

СУПЕР-СИСТЕМА

КУРС ИНТЕНСИВНОГО ПОКЕРА

ХОЛДЕМ

Курс № 1: Супер-Система Курс интенсивного покера. Лимитированный холдем.

Курс №2: Супер-Система курс интенсивного покера. Безлимитный холдем

Холдем...

Разновидность покера завтрашнего дня. Уже сегодня эта игра венчает Мировую Серию Покера, чемпионат мира, ежегодно проходящий в казино "Подкова" Лас-Вегасе.

Преподают...

Дойл "Техасский Долли" Брунсон

Чемпион мира 1976 года

Чемпион мира 1977 го да

Бобби Болдуин

Чемпион мира 1978 года

Урок начинается...

ХОЛДЕМ

Лимитированный и безлимитный.

Сходства и различия

Если вам никогда не доводилось играть в холдем, вы вскоре познакомитесь с самой захватывающей из всех покерных игр. Если же вы уже играли в холдем, вы понимаете, о чем я говорю,

Холдем - одна из самых разнообразных форм покера. И одна из самых сложных. В ней каждый найдет что-то для себя: математики и психологи, донельзя лузовые и совсем уж тайтовые - каждый.

Прежде всего, это торговля. Ни одна игра не сможет сравниться с холдемом по накалу страстей в торговле. Почти каждый пот, в розыгрыше которого вы примете участие, станет для вас чувственным потрясением. Не существует границ переживаниям и волнениям, которые вы испытаете. Сыграв однажды в холдем, вы не захотите играть ни в какую другую игру. Он превратится в вашу излюбленную форму покера. Он обратил в свою веру множество игроков.

Но, конечно, он остается покерной игрой, имеющей много схожего с остальными покерными вариантами, особенно, с семикарточным стад-покером. Однако, есть и отличия - в стратегиях, которые вы применяете, и в математических расчетах; которые лежат в основе ваших стратегий, - именно они превращают холдем в поистине уникальную игру. Один тот факт, что в него могут играть двадцать три игрока, разительно отличает его от всех остальных покерных игр. (Однако в холдем редко играет более одиннадцати игроков в лимитированном варианте и более девяти игроков в варианте безлимитном).

По той причине, что вы можете не быть знакомы с этой игрой, мы поговорим о холдеме в подробностях, начиная с самых азов. В обеих версиях, лимитированной и безлимитной, холдем играется с блайндом. Первый игрок, получающий карты, называется сидящим на блайнде, и он обязан сделать вынужденную ставку, чтобы начать торговлю. Его также называют живым блайндом, потому что он имеет право сделать рэйз, когда ход вернется к нему, или же просто сделать колл (не ставя дополнительных денег в банк), если на его блайнд никто не ответил рэйзом. В лимитированном холдеме обычно есть только один блайнд и каждый игрок (включая блайнда) должен внести в банк анте. Безлимитная версия холдема также играется по этой схеме, но могут быть и игры с несколькими блайндами и без анте.

В казино карты сдаются дилером заведения и баттон (предмет напоминающий хоккейную шайбу) кладется перед игроком, который получает карты последним. Игрок с баттоном считается дилером, а первый игрок слева от него считается (первым) блайндом. Баттон передвигается от игрока к игроку после каждой сдачи.

Игра начинается с того, что все игроки получают по две хоул-карты, эти карты будут принадлежать только им. Затем наступает первый круг торговли. Иногда в безлимитном холдеме этот круг бывает и последним, если кто-то делает огромную ставку (или идет ва-банк) и никто не уравнивает ее. Это случается не так уж редко. Я сам делаю так довольно часто, когда хочу забрать акте и чувствую, что у кого-то слабая рука.

В лимитированном холдеме сдача редко заканчивается так быстро. Наступает второй круг торговли после того, как дилер сжигает (убирает из колоды) верхнюю карту¹ и сдает три карты в открытую на флоп в центре стола (тёрн и фолл - часто употребляемые синонимы слова флоп). Эти три карты принадлежат всем игрокам. Те, кто участвует в поте, могут использовать их для образования комбинации. И в лимитированной, и в безлимитной игре флоп- это критически важный этап игры. Именно здесь вам нужно принимать решение о том, будете ли вы продолжать игру.

Следующий круг торговли наступает после того, как дилер сожжет карту и сделает тёрн. Это четвертая улица (четвертая общая карта). Последний круг торговли происходит на пятой улице (дилер сжигает карту и кладет одну на стол). Это называется все карты сданы. Банк выигрывает тот игрок, у которого лучшая комбинация из пяти карт, образованная из двух (или одной) хоул-карт и трех (или четырех) общих карт. Иногда пот делится между игроками с одинаковыми комбинациями (обычно это стриты), в редких случаях бывает так, что на борде образуется лучшая комбинация. В этом случае пот делится между теми игроками, кто уравнил все ставки в конце.

Вот и весь механизм игры в холдем, но вам потребуется еще многое узнать, чтобы стать мастером этой игры и превратиться в успешного игрока. Более того, существуют большие различия в стратегии игры с лимитом и без лимита.

¹Верхнюю карту сжигают всегда, потому что она может быть помечена... и любой игрок, который знает, какая именно карта помечена, получает громадное преимущество.

В лимитированном холдеме вы должны играть на крепкой комбинации, потому как в этой игре почти невозможно вытеснить игрока из розыгрыша. Но в безлимитном холдеме вы можете заставить своих противников спасовать, используя свою позицию и свои деньги.

Кроме того, у вас должны быть некоторые задатки, чтобы превратиться в сильного игрока в безлимитный холдем. Другими словами, у вас должен быть стержень. Не все его имеют. Конечно, вы должны с уважением относиться к деньгам и знать их истинную цену, но если вы хотите стать сильным игроком в безлимитный холдем, вы не должны задумываться о том, что ставите на кон "Линкольн" всякий раз, когда ваша ставка равна десяти или пятнадцати тысячам долларов. Если будете об этом задумываться, никогда вы их не выиграете в безлимитный холдем.

И в лимитированном холдеме есть игроки, которые никак не могут преодолеть психологическую планку. Я знаю многих игроков, кто играет просто отлично, если ставки ограничены \$30 и \$60 или \$60 и \$125, но если они начинают играть по большим ставкам, допустим \$200 и \$400 или \$400 и \$800 - их просто не узнать. Мне приходилось очень часто такое видеть. Они пытаются играть по более крупным ставкам, чем они привыкли, и проигрываются. Естественно, это относится не ко всем игрокам. Есть и такие, кто способен на большие рывки, и делают их с успехом. Но их меньшинство. Вам нужно постоянно помнить об этом, если вы стремитесь к тому, чтобы класс вашей игры повышался. Но особенно не торопитесь. Всему свое время - в один прекрасный день вы станете мастером. Много из того, что вам для этого потребуется, вы найдете на этих страницах.

Я не буду здесь вдаваться в тонкости стратегий лимитированного и безлимитного холдема, мы сделаем это в разделах, посвященных каждому варианту игры. А сейчас мы поговорим лишь о некоторых вещах, которые превращают холдем в поистине уникальную игру.

Каждый игрок в покер знает, что натягивать карты к дырявому стриту - это игра сакера. Это справедливо для большинства покерных игр, но в холдеме (особенно безлимитном) натягивание карты к внутреннему стриту может быть оправданной и рассчитанной игрой. Все зависит от ситуации. Если вы можете натянуть этот белли-стрит дешево - и существует вероятность выиграть большой пот, перебив руку противника в случае удачи, - вам стоит рискнуть и попытаться образовать его, хотя шансы 5 против 1. Награда делает риск оправданным. Я постоянно разыгрываю такие комбинации (как вы вскоре убедитесь).

Бывают такие ситуации, когда вы разыгрываете руки, которые по стандартам других покерных игр следовало бы немедленно сбрасывать. Но у холдема свои стандарты. Намного чаще, чем в других играх, - особенно в безлимитном, - в холдеме любые две карты могут принести вам победу.

Я не утверждаю, что вы должны непременно играть на любых двух картах, которые вам сдали. Совсем нет. Как и в остальных играх, о которых мы уже беседовали, в холдеме есть стандарты и я вам о них расскажу, чтобы вы руководствовались ими в своей игре. Я хочу сказать, что в холдеме есть намного больше исключений из правил, чем, допустим, в такой "механистической" игре, как хай-лоу сплит. Очень многое в холдеме зависит от флопа. И от вашей позиции.

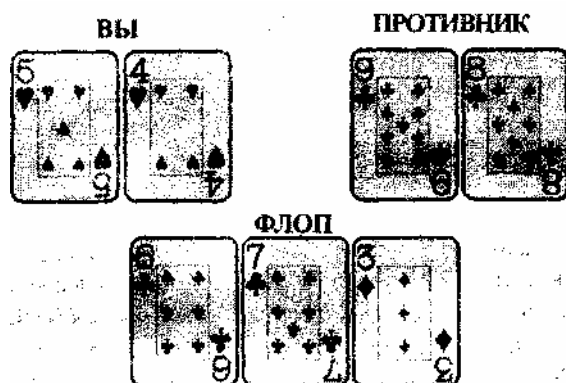
- ***В безлимитном холдеме позиция - это сама игра. Это практически все. Если всю ночь у меня будет хорошая позиция, я выиграю у всех... даже не заглядывая в хоул-карты. В лимитированном холдеме позиция далеко не так важна.***

Безлимитная игра также намного сложнее лимитированной, потому что в ней вы имеете намного большую свободу для маневра. В лимитированном холдеме вы можете применить несколько миленьких приемчиков, но, как я уже отметил, в большинстве случаев вам нужно просто разыгрывать крепкую комбинацию. Вы не можете проявить чудеса изобретательности в лимитированных играх. Когда ваш противник знает, что максимальный риск для него - потеря следующего бета, он никогда не будет таким неуверенным в себе, как игрок против которого вы пошли ва-банк в безлимитном холдеме. В последнем же случае он не будет знать, куда себя деть. Он не будет знать, блефуете ли вы... или же у вас конфетка.

Есть еще одно отличие холдема от остальных игр (кроме, возможно, близкого к кончине пятикарточного стада). В нем очень легко определить, есть ли у вас конфетка (или близкая к ней комбинация). В других видах покера это далеко не так очевидно. Вы можете причислить этот факт к большому преимуществу холдема, потому что вы можете имитировать (блефовать) комбинацию, когда у вас нет конфетки, но вы почти убеждены, что ее нет и у ваших противников. Я научу вас, как это делать. Этим приемом я также пользуюсь очень часто.

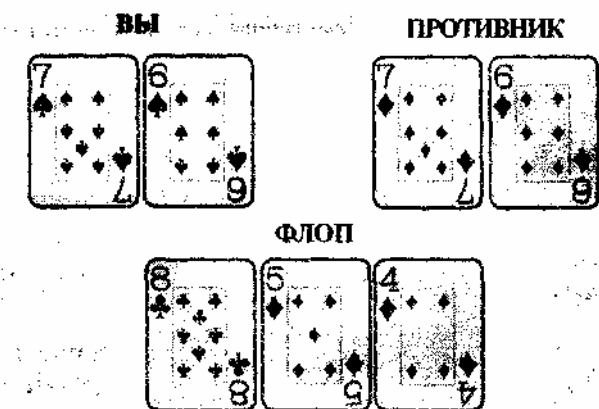
"Натягивая внутренний стрит, у вас шансы 5 к 1 против построения комбинации, если еще не сданы две карты. И 10 к 1, если не сдана одна карта

Еще один интересный аспект холдема заключается в том, что вам могут положить конфетку на флопе, но вы станете андердогом на выигрыш пота. Вот как это происходит:



В этом примере у вас стрит, что уже тут является конфеткой, но вы не фаворит, чтобы выиграть пот. Фаворит ваш противник. У него есть возможность образовать старший стрит, а также у него есть возможность натянуть флеш. У него есть 14 концов - 3 пятерки, 4 десятки и 7 одномастных карт (не считая пятерки и десятки треф). Осталось сдать еще две карты, у него есть 53% шанс на покупку одной из этих 14 карт. Что делает его 53 к 47 (или 6%) фаворитом.

Есть еще одна ситуация в холдеме, когда вы, получив конфетку на флопе, окажетесь в весьма незавидном положении. Вот как это может получиться:



Вам положили конфетку на флопе... но и вашему противнику тоже. Более того... у него есть фри-ролл для натягивания флеша. Вы почти в безнадежном положении. Лучшее, на что вы можете рассчитывать - это раздел пота. Худшее в том, что вы проиграете более чем в одной трети случаев. Он может поймать девять бубен, чтобы образовать флеш, а с двумя несданными картами у него это получится в 36% случаев. Вам положили конфетку на флопе, но против вас чистая конфетка.

Если у вас есть одномастные младшие карты, связанные между собой, идеальным флопом для вас были бы три карты, которые дополняли бы ваш стрит - с двумя картами той же масти, чтобы дать вам возможность образования флеша. И если за столом найдется игрок, которому положили такой же стрит (но без флеша) на флопе... ну, это просто мечта безлимитного игрока. Один из крупнейших потов на моей памяти был выигран именно таким образом. У двух игроков была лучшая рука .. но у одного из них был фри-ролл для флеша.

Ситуации, о которых я только что рассказал, могут случиться - но гораздо реже, - в семикарточном стаде. Например, у вас может быть готовый младший стрит, а ваш противник может натягивать старший двусторонний стрит, но с возможностью флеша. В этом случае он будет фаворитом. Или же вы оба могли бы иметь одинаковые стриты, но у вашего противника была бы возможность натянуть флеш. Но подобные ситуации намного чаще случаются в холдеме по причине общих карт.

Вы узнаете намного больше забавных и интересных вещей об этой игре. Например, если у вас есть пара тузов, и

Существуют различия между "одинаковыми стритами" в холдеме и семикарточном стаде. В холдеме, если у двух игроков одинаковые стриты, но один из них, в дополнение, имеет возможность образовать флеш, флеш становится фри-роллом из-за общих карт (ведь оба стрита улучшаются одинаковым образом). В семикарточном стаде, флеш может не быть фри-роллом, потому что у противника может образоваться стрит старше (если, конечно они уже не на тузах).

один туз на флопе (давая вам сет), всегда существует вероятность, что следующая карта может дать кому-нибудь стрит. (Позже мы обсудим все это в подробностях, когда я буду учить вас игре на паре тузов с сетом на флопе),

В действительности, создается такое впечатление, что флеш и стриты в холдеме просто повсюду. Это одна из причин, по которым эта игра отличается такой жаркой и интересной торговлей. Большинство игроков повально стремятся образовать свои стриты и флеш, даже когда они не оправданы шансами банка в лимитированной игре или потенциальным количеством денег в безлимитной игре. Обо всем этом мы поговорим более обстоятельно в разделах, посвященных каждой игре.

Вы также обнаружите, что оверкарты (на борде, которые старше, чем пара у вас) и кикеры играют более важную роль в холдеме, чем в других разновидностях покера. Достаточно часто вы будете сталкиваться с ситуацией, когда на вашей руке больше нельзя играть из-за того, что на флоп упала оверкарта, или из-за подозрения, что у вас неприятности с кикером. Но и это мы разложим по полочкам чуть позже.

Большинство игроков полагают, что холдем - это игра перетягиваний, потому что одни из них постоянно озабочены образованием стритов и флешей, а другие "заговаривают" карты на четвертой и пятой улицах, чтобы образовать пару на своем кикере. Но в действительности в холдеме не так много перетягиваний, как им кажется. Вот важная мысль, о которой вам нужно помнить:

- *В холдеме, когда у вас рука против руки (в противоположность руки и незаконченной комбинации), возможности перетянуть противника сильно ограничены - по причине общих карт.*

Предположим, у вас А-К, а у вашего противника А-Q... и вы побеждаете его до тех пор, пока он не купит одну (по достоинству) единственную карту (даму), чтобы выиграть пот (предполагая, что у него нет возможностей образовать стрит или флеш после флопа). В такой игре, как семикарточный стад, у вас почти никогда не будет противника, который стремился бы купить только одну карту. Если в игре нет общих карт, у вашего противника есть выбор из нескольких карт, которые он может купить, чтобы выиграть пот.

В безлимитном (а порой и в лимитированном) холдеме часто бывает так, что большие банки срывают, перетянув партнера, ведь там соревнуются большие готовые комбинации с большими недостроенными. Вы редко можете увидеть, чтобы пот был разыгран на паре против пары. Если только у вас не пара тузов или королей (иногда, дам), вам не стоит разыгрывать свою пару слишком сильно. Если вы так поступите и окажетесь против большей пары - вы будете большим андердогом. Более того, если у вас пара, а у вашего противника две оверкарты, вы маленький, но фаворит.

В свете этого, вы никогда не должны делать рерэйз на паре дам или валетов (и вниз вплоть до пары двоек) до флопа, потому что все ваши деньги могут оказаться в банке в безлимитном холдеме. Вам этого совсем не хочется... ведь когда нужно будет играть, вы будете или андердогом, или маленьким фаворитом.

Неопытные игроки разыгрывают пары (особенно дам) намного мощнее, чем следовало бы. Есть еще один случай, когда они сильно переоценивают силу своей комбинации: на нижнем допере. Вот пример такой игры. У них на руках связка из двух младших карт, допустим, 8-7, а на флоп приходят К-8-7. И если у противника А-К... они оказываются в очень опасном положении. Можете мне поверить.

- *Мне приходилось намного чаще разбивать нижний допер, чем какую-либо другую комбинацию в холдеме.*

В данной ситуации игрок с А-К может выиграть с другим королем или тузом... и он может покалечить вашу руку *катящейся парой* на четвертой или пятой улице. Если на борде появляется пара, пусть даже там окажутся две двойки на последних картах... вас убили. Он образовал пару королей и пару двоек... а ваша комбинация ничуть не улучшилась. Вот почему вам нужно действовать осторожно, когда у вас получается нижний допер.

Также вам нужно притормаживать, когда образуется высшая и нижняя пары. Только когда у вас образовалось две высшие пары, у ваших противников резко уменьшаются шансы на то, чтобы перетянуть или разбить вас. Но опасность этой ситуации (и других подобных положений) намного значительнее в безлимитном холдеме, потому что все ваши фишки могут подвергнуться риску. В лимитированном холдеме вы рискуете лишь несколькими дополнительными ставками.

Есть и еще одна причина для чрезвычайно осторожной игры на маленьких картах соседнего достоинства: если вы последуете моему совету, вы будете играть на них очень часто. Это моя излюбленная рука в безлимитном холдеме.

Интересно отметить, что из всех подобных рук, например 6-5, 8-7, 9-8.10-9, - которые я разыгрываю практически

¹ Например, пара королей против пары тузов более чем 4,5 к 1 андердог. А пара дам против туза-короля фаворит 6 к 5.

² Сразу внесем ясность: все комбинации из двух пар в нашем рассказе о холдеме будут указываться, начиная со Старшей пары.

² Т.е. вновь пришедшей (примеч. переводчика).

одинаково, - наибольшее предпочтение я отдаю комбинации J-10. Она лучше, чем все остальные, так как только две эти карты в колоде способны образовать четыре стрита и все они будут конфетками. Они могут образовать стрит с 9-8-7, Q-9-8, K-Q-9 и A-K-Q. На валете с десяткой у вас не получится образовать плохой стрит - все эти комбинации лучшие.

Все соседствующие карты от 10-9 до 5-4 могут образовать по четыре стрита... но только три из них будут конфетками - один стрит с коротким окончанием. Если на флопе будет 8-7-6, стрит 5-4 будет побит 9-5 или 10-9... если же на флопе будет K-Q-J, 10-9 будет побит A-10.

Точно так же, когда между двумя картами есть пропуск в одну, например 7-5... вы можете образовать только три стрита - и только два из них будут конфетками. (Вы можете образовать конфетки с 6-4-3 или с 8-6-4... но с 9-8-6 конфетки не получится). Точно так же, если у вас в комбинации промежуток между картами увеличивается до двух, вы можете образовать только два стрита... и только один из них будет конфеткой. (Имея 8-5, вы можете образовать стрит с 7-6-4 и 9-7-6... но только первый даст вам конфетку). Как видите, если карты в вашей комбинации разделены, это не только уменьшает ваши возможности на образование стрита, но и означает, что у вас будет меньше стритов-конфеток. По этой причине комбинация 7-2 разной масти является худшей рукой из младших карт в холдеме. Эта комбинация имеет малейшие шансы на успех.

Интересно также отметить, что хотя комбинация J-10 и дает вам четыре стрита-конфетки... вы не можете предпочесть эту руку, ну, скажем, комбинации 9-8. Данная комбинация лучше, потому что она может принести вам больше денег. Вот каким образом:

Если на борд приходит A-8-8, у вас образуется достаточно сильная комбинация (с 9-8)... и вы можете обоснованно полагать (особенно если пот был увеличен), что больше ни у кого нет трех восьмерок. Если бы они участвовали в поте, у них была бы рука 8-7, 9-8 (как у вас) или же 10-8. Я имею в виду, что вряд ли в поте остались игроки с Q-8 или K-8. (Есть люди, которые играют на таких руках, но если в поте хорошие игроки, у них не может быть такой комбинации.)

Теперь предположим, что у вас J-10 в увеличенном рэйзом поте, а на борд приходят J-J-4... тогда у вас получается "неприятность с кикером". Многие игроки вступают в борьбу за пот, в котором был сделан рэйз только на A-J, K-J или Q-J. Или же, если на борд приходят 10-10-4, у вас может возникнуть та же проблема, так как противники могут иметь A-10, K-10 или Q-10.

Нельзя не сказать и о том, что некоторые младшие связки могут пройти незамеченными. Допустим, вы играете на руке 7крест-бкрест и на флоп приходят 6 пика-6 бубен -2 чирва. На четвертой улице выпадает плохая карта и вы продолжаете играть

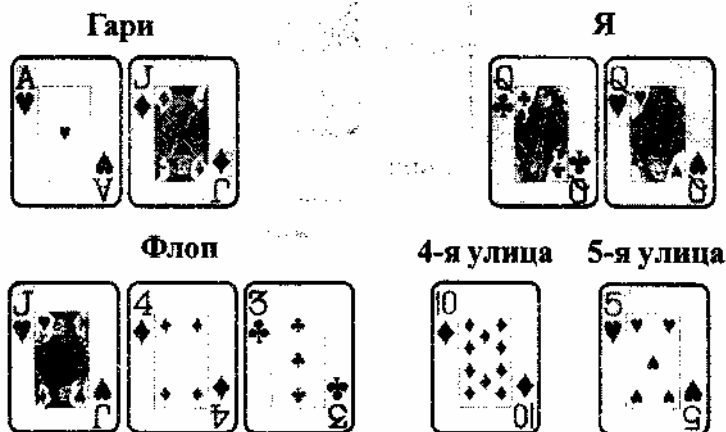
на своей довольно сильной (для безлимитного холдема) руке и с вами за пот еще кто-то борется... у него тоже может быть шестерка. Теперь вам нужно определить, насколько хорош ваш кикер. Не особенно, у вас семерка. Вы можете подумать, что у вас "неприятности с кикером". Но так ли это? Если он хороший игрок, какой кикер может быть у него? Если он сделал рэйз, ныряя за картой... вы можете положить ему три возможные комбинации - 7-6 (как у вас), 6-5 или A-6. Маловероятно, чтобы у него были другие руки. Он принял (или сделал) рэйз до флопа, значит, он не стал бы играть на 10-6, J-6, Q-6 или на какой-нибудь похожей мусорной руке - даже если бы они были одномастными. Значит, ваш кикер совсем не так плох. Большинство игроков полагают, что если вы боретесь за пот с еще одной шестеркой, ваша семерка-кикер совсем никуда не годится. Но это не так. Она намного сильнее, чем кажется.

Иногда вы можете узнать даже больше, чем просто то, что ваш кикер не так плох, как думает ваш противник. Достаточно часто, если вы боретесь с хорошим, сильным противником в описанной выше ситуации... вы можете сделать больше, чем просто положить ему шестерку. Вы можете назвать две его карты, потому что знаете, какая у него масть. У него либо Ачирва-бчирва, 7чирва-бчирва либо бчирва-5чирва. Итак, если есть вероятность, что он образовал *бэк-дор* флеш (то есть, ему нужно прикупить две червовые карты на четвертой и пятой улицах), вы можете прочитать его и на этом тоже.

Вы не всегда сможете так хорошо проанализировать руку противника, как в этой ситуации. Если вы знакомы со стилем игры противника, и на каких комбинациях он обычно играет... вы можете предположить с большой долей вероятности. Но если ваш противник слабый игрок или игрок, который пошел *вразнос* (то есть играет слишком раскованно, без определенного плана игры)... тогда вы не сможете ручаться, что у подобного игрока не могло быть Опики-бпики. Вполне могло. Как я уже не раз говорил... большая часть вашей победы зависит от того, знаете ли вы противника. Вам нужно просто познакомиться с людьми... и понаблюдать (очень внимательно) за их игрой.

Ценность хорошего знания людей может быть проиллюстрирована розыгрышем пота, в котором моим противником был Гари Берланд (он был вторым на чемпионате мира по холдему в 1977 году в Мировой Серии Покера). Гари сказал, что тот розыгрыш стал для него поворотной точкой всего турнира. Возможно, это правда. Для меня это была ключевая сдача, потому что там я заработал много фишек, чтобы играть потом в свою игру. Вот, как это происходило:

' Исключение составляет рука K-10, которая образует два стрита-конфетки.



До флопа мы с Гари поставили в пот по \$6000 каждый. После флопа Гари должен был ходить первым и он поставил \$7000. Я ответил коллом. Я не сделал рэйза, потому что предвосхитил его карты, как оказалось, правильно. Я не собирался отбирать у него инициативу, зная, что на следующей карте он сделает большую ставку.

Большой подсказкой (о том, какая у него могла быть комбинация) для меня стал его рэйз до флопа. Он сидел на первой позиции (за блайндом) и он сразу поставил \$6000. Он никогда не делал рэйз с первой позиции на паре тузов или королей за все время турнира... вообще никогда, сколько я видел его за игрой. Если бы у него была пара тузов или королей... он просто бы сделал колл, *отправив его по кругу* в надежде, что кто-нибудь за ним сделает рэйз, чтобы дать ему возможность мощно выступить на флопе. Он, конечно, мог иметь три валета на таком раскладе, но мне так не показалось. Я положил ему туза и валета или короля и валета.

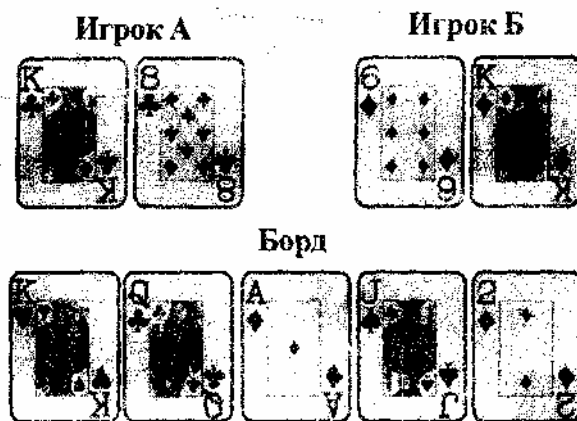
Когда он поставил \$18500 на терне (четвертая улица), - а это большой бет, - я был почти уверен в том, что знаю, какая у него комбинация. Как я сказал, после его первого бета мне показалось маловероятным, что он имеет сет на валетах. Но все мои сомнения развеялись, когда он поставил восемнадцать пятьсот. Итак, я знал, какая у него рука... и знал, что он намеревается выключить меня из розыгрыша прямо на терне. И я уравнивал его ставку, а потом сделал олл-ин (\$13800). Он уравнивал мою ставку, хотя был почти уверен, что я побиваю его комбинацию. Это был приличный пот — почти \$78000 перед тем, как Гари уравнивал последнюю ставку. Ведь я мог блефовать. Все знали, что при случае я способен на блеф. Колл Гари довел пот почти до \$90000... и вывел меня на лидирующую позицию до окончания турнира.

Эта сдача иллюстрирует еще одну особенность моей игры, которую неверно понимает большинство людей. Я слышал, как люди говорили, будто мне повезло, что у Гари была такая рука. Но, как я уже объяснял, это вовсе не было везением. Я знал, как он будет играть. Как вы позже узнаете, у меня репутация везунчика, удачливого игрока. Это мнение, конечно, ни на чем не основано. Довольно трудно выиграть несколько миллионов долларов в покер и находиться на гребне волны на протяжении двадцати пяти лет игры. Чтобы добиться этого, вам потребуется намного больше, чем просто везение.

Как вы поняли из рассказа о нашем поте с Гари, для того, чтобы положить конкретную руку противнику вам потребуется сочетание науки и искусства. И не всегда у вас это получится. Для этого нужен опыт, внимательное наблюдение за противниками и глубокий анализ их стиля игры. Надеюсь, что мне удастся научить вас этому с хорошей степенью точности.

Есть еще один аспект игры в холдем, который не требует никаких особых способностей, но доставляет много неприятностей множеству игроков. Я имею в виду умение читать борд и соотносить его со своей комбинацией. Без ошибок.

Вы помните, что в холдеме побеждает (после того, как все карты были сданы) лучшая пятикарточная комбинация, образованная из ваших закрытых карт и трех (или четырех) общих карт на борде. Вот почему достаточно просто вычислить, какая комбинация в данный момент является лучшей. Но порой вы можете запутаться, и даже очень опытные игроки иногда совершают ужасные ошибки. Об одной из таких ошибок я вам вкратце расскажу. Однако прежде мы посмотрим, сможете ли вы правильно высчитать, кто побеждает в следующей ситуации:



Подумайте. Кто выигрывает? Опытному игроку эта задачка покажется очень простой, однако большинство начинающих ответят неверно, В любом случае, правильный ответ вы найдете в конце данного раздела.

Эта задача может показаться вам очень простой - так оно и есть, - но мне доводилось видеть игроков, которые совершенно не замечали подобной комбинации, и это обходилось им очень дорого. Однажды я видел розыгрыш довольно большого пота, когда на борде лежали К-К-4-4-7 и один игрок в конце сделал ставку в восемнадцать тысяч. У противника была *карманная* (на закрытых картах) пара двоек. Он сделал колл в \$18.000 на абсолютно худшей руке. Он не мог побить даже борд! (Помните, вы играете на пяти лучших картах из семи - лучшей комбинации из двух ваших карт и пяти на флопе.)

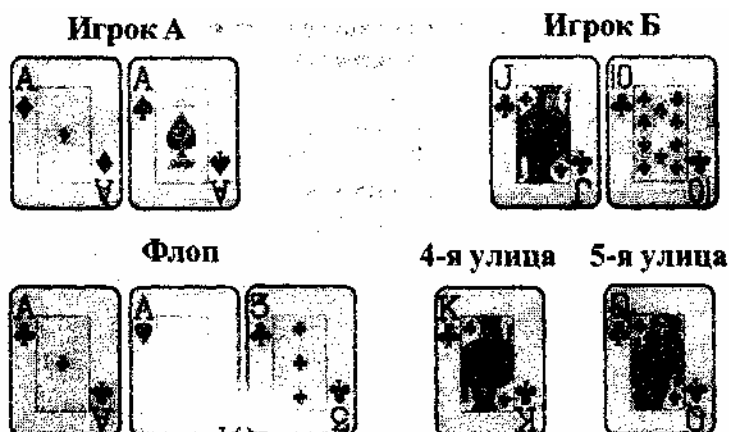
Это была совершенно непростительная оплошность. Не-про-сти-тель-на-я! Но ведь холдем совершенно необычная игра. Как я уже сказал ранее, вы можете получить конфетку на терне и оказаться с худшей комбинацией. В этой игре могут произойти совершенно удивительные вещи... порой граничащие с чудом.

Ситуации в холдеме, которые можно назвать чудесными, происходят тогда, когда игроку нужно *поймать* совершенную карту, чтобы добиться победы... и у него получается. *Ловля совершенной* — самое большое перетягивание в этой игре. Так случается, когда у игрока все карты кроме двух - "мертвые" - ни одна другая не даст ему победы - и он ловит эти две карты, этим "чудом" вытягивая себя буквально за волосы. Мне приходилось несколько раз видеть подобные "чудеса". В них трудно поверить, даже когда все происходит у вас на глазах. Особенно, когда вы проигрываете. Уж я-то знаю. Так случилось со мной в покерной игре, которая, возможно, была самой крупной в мире.

Игра проходила в "Аладдине" (Лас-Вегас) несколько лет назад и длилась круглосуточно в течение примерно трех месяцев. На игровом столе постоянно лежало около миллиона долларов. Хорошая была игра. А один из розыгрышей я помню очень отчетливо. Я проиграл в нем около двадцати тысяч долларов.

У меня была карманная пара королей, а у моего противника была пара семерок. На флоп пришли К-2-2. Он пошел ва-банк. Я уравнил его ставку, у меня был фулл-хаус на флопе... но я проиграл. На четвертой и пятой улицах он поймал 7-7. Это был его единственный шанс на победу... и он победил.

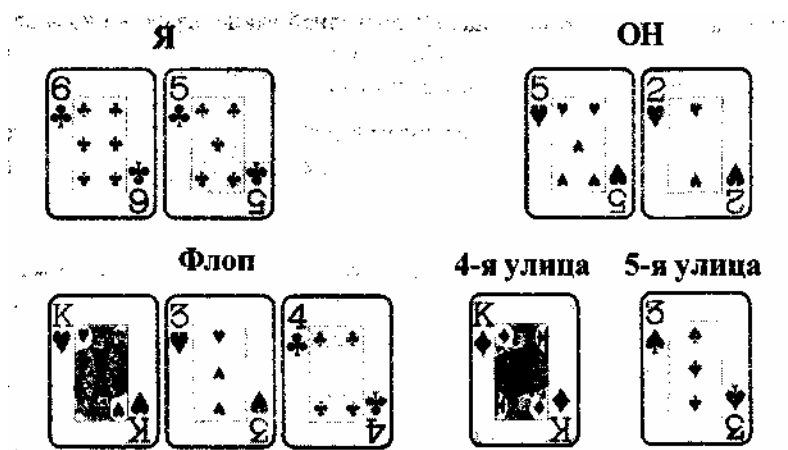
В этой же игре мне довелось видеть похожую ситуацию. (За три месяца круглосуточной игры увидеть можно



Шансы почти 1000 к 1 против того, что он поймает две лучшие карты (989 к 1, если быть точным). всякое.) Вот, что случилось на этот раз:

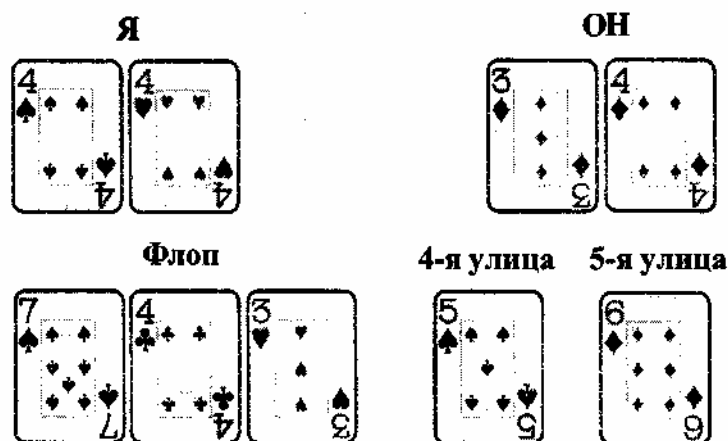
У игрока А на флопе была конфетка... и выглядела она, как непобиваемая рука. Но игрок Б побил ее, поймав две совершенные карты на последних улицах.

В холдеме могут произойти и другие "странные" вещи. Однажды, это было несколько лет назад в Рено, я выиграл \$27000 на шестерке. Вот, как это произошло:

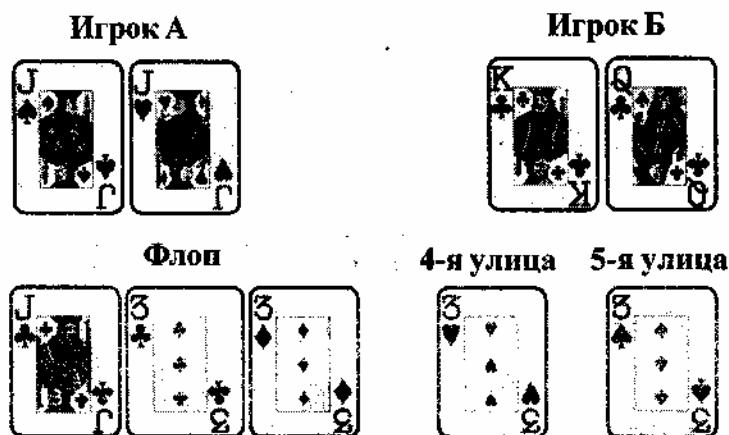


Я сделал бет флопе, и он ответил мне рэйзом. Я сделал олл-ин, - что, как вы вскоре узнаете, мой обычный стиль игры в безлимитном холдеме, когда я сижу на позиции (бета) в поте. И он уравнил мою ставку. После сдачи всех карт, у него были пара королей и троек с пятеркой. У меня были те же пары, но с **шестеркой**.

Если вы будете играть в холдеме достаточно часто, вам, вне всяких сомнений, доведется увидеть нечто подобное и своими собственными глазами. В этой игре может случиться все, что угодно. Я в этом так уверен, потому что мне "все-что-угодно" уже доводилось видеть. Однажды в "Дюнах" (Лас-Вегас) я принимал участие в борьбе за необычный пот. У меня образовался сет (тройка) но в итоге нам пришлось разделить пот. Вот, как это случилось:



Вот последний пример, иллюстрирующий те странности, которые могут произойти в холдеме. Эта интересная ситуация сложилась в "Подкове" во время одной из побочных игр турнира. Сам я не видел, но уверен, что все происходило именно так, потому что на следующий день все только об этом и говорили.



Перед флопом игрок А сделал начальную ставку, а игрок Б ее уравнил. На флопе игрок А сделал чек, а игрок Б сделал бет. Та же торговля была и на четвертой улице. На последней улице игрок А снова сделал чек, а игрок Б пошел ва-банк. В данной ситуации игрок А не мог побить борд... но, потерявшись, он сделал колл. Игрок Б, естественно, выиграл пот с каре троек и высшим королем. *Кошмар.*

Краткий обзор сходств и различий между лимитированным и безлимитным холдемами, который вы только что прочитали, был только предварительной информацией. Холдем не так широко распространен, как, допустим, семикарточный стад, и я написал это краткое введение для тех, кто никогда не слышал об этой игре. Надеюсь, что даже опытные игроки сумели почерпнуть из него полезные сведения.

На самом деле сходств между этими играми намного меньше, чем различий. Это два разных мира, Доказательством этому служит то, что я знаю очень мало игроков, способных сыграть на высоком уровне и там, и там.

И объяснение этому факту довольно простое. Лимитированный холдем, - вообще, все лимитированные игры, - это в основном механическая игра. Вы не так уж много можете сделать, если наложены ограничения на размер вашей ставки. Я не говорю, что вы *не можете положить противнику игру* в лимитированном холдеме. Вы можете это сделать. Вы просто не можете проявить изобретательности... потому что всегда найдется кто-то, кто вас раскусит.

А в безлимитном холдеме это становится совсем другой историей. У вас развязаны руки и вы можете делать почти все, что только захотите. Большой выбор возможностей делает безлимитную игру намного более сложной, чем лимитированную. Вскоре вы четко осознаете эту разницу, ведь я приступаю к рассказу о каждой из версий холдем по отдельности,

А вот и правильный ответ на задачу. *Игроки разделят пот.* Восьмерка-кикер ничем не поможет игроку А, потому что у него пара королей с тузом, дамой, валетом... как и у его противника.

СУПЕР/СИСТЕМА

КУРС ИНТЕНСИВНОГО ПОКЕРА

ЛИМИТИРОВАННЫЙ ХОЛДЕМ

ОГЛАВЛЕНИЕ

Профиль эксперта	213
Введение	216
Структура ante и ставок	218
Введение в розыгрыш комбинаций	219
Розыгрыш до флопа	219
Разыгрываемые комбинации до флопа на ранних позициях	220
Разыгрываемые комбинации до флопа на средних и дальних позициях	221
Розыгрыш на флопе	223
Лучшая комбинация на флопе	223
Как привлекать дополнительные ставки	228
Как разыгрывать оверпары	231
Как разыгрывать сеты	233
Как разыгрывать неполные комбинации	233
Неполные комбинации - фавориты	234
Неполные комбинации, которые нужно разыгрывать агрессивно	234
Неполные комбинации, которые нужно разыгрывать осторожно	237
Неполные стриты	237
Сомнительные незаконченные комбинации	239
Как читать руки	239
Как экономить ставки	241
Как играть против слабых оппонентов	241
Блеф, кража банка и игра с малым количеством противников	243

БОББИ "СОВА" БОЛДУИН

мой эксперт и соавтор по

лимитированному холдему

"Бобби опять выиграл все деньги"... сказал мне мой приятель "Железный человек" несколько лет назад во время своего очередного посещения Лас-Вегаса. Я играл в Техасе на протяжении двадцати лет, и с вполне объяснимым любопытством расспрашивал его, как там обстоят дела. Каждый раз ответ был одинаков.

Какой-то молодой парнишка сразу занял мое место, стоило мне уехать. Я никак не мог поверить в то, что какой-то никому не известный парень мог просто прийти и начать выигрывать у нескольких классных профессионалов, которые по-прежнему жили на Юге. Сказать честно, я уже начинал нервничать, постоянно слыша о "Бобби". Я говорил про себя: *"Дайте мне только встретиться с ним за покерным столом... я его просто разорву!"*

И мне-таки удалось заполучить его за покерный стол. Я начал отдавать себе отчет в происходящем, когда уже проигрывал ему сорок тысяч, в конце концов я взял себя в руки и прилачился к его игре, но Бобби *"опять выиграл все деньги"*. Теперь я знал, какие чувства испытывал Пэт Гаррет к Билли Киду сотню лет тому назад.

Познакомившись с Бобби, я понял, как ему удалось достичь такого уровня мастерства в холдеме за такое короткое время. Он с удивительным вниманием подходит к игре во все разновидности покера и лучше, чем все остальные, просекает "все тонкости" игры.

Чем дольше я наблюдал за *Совой* во время игры, тем больше поражался тому, как быстро он усвоил все хитрые маневры и стратегии, на выработку и оттачивание которых мне потребовались многие годы.

Несмотря на то, что Бобби стал моим экспертом по холдему, он, вне всяких сомнений, универсальный игрок в покер. Это подтверждено его победами в Мировой Серии Покера в 1977 году и в семикарточном стад-покере (\$45.000) и в лоуболле "двойка-семерка" (\$90.000). И на чемпионате по безлимитному холдему он дошел до последнего стола. Он классный игрок в покер... во всех его разновидностях.

Бобби принадлежит к тем немногочисленным игрокам, которым все равно, кто играет против них, в какую игру и насколько высоки ставки. Он просто подходит к столу и говорит: "Сдайте мне карты". У него врожденный талант, он способен, по крайней мере, остаться при своих в любой покерной игре. Он играет настолько агрессивно, что я порой беспокоюсь, не натрет ли он себе мозоль на пальцах, беспрестанно подвигая свои фишки на середину стола. Однако его агрессивный стиль игры каким-то образом сочетается с приятными манерами и изяществом... это настоящий южный джентльмен.

Бобби живет в городе Тулса, Оклахома, и в обозримом будущем не собирается переезжать в Лас-Вегас. Ему нравится быть кочующим покерным игроком, который появляется там, где идет большая игра. И он постоянно присутствует на всех крупных играх в Лас-Вегасе. Он всегда на расстоянии одного телефонного звонка и возникает буквально "из воздуха", если где-то идет безлимитная игра или лимитированный холдем по \$1000.

Постоянные разъезды - довольно трудная жизнь, могу сказать вам это по своему опыту. Погоня за белой линией, разделяющей шоссе, - это увлекательный и доходный образ жизни... если вам хорошо удастся то, чем вы занимаетесь. А Бобби это удастся, он один из лучших игроков в мире. Испытываешь законную гордость за себя, когда ввязываешься в самые напряженные покерные сражения и выходишь из них победителем.

И одну вещь я знаю совершенно точно: Бобби Болдуин принадлежит к тому сорту людей, кто не успокаивается, пока не достигает вершины. Думаю, мне не раз еще придется сразиться с ним за зеленым сукном игрового стола .

ЛИМИТИРОВАННЫЙ ХОЛДЕМ

начальные классы

ВВЕДЕНИЕ

Как я уже говорил, между лимитированным и безлимитным холдемами есть много различий. В действительности, эти игры настолько не похожи друг на друга, что найдется немного игроков, сумевших стать одними из лучших в обеих разновидностях холдема.

Многим безлимитным игрокам с трудом удается *переключить скорость* на лимитированный холдем, тогда как лимитированным игрокам зачастую не хватает смелости и "чутья", которые совершенно необходимы в безлимитном варианте. В лимитированном холдеме интуиция и смелость не так важны, но другие качества человеческой натуры приобретают особую важность. В дальнейшем мы поговорим о них подробнее, а также я снабжу вас необходимыми сведениями для того, чтобы вы могли подняться на вершины мастерства игры в безлимитный холдем.

Многие из действенных и результативных приемов игры, которыми располагает агрессивный игрок в безлимитный холдем, просто не могут быть применены в лимитированном варианте. Например, блеф и кража маленьких потов становятся отнюдь не простым делом, когда наложены ограничения на максимальную величину ставки. Несмотря на это, между хорошей игрой в лимитированный и безлимитный холдемы есть одно очень важное сходство. Это сходство называется агрессивный стиль игры. Природа лимитированной игры накладывает свой отпечаток на агрессивность... но уж если вы участвуете в поте, играйте мощно, почти как в безлимитном. Это и есть продвинутый покер.

Одним из самых значимых различий между лимитированным и безлимитными вариантами я назвал бы количество игроков, участвующих в розыгрыше пота. С ограничениями, наложенными на размер максимальной ставки в лимитированном варианте, вы имеете меньшее плечо и, следовательно, меньше возможностей сузить круг противников. В большом поте в безлимитном варианте участвует только два игрока, лишь иногда три. Большие поты в лимитированном холдеме могут разыгрываться между пятью-семью противниками, а иногда их бывает и больше. Маленькие и средние поты чаще разыгрываются между несколькими соперниками в лимитированном холдеме. Присутствие в розыгрыше нескольких игроков делает способность "прочитать" противников одним из ключевых элементов игры в лимитированном холдеме.

Помимо способности точно оценить силу противостоящей комбинации, вам также потребуется иметь руку выше средней по качеству. Это просто означает игру на **больших** картах в **большинстве** случаев. Прямолинейная, в чем-то механистическая природа игры в лимитированный холдем требует, чтобы в большинстве случаев вы открывали образованную комбинацию, а на больших картах вы будете образовывать сильную руку чаще, чем на маленьких. В лимитированном холдеме вы не можете, имея одномастную связку 7-6, удвоить стоящую на кону сумму против игрока с парой тузов, потому что ему не придется рисковать слишком большим количеством фишек. Следовательно, младшие одномастные связки (мои излюбленные безлимитные комбинации) не имеют такой ценности, когда я не могу пойти ва-банк против игрока. Я все же играю на них, но для этого требуется определенная ситуация.

Есть еще несколько "неуловимых" тонкостей, отделяющих успех от поражения в лимитированной игре. Данные качества характера (которые также полезны и в других видах покера) практически незаменимы для игры в лимитированный холдем. Я имею в виду **терпеливость и самодисциплину** во время розыгрыша, внимательное **наблюдение** за действиями противников - вне зависимости, участвуете вы в поте или нет, - верная **оценка** того, стоит ли вам принимать участие в определенном розыгрыше и, если уж вы вступили в борьбу, правильное определение того момента, когда вам нужно из нее выходить.

• **Недостаток терпения и плохая самодисциплина становятся причинами поражения даже тех игроков, кто разбирается в механике игры. Я знаю многих игроков, которые играют чрезвычайно тайтово, когда выигрывают, но потом, если им пришла плохая стартовая рука, они пускаются во все тяжкие. Точно также мне приходилось видеть, как плывут игроки после "кошмара".**

Холдем может оказывать сильное отрицательное воздействие, если у вас что-то не клеится в игре, но очень важно разыгрывать последующие комбинации так, чтобы прошлые неудачи не влияли на качество ваших расчетов и оценки сложившейся ситуации. Мне приходилось видеть, как игроки, попавшие в полосу неудач и опасаящиеся очередного проигрыша, начинали играть в такой оборонительной манере, что именно это и приводило к поражению. Никому не нравится проигрывать пот на последней карте (а в холдеме еще более огорчительно, когда противник получает одну из двух или трех возможных карт, которая и обеспечивает ему победу), но вы должны играть на следующей руке так, словно предыдущий пот вы выиграли.

Терпение особенно ценно в те периоды, когда вы проигрываете, а сильная рука все не приходит. Вам нужно неуклонно сбрасывать слабые комбинации и противиться искушению сыграть на такой руке, о которой вы даже не задумались бы, если бы выигрывали. Эти рекомендации кажутся очень простыми и легко исполнимыми, когда вы читаете о них в книге, но все оказывается иначе, когда вам нужно контролировать эмоции, неизбежно сопровождающие выигрыш и потерю денег.

Внимательно наблюдая за максимально большим количеством событий, происходящих во время розыгрыша пота, вы узнаете своих противников. Этот аспект игры имеет большую важность в безлимитном покере, но и в лимитированной разновидности его не стоит сбрасывать со счетов. Особенно важным внимательное наблюдение становится в тот момент, когда за стол садится новый игрок и вам нужно составить себе представление о его стиле игры.

Вам нужно стараться увидеть две важные вещи: *телодвижения* вашего противника... и его общий подход к игре. Телодвижения, это физические реакции вашего оппонента, которые могут подсказать вам, какие карты находятся у него на руках. Подобного рода информацию легче получить, играя с относительно неопытными игроками. (Профессионалы умеют контролировать подобные проявления.) Заметить телодвижение очень неплохо, но еще важнее суметь определить стиль игры противника на основании внимательных наблюдений. Если вы будете придерживаться советов, которые я дам в этом разделе, у вас будет достаточно много возможностей для наблюдения за своими противниками, ведь большую часть времени вы будете сидеть в сторонке, дожидаясь прихода хорошей комбинации. Трезвое, взвешенное наблюдение проводить намного легче, если вы не участвуете в поте и вам не остается ничего другого, как только наблюдать за торговлей. (Также это время подходит для практики в "чтении" рук.) Вы воспользуетесь своими наблюдениями, когда будете сами бороться за пот с противником, действия которого в похожей ситуации вы сумеете вспомнить.

Вот те важные вопросы, на которые вам нужно получить немедленный ответ:

1. *Как много комбинаций он разыгрывает?*
2. *Делает ли он много бетов или же это коллинг стэйшн?*
3. *Блефует ли он?*
4. *Можно ли блефовать против него?*
5. *Разбирается ли он в игре, или это слабый противник?*
6. *Не оказал ли кошмар влияния на качество его игры?*
7. *Разыгрывает ли он одинаковые комбинации всегда одинаковым способом или же варьирует стиль игры (переключая скорости)?*

Ответы на данные вопросы важны для выработки и адаптации собственной стратегии к стилю игры каждого нового противника. Вам также было бы полезным посмотреть на то, как другие игроки разыгрывают свои комбинации и читают оппонентов.

Вопрос о том, когда стоит продолжать игру и когда надо уходить, становится очень важным для профессиональных игроков, которые имеют возможность играть каждый день. Иные игроки, старающиеся оправдаться за проигрыш, часто твердят: *"Надо было мне уходить, когда побили моих тузов"* или *"Надо было мне уходить, пока был в плюсе на \$300"*. Ваше решение о прекращении или продолжении игры ни в коем случае не должно зависеть от того, проигрываете вы или выигрываете, или же от того, что случилось в какой-то конкретной сдаче. Вы должны играть до тех пор, пока чувствуете, что игра идет и вы остаетесь фаворитом на выигрыш. Если ваши умственные способности или самочувствие ухудшаются... это первый звонок о том, что вам нужно передохнуть или вовсе прекратить игру.

- ***Играйте только до тех пор, пока вам идут карты и вы чувствуете себя хорошо. Если вы ощущаете недостаток терпения и концентрации и только что плохо разыграли комбинацию, возможно, вам стоит остановиться. Не по причине "невезения", а потому что такое сочетание обстоятельств может ослабить вашу самодисциплину, что далее приведет к снижению качества игры и возможному проигрышу. Если вы не в лучшей форме, обычно вам стоит отправиться домой. Исключение может быть сделано только для очень хорошей игры, когда вы уверены, что даже с оставшимися силам способны выиграть.***

Постарайтесь думать обо всех ваших играх как об одной длинной игровой сессии (я знаю, что это трудно), в ходе которой вы стараетесь выиграть как можно больше денег. Для того, чтобы этого достичь, вам нужно пробовать играть подольше, когда карты идут, и уходить из игры раньше, если рискуете попасть в крутой переплет. Попробуйте определить те дни, когда ваши личные проблемы могут отрицательно сказаться на качестве игры, и не ходите в такие дни в казино. **Не позволяйте неприятностям отражаться на наших оборотных средствах.**

Вам также нужно научиться уходить домой с минусом, особенно в тех случаях, когда нет никаких надежд на улучшение игры. Если вы в минусе, задайте себе такой вопрос: *"Продолжил бы я игру, если бы был в плюсе!"* Если ответ отрицательный, пора остановиться. Помните о том, что это долгая игровая сессия. Никто не может выигрывать каждый день.

Я уже упоминал о таком широком понятии, как управление деньгами. *Управление деньгами*, - это фраза, которую иногда неправильно понимают. Это не означает, что вы должны установить для себя ограничения на те суммы, которые вы рассчитываете выиграть или проиграть в определенной игре. Это означает - определить для себя ту сумму, которой вы располагаете в определенной игре. Если вы оказались за столом в компании с парой достаточно слабых противников, у которых предполагаете выиграть пару сотен, и через три-четыре часа они оказались в вашем кармане, должны ли вы остановиться здесь? Оцените ситуацию, если этих игроков сменили несколько скал. Возможно, вам стоит прекратить игру. Однако, если эти раскованные игроки по-прежнему сидят за столом с кучей фишек и к ним присоединилась парочка действительно *солодных* игроков, тогда игра стала лучше, чем была в начале, и вам нужно продолжать играть,

• **Игра в лимитированный холдем - это, в определенном смысле, работа, чем дольше вы ей занимаетесь, тем больше вы зарабатываете. Управление деньгами и самодисциплина (а это связанные понятия) настолько важны в лимитированном холдеме, что важнее их может быть только знание того, как превратиться в успешного игрока. Если вы не умеете управлять своими деньгами, у вас их и не будет.**

Несколько последних замечаний о том, какими оборотными средствами вы должны располагать. Мне кажется, что они должны превышать сумму верхней ставки примерно в двести раз. При игре со ставками в \$ 10 и \$20, \$4000 вам будет достаточно, чтобы перенести несколько чувствительных проигрышей. С такой суммой вы можете от случая к случаю принимать участие в более крупных играх, не слишком рискуя сохранностью ваших оборотных средств. Если вы оказались в длительной полосе проигрышей (или же вам пришлось уменьшить игровой капитал по другим причинам), вам стоит задуматься о том, не поиграть ли по меньшим ставкам (в более легких играх), чтобы восстановить свою наличность до приемлемого уровня. (Не стоит играть на те деньги, потеря которых может на вас сильно сказаться. Это плохо повлияет на агрессивность вашей игры и точность ваших решений.)

Вам также необходимо научиться относиться **с крайней серьезностью** к тем деньгам, на которые вы играете. Я слышал, как про одного игрока из Лас-Вегаса говорили, что он играет одинаково аккуратно, если делает ставку

в \$1 и в \$100. Это правильно. И немногие игроки на это способны. **Если игра, в которой вы участвуете, стоит вашего времени, то деньги, на которые вы играете, стоят ваших максимальных усилий для победы.**

СТРУКТУРА АНТЕ И СТАВОК

В этой главе я расскажу вам о структуре игр со ставками \$10 и \$20, \$15 и \$30, как они играют в казино "Золотой самородок" в Лас-Вегасе. Игры в "Самородке" - одни из самых напряженных в мире и тот, кто регулярно выходит из них победителем, заслуживает звания высококлассного игрока.

Игра со ставками в \$10 и \$20 стандартная, в нее играют ежедневно круглый год. В ней принимает участие одиннадцать игроков, они вносят анте в пятьдесят центов, а игрок слева от *баттона* ("Дилера") делает ставку втемную \$5. Каждый игрок в порядке очередности может сделать колл \$5 или повысить ставку до \$10. Если кто-то из игроков ставит \$10, считается, что он завершил начальную ставку (а не сделал первый рэйз). Теперь игроки делают колл в \$10 и рэйз в \$20. Существует ограничение на четыре рэйза, которые могут увеличивать разыгрываемый пот до флопа на \$50 (с каждого участника).

По моим наблюдениям, в среднем от половины до двух третей потов остаются не увеличенными, и вы можете увидеть флоп за \$5. (Если пот не увеличен до того, как ход возвращается к блайнду, он имеет последнюю возможность поднять ставку до \$10 — или же просто сделать колл, не ставя дополнительные деньги.) На флопе все беты и рэйзы рассчитываются от \$10 (ограничение максимальной ставки после всех возможных рэйзов - опять \$50), тогда как на двух последних картах все рассчитывается от суммы \$20, а максимальная ставка ограничена \$100. (Если же в борьбе за банк принимает участие только два игрока, ограничений на рэйзы НЕТ).

Игра со ставками \$ 15 и \$30 структурирована иначе, она поощряет более **быстрый** розыгрыш. В игре принимает участие от десяти до одиннадцати человек, *баттон* делает блайнд в \$5, а первый игрок - в \$10. Каждый игрок имеет право сделать колл \$10 или рэйз \$25. Здесь также остается только три рэйза с максимумом в \$70. На флопе ставки делаются по \$15, а на двух последних картах лимит ставки повышается до \$30.

Тот факт, что вы можете сделать рэйз в \$25 до флопа, но после него ставка ограничена \$15, превращает эту игру в более свободную на терне, так как пот может достичь довольно большого размера и многие игроки возьмут карту за \$15. (Если вы поставили \$25 до флопа, вы внесли в банк большую часть от стоимости всей руки, чем в том случае, когда вы вносите \$ 10 эквивалент в игре со ставками в \$ 10 и \$20.)

Не считая рэйзов (после флопа), рука в игре по \$10 и \$20 будет стоить вам \$10, \$10, \$20 и \$20, всего \$60, тогда как в игре \$ 15 и \$30 она обойдется вам в \$25, \$ 15, \$30 и \$30, всего \$100. Следовательно, до флопа вы внесли одну шестую стоимости руки в игре со ставками \$10 и \$20, и вы внесли одну четвертую стоимости руки в игре со ставками \$15 и \$30. Также, внося \$10 в игру со ставками \$15 и \$30, против вас может быть повышена ставка в 2,5 раза, тогда как в игре \$ 10 и \$20 ставка может быть повышена только вдвое. Из этого вытекает, что вам нужна более сильная рука для вступления в борьбу за пот при игре \$15 и \$30, **особенно на ранних позициях**. (Если бы в игре было анте, она бы меньше располагала к тайтовому стилю, ко в таком виде как она есть, один раунд стоит \$15).

ВВЕДЕНИЕ В РОЗЫГРЫШ КОМБИНАЦИЙ

В холдеме есть 1362 возможные двухкарточные комбинации. Но если учесть *фактическую* ценность таких комбинаций, как 8-7, K-10, A-5 и т.д., то окажется, что их всего 91. Если же провести различие между одномастными и разномастными руками, нужно добавить еще 78. (Из 91 базовой комбинации 13 — это пары и они не могут быть одномастными.)

Сказанное выше может показаться вам недостаточным исходным материалом для существования интересной покерной игры, но если вы сдадите по две карты десяти или одиннадцати игрокам, а затем дадите им пять общих карт, сложившиеся ситуации окажутся сложными, волнующими и настолько же увлекательными (если не более), как в любой покерной игре. Умение определить, на каких комбинациях из двух карт (и когда) стоит играть... а также умение правильно оценивать разнообразные игровые ситуации, которые могут возникнуть, и есть два важнейших технических требования к игроку в лимитированный холдем. Есть еще несколько тонких приемов и позже я вам о них расскажу, но вы не сможете быть слишком резвым в лимитированной игре. **Крепкая** игра на крепких комбинациях, вот что приносит деньги на длительной дистанции.

В холдеме существует четыре круга торговли и, соответственно, четыре раза вам нужно будет принимать решение о каждой конкретной комбинации. Первое решение о том, пасовать или нет, повлияет на природу всех остальных. Играя на комбинации A-K вы столкнетесь с одним комплексом вопросов, играя на 6-5 - с совершенно другим.

- **Решения, которые вам придется принимать на флопе, — самые важные, если вы решаетесь продолжить игру. На четвертой улице все будет несколько проще, хотя несколько проблем возникают только на данном этапе игры. Последнее решение (на пятой улице), которое вам нужно будет принимать после сдачи всех карт, почти всегда простое и относительно механическое.**

Я обеспечу вас всей необходимой информацией для того, чтобы увидеть, понять, разрешить проблемы, которые встанут перед вами во время лимитированной игры. Само собой разумеется, что лучший советчик - опыт. Только за игрой, поставив свои деньги в банк, вы выработаете уверенность в своих действиях, в своих оценках, научитесь себя контролировать, а в конечном итоге и превратитесь в эксперта по игре в лимитированный холдем.

РОЗЫГРЫШ ДО ФЛОПА

Очень малое из того, что я расскажу вам о лимитированном холдеме, верно без всяких исключений. Хорошим тактическим приемом (особенно против экспертов) может стать различный подход к разрешению одной и той же ситуации. (У крепкого игрока есть только один недостаток, его внимательные противники часто могут вычислить "текстуру" его руки. Я обеспечу вас солидной базой для крепкой игры... но предостерегаю вас от слишком предсказуемой игры.) Другими словами, вы должны уметь посеять в умах противников сомнения, иначе вас будет слишком просто прочитать. Временное отклонение от вашего обычного стиля игры позволит добиться двух целей: не только будет держать ваших противников в подвешенном состоянии, но и сделать вашу игру **менее** механистической. Но сначала мне хотелось бы привести несколько общих рекомендаций. Потом мы пройдемся по всем этапам игры в подробностях.

В холдеме позиция всегда имеет очень важное значение. Она важнее в безлимитном варианте, но и в лимитированном ее значение — жизненно важное. Первое, что вы будете знать о своей комбинации (даже до того, как вам сдали карты) - это ваше положение относительно сдающего.

Грубо говоря, стол можно разделить следующим образом: игрок 1 - блайнд, игроки 2-4 - ранние позиции, игроки 5-7 — средние позиции, игроки 8-10 - дальние позиции, игрок 11 - баттон. Так как номер позиции привязан к комбинации (в отличие от стада), вам нужно **взвешенно** решать, стоит ли делать колл на первый бет или же нет. Вы не можете **постоянно** разыгрывать пограничные комбинации на **плохих** позициях. Я стараюсь не разыгрывать слишком много рук на "переднем фронте", особенно в таких играх с опасностью чувствительного рэйза, как в описанном выше случае со ставками \$15 и \$30. Я играю в лимитированный холдем, придерживаясь того, что я называю "теория старших карт". Я отдаю предпочтение старшим картам и это становится тем более явно, чем ближе у меня позиция и существует большая вероятность того, что противники ответят рэйзом. В определенном проценте случаев пот будет увеличен до флопа, что накладывает особый отпечаток на розыгрыш каждого из них. Порой бывает так, что характер игры меняется ежечасно. Игра, в которой рэйзы прежде были редкими гостями, может огласиться залпами рэйзов, когда на каждой сдаче кто-то увеличивает банк, а во многих случаях бывает так, что и не единожды.

То, насколько "лузовый" характер у игры также влияет на выбор комбинации для розыгрыша на "передовой". К примеру, если в большинстве увеличенных потов парочка игроков отвечает колд-коллами, торговля будет оживленнее и вы можете вступить в игру с чуть более слабой рукой по сравнению с той, которая вам необходима для участия в игре, в которой любой рэйз значительно сужает круг соперников.

РАЗЫГРЫВАЕМЫЕ КОМБИНАЦИИ

до флопа на ранних позициях

На трех боксах, которые следуют за блайндом, мне нравится иметь такую комбинацию, на которой я могу сделать рэйз или ответить на него. Я имею в виду пару тузов, королей или дам, А-К (в масть или нет) и А-Q или К-Q (только в масть). Также я бы стал играть на средних парах - от восьмерок до валетов. Возможно, я сыграл бы и на младших парах - от двоек для семерок, - в такой игре, как описанная выше со ставками \$ 10 и \$20, но такие руки *весьма и весьма пограничные* в таких играх, как та игра со ставками в \$ 15 и \$30. Также я бы играл на руках А-J, К-J, Q-J, если они в масть. Но я бы не стал очень высоко ценить такую комбинацию как Q-J или J-10 одной масти, если я нахожусь на очень ранней позиции. Я не думаю, что вы что-то упустите, если спасуете на такой руке. Комбинации А-Q и К-Q не в масть являются пограничными, но я чувствовал бы себя спокойнее, если бы пот за мной не был увеличен. Порой я делаю колл на таких комбинациях, ныряя за картой, но так же часто я делаю просто колл.

Если у меня оказывается одна из трех высших пар, я практически всегда вступаю в игру рэйзом. Иногда бывает так (особенно, если много потов до этого были увеличены), что никто не отвечает коллом на блайнд или же я нахожусь на второй позиции, и я применяю *лимтинг* на паре тузов или королей в надежде, что у меня будет шанс на рерэйз. (Несмотря на то, что выгоднее делать рэйз, вступая в борьбу на высшей паре, слоуплей оправдывает себя примерно в 10% случаев. Дело в том, что никто не сумеет положить вам большую пару, а кое-кто из игроков вспомнит по опыту предыдущих розыгрышей, что вы можете вступить в борьбу на оверкарте, тогда как у вас не такая уж сильная комбинация).

Две дамы - это рука, на которой я практически всегда делаю рэйз, потому что она имеет шансы на победу только в том случае, если вам удастся сузить круг противников. Туз и король разных мастей - это та комбинация, на которой я обычно делаю рэйз, находясь на средней или дальней позиции. На "передовой" я обычно делаю колл, но в большинстве случаев также делаю рэйз. Как и в другом случае, та доходность, которую вы немного потеряли, не сделав рэйз, может быть возмещена тем фактом, что вы замаскировали силу своей комбинации. Если вы повстречаете хорошего игрока с тузом и дамой, а на флопе будет лежать туз, он может подумать, что у него сильный кикер в том случае, если вы сделали рэйз, имея А-К. На одномастных тузе и короле я делаю рэйз реже, чтобы позволить игрокам с младшим недостроенным флешем вступить в борьбу. Если кто-то за мной сделает рэйз, у меня достаточно сильная рука, чтобы *отыграть назад*, когда пот достаточно велик.

Вот две веские причины для рэйза на высших парах и А-К:

1. *Вы получаете больше денег на сильной комбинации.*
2. *Вы предпринимаете попытку сузить круг соперников (это более веская причина).*

Высшие пары теряют в ценности пропорционально количеству противников, и рэйз в данном случае является средством обороны против такого развития событий. Если у вас есть пара тузов и кто-то пытается вас *переехать* на паре четверок или даме с десяткой, вам нужно поставить этого человека в самые невыгодные условия. В том случае, если вы не сделаете рэйз, вы утаите силу вашей комбинации, что может обернуться как в вашу пользу, так и вам во вред. Если вы разыграете руку замедленно, вы рискуете проиграть пот игроку, который не вступил бы в борьбу, если бы ваш рэйз дал ему понять, какой силы у вас комбинация. Естественно, если вы не сделали рэйз и шесть или семь игроков за вами сделали коллы, **вам нужно действовать чрезвычайно осторожно на флопе.**

Хотя туз и король - это очень сильная комбинация, она остается незавершенной. Большое преимущество рэйза с такой рукой (особенно на поздних позициях) заключается в том, что на четвертой улице вы можете получить *бесплатную карту*, если не ухудшите комбинацию. Это большое преимущество, потому что у вас получается две оверкарты, а иногда, если на флоп приходит высшая карта, возможно и образование двустороннего стрита. Если в розыгрыше пота принимают участие младшие комбинации, вы можете победить и на тузе с королем просто из-за того, что вовремя сделали рэйз, давая понять, что у вас либо лучшая рука (даже если вы не образуете пару), или же ваши противники сделают фолд на пограничных комбинациях (например, на маленькой закрытой паре или на нижней паре), когда вы сделаете бет. Все остальные руки, которые я упоминал в данной главе, в основном предназначены для колла (а не рэйза) на ранних позициях. Такие одномастные комбинации, как К-Q или К-J хороши в *набитых потах* - когда никто из соперников не обнаружил силу руки до флопа. Если вы сделаете рэйз на такой руке, вы (к несчастью) сделаете так, чтобы круг возможных и **желательных** противников сузился... и вы получите колл или рерэйз от игрока с комбинацией, которая может быть сильнее вашей.

Мне бы хотелось рассказать об еще одном типе комбинаций до того, как я перейду к розыгрышу комбинаций со средней позиции. Одномастная рука А-X, я полагаю, одна из самых переоцененных в холдеме. Это комбинация, на

¹ Далее, если я особо это не оговариваю, предполагается, что речь идет о разномастных картах в комбинации.

² С большим числом противников.

которой я играю **как можно меньше** до флопа, так как наибольшую ценность она обретает только после того, как на флопе образуется недостроенный флеш. Это может у вас получиться только один раз из девяти и только в 5% случаев вы образуете законченный флеш, имея такую комбинацию. Если вам придет туз, и вы вступите в торговлю, вы рискуете оказаться против более сильного кикера. Большинство игроков разыгрывают эту руку слепо, вне зависимости

от позиции, но я не считаю ее достаточно сильной, чтобы делать колл на ранней позиции. Дело в том, что она не намного сильнее **разномастной** комбинации А-Х, на которой вам решительно нужно пасовать на большинстве позиций. Я предпочитаю комбинации от А-2, А-3, А-4 и даже А-5 - комбинациям А-6, А-7, А-8, А-9, так как первые дополнительно обладают потенциалом для образования стрита.

РАЗЫГРЫВАЕМЫЕ КОМБИНАЦИИ

до флопа на средних и дальних позициях

Находясь на позициях от 5 до 7, я могу чуть смягчить свои требования к комбинации. Шансы на то, что против вас сделают рэйз, намного уменьшились, немногие игроки будут иметь преимущество последнего слова за мной по ходу развития игры. К тому моменту, когда наступает моя очередь вступить в торговлю (на пятой, шестой и седьмой позициях), в розыгрыше стандартного пота обычно уже принимает участие от одного до трех игроков (не считая блайнда). И вновь я расположен сделать рэйз (или рерэйз) на таких комбинациях, как пара тузов, королей или А-К. (Против некоторых очень тайтовых игроков, которые делают рэйз на ранней позиции только в том случае, если у них высшая пара, вы не должны делать рерэйз на тузе и короле. Думаю, что против таких игроков я бы даже спасовал, имея такую руку).

На паре дам вам будет довольно трудно играть, если перед вами кто-то сделал рэйз. Я обычно делаю рерэйз, чтобы обозначить свою руку, сузить круг противников и разобраться в ситуации, если допустить, что первый рэйзер принадлежит к тому типу игроков, кто часто повышает ставку на руке, которая не сильнее, чем моя пара дам. Если первым рэйзером или кем-то после меня будет сделан рерэйз, я должен буду положить им пару тузов или королей, потому что они знают, что у меня должна быть сильная комбинация для рерэйза на моей позиции. Я подожду до флопа и, если я не улучшу комбинацию, возможно, мне стоит остановиться на этом.

Если у вас пара дам или королей против более старшей пары, вам будет трудно избежать потери нескольких ставок (если только ваш противник не чрезвычайно тайтовый игрок). Делая рерэйз на таких комбинациях, я защищаю их, если это лучшие руки, и все еще могу от них избавиться, если мне кажется, что их побьют. Если же я просто сделаю колл против игрока, который может сделать рэйз на паре валетов, десяток, девяток или на тузе с королем или дамой, я просто предлагаю побить меня игроку за мной, который расположен сделать колл на одну ставку... но не на две.

- *Моя игра на средних и дальних позициях может быть проиллюстрирована пословицей, которая справедлива для любой покерной игры: "Играйте тайтово на переднем крае, и лузово в тылу". У меня нет каких-то жестких правил, диктующих, какие комбинации я должен разыгрывать на этих позициях, но я задумываюсь о том, стоит ли мне играть, если у меня не премиум-комбинация (та, на которой я стал бы играть на ранней позиции).*

Холдем - это такая игра, в которой вы можете получить приличные шансы на ваши деньги с определенными комбинациями в определенных ситуациях. Младшие пары и младшие связки принадлежат к тому типу рук, которые вам нужно разыгрывать против нескольких противников. Если мне приходят такие комбинации, я задумываюсь о том, на что может быть похож конкретный пот.

Предположим, у меня одномастные 7-6 на седьмой позиции. (Также предполагается, что игра напряженная, многие игроки вступают в борьбу на ближних позициях только на *премиум-комбинациях*.) Вот какие три типа потов я бы выделил:

1. *В первом случае игрок на ранней позиции делает колл, а все остальные передо мной пасуют. Я тоже предпочту сделать фолд, ведь мне нет никакого резона играть с малым количеством противников без премиум комбинации, если есть вероятность, что за мной в игру вступит еще один противник. Хуже того, есть риск, что кто-то за мной сделает рэйз. И мне придется доставлять в банк дополнительные деньги до флопа, тогда как я даже не рассчитываю в нем много выиграть — даже в том случае, если у меня будет лучшая рука. Если я стану играть на легкой (слабой) руке в холдеме, то только ради крупного пота.*
2. *Второй тип складывается из потов, в которых три (или более) игрока делают кот передо мной. После этого моя рука обретает ту цену, которая мне нравится. Я намерен сделать колл и позволить тем, кто*

¹ Х-любая карта.

еще остался за мной, прицепиться, если у них что-то есть.

3. К третьему типу я отношу те поты, в которых уже был сделан рэйз. После этого мне нужно быть уверенным, что в торговле будет участвовать от четырех до шести игроков. Если пара игроков сделали каллы передо мной, игрок на пятой позиции сделал рэйз, а шестой игрок уравнил этот рэйз, я знаю, что, сделав калл, могу получить в пот еще кого-нибудь, кто соблазнится размерами банка. У меня выгодная позиция (предпоследняя) и я легко смогу спасовать, если на флоп не придут хорошие карты. (Реже бывает так, что пот увеличивается на два рэйза, в таком случае мне бы хотелось быть одним из тех, кто делал рэйз. Если два игрока, находящихся на близких позициях, делают рэйз, возможно, что в поте не примут участие столько игроков, сколько мне хотелось бы... поэтому я обычно пасую в такой ситуации.)

Если я нахожусь на средней или дальней позиции, и все идет к тому, что в поте примет участие от четырех до шести (или даже больше) игроков, я чаще всего доживу до флопа, вне зависимости от того, был сделан рэйз или нет. Я сделаю колл на младшей связке или на младшей паре, - вне зависимости от того, был или же нет сделан рэйз.

Однако розыгрыш некоторых других комбинаций зависит от того, был ли сделан рэйз. Это особенно справедливо, если речь заходит о розыгрыше "проблемных рук" (см. соответствующую главу). Я предпочитаю пасовать на подобных комбинациях и в лимитированном и в безлимитном холдеме, если рэйзер находится на ранней позиции. Я знаю, что на переднем крае игроки делают рэйзы только на тех комбинациях, на которых сделал бы рэйз и я сам. Мне не нравится уравнивать рэйзы на комбинациях, потенциал которых сомнителен и неизвестно, что из них может получиться. Сделав колл на короле и даме, я не могу чувствовать себя комфортно, даже если на флоп легли король или дама. Рэйзер "подсказывает" мне, что у него либо высшая пара, или же одномастные туз-король или туз-дама. По тем же соображениям мне не нравится делать колл на одномастной комбинации А-х. Если на флоп ляжет туз, у меня образуются "неприятности с кикером", и даже если я побью пару королей или дам, я смогу выиграть только **маленький** пот.

Мне не нравится уравнивать рэйз и получать на флопе флеш без одной карты, который не может быть закончен в 65% случаев, или же делать колл на высшей паре, чтобы иметь возможность разыграть эту комбинацию до конца.

Обычно, я делаю колл на таких одномастных комбинациях как К-10, А-10, J-10 и 10-9, но в безлимитном покере я приму дополнительные меры предосторожности (если только на флоп не лягут большие карты).

В поте, который **не был** увеличен, "проблемные" комбинации приобретают большую ценность. Они становятся еще лучше, если первые три игрока пасуют, давая понять, что на передовой нет премиум комбинаций. После этого знака... остальные игроки начинают играть на чем попало, я же нахожусь на хорошей позиции с хорошей рукой. Комбинации как дама-валет или король-валет, которые являются фолдовыми или пограничными в других условиях, превращаются в рэйзовые. Руки А-J, А-Q и К-Q становятся очень сильными, особенно против одного или двух игроков, которые просто сделали колл. Порой эти руки бывают достаточно сильны даже для рерэйза. Если до шестой или седьмой позиции все спасовали, игрок с более или менее сильной рукой имеет все основания для рэйза, чтобы забрать себе ставку блайнда. Вы должны ответить рерэйзом по нескольким причинам:

1. Во-первых, возможно у вас равная или более сильная комбинация;
 2. Во-вторых, у вас лучшая позиция, и ..
 3. В-третьих, вам нужно перехватить инициативу.
- **Во многих случаях (если в поте два или три игрока), тот игрок, кто сделал рэйз или вступил в борьбу на последнем рэйзе до флопа, имеет шанс выиграть банк, сделав ставку на флопе, когда ни у кого не образуется комбинации или комбинации без одной карты,**

Мне бы хотелось ненадолго вернуться к младшим связкам. Если в поте участвует несколько игроков, я в большинстве случаев решаю дойти до флопа. Чем больше игроков в поте и чем ближе я нахожусь к баттону, тем больше вероятность того, что я сделаю колл. В таких ситуациях вам лучше иметь 8-7, чем 8-6,9-7 или 10-7, так как с ней у вас будет больше возможностей получить незаконченный стрит на флопе, а ваш кикер вряд ли станет важным фактором для принятия решений.

"Проблемные" комбинации на дальних позициях приближаются (по силе) к младшим связкам (предполагается, что в поте не было рэйзов на близких позициях и лишь пара игроков вступила в борьбу за него). Если игрок на средней позиции сделал рэйз, особенно, если это *быстрый* (готовый к торговле) игрок, я предпочту дойти до терна, потому что этот рэйз не так опасен, как рэйз игрока *под прицелом*. Иногда я могу даже ответить рэйзом, чтобы не позволить ему (быстрому игроку) превратить меня в коллера.

Если баттон у меня и пот не был увеличен, я предпочту дойти до большинства флопов на хоть каком-то подобии комбинации. Я стану играть на руках 7-5, 9-6 и 10-7 (разномастные), которые я обычно сбрасываю. Если в поте принимает участи много игроков на последних позициях, я знаю, что они вступили в борьбу с примерно такой по силе комбинацией, как у меня. Это указывает также и на то, чтобы я не слишком увязал в борьбе, когда у противника будет *дробящая* комбинация, если только на флоп не придут сильные карты. Вам нельзя рисковать крупной суммой на слабой руке, если нет шансов на ее мощное улучшение с приходом карт.

Это приводит нас к розыгрышу, который я применяю на такой руке, как одномастные 8-7 или 7-6, находясь на баттоне. Допустим, игрок на ближней позиции сделал рэйз и парочка его соседей ответили коллом. Я знаю, что у всех этих игроков могут быть старшие карты, но я собираюсь сделать перрэйз и побороться с ними. Теперь мне надо сделать допущение, что у коллеров достаточно сильные комбинации, чтобы ответить на двойной рэйз в том случае, если первый рэйзер вновь повысит ставку. Мне известно, какой тип комбинаций у них, но они даже не подозревают

о том, что за карты у меня. Кроме того, у меня баттон и я всегда могу спасовать, если не улучшу комбинацию на флопе. Еще одна сопутствующая выгода подобного розыгрыша заключается в том, что как только мои противники увидят сильный флоп, они станут усиленно торговаться, прикупив пару тузов или королей рядом с баттоном. Этот тип розыгрыша и некоторые другие вещи, о которых я уже упомянул, лучше срабатывают в *крепких* играх, когда вы можете составить себе представление о *текстуре* комбинаций противников по их поступкам и позициям.

• *Если вы участвуете в лузовом розыгрыше, когда у первого игрока может быть и 7-6, и A-K, и когда почти каждый пот увеличивается, вы можете практически не думать о необходимости класть противникам руку до флопа. Также можете позабыть о разных хитростях. Вам придется собрать лучшую комбинацию для того, чтобы забрать себе банк. По-другому не получится.*

Редко, но случается и такое, что, находясь на средней или дальней позиции, я делаю рэйз на комбинации, на которой обычно делаю колл. Младшие или средние пары, одномастные связки, например, 8-7, 9-7, 9-8, 10-8 или 10-9 стоят того, чтобы время от времени делать на них рэйз, который выведет ваших оппонентов из равновесия.

Хороший игрок с парой на или незаконченным стритом может доставить много неприятных мгновений игроку, у которого, как он уверен, есть оверпара. Мне не нравится форсировать розыгрыш на таких комбинациях рэйзом, потому что хорошему игроку будет достаточно одного подобного случая, чтобы запомнить такой стиль игры надолго.

Я не упомянул лишь о нескольких комбинациях, на которых обычно вступают в игру. Я не стал бы играть с королем или дамой (в масть или разномастные), которые пришли вместе с картой младше десятки. На Q-9, J-9, J-8 я стал бы играть. Мне не хотелось бы увязнуть в борьбе с комбинациями K-9, Q-8, J-7 и 10-6, на которых возможно образовать только один стрит и он не будет "конфеткой", а в том случае, если карты одномастные вы сможете образовать флеш только средний по старшинству. Если вы будете следовать моим советам, то большинство флешей

у вас будут либо конфетками, либо младшими, потому как (за исключением "проблемных" комбинаций) вы не станете образовывать неполные флеша до короля, дамы или валета.

Конечно, все комбинации с одной старшей и одной младшей картами нужно сбрасывать, если только вы не находитесь на самой дальней позиции, стремясь забрать себе блайнд, и не считаете, что ваш туз или король может стать самой сильной рукой. Любые комбинации младше семерки, кроме 6-5 и 5-4, нужно сбрасывать, хотя одномастные 4-3, 5-3 и 6-4 могут вполне сойти для колла на баттоне.

РОЗЫГРЫШ НА ФЛОПЕ

предварительные соображения

После того, как вы усвоили правила, овладели техникой игры в холдем и уверены в том, что знаете, на каких комбинациях стоит играть, вам нужно осознать едва ли не самый важный принцип успешной игры - агрессивный стиль. Мне не приходилось видеть ни одного классного игрока, который был бы "коллером". Если вы разыгрываете мощную руку и правильно оценили возможность агрессивной игры, вы добьетесь впечатляющего успеха в лимитированном холдеме.

Также вам нужно будет хорошо представлять себе, что у вас за противники, тогда вы сумеете правильно решить, какой особый прием использовать против конкретного игрока в определенной ситуации.

Вот несколько вещей, за которыми вам нужно постоянно следить в каждом розыгрыше:

1. *Вам нужно знать, сколько у вас оппонентов;*
2. *сделал ли кто-нибудь из них рэйз;*
3. *сколько игроков находится за вами; и*
4. *сколько денег находится в поте.*

(Правильная оценка количества денег, привлеченных в пот, поможет вам принять правильное решение об участии в розыгрыше во всех случаях, кроме самых сложных?)

ЛУЧШАЯ РУКА НА ФЛОПЕ

Мне бы хотелось рассказать вам о двух типах ситуаций, которые могут возникнуть в лимитированном холдеме. К первому типу относятся те ситуации, когда у вас есть *хорошая рука*, а **ко** второму типу я отношу те ситуации,

когда у вас есть **хорошая рука без одной карты**. (Порой на флопе может случиться и такое, что у вас *будут* оба этих преимущества.) Из-за общих карт в холдеме может быть даже несколько незаконченных комбинаций в одной сдаче. Вот почему умение распознавать, какие карты могут завершить какому-то игроку комбинацию (дать ему пэт), становится незаменимым - наряду с умением "читать" руки противников.

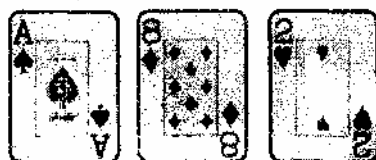
Я расскажу вам о различных методах игры на флопе, когда у вас, вероятно, лучшая комбинация, а противники стремятся вас перетянуть. Само собой разумеется, розыгрыш конкретной комбинации зависит от вашей позиции, количества игроков в поте, той торговли, которая проходила до флопа и размера самого банка.

Самая напряженная и самая распространенная ситуация складывается тогда, когда вы образуете высшую пару с флопом, но на самом борде пары нет. Существует несколько типов флопа, когда у вас есть высшая пара. В примерах флопов от первого до пятого подразумеваются следующие вещи:

1. У вас комбинация **А бубна** - Кчирва и на флоп приходит туз или король.
2. Предполагается, что речь идет о довольно напряженной (крепкой) игре. То есть ваши противники не будут очертя голову бросаться в борьбу каждый раз, когда образуют пару или недостроенный внутренний стрит. (В лузовой игре намного сложнее положить руку противникам. В такой игре, когда ваши противники идут до терна практически на любой комбинации, вам нужно иметь хорошую руку и заходить в торговле настолько далеко, насколько кажется вам разумным. Я не могу дать вам универсальных правил для игры в подобных ситуациях, потому что многое зависит как раз от характера конкретной игры.)
3. Также предполагается, что в поте участвует еще один игрок со старшей парой.

Первый флоп "безопасен" для вашей руки. Нет недостроенных флешей и также нет вероятностей построения стрита. Скорее всего, вам будет противостоять игрок с тузом и меньшим кикером. Если же на таком флопе было сделано два или больше колла, а потом кто-то из этих игроков сделал рэйз, вам вполне могут предъявить в конце игры сет восьмерок или двоек.

ФЛОП 1



Число игроков, сделавших, колл после флопа, покажет вам правильный путь игры на четвертой карте. С первым флопом я в большинстве случаев сделал бы бет на четвертой улице, за исключением разве что тех случаев, когда придет еще одна восьмерка, а после флопа колл сделает несколько игроков.

Если вашу ставку уравнили больше игроков, чем можно было предполагать на основании "текстуры" флопа, вам стоит поверить в то, что у них что-то есть. Если А-К - это лучшая рука, не очень опасно давать им *бесплатную карту* в данном положении (когда приходит восьмерка), но вы вне всяких сомнений упускаете ставку игрока, который собирался ответить коллом, имея, скажем, туза и валета.

Такой флоп по-прежнему остается безопасным, но торговля на нем может быть оживленнее. Несмотря на то, что нет возможностей для образования флеша, против вас могут играть на неоконченных стритах. Самые вероятные комбинации для незавершенного стрита J-10 и 7-6.

ФЛОП 2



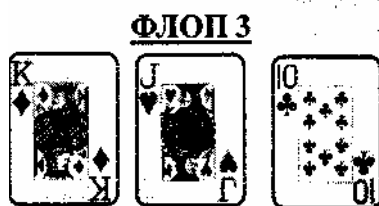
На втором флопе количество коллеров становится еще более важным фактором для принятия решения о дальнейшей игре. Если мою ставку на флопе уравнили три противника, а на четвертой карте против меня сделали чек, я предпочту сделать бет. Самой опасной картой для моей руки может оказаться дама, на которой образуется стрит или (что менее вероятно) допер на тузах и дамах. Другие карты, на которых в моей голове раздастся "тревожный звонок", будут десяткой и семеркой. Любая карта, которая образует стрит на трех (7-8-9 или 8-9-10) представляет

¹ Тайтовой, т.е. скованной, жёсткой, когда все играют на хороших картах.

² Лузовая игра-противоположность тайтовой, т.е. раскованная, свободная, когда многие игроки ставят деньги легко, играют на слабых комбинациях.

собой потенциальную опасность. Мой бет на четвертой улице, если придет одна из таких карт, является примером ставки, чтобы "определить, куда я попал". Если мне ответят рэйзом или чек-рэйзом, возможно, мне придется пасовать. Маловероятно, что в поте из четырех человек против меня кто-то решится блефовать, так как количество коллеров отбивает охоту к различным штучкам, ведь существует опасность нарваться на "конфетку".

Я не стану делать чек на четвертой улице по нескольким причинам. Мне нужно стремиться к лидерству в игре, и я хочу заставить противников гадать о том, есть ли у меня "большая" рука. Если я сделаю чек, я проявлю слабость и мои противники будут делать против меня беты. Я окажусь в оборонительном положении и не смогу узнать, на какой руке они делают ставку против меня. Когда же вы сделали бет и вам ответили рэйзом, можете быть уверенны, что у противника сильная комбинация. Существует довольно много комбинаций, к которым я могу дать бесплатную карту (если никто не сделал бет), делая чек на четвертой улице. Есть много карт, которые могут побить мою руку на четвертой улице, но я продолжу делать ставки на своей руке (если нет веских оснований полагать, что меня уже побили) до тех пор, пока игра какого-либо игрока не вынудит меня переменить планы.



На таком флопе вам нужно проявить осторожность... даже если у вас есть старшая пара и незаконченный внутренний стрит. Существует большая вероятность, что кто-то уже образовал допер (или даже стрит). Единственные руки, против которых вы будете фаворитом, это K-Q или Q-J. Вам не хотелось бы, чтобы на таком флопе пришла такая же карта как ваш кикер, ведь она может дать какому-то из противников возможность образовать стрит. Если у вас все-таки сильнейшая комбинация (даже если вы против пар валетов и десятков), лучшим возможным развитием событий (кроме прихода дамы) для вас была бы младшая *катящаяся* пара. Худшими для вас картами являются туз и девятка.

С третьим флопом мне нужно стремиться "определить, куда я попал" как можно раньше. На подобном флопе никто не будет *замедленно разыгрывать* свою руку, если только это не A-Q. Я буду играть агрессивно, чтобы определить, есть ли у кого-то из моих противников достаточно силы, чтобы ответить мне. Если на флопе была оживленная торговля и четвертая карта не улучшила мою руку, мне придется решать, стоит ли делать колл на такой "дорогой улице". Если я сделаю колл, мне, возможно, придется уравнивать и последнюю ставку, даже если придет *бланк*. Такой флоп (K-J-10) подходит многим игрокам, вот почему так важно посмотреть, не затухает ли торговля после того, как на четвертой улице придет бланковая карта. Она может притормозить игроков, *ныряющих* за картой, и дать мне понять, по-прежнему ли у меня сильнейшая рука. В игре с агрессивными противниками вам не удастся избежать ошибок на подобном флопе. "Быстрый" игрок может одинаково разыгрывать после такого флопа и K-Q, и K-J, вам просто не удастся избежать (иногда) паса на лучшей комбинации или колла на худшей. (Хотя у ваших противников будут те же самые проблемы, а успешным игрока делает умение допускать минимальное количество ошибок и правильно оценивать положение).

Если вам кажется, что вас побьют, ПАСУЙТЕ без колебаний. Всем хорошим игрокам порой приходится пасовать на лучшей руке. Вы не должны испытывать неловкость или вину, если вам пришлось перестраховаться, в напряженных играх это неизбежно случается с каждым. Главное здесь уберечься от довольно распространенной ошибки, когда многих игроков выбивает из колеи одно неверное решение. Затем они начинают громоздить друг на друга такие ошибки, которые в нормальном состоянии никогда не допустили бы.



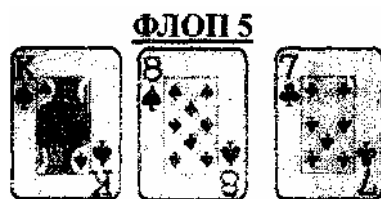
Наиболее вероятной рукой, которая может оказаться у вашего противника с четвертым флопом, будет флеш на четырех картах. Если кто-то играет против вас *быстро*, у него, скорее всего, К крест - Q крест, А крест-Хкрест или, что наиболее опасно, А-J.

Четвертый флоп прекрасный пример той ситуации, когда количество игроков, сделавших колл, определяет вашу игру на следующей карте. Само собой разумеется, что вам нужно опасаться еще одной флешевой карты на четвертой

¹ Т.е. пустая карта (например, двойка).

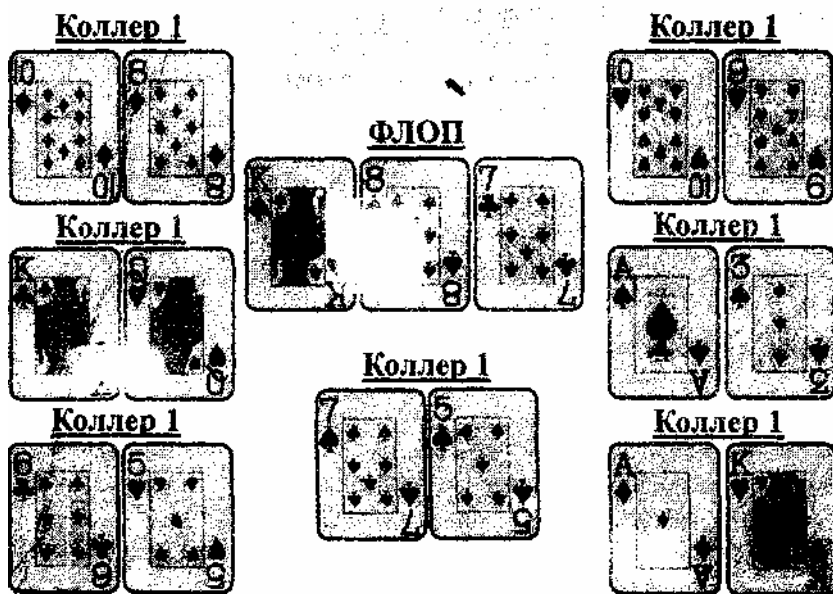
улице, Это наиболее вероятная комбинация, но это и единственный *кошмар*, которого вам удастся довольно легко избежать. (Если кто-то образует стрит или поймает карту к кикеру, предположим, придет 10 V, вам будет намного сложнее спастись). Если в поте только один или два коллера и приходит флешевая карта (той же масти), мне нужно перехватывать инициативу и заставить противников гадать, образовал ли я комбинацию, или *же* у меня есть А-К с тревовым тузом и я хочу образовать флеш-конфетку (со старшей парой). Мне нельзя делать чек, потому что это даст моим противникам бесплатную возможность образовать незаконченный флеш, если у них есть хотя бы одна карта этой же масти. Если у кого-то есть пара к младшая тревовая карта, ему придется поломать себе голову над вопросом, *не тянет ли он мертвую*. Этим приемом (помните, что в поте мало участников) я опять заставляю противников теряться в догадках. В большинстве случаев, когда вы делаете чек и колл, ваши оборотные средства утекают сквозь пальцы. В таком положении вам нужно вовлекать противников в дальнейший розыгрыш пота.

Все круто меняется, когда количество игроков в поте растет. Три игрока делают весьма вероятным незаконченный флеш, четыре игрока превращают его наличие у кого-то в почти непреложный факт. У них не особенно большой выбор комбинаций с таким флопом, ведь в колоде осталось только два туза (хотя существует возможность, что у кого-то сет валетов или шестерок). В таком положении нужно делать чек, потому что бет был бы безрассудным и рискованным поступком. (Не пытайтесь имитировать старший флеш. В лимитированном холдеме, если у вашего противника законченная комбинация, вам ответят коллом.)



Флоп такого рода, с двумя картами одной масти и связкой, которая делает возможным стрит, наверняка привлечет много игроков в розыгрыш пота, но ваша пара вполне может оказаться лучшей комбинацией.

В таком флопе у вас может быть от одного до шести коллеров, но вы все равно можете их побить. Давайте предположим, какие это могут быть комбинации:



Вот вам задание. Вычислите, сколько карт на четвертой улице могут побить вашу руку. (Их 27: семь пиковых, три валета, две шестерки, три четверки, две девятки, две семерки, две пятерки, две дамы, две восьмерки и две десятки.) Любая карта старше тройки, которая не улучшает вашу комбинацию, дает кому-то как минимум допер. В реальных условиях определить это представляется практически невозможным, но все это подводит к мысли о том, что нужно проявлять осторожность, если у вас пять или шесть противников.

Когда вы разыгрываете одну пару в надежде, что это будет лучшая рука, а на флопе была торговля, вы можете применить тактический прием, который заключается в самом быстром розыгрыше комбинации. Таким образом, вы сузите круг противников и определите, у кого есть сильная комбинация. Ставки на флопе в *два раза* меньше, чем в двух оставшихся раундах, вот почему вам нужно использовать "дешевую" улицу, чтобы определить, куда вы попали, и сэкономить (если вам кажется, что проигрываете) или выгадать несколько дополнительных ставок позже. « Действуйте прямолинейно... без всяких штучек... когда делаете ставки. Некоторые комбинации будут сами себя разыгрывать. Ваше умение выиграть максимум или потерять минимум на одной карте возможно

и будет той гранью, которая разделяет успешную игру от поражения.

Если у вас старшая пара и есть пара на борде, у ваших противников может быть не так много выигрышных комбинаций. Самым важным в таких комбинациях является старшинство пары. Если у вас А-К, тогда фляп А-3-3 намного безопаснее (так как пара младшая) такого фляпа, как А-J-J. Все стремятся играть на старших картах и вам нужно быть начеку, если на фляп приходит пара картинок. Когда на фляпе оказывается младшая пара, я играю почти так же агрессивно, как если бы ее не было вовсе. В данном случае вам тоже нужно обращать внимание на количество игроков, которые продолжают игру на фляпе, был ли увеличен пот рэйзом и, естественно, сколько игроков сделали колл на терне. Вполне логично предположить, что с шестью коллерами у вас больше шансов наткнуться на триплет, чем с тремя. Очень важно и то, был ли увеличен пот рэйзом. В таком поте вы вряд ли встретите противника с младшими картами, это намного более вероятно, если игроки применяют лимпинг.

Действия ваших противников на фляпе - вот ключ к тому, как вы будете разыгрывать свою комбинацию. Если ваш бет уравнивал два игрока (и нет признаков, что у них незаконченная комбинация) вы оказываетесь перед принятием решения или/или. Или у них два оставшихся туза, или у одного из противников триплет. В холдеме часто случается так (особенно в лузовых играх с несколькими слабыми игроками), что вы оказываетесь вовлечены в розыгрыш, в котором кажется маловероятным, чтобы у противника была определенная комбинация, - в данном случае триплет (с тройкой на хоул-картах). Но если вы остановитесь и подумаете, вы поймете, что шансы на то, что противник *имитирует* триплет, довольно малы. Следовательно, тройка у него есть.

Если кто-то *отыгрывает назад* вашу ставку, вам нужно решать, есть ли у него туз со старшей картой, или же ему пришли три тройки. То, когда они делают рэйз, тоже часто важно. Большинство игроков, которые образовали триплет на таком фляпе, как А-3-3, применяют *слаутей* и сделают рэйз только на четвертой карте. Следовательно, если рэйз был сделан на фляпе, это может обозначать слабость комбинации противника, например, туза и валета. А сам противник может попробовать выяснить, насколько хорош его кикер.

Если на фляп приходит средняя пара (скажем, что это пары от семерок до десятков), начиная с четвертой улицы вам нужно действовать почти так же осторожно, как с большой парой. Если вы сделаете ставку (я не рекомендую делать чек на таких руках на фляпе, если только у вас не допер или триплет), ваши противники не смогут вычислить силу вашей руки. Если они мощно разыгрывают свои руки на четвертой улице, значит, они не особенно беспокоятся о вашей комбинации и вполне могут иметь триплет.

Если вам повезло так, что у вас 7-6 против А-К или пары тузов, а на фляп приходят К-7-7, разыгрывайте эту руку "на всех парах вперед". Очень немногие игроки в лимитированный холдем способны избавиться от А-К с таким фляпом... особенно если они вступили в игру рэйзом. Вы выиграете больше денег, если разыграете эту руку *как можно быстрее*.

К таким фляпам как А-J-J применимо почти все сказанное выше. Если у вас есть валет, разыгрывайте руку на полной скорости в большинстве случаев. Чем выше достоинство пары на фляпе, тем вероятнее, что триплет есть и у еще одного игрока. Особенно часто это случается, когда на фляпе оказывается пара тузов, так как большинство игроков разыгрывают любую руку с тузом... вот почему вам тем более нужно перехватить инициативу. Если ни у кого нет комбинации, похожей на вашу, вы выгадаете немного, сделав чек. Только слабейшие игроки попадутся на уловку "бесплатная карта", если на фляпе лежат А-J-J (или другая старшая пара).

Еще один повод для бета появляется, если у вашего противника внутренний незаконченный стрит. Вы рискуете проиграть большой пот, позволив ему открыть следующую карту без ставки. Замедленно разыгрывать руку можно только в том случае, если вам вряд ли ответят коллом на фляпе, тогда как против вас могут сделать колл, если вы позволите более слабой комбинации *поймать* нужную карту.

Этот тип руки демонстрирует вам еще одно преимущество агрессивного стиля игры. Если вы делаете много ставок, не имея действительно мощной комбинации, ваши противники могут начать *делать против вас постоянные чеки*. И во многих случаях будут оказываться перед конфеткой. Если же вас знают как тайтового игрока, вряд ли с вами будут активно торговаться, после того, как вы сделаете ставку на триплете валетов с фляпом А-J-J. Они будут уверены, что вы делаете бет только на подобных руках. Если же вы будете делать приличные ставки до кучи в потах, похожих на этот, ваши противники станут с вами торговаться и тогда, когда у вас будет действительно сильная комбинация.

Есть еще две вещи, о которых я хотел бы упомянуть в связи с парами на борде. Первое, если вы разыгрываете такую руку, как АV-5V, и на фляп приходит А-10-10, вы делаете бет и вам отвечают коллом, вы оказались в ситуации, когда поражение почти неизбежно. Если противник делает бет, вам ни в коем случае нельзя отвечать коллом.

Вторая вещь касается вероятностей образовывать флеш. Несмотря на то, что вообще не рекомендуется вступать в игру с неполными флешами, если на борде образовалась пара (особенно высшая), многие игроки игнорируют это стратегически важное правило. Если на борде лежит флеш на двух картах и пара, некоторые игроки стремятся образовывать флеш или, что еще хуже, стрит. С таким фляпом, как 10*-9*-9 V, лучшей комбинацией может оказаться

А-10, даже если в поте несколько игроков. Бывают и такие соперники, которые, несмотря на мощное давление доходят до конца игры (с похожим флопом) с такой слабой комбинацией как 8-7 или двумя одномастными картами. Если вы увидите нечто подобное, приспособьте к ним ваши стандарты игры. Пытайтесь продать им пограничные комбинации, на которых в обычных условиях вы не рискнули бы заходить чересчур далеко.

Присутствие двух одномастных карт на флопе должно быть знаком "парового подъема", если у вас образовался сет (троек), потому что торговля может быть весьма оживленной и вы можете навредить себе, если позволите противникам взять "бесплатные" карты. Кроме того, некоторые игроки *положат вам* неполный флеш или "слабого" туза (с плохим кикером и таким флопом, как А-J-J) и немедленно *отыграют ставку назад*, давая вам шанс на образование большого пота.

Я не советую вам всегда разыгрывать триплет на максимальной скорости, но вам очень важно научиться различать ситуации, когда вы можете рассчитывать на оживленную торговлю с сильной рукой, от тех случаев, когда выгоднее применить слоуплей. Не менее важно избегать такого поведения, по которому противники смогут "прочесть" вашу руку. На одних и тех же комбинациях применяйте различные приемы розыгрыша (и чем лучше рука, тем разнообразнее могут быть ваши приемы) и разыгрывайте одинаковым образом различные комбинации,

Например, разыграйте незаконченную старшую комбинацию на флопе так мощно, словно у вас образовалась "конфетка". Даже если вы не образуете комбинацию до конца, вы извлечете выгоду из нее в виде последующей активной торговли, когда у вас будет действительно сильная рука. Есть поговорка: "*Если хочешь, чтобы с тобой торговались, торгуйся и сам*". Поиграйте немного с азартными игроками и вам это вернется сторицей. Большинство игроков ненавидят, когда против них блефуют или их *"переезжают"*. Им не нравится пасовать на лучшей руке. Дав им понять, что вы способны на *быстрое переключение скоростей*, вы получите в ответ целый ливень лузовых коллов, которых бы не было в противном случае. Возможно, вам даже повезет в такой быстрой игре, и *карты к вам покатятся* сами. Таким способом вы можете даже *попасть в струю*. Это одно из самых приятных игровых впечатлений.

Я уже упоминал ранее, что некоторые комбинации разыгрывают себя сами. Но в игре с одиннадцатью соперниками вы можете быть уверены, что кто-то намеревается вас перетянуть. Умение привлечь дополнительные ставки на сильной комбинации является очень важным в лимитированной игре. У вас может это получиться уже на флопе, когда у вас есть допер или сет и вы уверенно можете считать свою руку лучшей.

Руки, которые так сильны, что разыгрывают себя сами, редко приносят большой доход, так как у остальных игроков комбинации часто не имеют достаточной силы, чтобы вести активную торговлю.

Методы сбережения ставок мы обсудим в тех ситуациях, когда у вас незаконченная рука, и вы стремитесь к тому, чтобы минимизировать свои вложения в банк перед тем, как она образована, а также в главе, посвященной "выплатам".

Как привлекать ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СТАВКИ

Сейчас я приведу вам примеры тех ситуаций, в которых возможно привлечение в пот дополнительных ставок, если у вас есть по крайней мере допер. Это не означает, что вы не смажете использовать те же приемы в других ситуациях, когда у вас не такая мощная рука. В любом случае, когда вы полагаете, что возможно привлечение дополнительных ставок без риска потерять весь пот, вам нужно поступать именно так. (В качестве примеров я буду использовать "большие" руки, чтобы исключить возможность того, что какой-нибудь сильный противник *переиграет* вашу лучшую комбинацию, пока вы будете пытаться привлечь в пот дополнительные ставки.)

Чек-рэйз -это один из самых распространенных способов добиться данной цели. Как вы уже знаете, я довольно редко прибегаю к этому приему... даже в лимитированной игре. Имея инициативу и такую комбинацию, на которую с уверенностью ответят одной ставкой, а возможен еще и *отыгрыш назад*, вы привлекаете в пот три ставки. Если вы сделаете чек, вы можете ничего не выиграть или, когда противники ответят, вы возьмете две ставки. Ведь играя на своей комбинации, вы получаете одну ставку или три, а делая чек-рэйз, вы получаете ноль или две ставки.

Однако бывают и такие случаи, когда чек-рэйз становится правильной игрой. Допустим, у меня очень агрессивный противник, отвечающий бегом на каждый мой чек, тогда мне захочется продемонстрировать ему, что я делаю чек не только в тех случаях, когда у меня ничего нет. Многие быстрые игроки стремятся *переехать через вас* (особенно в потах с малым количеством участников)... если у них и позиция лучше. Мне нужно показать им, что нельзя надеяться, будто они будут делать против меня безответные беты. Конечно, во многих случаях инициатива в игре будет у меня, если мне покажется, что противники готовы ответить коллом или даже рэйзом.