходит сильный игрок, то ваша игра кажется ему несерьезной, поэтому весьма вероятно, что он будет играть более свободно, нежели в привычной для него игре.

Нередко красивые молодые женщины — спутницы богатых игроков, купивших им фишки, дабы они были заняты делом и не мешали им в их собственной игре.

Обычно эти особы не только не знают стратегию, но и незнакомы даже с правилами игры.

Женщины более часто засвечивают карты. Они эмоциональны, и все внутренние переживания написаны у них на лице: когда у них хорошие карты — они улыбаются, когда плохие — хмурятся. Блефуют нечасто, а если блефуют, то выглядят очень загадочно. Они не умеют или просто не хотят скрывать свои чувства, и им это нравится.

Женщины недостаточно агрессивны и редко повышают ставки. Они упрямы и если входят в игру, то играют до конца. Обычно они отвечают на ставки после замены и раздачи дополнительных карт, но реже, чем мужчины, сами делают первую ставку на этом этапе игры, когда имеют карты средней силы. По этой причине почти всегда складывайте карты, не имея сильной комбинации, если женщина открывает игру на поздних интервалах.

За покерным столом женщины часто опасаются делать первую ставку с умеренно сильными картами только из-за того, что их ставка может быть повышена, что делает их достаточно плотными и невыгодными игроками. Поэтому в некоторых случаях имеет смысл вовсе отказаться от повышения ставок, чтобы снизить требования вашей соперницы к пригодным для игры комбинациям.

Вместе с тем женщины располагают всеми возможностями, чтобы выигрывать у мужчин везде и всегда!

ЖЕНЩИНА ЗА РАБОТОЙ

Мужчины считают, что могут прочесть женщину. Хорошо, укрепите их в этом мнении. Улыбайтесь при

хороших картах, когда знаете, что за вами наблюдают и что вы в любом случае выиграете в этой партии, хмурьтесь, когда проигрываете, а затем в решающих играх используйте те же сигналы, изменив их полярность.

Играя в последней и предпоследней позиции, более часто крадите *анте*, — входите в игру с картами средней силы. В этом случае одни мужчины не захотят показаться не джентльменами, другие проявят высокомерие и снисходительность и позволят вам «стащить со стола» немного денег.

Будьте готовы к тому, что за столом могут оказаться ваши «поклонники», которые будут постоянно отвечать на ваши ставки. Обязательно воспользуйтесь этим, заманите их в ловушку и оберите до нитки.

Помните о том, что мужчины будут блефовать против вас более часто, чем против других игроков. Будьте более агрессивны, повышайте ставки и повышения ваших оппонентов. Очень часто ваши повышения будут поддерживаться игроками, имеющими даже очень слабые карты, — многие мужчины скорее проиграют вам крупную сумму в *шоудаун*, чем просто сложат карты посередине игры, по этой причине не старайтесь очень часто блефовать. Здесь следует заметить, что именно сверхагрессивный стиль игры как раз и является той главной тактикой, которая способна принести женщине-игроку огромную прибыль.

ОБЩИТЕЛЬНЫЕ, ВЕСЕЛЫЕ ИГРОКИ

Общительное, веселое, беззаботное настроение игроков в большинстве случаев означает, что такие весельчаки играют не слишком серьезно. Многие игроки приходят в карточный клуб, чтобы хорошо провести

свое время, и не нацелены на крупный выигрыш. Дайте таким игрокам то, за чем они пришли, — сделайте их игру максимально комфортной, поддерживайте с ними разговор, постарайтесь вовлечь в диалог и других игроков, узнайте их мнение относительно конкретных игровых ситуаций — малоопытные и тщеславные игроки с готовностью будут давать вам советы, не понимая, что тем самым они выдают свою собственную тактику.

Если несколько игроков ведут постоянный разговор, то это не способствует концентрации внимания молчаливых игроков (всех, кроме вас), что также выгодно для вас.

МОЛОДЫЕ ЛЮДИ

К этой группе следует отнести тех, кому менее 25 лет. У молодых людей нет большого опыта игры. Они более импульсивны, самолюбивы и идеалистичны, любят пускать пыль в глаза, стремятся к лидерству, поэтому играют более свободно и агрессивно. У них мало обязательств перед другими людьми, они мало заботятся о завтрашнем дне и живут настоящим, не откладывают сбережения на черные дни, все их материальные средства заработаны за короткий срок или достались им в наследство, поэтому деньги для них имеют невысокую ценность, и их полная потеря не будет для них столь трагична.

Играя с молодыми людьми, вступите с ними в конфронтацию, начните борьбу за лидерство, повышайте их ставки и повышения с сильными картами, давайте им ложные советы и рекомендации, утолите их тщеславие, поощряя их ошибочную игру, приносящую сию-

минутную прибыль, одобрительными замечаниями, заставьте их блефовать и вступать в игру с очень слабыми картами только для того, чтобы каждый раз оказываться в центре всеобщего внимания.

МРАЧНЫЕ, МОЛЧАЛИВЫЕ ИГРОКИ

Мрачные, молчаливые, медлительные игроки, как правило, сосредоточены на игре, играют серьезно и плотно. Такие люди посещают игорные заведения не для развлечений и не намерены впустую терять свое время и деньги.

Затратив некоторое время на раздумье, даже малоопытный игрок может понять, что его карты не тянут на то, чтобы открыть или ответить. Тот, кто действует очень быстро, вряд ли успевает рассмотреть все решения в каждой конкретной ситуации.

Если за карточным столом вы зарабатываете деньги, то вам совсем не выгодно, когда игра протекает очень медленно. Ваш ежедневный доход зависит от количества сыгранных партий, и если это количество в два раза меньше обычного, то такая игра может оказаться для вас совершенно неприбыльной.

ХОРОШИЕ ИГРОКИ

Хорошие игроки обычно играют плотно и агрессивно. Они не склонны к дружеской беседе за игорным столом и тем самым могут вынудить своих оппонентов относиться к игре более серьезно. Хорошие игроки используют различные психологические приемы. Если эти приемы направлены против вас, то приходится противопоставлять им более серьезную тактику. Когда в

ловушки попадают другие, они также начинают играть более плотно и осмоторительно. Все это снижает вашу конечную прибыль.

Если за столом только один очень хороший игрок, игра все еще может оставаться для вас выгодной. Когда таких игроков двое, вы можете продолжать играть, только если другие играют очень слабо. Если вы не можете определить, кто из игроков играет хорошо, а кто плохо, немедленно выйдите из игры, так как самый плохой игрок за столом — именно вы.

ПРОФЕССИОНАЛЫ

Профессионалы — это игроки, которые зарабатывают игрой на жизнь. Конечно же, профессионалы являются хорошими игроками, но многие из них не самые лучшие. Дело в том, что они ведут весьма схематичную, математически правильную, достаточно плотную и агрессивную игру, обеспечивающую им стабильную прибыль. Такой стиль полностью себя оправдывает, когда игра ведется в общественных карточных клубах и в казино, где играет большое количество игроков с различным уровнем мастерства. Иными словами, профессионалы используют оптимальную стратегию против усредненного игрока.

Но именно эта автоматичность и схематичность делает их более предсказуемыми и удобочитаемыми. Играя с ними, вы можете более часто красть *анте*. Профессионалы редко блефуют и входят в игру только с сильными картами, поэтому отвечать на их ставки и повышения следует только с очень сильными комбинациями. По той же причине блеф против профессионала вряд ли принесет вам большую прибыль.

Типы игроков

Профессионалы высшего класса отличаются от просто хороших игроков тем, что никогда не придерживаются определенного стиля игры и меняют его в зависимости от умения и качеств своих оппонентов. Они стремятся к максимальным выигрышам в каждой конкретной игре или партии. Они повышают ставки и блефуют достаточно часто и всегда неожиданно. И самое главное: их оппоненты не могут определить, являются ли они хорошими или плохими игроками, поэтому продолжают играть с ними и далее.

ПОЗИЦИОННОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

Еществуют две основные игровые позиции: ранняя и поздняя. В игре с восемью игроками первые четыре находятся в ранней позиции. Следующие четыре игрока, включая дилера, — в поздней. Кроме того, отдельно рассматривается позиция дилера и игрока, который должен ставить первым.

В каждой конкретной партии в зависимости от того, в какой позиции находится игрок, он имеет большее или меньшее преимущество перед другими игроками. Так, игрок, который должен ставить первым, практически не имеет никакого позиционного преимущества. Он не знает, как поступят его оппоненты, если он откроет игру, поэтому во многих случаях должен делать ставку только с очень сильными картами. При этом, имея даже очень сильные карты, он часто не может повысить ставки других игроков и получить максимальную прибыль. Игрок, играющий последним, видя, что все спасовали, может открыть игру даже с очень слабыми картами, в то же время, если несколько игроков уже вошли в игру, то он может отказаться от игры с картами средней величины. Таким образом, игрок в последней позиции, обладая наиболее полной инфор-

мацией, может принять более верное решение на данном этапе игры.

Здесь можно вывести два общих правила. У каждого игрока есть позиционное преимущество перед игроком, сидящим справа от него. Чем ближе позиция игрока к позиции дилера, тем больше его позиционное преимущество.

Рассмотрим подробнее все выгоды игроков в различных позициях.

ПЕРВЫЙ ИГРОК

Использование стратегии чек-рэйз в этой позиции наиболее целесообразно и выгодно, так как имеется наибольшее количество еще не задействованных игроков и шанс, что все игроки сыграют чек, невелик. Первый игрок имеет преимущество в игре, которую открыл игрок, находящийся в позиции дилера. Если ранее игрок не открыл игру с умеренно сильными картами, опасаясь, что его ставку повысят или в игру вступят несколько игроков, то с теми же картами он может ответить на ставку дилера, который достаточно часто открывает игру, вовсе не имея пригодных для игры карт. Та же тактика применима против открывшего игру свободного игрока, находящегося в позиции перед дилером.

Игрок, сидящий по левую руку от дилера, достаточно часто имеет возможность видеть карты дилера (когда карты раздаются самими игроками), который должен обменивать или раздавать дополнительные карты во время игры и в этот момент может испытывать неудобство в удержании собственных карт.

РАННЯЯ ПОЗИЦИЯ

Все игроки в этой позиции имеют те же преимущества, что и первый игрок, при этом чем в более поздней позиции они находятся, тем эти возможности менее существенны, но им на смену приходит другое, более важное преимущество, связанное с обладанием более полной информацией о том, как играют другие игроки.

Повышение ставок и блеф в ранней позиции могут быть направлены не только против открывшего игру, но и против игроков, которые скорее всего сложат свои карты с умеренно сильными комбинациями, посчитав, что открытие игры и повышение ставок на раннем этапе определяют, что у их оппонентов очень сильные карты.

ПОЗДНЯЯ ПОЗИЦИЯ

Чем в более поздней позиции находится игрок, тем более полной информацией об игре других он владеет и с менее сильными картами он может входить в игру. Видя, что игра открыта в ранней позиции, он решает, что отвечать на ставку следует только с сильными картами, если же открытие игры произошло непосредственно перед ним, то его ответ может быть более свободным. Когда в игру вошло много игроков, то игрок в поздней позиции может отказаться от участия в игре с картами средней силы. Если игра еще никем не открыта, он может сделать первую ставку с не самыми сильными комбинациями. Повышение ставок в этой позиции, когда в игре уже принимают участие несколько игроков, особенно эффективно.

ИГРОК В ПОЗИЦИИ ДИЛЕРА

Игрок в последней позиции в наибольшей степени обладает всеми преимуществами игроков в поздней позиции. Он имеет прекрасную возможность красть *анте*. Если он считает, что игрок, играющий непосредственно перед ним, блефует и пытается украсть *анте*, то может повысить ставки, даже не имея сильных карт.

Итак, как можно видеть, позиционное преимущество различно в каждой партии, но существует и другая постоянная выгода, связанная с вашей неизменной позицией за игорным столом относительно других игроков, имеющих различные стили игры, привычки и слабости.

Наиболее выгодной позицией за игорным столом считается место между свободным агрессивным игроком и плотным пассивным, при этом свободный игрок должен находиться по вашу правую руку, а плотный — сидеть слева от вас.

Действуя после свободного игрока, вы сможете бить своей плотной игрой его слабые карты. Против агрессивного игрока вы можете часто поднимать ставки, не беспокоясь, что это заставит его сложить карты.

Действуя перед плотным игроком, вы можете открывать игру со слабыми картами, зная, что на вашу ставку во многих случаях не последует ответа. Если же плотный игрок ответил на вашу ставку, то вы также имеете преимущество — можете выйти из игры со средними картами на более поздних интервалах ставок, либо начать играть более агрессивно с достаточно сильными комбинациями, меньше беспокоясь о том, что ваш оппонент сложит карты. Пассивный игрок,

действующий после вас, не доставит неприятностей в ситуациях, когда вы имеете сильные карты для открытия игры, но недостаточно сильные для ответа на повышение.

Если вы осведомлены о привычках ваших оппонентов или не имеете возможности сесть между свободным и плотным игроком, то воспользуйтесь следующими позиционными преимуществами.

- ✓ Когда какой-либо игрок играет чрезвычайно плотно (такого игрока называют *скалой*), то садитесь непосредственно после него. Во многих случаях, играя чек, он будет передавать вам свое позиционное преимущество. Если же он открыл игру или ответил на ставки других игроков, то это будет для вас сигналом не рисковать лишний раз с умеренно сильными картами.
- ✓ Выбирайте место непосредственно после игрока, который отвечает практически на все ставки своих оппонентов (такого игрока называют *колин стэйшн*). Очень важно выбрать позицию после такого игрока, а не перед ним. Если вы находитесь перед ним и кто-либо перед вами открыл игру, а вы повысили ставку с сильными картами, то слабый игрок после вас скорее всего не рискнет войти в игру. Если же в подобной ситуации вы действуете после *колин стэйшн*, который ответил на ставку первого игрока, то ваше повышение вряд ли заставит его выйти из игры. В этом случае после замены карт на вашу ставку также скорее всего ответит хотя бы один из оставшихся игроков — размеры *пот* чересчур велики, чтобы отказаться от выигрыша без борьбы.
- ✓ Садитесь за игорный стол непосредственно перед игроком, который открывает игру с любыми кар-

тами. Если вы выбрали правильную позицию, то после вашего чек свободный игрок откроет игру, другие игроки ответят или сложат карты, и вы, действуя последним, будете иметь наибольшее позиционное преимущество — в зависимости от ситуации сможете ответить или повысить ставки. Если же вы будете играть после такого игрока, то когда он откроет игру и вы ответите на его ставку не с самыми сильными картами, то после вас будут еще несколько игроков, которые также могут ответить или повысить ставки и сделать вашу игру убыточной. Если с сильными картами вы повысите ставки, то это может препятствовать вступлению в игру других слабых игроков, что также окажется для вас малоприбыльным.

- ✓ Выбирайте место за игорным столом непосредственно после игрока, который из-за неловкости засвечивает свои карты. Увидеть карты такого игрока легче, если вы находитесь слева от него. Впрочем, если вы будете иметь дело с игроком, который держит карты «наоборот», то садитесь справа от него.
- ✓ Если карты раздаются самими игроками и вы замечаете, что кто-то засвечивает карты во время раздачи, то выберите место напротив такого игрока. Конечно же, не имея соответствующей подготовки, вы не сможете запомнить все увиденные карты, поэтому сосредоточьтесь на картах, которые раздаются только одному или двум игрокам. Можно также отслеживать только крупные карты (тузы, короли, дамы) или случайно заметить одномастные карты, раздаваемые конкретному игроку.

Стратегия покера

- ✓ Вы должны выбрать место непосредственно после хорошего игрока. В этом случае он будет действовать перед вами, и вы сможете принять оптимальное решение. Кроме того, он не сможет повысить ваши ставки.
- ✓ Садитесь непосредственно перед игроком, которого можно легко «прочитать». Если такой игрок сделал свою игру перед вами, то вы и без «чтения» знаете, как он сыграл. Когда же вы будете знать его планы перед тем, как он что-либо предпримет, то сможете сыграть против него более результативно — открыть игру со слабыми картами, зная, что на вашу ставку никто не ответит, или играть чек-рэйз, если заметили, что ваш оппонент собирается вложить в игру деньги.
- ✓ Если за игорным столом присутствует женщина, всегда старайтесь сесть рядом с ней. Женщины достаточно часто засвечивают карты, редко повышают ставки, блефуют и применяют другие тактические приемы. Кроме того, женщину легче «прочитать», чем мужчину.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ И ТАКТИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

ЭНГЛ — ЛОВИТЬ НА КРЮЧОК

Энгл — это любой технически легальный, но этически сомнительный прием, повышающий преимущество за игорным столом. «Ловля на крючок» применяется, чтобы: определить намерения других игроков, заставить их войти в игру с не очень сильными картами, принудить их сделать высокие ставки при тех же слабых картах или отказаться от игры с умеренно сильными комбинациями.

Всего насчитывается несколько сотен различных «рыбачьих хитростей»! Описать их все вряд ли позволит объем этой книги. Поэтому здесь приведем только самые распространенные приемы *фишера*, а тот, кто имеет лишнюю пару-тройку тысяч, может узнать и более, обратившись к автору этой книги лично.

Ложное объявление. По правилам, действующим в некоторых игорных заведениях, если игрок объявляет *чек*, *кол* или *рэиз* вне очереди, а затем, когда очередность

восстановлена, изменяет свое первоначальное решение, то принимается во внимание только его последнее объявление. Такое действие совершенно безопасно для игрока, так как не наказывается никакими штрафами и ограничениями. Если незадействованные оппоненты указывают игроку на его поспешность, то он отвечает: думал, что до него все спасовали. Ложное объявление может выглядеть совершенно неумышленным в дро-покере, когда игрок играет чек-кол перед дро, затем, получив первым новые карты, тут же объявляет свое решение.

Совершив внеочередное объявление, вы можете изменить первоначальное решение соперников, играющих перед вами, и узнать, как будут действовать игроки после вас, которые также вне очереди объявят свою игру.

В любом случае подобное действие вызывает напряжение за игорным столом, а его повторение может стать причиной того, что некоторые из игроков перейдут за другой стол.

Если вы видите, что кто-либо из игроков сделал ложное открытие игры и не изменил свои планы после того, как очередность была восстановлена (все другие игроки сыграли чек или сложили свои карты), то повысьте его ставку, скорее всего ваш оппонент не имеет сильных карт, и ложным объявлением он как раз и проверял возможности своих оппонентов.

Передержка. Если вы знаете, как будет действовать оппонент слева от вас, то получаете над ним преимущество. Во многих играх (обычно с не очень высокими ставками) игроки стремятся как можно быстрее сделать свою игру и часто без всякого умысла действуют вне очереди. Таким образом, вы изначально имеете над

ними преимущество. Если за столом все играют последовательно, то вы можете «приучить» своего соседа играть вне очереди, когда вы якобы спасовали.

Раз за разом произносите чек все тише и тише или совершайте движение, определяющее переход хода (удар костяшками пальцев по столу) все менее и менее заметно, пока ваш сосед не начнет действовать, когда вы вовсе ничего не произносите и не делаете.

Сопровождайте каждый ваш чек каким-либо действием, например сворачиванием веера карт, поправлением очков или вздохом разочарования, а затем повторяйте это действие, ничего не произнося.

Если вы смотрите на вашего соседа слева, который смотрит на вас, ожидая вашего решения, то ваш скучный, безразличный взгляд может стать для него сигналом к действию.

В некоторых случаях вы даже можете спросить своего соседа: «Как вы сыграете?» — и игрок, посчитав этот вопрос за ваш чек, тут же начнет действовать.

Чтобы выработать уловный рефлекс на эти сигналы, используя их на начальных этапах игры, вы можете «случайно» засвечивать ваши не пригодные для игры карты.

«Забросив удочку» с умеренно сильными картами и услышав быстрый чек от нескольких игроков, вы тут же возмущенно объявляете, что они действовали вне очереди, и делаете ставку. Здесь не следует забывать о том, что во многих игорных заведениях действует правило, заключающееся в том, что если после вас сыграли три (или два) игрока, то вы уже не можете заявить о том, что вы еще не сделали свой ход. Если же следующие игроки делают ставки, то в зависимости от ситуации вы можете на них ответить или повысить.

В этом случае вы не только получаете материальную выгоду, но и обеспечиваете позиционное преимущество в следующих интервалах ставок.

Рассмотрим на конкретном примере, когда такой «крючок» может быть использован. Игрок с умеренно сильными картами хочет открыть игру, если другие два игрока после него сложат свои карты, для него также выгодно сыграть чек-кол, если кто-то из последующих игроков откроет игру. Вместе с тем он считает, что если его ставка будет повышена или в игру вступят оба игрока, то он скорее всего проиграет. Поэтому он делает все, чтобы заставить своих оппонентов раскрыть свои планы.

Трюк с фишками. С не очень сильными картами сначала поставьте достаточное количество фишек, чтобы ответить на предыдущую ставку, объявите кол и сразу же добавьте к ним новые фишки и объявите рэйз. По правилам игорного заведения (*стрин бэтс*) вам не разрешат сделать повышение «за два раза», но вам это и не надо. Этим способом вы блефовали — показали, что имеете сильные карты, при этом не рисковали дополнительными средствами. В таком случае после получения новых карт очень многие игроки откажутся от того, чтобы сделать первую ставку, а ваши ставки или повышение на этом этапе игры будут естественным продолжением вашего блефа.

Если вы хотите повлиять на решения еще не задействованных игроков перед вами (например, не хотите, чтобы эти игроки отвечали на уже сделанную ставку), демонстративно возьмите в руку столько игровых фишек, сколько необходимо для ответа или повышения ставок.

Один из игроков уже открыл игру, у вас четыре карты одной масти, вы знаете, что играть с такими кар-

тами против одного игрока невыгодно, поэтому начинаете выбирать из лежащих перед вами фишек нужные для ставки, берете их в руку и делаете вид, что собираетесь ставить. Если в это время вы видите, что один из игроков также потянулся за фишками или предпринял другое действие, которое выдает его желание войти в игру, то вы делаете ставку. Если же вы определяете, что никто более не собирается играть, то, передумав в последний момент, возвращаете фишки на место и объявляете *фоулд*.

В казино действует правило: игрок не имеет права касаться фишек, находящихся в *пот*, например, забирать из *пот* сдачу или совершать обмен фишек, это входит в обязанности служащего казино — дилера. В частных играх и в некоторых карточных клубах такого правила не существует, что дает возможность использовать следующий прием, который также следует отнести к ложному объявлению. В игре с *анте* 5 долларов и ставками 25–50 долларов игрок вне очереди перемещает в *пот* фишку номиналом в 25 долларов и, увидев, что другие игроки делают невыгодные для него ставки, забирает из *пот* пять фишек по 5 долларов. При этом он заявляет, что просто совершал обмен и набирал более мелкие фишки, необходимые ему для установки *анте* в следующих партиях.

Умышленное засвечивание карт. «Случайно» засветив часть своих карт другому игроку, вы можете повлиять на его игру. Например, вы имеете три туза, ваш оппонент обменивает две карты, показывая тем самым, что у него также *фри оф каинд*. Вы заменяете две карты, засвечиваете и эти карты — король и дама. Если у игрока три валета, то он знает, что у вас нет трех дам и королей, поэтому его карты могут быть побиты

только тремя тузами, а вероятность этого очень мала, поэтому он более охотно будет повышать ваши ставки и повышения.

В другом случае, имея сильную *пару* и предполагая, что у другого игрока тоже *пара*, вы засвечиваете ему свои слабые непарные карты, провоцируя его тем самым играть более свободно и агрессивно.

Имея четыре карты одной масти, вы говорите в шутку дилеру: «Дайте мне треновую карту», — при этом называете ту масть, которая вам не нужна. Получив свою карту, тут же ее «случайно» засвечиваете. Если это карта названной вами масти, вы блефуете — делаете ставку и повышение. Если вы составили *флаш*, то также получаете возможность повысить свою прибыль.

Вышеописанные приемы могут быть использованы и тогда, когда вы имеете две слабые *пары* и предполагаете, что у ваших оппонентов более сильные карты.

ЧЕК-РЭЙЗ

Стратегия *чек-рэйз* заключается в том, чтобы сначала сыграть *чек*, а затем, когда кто-либо из игроков откроет игру, повысить его ставку. Данное действие совершается для того, чтобы вовлечь в игру соперников, которые редко отвечают на ставки, но сами часто игру открывают, и, конечно же, чтобы увеличить сумму возможного выигрыша. Кроме того, сыграв *чек-рэйз*, игрок получает позиционное преимущество, так как действует последним. По сути *чек-рэйз* является ловушкой. Попавший в нее игрок уже вложил в игру деньги, и ему жаль расставаться с ними, поэтому он докладывает в *пот* новые, заведомо проигранные фишки.

Старайтесь применять эту стратегию только по отношению к хорошим и опытным игрокам, которые пытаются прочитать вашу игру и действия. В этом случае ваша игра будет для них более опасна и непредсказуема. Играйте чек-рэйз против тех, кто сам использует эту стратегию. Иными словами, заставьте умеренно плотных игроков играть еще более плотно — и получите преимущество там, где изначально вы его не имеете.

Вместе с тем необдуманное использование данной стратегии способно принести значительные потери! Любые сложные моменты и напряжения нарушают беспечную дружескую атмосферу за игорным столом и заставляют других игроков действовать более обдуманно и осторожно. Если за столом большинство игроков играют свободно, то неоднократное повторение чек-рэйз способно заставить их играть более плотно. Кроме того, если ранее никто за столом не использовал подобную тактику, то теперь, увидев ее эффективность, другие также начнут ее применять, в том числе и против вас. В результате свободная, непринужденная игра может превратиться в жестокую борьбу за деньги, что для вас совершенно невыгодно.

Таким образом, играйте чек-рэйз против хороших и умеренно плотных игроков и полностью откажитесь от этой стратегии в игре со свободными и плохими игроками. Во многих случаях можно использовать менее агрессивную тактику и вместо чек-рэйз играть чек-кол.

СЛОУПЛЭЙ – ЗАМЕДЛЕНИЕ

Вместо того чтобы делать высокие ставки и повышения с сильными картами в первых интервалах ставок, игрок играет чек и кол. Цель этого действия —

скрыть истинную величину своих карт и заставить соперников войти в игру или остаться в ней со слабыми картами, чтобы уже в последующих, более дорогих интервалах ставок получить более высокую прибыль.

Типичным действием замедления является *смуж кол* — сглаженный ответ. Сделать *смуж кол* — значит ответить на одну или несколько ставок других игроков с картами, с которыми можно повысить ставки, с намерением не спугнуть раньше времени своих оппонентов и заставить их продолжать делать ставки и повышения и в следующих интервалах.

Если вы замечаете, что игрок, пытаясь блефовать, делает ставки после каждого вашего чек, не пытайтесь ему в этом мешать. Во-первых, действуя каждый раз последним, вы получаете позиционное преимущество и в любой момент можете повысить ставку. А во-вторых, маскируя нерешительностью свой потенциальный выигрыш, вы поддерживаете тем самым в сопернике уверенность, что его блеф оправдан, поэтому он продолжает делать ставки, надеясь, что в следующем интервале вы обязательно сложите карты.

БЛЕФ

Блеф — это игра со слабыми картами в надежде на то, что соперники, поверив, что блефующий игрок имеет сильную комбинацию, сложат свои карты.

Обычно блеф сопровождается повышением ставок и заменой карт, предполагающей, что игрок имеет выигрышную комбинацию. Так, если в дро-покере игрок повысил ставки, а затем заменил две карты, то у его оппонентов возникает предположение, что он имеет *фри оф каинд*. В стад-покере игрок блефует,

повышая ставки, когда перед ним лежат четыре карты одной масти.

Блеф наиболее эффективен в играх с неограниченными ставками, когда ответ на очередную ставку может оказаться непомерно великим. Блеф наиболее результативен против слабых (*вик*) игроков, которые готовы сложить свои карты, если другие повышают ставки. Блеф — хорошая тактика против пассивных, умеренно свободных и умеренно плотных игроков.

Когда вы блефуете, то не хотите, чтобы другие игроки отвечали на ваши ставки независимо от того, какие карты они имеют. Поэтому блеф является не самой лучшей идеей против агрессивных свободных игроков, которые отвечают слишком часто. Также он малоэффективен против очень плотных игроков, которые входят в игру с сильными картами и не боятся повышений.

Главный вопрос: когда и как часто следует блефовать, чтобы получить наибольшую прибыль? Здесь можно привести несколько правил.

- ✓ Блефуйте, когда это единственный способ выиграть.
- ✓ Чем реже ваши оппоненты отвечают на ваши ставки и повышения, тем чаще можете блефовать. Чем реже оппоненты открывают игру, тем реже вы должны блефовать.
- ✓ Чем реже вы блефовали в прошлых партиях, тем удачнее будет ваш блеф сейчас.
- ✓ Вы вообще не должны блефовать против свободных игроков, которые никогда не складывают карты!
- ✓ Во многих случаях откажитесь от блефа, когда играете против нетрезвого игрока. Обычно таких не пугают повышения ставок, и они очень редко складывают карты.

- ✓ Блефуйте тогда, когда предполагаете, что у ваших оппонентов не самые сильные карты. Для этого научитесь «читать» — определять по внешнему виду игроков, по их привычкам и настроениям силу их карт.
- ✓ Блеф особенно выгоден тогда, когда ваш оппонент открыл игру в поздней позиции и вы знаете, что данный игрок не любит отвечать на повышение, или если вы играете против игрока, который также блефует.
- ✓ Если в прошлых партиях вы часто играли чек-рэйз с сильными картами и выигрывали, то можно повторить эту тактику, но уже в качестве блефа, тогда, когда к вам придут не самые лучшие карты и игру откроет игрок в позиции дилера.
- ✓ Удачный момент для начала или продолжения блефа может возникнуть тогда, когда один или несколько игроков уже сложили свои карты, что заставляет задуматься об отказе от игры и других оппонентов.
- ✓ Если вы замечаете, что у игрока закончились почти все деньги и он стремится удержаться в игре как можно дольше, то ваши повышения с плохими комбинациями во многих случаях заставят его сложить карты.
- ✓ Когда новые игроки садятся за стол, они часто ставят, практически ничего не имея, поэтому вы можете блефовать против них, если они открывают игру в первой или во второй партии.
- ✓ Решаясь блефовать, рассматривайте размеры пот. Большие деньги на кону обещают, что ваши оппоненты не откажутся от выигрыша без борьбы.

- ✓ Спланируйте заранее частоту своего блефа (например, определите для себя, что будете блефовать в одном из десяти случаев, когда будете иметь слабые карты) и скорректируйте ваши планы по ходу игры в зависимости от того, как будут играть другие игроки.
- ✓ Начните блефовать чаще, если вам стало известно (из дружеского разговора с другими игроками), что за вами закрепился образ плотного игрока. И, наоборот, откажитесь на некоторое время от блефа, если ваши оппоненты считают вас достаточно свободным игроком. Особенно важна такая разведка вне стола, когда игра ведется с постоянными партнерами и в постоянной компании.

Хорошие игроки воздерживаются от «чистого» блефа и применяют только *семи-блеф* — полублеф, который предполагает некоторый шанс улучшения начальной комбинации после замены или раздачи дополнительных карт. Например, имея слабую *пару* и предполагая, что у оппонента *пара* посильней, игрок может блефовать (повышать ставки) в первом интервале ставок в надежде на то, что его *пара* будет усилена после замены карт, или на то, что другие игроки откажутся от продолжения игры. Другой пример из стад-покера. Имея на столе четыре одномастные карты, но не составив *флаш* в четвертом интервале ставок, игрок применяет *семи-блеф*. В этом случае он может сразу же выиграть, вовсе ничего не имея, или получить еще большую прибыль, составив *флаш* в последующих интервалах ставок. Таким образом, *семи-блеф* более оправдан и стратегически выгоден.

Блеф против блефа, или антиблеф: если вы считаете, что ваш оппонент блефует (например, с целью

украсть анте), тогда сами можете повысить ставки. Впрочем, во многих ситуациях противоположная тактика, когда вы только отвечаете на ставки и позволяете игроку блефовать и далее, способна принести куда большую прибыль.

Чтобы более успешно противостоять блефу, можно использовать знание особенностей игры ваших оппонентов. Так, плотные игроки обычно играют «честно», перед тем как блефовать. Свободные игроки блефуют прежде, чем они начинают играть «честно». Рассмотрим, почему так происходит. Стилль свободного игрока — это игра со слабыми картами и блеф. Но, прогорев несколько раз на блефе, он начинает играть более осмотрительно и перестает блефовать. Игрок с плотным стилем, наоборот, играет некоторое время вовсе без блефа, а затем замечает, что многие его ставки остаются без ответа, и начинает искать новые решения.

В заключение следует заметить, что хорошие игроки блефуют достаточно редко. То, что блеф является не самой лучшей тактикой, — это общее стратегическое правило. В отличие от них, очень хорошие игроки блефуют достаточно часто. И, наконец, плохие игроки блефуют так же часто, как и очень хорошие профессионалы. Но если плохой игрок стремится с помощью блефа получить сиюминутную выгоду, то многоопытный игрок использует блеф в качестве рекламы для создания своего игрового имиджа и получения наибольшей прибыли на всем протяжении игры.

ЭДВЭТАЙЗ – РЕКЛАМА И ИМИДЖ

Реклама (эдвэтайз) — это тактические действия, совершаемые для того, чтобы сформировать у других

игроков ложное мнение, что вы играете свободно и часто блефуете.

Неоднократное использование рекламы формирует ваш особый игровой имидж — неумелого беспечного игрока, играющего безрассудно и импульсивно, совершающего постоянные ошибки и часто срывающегося в *тильт*. Имея такую репутацию, вы получите от других игроков «больше действия» — они будут более охотно отвечать на ваши ставки и повышения в следующих партиях, когда вы уже будете вести более плотную и избирательную игру. Именно ответ на ваши ставки тогда, когда вам это действительно выгодно, приносит в покере наибольшую прибыль. Поэтому наилучшие игроки уделяют созданию своего игрового имиджа огромное внимание.

Поддержанию нужного имиджа способствуют ваше веселое, дружелюбное, общительное настроение, шумное, эмоциональное обсуждение текущих и прошлых игр, ваше беспечное отношение к своим проигрышам и бурное проявление радости в момент выигрыша, подкрепленное частыми заказами алкогольных напитков.

Если вашим оппонентам нравится играть с вами, они легче проиграют вам в этой игре и не откажутся сесть с вами за игорный стол и на следующий день. В этом случае также важно создать впечатление, что вы выигрываете не из-за вашего умения и знаний, а только в силу удачи и везения, которые в следующий раз могут оказаться не на вашей стороне.

Рассмотрим технологию рекламы и разберем способы формирования свободного, или, как его называют, «дикого», имиджа.

- ✓ Типичная реклама — входить в игру со слабыми картами и повышать ставки с не очень сильными комбинациями.

- ✓ Суть рекламы — продуманный неудавшийся блеф, когда вы демонстрируете всему столу вашу свободную игру.
- ✓ Действие рекламы — поскольку люди плохо пересматривают свои первые впечатления, потенциально полезный эффект от вашего обмана в начале игры может быть очень продолжительным.
- ✓ Результаты рекламы — если вы отвечаете со слабыми картами, то даете повод другим игрокам более часто открывать игру в следующих партиях и на более поздних (и дорогих) интервалах ставок. Когда вы сами очень часто начинаете игру, ничего не имея, то все ваши ставки скорее всего будут покрыты. Ваши повышения не станут для других игроков сигналом сложить карты, если они знают, что до этого вы постоянно блефовали.
- ✓ Бесплатная реклама — явная или скрытая ложь о том, что вы играете более свободно, чем на самом деле.
- ✓ Целесообразность рекламы — совершая рекламные действия, обязательно привлечете к себе внимание всех игроков за столом, чтобы ваши проигрыши не были напрасными. По этой же причине не занимайтесь рекламой, когда за стол еще не сели все игроки. Также откажитесь от рекламы, если знаете, что игра будет непродолжительной, так как рекламная тактика приносит дивиденды не сразу.
- ✓ Главный секрет рекламы состоит в том, чтобы использовать ее приемы против слабых игроков, которые сами входят в игру с не очень сильными картами, — тогда, рекламируя, вы все еще имеете шанс сохранить свои деньги.

Психологические приемы и тактические...

- ✓ Применяя блеф как рекламу и выиграв, обязательно раскройте другим игрокам вашу хитрость. Сообщите им, что вы выигрывали таким образом и раньше в этой и в прошлых играх. Если же вы проигрываете на блефе, то для того, чтобы обеспечить себе выигрыш в следующих партиях, надо создать впечатление, что единичная потеря вас вовсе не обескураживает и вы намерены блефовать и далее.
- ✓ Никогда не показывайте другим игрокам, какие великолепные карты вы имеете, когда вы открыли игру, а все другие игроки сложили карты. Наоборот, представьте эту ситуацию не как вашу потерю, а как выигрыш на блефе. Откажитесь от соблазна всех удивить, разложив на столе *фул хауз*, четыре туза или даже *стрэйт флаш*, переместите карты в *мак* втемную и дайте понять вашим оппонентам, что вы вовсе ничего не имели.
- ✓ Никогда не жалуйтесь на свою неудачу в текущей игре, на то, что вам не приходят хорошие карты. Вы просто не знаете, что такое хорошие карты, ставите на любых комбинациях и выигрываете! Наоборот, ваши оппоненты должны считать себя неудачниками, и, если им не приходят долгое время сильные комбинации, они сами должны начать более свободную игру.
- ✓ Покажите себя игроком, который играет «неправильно», постоянно выигрывает и этим бахвалится. Используйте принцип: «Говорить — широко, играть — плотно». Это как нельзя лучше закрепит за вами образ игрока свободного стиля. Кроме того, болтливость и хвастовство действуют раздражительно, и многие обязательно захотят

вас «наказать». Удивительно, но даже если в этом случае они сами неоднократно проигрывают (повышая каждый раз ваши ставки и повышения, не имея сильных карт), то не оставляют попыток рано или поздно разделаться с вами. Это дело принципа — выиграть у вас в конкретной дорогой партии, а выиграют ли они в конечном счете или нет, для них уже не самое главное. Такое умение — заставить оппонента добиваться любой ценой ложной цели, пусть даже в ущерб собственному капиталу, то есть играть не с вами, а с самим собой, не на общие деньги в *пот*, а только на его собственные вклады — является одним из тайных преимуществ профессиональных игроков высшего класса.

- ✓ Когда кто-либо из игроков покидает стол, сообщите «по секрету» своему соседу, но с таким расчетом, чтобы услышали все ваши оппоненты, что неоднократно блефовали против ушедшего игрока и почти каждый раз выигрывали. Особый вес будут иметь ваши слова в том случае, когда игрок покинул стол, проиграв все свои деньги. Если же он ушел с выигрышем, то заявите, что хотя он и хороший игрок, но вам все же удалось обойти его *пару* раз на блефе.
- ✓ Сообщите другим игрокам, что вчера вам особенно везло, вы делали ставки, имея не более *пары* десятков, и постоянно выигрывали. В другом случае сообщите, что вчера вам особенно не везло, что вы выиграли всего в трех партиях и во всех случаях благодаря блефу. Такие заявления способны сформировать у ваших оппонентов мнение, что вы блефуете постоянно (как выигрываете на

- блефе, так и проигрываете) и что именно блеф является причиной ваших потерь, поэтому на ваши ставки нужно отвечать по возможности чаще.
- ✓ Перейдя из одной игры в другую, сообщите, что покинули соседний стол потому, что там оказался один очень проницательный игрок, который раскрывал каждый ваш блеф. Не спешите подтверждать свои слова, что вы «игрок блефа», в первых же партиях, сыграйте несколько игр и только после этого напомните о своем заявлении.
 - ✓ Можно сообщить, что в покере вы делаете первые шаги, но несмотря на это, вы уже очень неплохой игрок, потому что часто блефуете и выигрываете практически на любых картах. Обязательно заметьте, что вы начинающий игрок. Если вы просто объявите, что постоянно блефуете, то это может выглядеть как обман и уловка, если же вы сами указываете наиболее вероятную причину, почему вы так бездумно играете, то ваши слова будут звучать более убедительно.
 - ✓ Когда по ходу игры вы понимаете, что проигрываете, то сделайте вид, что хотите установить ставку или сделать повышение (возьмите в руку нужное количество фишек), но в последний момент сложите свои карты. Когда карты будут тасоваться для следующей партии, начните вслух рассуждать, что хотели блефовать, но отказались это делать, потому как блефовали до этого слишком часто и решили, что ваш блеф не пройдет в данном случае против конкретного чересчур «проницательного» игрока. Используя этот прием, вы, во-первых, поощряете вашего оппонента ловить вас на блефе (отвечать на ваши ставки) в следующих

партиях. Во-вторых, провоцируете других игроков равняться на «проницательного» игрока и также играть более свободно. И, в-третьих, используя принцип «Говорить — широко, играть — плотно», создаете себе имидж часто блефующего игрока, не неся при этом никаких дополнительных расходов.

- ✓ Если все игроки отказались открыть игру в последнем интервале ставок и ваш оппонент открывает в *шоудаун* слабую, но выигравшую комбинацию, то вы эмоционально заявляете, что намеревались блефовать и расстроены, что отказались от верного выигрыша. Тогда уже в следующих партиях, когда вы будете открывать игру перед *шоудаун*, ваши оппоненты могут более охотно отвечать на вашу ставку.
- ✓ Если блефовал ваш оппонент,неважно, выиграл он или проиграл, — не оставляйте его блеф без внимания, восхищайтесь его умением и смелостью. Сформируйте у других игроков мнение, что в подобных ситуациях вы способны повторить эти действия. Для этого можно заявить, что в прошлый раз сами пытались блефовать с такими же картами, но испугались и сложили, а зря, так как несомненно бы выиграли.
- ✓ Держите ваши игральные фишки в беспорядке. Не подсчитывайте их количество во время игры и не складывайте их в ровные *стэки*. Будьте сами беспорядочны, импульсивны и беспечны. Если вы уделяете внимание своим фишкам (аккуратно их расставляете) и всему остальному, то это наводит на мысль, что вы аккуратны и в игре. Когда же ваши оппоненты видят вашу небрежность, то у

них создается впечатление, что вы так же невнимательны и в выборе карт, с которыми играете.

- ✓ Заказ спиртных напитков за игорным столом является одним из самых эффективных приемов создания «дикого» имиджа. Понимая, что под действием алкоголя вы можете играть очень свободно и агрессивно, ваши оппоненты будут более часто отвечать на ваши ставки и меньше бояться ваших ответов и повышений. Конечно же, вы сами своей игрой должны показать, что несколько коктейлей сделали свое дело, что вы потеряли контроль над игрой и сорвались в *тилт*. Заметив, что «вам море по колено» и что вы не складываете карты после повышения, ваши оппоненты скорее всего перестанут блефовать против вас, что также для вас очень выгодно.
- ✓ Используя предыдущую тактику, дождитесь момента, когда вы выиграете или проиграете несколько больше, чем обычно, и сразу же после этого, как бы под влиянием возбуждения и эмоционального порыва, закажите алкогольный напиток, что закрепит за вами репутацию эмоционального и импульсивного игрока. Во многих случаях уже в следующей партии (еще до того момента, как вам принесут ваш заказ) можно воспользоваться плодами своего труда — ваше возбуждение передастся другим игрокам, очень вероятно, что они сделают ошибочные ставки, а любые ваши действия будут восприниматься ими как блеф и игра со слабыми картами.
- ✓ Ваше «пьянство» может оказаться заразительным, и другие игроки также начнут делать заказы и терять контроль над игрой. Конечно же, если

минимальное воздействие алкогольных паров имеет над вами особую силу, то следует отказаться от этой тактики. В этом случае вы можете использовать особую хитрость — заказать безалкогольное пиво в баре казино и, захватив бокал с собой, сесть за игорный стол.

Более детальные инструкции по использованию рекламы вы найдете в разделах, посвященных конкретным играм.

ЧТЕНИЕ ИГРОКОВ И КАРТ

Представьте, что вы играете с игроком, который в начале каждой партии показывает вам все свои карты, и вы поймете, какую прибыль способен принести умение чтения игроков и их карт.

Практически в каждой игре можно найти одного или нескольких игроков, которые через свое поведение, слова, привычки, поступки и действия будут выдавать силу своих карт. Конечно же, вы вряд ли будете знать их планы в каждой партии, но будут моменты, когда вы сможете очень точно сказать, что именно сейчас игрок блефует или играет с очень сильными картами.

Естественно, различные игроки имеют разные склонности и привычки, но в определенных ситуациях все люди ведут себя одинаково. Когда у вас хорошее настроение — вы расслаблены и беспечны. Когда почувствуете неудачу — хмуритесь и напряжены. Если вы обманываете своего собеседника, то стараетесь поступать так, чтобы не вызвать у него подозрений, стремитесь расположить его к себе и заслужить его доверие. Одним людям гораздо легче решать сложные задачи, когда они ходят по комнате или чешут затылок.

Другие в задумчивости крутят пуговицу на пиджаке. Все эти естественные инстинктивные реакции и действия выдают истинное настроение и скрытые желания. И если вы научитесь читать этот скрытый язык жестов, правильно идентифицировать исходящие от людей подсознательные сигналы, то будете иметь преимущество над ними в любых жизненных ситуациях, но в первую очередь в покере.

Рассмотрим теперь общие правила поведения игроков за игорным столом.

1. С сильными картами игроки пытаются вести себя так, как будто они ничего не имеют.
2. Игроки со слабыми картами будут стараться внушить вам, что у них сильные комбинации.
3. Если ваши оппоненты считают, что за ними никто не наблюдает, то они вряд ли будут совершать какие-либо обманные действия.
4. Когда ваши оппоненты замечают, что им уделяется особое внимание, то они начинают вести себя так, чтобы ввести вас в заблуждение.

Определим, как этим знанием пользоваться. Если вы садитесь за игорный стол и замечаете, что один или несколько игроков могут быть вами легко прочитаны, то должны всячески скрывать, что наблюдаете за ними. Назовем таких игроков «не подозревающие». Когда вы распознаете полученный от «не подозревающего» игрока сигнал, удержитесь от искушения сразу же сыграть правильно. Сыграв очень быстро, вы можете выдать себя и дать понять игроку, что он сделал что-то, что раскрыло его планы, поэтому оставайтесь некоторое время в нерешительности и только после этого объявите свою игру.

Если ваши оппоненты плохо читаемы, то постарайтесь сделать так, чтобы они заметили, что в некоторых

случаях вы принимаете решения, основываясь на своих наблюдениях за их действиями и реакциями. Когда вы намеренно даете понять другим игрокам, что наблюдаете за ними, то они начинают пытаться вас обмануть, в определенных ситуациях делать что-то специально, что, по их мнению, может запутать вас, но на деле эти действия становятся знаками, определяющими истинную ценность их карт. Назовем таких игроков «актеры».

Следует знать, что и «актеры», и «не подозревающие» игроки используют одну и ту же тактику (смотри правило 1 и правило 2), играют от обратного. Отличие между ними лишь в том, что «актеры» сознательно этим пользуются, а «не подозревающие» игроки делают это подсознательно. Поэтому считается, что «актеров» прочесть легче, хотя бы только потому, что они прикладывают к этому больше усилий. Но, конечно же, это только общее определение, и если вы обнаруживаете за своим столом ни о чем не подозревающего новичка или чересчур манерного господина, имеющего массу личных сигналов, комплексов и привычек, то именно они принесут вам наибольшую прибыль.

Вот наиболее распространенные образцы поведения, сигналов и игровых привычек, благодаря которым можно определять силу и слабость карт ваших оппонентов.

- ✓ Как правило, игроки с сильными картами выглядят более напряженными и скрытными, они бережнее относятся к своим картам и стараются ни в коем случае их не засветить. Блефующие игроки обычно выглядят более спокойными и расслабленными, они пытаются показать, что ничего не боятся, что их карты сильные и им нечего скрывать, поэтому они демонстративно удерживают

свои карты в таком положении, что соседи почти могут их видеть.

- ✓ Когда игроки имеют слабые карты и пытаются блефовать, они стараются контролировать свое дыхание, дышать естественно и ритмично или вовсе задерживают дыхание, чтобы ничем не выдать своего волнения и не спровоцировать других игроков ответить на их ставку. Игроки, которые удерживают сильные карты, обычно имеют тяжелое, неровное, шумное дыхание — это все то же волнение и возбуждение, но в данном случае эти чувства плохо скрываются, так как игроки считают себя в большей безопасности. Как правило, достаточно сложно определить, дышит ли человек как обычно, когда он блефует. Чаще всего именно тяжелое, шумное дыхание является сигналом, который даст вам понять истинную ценность карт вашего оппонента. Вместе с тем не следует забывать, что многие профессионалы, зная, что другие игроки чаще всего пытаются прочесть других игроков именно через их шумное дыхание, могут провоцировать своих оппонентов совершать ошибки с помощью ложных сигналов.
- ✓ Дрожание рук и голоса многими игроками воспринимается как сигнал блефа, но в реальности блефующий и контролирующий свои действия игрок вряд ли позволит себе такие явные проявления волнения. Когда же игрок удерживает сильные карты, он так или иначе испытывает тревогу и нетерпение, переживает по поводу того, что его оппоненты не ответят на ставку и сильная комбинация сыграет впустую, но в этом случае игроки редко когда заботятся о самоконтроле.

- ✓ Когда вы собираетесь ответить на ставку и делаете вид, что действительно отвечаете (берете фишки в руки), остановитесь на мгновение и обратите внимание на своего оппонента. Если вы замечаете, что в этот момент игрок замер (сигнал испуга), то скорее всего, делая первую ставку, он блефовал, и вы можете продолжать свою игру. Если же он не принужденно совершает какие-то движения, то, вероятно, у него сильные карты и он не боится вашего ответа. В этом случае вам лучше всего вернуть фишки на место и сложить свои карты.
- ✓ Если игрок делает ставку очень аккуратно или старается как-то специально подчеркнуть свое действие (дольше, чем обычно, удерживает фишку в руке перед тем, как опустить ее на стол, или прижимает ее к столу пальцем), то, вероятно, он боится вашего ответа и пытается вам показать, что эта ставка для него выгодна и значима. И, наоборот, когда игрок беспечно относится к своим фишкам, то это свидетельствует о высокой ценности его карт — игрок считает, что он уже выиграл, и предвкушение скорой прибыли не способствует концентрации его внимания на деталях.
- ✓ Следите за глазами ваших оппонентов. Если после получения игроком дополнительной карты его глаза «загорелись», зрачки внезапно расширились, то очень возможно, что он составил нужную ему комбинацию.
- ✓ Обратите внимание, как говорят ваши соперники. Если в их голосе присутствует какая-то враждебность, то скорее всего они имеют сильные карты. Дружелюбие может означать блеф или просто игру со слабыми картами.

- ✓ Разговоры на тему, далекую от игры, обычно определяют честную игру. Блефующему игроку сложно думать о чем-то еще, он полагает, что его оппоненты могут посчитать его разговор отвлекающей стратегией и обязательно ответят на его ставку, поэтому в большинстве случаев он постарается избежать лишних разговоров.
- ✓ Если вы слышите неестественность в голосе вашего оппонента, замечаете, что ответы на ваши вопросы заставляют его задуматься и отвечать как бы по принуждению, это может означать, что ваш оппонент блефует или имеет незаконченную комбинацию, например, четыре карты для *стрэйт*.
- ✓ Если игрок неожиданно начинает говорить о текущей игре, например, спрашивает вас о том, делаете ли вы ставку или какова она, то скорее всего он пытается как-то повлиять на ваше решение и заставить вас отказаться от намеченного вами действия.
- ✓ О прочности карт вашего оппонента можно узнать, если услышите в его голосе (когда он говорит «бэт» или «ставаю») какую-то скрытую печаль и нежелание делать ставку.
- ✓ Игроки, не прекращающие свой разговор после раздачи карт, вероятно, сложат свои карты. Внезапное прекращение разговора может означать, что кто-то из игроков имеет стартовую комбинацию.
- ✓ Игрок, который сообщает другим, что у него сильные карты, обычно имеет сильные карты.
- ✓ Если игрок сообщает, что он блефует, когда вы спрашиваете его об этом, то скорее всего он действительно блефует. Это еще более верно, когда на ставку блефующего игрока уже ответил игрок

в позиции перед вами. В этом случае блефовавший уже проиграл и ему совершенно безразлично, узнаете ли вы о его блефе прямо сейчас или в конце партии, а вот скрытое злорадство, что вы сможете обыграть игрока, который уже нарушил его планы (ответил на его ставку), может подтолкнуть его к откровенности.

- ✓ **Пожимание плечами.** Обычно люди не пожимают плечами, когда у них слабые карты, поэтому такой жест скорее всего является намеренным обманом. Как правило, это подсознательная, произвольная реакция. Человек сам понимает, что он делает что-то лишнее и неправильное, но ничего с собой поделать не может и продолжает пожимать плечами (разыгрывать сожаление) с сильными картами. В основном так поступают новички, чересчур импульсивные и нервные игроки, у которых чувства преобладают над разумом.
- ✓ **Если курящий игрок выдыхает большое облако дыма,** то это определяет его защищенность и беззаботность, вероятно, он имеет сильные карты. И, наоборот, если игрок открыл игру и после затяжки выпускает дым осторожно, порциями, направляя его вниз или в сторону, или вовсе задерживает дыхание, значит, ему есть что скрывать, он старается контролировать себя и не привлекать внимание, что наводит на мысль о блефе.
- ✓ **Наблюдайте за реакцией ваших оппонентов,** когда они получают дополнительные карты. Если игрок обращается с новой картой чрезмерно «любовно» и свержаккуратно, то, вероятно, у него складываются не самые лучшие комбинации и он пытается внушить другим игрокам, что с помо-

щью этой карты усилил свой начальный набор. И, наоборот, когда игрок подчеркнуто безразличен к дополнительной карте, то скорее всего она улучшила его комбинацию и он не хочет дать вам этого понять.

- ✓ Когда вы играете в холдэм или в стад-покер, то какой-либо игрок может очень часто проверять свои *хоул*-карты, в другом случае, посмотрев на них один раз и положив их на стол, он более к ним не возвращается. Как правило, так поступают малоопытные игроки, и почти всегда это означает, что в первом случае все *хоул*-карты игрока имеют разные ранги, а во втором — ваш оппонент имеет *скрытую пару*.
- ✓ Когда вы играете в холдэм или в стад-покер и кто-либо из игроков имеет возможный *флаш* (открыты четыре или три однамастные *бод*-карты) или *стрэйт* и этот игрок некоторое время колеблется, а затем неуверенно говорит: «Чек», то очень возможно, что ваш оппонент уже составил сильную комбинацию и намерен либо ставить в следующем интервале ставок, либо поймать вас в ловушку в текущем.

Вы можете использовать специальную психофизическую технику, которая поможет более глубоко проникать в мысли ваших оппонентов. Эта техника достаточно проста — внутренние и внешние вы должны стать одним из игроков, против которого вы играете. Сначала определите наиболее слабого и легко читаемого игрока. Вы также можете сделать свой выбор, основываясь на своем внешнем или внутреннем сходстве с вашим соперником. Например, он заказывает тот же коктейль, так же, как и вы, не курит, носит очки, много

Стратегия покера

говорит или молчалив. Затем вы начинаете незаметно копировать все его действия, движения, интонации и манеры. Повторяйте за ним то, как он делает ставки (перемещает фишки), держит и складывает свои карты. Сидите на стуле так же, как он, поворачивайте голову из стороны в сторону так же, как ваш соперник, копируйте его мимику до и после розыгрыша его карт. Полностью перевоплотитесь в этого человека. Думайте так же, как он. Прислушайтесь к своим мыслям, когда вы играете против этого оппонента, и во многих случаях вы ощутите, что, заменяя одну карту, он определенно имеет *две пары*, а не *стрэйт дро* или *флаш*, что, повышая ставки, он блефует и вовсе не хочет, чтобы вы вошли в игру с сильными картами.

ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

Н одведем итог всему сказанному и определим, в каких случаях вам следует открывать игру, отвечать на ставки, складывать карты или делать повышения. Принимая решение о том, как поступить в каждой конкретной ситуации, помните, что покер — это игра по правилам и без правил, в которой выигрывает тот, кто сумеет соединить рациональное с иррациональным, математическую логику с психологическими факторами.

ЧЕК

Основания для отказа от открытия игры:

- ✓ Вы считаете, что если сделаете ставку и ваш оппонент на нее ответит, то вы проиграете.
- ✓ Ваши карты недостаточно сильны для того, чтобы открыть игру и противостоять картам многочисленных оппонентов, и вы надеетесь, что все другие игроки также сыграют чек, либо ставку сделает только один игрок и тогда вы сможете возвратиться в игру.
- ✓ Вы играете против очень агрессивного оппонента, а ваши карты недостаточно сильны для повышения.

- ✓ Вы играете против достаточно плотного игрока, который открыл игру или ответил на вашу ставку в предшествующем интервале ставок.
- ✓ Ваша ставка была повышена одним или несколькими игроками в предыдущем интервале ставок, и вы считаете, что эти игроки намерены открыть игру или повысить ставки на данном интервале.
- ✓ Если в предыдущем интервале ставок игра была открыта, первая ставка повышена и после этого на повышение ответил третий игрок, то в настоящем интервале ставок целесообразно играть чек независимо от силы ваших карт.
- ✓ У вас сильные карты, и вы считаете, что если откроете игру, то все другие игроки скорее всего сложат карты, а если игра не будет вами открыта, то кто-либо из игроков обязательно сделает первую ставку.
- ✓ Вы имеете очень сильные карты и замедляете игру, чтобы не спугнуть раньше времени других игроков и иметь возможность сделать ставку или повышение на более поздних и дорогих интервалах ставок.
- ✓ Вы играете после игрока, который часто использует стратегию чек-рэйз, и вы считаете, что в данном случае он также решил применить свою излюбленную тактику.
- ✓ В прошлых партиях вы часто играли чек-рэйз, и ваш оппонент больше опасается вашего чек, чем открытия вами игры.
- ✓ Вы хотите казаться пассивным игроком.
- ✓ Вы не хотите блефовать.
- ✓ Вы хотите спровоцировать на блеф вашего оппонента (к краже *анте*), чтобы затем его наказать.

- ✓ Вы имеете очень сильные карты, но считаете, что карты другого игрока сильнее. Например, в дро-покере, когда вы имеете слабый *стрэйт* и ваш оппонент также отказывается от замены карт. В стад-покере, когда вы уже составили *флаш*, можете видеть, что у другого игрока лежат на столе четыре одномастные карты, одна из которых старше вашей самой старшей *флаш*-карты.

БЭТ

Основания для открытия игры:

- ✓ *Пот одз* благоприятен для вас.
- ✓ Вы считаете, что ваши карты сильнее карт ваших оппонентов. Вы также считаете, что сможете ответить на повышение.
- ✓ Вы играете с игроками, которые готовы ответить на любую вашу ставку, даже если они имеют очень слабые карты.
- ✓ Вы имеете значительный шанс улучшить свою начальную комбинацию после замены или раздачи дополнительных карт.
- ✓ Игрок после вас играет очень плотно, и вы открываете игру, зная, что ваш оппонент редко отвечает на вашу ставку.
- ✓ У вас очень сильные карты, и вы надеетесь сыграть *рирэйз*, если ваша ставка будет повышена. Если после вас играет агрессивный игрок, то вам будет более выгодно открыть игру, чем играть *чек-рэйз*.
- ✓ Вы находитесь в поздней позиции, в которой тактика *чек-рэйз* может оказаться убыточной.
- ✓ Вы играете в позиции дилера или перед ним и не боитесь, что ваша ставка будет повышена.

- ✓ Игроки перед вами никогда не играют чек-рэйз.
- ✓ За столом играет небольшое количество игроков.
- ✓ Вы блефуете и хотите, чтобы другие игроки сложили свои карты.
- ✓ Вы хотите украсть анте.
- ✓ Вы хотите создать иллюзию, что крадете анте. Если это вам удастся, то игроки могут ответить на вашу ставку или повысить ее, не имея сильных карт. Наиболее благоприятный момент для этого действия — тогда, когда начальный пот увеличивался неоднократно после того, как все игроки играли чек.
- ✓ С целью вас запугать и самому украсть анте игрок в позиции дилера пытается вас убедить, что он собирается открыть игру или ответить на вашу ставку (см. *энгл*). Если в этом случае вы до конца не уверены в силе своих карт, то вам выгодней открыть игру, чем играть чек-кол или чек-рэйз.
- ✓ На ранних интервалах ставок бывает выгодно вывести из игры оппонентов, которые могут сложить карты из-за того, что до них многие игроки уже сделали ставки.
- ✓ Вы применяете рекламу и хотите создать имидж свободного игрока, открывающего игру с любыми картами.
- ✓ Вы имеете имидж свободного игрока, но продолжительное время (из-за слабости ваших карт) не принимали участия в игре, поэтому делаете первую ставку со слабыми картами ради поддержания имиджа.
- ✓ Вы имеете имидж плотного игрока и продолжительное время не принимаете участия в игре, поэтому делаете первую ставку со слабыми

картами, так как знаете, что на нее не последует ответа.

- ✓ Вы хотите продемонстрировать другим малоопытным игрокам, что можно открывать игру в ранней позиции со слабыми картами.
- ✓ После вас играет недавно севший за стол новый игрок, который более склонен отвечать на ставки со слабыми картами (только лишь для того, чтобы начать играть), чем игроки, которые уже давно за столом.

КОЛ

Основания для ответа на ставку:

- ✓ *Пот одз* благоприятен для вас.
- ✓ Сила ваших карт превышает необходимый минимум для открытия игры.
- ✓ Вы считаете, что ваши карты близки по силе к картам ваших оппонентов и что ваш возможный выигрыш так же вероятен, как и ваш проигрыш.
- ✓ Вы имеете значительный шанс улучшить вашу начальную комбинацию после замены или раздачи дополнительных карт.
- ✓ Ваши карты достаточно сильны, чтобы повысить, но вы отвечаете на ставку с целью вовлечь в игру как можно большее количество игроков в первом интервале ставок.
- ✓ Ваши карты достаточно сильны, чтобы повысить, но вы считаете, что повышение ставок может заставить уже вошедших в игру игроков сложить карты на ранних интервалах ставок.
- ✓ Вы играете против свободных игроков и отвечаете на их ставки с более слабыми картами.

- ✓ Вы играете против плотного игрока, который открыл игру в ранней позиции, и не повышаете, а отвечаете на его ставку с достаточно сильными картами.
- ✓ Вы отказываетесь от повышения ставок и отвечаете, потому что вам не выгодно, чтобы действующий после вас игрок сыграл *рирэйз*.
- ✓ Вы предполагаете, что ваш оппонент блефует — открыл игру, ничего не имея.
- ✓ Вы предполагаете, что ваш оппонент блефует — сделал повышение, ничего не имея, и вы не повышаете его ставку, а только отвечаете, чтобы спровоцировать его продолжать блеф (повышать ставки) и далее.
- ✓ Вы намерены блефовать на более поздних интервалах ставок.
- ✓ Вы «прочитали» вашего оппонента и определили, что он имеет слабую комбинацию карт.
- ✓ Вы в ситуации *олл-ин*, и оставшихся у вас фишек хватит только на то, чтобы сделать ставку в текущем интервале ставок, поэтому вы отвечаете на ставку с не самыми сильными картами в надежде, что улучшите начальную комбинацию при замене или раздаче дополнительных карт, не делая при этом новых ставок.
- ✓ Вы хотите продемонстрировать другим игрокам, что отвечаете часто, чтобы остановить их попытки блефовать против вас.
- ✓ Вы применяете рекламу и хотите создать имидж свободного игрока, отвечающего на ставки с любыми картами.

РЭЙЗ

Основания для повышения ставок:

- ✓ Вы имеете сильную комбинацию карт и хотите выиграть больше денег.
- ✓ Вы готовы к тому, что другой игрок повысит ваше повышение — сыграет *рирэйз*.
- ✓ Вы имеете сильные карты и считаете, что другие игроки не сложат свои карты после вашего повышения.
- ✓ Вы хотите изменить величину *пот одз*.
- ✓ Вы считаете, что ваш оппонент блефует.
- ✓ Вы решили блефовать и хотите продемонстрировать, что ваши карты имеют большую силу, чем в действительности.
- ✓ Вы хотите, чтобы игрок с картами средней силы отказался от продолжения игры, когда есть возможность улучшения его карт в следующих интервалах ставок.
- ✓ В игре с многочисленными игроками вы хотите, чтобы как можно большее количество игроков отказалось от продолжения игры.
- ✓ Вы хотите узнать, насколько сильны карты вашего оппонента. Обычно «разведка боем» применяется на ранних недорогих интервалах ставок.
- ✓ Вы имеете *пэт хэнд* — законченную комбинацию (*стрэйт, флаш, фул хауз*) и считаете, что другие игроки не ответят на вашу ставку после замены или раздачи дополнительных карт, поэтому берете все, что только можете взять «здесь и сейчас».
- ✓ Вы считаете, что усилите ваши карты к концу игры, и применяете *семи-блеф*. Например, когда вы имеете четыре карты одной масти на ранних

интервалах ставок и повышаете, то имеете шанс усилить свои карты в следующих интервалах ставок и побить сильные карты ваших соперников или сразу же выводите из игры игроков, которые имеют карты лучше ваших, но недостаточно сильные, чтобы ответить с ними на повышение.

- ✓ Вы хотите получить свободные карты и делаете повышение на недорогом интервале ставок, чтобы в следующих интервалах ставок ваш оппонент (напуганный вашим повышением) играл чек.
- ✓ Вы хотите остановить попытки других игроков блефовать против вас.
- ✓ Вы хотите создать имидж блефующего, свободного, агрессивного игрока, который может повысить ставки с картами средней силы.

РИРЭЙЗ

Основания для повышения повышений:

- ✓ Ваши карты очень сильны, и вы играете в последнем интервале ставок.
- ✓ Вы считаете, что ваши карты имеют шанс на победу 2 к 1 по сравнению с картами вашего оппонента.
- ✓ Ваши карты очень сильны, и вы играете против агрессивного игрока, который не боится рирэйз.
- ✓ Вы играете с сильными картами в позиции дилера, и после вас уже нет незадействованных игроков. Иными словами, вам не нужно опасаться, что неоднократные повышения станут причиной отказа от вхождения в игру других игроков.
- ✓ После вас будут действовать только хорошие игроки, которые скорее всего не ответят на уже сде-

ланное повышение с картами средней силы и во многих случаях откажутся от игры с достаточно сильными картами после *рирэйз*.

- ✓ Вы считаете, что ваш оппонент блефует и он не откажется от блефа и на следующих интервалах ставок. Обычно это происходит тогда, когда вы играете против нетрезвого игрока. Или вы замечаете, что ваш оппонент сорвался в *тилт* и делает постоянные повышения, чтобы возмездие проигранные в прошлых партиях деньги. Если же ваш *рирэйз* может стать причиной отказа от блефа и от игры, то он может уменьшить вашу возможную прибыль.
- ✓ Вы хотите создать имидж не очень умного, неумелого, очень агрессивного игрока.
- ✓ Главный секрет стратегии *рирэйз* заключается в том, чтобы повышать повышения, сделанные хорошими плотными игроками, чтобы в дальнейшем заставить их играть против вас более пассивно с сильными картами, что снизит их вероятную прибыль и ваши потери. В то же время вы должны отказаться от *рирэйз* в игре со слабыми свободными игроками, чтобы не отбить у них охоту совершать ошибки и далее.

ФОУЛД

Основания для отказа от игры:

- ✓ Ваши карты слабы.
- ✓ Вы считаете, что карты других игроков бьют ваши. Вы можете определить это по поведению оппонентов, по тому, как они делают ставки, заменяют карты в дро-покере, или видеть лучшие открытые карты в стад-покере.

Стратегия покера

- ✓ Ваши карты не настолько сильны, чтобы ответить с ними на повышение.
- ✓ В игре участвует слишком много игроков.
- ✓ Вы в ранней позиции, и после вас есть много незадействованных игроков.
- ✓ Вы предполагаете, что игрок, еще не объявивший свою игру, собирается повысить ставки.
- ✓ Ваши карты не настолько сильны, чтобы отвечать с ними на более поздних интервалах ставок.
- ✓ Вы не хотите блефовать.
- ✓ Вы играете против очень плотного игрока, который открыл игру в ранней позиции, поэтому складываете достаточно сильные карты.
- ✓ Вы играете против игрока, который никогда не блефует или делает это очень редко.
- ✓ Ваши карты не настолько сильны, чтобы ответить на чек-рэйз.
- ✓ Блефуя, вы повысили ставки, и ваш оппонент повысил ваше повышение.

Следует заметить, что только личный опыт и практика помогут вам понять все нюансы оптимальной игровой стратегии и тактики. Если вы только начинаете осваивать покер, то реальная игровая практика и наблюдение за стилем других игроков принесут вам больше пользы, чем чисто теоретические знания.

ВЫБОР И ТРЕНИНГ ИГРЫ

Покер — одна из самых простых игр. Чтобы начать играть, достаточно изучить иерархию комбинаций карт, усвоить, что старшая комбинация бьет младшую и что при сильных картах вы должны делать ставки, а при слабых — отказываться от продолжения игры.

Прежде всего узнайте, какие правила, ставки и комиссионные сборы предлагают казино и карточные клубы, где вы собираетесь играть, чтобы начать изучение нужных стратегий и правил, ориентируясь уже на конкретную игру.

Во всех казино мира наиболее распространен стад-покер, поэтому имеет смысл уделить особое внимание именно этой игре. Холдэм в силу его более простых стратегий и правил стал в последнее время очень популярен. В дро-покер обычно играют в специализированных карточных клубах.

Если вы совершенно не знакомы с покером, то стоит начать с изучения дро-покера. Играя в дро-покер, вы быстрее поймете все главные принципы любых форм покера — стратегию ставок, старшинство комбинаций и возможности их составления при раздаче дополнительных карт. Немаловажно и то, что правила этой игры известны многим, и вам не составит особого

труда найти для игры партнеров среди своих знакомых, друзей и коллег.

Практически во всех казино и в покер-клубах есть столы для начинающих. За этими столами играют вовсе без денег или устанавливаются очень невысокие ставки. В некоторых клубах инструкторы могут дать новичкам несколько бесплатных (иногда платных) советов и уроков игры. Но не увлекайтесь слишком долго «дешевой» игрой. Во многих случаях несерьезные ставки вырабатывают у начинающих привычку вкладывать фишки в каждый *пот* — входить в игру с любыми картами, «лишь бы не сидеть без дела». Кроме того, привычка к необычайно эффектным и зрелищным (на дешевых столах) действиям может привести к их неосознанному повторению и в будущих, более серьезных играх, что может стать причиной крупных потерь.

Наилучший способ изучения всех аспектов игры и приобретения необходимых игровых навыков — игра за столом со средними ставками, но с низкими *анте*. Так, в стандартном дро-покере структурная ставка 5–10 долларов, а *анте* всего 1 доллар. Даже если вы играете в покер второй раз в жизни, можно провести за игорным столом достаточно много времени и практически ничего не потерять или даже получить незначительную прибыль. При этом, наблюдая за игрой подготовленных, знающих игроков (чем больше игроков за столом, тем лучше), вы сможете изучать игровую стратегию и тактику, понять ход игры, но сами в реальную игру не вступать, ставить каждый раз *анте* 1 доллар, и только когда ваши карты действительно окажутся очень сильными, сделать первую ставку или ответить на ставки ваших оппонентов. Потом снова ждать уда-

чи, проигрывая самую малость, и возвращать свои деньги на сильных комбинациях.

Статистика показывает, что для овладения главными игровыми навыками с помощью этой тактики большинству начинающих хватило всего 100 долларов. Не забывайте о том, что эта стратегия не может приносить постоянную прибыль. Она предназначена лишь для того, чтобы дать вам возможность полностью разобраться в игре. Проведя за игорным столом некоторое время, вы обязательно начнете применять другие выгодные для себя стратегические решения. Вы заметите, что игроки после сделанной вами ставки или повышения неизменно складывают карты. Ведь они знают, что вы играете очень плотно и, входя в игру, обязательно выигрываете. Воспользуйтесь этим — блефуйте: начните играть со слабыми картами. Используйте кражу анте, проведите чек-рэйз, и вот вы уже в полноценной игре. Немного везения, немного здравого смысла, и вы в выигрыше.

Научившись играть, не останавливайтесь на достигнутом, постоянно совершенствуйте свою стратегию и тактику, и очень скоро вы сможете каждый раз бить проценты казино и выигрывать у своих оппонентов.

Достигнув определенных успехов, перейдите в разряд более высоких ставок. Существует совершенно неверное мнение, что чем выше ставки, тем выше класс игроков. Все может обстоять как раз наоборот. Дело в том, что в более дорогие игры часто играют не те, кто лучше знаком с игрой, а просто более состоятельные и азартные люди, которым, в силу их деловой занятости или самоуверенности, для изучения сложных стратегий игры не хватает времени. Как вы понимаете, если ваш доход составляет несколько сотен или тысяч в день, то

совершенно несолидно ставить по 5–10 долларов, даже если вы полный профан в игре. Поэтому опытные игроки знают, что чем выше на столе ставки, тем легче они выигрываются одними и проигрываются другими.

Итак, изучив все советы и рекомендации, приступайте к игре. Все, что вам нужно, — это практика. Не страйтесь неудач, поставьте перед собой цель стать профессионалом, отбросьте все ложные предрассудки и сомнения, сделайте свою игру максимально интересной и прибыльной. Покер — это мир настоящих мужчин, работа для профессионалов и дело на всю жизнь, и если вы решили войти в этот мир, то добро пожаловать!

ДРУГИЕ ИГРЫ

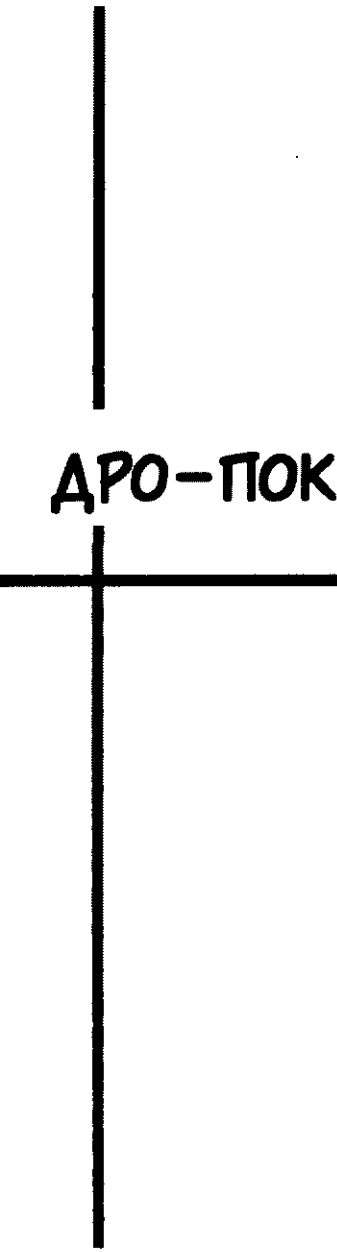
Став профессиональным игроком, вы будете проводить значительную часть своего времени в различных игорных заведениях. Но это вовсе не означает, что вы должны постоянно находиться за покерным столом. Достаточно часто вам будут необходимы отдых и смена обстановки, в ожидании постоянных партнеров или новой игры нужно будет чем-то занять свое свободное время, и лучшим решением здесь будет игра в другие прибыльные игры.

Блэkdжек — одна из самых популярных игр в казино. Его популярность во многом определяется тем, что результат большинства партий зависит от решений, принимаемых самими игроками. Кроме того, в этой игре существуют ситуации, когда опытный игрок может иметь преимущество над игорным заведением. Использование же оптимальных стратегий делает блэkdжек настолько прибыльным, что для многих игра в казино стала основной профессией. Приобрести на-

выки счета карт и изучить базовую стратегию не так уж и сложно. В моей книге, посвященной блэкджек, даны все необходимые для этого рекомендации.

Рулетку называют «царицей казино» и «королевой игр», и это совершенно неслучайно. Посетив любое игорное заведение, вы сможете воочию наблюдать, какие страсти и азарт разыгрываются за столами рулетки. Огромные состояния были выиграны за этими столами, еще большие были навек потеряны. Для игры в рулетку было разработано множество систем и методов, но только три из них — работа по почерку дилера, поиск пристрастного колеса и визуальный трекинг — способны приносить игрокам верный выигрыш. В книге «Рулетка: игра или профессия» я раскрываю все секреты этих методов.

Представьте, что вы приходите в казино и крупье предлагает вам подойти к колесу рулетки, раскрутить его так, как вам захочется и самостоятельно запустить шарик. Или каждый раз без всяких условий и правил самолично тасовать и раздавать карты в покере и блэкджек. Если бы такое происходило на самом деле, все игорные заведения давно бы разорились. Владелец казино прекрасно осведомлены об этом, поэтому свободный доступ к игорному оборудованию игрокам навеки заказан. Но в казино все еще остается игра, в которой выигрыши и проигрыши в буквальном смысле находятся в руках самих игроков. Эта игра называется «крэпс». В крэпс игроки бросают игральные кости, и результаты бросков определяют выигравшую сторону. Здесь заметим, что существуют особые приемы, позволяющие контролировать игральные кости — бросать их так, чтобы выпадали выигрышные номера. На первый взгляд это кажется совершенно нереальным, но опыт профессиональных игроков доказывает обратное.



ДРО-ПОКЕР

ПЯТИКАРТОЧНЫЙ ДРО-ПОКЕР

В пятикарточный дро-покер могут играть от 2 до 8 игроков. В игре два интервала ставок. Перед началом каждой новой партии и раздачей карт все игроки делают начальную ставку *анте*. После этого дилер раздает каждому игроку по пять карт. Начинается первый интервал ставок. Игрок, с которого начиналась раздача карт, должен играть первым. Все игроки могут играть *чек* или *бэт*, а в случае открытия игры — *кол*, *рэйз* или *фолд*.

Если все игроки последовательно говорят *чек*, то происходит переигровка — дилер собирает все карты игроков, снова их тасует и раздает. При этом к сделанным ранее *анте* игроки докладывают новые фишки — устанавливают *ри-анте*. Таким образом, начальный *пот* в следующей игре будет вдвое больше. Если и в следующей игре ни один из игроков не решится открыть игру, то все повторяется, карты вновь тасуются, раздаются и игроки добавляют в *пот* начальные ставки.

После того как игра была открыта и все игроки установили равные ставки, происходит *дро* — замена карт. В зависимости от заранее оговоренных правил каждый игрок может заменить от 1 до 4 или все 5 карт.

Игроки оставляют себе те карты, которые составляют или могут составить какую-либо комбинацию, кладут на стол те карты, которые они хотят заменить, и говорят дилеру, сколько карт они хотят получить. Дилер забирает положенные на стол карты и кладет на их место другие в том же количестве.

После замены карт начинается второй интервал ставок, который полностью повторяет первый, то есть игроки могут играть *чек* или *бэт*, а в случае открытия игры — *кол*, *рэйз* или *фоулд*.

После того как все игроки сделают равные ставки или все скажут *чек*, их карты вскрываются и сравниваются. Игрок, имеющий самую старшую комбинацию карт, выигрывает все игральные фишки, находящиеся в *пот*.

ПРАВИЛА ОТКРЫТИЯ ИГРЫ

Дро-покер имеет несколько разновидностей. *Эни оупэн* — игра, в которой любой игрок может сделать первую ставку (открыть игру) с любыми картами. *Джекс о бэте* (валеты или лучше) или *джекс оупэн* — игра, в которой любой игрок может сделать первую ставку только в том случае, если он имеет *пару* валетов или более сильную комбинацию. Игра с *блаинд*: сразу же после раздачи карт игрок слева от дилера делает обязательную ставку *блаинд*, и все последующие игроки должны либо ответить на нее, либо сложить свои карты.

Если игра происходит по правилам *джекс о бэте*, то игрок, открывший игру, должен доказать, что он действительно имел *пару* валетов или более сильную комбинацию. Правилами определено, что при замене карт этот игрок должен положить оставленные кар-

ты на стол и не смешивать их с вновь полученными картами, чтобы в конце игры предъявить свою начальную комбинацию. Если игрок открывает игру с парой и имеет четыре стрэйт- или флэш-карты (например, В-В-10-9-8), и решает произвести замену парной карты, то он должен положить свою отвергнутую карту в центр игорного стола рядом с *пот* и уведомить дилера, что она не должна перемещаться в *мак*. Если устанавливается, что игрок открыл игру, не имея нужной комбинации, то его *рука* объявляется *мертвой* и он теряет право на выигрыш.

ПЕРВЫЙ ИНТЕРВАЛ СТАВОК

Первое, что вы должны определить после раздачи карт, — насколько ваши карты сильны. В таблице, представленной ниже, показаны общее число всех возможных комбинаций покера, количество способов, которыми может быть составлена та или иная комбинация, а также шанс получить различные комбинации при раздаче карт.

Комбинация	Способы составления	Шанс
Роил флэш	4	1 из 649 740
Стрэйт флэш	36	1 из 72 193
Фо оф кинд	624	1 из 4165
Фул хауз	3744	1 из 694
Флэш	5108	1 из 509
Стрэйт	10 200	1 из 255
Фри оф кинд	54 912	1 из 47
Две пары	123 552	1 из 21
Одна пара	1 098 240	1 из 2,36
Старшая карта	1 302 540	1 из 1,99
Все комбинации	2 598 960	

Вероятность и частота составления различных комбинаций определяют их старшинство. Так, например, какая-либо *пара* может оказаться у вас в 1 случае из 2,36. То есть можно сказать, что при каждой второй раздаче карт вы будете иметь *пару*. Чтобы получить более старшую комбинацию — *две пары*, вы должны сыграть 21 партию. Конечно же, все эти значения теоретические и на практике определяют лишь вероятность и частоту тех или иных игр, но именно на знании этой вероятности должны быть построены все ваши выводы. Так, имея *фул хауз*, вы можете очень много поставить — вероятность вашего проигрыша очень мала. Два туза также обещают вам выигрыш, но вряд ли вы будете в нем так же уверены, как если бы имели *стрэйт* или *флаш*. Кроме того, ваши шансы на выигрыш с той или иной комбинацией карт прямо пропорциональны количеству игроков. Чем больше участников игры, тем больше вероятность, что у кого-то из ваших соперников окажется более сильная комбинация карт.

Далее приведена таблица, которая как раз и дает точную оценку ваших карт. В этой таблице показана процентная вероятность выигрыша различных комбинаций в играх с различным числом оппонентов.

Примечание: вероятность выигрыша какой-либо *пары* может изменяться в зависимости от того, какие имеются непарные карты. Например, *пара* десятков с дамой, королем и тузом в игре с тремя оппонентами имеет шанс на выигрыш 55 %, а с двойкой, тройкой и четверкой — только 43 %. Чтобы не усложнять таблицу множеством чисел, мы приводим в ней усредненные проценты, точность которых достаточна для наших вычислений.

Пятикарточный дро-покер

Комбинация	Количество оппонентов				
	1	2	3	4	5
Стрэйт	99	99	98	98	97
Фри оф кайнд	98	98	94	93	91
Две пары	95	89	85	80	79
Пара тузов	92	84	78	71	66
Пара королей	88	78	69	61	54
Пара дам	85	72	61	52	44
Пара валетов	82	66	54	43	35
Пара 10	78	61	47	36	28
Пара 9	75	55	41	30	22
Пара 8	71	50	36	25	17
Пара 7	68	46	31	20	14
Пара 6	65	41	26	17	
Пара 5	61	37	22		
Пара 4	57	33	19		
Пара 3	54	29			
Пара 2	50	25			
Старший туз	42	18			

Во всех случаях вы имеете реальный шарыш только тогда, когда он более 50 %. Так, и игроков любая пара имеет выигрышные шарыш игроков должны ждать двух дам. Когда вы итером и первые три игрока уже спасовали,чески играете только против одного и любая будет иметь выигрышный шанс. Также во вях имеет значение, какая сумма уже находиЕсли она равна вашей ставке, то именно 50ный шанс на выигрыш определяет комбинацрой вы можете открывать игру и отвечать других игроков. Если в *пот* находится сум:3 раза превышающая вашу ставку, то вам буно играть и с более слабыми картами. Напдолжны ставить 5 долларов, а в *пот* уже на

то есть вы ставите 1 к 3 (25 % против 75 %) и можете играть с комбинациями, у которых шанс на выигрыш более 25 %. Когда в *пот* сумма меньше вашей ставки (ставка 5 долларов, а в *пот* только 2 доллара), то вам следует играть с более сильными картами. В случае ставки 5 к 2 (70 % против 30 %) математически выгодными комбинациями считаются те, которые имеют 70-процентный (и выше) шанс на выигрыш.

Если бы покер был игрой чистой математики, то, играя по этим правилам и делая каждый раз математически правильные ставки, вы бы каждый раз получали максимальную прибыль. Но в покере имеются не только математические, но и психологические факторы, стратегические приемы и тактические действия. Игроки могут блефовать, играть *чек-рэйз*, *чек-кол*, использовать рекламу, чтение карт и *энгл*. Поэтому вам следует каждый раз вносить поправку в простые математические схемы.

Стратегии игр с различными правилами имеют значительные различия, поэтому мы рассмотрим их по отдельности.

ДЖЕКС О БЭТЕ

Хотя игра и называется «валеты и лучше», это вовсе не означает, что вы обязаны открывать игру с *парой* валетов. Оптимальная стратегия игры определяет, что в большинстве случаев вы должны играть с более сильными картами. В следующей таблице представлены минимальные комбинации, с которыми вам следует открывать игру, находясь в определенной позиции.

Решая вопрос об ответе на ставку, вы должны понимать, что ваш оппонент не может открыть игру, имея

Пятикарточный дро-покер

Ваша позиция	Комбинация
1	Пара тузов
2	Пара тузов
3	Пара тузов
4	Пара тузов
5	Пара королей
6	Пара королей
7	Пара дам*
8 (дилер)	Пара валетов

* В седьмой позиции вы можете открыть игру, имея *пару* валетов и *кикер* (туза).

менее *пары* валетов, поэтому игра с любой *парой* от десятки и ниже будет для вас изначально убыточной.

Рассмотрев предыдущую таблицу, можно сделать вывод, что на ставки игроков, открывших игру в первой—шестой позиции, вам следует отвечать, имея минимум *пару* тузов. Если открывший игру игрок находился в седьмой или в восьмой позиции, то вы можете ответить на его ставку с *парой* королей, при этом вы не должны иметь ни дам, ни валетов (что повышает вероятность того, что ваш оппонент открыл игру с *парой* дам или валетов).

Решая вопрос о повышении ставок, вам также следует рассматривать позицию игрока, который сделал первую ставку. В следующей таблице приведены минимальные комбинации, с которыми вы можете повысить ставку вашего оппонента, открывавшего игру в определенной позиции.

Если вы замечаете, что определенный игрок открывает игру с более слабыми картами, например, в ранней позиции всегда делает первую ставку с *парой* валетов, то должны скорректировать вашу стратегию и можете повышать его ставки, имея *пару* тузов.

Дро-покер

Позиция оппонента	Комбинация
1	Тузы ап
2	Дамы ап
3	Валеты ап
4	Любые две пары
5	Любые две пары
6	Любые две пары
7	Пара тузов*
8 (дилер)	Пара тузов*

* Если игра была открыта игроком в седьмой или в восьмой позиции, вы можете повысить его ставку с *парой* тузов, если вы не имеете *лицевых карт* (королей, дам, валетов).

Ваш оппонент повысил ставки, и вы решаете: ответить на повышение или сыграть *рирэйз*. Это решение должно быть в каждом случае индивидуальным и в большей степени зависеть от приобретенных вами знаний о том, с какими минимальными картами ваш соперник обычно повышает.

Если вы не располагаете информацией о привычках оппонента, то можете ответить на его повышение или играть *рирэйз*, имея, как минимум, три шестерки. Если в прошлых играх игрок повышал с *парой* тузов, то вы можете играть против него с валетами *ап*. Если ваш оппонент обычно повышает с любыми двумя *парами*, то, чтобы остаться в игре, вы должны иметь достаточно сильные *две пары* — как минимум, два туза и две шестерки. Если он повышает только с сильными двумя *парами*, то, чтобы ответить на его повышение или сыграть *рирэйз*, вы должны иметь три десятки. Если вам известно, что игрок повышает только с *фри оф каинд*, вам нужны по крайней мере три короля, чтобы достойно противостоять его повышениям.

Если игра никем не открыта (все сыграли *чек*) в первом интервале ставок, то происходит переигровка, кар-

Пятикарточный дро-покер

ты вновь тасуются и раздаются, а игроки добавляют в *пот* новые фишки (*ри-анте*). В этом случае изменяется значение *пот* одз, и вы можете начинать игру с более слабыми картами.

Ваше позиция	Комбинация
1	Пара королей
2	Пара дам*
3	Пара дам
4	Пара валетов
5	Пара валетов
6	Пара валетов
7	Пара валетов
8 (дилер)	Пара валетов

* Во второй позиции вы можете открыть игру, имея *пару дам* и *кикер* (туза).

Отвечать на ставки и повышения также следует с более слабыми комбинациями. Чем большая сумма находится в *пот*, тем более вероятно, что игроки будут блефовать, входить в игру с очень слабыми картами или повышать ставки, вовсе ничего не имея. По этой причине вы должны играть более агрессивно. Делая повышения с сильными картами, вы можете ожидать, что ваш оппонент, посчитав, что вы блефуете, не сложит свои карты.

Во всех случаях, когда вы играете с удвоенными *анте*, очень важна информация, как в подобных ситуациях действовали ваши оппоненты в прошлых играх. Играли ли они агрессивно или блефовали, соблазнились ли большими деньгами и делали бездумные ставки, выигрывали или теряли.

БЛАИНД

В игре с *блаинд* первый игрок уже сделал ставку, и все последующие игроки должны либо ответить на нее, либо сложить свои карты. Если на *блаинд* никто не отвечает и приходит ваша очередь действовать, то для ответа вам нужно иметь следующие комбинации:

Ваша позиция	Комбинация
2	Пара тузов
3	Пара тузов
4	Пара тузов
5	Пара королей
6	Пара валетов
7	Пара 8
8 (дилер)	Любая пара*

* В позиции дилера, с *парой 4* или более слабой *парой*, вам следует отвечать на *блаинд* в двух случаях из трех и в одном случае складывать карты.

В позиции дилера вы также можете играть, если имеете туза и одну *лицевую карту* (короля, даму, валета). Сами по себе эти карты способны противостоять картам одного оппонента. Кроме того, играя с сильными *хай-картами*, вы имеете шанс составить сильную *пару* после замены или успешно блефовать против игрока, имеющего слабую *пару*.

Так как первый игрок делает ставку вслепую, то наиболее выгодной тактикой будет не ответ на его ставку, а ее повышение. В третьей позиции с тузами и в седьмой позиции с *парой восьмерок* вам следует чаще повышать, нежели просто отвечать на ставку.

Если *блаинд* уже был повышен другим игроком, вы можете играть *рирэйз* со следующими картами, в зави-

Пятикарточный дро-покер

симости от того, в какой позиции находится игрок, сделавший повышение.

Позиция оппонента	Комбинация
2	Тузы ап
3	Тузы ап
4	Тузы ап
5	Короли ап
6	Валеты ап
7	Шестерки ап
8 (дилер)	Пара королей

То есть, если ваш оппонент повышает из второй позиции, вы можете сделать *рирэйз*, находясь в любой позиции и имея тузы ап. Если вы в первой позиции (позиция *блаинд*) и все игроки сложили карты, а игрок в позиции дилера повысил вашу ставку, то вы можете играть *рирэйз*, имея *пару* королей.

Если вы не в позиции *блаинд* и игрок перед вами сделал повышение, то, чтобы ответить, вы должны иметь почти такие же сильные карты, как и для того, чтобы играть *рирэйз*. Особенно это верно, если повышение сделал игрок в ранней позиции.

Если вы делаете *блаинд* и игрок в ранней позиции повысил вашу ставку, то вы можете ответить на повышение, имея, как минимум, *пару* тузов. Если повышение сделал игрок в средней позиции, отвечайте, имея *пару* королей. На повышение игрока в седьмой позиции вам следует отвечать с *парой* валетов, а если против вас играет игрок в позиции дилера, то вы можете ответить с любой комбинацией, содержащей туза.

ЭНИ ОУПЭН

Игра может быть открыта с любыми картами, что определяет самые широкие возможности для использования всего арсенала стратегических приемов покера. Игроки могут более часто блефовать, играть чек-рэйз, красть анте и рекламировать свой стиль игры.

Если в *джекс о бэте* существуют очень строгие стратегические правила, определяющие, с какими картами вам следует открывать игру и отвечать на ставки, то в *эни оупэн* математическая теория незначительно ограничивает ваши действия и вы должны принимать решение, основываясь только на знании стиля игры ваших оппонентов.

Отправной точкой для построения стратегии открытия игры (первой ставки) должна стать та же схема, что и для ответа на *блаинд*. То есть в ранней позиции вы должны открывать только с очень сильными парами, а в позиции дилера можете играть практически с любыми картами.

Далее вы должны учесть возможность возвращения в игру соперников, которые уже сыграли чек перед вами, и внести поправку в вашу схему. Если из опыта прошлых игр известно, что ваши оппоненты возвращаются в игру очень редко и обычно с не очень сильными картами, то вы сохраняете свою стратегию без изменения. Если другие игроки возвращаются достаточно часто и могут играть чек-рэйз, то вы должны открывать игру с теми же картами, что и в игре по правилам *джекс о бэте*. Иными словами, значение комбинаций, пригодных для начала игры в позиции дилера, может колебаться от самой слабой пары до пары валетов. А от-

крывать игру в предпоследней позиции вы можете с *парой* восьмерок или повысить свои требования к стартовой комбинации до *пары* валетов.

Находясь в средней позиции и зная, что игроки после вас играют очень свободно или, наоборот, чрезвычайно плотно, вы можете сделать первую ставку с более слабой *парой*, чем та, которая определена в схеме ответа для *блайнд*.

На том же принципе вы должны построить свою тактику ответа на ставку. Если вы знаете, что определенный игрок всегда делает первую ставку с любой *парой* или с незаконченными комбинациями, то вы можете ответить, имея *пару* средней силы.

То, что игроки могут открывать игру с очень слабыми картами и складывать их после повышения ставок, увеличивает возможность выигрыша на блефе.

Если произошло добавление *анте* и ваш соперник открывает игру, а ранее в подобной ситуации вы наблюдали, что он открывал с очень слабой *парой*, то вы можете блефовать, повысить ставки, вовсе ничего не имея. Здесь замечаем: чем больше величина *пот* одз, тем более вы свободны в своих действиях.

Как видите, в этой игре вы практически ничем не ограничены. Те же возможности блефа и узаконенного обмана имеют и ваши соперники, что делает игру интересной, динамичной и очень прибыльной для профессионального игрока.

Действительно, если вы играете с плохими игроками в *джекс о бэте*, то они рады сделать ставку с *парой* девяток (или даже джок), но лишены этой возможности и, следовательно, в каждом случае, когда у них слабая, а у вас старшая *пара*, вы теряете свою прибыль.

Если в *джекс о бэте* вы делаете первую ставку, то даже самый плохой игрок, понимая, что у вас, как минимум, пара валетов, вряд ли рискнет ответить на вашу ставку с парой десятков. А в *эки оупэн колин стэйшн* — весьма распространенное явление. Поэтому советуем вам выбирать именно эту игру.

ДРО – ЗАМЕНА КАРТ

Наиболее важная часть стратегии дро-покера — это понимание вероятности составления различных комбинаций после замены карт.

Вряд ли думающий игрок станет каждый раз входить в игру, вовсе ничего не имея, в надежде на то, что после замены он составит более сильную комбинацию. Все вероятности против него. Конечно же, при замене четырех карт и сохранении туза достаточно часто вы сможете составить сильную пару, но в большинстве случаев игрок, уже имеющий пару, будет бить все ваши промахи. Кроме того, его шанс составить более сильные комбинации, две пары или *фри оф каинд*, равен вашим шансам получить второго туза. Таким образом, ваш оппонент уже на шаг впереди вас. Иногда вы сможете его догонять, но в большинстве случаев вам суждено опоздать.

В следующей таблице приведены шансы на составление различных комбинаций при замене различного количества карт.

Основываясь на данных этой таблицы, можно определить не только, как совершать наиболее выгодные замены, но и с какими картами и как вам следует играть перед заменой карт.

Пятикарточный дро-покер

Начальная комбинация	Замена карт	Возможная комбинация	Шансы составления
Пара	3	Две пары Фри оф каинд Фул хауз Фо оф каинд	1 к 5 1 к 8 1 к 97 1 к 359
Пара и кикер (туз)	2	Туз ап Другие две пары Фри оф каин Фул хауз Фо оф каин	1 к 7,5 1 к 17 1 к 12 1 к 119 1 к 1080
Две пары	1	Фул хауз	1 к 11
Фри оф каинд	2	Фул хауз Фо оф каинд	1 к 15,5 1 к 22,5
Фри оф каинд	1	Фул хауз Фо оф каинд	1 к 14,7 1 к 46
4 стрейт	1	Стрейт	1 к 5
4 инсайд стрейт	1	Стрейт	1 к 11
4 флаш	1	Флаш	1 к 4,2
4 стрейт флаш	1	Стрейт флаш	1 к 22,5
Туз	4	Пара тузов Туз ап	1 к 3 1 к 14



Никогда не играйте с *инсайд стрейт* — внутренний стрейт, завершить который можно только с помощью карты одного конкретного ранга. Например, *инсайд стрейт 6-7-8-10* может быть завершен только

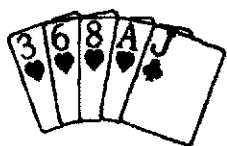
с помощью девятки (любой масти). В колоде осталось 47 карт, и только 4 карты из них пригодятся вам для составления стрейта. Иными словами, только в 1 случае из 12 вы составите нужную вам комбинацию и 11 раз проиграете. Как видите, это соотношение не в вашу пользу, поэтому сразу же сложите свои карты.



Никогда не играйте с тремя последовательными (*стрэйт*) или с тремя одномастными (*флаш*) картами. Шанс получить две карты одной масти и составить *флаш* очень мал: 1 к 24.

Сопоставление вероятности составления какой-либо комбинации и величины *пот одз* даст вам определение математической целесообразности ваших ставок.

Так, с четырьмя *стрэйт* картами (*стрэйт дро*) входите в игру, когда значение *пот одз* более чем 1 к 5. Иными словами, когда в *пот* 15 долларов, а ваша ставка 5 долларов, то эта игра для вас математически невыгодна и в большинстве случаев вы должны сложить свои карты. Если же в *пот* 26 долларов, то ваша пяти-долларовая ставка способна принести вам прибыль.



Вероятность составить *флаш* с четырьмя одномастными картами (*флаш дро*) — 1 к 4, что определяет значения *пот одз* как 4 к 1. Это значит, что при ставке в 5 долларов вам следует входить в игру, когда в *пот* уже находятся более 20 долларов.

Разберем игру с *флаш дро* и *стрэйт дро* более подробно.

Крупная сумма в *пот* означает, что в игру уже вошли несколько игроков или было сделано несколько добавлений *анте* (*ри-анте*). Например, *анте* (1 доллар) восьми игроков — 8 долларов и три игрока перед вами сделали ставки по 5 долларов. Или двойное

анте — 16 долларов и один игрок в игре. Во всех этих случаях вы без сомнения можете ответить на ставки, имея четыре одномастные карты.

Когда ставки делают несколько игроков, очень возможно, что хотя бы один из них сделает ставку или ответит на нее после **дро**, что определяет возможность играть с четырьмя **стрэйт**- или **флаш**-картами при более низких значениях **пот** *одз*. Поэтому общее правило здесь таково: вы можете играть с **флаш дро** и со **стрэйт дро** тогда, когда в игру уже вошли два и более игрока.

Если игру открыл один из игроков, а другой повысил ставки, то вам невыгодно делать высокую ставку против незначительных денег, находящихся в **пот**. В этом случае вы все еще можете остаться в игре, имея четыре **флаш**-карты, если до этого было сделано **ри-анте** и третий игрок (желательно со свободным, агрессивным стилем игры) ответил на повышение или вы совершенно уверены, что первый игрок ответит на повышение.

Игра с незаконченными комбинациями против одного оппонента редко когда оправданна. **Анте** — 8 долларов, ставка соперника — 5 долларов, после **дро** — 10 долларов, таким образом, общая сумма вашего возможного выигрыша — 23 доллара и только при условии того, что ваш оппонент не сложит карты после **дро**. Поэтому в большинстве случаев вы должны отказаться от игры с незаконченными комбинациями. Если же вам известно, что определенный игрок практически всегда делает ставки после **дро** или на них отвечает, что он часто блефует или играет очень агрессивно, то вы можете играть против него с четырьмя **флаш**-картами. Также вы можете войти в игру с незаконченными **стрэйт**- и

флаш-комбинациями, когда после вас находятся еще несколько игроков, которые играют очень свободно, но совершенно не агрессивно.

Полный отказ от игры с четырьмя *стрэйт*- или *флаш*-картами в невыгодных для вас ситуациях чреват тем, что вы будете легко читаемы другими игроками. Так, если вы открыли игру или ответили на ставку только одного игрока и заменили одну карту, а до этого в подобной ситуации никогда не играли с незаконченными комбинациями, то скорее всего ваш оппонент сложит карты, даже имея сильные *пары*. Поэтому в качестве рекламы можно один или несколько раз за игру сделать невыгодную для себя ставку. Не составив нужную комбинацию, начните блефовать и в любом случае, выиграли вы или проиграли, привлечите внимание ваших оппонентов к тому, с какими картами вы играли.

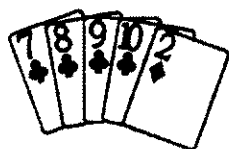
Если в вашей игре несколько неагрессивных *колин стэйшн* и вы на 90 % уверены, что на вашу ставку обязательно ответят (но не повысят) два и более игрока, вы можете открыть игру с *флаш дро*- или *стрэйт дро*-комбинациями, находясь в первой позиции. Войдя в игру со старшими *стрэйт*- или *флаш*-картами (туз, король, дама) и заменив одну карту, вы имеете дополнительную возможность составить сильную *пару* и побить слабые карты одного или нескольких *колин стэйшн*.

Существует еще одно стратегическое правило дро-покера, которое мало кому известно. Если вы знаете, что определенный игрок всегда открывает игру с четырьмя *стрэйт*-картами, то вы можете отвечать на его ставку с четырьмя *флаш*-картами, даже если *пот одз* не в вашу пользу.

И, наконец, если в какой-то игре вы замечаете, что к концу второго интервала ставок *пот одз* всегда име-

Пятикарточный дро-покер

ет значение 5 к 1 или выше, то всегда входите в игру с незаконченными *стрэйт*- и *флаш*-комбинациями, если не было и не намечается повышение ставок до замены карт.



Когда вы имеете четыре *стрэйт флаш*-карты, то среди оставшихся в колоде 47 карт имеются 15 карт, с помощью которых можно составить законченную комбинацию. В этом случае шанс составить *стрэйт* или

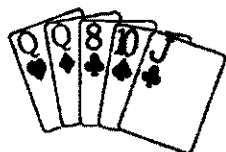
флаш 1 к 2, что достаточно, чтобы играть только против одного оппонента. Хотя на первый взгляд эти карты выглядят очень привлекательно и многообещающе, они не имеют достаточной силы, чтобы с ними повышать в игре с одним игроком в ситуации единичного *анте*. Если же было совершено добавление *анте* и в игру вошло несколько игроков, вы можете повысить ставки с этой комбинацией. Очень вероятно, что, соблазнившись большими деньгами в *пот* и предполагая, что вы блефуете, ваши оппоненты не сложат карты перед *дро* и продолжают играть и после замены карт. Если ваши оппоненты составят достаточно сильные комбинации, две сильные *пары* или *фри оф каинд*, и предполагая, что вы повышали с двумя *парами*, они сами могут открыть игру во втором интервале ставок, повысить вашу ставку или ответить на повышение.

Входить в игру, ничего не имея, заменять четыре карты, сохраняя туза, целесообразно только в том случае, когда *пот* одз в вашу пользу (ситуация многократного добавления *анте*) и против вас играет всего лишь один игрок, который, вероятно,



также ничего не имеет. Когда вы в предпоследней позиции, игру открыл игрок, находящийся в позиции дилера, и все другие игроки сложили свои карты, вы можете ответить на его ставку со старшим тузом. В этом случае вы все еще имеете возможность выиграть, даже не усилив свои карты, если ваш оппонент блефовал, или побить любую его *пару*, составив *пару* на тузах.

Если у вас старшие карты туз и король, вы можете заменить только три карты, демонстрируя тем самым, что имеете *пару*, и затрудняя чтение ваших карт другими игроками. Если вы усилили свои карты и выиграли — замечательно, если остались на своих, вы все еще имеете возможность блефовать и заставить сложить карты игрока, который вошел в игру со *слабой парой*. Узнав в конце партии, что в любой момент ваша *пара* может оказаться подделкой, другие игроки будут более свободно играть в следующих партиях, если вы заменяете три карты.



Если вы имеете *пару*, то в большинстве случаев вам следует заменять три карты. Замена двух карт значительно уменьшит ваши шансы составить более сильную комбинацию, но ограничит последующие возможности других игроков. Имея до-

статочно сильные карты, они могут отказаться от того, чтобы открыть игру или повысить вашу ставку в следующем интервале ставок, или вовсе могут сложить свои карты. Заменяв две карты на *паре* и сделав повышение ставок, вы демонстрируете, что имеете *фри оф каинд*. Не следует рассматривать такую игру только как обычный блеф. Да, действительно, вы можете выиграть некоторую сумму с не очень сильными картами,

но и вы сами рискуете большими деньгами. Такая игра более важна для того, чтобы создать у оппонентов мнение, что замена двух карт вовсе не означает наличие у вас *фри оф каинд*. Зная о том, что вы можете блефовать со слабой парой, ваши оппоненты будут более легко отвечать на ваши ставки и повышения, когда вы действительно получите *фри оф каинд*.

Когда у вас две пары, то вы замените одну карту. В этом случае ваш шанс составить *фул хауз* не очень велик (1 к 11), поэтому, играя в первом интервале ставок, вы должны рассчитывать только на те карты, которые у вас уже на руках, и не надеяться на их улучшение. Единственное, что можно сделать, — это вовсе не производить замену. Обычно так следует поступать только тогда, когда вы имеете очень слабые две пары, видите, что ваш оппонент заменил одну карту, и предполагаете, что он имеет сильные две пары. Вероятно, ваш блеф уменьшит ваши убытки. Ваш оппонент в следующем интервале ставок, скорее всего, не рискнет открыть игру и сыграет чек, что избавит вас от необходимости делать изначально проигрышный выбор — отвечать или складывать. Независимо от того, выиграете вы или проиграете, отказ от замены с такими картами может принести дивиденды в будущем, когда, отказавшись от замены с законченными комбинациями, вы непременно получите ответ игрока с двумя сильными парами.



С двумя слабыми парами вам не следует преувеличивать свои возможности. Если до замены карт слабые две пары являются достаточно сильной комбинацией, то после дро они очень часто не имеют шансов на выигрыш.

Если в игру вошли несколько игроков, которые делают ставки после дро, и вам известно, что в данной ситуации этим игрокам несвойственно блефовать, то вам следует сложить свои карты. Когда в первом интервале ставок игру открыл плотный игрок в ранней позиции и его ставку повышает другой плотный игрок, откажитесь от игры со слабыми двумя парами.



Имея *фри оф каинд*, вы можете заменить две или одну карту. При этом шанс составить *фо оф каинд* в том и другом случае очень мал и составляет 1 к 23 и 1 к 46 соответственно, а шанс закончить игру с *фул хауз* практически одинаков (1 к 15).

Совершив замену двух карт и повысив ставки, когда до этого вы играли совершенно честно, вы продемонстрируете другим игрокам истинную силу ваших карт. В этом случае ваши оппоненты скорее всего сложат свои карты, и вы лишитесь высокой прибыли. Если ранее вы уже совершали замену двух карт на *паре* и ваш блеф был раскрыт другими игроками, то ваша настоящая замена не будет для них фактом того, что вы действительно имеете *фри оф каинд*.

Замена одной карты с *фри оф каинд* является отдельной темой для дискуссии. По сути такая замена является тактическим приемом, с помощью которого вы скрываете истинную величину ваших карт, демонстрируете, что имеете *две пары* или незаконченные *стрэйт*- или *флаш*-комбинации. Применение этого приема особенно целесообразно в том случае, когда вы сделали повышение, открывший игру игрок на него ответил и заменил одну карту, демонстрируя, что он имеет *две пары*. Показав своему оппоненту, что у вас такая

же, как и у него, комбинация, вы можете быть более уверены в том, что он ответит на вашу ставку после дро. Вы можете играть подобным образом и тогда, когда игрок перед вами заменяет две карты и вы имеете *фри оф каинд* очень высокого ранга.

Следует заметить, что хорошие игроки пользуются этим приемом не очень часто. В случае, когда вы повысили ставки и заменили одну карту, многие игроки с одной *парой* или со слабыми *двумя парами* посчитают, что вы действительно имеете сильную комбинацию, и сложат свои карты, в результате чего вы потеряете свою прибыль. Если же вы заменяете две карты, то многие игроки могут остаться в игре и ответить на вашу ставку только потому, что решат, что вы блефуете. Такова психология большинства игроков. Они верят, что когда их оппонент демонстрирует очень сильные комбинации (заменяет две или вовсе отказывается от замены), он может блефовать, и менее уверены в блефе, когда их оппоненты демонстрируют карты умеренной силы.

Немаловажно и то обстоятельство, что, сделав правильную замену, вы имеете вдвое больший шанс закончить игру с *фо оф каинд*, и если ваш оппонент составит в этот момент *флаш* и *фул хауз*, то размеры вашего выигрыша после многократного повышения ставок могут превысить все ваши ожидания.

Еще одной отрицательной стороной «хитрой замены» является то, что ваши оппоненты (не очень умелые игроки), заметив вашу уловку, сами начнут ее применять, что для вас (хорошего игрока) будет крайне невыгодно. Ваша наибольшая выгода заключается в том, чтобы как можно более точно знать, с какими картами играют оппоненты, делать наиболее верные ходы и

иметь стабильную прибыль, а не выиграть один или несколько раз чуть больше обычного и потерять возможность стабильного выигрыша.

Во всех подобных ситуациях очень важно помнить одно из главных правил покера: используйте против не самых лучших игроков простую стабильную стратегию и применяйте особые приемы и хитрости только против тех, кто сам использует их против вас.

ЗАМЕНЫ ОППОНЕНТОВ

Когда ваш оппонент совершает замену трех карт, он демонстрирует, что у него *одна пара*. Далее все ваши действия должны основываться на знании того, играл ли ранее этот игрок с очень слабыми *парами* и как часто он блефовал. Также вам следует помнить, какие он имеет шансы на улучшение своей *пары*.

Если у вас сильная *пара* (тузы, короли) и вы считаете, что другой игрок не улучшил свою начальную комбинацию, можно открыть игру во втором интервале ставок. Если игру открывает плотный игрок, вам следует рассмотреть возможность составления им более сильной комбинации. Если плотный игрок говорит чек, а ранее он играл чек-рэйз, и вы считаете, что он усилил свои карты, откажитесь от того, чтобы сделать первую ставку. Если вы вошли в игру с не самой сильной *парой*, оставайтесь в игре только в том случае, если против вас действует свободный игрок, который может блефовать с очень слабой *парой*. Если вы видите, что игрок не уверен в силе его *пары*, вы можете блефовать. Любая ваша слабая *пара* все еще имеет шансы на выигрыш, когда ваш оппонент заменяет три карты в ситуации неоднократного добавления *анте*.

В этом случае, демонстрируя *пару*, он может вовсе ничего не иметь.

Если игрок производит замену двух карт, он демонстрирует, что у него *фри оф каинд*. Но он также может иметь *пару* или вовсе ничего не иметь. Вспомните о том, блефовал ли ранее ваш оппонент в подобной ситуации. Разберите текущую ситуацию: какие перед этим игрок делал ставки, сколько выиграл или проиграл в прошлой партии, увеличена ли вероятность блефа в связи с добавлением в *пот* новых *анте*. В любом случае следует отказаться от повышений, имея даже самые сильные *две пары*. Если у вас сильный *фри оф каинд*, можно объявить вашему оппоненту «*рэйз войну*», которая все же не должна быть очень продолжительной, так как ваш оппонент в одном случае из пятнадцати имеет возможность составить *фул хауз*.

Замена одной карты говорит о том, что у вашего оппонента могут быть *две пары*, четыре *стрэйт* или *флаш* карты. Иногда такую замену может сделать игрок с *фри оф каинд*. Также существует вероятность того, что у игрока *пара* или ваш соперник вовсе ничего не имеет. Когда игрок повышает ставки или отвечает на повышения, то скорее всего он имеет *две пары*. С незаконченными *стрэйт*- или *флаш*-комбинациями игроки обычно играют более сдержанно и в некоторых случаях вовсе не входят в игру. Если до замены карт игрок играл пассивно, а после замены одной карты начал играть очень агрессивно, то скорее всего ему удалось составить *стрэйт* или *флаш*.

Если ваш оппонент отказывается от замены карт, то вспомните о том, что получить *стрэйт* при раздаче карт можно только в 1 случае из 255, вероятность *флаш* 1 из 509, *фул хауз* 1 из 694, а *фо оф каинд* — только 1 из

4165. Сложив все эти вероятности, вы определите: чтобы получить какую-либо из этих комбинаций, нужно сыграть 137 партий. Если ваш оппонент слишком часто отказывается от замены, то следует понимать, что он блефует большую часть времени.

Имея сильные карты (сильные *две пары* или *фри оф каинд*) и хотя бы небольшое сомнение в силе карт вашего оппонента, оставайтесь в игре. Имея слабую *пару*, сложите свои карты. Не забывайте о том, что когда блефует опытный игрок, он имеет не самые слабые карты, и очень возможно, что у вашего соперника достаточно сильная *пара* или слабые *две пары*.

Если в этом случае вы сами имеете сильную *пэт тэнд* комбинацию (старший *флаш* или *фул хауз*), повысьте ставки. Многие игроки, поверив в свое счастье, будут бесконечно увеличивать ставки, имея младший *стрэйт* или *флаш*. Именно такие неопытные игроки, которые вступают с вами в «*рэйз войну*», основываясь не на истинной силе своих комбинаций, а на внутреннем предчувствии верного выигрыша, способны до краев наполнить ваши карманы.

РЕКЛАМА В ДРО-ПОКЕРЕ

В отличие от других форм покера, в *эни оупэн дро*-покере реклама имеет особую значимость и эффективность. В дро-покере другие игроки почти всегда могут знать, с какими картами вы вошли в игру. Если вы заменяете все пять карт, то очевидно, что вы ничего не имеете. Если вы обмениваете три карты и заканчиваете игру с *парой* пятерок, то всем понятно, что именно с этой комбинацией вы сделали ставку в первом интервале. Играя таким образом в начале игры, вы сможете

показать, что вы чрезвычайно свободный и совершенно неопытный игрок, что принесет вам значительную прибыль на более поздних этапах.

- ✓ Общие правила рекламы: входите в игру со слабыми *парами*, повышайте ставки со старшими *парами* и отказывайтесь от замены карт тогда, когда вы вовсе ничего не имеете.
- ✓ Находясь в ранней позиции в игре с несколькими игроками, откройте игру с *парой* десятков или с более слабыми картами. Находясь в поздней позиции, в позиции дилера или перед ним, начните игру, вовсе ничего не имея.
- ✓ Замените четыре карты, оставив туза. Лучше всего сыграть так, когда игру открыл игрок в позиции дилера, который скорее всего сам не имеет достаточно сильных карт. Замена четырех весьма «заразительна». Такая игра не только способствует укреплению вашего свободного имиджа, но и провоцирует других игроков повторять ваши действия, что для них не самое выгодное.
- ✓ Заменив все пять карт, вы непременно привлечете к себе внимание как не очень умелый игрок.
- ✓ Если вам известно, что ваш оппонент может открыть игру даже с очень слабыми картами, то всегда повышайте его ставки, имея *пару* тузов. Если после этого он заменит три или две карты и снова сделает ставку, то ответьте — очень возможно, что ваш оппонент блефует. Если такой игрок открывает игру в поздней позиции, вы можете повысить его с *парой* королей, дам или даже с еще более слабыми комбинациями.
- ✓ С картами средней силы повышайте ставки игроков, которые открывают игру, находясь в позиции

дилера или перед ним — игроки в этих позициях могут красть *анте*. Иными словами, повысьте ставку игрока, если считаете, что этот игрок блефует.

- ✓ Повышайте ставки в игре с увеличенным *пот* (с двойными или тройными *анте*). В таких ситуациях игроки более часто блефуют, поэтому ваши слабые карты все еще имеют шанс на выигрыш.
- ✓ Повысьте ставки двух игроков в первом интервале ставок, имея две слабые *пары*.
- ✓ Если у вас две очень слабые *пары* и вы повысили ставки, а игрок, который открыл игру, заменил только одну карту, демонстрируя тем самым, что также имеет *две пары*, то вам следует заменить три карты, оставив *одну пару*. Потенциально вы уже проиграли, поэтому сделайте из своего проигрыша великолепную рекламу, — покажите другим игрокам, что можете повысить ставки (блефовать), имея очень слабую *пару*. Тогда в следующих партиях ваши оппоненты не будут бояться отвечать на ваши повышения и даже могут играть *рирэйз*, имея не самые сильные карты.
- ✓ Если вы повышали со слабой *парой* и проиграли, то обязательно покажите свои карты всем игрокам, даже если вы не отвечаете на ставку после замены карт. Вы можете демонстративно выложить свои карты на стол, «по-идиотски» гордясь своим блефом, совсем «не понимая» анекдотичности данной ситуации. Еще большего успеха вы добьетесь, если «случайно» засветите карты. Вы можете применить и более хитрую тактику. По секрету покажите свои карты только одному игроку — своему соседу. По действующим в игорных заведениях правилам, другие игроки могут потребо-

вать, чтобы вы показали ваши карты и им, что они скорее всего и сделают.

- ✓ Если вы повысили ставки со слабой парой и усилили свою начальную комбинацию после замены трех карт, то привлечите внимание других игроков к своей неумелой игре: заявите, что очень верили в свою удачу и повышали ставки, основываясь только на этой вере, и что обычно вы всегда так и делаете — играете, руководствуясь своими чувствами, а не разумом, выигрываете не за счет своих умений и знаний, а только по случайности.
- ✓ Многие игроки считают большой хитростью, имея слабую пару, заменить две карты и выиграть на блефе. Они втемную перемещают карты в мак, демонстрируют разочарование по поводу того, что другие игроки не ответили на ставку и что «фри оф каинд» сыграл впустую. Они надеются, что такой блеф пройдет и в дальнейшем, и в этом их основная ошибка. Конечно же, повторение такого приема может принести прибыль, но куда большую выгоду получит игрок, который раскрыл свой блеф и в результате получил ответ на свою ставку или повышение в следующих играх, когда замена двух карт не выдала его фри оф каинд.
- ✓ Открыв игру с двумя парами средней силы и получив три ответа в ситуации тройного пота (игроки уже трижды устанавливали анте), дайте понять вашим оппонентам, что вы вошли в игру только из жадности. Замените все пять карт. Такое действие не только укрепит ваш «дикий» имидж, но и математически оправдан, так как две слабые пары теоретически проигрывают в игре против трех оппонентов, а, заменив все

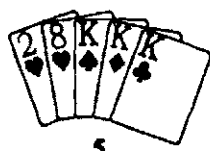
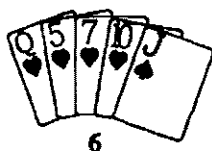
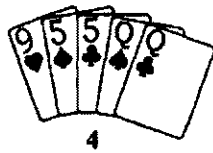
карты, вы имеете шанс получить более сильную комбинацию.

- ✓ У вас четыре карты для *стрэйт* или *флаш*, вы заменяете одну карту и не составляете нужную комбинацию. По окончании партии с большим огорчением заявите, что, совершая обмен, вы по ошибке заменили не ту карту и получили нужную карту. То есть если бы не ошиблись, то обязательно составили бы *стрэйт* или *флаш* и выиграли бы. Сделайте паузу, а затем скажите, что вы побоялись блефовать: раз уж судьба сыграла с вами одну злую шутку, то и во второй раз, если бы вы продолжили рисковать, вам наверняка также бы не повезло. Все вами сказанное направлено на то, чтобы у ваших оппонентов сложилось впечатление, что вы часто блефуете, если заменяете одну карту и не составляете *стрэйт* или *флаш*.
- ✓ Если вы совершенно уверены, что ваш оппонент вошел в игру с четырьмя *стрэйт* или *флаш* картами, то откройте игру после дро со слабыми картами. Если игрок повысит вашу ставку, то сложите карты. Если он не составил нужную ему комбинацию, то сам откажется от игры. В любом случае покажите всем игрокам, что у вас карты, с которыми не принято открывать игру. Этот прием позволяет вам, с одной стороны, создать нужный имидж, а с другой, не рисковать большими деньгами, так как в данной ситуации математическое преимущество на вашей стороне. Даже если вы ошиблись и у игрока изначально были две пары, то ваш оппонент все еще может сложить карты, если посчитает, что вы составили *фри оф каинд*.

- ✓ У вас пара тузов. Повысьте ставку вашего оппонента и откажитесь от замены карт. Это очень необычная тактика, которая особенно эффективна в игре против неумелого игрока, который после дро может ответить на вашу ставку, даже имея не очень сильную *пару*. В этом случае вы вовсе ничего не теряете и вместе с тем зарабатываете характеристику игрока, который «не совершает правильный обмен», что повысит вероятность покрытия ваших ставок в следующих партиях, когда вы получите *эт хэнд*.
- ✓ Сев недавно за стол и получив две очень слабые *пары*, сыграйте *чек-рэйз* против игрока, который находится в поздней позиции. Если ваш оппонент произведет замену трех карт, то откройте игру после дро. Замечено, что игроки почти всегда отвечают на ставки нового игрока после дро, если перед этим он сыграл *чек-рэйз*. Даже если вы проиграете, то ваши деньги не пропадут даром, а сыграют на построение вашего имиджа, — когда игрок ответит на вашу ставку и откроет карты, тут же переместите карты в *мак* и смешайте свои карты с другими, эмоционально демонстрируя ваше расстройство и раздражение в связи с «неудавшимся блефом». Если же ваш оппонент откроет карты, которые слабее ваших, то другие игроки, увидев ваши слабые *две пары*, обязательно для себя отметят, что вы способны повышать и играть *чек-рэйз* с малоприспособными для этого комбинациями.

ПРИМЕР ИГРЫ

Первый интервал ставок



1-й игрок играет чек. Пара троек — очень слабая комбинация, чтобы открыть с ними игру в ранней позиции.

2-й игрок открывает игру с сильной парой.

3-й игрок ничего не имеет и складывает карты.

4-й игрок повышает с двумя сильными парами.

5-й игрок имеет достаточно сильные карты, чтобы сыграть ризэйз, но он предполагает, что повторное повышение заставит выйти из игры игрока номер 2, который уже приготовился ответить на первое повышение. К тому же, он считает, что сможет получить больше действия на втором интервале ставок, если не выдаст

Пятикарточный дро-покер

высокую ценность своих карт. Поэтому игрок не повышает, а отвечает на предыдущее повышение.

6-й игрок имеет четыре одномастные карты. Хотя *пот одз* не в его пользу, он предполагает, что один или даже несколько игроков могут сделать ставки и ответить на повышение во втором интервале, поэтому он отвечает на ставку.

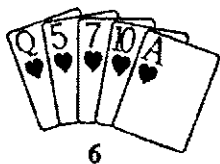
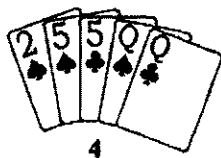
7-й игрок имеет слабую *пару* и складывает карты.

8-й игрок имеет четыре последовательные карты. Хотя *пот одз* не в пользу этого игрока, но он предполагает, что один или даже несколько игроков могут сделать ставки и ответить на повышение во втором интервале, поэтому он рискует и отвечает на ставку.

2-й игрок уже знает, что имеет проигрышную комбинацию, но видя немалые деньги, вложенные в *пот*, и надеясь на улучшение своих карт после замены, он решает остаться в игре и отвечает.

Все игроки делают «правильные замены», после которых имеют следующие карты.

Второй интервал ставок



2-й игрок не усилил свои карты и играет чек.

4-й игрок решает, что на данный момент его карты не настолько сильны, чтобы открыть игру, и также играет чек.

5-й игрок открывает игру.

6-й игрок повышает ставку.

8-й игрок не составил *стрэйт* и складывает карты.

2-й и 4-й игроки благоразумно складывают карты, понимая, что не имеют высоких шансов на выигрыш.

5-й игрок рассуждает: с одной стороны, он имеет очень сильный *фри оф каинд*, с другой, его оппонент может составить *стрэйт*, *флаш*, *фул хауз* или иметь *фри фо каинд*, который также может оказаться старше его комбинации. Поэтому игрок решает не рисковать, отказывается от *рирэйз* и отвечает на повышение.

Игроки открывают карты, и дилер объявляет, что *флаш* выигрывает у *фри оф каинд*.

ГЛАВНЫЕ ВЫВОДЫ

Вы можете остаться в игре только в трех случаях: если вы считаете, что комбинация ваших карт старше комбинаций карт ваших оппонентов, если *пот* одз в вашу пользу или если у вас есть достаточно большой шанс усилить вашу комбинацию после замены карт.

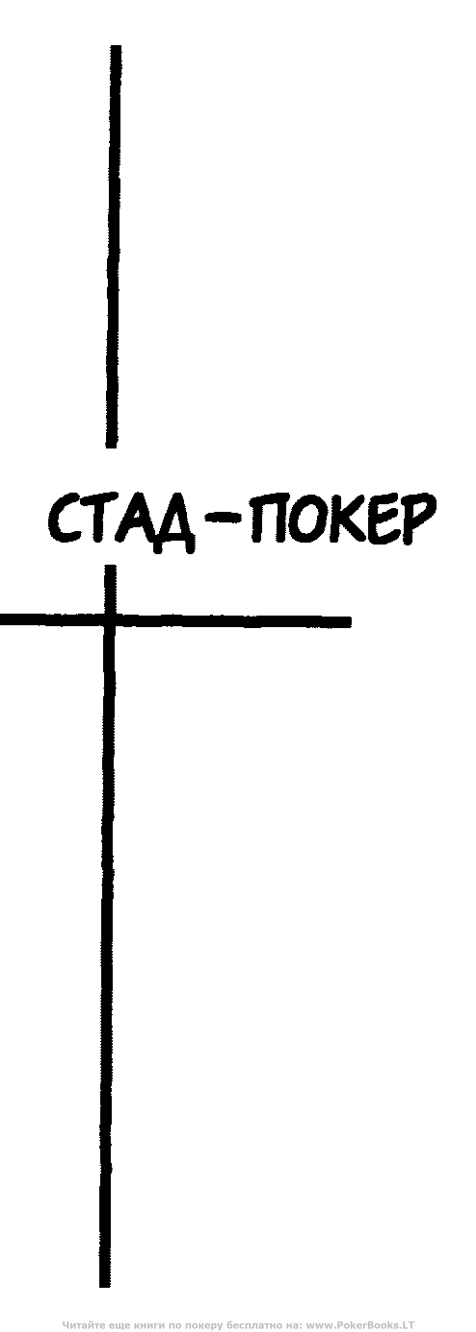
Помните о том, что в большинстве случаев выигрывает консервативный игрок, готовый проиграть несколько незначительных авансовых ставок, чтобы войти в игру с сильными картами. В то же время не забывайте о том, что наилучшие игроки в дро-покер считают использование рекламы и создание свободного имиджа основой своего постоянного выигрыша.

Пятикарточный дро-покер

Если вы имеете *пару* перед заменой карт, рассматривайте ее величину, количество игроков за столом, размеры ставок и повышений. Имея достаточно сильную комбинацию, постройте свою тактику так, чтобы заставить ваших оппонентов поставить как можно больше денег, но действуйте очень осторожно и не спугните их раньше времени.

В большинстве случаев делайте самые выгодные для себя ставки и замены. Заметив, что другие игроки анализируют вашу игру, внесите изменения в свои действия. Используйте блеф, чтобы сделать свою игру более непредсказуемой. Изменяйте свои привычки и решения в повторяющихся ситуациях. Постарайтесь найти в каждой игре золотую середину между невыгодной заменой и обманом соперников, между блефом и игрой в открытую.

Постройте свою стратегию, основываясь на том, что покер — это игра не в карты, а проникновение в тайные страсти и желания, скрытые мысли, привычки и мнения. Забудьте о картах и просто стройте модели человеческих отношений, стараясь занять главенствующее положение. Будьте на шаг впереди ваших оппонентов. Принимайте решения, опережающие их действия. Ведите их за собой и старайтесь не идти у них на поводу. Манипулируйте ими, а не становитесь их марионетками. Помните, что покер — это не только игра, покер — это образ жизни. Научившись выигрывать здесь, вы будете выигрывать во всех отношениях.



СТАД-ПОКЕР

СЕМИКАРТОЧНЫЙ СТАД-ПОКЕР

В семикарточный стад-покер могут играть от 2 до 8 игроков. В игре пять интервалов ставок. По ходу игры раздается по семь карт: три хоул-карты лицевой стороной вниз, четыре ап-карты лицевой стороной вверх. Таким образом, каждый игрок может видеть все свои карты и четыре карты своих оппонентов.

Перед началом новой партии и раздачей карт все игроки устанавливают начальную ставку *анте*. После этого дилер раздает игрокам по три карты: первые две лицевой стороной вниз и одну лицевой стороной вверх. Начинается первый интервал ставок. Игрок, имеющий самую младшую открытую карту, обязан открыть игру — сделать обязательную ставку *брин-ин*. Все последующие могут ответить на эту ставку, повысить ее или сложить свои карты. Если все игроки складывают карты, то игрок, установивший *брин-ин*, выигрывает.

После того как игроки сделали равные ставки, дилер раздает каждому четвертую карту лицевой стороной вверх. Начинается второй интервал ставок, который полностью повторяет первый, за исключением того, что первый и все последующие игроки могут играть не

только *бэт*, *кол*, *рэйз*, *фоулд*, но и *чек*. Право первого хода во втором и во всех последующих интервалах ставок принадлежит игроку, который имеет самые старшие открытые карты.

После того как все игроки сделали равные ставки или все сыграли *чек*, дилер раздает в открытую пятую карту и происходит третий интервал ставок. Далее лицевой стороной вверх раздается шестая карта и разыгрывается четвертый интервал ставок.

Седьмая, последняя карта раздается игрокам лицевой стороной вниз. Происходит пятый интервал ставок, по окончании которого карты дошедших до конца игры открываются и сравниваются. Игрок, имеющий самую старшую комбинацию карт, выигрывает все игральные фишки, находящиеся в *пот*.

СОСТАВЛЕНИЕ КОМБИНАЦИЙ

Хотя игрокам раздаются семь карт, любую комбинацию покера составляют только пять, а две самые младшие карты никак не учитываются. Например, если у игрока три *пары*, то рассматриваются только две старшие *пары*, если одновременно имеются три карты одного ранга и *флаш*, то учитывается только старшая комбинация, в данном случае *флаш*.

ИНТЕРВАЛЫ СТАВОК

Первый интервал ставок в стад-покере принято называть *фри стрит*, или третья улица. Второй: *фо стрит*, или четвертая улица. Далее идут *файв* и *сикс стрит*, пятая и шестая улицы. Пятый интервал ставок: *сэвэн стрит*, или седьмая улица.

СТАВКИ В СТАД-ПОКЕРЕ

В игре со структурными ставками 2–4 ставка 2 доллара устанавливается на третьей и четвертой улице, а ставка 4 доллара делается на пятой, шестой и седьмой улицах. Величина *брин-ин* обычно равна половине первой игровой ставки. Так, в игре со ставками 2–4 *брин-ин* — 1 доллар.

МЕРТВЫЕ КАРТЫ

Наиболее важным критерием в выборе комбинаций, с которыми следует играть, является наличие у вас *мертвых* карт — *дэд-карт*. *Мертвой* картой называется любая карта, когда вы видите карту того же ранга (нужной вам масти или последовательности) среди открытых карт ваших соперников. Рассмотрим все варианты *мертвых* карт.

В начале игры у вас король, дама, шестерка, а у одного из ваших оппонентов имеется дама среди *ап-карт*, таким образом, ваша дама — *мертвая* карта. В этом случае шанс составить сильную *пару* незначителен, и вам следует отказаться от продолжения игры. В подобных ситуациях *мертвыми* считаются только старшие карты (от 10 до туза), а слабые вовсе не учитываются.

Имея *пару* и видя у оппонента карту одного ранга с вашей *парой*, вы имеете одну *мертвую* карту; если среди карт оппонентов таких карт две, то у вас две *мертвые* карты. В первом случае ваш шанс составить *фри оф хаунд* незначителен, а во втором вы вовсе не сможете составить *фри оф хаунд* с данной *парой*. Если вы не видите одноранговых карт, то ваша *пара* считается *живой* и у вас есть оптимальный шанс ее усилить.

Если у вас три карты одной масти и вы замечаете среди открытых карт других игроков одну карту вашей масти, то вы имеете одну *мертвую* карту, если среди карт ваших оппонентов таких карт две, то у вас две *мертвые* карты, и так далее. Чем больше *мертвых* карт, тем меньше шанс составить *флаш*.

С тремя последовательными картами *мертвыми* считаются те, которые необходимы вам для составления *стрэйт*. Так, для комбинации 5-6-7 наличие одной 8 у других игроков определяет одну *мертвую* карту. Если у оппонентов две 8 или 8 и 4, то вы имеете две *мертвые* карты, и так далее. Кроме того, 9 или 3 также могут пригодиться вам для составления *стрэйт*. В этом случае следует считать, что две 9 или две 3 или 9 и 3 дают одну *мертвую* карту. То есть одна 9 или 3 считаются как половина *мертвой* карты. Если вы имеете половину, полторы или две с половиной *мертвых* карт, то округляете дробное число до целого в меньшую сторону.

ПАРЫ

В стад-покере имеются три вида *пар*:



Скрытая пара



Сплит-пара



Открытая пара

Если у вас *скрытая пара*, то ваши оппоненты не могут знать, что вы имеете *пару*. В случае со *сплит-парой* ваши оппоненты уже изначально предполагают,

что вы можете иметь *пару* ранга открытой карты, и при последующей раздаче третьей карты того же ранга (когда вы получите *открытую пару*) могут сделать вывод, что вы составили *фри оф каинд*, что снизит их агрессивность или может вовсе заставить их сложить карты после вашего повышения ставок. Таким образом, *скрытая пара* имеет определенные преимущества над *сплит-парой*, так как предоставляет вам более широкие возможности действия.

Открытая пара — это *пара*, которую игроки могут видеть среди ваших открытых карт.

Кроме того, *пары* делятся по старшинству:

✓ *старшая пара* — от 10 до туза;

✓ *средняя пара* — от 8 до 9;

✓ *младшая пара* — от 2 до 7.

КИКЕР

Начиная или продолжая игру со слабой *парой*, следует рассматривать величину непарных карт. В этом случае имеют значение только самые сильные карты — король или туз, называемые *кикер*. Наличие *кикера* дает вам возможность составить сильные *две пары*, поэтому, имея *кикер*, вы можете входить и продолжать игру, даже если у вас всего *пара* двоек и нет *мертвых карт*.

ТРЕТЬЯ УЛИЦА

Существует общее правило, определяющее, с какими картами вы можете войти в игру. Так, если ваши первые три карты не содержат *мертвых карт* и составляют: *фри оф каинд*, *одну пару*, три старшие (от 10

до туза) карты, две старшие карты, три *стрэйт*- и три *флаш*-карты, — то вы можете ответить на ставки других игроков.

В следующей таблице показано количество способов, которыми может быть составлена та или иная стартовая комбинация, а также шанс получить определенную комбинацию при раздаче карт.

Комбинация	Способы составления	Шанс
Стрэйт флаш	256	1 из 66
Флаш	888	1 из 25
Стрэйт	3840	1 из 5,76
Фри оф кайнд	52	1 из 425
Пара	3744	1 из 5,90
Все комбинации	22 100	

Как вы можете видеть, чтобы в самом начале игры получить *фри оф кайнд*, нужно сыграть около 425 партий. Сыграв шесть партий, вы скорее всего будете иметь три последовательные карты и *пару* на начальной раздаче. Шанс на получение трех одномастных карт только 1 из 25. Рассмотрим более подробно игру с этими комбинациями.



ФРИ ОФ КАИНД. Всегда повышайте ставки и повышения с такими сильными картами.

ОДНА ПАРА. *Старшая пара.* Повышайте ставки, даже если у вас есть одна *мертвая карта*. Цель такого повышения — увеличение размера вашей возможной прибыли, разведка силы карт ваших соперников и вытеснение из игры игроков с умеренно сильными



ми картами. С парой королей или тузов играйте *рирэйз*. Если у вас две *мертвые* карты, то откажитесь от повышения и отвечайте на ставки оппонентов.

Средняя и младшая пара. Откажитесь от игры, если имеете две *мертвые* карты!

Пары от 6 до 9. В ранней и в поздней позиции с малым количеством (менее трех) вошедших в игру игроков вы можете играть, имея одну *мертвую* карту. В поздней позиции, когда в игру уже вошли три и более игрока, играйте, если только вовсе не имеете *мертвых* карт.

Пары от 2 до 5. Играйте с этими парами только тогда, когда у вас нет *мертвых* карт и есть *кикер*.

ТРИ СТАРШИЕ КАРТЫ. Если все три карты имеют ранги от 10 до туза, но не составляют *стрэйт* или *флаш* (например, 10-В-Т), то входите в игру, имея не более одной *мертвой* карты.



ДВЕ СТАРШИЕ КАР-

ТЫ. Если вы имеете две старшие карты, то вступайте в игру, только если у вас нет *мертвых* карт и две любые ваши карты имеют одну масть. Если вы видите у двух других игроков карты вашей масти, то это дает вам одну *мертвую* карту, что делает ваши карты непригодными для игры. Так, ♠Д- ♠10-♠3 имеют право быть сыгранными, если вы не видите у оппонентов дамы, десятки или двух карт червовой масти. Если вы видите у игроков тройку, то это не дает вам *мертвую* карту, так как вы стремитесь составить *пару*, используя только старшие карты.



Помните, что когда вы имеете, казалось бы, сильные карты, например, такие как Т-К-7, но все эти карты разномастные, вы должны сложить свои карты.

ФЛАШ. Имея три *флаш*-карты, обратите внимание на их ранги. Если ваши карты от 2 до 9, то входите в игру, только если у вас не более двух *мертвых* карт.



Когда одна или две *флаш*-карты старшие (от 10 до туза), то играйте с тремя *мертвыми* картами.

Если все три карты являются старшими (например, вы имеете 10-Д-Т), то можете входить в игру с любым количеством *мертвых* карт.

Во всех случаях игры с *флаш*-картами, если вы видите у других игроков две старшие карты одного ранга с вашими, это дает вам одну *мертвую* карту. То есть одна старшая карта считается как половина *мертвой* карты. Так, если у вас ♣3-♣10-♣К, а у других игроков имеются три карты трефовой масти, а также две десятки, то вы имеете четыре *мертвые* карты и вам не следует входить в игру.

СТРЭЙТ. Имея три *стрэйт*-карты, обратите внимание на их ранги. Если это слабые карты (от 2 до 9), то входите в игру не более чем с одной *мертвой* картой.



Если *стрэйт* состоит из старших карт (например, В-Д-К), вы можете играть с двумя *мертвыми* картами, тем более если у вас имеются две *одномастные* карты.

Не забывайте, что если вы видите у оппонентов одну непоследовательную, но имеющую ценность для вашего *стрэйт* карту (например, 3 или 9 для ваших 5-6-7), то такая карта считается половиной *мертвой*.

СТИЛ — КРАЖА АНТЕ

Когда вы играете с тремя и менее оппонентами (сюда также следует отнести ситуацию, когда в игре с большим количеством игроков первые уже сложили свои карты) и после вас осталось только два и менее незадействованных игрока, можно применять стратегию *стил*, которая по своей сути является блефом.

Имея *пару* или открытую карту, которая старше всех открытых карт ваших оппонентов, вы делаете повышение ставок, тем самым заставляя других игроков во многих случаях отказаться от продолжения игры. При удачном исходе этого блефа ваш выигрыш будет не очень велик, но и ваши карты ненамного сильнее или даже слабее карт ваших соперников. Вместе с тем в случае ответа на ваше повышение вы все еще имеете возможность усилить свои карты во втором и последующих интервалах ставок, получая свободные карты.

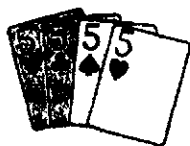
Кража *анте* также может быть совершена тогда, когда после вас остался всего один незадействованный игрок, ваша открытая карта младше его открытой карты и одна из ваших *хоул-карт* — одного ранга с его открытой картой, что определяет невысокую вероятность наличия *пары* у вашего соперника.

Если вы пытались совершить кражу и ваш оппонент повышает ваше повышение, то почти всегда складывайте ваши карты. Конечно, иногда вы можете продолжить свой блеф, но не заходите далее четвертой улицы.

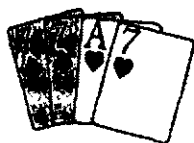
Будьте готовы к тому, что другие игроки также могут красть *анте*, и если замечаете, что ваш оппонент всегда делает повышения в стандартных ситуациях, можно не только отвечать на его повышения, но и играть *рирэйз* с картами средней силы.

ЧЕТВЕРТАЯ УЛИЦА

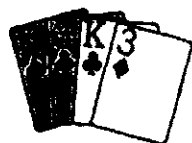
ФО ОФ КАИНД. Играйте рэйз или чек-рэйз. Никогда не открывайте игру с такими сильными картами. Замедлите игру и не вытесняйте из нее игроков со слабыми и умеренно сильными картами. Если ваши оппоненты делают ставку, значит, они имеют достаточно сильные карты, поэтому не бойтесь повышать и увеличивать вашу прибыль.



ФРИ ОФ КАИНД. В игре с одним оппонентом наилучшей тактикой будет чек и кол. У вас сильные карты и вы не хотите раньше времени вытеснить из игры заведомо проигрывающего оппонента. Если в игре несколько игроков, играйте чек-рэйз.



ДВЕ ПАРЫ. Со старшими королями или тузами открывайте игру и повышайте ставки при любом количестве мертвых карт. Вы также можете играть чек-рэйз в игре с несколькими игроками, когда ваша старшая пара скрыта от оппонентов и вы имеете не более двух мертвых карт.



Если ранги пар от 2 до дамы, то сложите карты, если имеете три мертвые карты. Против одного оппонента играйте чек и кол при отсутствии мертвых карт. Отвечайте на ставки и сами открывайте игру, когда у вас не более двух мертвых карт. Против нескольких игроков повышайте их ставки, если у вас не более одной мертвой карты.

ОДНА ПАРА. Если вместе с парой вы имеете три карты одной масти или три последовательные карты,



вы можете вступать в игру при любом количестве *мертвых* карт.

С *парой* королей или тузов повышайте ставки и повышения, если имеете не более одной *мертвой* карты. С двумя *мертвыми* картами открывайте игру и отвечайте на ставки. Если вместе с *парой* вы имеете три карты одной масти или три последовательные карты, повышайте ставки и повышения при любом количестве *мертвых* карт, а в игре с многочисленными игроками играйте чек-рэйз.

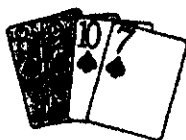
С *парой* от 10 до дамы повышайте ставки в игре с одним игроком, если имеете не более одной *мертвой* карты. Отвечайте на его ставки с двумя *мертвыми* картами. Против нескольких игроков открывайте игру, не имея *мертвых* карт, и играйте чек и кол, если у вас есть *мертвые* карты.

С *парой* от 6 до 10 сложите карты, если имеете одну *мертвую* карту и у вас нет кикера. С кикером вы можете продолжить игру с одним или двумя игроками, если у вас есть одна *мертвая* карта. Если вы имеете *открытую* пару и кикер, то вступайте в игру, если имеете не более одной *мертвой* карты. Играйте без кикера, если только не имеете *мертвых* карт.

С *парой* от 2 до 5 играйте без кикера и *мертвых* карт только против одного игрока.

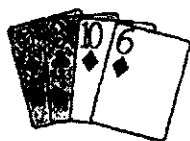
С кикером вы можете войти в игру против одного или двух игроков, имея не более одной *мертвой* карты.

СТРЭЙТ, ФЛАШ и СТРЭЙТ ФЛАШ
Играйте чек и кол при любом количестве *мертвых* карт. Вы имеете очень



высокий шанс составить сильную комбинацию и не должны вытеснять из игры ваших оппонентов.

ТРИ ФЛАШ-КАРТЫ. Откройте игру или ответьте на ставку, если вы играете против одного оппонента и имеете не более одной *мертвой* карты. Против двух игроков играйте чек и кол, только если не имеете *мертвых* карт.



ГАТ-ШОТ. Комбинация, состоящая из последовательных карт и карты «через ранг», называется *гат-шот*. С такой комбинацией вы все еще имеете достаточный шанс составить *стрэйт*. Играйте с *гат-шот* чек и кол, если у вас менее трех *мертвых* карт.

ФОУЛД

Рассмотрим, в каких случаях вам следует сложить карты на четвертой и всех последующих улицах. При необходимости делать ставку откажитесь от продолжения игры, если имеете только три последовательные карты, две или три старшие карты или более слабую комбинацию, а также если ваш оппонент имеет *открытую пару* старше вашей.

ПЯТАЯ УЛИЦА

От ФРИ ОФ КАИНД до РОИЛ ФЛАШ. Открывайте игру, повышайте ставки и повышения других игроков. Играйте чек-рэйз. Против одного



игрока, предполагая у него очень слабые карты, играйте чек и кол.

ДВЕ ПАРЫ. С *парами* от 10 до туза повышайте ставки с двумя *мертвыми* картами в игре против одного игрока, с одной *мертвой* картой в игре против двух игроков и без *мертвых* карт с большим количеством игроков. С королями или тузами со многими игроками вы можете играть чек-рэйз, когда не имеете *мертвых* карт. Откажитесь от продолжения игры, если имеете *пары* от 10 до дамы и четыре *мертвые* карты.



С *парами* от 2 до 10 сложите карты, если имеете четыре *мертвые* карты. Во всех других случаях открывайте игру и отвечайте на ставки. Решая, ответить на повышение со слабыми *парами* или нет, рассматривайте количество *мертвых* карт.

ОДНА ПАРА. С *парой* тузов открывайте игру и отвечайте на ставки с любым количеством *мертвых* карт. Против одного игрока, имея *скрытую пару* и менее двух *мертвых* карт, вы может повысить ставки.



С *парой* королей и *мертвыми* картами играйте только против одного или двух игроков. Если у вас есть хотя бы одна *мертвая* карта и в игре трое и более игроков, то сложите свои карты. Если среди ваших карт есть четыре *флаш* или *стрэйт* карты, то повышайте ставки, имея менее трех *мертвых* карт.

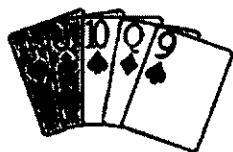
Со *скрытыми парами* от 2 до дамы, если у вас нет *мертвых* карт, играйте чек и кол только против одного игрока. Если вы имеете *открытую пару*, то играйте только против двух оппонентов, когда не имеете *мертвых* карт.

ЧЕТЫРЕ ФЛАШ-КАРТЫ. Делайте ставки и отвечайте на ставки других игроков. В игре с двумя и большим количеством игроков, имея менее двух *мертвых* карт, вы можете играть *рэйз* или *чек-рэйз*.



Если у вас четыре *стрэйт флаш*-карты, то играйте так же, как и с четырьмя для *флаш*.

ЧЕТЫРЕ СТРЭЙТ-КАРТЫ. Против одного игрока отвечайте и открывайте игру с любым количеством *мертвых* карт. С двумя оппонентами и с четырьмя *мертвыми* картами откажитесь от продолжения игры, а в игре с тремя и больше игроками сложите карты, имея три *мертвые* карты.

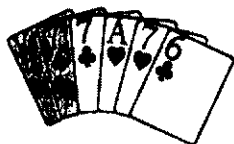


ГАТ-ШОТ. Играйте только против двух и более игроков, если имеете менее двух *мертвых* карт.

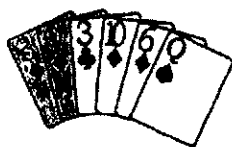


ШЕСТАЯ УЛИЦА

От *ФРИ ОФ КАИНД* до *РОИЛ ФЛАШ*. Открывайте игру, повышайте ставки и повышения других игроков. Играйте *чек-рэйз*. Имея слабый *фри оф каинд*, откажитесь от *рирэйз*.



ДВЕ ПАРЫ + ЧЕТЫРЕ СТРЭЙТ, ФЛАШ. Если у вас пара королей или тузов и четыре карты для *стрэйт* или *флаш*, то повышайте ставки и повышения независимо от количества игроков и числа *мертвых* карт.

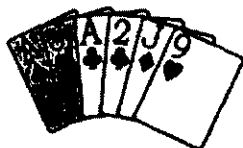


С парами от 10 до дамы повышайте, только если у вас менее трех мертвых карт. С тремя и больше мертвыми картами открывайте игру, отвечайте на ставки и повышения других игроков.

С парами от 2 до 10 открывайте игру, отвечайте на ставки и повышения при любом количестве игроков и мертвых карт.

Не забывайте, что мертвые карты определяются в этом случае не только наличием у других игроков карт одного ранга с вашими парами, но и присутствием карт нужной вам масти или необходимых вам для составления стрэйт.

ДВЕ ПАРЫ. С парами королей или тузов вы можете повышать, если имеете менее двух мертвых карт независимо от числа игроков.



С тремя и большим количеством мертвых карт вы должны отвечать на ставки и повышения.

С парами от 2 до дамы открывайте игру и отвечайте на ставки в игре с одним игроком с любым количеством мертвых карт. С двумя и большим числом игроков открывайте игру, если не имеете мертвых карт. Во всех остальных случаях играйте чек и кол.

ПАРА + СТРЕЙТ, ФЛАШ. Открывайте игру и отвечайте на ставки в игре с двумя игроками, если имеете любую пару и четыре флаш-карты или пару королей или тузов и четыре стрэйт-карты с любым количеством мертвых карт. Против трех и более игроков играйте чек и кол.



С парой от 2 до 9 и с четырьмя стрэйт-картами откажитесь от игры, если имеете четыре мертвые карты.

ОДНА ПАРА. Со скрытой парой королей или тузов и с одной мертвой картой открывайте игру и отвечайте на ставки. С двумя мертвыми картами играйте чек и кол. С открытой парой откажитесь от игры, если у вас две мертвые карты и вы играете с несколькими игроками.



Со скрытой парой от 2 до дамы сложите карты в игре с одним игроком. Вы можете пассивно играть против двух и более игроков, если имеете не более одной мертвой карты и у вас есть кикер. Без кикера сложите карты.

С открытой парой от 2 до дамы играйте не более чем с двумя игроками и только если у вас есть кикер и нет мертвых карт.

ЧЕТЫРЕ ФЛАШ И СТРЭЙТ ФЛАШ. С четырьмя стрэйт флаш-картами повышайте ставки в игре с несколькими игроками при любом количестве мертвых карт. С одним игроком играйте чек и кол.



С четырьмя флаш картами играйте чек и кол с любым количеством игроков и мертвых карт.

ЧЕТЫРЕ СТРЭЙТ. В любом случае откажитесь от игры с двумя и более мертвыми картами. Против одного игрока играйте только тогда, когда у вас нет мертвых карт. С не-



сколькими игроками вы можете играть с одной мертвой картой.

ГАТ-ШОТ. Играйте только с одним игроком и только если у вас нет мертвых карт. Как вы понимаете, в данном случае мертвой может считаться только одна недостающая стрэйт-карта.

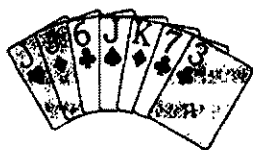


СЕДЬМАЯ УЛИЦА

От СТРЕЙТ до РОИЛ ФЛАШ. С такими сильными картами играйте рэйз, рирэйз, чек-рэйз. Если предполагаете, что у вашего оппонента более старший стрэйт или флаш, откажитесь от повышения и не открывайте игру. И, наоборот, когда видите, что другой игрок повышает с очень сильными картами, но они явно слабее ваших, не останавливайтесь и повышайте по максимуму.

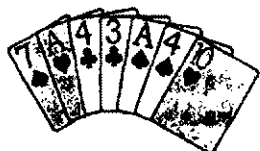


ФРИ ОФ КАИНД. Вы можете повышать ставки в игре с любым количеством игроков, если только полностью уверены в силе ваших карт. Если в прошлых интервалах ставок оппонент сам совершал повышения, то в большинстве случаев вам следует только отвечать на его ставки.



ДВЕ ПАРЫ. С парами королей или тузов открывайте игру и отвечайте на ставки других игроков.

С парой от 10 до дамы открывайте игру, только если играете с одним оппонентом. С несколькими — играйте чек и кол.



С *парами* от 2 до 9 открывайте игру и отвечайте на ставку только в игре с одним игроком. С несколькими соперниками сложите свои карты.

ОДНА ПАРА. Вы можете играть только против одного игрока и только если у вас пара тузов. Если ваш оппонент играет чек и вы считаете, что у него более слабая пара, то откройте игру. Если в прошлых интервалах ставок ваш оппонент играл агрессивно и открывает на седьмой улице, вам следует сложить свои карты.



ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ

Все вышеописанные способы игры должны быть скорректированы в зависимости от игровой ситуации и полученной вами информации о силе или слабости карт ваших оппонентов. Рассмотрим наиболее важные моменты игры.

Если вы имеете *пару* и видите *открытую пару* у другого игрока, которая старше вашей пары, немедленно сложите ваши карты! Не надейтесь на то, что улучшите карты, шанс улучшения имеет и ваш соперник, к тому же очень вероятно, что он уже составил *две пары* или *фри оф кинд*.

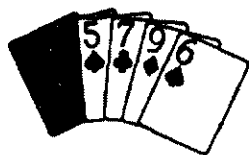
У вас четыре *флаш*-карты. Вы можете блефовать, открывать игру и повышать ставки вашего оппонента.



Если четыре *флаш* у другого игрока и вы имеете очень сильные карты (например, *фри оф кинд* или более слабый *флаш*), то вам следует отказаться от повышения ставок. И на-

оборот, если ваш *флаш* старше или вы имеете *фул хауз*, можете играть *рирэйз*. Впрочем, против хорошего и осторожного игрока вам следует отказаться от *рирэйз* на пятой улице, чтобы не вызвать раньше времени подозрений у вашего оппонента и не отбить у него охоту делать повышение и в следующих интервалах ставок, на которых вы уже с чистой совестью можете играть *рирэйз*.

У вашего оппонента не самые сильные карты, и он повышает ставки и ваши повышения, а перед этим играл очень пассивно. Возможно, он составил *стрэйт*.



Ваши карты



Карты оппонента

Оппонент повышает с *открытой парой* — возможно, у него *две пары* или более сильная комбинация. Если из опыта прошлых игр вам ясно, что игрок обычно не блефует, то сложите свои карты.

У оппонента открытый *фри оф каинд*, у вас *стрэйт* или *флаш*. Откажитесь от повышения ставок, так как велика вероятность составления *фул хауз* или *фо оф каинд*. В некоторых случаях вы можете даже сложить свои карты, если ваш оппонент повышал ставки и повышения на ранних интервалах ставок и вы знаете, что обычно он не блефует.





Ваши карты



Карты оппонента

Ваш оппонент открывает игру на четвертой улице, а на третьей он повышал, демонстрируя, что имеет *пару королей*. Ваши карты не самые сильные, и вы хотите улучшить их до *двух пар* (туз *ан*), получив дополнительные карты на пятой или шестой улице, при этом вам невыгодно делать ставки на этих дорогих интервалах в ожидании улучшения. Поэтому вы повышаете ставку оппонента, что дает ему повод задуматься и отказаться от открытия игры в следующих интервалах. Такое тактическое действие называется — получение свободных карт. Кроме того, вы имеете три карты одной масти и можете получить четвертую одномастную карту. Тогда, открыв игру на пятой улице, вы во многих случаях можете заставить вашего оппонента сложить карты.

Вот другой способ получения свободных карт. У вас слабая скрытая пара и туз. Повысьте ставки на третьей улице, чтобы другие игроки, посчитав, что у вас пара тузов, либо сразу же отказались от игры, либо отказались открывать игру на следующих интервалах ставок.



Играя в стад-покер, можно легко «прочитать» карты своих оппонентов, если они будут каждый раз играть по общим правилам. Но и вы сами можете быть «прочитаны», если будете повторяться в схемах. По-

этому, начав играть, постройте свою тактику так, чтобы ваша игра не стала открытой книгой для всех, кто решит ее прочитать.

ПРИМЕР ИГРЫ

Третья улица



1



2



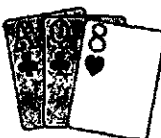
3



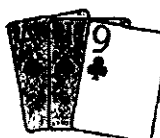
8



4



7



6



5

1-й игрок с младшей открытой картой делает брин-ин.

2-й игрок имеет две старшие карты. Туз и дама — живые карты, бубны только у одного игрока, что определяет только половину одной мертвой карты, поэтому игрок отвечает на брин-ин.

3-й игрок имеет *гат-шот*. Семерок нет среди ап-карт у других игроков, и игрок отвечает на предыдущую ставку.

4-й игрок ничего не имеет и складывает карты.

5-й игрок с *флаш*-комбинацией имеет одну *мертвую* карту и отвечает на ставку.

6-й игрок с двумя старшими картами и с одной *мертвой* картой (валет у пятого игрока), поэтому он складывает карты.

7-й игрок имеет две старшие карты и видит две трефовые карты у своих оппонентов, что дает одну *мертвую* карту. Игрок отказывается от продолжения игры.

8-й игрок имеет *пару* королей и повышает ставки.

1-3-й игроки складывают карты.

5-й игрок отвечает на повышение.

Четвертая улица



5-й игрок составляет две сильные *пары* и вместе с этим имеет три *одномастные* карты. Он видит, что его оппоненту пришла *четверка*, которая вряд ли усилила начальную комбинацию. Игрок открывает игру.

8-й игрок отвечает.

Пятая улица



5-й игрок, получив шестерку необходимой масти, которая значительно усилила его шансы на победу, открывает игру.

8-й игрок замечает у своего оппонента две последовательные карты и две одномастные и делает заметку на будущее, что в случае раздачи карт соответствующей масти или последовательности его оппонент может составить *стрэйт* или *флаш*. Два короля на пятой улице — все еще сильные карты, и игрок отвечает на ставку.

Шестая улица



8-й игрок с двумя сильными парами открывает игру.

5-й игрок отвечает на ставку, так как имеет высокий шанс составить *флаш* и очень благоприятный *пот* одз.

Седьмая улица



8-й игрок открывает игру.

5-й игрок повышает с *фри оф каинд*.

8-й игрок отвечает.

Игроки открывают карты, и дилер объявляет, что выиграл игрок с тремя десятками.

ГЛАВНЫЕ ВЫВОДЫ

Входите в игру, учитывая количество *мертвых* карт, если имеете: две старшие одномастные карты, *пару*, *фри оф каинд*, три карты для *стрэйт* или *флаш*.

На четвертой улице открывайте игру с сильной *парой*. Отвечайте на ставки других игроков, если имеете *пару* с малым количеством *мертвых* карт. Повышайте ставки, чтобы получить свободные карты на более поздних интервалах. Оставайтесь в игре с тремя одномастными картами с одной *мертвой* картой. С более слабыми комбинациями сложите карты.

С очень сильными комбинациями на первых интервалах ставок не спешите повышать и открывать игру, если видите, что карты других игроков очень слабы. Замедлите игру, играйте *чек* и *кол*, чтобы дать возможность вашим оппонентам усилить их начальные комбинации и заплатить в полной мере за вашу удачу.

На пятой улице, имея две *пары*, открывайте игру, отвечайте или повышайте ставки других игроков. С *па-*

Семикарточный стад-покер

рой средней величины отвечайте на ставки. Если ваш первый ход, то открывайте игру только с очень сильной или с *открытой парой*.

На шестой улице вам следует сложить *пару* средней величины. Откажитесь от агрессивной игры, если видите, что карты других игроков могут составить сильные комбинации. Если сами имеете сильные карты, повышайте ставки.

Имея в финале *пару*, почти во всех случаях играйте чек и *фоулд*. Имея две *пары* и более старшие комбинации, можно открывать игру.

ПЯТИКАРТОЧНЫЙ СТАД-ПОКЕР

Правила игры такие же, как и в семикарточном стад-покере, за исключением того, что в начале игрокам раздаются две карты, первая лицевой стороной вниз, вторая лицевой стороной вверх, а все последующие раздаются по одной в открытую. Таким образом, в пятикарточном стад-покере имеются четыре интервала ставок.

В этой игре существует всего несколько стратегических правил, придерживаясь которых, вы всегда будете выигрывать у тех, кто ими пренебрегает.

Главное правило: никогда не входите в игру, если не можете «бить стол». Иными словами, если ваши первые две карты младше, чем открытые карты других игроков, сложите свои карты. Это означает, что вы должны входить в игру только с *парой* или с *тузом* или *королем*. Другое стратегическое правило определяет, что начинать игру следует только тогда, когда обе ваши карты старше девятки.

Правило «не можете побить стол — сложите свои карты» действует на всех интервалах ставок. Иногда вы можете блефовать со слабыми игроками, но в борьбе с опытными соперниками ваш блеф принесет вам больше убытков, чем прибыли.

Если ваш оппонент имеет *открытую пару* более старшего ранга, чем ваша пара, то сложите свои карты. Если вы имеете *скрытую пару*, а у вашего оппонента *открытая пара* меньшего ранга, то повысьте ставку.

Из предыдущего правила вытекает следующее: никогда не делайте первую ставку с *открытой парой*, если у вашего оппонента карты старше рангом, чем ваша пара, и он отвечал или повышал вашу ставку в прошлом интервале.

Вы можете сложить свои карты, имея слабую *скрытую пару*, если оппонент с более сильными открытыми картами делает или повышает ставку.

Никогда не отвечайте на ставку оппонента с двумя или тремя слабыми *стрэйт-* или *флаш-*картами. Шанс составить к концу игры сильную комбинацию слишком мал.

С четырьмя *стрэйт-* или *флаш-*картами отвечайте на ставки других игроков, если только *пот* одз в вашу пользу.

Если к концу игры вы имеете сильные комбинации (например, *фри оф кинд* на валетах) и предполагаете, что другой игрок составил близкую по силе комбинацию (*фри оф кинд* на десятках), то заставьте оппонента выложить на стол как можно больше денег. Если же вы сами можете быть биты более старшими картами, откажитесь от многократного повышения ставок.

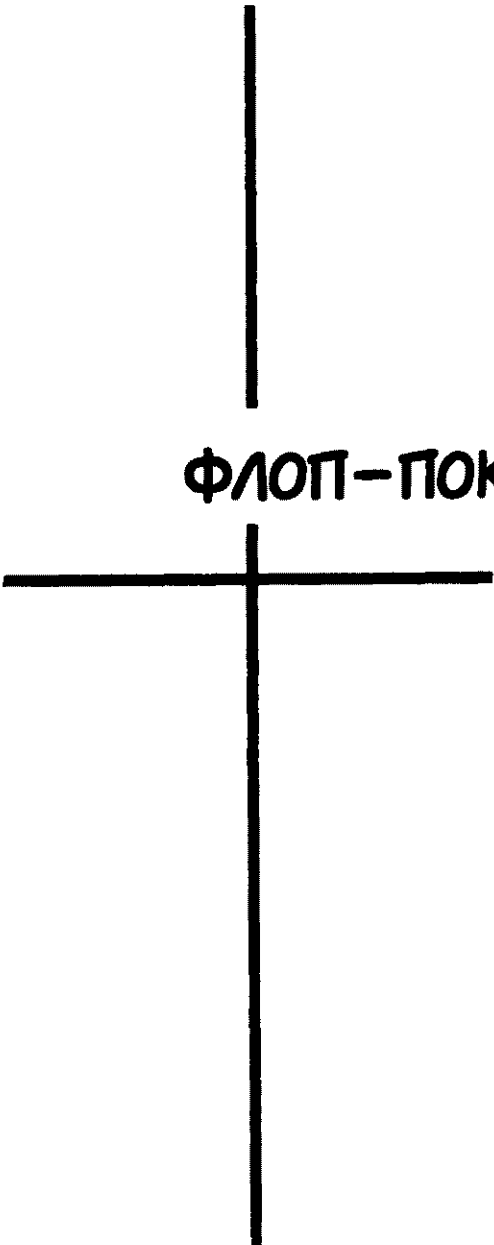
Воспользуйтесь оплошностью игрока, который составил *скрытую пару* более старшего ранга, чем любая ваша открытая карта, и не замечает, что вы составили *стрэйт*. Такое очень редко, но все же случается и, что интересно, не с новичками, а, наоборот — с достаточно опытными игроками, которые действуют схематично и знают, что *стрэйт* составляется в 1 случае

из 255, а пары приходят практически в каждой второй игре. Поэтому они по привычке «разыгрывают пары» — стараются выиграть наибольшие деньги на противостоянии пар различной величины и в пылу борьбы упускают из вида другие возможные комбинации.

Вы можете определить, что ваш опытный оппонент не составил *стрэйт* или *флаш*, когда у него на столе четыре одномастные или последовательные карты, если в прошлых интервалах ставок он отвечал или делал ставки и ваши открытые карты имели самые старшие ранги. Объяснение: хорошие игроки не играют с двумя и тремя *стрэйт*- или *флаш*-картами.

Откажитесь от блефа на последнем этапе игры, когда в *пот* вложено много денег, потому как другие игроки не отдадут их вам без борьбы.

Используйте таблицы вероятностей составления и шансов на выигрыш, представленные в разделе «Стратегии дро-покера» для определения *пот* одз и принятия математически верных решений. Помните о том, что именно в пятикарточном стад-покере математические аспекты игры имеют наибольшее значение. Конечно же, блеф и другие психологические приемы важны, но, используя их и напроць забыв о математической логике и здравом смысле, вы вряд ли сможете рассчитывать на серьезную прибыль.



ФЛОП-ПОКЕР

ТЕХАС ХОЛДЭМ

В

холдэм могут играть от 2 до 11 игроков. В игре четыре интервала ставок.

Игра начинается с того, что дилер раздает каждому игроку по две *покит*-карты лицевой стороной вниз и начинается первый интервал ставок. Данный период игры называется *префлоп*. Игрок, с которого начиналась раздача карт, делает *смол блаинд* — первую ставку, которая открывает игру. Второй игрок устанавливает *биг блаинд*. Так как игра уже открыта, все последующие должны либо ответить на ставку (установить сумму, равную *биг блаинд*), либо сложить свои карты. Игроки также могут повысить ставки.

После того как все игроки установили равные ставки и первый интервал ставок завершен, происходит *флоп* — дилер кладет в центр стола три *флоп*-карты лицевой стороной вверх. Начинается второй интервал ставок, в котором игроки могут играть *чек*, *кол*, *рэйз* или *фоулд*.

По окончании второго интервала дилер раздает на стол четвертую *кэмьюнити*-карту, эта карта и весь период игры называются *тён*. Начинается третий интервал ставок, по окончании которого дилер кладет на стол пятую *кэмьюнити*-карту, которая называется *риве*. После того как будут сделаны все ставки в чет-

вертом интервале, игроки открывают и сравнивают свои карты. Игрок, имеющий самую старшую комбинацию из пяти карт, выигрывает все игральные фишки, находящиеся в *пот*. Если два игрока имеют одинаковые комбинации карт, что в холдэм случается достаточно часто, то *пот* делится между этими игроками.

СОСТАВЛЕНИЕ КОМБИНАЦИЙ

Каждый игрок использует *кэмьюнити*-карты для составления своей собственной комбинации. То есть игрок добавляет к двум своим *покит*-картам пять *кэмьюнити*-карт, и из этого набора рассматриваются пять карт, которые составляют самую старшую комбинацию. Так, например, если *кэмьюнити*-карты 5-5-9-К-Т, то игрок, имеющий *пару* девяток, составил *фул хауз* 9-9-9-5-5, игрок имеющий *пару* троек, составил *две пары* 3-3-5-5-Т, игрок с дамой и валетом имеет *пару* пятерок 5-5-Д-К-Т.

СТАВКИ В ХОЛДЭМ

В игре со структурой ставок 2-4 игроки делают ставку 2 доллара в первом и во втором интервалах ставок (*префлоп* и *флоп*). Ставка в 4 доллара устанавливается в третьем и в четвертом интервалах ставок (*тён* и *ризе*). В этом случае величина *смол блаинд* равна 1 доллару, а *биг блаинд* — 2 долларам.

В игре с одной *блаинд* величина авансовой ставки равна половине первой ставки. Как правило, такая игра ведется с установкой *анте*, величина которой составляет 5-10 % от величины первой ставки. В этом случае игра объявляется как «анте плюс блаинд».

ПРЕФЛОП

Получив *покит*-карты, вы должны рассмотреть их величину и потенциальные возможности, которые во многом зависят от того, являются ли эти карты одномастными или имеют близкие ранги. На этом этапе игры также очень важна ваша позиция за игорным столом, которая практически полностью определяет, с какими комбинациями вам следует входить в игру или сложить свои карты.

СЬЮТИД- И ОФСЬЮТИД-КАРТЫ

В холдэм игроки имеют только две личные карты, и если эти карты одномастные (*сьютид*), то игрок получает дополнительную возможность составить *флаш*. Поэтому во многих случаях при определении целесообразности вхождения в игру рассматривается масть *покит*-карт. Например, с разномастными (*офсьютид*) дама-валет, вы не должны входить в игру, если игрок в ранней позиции повысил ставки. Если же дама-валет имеют одну масть, то в такой ситуации вы можете с ними играть.

КОНЭКТЕЗ

В холдэм игроки имеют только две личные карты, и если эти карты последовательных рангов, то игрок получает дополнительную возможность составить *стрэйт*. Если последовательные *покит*-карты являются одномастными (*сьютид конэктес*), то игрок может играть с ними, даже если эти карты имеют очень низкие ранги. Например, *сьютид конэктес* 4–3 мо-

гут быть сыграны игроком, находящимся в позиции дилера.

ПОЗИЦИЯ

Позиции игроков в игре с одной *блаинд*: 1-й игрок в позиции *блаинд*, 2-4-й в ранней позиции, 5-7-й в средней позиции, 8-10-й в поздней позиции, 11-й игрок в позиции дилера.

Позиции в игре с *биг* и *сма*л *блаинд*: 1-й и 2-й игрок в позиции *блаинд*, 3-5-й в ранней позиции, 6-7-й в средней позиции, 8-10-й в поздней позиции, 11-й игрок в позиции дилера.

Если в игре менее 11 игроков, то количество игроков в каждой конкретной позиции уменьшается пропорционально.

ВЕРОЯТНОСТЬ ВЫИГРЫША

Если не рассматривать масти, а учитывать только ранги двух *покит*-карт, то в общей сложности они способны составить 91 комбинацию. В холдэм имеют значение одномастные и разномастные комбинации, что дает 169 — общее количество различных комбинаций. Но только некоторые из этих комбинаций пригодны для игры, и именно их мы и будем рассматривать.

В таблицах, представленных ниже, показана процентная вероятность выигрыша разномастных *покит*-карт в играх с различным числом оппонентов. Если первые две карты являются *сьютид*-картами, то вероятность их выигрыша увеличивается в среднем на 3 %.

Флоп-покер

	Количество оппонентов						
	1	2	3	4	5	6	7
Т-Т	85	73	64	56	49	44	39
К-К	82	69	58	50	43	38	33
Д-Д	80	65	54	45	38	33	28
В-В	78	61	49	40	34	29	25
10-10	75	58	45	36	30	25	22
9-9	72	54	41	33	27	22	19
8-8	69	50	38	29	24	20	18
7-7	66	46	34	27	22	19	16
6-6	63	43	32	25	20	17	15
5-5	60	40	29	22	19	16	14
4-4	57	37	26	21	17	15	14
3-3	54	34	24	19	16	15	14
2-2	50	31	22	18	16	14	13

	Количество оппонентов						
	1	2	3	4	5	6	7
Т-К	65	48	39	32	28	24	22
Т-Д	65	47	37	30	26	23	20
Т-В	64	46	35	29	24	21	18
Т-10	63	44	34	28	23	20	17
Т-9	61	42	31	25	20	17	15
Т-8	60	41	30	24	19	16	14
Т-7	59	39	29	23	18	15	13
Т-6	58	38	28	22	18	15	13
Т-5	58	38	28	22	18	15	13
Т-4	57	37	27	21	17	15	13
Т-3	56	36	26	20	17	14	12
Т-2	53	35	25	20	16	14	12
К-Д	61	44	35	29	25	22	19
К-В	61	43	34	28	24	20	18
К-10	60	42	33	26	22	19	17
К-9	58	40	30	24	20	17	14
Д-В	58	41	33	27	23	20	17
Д-10	57	40	31	26	22	19	16
Д-9	56	38	29	23	19	16	14

Техас холдэм

	Количество оппонентов								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
B-10	55	39	31	25	22	19	17	15	13
B-9	53	37	28	23	19	14	14	12	11
B-8	52	34	26	20	17	14	12	11	10
10-9	52	36	28	23	19	16	14	13	11
10-8	50	34	25	20	17	14	13	11	10
9-8	48	33	25	20	17	14	12	11	10
9-7	47	31	23	18	15	13	11	10	9
8-7	46	31	23	19	15	13	11	10	9
8-8	44	29	21	17	14	12	10	9	8
7-6	43	29	22	17	14	12	11	10	9
6-5	40	27	20	16	13	12	10	9	8
5-4	41	29	23	19	17	15	14	13	12
4-3	34	22	16	13	11	9	8	8	7

Разберем теперь, как играть с такими комбинациями в ранней, средней и в поздней позиции.

ИГРА В РАННЕЙ ПОЗИЦИИ

СИЛЬНЫЕ КАРТЫ. Повышайте ставки с парой тузов, королей и дам. Если в игре с большим количеством игроков никто до вас не ответил на *блаинд* и у вас пара королей или тузов, то в одном случае из десяти вы можете не повышать, а только отвечать на *блаинд* в надежде на то, что кто-либо из игроков повысит вашу ставку и после этого вы сыграете *рирэйз*.

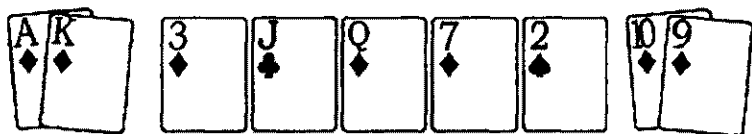


Повышайте ставки с тузом и королем независимо от того, имеете ли вы одномастные или разномастные

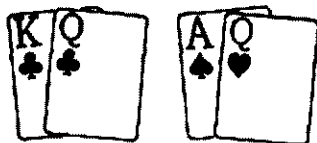
карты. Если ваш туз и король одной масти, то иногда вы можете только отвечать на ставки, чтобы дать возможность войти в игру игрокам с более слабыми одномастными картами с целью одновременного составления *флаш* и вашего выигрыша по старшинству одномастных карт.



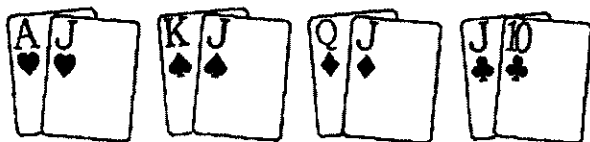
Повышение ставок с сильными картами на данном этапе игры является очень важным стратегическим правилом. Повысив ставки, вы увеличите величину своего возможного выигрыша, но это не самое главное. Как ни странно, но, имея сильные начальные карты, вы не слишком заинтересованы, чтобы в игру вошло большое количество игроков. Чем больше игроков в игре, тем больше вероятность составления ими *стрэйт*, *флаш* или *фул хауз*, которые побьют вашу сильную *пару* или *фри оф каинд*.



С одномастными туз-дама и король-дама всегда повышайте ставки. Если эти карты разных мастей, то в большинстве случаев следует отвечать на ставки и лишь изредка играть *рэйз*.



С одномастными туз-валет, король-валет отвечайте на ставки. С одномастными дама-валет и валет-10 оставайтесь в игре, если только вы последний игрок в ранней позиции.



СРЕДНИЕ И МЛАДШИЕ ПАРЫ. Отвечайте на ставки с *парами* от восьмерки до валетов. Если вы последний игрок в ранней позиции, то иногда можете играть с *парами* от двойки до семерки.



ИГРА В СРЕДНЕЙ И ПОЗДНЕЙ ПОЗИЦИИ

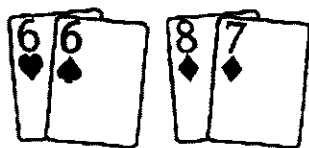
СИЛЬНЫЕ КАРТЫ. Повышайте ставки и повышения с *парой* тузов, королей и с *одномастными* туз-король. Если вы играете против очень плотного игрока, который обычно не блефует, и он повысил ставки перед вами, то во многих случаях следует сложить туз-король.



С *парой* дам повышайте ставки. Вы можете играть с дамами *рирэйз*, тем более если до вас повышение сделал игрок, который часто блефует. Если после вашего *рирэйз* следует еще одно повышение, то вы должны остаться в игре до *флоп*. Если на *флоп* не улучшите свою *пару*, то сразу же сложите карты.

ПАРЫ И КОНЭКТЕЗ. С младшими *парами* и с младшими *конэктэз* вам следует играть только тогда, когда в игру вошло более четырех игроков. В этом случае вы

можете играть, даже если один из игроков повысил ставки. Общее правило здесь таково: чем большее количество игроков принимает участие в игре и чем в более поздней позиции вы находитесь, тем с более слабыми картами вы можете отвечать на ставки других игроков.

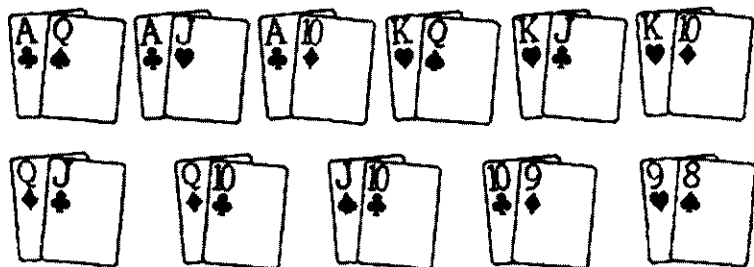


Например, когда вы имеете одномастные 8-7 и находитесь в позиции перед дилером, и только один игрок в ранней позиции отвечает на *блаинд*, то надо сложить свои карты. Если же в этом случае три и более игрока ответили перед вами, то вы должны войти в игру. В том случае, если два первых игрока ответили на *блаинд*, следующий игрок повысил ставки и четвертый игрок ответил на повышение, вы также должны ответить. Если в подобной ситуации два игрока повышают (*рирэйз*), то скорее всего двойное повышение заставит покинуть игру других игроков, поэтому вы должны сложить свои карты.

Когда игрок в ранней позиции повысил и несколько других игроков ответили на его повышение, то, находясь в позиции дилера, вы можете очень выгодно разыграть одномастные 9-8, 8-7, 7-6, сделав *рирэйз*. В этом случае вы точно знаете, что ваши оппоненты имеют хорошие карты, и они также должны предположить, что у вас очень сильные карты. Такой стратегический ход даст вам больше свободы в следующих интервалах ставок — вы сможете получить свободные карты и составить к концу партии *флаш* или *стрэйт*. Вместе с тем игроки с сильными *парами* также могут усилить их до *фри оф каинд*, что заставит их отвечать на ваши повышения и самим повы-

шать ставки, что в конечном счете многократно увеличит вашу прибыль.

ТРАБЛ ХЭНД. Разномастные комбинации карт туз-дама, туз-валет, туз-10, король-дама, король-валет, король-10, дама-валет, дама-10, валет-10, 10-9, 9-8 в холдэм называют *трабл хэнд* — неприятные или проблемные карты.



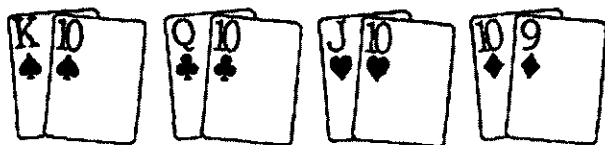
Имея *трабл хэнд*, всегда складывайте свои карты, если ставки были повышены игроком, находящимся в ранней позиции. Если повышения не произошло, то вы можете играть с *трабл хэнд*.

Если на *блаинд* ответили не более двух игроков, вы можете повысить ставки с такими *трабл хэнд*, как туз-дама, туз-валет, король-дама.

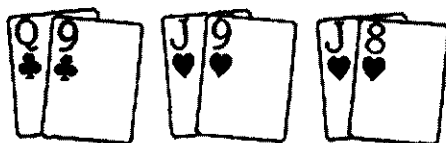
Если первые три игрока сложили карты, то вы можете повышать с такими *трабл хэнд*, как король-валет, дама-валет или с подобными комбинациями.

Если все игроки сложили свои карты, то, находясь в поздней позиции, повышайте *блаинд* с любыми пригодными для игры картами.

ОДНОМАСТНЫЕ КАРТЫ. С одномастными комбинациями король-10, дама-10, валет-10, 10-9 вы можете отвечать на ставки и повышения.



Вы можете играть с такими одномастными картами, как дама-9, валет-9, валет-8, которые сохраняют возможность составления *стрэйт*. Но вам не следует играть с король-9, дама-8, валет-7, 10-6 и, естественно, с более слабыми комбинациями.



В поздней позиции одномастная комбинация, состоящая из туза и любой слабой карты, разыгрывается так же как и *трабл хэнд*. При этом комбинация туз и любая карта от 2 до 5 является приоритетной, так как имеет шанс составления *стрэйт*.



Находясь в позиции дилера, вы можете ответить на *блаинд*, имея одномастные комбинации 4-3, 5-3, 6-4.

С одной сильной картой и с одной слабой картой сложите ваши карты. Вы можете играть с такой комбинацией, только находясь в позиции дилера и только если все другие игроки сложили свои карты.

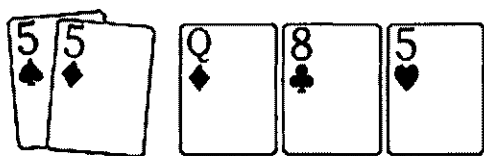
Изучив общую схему игры, научитесь ею пренебрегать. Если ваши оппоненты ведут схематичную, плотную и очень правильную игру, часто складывают карты после повышения ставок и делают повышения в

последних позициях, то сделайте свою игру более гибкой. Решив блефовать, закладывайте основу для своего блефа уже в самом начале партии, повышайте ставки с умеренно сильными картами на раннем этапе, вытесняя тем самым из игры других игроков и приобретая возможность получить в дальнейшем свободные карты.

ФЛОП

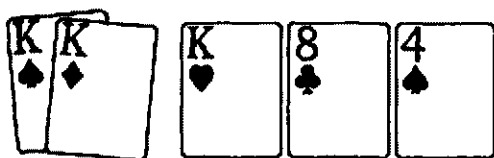
Стратегия игры на *тён* и *риве* практически полностью зависит от действий ваших оппонентов в *флоп*, поэтому при рассмотрении игры с различными *флоп*-картами, мы будем сразу же разбирать, как следует действовать на более поздних интервалах ставок.

ФРИ ОФ КАИНД. Имея *покит-пару* и карту того же ранга в *флоп*, вы получаете особое преимущество над другими игроками. Это преимущество главным образом заключается в том, что оппонентам практически невозможно определить истинную ценность ваших карт и вы можете играть более агрессивно, не беспокоясь о том, что другие игроки сложат карты.



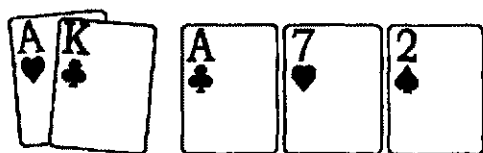
В то же время, если в игру вошло немного игроков и ваш *фри оф каинд* имеет высокий ранг (три туза или короля), и перед *флоп* вы повышали, то следует замедлить игру, создавая тем самым мнение, что вы имеете сильные непарные карты, которые отличаются по рангу

от лежащей на столе сильной карты. Если в этом случае вы играете чек, то игроки со средними и младшими парами, посчитав, что вы не составили пару, могут сделать первую ставку, чтобы вытеснить вас из игры. И наоборот, ваш первый ход может заставить их сложить карты.



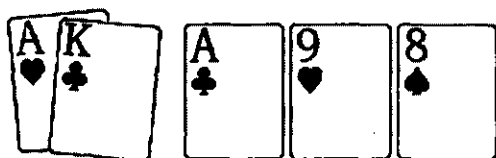
СТАРШАЯ ПАРА. *Покит*-карты, содержащие туза или короля, — это карты, с которыми игроки наиболее часто входят в игру, поэтому составление различных комбинаций с этими картами заслуживает первостепенного внимания. Самая обычная и в то же время наиболее сложная ситуация возникает тогда, когда вы, имея туза и короля, составляете самую старшую пару и нет пары в флоп.

Данный расклад наиболее благоприятен для вас, так как *флоп*-карты непригодны для составления *флаш* или *стрэйт* другими игроками. В большинстве случаев ваши оппоненты сложат карты, когда вы откроете игру. Если вы получаете два и более ответа, то вряд ли стоит открывать игру в следующем интервале ставок. Если вы получаете два и более ответа и один из игроков повышает ставки, и вам известно, что этот игрок



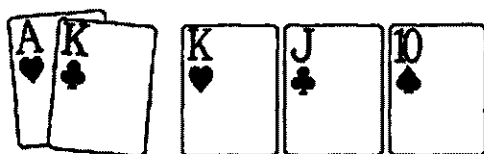
редко блефует, то вероятно, что он составил *фри оф каинд*.

Такой *флоп* не так выгоден для вас, как предыдущий, так как ваши оппоненты получают возможность составить *стрэйт*, если они вошли в игру с валет-десять или с 7-6. В этом случае количество игроков, ответивших на вашу ставку, имеет очень важное значение. С данными *флоп*-картами на столе вам следует быть готовым к тому, что при следующих раздачах карт на стол может лечь дама или 5 и кто-то из игроков повысит ставки, что будет означать составление им сильной комбинации. Наибольшую же опасность для вас будут представлять 10 и 7. В любом случае на четвертой улице вам следует ставить, а не играть чек. Спасовав и дав свободные карты оппонентам, вы способствуете составлению *стрэйт* в следующих интервалах. Открыв в этом случае игру и получив повышение, вы сразу же поймете, что кто-то из игроков составил более сильную комбинацию.



Рассмотрим, что могут иметь ваши оппоненты. Очень возможно, что кто-то из игроков составил две пары, так как вход в игру с двумя старшими картами от короля до десятки наиболее вероятен, — это наиболее неприятная для вас ситуация. Если у вашего оппонента король-дама или дама-валет, то в этом случае вы в выигрыше, даже несмотря на то, что такой игрок имеет потенциальный *стрэйт*. Если игрок вошел в игру

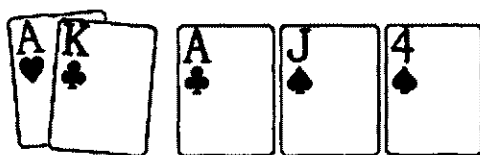
с тузом-дамой, то он уже составил *стрэйт*. Наибольшую выгоду вы имеете, если игрок вошел с небольшой парой. Если кто-то играл с младшими *конэктез*, то он сложит свои карты.



Во всех случаях игры со старшей парой вы должны рассматривать действия ваших оппонентов перед *флоп* (повышение ставок, ответы на повышение) и на *флоп*, чтобы спланировать свои действия в следующем периоде ставок. Если вы считаете, что у ваших оппонентов очень сильные комбинации, не бойтесь сложить свои сильные карты. Сложите карты, если играете с редко блефующим игроком, который повышает ставки, и продолжайте играть, если знаете, что в ситуации вероятного *стрэйт* игрок блефует почти каждый раз.

Весьма вероятно наличие двух карт пиковой масти у ваших оппонентов, и это весьма неприятно для вас. Ваше неважное положение может быть усугублено тем, что эти карты окажутся королем и дамой. Наиболее опасные карты для вас — это туз-валет, дающие вашему оппоненту две пары.

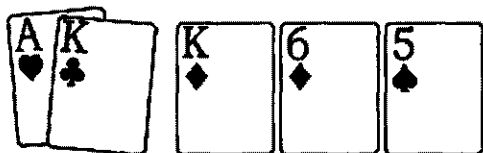
В подобных ситуациях вам следует открыть игру, чтобы не дать свободных карт вашим оппонентам. В то



же время, если игрок открывает и другие отвечают на его ставку, то вам следует очень серьезно задуматься о сложении карт.

Если вы сами имеете *покит*-карты пиковой масти, например туз-8, или туз-валет любой масти, то постарайтесь получить максимальную прибыль — играйте так агрессивно, насколько это возможно.

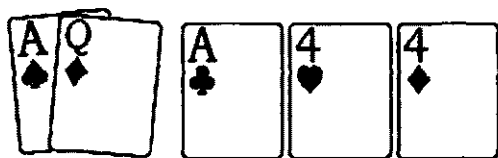
Когда на столе открываются две одномастные карты одновременно с двумя последовательными картами, то это будет способствовать вовлечению в игру большого количества игроков.



Для выяснения истинной силы карт других игроков на данном недорогом интервале ставок лучшей тактикой будет использование «разведки боем» и стратегии «своевременного отхода». Иными словами, открывайте игру, если малочисленные игроки не сделали первую ставку, и складывайте карты, когда ставят и повышают многие игроки.

СТАРШАЯ ПАРА И ПАРА НА СТОЛЕ. При анализе ситуации, когда вы имеете старшую *пару* (тузы или короли) и на столе также была открыта *пара*, следует рассматривать величину открытой *пары*. Если у вас туз-дама и открыт *флор*: туз-4-4, то это будет более безопасным для вас, нежели когда на стол лягут туз-валет-валет. Игроки скорее всего войдут в игру с комбинациями, содержащими валета, чем четверку, поэтому шанс составления *фри оф каинд* с *парой* валетов на

столе более велик. Общая рекомендация здесь такова: вам следует играть с младшими *флоп-парами* (от 2 до 6) так, как если бы вовсе не было парных карт, и действовать очень осмотрительно, когда на столе открыты пары от десятки и старше. В подобных ситуациях также следует обращать внимание на то, совершали ли ваши оппоненты повышения или отвечали на повышения перед *флоп*, что определяет первоначальную силу их карт.

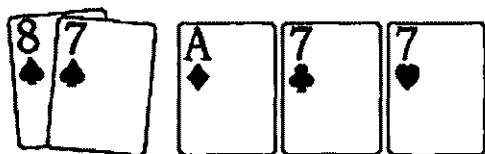


Получив повышение ставок с *парой* на столе, можно предположить, что игрок не составил очень сильную комбинацию, видимо, он имеет туза с какой-либо картой. Составив *фри оф каинд*, ваш оппонент скорее всего замедлит игру и будет играть *чек* и *кол*, и повысит ставки только на более дорогом интервале. Именно замедление игры с последующим повышением ставок в большинстве случаев должно стать для вас сигналом наличия сильных карт у ваших оппонентов.

С открытыми *парами* средней величины (от 7 до 10) вам следует открывать игру в плане проверки силы карт ваших соперников и чтобы не дать им возможность получить свободные карты.

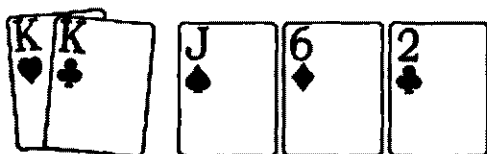
Если вы сами составили *фри оф каинд* и предполагаете, что у вашего оппонента старшая пара, то следует открывать игру и повышать ставки. Если у оппонента действительно пара тузов, он вряд ли покинет игру на данном этапе, кроме того, ваша агрессивность может

в некоторых случаях восприниматься другими игроками как блеф.



ОУВЭПЭА. Пара в покит, состоящая из карт, которые старше, чем самая старшая карта в флор, называется оувэпэа, или превосходящая пара.

Если у вас два короля и флор состоит из валет-6-2, то вы имеете оувэпэа. В этом случае игроки, имеющие среди своих покит-карт валета, не покинут игру и ответят на ваши ставки. С более слабыми парами многие игроки также могут ответить на вашу ставку.



Общее правило для игры с оувэпэа таково: играйте агрессивно, даже если ваша оувэпэа не очень сильная пара.

Вместе с тем даже самые сильные оувэпэа (пары тузов или королей) при определенных флор-картах становятся менее значимыми и могут стать причиной весьма ощутимых потерь. Следующие примеры покажут, в каких случаях вам следует очень серьезно подумать и сложить свои карты.

Допустим, вы имеете пару тузов и открыт флор с парой королей. Очень вероятно, что один из ваших оппонентов составил фри оф хаинд.

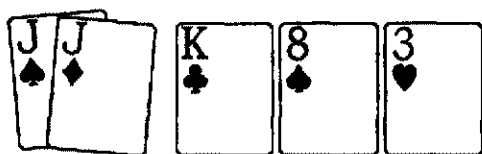
Если открыты три одномастные карты, то ваша пара может быть побита *флаш*-комбинацией.

Если *флоп* состоит из трех последовательных карт разных мастей, то ваши оппоненты имеют возможность составить *стрэйт*.

Самую же большую опасность для вас могут представлять одномастные последовательные *флоп*-карты, например, одномастные 10-9-8.

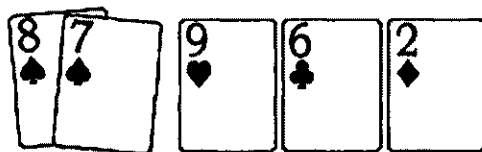
Здесь также следует отметить, что если в *флоп* есть две карты от 10 до короля, то ваши оппоненты имеют хорошие шансы на составление *двух пар* или *стрэйт*. Хотя эти карты представляют меньшую опасность для вашей *оувэпэа*, но все же вам следует обратить особое внимание на то, как играют оппоненты на *флоп* и на более поздних интервалах ставок. Не переоценивайте силу вашей *пары* и откажитесь от агрессивной игры, если вам ее навязывают.

ОУВЭКАД. Рассмотрим ситуацию, когда вы имеете достаточно сильную *пару* (*пара* валетов или дам) и в *флоп* имеется *оувэкад* — карта более старшего ранга, чем ваша *пара*. Если вы видите две и более *оувэкад*, вам вряд ли стоит входить в игру. Если на столе только одна *оувэкад*, то вам следует отвечать на ставку или сделать первую ставку, когда игрок перед вами играет чек. В этих случаях вам следует рассмотреть два возможных варианта: ваш оппонент уже составил более сильную *пару* или надеется составить другую, более сильную комбинацию на более поздних этапах игры. Основываясь на этих предположениях, вы должны принимать решения при раздаче на стол четвертой и пятой карты. В этом случае последующие действия ваших оппонентов во многом помогут вам определить истинность ваших догадок.

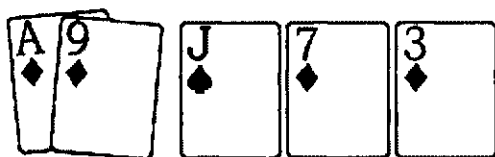


Достаточно благоприятная для вас ситуация может сложиться в случае, если флор-карты имеют невысокие ранги и вы имеете *пару* средней силы. Например, флор состоит из 9–5–2, а у вас *пара* восьмерок. Здесь вы имеете определенное преимущество над игроками, которые вошли в игру с *лицевыми* картами (король, дама, валет), и если вы сделаете ставку, то скорее всего они откажутся от продолжения игры.

СТРЭЙТ ДРО и ФЛАШ ДРО. *Стрэйт дро*, или незаконченный *стрэйт* — это четыре последовательные карты. Для завершения *стрэйт* имеется восемь карт, вероятность составления этой комбинации около 32 %.



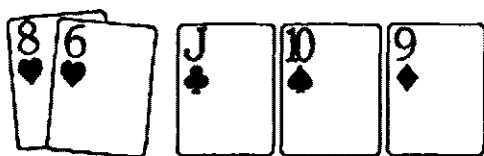
Четыре *одномастные* карты называются *флаш дро*, или незаконченный *флаш*. Для завершения *флаш* имеется девять карт, вероятность составления этой комбинации 35 %.



Стратегии игры со *стрэйт дро* и с *флаш дро* достаточно схожи, к тому же они часто взаимосвязаны, поэтому мы будем рассматривать их параллельно.

С четырьмя *флаш*- или *стрэйт*-картами ваши основные действия должны быть направлены на то, чтобы получить от оппонентов не менее двух ответов на *флоп* и на *тён* и один ответ на *риве*. Только при таком количестве ставок игра для вас математически выгодна.

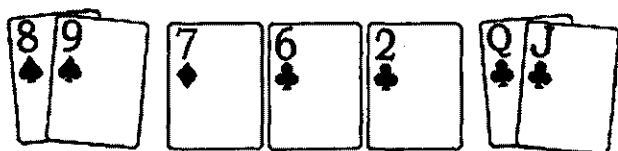
Главное правило при игре со *стрэйт дро* заключается в том, что когда на столе открыты три последовательные карты и вы имеете подходящую к ним *стрэйт*-карту, которая по рангу младше *флоп*-карт, то вам не следует входить в игру.



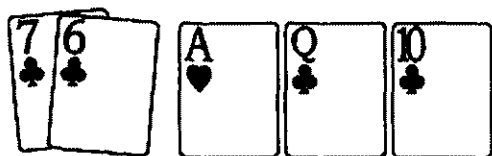
Всегда рассматривайте возможность составления *стрэйт* вашими оппонентами. Вам следует запомнить, что все *флоп*-комбинации, не содержащие пары, за исключением король-7-2, король-8-2, король-8-3 и дама-7-2, могут быть пригодны для составления *стрэйт дро*, который может быть завершен при раздаче следующей карты. Например, когда *флоп* состоит из король-9-2, то игрок с дамой и валетом будет иметь *стрэйт дро*, который будет завершен при открытии десятки.

Имея *стрэйт дро* и две одномастные карты в *флоп*, рассматривайте возможность составления другими игроками *флаш дро*-комбинации. Если в следующем интервале ставок на стол ложится третья одномастная карта и ваш оппонент повышает, то скорее всего вы

проиграли, даже если составили *стрэйт*, и, конечно же, вам следует сложить свои карты, если вы еще не составили нужной вам комбинации. Если в этом случае в *тён* будет роздана карта «не в масть», то ваш оппонент с *флаш покит*-картами имеет порядка 20 % за то, чтобы закончить игру с *флаш*. Во всех подобных случаях вам необходимо отказаться от сверхагрессивных ставок и играть очень осмотрительно.

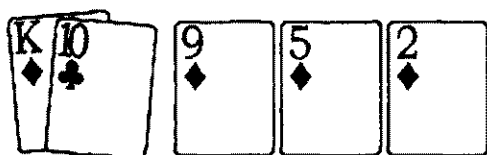


Имея благоприятную возможность выиграть, вы должны рассматривать шансы на выигрыш других игроков. Во-первых, у ваших оппонентов могут быть более старшие *флаш*-карты, во-вторых, кто-то мог уже составить *две пары* или *фри оф каинд*, что дает ему возможность усилить их к концу игры до *фул хауз*. Если в таких ситуациях плотные игроки действуют агрессивно и их действия (повышения или пассивная игра) перед *флоп* дают вам полную картину составления сильных комбинаций, вы должны сложить ваши карты на этом или следующем интервале ставок.

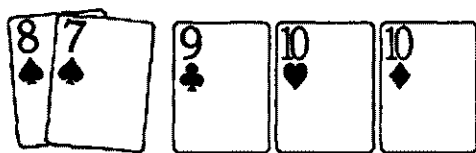


Когда *флоп* состоит из трех одномастных карт, вам следует рассматривать ранги ваших карт и ранги карт

на столе. Несомненно, если вы имеете туза, вы в самом выгодном положении. Если туз на столе, а у вас король, вы также в выигрыше. При любых раскладах, только с королем вы все еще можете оставаться в игре! Более слабые *флаш дро*-комбинации не должны вами вовсе рассматриваться! Если *флоп* состоит из младших карт, то это повышает вероятность того, что у ваших оппонентов старшие *флаш*-карты и они будут более активно делать ставки и отвечать на них в изначально проигрышной для них ситуации. Поэтому вы можете играть более агрессивно.



Наличие *пары* в *флоп* значительно уменьшает ценность *стрэйт дро* или *флаш дро*-комбинаций, в особенности если *пара* состоит из старших карт и третья карта на столе также имеет высокий ранг. Это повышает вероятность того, что другие игроки составили *фул хауз*. Та же опасность возникает и на более поздних интервалах ставок, когда на столе составляются старшие *пары* и раздаются старшие карты.

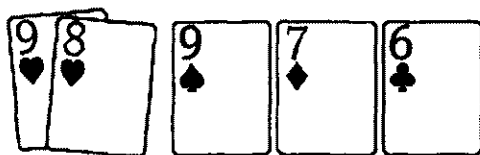


Говоря об опасности подобных раскладов, автор имеет в виду сверхагрессивную игру, которая свойственна

игрокам, составившим сильную комбинацию. Во многих случаях, когда игроки составляют *стрэйт* или *флаш* (или близки к их составлению), они сразу же перестают рассуждать и думают лишь о том, как бы побольше вытянуть денег из кошельков своих соперников. Общее правило здесь таково: вам не следует играть слишком агрессивно, когда у оппонентов есть возможность составить более сильную комбинацию — более старший *стрэйт*, более старший *флаш* или *фул хауз*.

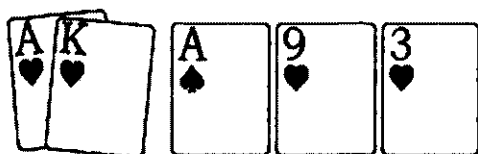
Когда вы составили *стрэйт дро* или *флаш дро* и в дополнение к ним имеете *пару* или у вас *стрэйт флаш дро* карты, то вы имеете очень высокие шансы закончить игру победителем. Рассмотрим все выгодные для вас комбинации.

Такой расклад дает вам шанс на составление *стрэйт*, кроме того, вы имеете возможность составить *две пары* (при раздаче 8, 7 или 6) или *фри оф каинд* (с третьей девяткой на столе), в то же время отсутствие на столе старших карт уменьшает шансы игроков с королями, дамами и валетами на составление сильных конечных комбинаций. С подобными комбинациями делайте ставки, вытесняйте из игры тех игроков, которые не имеют на данном этапе сильных карт, но могут обойти вас к концу игры, и получайте ответы от игроков, которые имеют сильные карты, но над ними вы уже имеете преимущество.

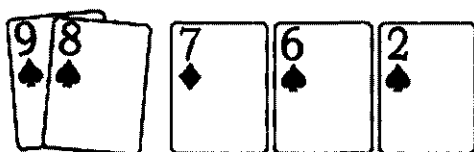


Великолепный расклад. Ваша *пара тузов* уже сама по себе является наилучшей комбинаций на данном

этапе. Кроме того, вы имеете потенциальный *флаш*. При одновременном составлении *флаш* вами и другим игроком, ваш *флаш* будет самым старшим, что определяет возможность достаточно агрессивной игры и крупного выигрыша.

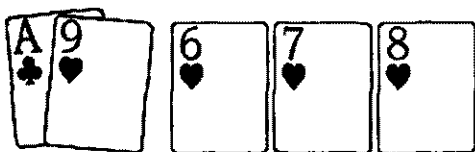


В колоде осталось 47 карт. Из них 9 карт пригодятся вам для составления *флаш*, 8 карт помогут вам закончить *стрэйт*, и на то, чтобы сделать свою игру, вам даны две попытки (*тён* и *риве*). Рассмотрев все свои шансы и заметив не лучшие возможности игроков со старшими картами, вы можете быть более свободным в своих действиях.

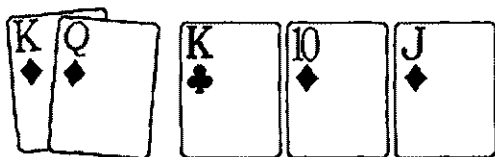


Если вы имеете *стрэйт флаш дро*, то во многих случаях не следует переоценивать силу своих карт. Так, если на столе открыты 8-7-6 червей и у вас 9 червей, то над игроком с тузом червей вы имеете весьма иллюзорное преимущество. Только с 5 или 10 червей вы выигрываете, при любой другой открытой на столе червовой карте вы в проигрыше. Конечно же, у вас есть дополнительная возможность получить 5 и 10 любой другой масти и составить *стрэйт*, но если эти карты

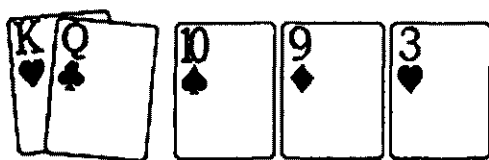
лягут на стол, ваш оппонент скорее всего не поддержит вашу ставку. При сильных комбинациях цель любого игрока — выиграть как можно больше денег, а в данной ситуации вы либо немного выигрываете, либо достаточно много теряете, и данное соотношение совсем не в вашу пользу.



С такими сильными картами вам следует повышать ставки независимо от вашей позиции и числа оппонентов. Потенциально вы имеете почти самый старший *флаш*, почти самый старший *стрэйт*, и у вас очень сильная *оувэпэа*. При этом многие потенциально сильные комбинации ваших оппонентов будут биты вашими потенциально более сильными картами. Так, если у кого-либо окажется туз-дама, то открытие на столе карты бубновой масти определит победу вашего *флаш* над очень сильным *стрэйт*. Возможные две пары у ваших оппонентов будут биты вашими возможными *стрэйт*, *флаш*, *фри оф каинд* или более сильными двумя парами. Иными словами, вы имеете значительное математическое преимущество над другими игроками в самой желанной для любого игрока в покер ситуации, — когда вы и ваш оппонент одновременно заканчиваете игру с сильными комбинациями.



ИНСАЙД СТРЭЙТ ДРО. Шанс завершить *инсайд стрейт дро* примерно 1 к 10. Поэтому с такими картами вам стоит играть только тогда, когда *пот* уже имеет большие размеры или вы достаточно уверены, что к концу игры *пот* одз достигнет нужного соотношения. Принимая решение об игре с *инсайд стрейт дро*, вы должны определить, имеют ли другие игроки дополнительные возможности составить сильные комбинации. Для вас более выгодно, чтобы *флоп*-карты были разномастными, что делает практически невозможным составление *флаш*. Также *флоп*-карты не должны быть старшими картами, что снижает возможность составления сильной пары или сильных *двух пар* другими игроками. В то же время ваши карты должны быть сильными, что дает возможность составления старшей пары или *двух пар* на третьем и четвертом интервале ставок.



НАТС

В холдэм существуют ситуации, когда вы можете заранее знать, что ваша комбинация никем не может быть побита. Такая комбинация называется *натс*. Например, у вас 9-9, и на столе открыты Т-9-7-9-7. Если такое случается и ваш оппонент начинает повышать ставки и повышения, не останавливайтесь. Поднимайте ставки до тех пор, пока у вас или у него не закончатся все фишки. Если в этом случае вы имеете *покит*

7–7, то уже третье-четвертое повышение, тем более, если оно исходит от грамотного игрока и когда до *флоп* ставки не повышались, а после *флоп* были повышены, должно стать для вас сигналом закончить «рэйз войну».

ЧТЕНИЕ КАРТ

Холдэм довольно схематичная игра. Как правило, игроки входят в игру только с определенными картами, с сильными комбинациями они повышают и отвечают на повышения, со слабыми покидают игру в самом ее начале. Поэтому во многих случаях, зная, как действовали игроки в предыдущих интервалах ставок, и видя определенный расклад карт на столе, можно с достаточно высокой степенью точности определять истинную ценность карт ваших оппонентов.

Разберем ситуацию, когда до *флоп* игрок отвечал на ваши ставки, а после того как в *флоп* были открыты дама–6–3 разных мастей, начал повышать ставки. Сначала вы должны рассмотреть все карты, с которыми ваш оппонент может повысить: дама–дама, дама–6, дама–3, 6–3, 6–6, 3–3. Далее вы рассуждаете, что данный игрок, имея дама–6, дама–3 или 6–3, сложил бы карты перед *флоп*. Таким образом, вы приходите к выводу, что ваш оппонент скорее всего имеет 6–6 или 3–3.

Другой пример: вы имеете 8–8, открыт *флоп* валет–8–3. Игрок перед вами играет чек, вы открываете игру, и ваш оппонент отвечает. В *тён* на стол ложится 7. Как и ранее, ваш оппонент пасует и затем отвечает на вашу ставку. На *риве* раздается 9, и ваш оппонент делает первую ставку. У вас очень сильные карты, с которыми вы можете повышать ставки, но если вы опытный игрок, то можете решить, что в данном случае вам

следует сложить свои карты. Вы рассуждаете: почему игрок открыл игру, а до этого играл очень пассивно, и приходите к выводу, что, видимо, у него была не самая сильная комбинация, содержащая десятку и не содержащая валета, и к концу игры он составил *стрэйт*. Если вы знаете, что ваш соперник практически никогда не блефует, и имеете репутацию плотного игрока, то следует сложить карты.

Конечно же, всегда легче прочесть карты хорошего игрока, который понимает, что у него сильные комбинации, и действует соответственно своим возможностям, чем определить намерения малоопытного игрока, который может входить в игру и делать ставки, вообще ничего не имея.

Также следует знать, что чтение карт способно приносить не только прибыль, но и стать причиной многих потерь. Если вы будете реагировать на каждую лежащую на стол карту и считать, что ваш оппонент уже составил какую-либо комбинацию, то это ограничит все ваши действия. Поэтому чтение карт должно вносить коррективу в вашу стратегию лишь тогда, когда вы на 90 процентов уверены в своих предположениях, а вовсе не быть вашей главной и единственной тактикой.

ПРИМЕР ИГРЫ

Префлоп

- 1-й игрок в позиции *блайнд*.
- 2-й игрок отвечает на *блайнд*.
- 3-й игрок складывает карты.
- 4-й игрок отвечает на ставку.



1



2



3



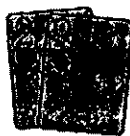
4



8



7



6



5

5-й и 6-й игроки складывают карты.
7-й и 8-й игроки отвечают на ставку.

Флоп



1



2



4



8



7

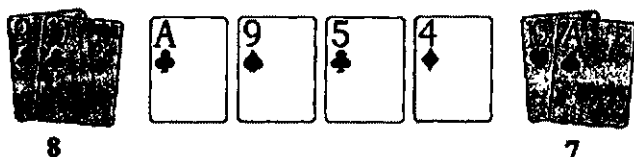
1-й, 2-й и 4-й игроки играют чек.
7-й игрок открывает игру.
8-й игрок повышает ставку.

Флоп-покер

1-й, 2-й и 4-й игроки складывают карты.

7-й игрок отвечает на повышение.

Тен

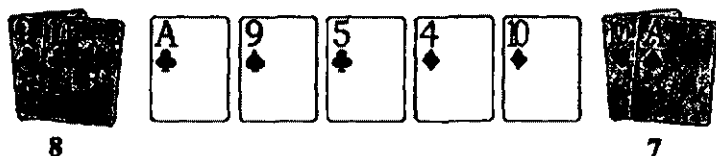


7-й игрок играет чек.

8-й игрок открывает игру.

7-й игрок отвечает на ставку.

Риве



8-й игрок открывает игру.

7-й игрок, прочитав карты своего оппонента, повышает ставку.

8-й игрок предполагает, что его оппонент не блефует и повышает, имея, как минимум, две пары со старшими тузами, поэтому он складывает карты.

ГЛАВНЫЕ ВЫВОДЫ

Повышайте ставки с сильными парами в любых позициях. В начальной позиции повышайте ставки, если имеете две сильные (от дамы до туза) одномаст-

ные карты. В поздних позициях повышайте *блаинд* с любыми пригодными для игры картами. Всегда складывайте *трабл хэнд*, если произошло повышение. С младшими *парами* и с младшими *конэктез* играйте только тогда, когда в игру вошли более четырех человек. Помните о том, что *конэктез*-, *сьютид*- и *сьютид конэктез*-карты имеют преимущества над разномастными и непоследовательными картами.

После раздачи *кэмьюнити*-карт проанализируйте сложившуюся ситуацию. Играя с *конэктез*- или со *сьютид*-картами, откажитесь от продолжения игры, если не составили *стрэйт дро*- и *флаш дро*-комбинацию. Если вы не имеете *пары* и другие игроки делают ставки, то сложите свои карты. Вы все еще можете остаться в игре, с туз-король или туз-дама. С сильной *парой*, с *оувэпэа* открывайте игру. Сложите свою *пару*, если на столе открыты две и более *оувэкад*. С *фри оф каинд* играйте агрессивно или, наоборот, замедлите игру.

Придерживайтесь подобной тактики и на более поздних интервалах ставок, но играйте более консервативно, не имея сильных карт, и более агрессивно, составив сильные комбинации.

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Анте (*Ante*)

Начальная ставка, устанавливаемая игроками перед раздачей карт.

Ап (*Up*)

Старшая пара — этот термин используется для определения старшей пары, когда у игрока две пары. Например: 7-7-9-10-10 — десятки ап.

Ап-карты (*Up cards*)

Открытые карты — карты, раздаваемые игрокам лицевой стороной вверх в стад-покере.

Аут-карты (*Out cards*)

Этот термин определяет карты, необходимые для завершения какой-либо комбинации. Например, если игрок имеет 5-6-7-8, то для стрэйт имеются восемь аут-карт — четверки и девятки всех мастей.

Бастид хэнд (*Busted hand*)

Ошибочная рука — любая комбинация карт, которая проигрывает *наре* джок. Например: ♠3-♥4-♠5-♦6-♠9. Обычно *бастид хэнд* является неудачным результатом составления *стрэйт* или *флаш*, когда игрок получает неподходящую для этих комбинаций карту.

Батн или дилер батн (*Dealer button*)

Дилерская кнопка — пластмассовый диск, используемый для выделения позиции игроков за столом. *Батн* отмечает игрока, находящегося в позиции дилера.

Бён (*Burn card*)

«Сжигание карт» — удаление карты с верха колоды перед каждой раздачей дополнительных карт.

Биг блаинд (*Big blind*)

Большая блаинд — вторая авансовая ставка в играх с *биг* и *смол блаинд*. См. *смол блаинд*.

Биг бэт (*Big bet*)

Большая ставка — ставка, которая устанавливается на поздних интервалах ставок. Так, в дро-покере со ставками 5–10 *большая ставка* 10 долларов устанавливается во втором интервале ставок. См. *Смол бэт*.

Блаинд (*Blind*)

Ставка вслепую — авансовая ставка, устанавливаемая одним из игроков в начале партии. *Блаинд* является «живой» ставкой, открывающей игру.

Блеф (*Bluff*)

Стратегия, направленная на то, чтобы заставить оппонентов поверить, что вы имеете сильные карты, когда в действительности у вас таких карт нет.

Бод (*Board*)

«Стол» — *ап*-карты в стад-покере. *Кэмпьюнити*-карты в холдэм.

Ботэм-пара (*Bottom pair*)

Младшая пара в холдэм. Если *флоп* состоит из трех карт различного достоинства и одна из *покит*-карт игрока образует пару с самой младшей из *флоп*-карт, то игрок имеет *ботэм-пару*. Кроме того, младшей парой называют любую пару от 2 до 7.

Брин-ин (*Bring-in*)

Внесение — первая ставка, открывающая игру. В стад-покере *брин-ин* является обязательной ставкой, которую делает игрок, имеющий самую младшую открытую карту.

Бэк ин (*Back In*)

Возвращение — ситуация, когда игрок делает ставку, после того как ранее сыграл чек.

Бэт (*Bet*)

Самая первая ставка, открывающая игру. Игрок, который делает первую ставку в любом интервале, говорит «бэт», «ставлю» или «открываю». Бэт переводится как «ставка», этим термином также определяют все ставки игроков.

Бэтин-интервал (*Betting Interval*)

Интервал, раунд или период ставок — период игры, когда игроки делают ставки.

Ваилд-карты (*Wild cards*)

«Дикие» карты — карты, которые могут заменять любые другие карты для составления нужной комбинации. Джокер является ваилд-картой. В некоторых вариантах покера двойки (девятки или шестерки) являются ваилд-картами.

Джекс о бэте (*Jacks or better*)

Вариант дро-покера, в котором открыть игру (сделать первую ставку) может только тот игрок, который имеет пару валетов или более сильную комбинацию.

Джокер (Joker)

Дополнительная карта в колоде (обычно с изображением шута), которая может замещать любую другую. В классических играх джокер может считаться только как туз или используется для составления *стрэйт* или *флаш*. То есть пара тузов и джокер — *фри оф каинд*, а пара десятков и джокер — это только пара десятков.

Дро (Draw)

Замена карт в дро-покере.

Набор дополнительных карт в стад-покере и в холдэм.

Дро дэд (Draw dead)

«Ташить мертвую» — ситуация в холдэм, когда игрок проигрывает, даже если составит нужную ему комбинацию. Например, если перед раздачей *тём*-карты игрок имеет *флаш дро* с королем и валетом, а у его оппонента туз и 8 той же масти и он уже составил *пару* тузов, то игрок имеет *дро дэд* — независимо от того, какая будет открыта следующая карта, игрок проиграет.

Дроп (Drop)

Снижение — комиссионный сбор в пользу казино. Также этот термин обозначает отказ игрока от игры (*фоулд*) или просто проигрыш игрока.

Живые карты (*Live Card*)

В стад-покере карты, необходимые для усиления начальной комбинации, когда этих карт нет среди открытых карт у других игроков, называют *лайф-картами*, или *живыми* картами (см. *Мертвые карты*). Например, у вас пара девяток, и вы не видите девяток у ваших оппонентов — девятки *живые* карты, и это значит, что вы имеете высокий шанс составить *фри оф каинд*.

Инсайд стрэйт (*Inside straight*)

Внутренний *стрэйт* — комбинация из четырех карт для *стрэйта*, когда нужна еще одна конкретная карта. Например: 6-7-8-10 — *инсайд стрэйт*, где *стрэйт* может быть составлен только с помощью девятки.

Кикер (*Kicker*)

В дро-покере *кикер* — это непарная карта (обычно туз), оставляемая с какой-либо *парой* с целью ввести в заблуждение других игроков по поводу начальной комбинации карт и в то же время иметь возможность усилить свою комбинацию в случае прихода парной для *кикера* карты. Например, игрок, имея Т-9-9-7-3, заменяет две карты, оставляя *пару* девяток и туза в качестве *кикера*.

В стад-покере *кикер* — это туз или король, которые находятся среди карт игрока и дают ему дополнительный шанс на выигрыш в случае последующей раздачи карты того же ранга, что и *кикер*.

В холдэм *кикер* — это непарная *покит*-карта, которая не участвует в составлении какой-либо комбинации,

но своей величиной обуславливает силу составленной комбинации. Например, если *покит*-карты туз-9 и на столе открыты туз-дама-7-3-2, то 9 является *кикером* в том случае, если у другого игрока окажется туз-6.

Кол (Call)

Отвечаю — слово и действие игрока, который делает ставку, равную величине ставки предыдущего игрока. *Колировать* или *заколировать* — ответить на ставку.

Конэктэз (Connectors)

Соединители, перемины — в холдэм *покит*-карты последовательных рангов. Например, 9-10. *Сьютид конэктэз* — *покит*-карты последовательных рангов одной масти. Например, ♥9-♥10.

Кэмыюнити карты (Community cards)

Общие карты — в холдэм пять карт, которые раздаются лицевой стороной вверх и используются всеми игроками для составления своих собственных комбинаций. То же, что и *бод*.

Кэп (Cap)

Заранее оговоренный предел для количества повышений определяется термином *кэп*. Так, если *кэп* равен 3, то это значит, что в каждом интервале ставок игроки могут повышать только три раза. Ограничение количества повышений является мерой предосторожности, которая усложняет игру «на словор». Если такого огра-

ничения нет, то два сговорившихся игрока (у одного из которых очень сильные карты) могут повышать ставки друг друга и других игроков до тех пор, пока у их оппонентов не закончатся все деньги или пока они не решат сложить свои карты. В казино за соблюдением ограничительных правил должен следить дилер, который при исчерпании всех возможных рэйз произносит: «Пот из клоуз», или «Пот закрыт».

Лимит гейм (*Limit game*)

Игра с ограниченными ставками, в которой зафиксирован верхний предел для ставок и повышений.

Лоубол или дро лоубол (*Lowball*)

Вариант дро-покера, в котором выигрывает игрок, имеющий самую младшую комбинацию карт.

Мак (*Muck*)

Сброс — кипа сброшенных игроками карт. Правила казино определяют, что как только карты игрока касаются мак, они уже не могут быть возвращены назад.

Мертвые карты (*Dead card*)

В стад-покере карты, необходимые для усиления начальной комбинации, когда эти карты среди открытых карт у других игроков, называются мертвыми. Например, у игрока пара девяток, и он видит девятки среди ап-карт у других игроков, значит, девятки — мертвые карты. В этом случае, если игрок имеет только

одну *мертвую* карту, он не сможет составить *фо оф каинд* и составление *фри оф каинд* также будет затруднено, если же у игрока две *мертвые* карты, то его *пара* вовсе не может быть усилена.

Мертвая рука (*Dead hand*)

Если игрок совершает действия, которые правилами игры определены как противоправные, то считается, что игрок имеет *мертвую руку* и не может претендовать на выигрыш.

Мидл-пара (*Middle pair*)

Средняя пара. Когда в *флоп* были открыты три карты различного ранга и средняя из них составила *пару* с одной из карт *покип*-карт игрока, то игрок имеет *мидл-пару*. Кроме того, *средней парой* называют любую *пару* от 8 до валета.

Мэин пот (*Main pot*)

Главный пот — часть разделенного *пота*, на которую может претендовать игрок, играющий *олл-ин*.

Натс (*Nuts*)

Орехи — наилучшая комбинация карт в данной игровой ситуации. Например, если *флоп* туз-туз-9 и игрок имеет два туза, то у него *натс*.

Ноу лимит геймз (No limit games)

Игры, в которых нет ограничений по величине ставок и количеству повышений.

Одз (Odds)

Шансы, преимущество — соотношение вероятности выигрыша и вероятности проигрыша с определенной комбинацией карт. А также вероятность составить ту или иную комбинацию после замены или раздачи дополнительных карт.

Олл-ин (All-in)

Все в игре, игра на последние — ситуации, когда у игрока закончились игральные фишки и он покрывает только определенную часть *пот*. В случае выигрыша играющий *олл-ин* игрок выигрывает только ту часть *пот*, которую он покрыл.

Открытая пара (Open Pair)

Пара в стад-покере, которая составлена только с помощью *ап*-карт. То есть эту *пару* могут видеть все игроки. Обычно при появлении *открытой пары* у одного игрока другие игроки складывают свои карты, если только сами не имеют *скрытой пары* большего достоинства.

Оувэкад (Overcard)

В холдэм *покит*-карта, которая старше самой старшей *флоп*-карты, или *флоп*-карта, которая старше ваших карт.

Оувэпэ (Overpair)

Превосходящая пара — пара в покит, состоящая из карт, которые старше, чем самая старшая карта в флоп.

Оупэн (Open)

«Открываю» — слово и действие игрока, который делает самую первую ставку. То же, что и бэт.

Оупэн эндид стрэйт (Open-ended straight)

Открытый стрэйт — четыре последовательные карты для стрэйт, завершить который можно восемью картами. Например, 5–6–7–8, где 4 или 9 (всех мастей) составят стрэйт. Обычно такую комбинацию карт называют *фо стрэйт*, или четыре стрэйт.

Оф сьют (Off-suit)

Карты разных мастей. Обычно так говорят про две покит-карты, имеющие разные масти.

Покит-карты (Pocket card)

Карманные карты — в холдэм первые две карты, которые раздаются лицевой стороной вниз каждому игроку.

Пот (Pot)

Банк — все сделанные игроками ставки.

Пот одз (Pot odds)

Соотношение величины *пот* и шансов игрока на выигрыш. *Пот одз* определяет целесообразность и выгоду участия в игре с той или иной комбинацией карт.

Пэа (Pair)

Пара — комбинация, состоящая из двух карт одного ранга.

Пэт хэнд (Pat hand)

Готовая рука — любая комбинация, которая не требует дополнительных карт для ее улучшения — *стрэйт*, *флаш*, *фул хауз*, *фо оф каинд*.

Ранг (Rank)

Порядковое значение карт.

Раунд (Round)

Полный круг игры или единичный интервал ставок.

Репризент (Represent)

Демонстрация — действия игрока, которые дают понять оппонентам, что он имеет определенную комбинацию карт. Например, игрок повышает и заменяет одну карту — демонстрирует, что имеет *две пары*, или игрок повышает с четырьмя одномастными *ап*-картами — демонстрирует, что имеет *флаш*.

Ри-анте (Re-Ante)

Повторное анте. Если в первом интервале ставок в дро-покере все игроки сыграли чек, то карты раздаются вновь и все игроки прибавляют к ранее сделанным анте новые ставки — *ри-анте*.

Риве или Ривер (River)

Последний (четвертый) интервал ставок в холдэм. *Риве* — пятая кэмьюнити-карта.

Рид (Read)

«Читать» — умение определять, какие карты находятся у оппонентов.

Рирэйз (Reraise)

Повторное повышение ставок — *рэйз* после *рэйз*.

Роил стрэйт флаш (Royal straight flush)

Королевский *стрэйт флаш* — самая старшая комбинация в покере — пять последовательных карт одной масти, где старшая карта является тузом.

Рэйз (Raise)

Повышаю — слово и действие игрока, который повышает ставки. Например, первый игрок ставит 5 долларов, второй повышает и ставит 10 долларов.

Рэйк (Rake)

Комиссионный сбор в пользу игорного заведения, взимаемый с выигравшего игрока. Величина *рэйк* определяется в процентах.

Сайд пот (Side pot)

Сторонний *пот* — часть разделенного *пота*, на которую не может претендовать игрок, играющий *олл-ин*, и которая в случае его выигрыша в игре с несколькими оппонентами достается игроку, имеющему вторую по старшинству комбинацию карт, а в игре с одним оппонентом возвращается проигравшему.

Скрытая пара (Concealed pair)

Пара в стад-покере, когда карты, составляющие *пару*, являются *хоул-картами*.

Слоуплэй (Slowplay)

Замедление — стратегия, заключающаяся в том, чтобы, имея сильную комбинацию карт, не делать на начальных этапах игры высокие ставки и не повышать, а играть *чек* и *кол*, чтобы не вытеснить из игры игроков, сделавших ставки со слабыми картами, или вовлечь в игру тех, кто не принял бы в ней участия при необходимости установки высоких ставок.

Смол блаинд (Small blind)

Малая блаинд — первая *блаинд* в играх с большими и малыми *блаинд*. См. *Биг блаинд*.

Смол бэт (*Small bet*)

Малая ставка — ставка, которая устанавливается на ранних интервалах ставок. Так, в дро-покере со ставками 5–10 малая ставка 5 долларов устанавливается в первом интервале ставок. См. *Биг бэт*.

Сплит-пара (*Split pair*)

Пара в стад-покере. *Сплит-пара* — одна из карт, составляющих *пару*, является первой *ап*-картой, а вторая *хоул*-картой. Так, если первые три карты игрока 3, 5 — *хоул*-карты и 3 — *ап*-карта, то он имеет *сплит-пару*.

Спрэд лимит гейм (*Spread limit game*)

Игра с расширенным пределом. Игра, в которой ставки имеют фиксированный минимум и фиксируемый максимум.

Стил пот (*Steal pot*)

«Украсть *пот*» — выиграть за счет блефа. Также используется термин *стил анте* — кража *анте*. Во всех случаях кража (*стил*) означает установку ставки игроком, который предполагает, что на нее не последует ответа.

Структура (*Structure*)

Структура игры или структура ставок — величина и характер установки ставок.

Стрэйт (Straight)

Последовательность — комбинация из пяти последовательных карт.

Стрэйт дро (Straight draw)

Незаконченный *стрэйт* — четыре последовательные карты.

Стрэйт флаш (Straight flush)

Комбинация из пяти последовательных карт одной масти.

Сэндбэгин (Sandbagging)

Дословный перевод этого термина: «оглушить мешком с песком». По своей сути *сэндбэгин* — это игра *чек-рэйз*. Данная стратегия направлена на то, чтобы заставить оппонента сделать первую ставку при плохих картах, а затем «оглушить песочным мешком» — повысить его ставку.

Сьют (Suit)

Масть.

Стрит (Street)

«Улица» — то же, что и интервал ставок. В стад-покере номер улицы соответствует количеству карт, уже розданных игрокам.

Тён или фо стрит (*Turn*)

Четвертая бод-карта в холдэм. Пятая улица — третий интервал ставок в холдэм.

Тилт (*Tilt*)

«Пойти в разнос» — совершать значительные ошибки в игре, которые по общепризнанному мнению недопустимы, например, играть очень широко и очень агрессивно, входить в игру и поднимать ставки не из-за стратегических соображений, а из-за расстройства по поводу проигрыша в предыдущих партиях.

Топ-пара (*Top pair*)

Старшая пара. Если в флоп были открыты три карты различного ранга и старшая из них составила пару с одной из *пожит*-карт игрока, то игрок имеет старшую пару. Кроме того, старшей парой называют любую пару от дамы до туза (в некоторых играх только пару тузов или королей).

Трэп (*Trap*)

«Ловушка» — ситуация, когда игрок, имея не самую сильную комбинацию карт, вложил в *пот* определенную сумму, а его оппонент значительно повысил ставки. Или такой игрок находится между двумя оппонентами, которые повышают ставки и повышения (*рэйз* и *рирэйз*) друг друга.

Ту пэа (*Two pair*)

Две пары — комбинация карт, состоящая из двух карт одного ранга и двух карт другого ранга.

Тэл (*Tell*)

Выдавать, сообщать — особое поведение или привычки игрока, дающие понять его оппонентам, какие карты он имеет.

Фиш (*Fish*)

«Рыба» — жаргонный термин для определения очень плохого игрока в покер.

Фишер (*Fisher*)

«Рыбак» — профессиональный игрок, ведущий игру с малоопытными игроками.

Флаш (*Flush*)

Комбинация, состоящая из пяти карт одной масти.

Флаш дро (*Flush draw*)

Незаконченный флаш — четыре одномастные карты.

Флоп (*Flop*)

Первые три камьюнити-карты. Раздача первых трех камьюнити-карт. Второй интервал ставок в холдэм.

Фо оф кайнд или кводз (*Four of kind*)

Каре — комбинация, состоящая из четырех карт одного ранга.

Фо флэш (*Four flush*)

Четыре карты одной масти.

Фёст бэт (*Firs bet*)

Принудительная ставка — *блаинд* или *брин-ин*.

Фоулд (*Fold*)

«Складываю» — слово и действие игрока, который отказывается отвечать на ставки, перемещает карты в *мак* и тем самым теряет право на выигрыш.

Фри карты (*Free cards*)

Свободные карты, которые раздаются после того, как все игроки сказали чек. Иными словами, свободные карты — это карты без ставки. Если игрок входит в игру со слабыми или незаконченными комбинациями, то для него выгодны свободные карты.

Фри оф кайнд или трипс (*Three of kind*)

Тройка, три карты — комбинация, состоящая из трех карт одного ранга.

Фул хауз (Full house)

Полный дом — комбинация, состоящая из трех карт одного ранга и двух карт другого ранга.

Хай-карта (High card)

Старшая карта — комбинация, не содержащая сочетаний карт.

Хит дро (Hit draw)

Ситуация, когда при замене карт составляется более сильная комбинация.

Хоул или хоул-карты (Hole cards)

Закрытые карты, которые раздаются игрокам лицевой стороной вниз в стад-покере.

Хэнд или покер хэнд (Poker hand)

Рука, комбинация — любая комбинация покера. Иногда, произнося слово хэнд, имеют в виду только очень сильную комбинацию карт.

Чек (Check)

Слово и действие игрока, не желающего делать первую ставку и передающего право открытия игры следующему игроку. Когда игрок говорит «чек», то он остается в игре и имеет возможность ответить на ставки других игроков или выйти из игры позднее. Вместо

произнесения этого термина игроки могут постучать костяшками пальцев по столу.

Чек-рэйз (Check-raise)

Стратегический прием: игрок сначала играет чек, а затем, когда другой игрок установит ставку, делает повышение.

Шоудаун (Showdown)

Развязка, демонстрация карт. В самом конце игры, после того как были заменены или розданы все карты и сделаны все ставки, карты игроков вскрываются для определения победителя.

Эдвэтайз (Advertise)

«Реклама» — игровая стратегия, направленная на то, чтобы создать у оппонентов впечатление, что вы свободный, неумелый, часто блефующий игрок.

Эйс ту файв (Ace to five)

Туз к пяти — комбинация карт Т-2-3-4-5, которая считается как *стрэйт*.

Экшн (Action)

Действие — любое действие игроков: установка анте или блаинд, чек, бэт, кол, рэйз или фолд.

Словарь терминов

Энгл (*Angle*)

«Ловить на крючок» — любая разрешенная уловка в игре.

СОДЕРЖАНИЕ

ИГРА ИЛИ ПРОФЕССИЯ	3
ОСНОВЫ ПОКЕРА	6
ОБЩИЕ ПРАВИЛА	7
ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ	10
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА	10
КОМБИНАЦИИ КАРТ В ПОКЕРЕ	11
<i>Хай-карта</i>	<i>11</i>
<i>Одна пара</i>	<i>12</i>
<i>Две пары</i>	<i>12</i>
<i>Фри оф каинд</i>	<i>13</i>
<i>Стрэйт</i>	<i>14</i>
<i>Флаш</i>	<i>14</i>
<i>Фул хауз</i>	<i>15</i>
<i>Фо оф каинд</i>	<i>15</i>
<i>Стрэйт флаш</i>	<i>16</i>
<i>Роил флаш</i>	<i>16</i>
<i>Масти карт</i>	<i>17</i>
СТРУКТУРА СТАВОК	18
<i>Анте</i>	<i>18</i>
<i>Блаинд</i>	<i>18</i>
<i>Смол блаинд и биг блаинд</i>	<i>19</i>

Содержание

<i>Бэт</i>	20
<i>Неограниченные ставки</i>	20
<i>Пот-лимит</i>	20
<i>Фиксированные ставки</i>	20
ВАРИАНТЫ ПОКЕРА	22
<i>Закрытый покер</i>	22
<i>Открытый покер</i>	23
ПРАВИЛА КЛУБОВ И КАЗИНО	24
<i>Размещение игроков за игорным столом</i>	24
<i>Бай-ин — покупка игровых фишек</i>	25
<i>Ваша первая игра</i>	26
<i>Обязанности дилера</i>	26
<i>Дилер батн</i>	27
<i>Субстанциональное действие</i>	28
<i>Мертвая рука</i>	29
<i>Тасовка и раздача карт</i>	29
<i>Засвеченные карты</i>	31
<i>Сохраняйте ваши карты в тайне</i>	32
<i>Не касайтесь чужих карт и фишек</i>	32
<i>Защитите свои карты</i>	33
<i>Слова и жесты</i>	34
<i>Предел времени</i>	34
<i>Действуйте в свою очередь</i>	35
<i>Все фишки на столе</i>	37
<i>Как делать ставки</i>	37
<i>Неясная ставка</i>	38
<i>Правило одной фишки</i>	39
<i>Стрин бэтс</i>	39
<i>Олл-ин</i>	40
<i>Показал одному — покажи всем</i>	42
<i>Карты говорят</i>	43
<i>Пуш</i>	44

<i>Дефективная колода</i>	44
<i>Отдых</i>	45
<i>Комиссия казино</i>	46

СТРАТЕГИЯ ПОКЕРА 48

ОСНОВЫ СТРАТЕГИИ 49

<i>Математические аспекты покера</i>	50
<i>Вероятность составления</i>	50
<i>Вероятность улучшения</i>	51
<i>Одз</i>	51
<i>Пот одз</i>	52
<i>Схема принятия решений</i>	53
<i>Психологические аспекты покера</i>	54

СТИЛЬ ИГРЫ 56

<i>Агрессивный стиль</i>	56
<i>Пассивный стиль</i>	57
<i>Спид — скорость игры</i>	57
<i>Тайт — плотный, скупой стиль</i>	58
<i>Луз — свободный стиль</i>	58
<i>Маньяк</i>	59
<i>Рок — скала</i>	60
<i>Колин стэйшн</i>	60
<i>Вик — слабый игрок</i>	61
<i>Тилт</i>	61

ТИПЫ ИГРОКОВ 65

<i>Плохие игроки</i>	66
<i>Богатые игроки</i>	67
<i>Игроголики</i>	68
<i>Нетрезвые игроки</i>	69
<i>Неловкие игроки</i>	70

Содержание

<i>Нервные игроки</i>	71
<i>Женщины</i>	71
<i>Женщина за работой</i>	72
<i>Общительные, веселые игроки</i>	73
<i>Молодые люди</i>	74
<i>Мрачные, молчаливые игроки</i>	75
<i>Хорошие игроки</i>	75
<i>Профессионалы</i>	76
ПОЗИЦИОННОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО	78
<i>Первый игрок</i>	79
<i>Ранняя позиция</i>	80
<i>Поздняя позиция</i>	80
<i>Игрок в позиции дилера</i>	81
ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ И ТАКТИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ	85
<i>Энгл — ловить на крючок</i>	85
<i>Чек-рэйз</i>	90
<i>Слоуплэй — замедление</i>	91
<i>Блеф</i>	92
<i>Эдвэтайз — реклама и имидж</i>	96
<i>Чтение игроков и карт</i>	104
ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ	113
<i>Чек</i>	113
<i>Бэт</i>	115
<i>Кол</i>	117
<i>Рэйз</i>	119
<i>Рирэйз</i>	120
<i>Фоулд</i>	121
ВЫБОР И ТРЕНИНГ ИГРЫ	123
<i>Другие игры</i>	126

ДРО-ПОКЕР	128
-----------------	-----

ПЯТИКАРТОЧНЫЙ ДРО-ПОКЕР	129
-------------------------------	-----

<i>Правила открытия игры</i>	130
<i>Первый интервал ставок</i>	131
<i>Джекс о бэте</i>	134
<i>Блаинд</i>	138
<i>Эни оупэн</i>	140
<i>Дро — замена карт</i>	142
<i>Замены оппонентов</i>	152
<i>Реклама в дро-покере</i>	154
<i>Пример игры</i>	160
<i>Главные выводы</i>	162

СТАД-ПОКЕР	164
------------------	-----

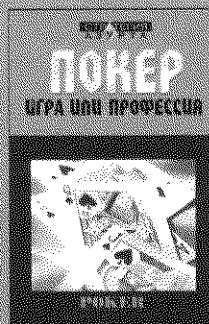
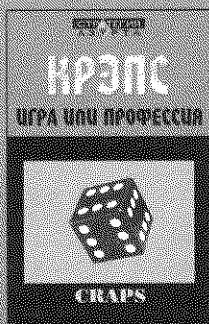
СЕМИКАРТОЧНЫЙ СТАД-ПОКЕР	165
--------------------------------	-----

<i>Составление комбинаций</i>	166
<i>Интервалы ставок</i>	166
<i>Ставки в стад-покере</i>	167
<i>Мертвые карты</i>	167
<i>Пары</i>	168
<i>Кикер</i>	169
<i>Третья улица</i>	169
<i>Стил — кража анте</i>	173
<i>Четвертая улица</i>	174
<i>Фоулд</i>	176
<i>Пятая улица</i>	176
<i>Шестая улица</i>	178
<i>Седьмая улица</i>	181
<i>Игровые ситуации</i>	182
<i>Пример игры</i>	185
<i>Главные выводы</i>	188

Содержание

ПЯТИКАРТОЧНЫЙ СТАД-ПОКЕР	190
ФЛОП-ПОКЕР	192
ТЕХАС ХОЛДЭМ	194
<i>Составление комбинаций</i>	<i>195</i>
<i>Ставки в холдэм</i>	<i>195</i>
<i>Префлоп</i>	<i>196</i>
<i>Сьютид- и офсьютид-карты</i>	<i>196</i>
<i>Конэктез</i>	<i>196</i>
<i>Позиция</i>	<i>197</i>
<i>Вероятность выигрыша</i>	<i>197</i>
<i>Игра в ранней позиции</i>	<i>199</i>
<i>Игра в средней и поздней позиции</i>	<i>201</i>
<i>Флоп</i>	<i>205</i>
<i>Натс</i>	<i>220</i>
<i>Чтение карт</i>	<i>221</i>
<i>Пример игры</i>	<i>222</i>
<i>Главные выводы</i>	<i>224</i>
СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ	226

ВПЕРВЫЕ ВСЕ СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ИГРЫ В КНИГАХ СЕРИИ "СТРАТЕГИЯ АЗАРТА"



Рулетка: игра или профессия. В этой книге вы найдете те методы, советы и рекомендации, которые помогут вам получить преимущество над казино и начать с помощью игры на рулетке зарабатывать деньги.

Покер: игра или профессия. Играя в покер профессионально, вы можете не опасаться отсутствия объема работ, увольнения или инфляции. Познав все тайные аспекты игры, вы будете выигрывать практически в каждой партии.

Блэкджек: игра или профессия. Освоив с помощью этой книги базовую стратегию игры, вы сможете выигрывать более 100 долларов в день. Начав использовать счетные системы, вы умножите свой начальный доход в 4 раза!

Крэпс: игра или профессия. Данное издание представляет реальную угрозу для игорных заведений! В нем приведены приемы, позволяющие контролировать броски и бросать их так, чтобы выпадали

ISBN 5-222-08494-9

