

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Введение</i>	11
Глава 1. Для тех, кто уже играет	13
Разновидности покера	16
Покерная логика	18
Цель покера	19
Глава 2. Ожидание и выигрыш в час	23
Математическое ожидание	25
Математическое ожидание в покере	28
Выигрыш в час	30
Глава 3. Фундаментальная теорема покера	33
Примеры Фундаментальной теоремы покера	36
Пример 1	36
Пример 2	38
Пример 3	38
Пример 4	39
Пример 5	40
Пример 6	41
«Ошибки», согласно Фундаментальной теореме покера	43
Многосторонние банки	43
<i>Резюме</i>	44
Глава 4. Структура анте	45
Большие анте	49
Малые анте	52
<i>Резюме</i>	54

[СОДЕРЖАНИЕ]

Глава 5. Пот оддсы	55
Колл на основании пот оддсов, когда все карты сданы	57
Колл на основании пот оддсов, когда не все карты сданы	58
Открытые карты	59
Позиция	62
Дополнительные ауты	64
Тянуть вторую по силе руку	65
<i>Резюме</i>	68
Глава 6. Эффективные оддсы	69
Уменьшение ваших пот оддсов, когда осталось прийти более чем одной карте	72
Ситуации, в которых эффективные оддсы не применяются	74
Подсчет эффективных оддсов	75
Глава 7. Предполагаемые оддсы и обратные предполагаемые оддсы	77
Предполагаемые оддсы	79
Предполагаемые оддсы в пот-лимитных и безлимитных играх	81
Факторы в определении предполагаемых оддсов	83
Обратные предполагаемые оддсы	83
<i>Резюме</i>	85
Глава 8. Ценность маскировки	87
Стоимость раскрытия вашей руки	89
Маскировка силы руки и умение ваших оппонентов	91
Маскировка силы руки и размер банка	92
Маскировка силы руки и размер ставки	93
Маскировка силы руки и число оппонентов в банке	94
<i>Резюме</i>	95
Глава 9. Немедленный выигрыш больших банков	97
Ставка, когда для вашего оппонента верная игра — это сделать колл	100
Ставка (или повышение) с целью выбить оппонента из банка	101
Ставка (или повышение) со второй по силе рукой	102
Задержка на один раунд, чтобы выбить соперников	104
<i>Резюме</i>	104

Глава 10. Бесплатная карта	105
Предоставление бесплатной карты	107
Давать или не давать бесплатную карту на практике	109
Получение бесплатной карты	113
Позиция и бесплатная карта	114
Давать ли бесплатную карту с посредственной рукой	114
<i>Резюме</i>	116
Глава 11. Полублеф	117
Типы полублефа	120
Преимущества полублефа	123
Полублефы и чистые блефы	126
Когда не следует совершать полублеф	130
<i>Резюме</i>	130
Глава 12. Защита против полублефа	133
Сила полублефа	135
Сложности защиты против полублефа	136
Полублефовый рейз в качестве защиты против полублефа	139
Когда сбрасывать и когда повышать	142
Исключения, когда колл является верным	143
Колл возможного полублефа, когда банк велик	143
Колл в расчете на улучшение	144
Отложенный полублефовый рейз	145
<i>Резюме</i>	146
Глава 13. Повышение	149
Повышение с целью внести больше денег в банк	152
Вносить дополнительные деньги в банк, не повышая	153
Повышение с целью выбить оппонентов	155
Повышение с целью урезать оддсы оппонентов	156
Повышение в качестве блефа или полублефа	159
Повышение с целью получить бесплатную карту	160
Повышение с целью получения информации	161
Повышение с целью выбить худшие руки, когда ваша рука может быть второй по силе	163
Повышение с целью выбить лучшие руки, когда ставит рука с дро	163
Повышение против паса или колла	164
<i>Резюме</i>	166

[СОДЕРЖАНИЕ]

Глава 14. Чек-рейз	167
Этичность чек-рейза	169
Необходимые условия для чек-рейза	170
Чек-рейз и позиция	171
Чек-рейз со второй по силе рукой	173
<i>Резюме</i>	174
Глава 15. Слоуплей	175
Слоуплей против чек-рейза	177
Требования к слоуплею	178
<i>Резюме</i>	181
Глава 16. Лузовая и тайтовая игра	183
Полублеф в лузовых играх	186
Легитимные руки в лузовых играх	187
Неготовые руки в лузовых играх	187
Тайтовые игры	188
<i>Резюме</i>	189
Глава 17. Позиция	191
Преимущества последней позиции	194
Преимущества первой позиции	196
Подстройка игры под позицию	196
Сильная рука, ставящий игрок слева	198
Сильная рука, ставящий игрок справа	198
Как позиция влияет на игру	199
Позиция относительно других игроков за столом	200
<i>Резюме</i>	200
Глава 18. Блеф	201
Миф о блефе	204
Реальность блефа	205
Оптимальная частота блефа	206
Блеф, когда остались несыгранные улицы	207
Блеф на последней улице	210
Блеф и позиция	211
Блеф против неготовой руки	211
Блеф против двух и более оппонентов	212

Блеф и ставки на ценность	213
Блеф в зависимости от вашего оппонента	216
Блеф для имиджа	217
<i>Резюме</i>	218
Глава 19. Теория игр и блеф	219
Использование теории игр для блефа	222
Оптимальная стратегия блефа	226
Теория игр и частота блефа в зависимости от ваших оппонентов	228
Резюме по теории игр в качестве инструмента для блефа	229
Использование теории игр для уравнивания возможных блефов	230
<i>Резюме</i>	231
Глава 20. Провоцирование и остановка блефа	233
Искусственные техники	237
Стратегические техники	237
Остановка блефа	237
Провоцирование блефа	240
<i>Резюме</i>	242
Глава 21. Хедз-ап в конце раздачи	243
Блеф в конце раздачи	245
Игра в последней позиции	247
Игра в последней позиции после того, как ваш оппонент сделал чек	247
Игра в последней позиции после того, как ваш оппонент поставил	249
Игра в первой позиции	252
Чек-рейз в первой позиции	252
Розыгрыш неплохих и хороших рук в первой позиции, будучи фаворитом	255
Розыгрыш неплохих и хороших рук в первой позиции, будучи андердогом	257
Игра в первой позиции на практике	261
Игра в первой позиции в зависимости от силы вашей руки	264
<i>Резюме</i>	265

[СОДЕРЖАНИЕ]

Глава 22. Чтение рук	267
Чтение рук, основанное на игре ваших оппонентов и открытых картах	271
Использование математики для чтения рук	276
Чтение рук в многосторонних банках	278
<i>Резюме</i>	280
Глава 23. Психология покера	281
Психологические уловки	283
Мыслительный процесс покера	284
Уравнивание на основании того, что думает ваш оппонент	287
Ставка на основании того, что думает ваш оппонент	289
Психология и будущее впечатление	289
<i>Резюме</i>	291
Глава 24. Анализ стола	293
Анализ в теории	296
Анализ на практике	298
Анализ стоимости ошибки	302
<i>Резюме</i>	305
Глава 25. Оценка игры	307
Оценка структуры и приспособление к ней	310
Анте и другие принудительные ставки	310
Лимиты ставок	312
Правила ставок	315
Должная подстройка под структуру	317
Оценка игроков и подстройка к ним	318
Оппоненты, играющие слишком лузово	319
Оппоненты, играющие слишком тайтово	320
Другие ошибки, на которые стоит обращать внимание	321
<i>Приложение А. Правила игры</i>	324
<i>Приложение Б. Глоссарий покерных терминов</i>	328

ВВЕДЕНИЕ

Это книга об общих теориях и концепциях игры в покер, которые применимы практически во всех вариациях покера от 5-карточного дро до техасского холдема. Не стоит надеяться, что здесь вы найдете готовые рецепты для различных игр, состоящие из базовых правил, и описания последовательностей действий. Начинающие игроки в покер иногда спрашивают: «Как вы поступаете в данной конкретной ситуации?» На такой вопрос в действительности не существует правильного ответа, поскольку сама его постановка является неверной. Правило, которое предписывает сбрасывать одну руку, уравновешивать с другой и повышать с третьей, не продвинет игрока дальше самых основ.

Лучше было бы спросить: «Какие факторы вы *рассматриваете* в этой конкретной ситуации, прежде чем решаете, что вам делать?» В «*Теории покера*» обсуждается именно это. В книге анализируется каждый аспект покерной раздачи от структуры блайндов до игры после сдачи последней карты. Объясняя логику покера, данная работа, как я рассчитываю, покажет читателю, о каких рода вещей должен думать игрок, если он намеревается поднять уровень своего мастерства.

Чтобы продемонстрировать рассматриваемые концепции, я в основном использую пять игр: 5-карточное дро, 7-карточный стад, холдем, дро-лоуболл и разз (или 7-карточный лоуболл). Читатели, не знакомые с каким-либо из перечисленных видов покера, могут посмотреть краткое описание правил в приложении. В данной книге использованы стандартные покерные термины, такие как *флор*, *на столе*, *шестая ули-*

[ВВЕДЕНИЕ]

ца, бекдорный флеш и прочие. По возможности я объясняю эти понятия в тексте, однако глоссарий покерных терминов есть и в конце книги, если вам потребуется проверить определения, в значениях которых вы не уверены.

«Теория покера» является расширенным и переработанным изданием книги «Теория покера Склански»¹, написанной Дэвидом Склански и впервые опубликованной в Игровом книжном клубе Лас-Вегаса в 1978 году. Она была написана в основном для профессиональных покерных игроков. Данная же работа предназначена для более широкой аудитории — тех, кто знает основы и может считать себя хорошим игроком, желающим глубже погрузиться в суть процессов игры. Это нелегко, но внимательный читатель будет вознагражден.

¹ Ранее эта книга называлась «Выигранный Покер» (Winning Poker).

1

ДЛЯ ТЕХ, КТО УЖЕ ИГРАЕТ

- РАЗНОВИДНОСТИ ПОКЕРА, с. 16
- ПОКЕРНАЯ ЛОГИКА, с. 18
- ЦЕЛЬ ПОКЕРА, с. 19

Привлекательность игры в покер заключается в том, что на первый взгляд она крайне проста, но в то же время она глубока, насыщена и полна тонких нюансов. В силу простоты правил каждый способен научиться играть в нее за несколько минут, и новичок после нескольких часов игры даже может решить, что у него весьма неплохо получается. С точки зрения профессионала, внешняя простота, создающая впечатление у многих игроков, будто они хороши, весьма привлекательна с точки зрения прибыли. Например, игроки в пул или гольф довольно быстро понимают, что их уровень игры заметно ниже, и требуют форы. Напротив, проигравшие участники покерной партии возвращаются за стол снова и снова, внося деньги и вина в проигрышах неудачу, а не свою плохую игру.

Это правда, что в отдельно взятой игровой сессии лучший игрок может оказаться проигравшим в силу определенного стечения обстоятельств. Выйдя в финальный день мирового чемпионата по покеру, Бобби Болдуин из Тульсы, Оклахома, обладал существенным преимуществом над восемью оставшимися игроками. В течение пары часов он поучаствовал в двух раздачах, где его оппонент достроил комбинацию, являясь андердогом с шансами 21 к 1. Внезапно Болдуин был выбит из турнира. Так совпало, что в обеих руках его оппоненту требовалась одна из двух оставшихся дам среди 44 неразыгранных карт, и он получил ее.

Однако переживать так называемые *бед биты* наиболее характерно для хорошего игрока наподобие Болдуина, чем для среднего или слабого игрока. «Я слышал, как хорошие игроки жалуются мне на

то, как им вечно не везет, — сказал Болдуин после турнира 1981 года, — но, если они хотят улучшить свою игру и эмоциональное состояние во время игры, им следует осознать, что это иллюзия. Если вы прекрасный игрок, люди будут переезжать вас куда чаще, чем вы их, просто потому, что будут намного чаще иметь худшую руку против вас. Вы просто не можете переехать оппонента, если вы не задвинули все свои деньги с худшей рукой».

Покерные профессионалы не полагаются на везение — подразумевает Болдуин. Они находятся в состоянии войны с удачей, используя свое мастерство, чтобы по возможности минимизировать ее роль. Профессионалы выбирают лучшее и оставляют удачные доезды слабым оппонентам. Действуя таким образом, они будут выигрывать чаще, чем проигрывать. На дистанции каждый получает в равных пропорциях хорошие и плохие карты, выигрышные и проигрышные руки. Начинающий игрок в покер полагается на сильные руки и удачные доезды. Покерные профессионалы применяют свои навыки, чтобы минимизировать потери от своих плохих рук и максимизировать прибыль от хороших. Кроме того, они способны лучше остальных оценивать, когда сильная рука в действительности не является лучшей и когда лучшей оказывается слабая рука.

Вне зависимости от вашего уровня игры последующие главы этой книги ознакомят вас с теориями и концепциями покера, которые устранят вашу зависимость от удачи и направят вас на путь становления профессионалом, полагающимся на свои навыки.

РАЗНОВИДНОСТИ ПОКЕРА

Покер — это обобщенное название буквально для сотни разновидностей данной игры, но все они попадают под несколько взаимозависимых типов. Существуют хай-игры, например, 7-карточный стад или техасский холдем, в которых на вскрытии выигрывает наибольшая рука, и есть лоу-игры, наподобие дро-лоуболла и разза, в которых выигрывает наименьшая рука. Также существуют хай-лоу игры: в них лучшая высокая и лучшая низкая руки делят банк. Среди хай, лоу и хай-лоу игр есть разновидности наподобие 5-карточ-

ного дро, где руки скрыты, и игры наподобие 7-карточного стада, в которых некоторые из карт игроков видны всем.

Джокеры, дикие карты и специальные правила могут быть введены в любую из этих игр, чтобы создать такие необычные разновидности, как Бейсбол, Следуй за королевой, Анаконда, и множество других вариаций, десятилетиями привносящих остроту в домашний покер. Парадоксально, но двумя типами игроков, предпочитающих подобную экзотику, обычно являются жаждущие действия любители, а также люди, охотящиеся за ними, поскольку большой опыт позволяет им приспособливаться к необычным играм более легко, нежели их неопытным оппонентам. Однако прежде чем человек станет экспертом в экзотических играх, он должен освоить базовые концепции стандартных игр.

Еще одно существенное различие среди покерных игр — это структура ставок. Большинство домашних разновидностей, так же как и большинство игр в Лас-Вегасе, Гардене или в других местах — это лимитные игры, то есть такие, в которых размеры минимальных и максимальных ставок ограничены. Обычно в низколимитных играх в Лас-Вегасе, таких как 7-карточный стад с лимитом \$1–\$3, отсутствует анте и нижняя карта начинает торги со ставки в 50 центов. В последующих раундах высокая карта на столе может пропустить или поставить \$1, \$2 или \$3. На высоких же лимитах в Лас-Вегасе и в лимитных дро-играх в карточных клубах Гардене размеры ставок строго структурированы. В Гардене ставки удваиваются после дро. В Лас-Вегасе они удваиваются в поздних раундах торгов. В 7-карточном стаде с лимитом \$5–\$10, например, присутствует анте в 50 центов, нижняя карта начинает торги или делает *бринг-ин* в размере \$1, и в следующем раунде торгов ставки и рейзы должны быть \$5, не больше и не меньше. С открытой парой после четырех карт игрок, как правило, имеет выбор ставить \$5 или \$10, но любой, кто повышает, должен делать это в размере \$10. После пятой, шестой и седьмой карты ставки и повышения должны быть \$10 вне зависимости от того, показывает ли кто-то пару или нет.

В других покерных играх структура ставок может быть пот-лимитной или безлимитной. В пот-лимитной игре ставки и повышения могут быть размером не больше банка. Так, с банком в \$10 игрок

может поставить \$10 и быть проколлированным тремя игроками. Последний участник раздачи может повысить до \$50 (что соответствует текущему размеру банка). Если один игрок уравнивает повышение, размер банка будет равен \$150, и, значит, на следующей улице максимальный размер первой ставки будет \$150.

В безлимитном покере игрок может ставить и повышать в любом размере, вплоть до размера всего своего стека. Если он сидит с \$500, то может поставить и в таком размере. Если у игрока за столом \$50 000, то он имеет право поставить их все. При этом в случае повышения в размере большем, чем стек оппонента, тот имеет возможность просто урвать на доступную ему сумму. В данной ситуации сформируется побочный банк для всех оставшихся игроков. Если рука такого игрока окажется сильнейшей в раздаче, он заберет себе основной банк. Побочный же банк достанется тому, чья рука являлась сильнейшей из оставшихся. (Та же логика применяется и к лимитным играм, когда у кого-то в раздачу оказывается вовлечен весь стек.)

Вопреки большому разнообразию вариаций покерных игр — хай и лоу, стад и дро, лимитных и безлимитных — им всем свойственна единая логика, и, следовательно, единые принципы, концепции и теории применимы ко всем их разновидностям. Каким бы опытом ни обладал игрок в правилах и методах конкретной игры, например, в 5-карточном дро, только понимая и применяя лежащие в основе концепции покера, он способен уверенно перейти в разряд профессионалов. Принципы таких приемов, как полублеф (глава 11) и слоуплей (глава 15), по существу, одинаковы для лимитного 5-карточного дро и безлимитного холдема — для обеих игр они являются одинаково важными.

ПОКЕРНАЯ ЛОГИКА

Покерная логика — это не хитрости и уловки. Иногда в слабых играх хитрости и уловки могут сработать: например, движение по сбросу руки, за которым следует повышение после того, как третий участник раздачи уравнил. Однако опытный «катала» с богатым арсеналом приемов, не являющийся тем не менее хорошим покерным

игроком, не будет выигрывать деньги у опытных соперников. Некоторые из тех, кто пишет о покере, представляют упомянутые приемы как основу этой игры; лучшее, что можно сказать о подобных авторах, так это то, что они заблуждаются. Встречаются и игроки, подменяющие хорошую игру уловками: они действуют уверенно, пытаются вывести из себя оппонентов, другими словами, используют все трюки, кроме правильной тактики, чтобы выиграть деньги за столом. В мире профессионального покера Лас-Вегаса такие люди никогда не поднимаются до уровня дорогих игр, и в конце концов, когда их приемы заканчиваются, они растворяются в ночи этого города, как и многие неудавшиеся гемблеры, зарабатывающие на жизнь вождением такси.

Не является покерная логика и чистой математикой. Знание математики покера может определенно помочь вам играть лучше. Однако математика — это только небольшая часть покерной логики, и определенно являясь важной, она далеко не так важна, как понимание и использование основополагающих концепций данной игры.

Важно понимать, что покер намного более сложен, чем многие считают, он может быть более сложным, чем бридж или нарды. Эта книга нацелена на то, чтобы помочь вам понять глубину игры и сделать вас хорошим игроком, способным противостоять сильным соперникам. (Очевидно, что если вы способны выигрывать в сложных партиях, у вас едва ли возникнут проблемы против слабых соперников.) Рассматриваемые здесь концепции часто применимы ко всем разновидностям покера, однако они особенно подходят к лимитным играм. Если приспособить их должным образом, они пригодятся и в пол-лимитных и безлимитных играх. Однако они не всегда применимы к играм наподобие хай-лоу сплит, в которых есть два победителя в раздаче.

ЦЕЛЬ ПОКЕРА

Играете ли вы однодолларовый лимитный покер за кухонным столом или пот-лимитный покер в отеле-казино «Звездная пыль» в Лас-Вегасе, делаете ли вы это ради развлечения или чтобы заработать себе на жизнь, раз в неделю или каждый день, вы должны

понимать, что цель покерной игры заключается в получении денег. Джек Страус, чемпион 1982 года, однажды сказал, что он бы разорил собственную бабушку, если бы она оказалась с ним в раздаче, и такой подход в сущности является единственным для серьезного покерного игрока, когда он или она садится за игровой стол. Какая бы ни была обстановка и кем бы ни являлись ваши оппоненты, вы должны играть собранно, вы делаете это, чтобы выигрывать деньги. Из вышесказанного не следует, будто вы не можете шутить и общаться, собрались ли вы за кухонным столом или в покерной комнате Вегаса. Напротив, в покерных комнатах люди склонны менее расстраиваться от проигрыша денег разговорчивому игроку, нежели от проигрыша тихоне. Однако, когда карты сданы, вы не являетесь более внуком, другом или хорошим парнем, вы — игрок.

Однако из утверждения, что игрок нацелен на выигрыш денег, не обязательно следует, что он собирается выигрывать банки. Конечно, вы не можете получать деньги, не забирая банки, но попытки выиграть каждую раздачу или слишком много раздач — это проигрышная стратегия. Если вы получаете \$100 в одной раздаче, но теряете \$120, пытаясь выиграть четыре других, вы в общей сложности в минусе на \$20. Вы можете изредка оказаться в игре, где лучшей стратегией будет выигрыш максимального количества банков, но такие игры скорее исключение. В большинстве случаев ставки, которые вы сэкономили, настолько же важны, как ставки, которые вы выиграли, поскольку настоящая цель — максимизировать ваши выигрыши и минимизировать проигрыши. В идеале вы хотите, чтобы выигранные вами банки были как можно больше, а проигранные не превышали бы ваше анте. Вы должны помнить, что, отказавшись от коллов, которые сделал бы слабый игрок, вы уменьшаете ваши потери и в итоге значительно улучшаете ваш результат.

Многие игроки не следуют этому правилу, каким бы очевидным оно ни казалось. Они упорно хотят забрать каждый банк, чего бы это им ни стоило. Худшие из них — грубо говоря, простофили. С другой стороны, хороший игрок развивает терпение, необходимое, чтобы дождаться подходящей ситуации для игры, и работает над своей дисциплиной, чтобы сбросить руку, которую он оценивает как вторую по силе в раздаче.