

# Глава 3



## Важные факторы игры

### 3.1. Фактор стека

Стратегия — это прекрасно! В предыдущей главе мы обсудили разнообразные игровые стили, которыми пользуются игроки, а также выяснили, какими преимуществами и недостатками обладает каждый из рассмотренных стилей. *Но игра не исчерпывается стратегическими концепциями — искусство покера гораздо сложнее и многообразнее.* Существуют еще как минимум три фактора, которые существенно влияют на игру и которыми надо уметь пользоваться. Сейчас мы обсудим их.

Огромное значение имеет размер нашего стека — количество фишек, которые стоят перед нами. В конечном счете в покере нашим не просто главным, а единственным оружием

является именно наш стек. Все наши тактические действия — бет, колл, рейз, пас — это, по сути, то, как мы этим оружием распоряжаемся, насколько толково его применяем. Но оружием является именно наш стек.

Одно из проявлений некоторой высшей справедливости покера заключается в том, что в игре “богатый” не имеет перевеса над “бедным”. Предположим, вы находитесь за покерным столом с девятью игроками и ваш стек, скажем, всего сто долларов. А у ваших соперников стеки на порядок больше, например тысяча долларов у каждого. Так вот, оказавшись в розыгрыше с любым из игроков, вы будете разыгрывать стодолларовый стек, поскольку именно такую максимальную сумму вы можете либо выиграть, либо проиграть. В покере это понятие носит название “эффективный стек” — если в игре несколько участников, то это размер самого короткого стека из всех игроков, которые в данный момент находятся в розыгрыше.

В фильмах о покере можно встретить такую забавную ситуацию. Сражаются два игрока. Один делает ставку (на нашем языке “играет

бет”), а другой с каменным лицом задвигает в банк колоссальную кучу денег и говорит: “Ставлю все!” (рейз оллин). И первый игрок бледнеет, потеет и жалобно говорит: “Прости, Билл, но у меня нет такой суммы при себе”. А его злобный противник отвечает: “Эй, Джек, меня это не волнует, хочешь играть — плати, а не хочешь — пасуй, и я заберу банк...”. Несмотря на привлекательную драматичность такой ситуации, за что ее и любят режиссеры, такого в покере не бывает. Если ваш стек — сто долларов, то пусть у оппонента будет хоть миллион, но в розыгрыше между вами будет разыграно максимум сто долларов с каждой стороны — таков на данный момент эффективный стек в вашей игре.

В рамках разрешенного заведением или договоренности между игроками вы можете сами определить глубину своего стека. Например, в покерных клубах при игре с блайндами в пять и десять долларов, как правило, разрешается заявлять в игру минимальный стек — 300 долларов, а максимальный — 1000. Несложно посчитать, что вы должны заявить минимум 30 ББ (больших блайндов), макси-

мум — 100 ББ. Иногда размер максимальной заявки не ограничивается. Примерно те же требования к начальной заявке и при игре в Интернете.

А теперь важный совет для начинающих.

♠ *Чем меньшим покерным опытом вы обладаете, тем меньший стек будет разумно заявлять в игру.*

Причем в самом начале вашей карьеры рекомендую играть самым коротким возможным стеком. Дело в том, что главное преимущество, которое имеют опытные игроки в игре с начинающими, но аккуратными соперниками (которые играют в тайтово-агрессивном стиле) кроется в игре глубокими стеками.

Приведу пример. Пусть у вас с соперником заявлены колоссально длинные стеки, скажем, по миллиону долларов. Вы делаете стартовый рейз, предположим, сто долларов. Так вот, опытный игрок прекрасно понимает, что, даже если у него в данный момент очень слабая рука, он все равно может заколлировать вашу ставку. Еще бы! При плохом разворо-

те событий проиграть он собирается только эти сто долларов, может, чуть больше. Зато если розыгрыш сложится удачно, то благодаря своему опыту выиграть он сможет целый миллион! В покере это называется учетом потенциальных шансов — вы понимаете, что сейчас делаете слабый колл, но рассчитываете, что ваше сомнительное действие с лихвой окупится на поздних стадиях розыгрыша, где вы сможете выиграть очень крупный банк.

Так что, когда в данном примере опытный игрок платит сто долларов за право остаться в банке, то считает, что как будто он вообще ничего не ставит, — настолько велик возможный потенциальный выигрыш по сравнению с этой ставкой.

В любом виде покера, чем на более поздней стадии розыгрыша вы оказываетесь, тем сложнее и дороже становится игра и тем больший перевес имеют опытные игроки. Опытный игрок, если вы с ним оба играете длинными стеками, запросто может до флопа играть колл на любой руке со вполне разумной надеждой переиграть вас на более

поздних улицах и выиграть в итоге значительную сумму. Играя коротким стеком, вы лишаете вашего опытного соперника такой возможности. Все ваши фишки окажутся в банке раньше, чем соперник сможет проявить свое мастерство. Например, при активной игре до флопа вы уже на флопе или терне можете выставить в центр стола весь свой стек. И как бы после этого ни играл ваш соперник, он ничего не сможет выиграть у вас на ривере, так как все свои деньги вы поставили в банк раньше.

*Разумнее начинать покерную карьеру с игры коротким стеком.* Потом, по мере накопления опыта, стек надо постепенно увеличивать. А итоговая задача следующая: вы сами должны стать самым опытным и сильным игроком и тогда уже ставить на стол максимально глубокий стек.

Поэтому рекомендации, которые я дам в этой книге по поводу игры на разных стадиях розыгрыша, касаются в большей мере игры средними стеками — около 50 ББ, хотя во многом они остаются верными и для более глубоких стеков.

## 3.2. Фактор количества игроков

Согласно правилам тexasского холдема, в игре за одним столом могут принимать участие от двух до десяти человек. Чем меньше за столом игроков, тем игра сложнее для начинающих, поскольку требует больше опыта и изобретательности. И наоборот, чем больше игроков за столом, тем игра проще, поскольку становятся более весомыми технические аспекты игры, которые несложно усвоить даже начинающему игроку. Почему это так?

Рассмотрим предельный случай. Предположим, вы оказались в игре, которая ведется без блайндов — за столом десять человек, они принимают решение в порядке обычной очереди, только игроки в позиции блайндов не ставят принудительной ставки. Неожиданно выясняется, что у любого игрока имеется беспроигрышная стратегия — достаточно всегда играть пас! Действительно, поскольку стартовое участие в игре из-за отсутствия блайндов всегда бесплатно, достаточно просто уходить в пас, чтобы ваш игровой баланс всегда оставался строго нулевым! Достаточ-

но сделать небольшую модификацию, чтобы ваша стратегия имела все шансы стать положительной: будем уходить в пас на всех руках, кроме  $\text{AA}$ , а на двух тузах будем атаковать полным банком. Если соперники будут вступать с вами в розыгрыш, то на длинной дистанции вы гарантированно будете в выигрыше, поверьте мне на слово.

Изменим условия — вернем в игру принудительные ставки. Что изменится? Очень многое. Ваша стратегия неожиданно становится отрицательной. Судите сами: пара тузов приходит игроку в среднем один раз за 221 раздачу. Получается, что, играя по описанной стратегии, мы будем получать своих тузов и атаковать в среднем один раз за 22 игровых круга (в игре десять человек). Но за это время нам придется 22 раза проставить принудительные ставки — блайнды. Несложно посчитать, что таким образом мы потеряем на них в общей сложности 33 ББ (1,5 ББ за каждый круг на малый и большой блайнды). А раз так, то будьте уверены, вас не спасут эти два туза — вы не сможете отыграть за

одну раздачу все те фишки, которые потеряли, пока ждали их.

Чем меньше игроков за столом, тем острее ситуация.

В пределе, когда игра идет один на один (heads-up), вам придется ставить блайнды в каждой раздаче. Если вы и теперь будете ожидать двух тузов, то весь ваш стек улетучится за счет блайндов гораздо раньше, чем вы дождетесь своих тузов.

Когда игроков за столом много, можете позволить себе дожидаться сильной руки. Вы не дорого платите, если часто уходите в пас и ждете ее. А когда сильная рука наконец заходит, вы разыгрываете ее агрессивно. Собственно, это и есть суть тайтово-агрессивной стратегии, которую мы недавно обсуждали.

Ее прелесть заключается в том, что вы разыгрываете очевидные руки. Сильные и слабые руки разыгрывать гораздо проще, чем средние, — то, что в покере называется *пограничные руки*.

Предположим, вам пришли два туза  $\text{A}\text{A}$ . Все очень просто — вы атакуете. Другой случай, у вас —  $\text{7}\text{2}$ . И опять все очень просто — вы пасуете!

А теперь вы поднимаете карты и видите  $\text{A}\text{10}$ . Хитрая рука! Она, с одной стороны, слабая, поскольку любая пара сильнее, с другой стороны, она станет очень сильной, если вы пойдете с ней на флоп и купите совпадение или более сильную комбинацию — вы станете сильнее большинства карманных пар. Однако если флоп вас не усилит, как играть тогда — пасовать, платить и идти на терн или, может, самому атаковать?! Непростые вопросы, которые свидетельствуют о том, что ваша рука пограничная. Она не достаточно сильная, чтобы разыгрывать ее уверенно и агрессивно, но она и не настолько слабая, чтобы просто выбросить ее в пас.

Соответственно, если игроков за столом много, то, увидев такую руку, вы спокойно уносите ее в пас. Если же игроков мало и вам приходится ставить блайнды и терять деньги часто, то вы уже просто вынуждены разыгрывать такие руки. Таким образом, вы оказываетесь втянутыми в пограничные розыгрыши,

в которых опытные игроки имеют над вами значительный перевес. Чтобы избежать подобных пограничных розыгрышей, следует играть только сильные руки. А чтобы иметь возможность играть именно сильные руки, а не пограничные, за столом должно быть много игроков.

- ♠ *Разумнее начинать покерную карьеру с игры*
- ♣ *на длинных столах — девять-десять игроков.*
- ♥

По мере накопления опыта необходимо начинать играть и на более коротких столах, где от вас потребуется большее мастерство. А итоговая задача следующая: вы сами должны стать самым опытным и сильным игроком и освоить игру на любых столах, в том числе и самый сложный вид покера — игру один на один (heads-up).

Поэтому рекомендации, которые я даю в этой книге по поводу игры на разных стадиях розыгрыша, касаются в большей мере именно длинных столов (девять-десять человек), хотя во многом они остаются верными и для более коротких столов.

### 3.3. Фактор позиции

Существуют разновидности покера, в которых стратегия никак не зависит от занимаемой позиции за столом. Существуют и такие разновидности, в которых от позиции зависит очень многое. Техасский холдем относится именно ко второй группе.

♠  
♦ *Техасский холдем — позиционная игра.*  
♣

На самом деле в техасском холдеме значение позиции просто колоссально; после силы вашей руки это самый важный фактор. Почему это так?

Предположим, вы находитесь на первой позиции сразу же после блайндов (на покерном жаргоне эта позиция называется — первый входящий, также часто употребляется английская аббревиатура UTG — *under the gun*), в игре — десять оппонентов, и ваша рука — . Мы уже обсуждали достоинства и недостатки такой стартовой руки и пришли к выводу, что ее розыгрыш неочевиден. На первой позиции он вообще становится невыгодным. Независимо

от того, выберем мы колл или рейз, у нас возникают серьезные проблемы, если кто-то из соперников проатакует нас в свою очередь. Вероятней всего, мы со своей проблемной рукой будем позади, и нам придется пасовать, предварительно поставив фишки в банк, — обидно! Более того, даже если наши соперники сыграют просто колл, нам тоже будет не сладко. В большинстве случаев флоп нас не усилит — нам не удастся купить ни совпадение с флопом, ни что-то более сильное. И как нам тогда играть? Похоже, придется играть чек, особенно если игроков в банке много. И что нам делать, если после нашего чека соперники сыграют бет? Видимо, пасовать. Тот же неприятный итог. Единственная ситуация, когда наша игра с такой рукой уместна, это если все игроки после нас уйдут в пас, и мы заберем банк без вскрытия флопа. Но как мы можем быть в этом уверены? Да никак. Более того, поскольку игроков много, вероятность такого благоприятного исхода очень мала — скорее всего, хоть кто-нибудь из них вступит в борьбу с нами. Вот и получается, что такую красивую руку — туза с десяткой — разумно

выбрасывать в пас, если мы находимся *на первой позиции*.

Теперь изменим нашу позицию. Пусть мы за тем же столом и с той же рукой , но только теперь мы на баттоне — самой последней позиции перед блайндами. Но это же совсем другое дело! Теперь мы будем принимать решение последними (только блайнды сделают это позже нас на первом круге торговли), имея полную информацию о предварительных решениях соперников.

Например, игрок на первой позиции сыграл рейз, а игрок в средней позиции сыграл ререйз. Похоже, что руки соперников в этом розыгрыше очень сильны и наши туз с десяткой стоят очень плохо. Вполне возможно, что, даже пройдя на флоп и удачно купив совпадение, мы все равно будем слабее. А значит, нечего вступать в игру — мы выбираем пас. Хорошо, что соперники действовали перед нами и выдали силу своей руки, — мы удачно сэкономили фишки!

Другой вариант развития событий: все игроки перед нами ушли в пас. Теперь наш

ход, а в игре остались только блайнды. А это уже повод для атаки. Осталось всего два противника, вероятней всего, их случайные руки недостаточно сильны, чтобы выдержать атаку. Значит, мы имеем отличную возможность забрать банк без борьбы. Кроме того, даже если кто-то из блайндов сыграет колл — ничего страшного! Во всем оставшемся розыгрыше мы будем иметь позицию — мы будем принимать решение последними и сможем скорректировать игру с учетом решений соперников.

Третий вариант. Все перед нами сыграли колл. А теперь и мы можем сыграть просто колл! Нам надо поставить всего лишь минимальную ставку в достаточно крупный банк. Никто из оппонентов не проявил своей силы (они только коллировали), значит, если на флопе мы купим совпадение (или более сильную руку), то с большой вероятностью будем сильнее всех и сможем играть агрессивно. Кроме того, на всех стадиях розыгрыша мы будем принимать решение последними, т.е. опять сможем скорректировать свою игру с учетом действий соперников.

Видите, какое многообразие решений мы имеем на поздней позиции. И все это благодаря тому, что принимаем решения после оппонентов. Отсюда вытекает важная тактическая концепция, которую мы будем обсуждать позже, но уже сейчас обратим на нее внимание.

Чем более поздняя наша позиция, тем более широкий спектр рук можно разыгрывать и тем агрессивнее можно играть.

К сожалению, я не могу сказать вам, как раньше — в начале карьеры играйте только на поздних позициях! По правилам игры баттон перемещается после каждой раздачи, и игроки поочередно занимают все позиции за столом — от блайндов до баттона. Однако абсолютно точно могу рекомендовать следующее.

♠ *В начале карьеры разыгрывайте с ранних позиций только самые сильные руки, а на поздних позициях можете расширить спектр разыгрываемых рук, особенно если никто до вас не сыграл рейз.*

Когда станете более опытными игроками, то поймете, что все не так однозначно — су-

ществуют ситуации, когда уместно проводить абсолютно противоположные розыгрыши. Но это случится позже. Не спешите — всему свое время!

### **3.4. Подведем итоги**

Чем меньшим покерным опытом вы обладаете, тем меньший стек стоит заявлять в игру. Поэтому разумнее начинать покерную карьеру с игры коротким стеком. Потом, по мере накопления опыта, стек надо постепенно увеличивать. А итоговая задача следующая: вы сами должны стать самым опытным и сильным игроком и тогда уже ставить на стол максимально глубокий стек.

Чем меньше игроков за столом, тем острее ситуация. Поэтому разумнее начинать покерную карьеру с игры на длинных столах — девять-десять игроков. По мере накопления опыта необходимо начинать играть и на более коротких столах, где от вас потребуется большее мастерство.

А итоговая задача следующая: вы сами должны стать самым опытным и сильным игроком и освоить игру на любых столах, в том числе и самый сложный вид покера — игру один на один (heads-up).

Чем более поздняя наша позиция, тем более широкий спектр рук можем разыгрывать и тем агрессивнее можем играть. В начале карьеры разыгрывайте с ранних позиций только самые сильные руки, а на поздних позициях можете расширить спектр разыгрываемых рук, особенно если никто до вас не сыграл рейз. Когда станете более опытными игроками, то поймете, что все не так однозначно — существуют ситуации, когда уместно проводить абсолютно противоположные розыгрыши.