

А к чек-рэйзу я прибегаю в том случае, когда мне не кажется вероятным, что противники ответят коллом на мой бет. В тех случаях, когда у меня сильная комбинация или мне кажется, что у противника слабая, я могу хоть что-то привлечь в пот только чеком, зная, что тогда противник попытается забрать себе банк. (Этот прием не сработает против игрока, которого вы знаете как "коллера" и в большинстве случаев неагрессивного.)

Еще одно правильное применение чек-рэйза возможно в том случае, когда вам кажется что игрок на первых двух позициях слева от вас (за вами) готовится сделать бет. Предположим, игрок сразу за вами сделал рэйз до флопа, а у вас образовался сет... вам не стоит перехватывать у него инициативу. Пусть он лидирует и тогда в борьбу вступят остальные игроки на средних позициях. Если вы сделаете бет в таком положении, он может ответить рэйзом и отсечь всех остальных от розыгрыша пота.

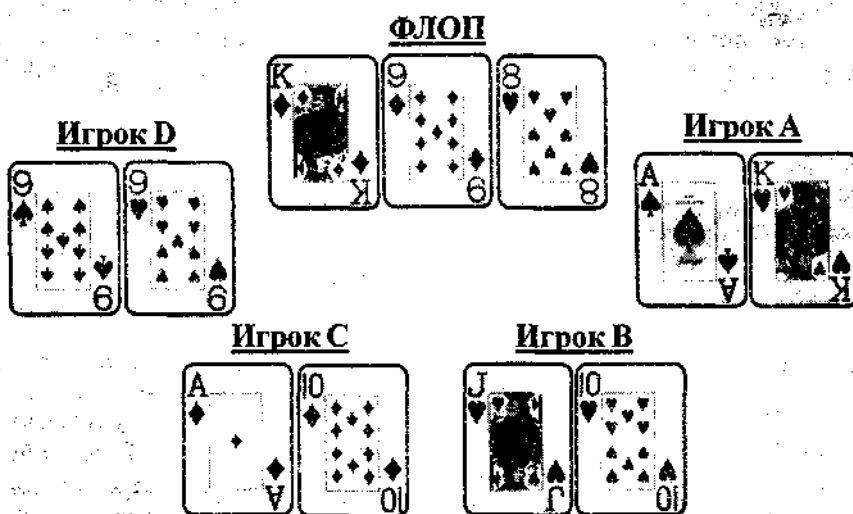
• Этот пример иллюстрирует еще одну важную вещь, касающуюся применения чек-рэйза - вы должны быть уверены, что кто-то готовится сделать бет, до того, как применить этот прием.

Третья возможность применить чек-рэйз представляется вам тогда, когда до флопа дошло много игроков, а вы стремитесь остаться с кем-то один на один. Например, вы захотите так поступить, если у вас образовался нижний допер.

Предположим, вы находитесь на блайнде с 8-7, а игрок на дальней позиции сделал рэйз. Вы и еще четыре игрока ответили коллом. На флопе лежат К-8-7 (все разномастные). У вас есть все основания полагать, что ваша рука лучшая, но она не достаточно сильна для розыгрыша против нескольких оппонентов. В обычных условиях все сделают чек против рэйзера. Он сделает бет, если у него есть комбинация, на которой он мог бы сделать рэйз. Например, это может быть король, пара тузов, дам, валетов, десятков и девяток. Возможно также, что он сделает бет

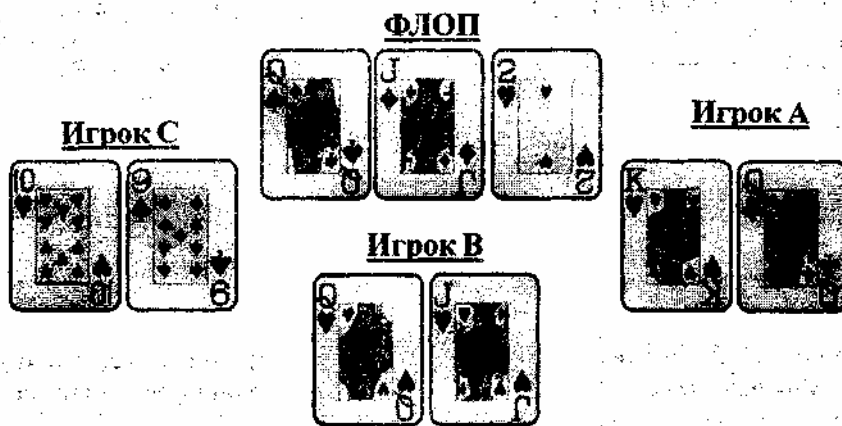
на А-Q в надежде, что ему не ответят коллом, если у кого-то есть король. А вы теперь делаете... чек-рэйз. Все остальные игроки, у которых есть, допустим, незаконченный стрит (например, 10-9), крепко задумаются о том, делать ли им колл на удвоенную ставку, а кроме того, они рискуют, что первый вступивший в борьбу игрок ответит на их колл рэйзом.

Почти все игры в лимитированный холдем устроены так, что ставка на четвертой карте в два раза превышает ставку на флопе. Эта структура представляет вам несколько возможностей по привлечению дополнительных ставок в пот или по увеличению до максимальных размеров этих дополнительных ставок. Вот несколько примеров:



Игрок А сделал рэйз до флопа на ранней позиции. Игрок D знает, что у противника может быть А-К или два туза, а кроме того, игрок А - сильный и агрессивный, который сообразит, что у него лучшая комбинация и будет разыгрывать ее соответствующим образом. После того, как В и С сделали коллы, игрок D сразу делает рэйз, понимая, что А *положит* ему комбинацию без одной карты, к которой требуется бесплатная карта. Так все и происходит, я игрок А делает рерэйз. В и С попались в ловушку из двух рэйзов, а игрок D делает просто колл, чтобы убедить А в том, что у него действительно незаконченная комбинация. Четвертой картой оказывается 5 А и игрок А вновь лидирует в игре. Игрок D делает рэйз и привлекает дополнительные ставки на обеих картах.

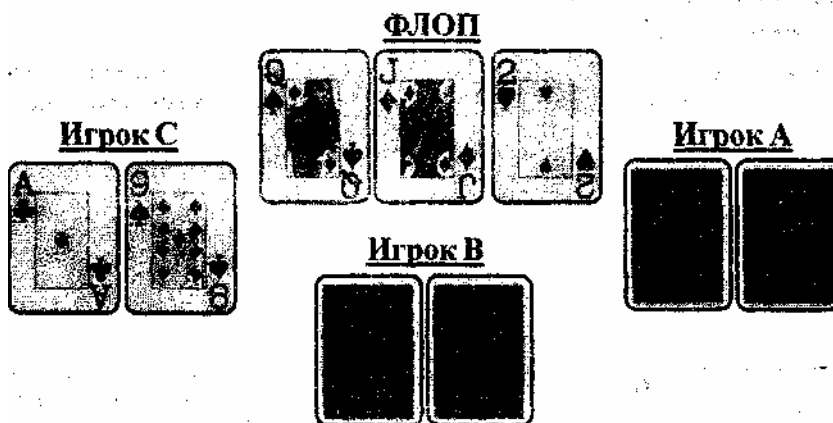
Если же у вас противник, который не *отыграет вам назад* на флопе, есть другой способ привлечь дополнительную ставку. Вы делаете сглаженный колл на флопе и ждете четвертую карту, чтобы сделать рэйз. Вот пример такого розыгрыша:



На флопе игрок А делает ставку первым, В и С отвечают коллами. Четвертой картой оказывается 7♣ и А, полагая, что у него лучшая рука на основании игры противников на флопе, вновь делает бет. Теперь В отвечает рэйзом. Это оказывает мощное давление на С, которому нужно решать, уравнивать ли две полные ставки, когда остается только одна не сданная карта.

Выждав с рэйзом до четвертой карты, игрок В не только привлек дополнительные деньги от А (их было бы меньше, сделай В рэйз на флопе), но и поставил С перед необходимостью вносить две (большие) ставки на неполном стрите. (Не имеет смысла разыгрывать эту руку как в предыдущем примере и надеяться, что игрок А подумает, будто у В незаконченная комбинация. Позиция В, в середине стола, могла превратить рэйз против первого беттора в плохую игру.) Отметьте также, что если С сделает колл на четвертой карте, игрок А будет *тянуть мертвую*.

Вот еще одна ситуация, в которой, хоть вы и не нуждаетесь в сильной руке, рэйз на четвертой карте может принести вам дополнительную ставку:



У вас рука С. На флопе А делает бет, В делает колл, вы тоже отвечаете коллтом. Вы полагаете, что у одного из них неполная комбинация, а у второго может быть туз. (Если у А неполная комбинация, у В может быть плохой кикер и он опасается делать с ним рэйз. Если у А туз и, возможно, по крайней мере валет-кикер, тогда у В неполная комбинация и он не хочет делать рэйз и сужать круг соперников.) У вас может быть лучшая комбинация на флопе, но вы в этом не уверены. Однако на четвертой улице у вас может образоваться сильная неполная комбинация, если придет трефа, восьмерка или дама.

Вы можете решить, что ситуация скорее не оправдывает два колла, поэтому, если вы образуете неполную комбинацию, вам стоит сделать рэйз. Если вы образуете ее в конце игры, вы выиграете дополнительную ставку; если никто из ваших противников не улучшит руку, вы можете выиграть пот на четвертой карте если вы не образуете комбинацию, вы все равно можете дойти до конца за те же самые две ставки, которые вам стоил бы двойной колл. Само собой разумеется, что если на четвертой карте у вас не образуется неполная комбинация, вам нужно будет решать, стоит ли идти дальше, или вам нужно падать.

- **В лимитированном холдеме существует намного больше комбинаций (по сравнению с безлимитным холдемом), на которых вы можете применить слоуплей. Если вы делаете чек в безлимитном холдеме, вы рискуете всеми своими фишками и тем, что противник поймает прокладку к стриту или парную карту**

к своим хоул-картам. Это может случиться и в лимитированном холдеме, но последствия этого не будут такими разрушительными. Вам часто стоит попытаться использовать этот шанс, если это приведет к тому, что ваш противник купит нужную карту, образующую вторую по силе комбинацию, которую он будет считать лучшей,

Например, у вас Q-J, на флопе лежат Q-Q-3. Вряд ли вам ответят коллом на ваш бет, если только у кого-нибудь нет еще одной дамы. Но если вы сделаете чек, а на четвертой карте придет туз или король, возможно вы с кем-нибудь и поторгуетесь. Если в игре участвуют неопытные игроки, они могут уравнивать вашу ставку на четвертой карте, если у них образуется пара, потому что они будут думать, что у вас тоже допер. Вы не можете твердо рассчитывать на такую "лузовую" игру, но такое тоже случается. Обычно, если кто-то образовал триплет, ваш чек на флопе не принесет вам вреда. У вас будет очень активная торговля на четвертой и пятой картах. Порой игроки применяют слоуплей на более сильной руке, и тогда вы превратитесь в игрока, старающегося *поймать* карту. В тех редких случаях, когда у вас образуется фулл-хаус или каре, а ни у кого из противников нет ничего подобного, вы можете сделать чек, надеясь на блеф или на то, что противники образуют комбинацию на следующей карте. Если на флоп приходит старшая пара с младшей картой (без возможностей флеша), разумно также сделать чек. Если на флопе образуется флеш на двух картах (A♣-A♠ A-6♣), вы можете поторговаться с игроком (игроками) с неполным флешем, средней парой или с тем, кому кажется, будто вы намереваетесь *украсть* пот. Если на подобных флопах вы порой будете делать чек, порой будете делать ставку, а иногда и блефовать, ваши противники не смогут вас *прочитать*.

Если вы образовали флеш-конфетку с тремя младшими картами на флопе, вам стоит применить слоуплей, потому что у игроков может не оказаться руки достаточно сильной для колла. Если у кого-то еще образовался флеш, у вас есть все шансы на торговлю с ним, вне зависимости от того, сделали вы чек или нет.

Стриты на флопе нужно разыгрывать мощно, потому что вы обычно получите в ответ коллы или рэйзы от тех игроков, которые стремятся закончить образование комбинации.

Мы уже обсуждали такой флоп, как 6-6-K, если у вас есть шестерка. Те же самые правила розыгрыша применимы к такому фулл-хаусу, к примеру, когда у вас пара троек, а на флоп приходят K-K-3. Однако, если у вас флоп 4-4-3, вряд ли у кого-то достанет сил, чтобы сделать колл.

КАК РАЗЫГРЫВАТЬ ОВЕРПАРЫ

Следующая ситуация, о которой мне хотелось бы рассказать, складывается тогда, когда у вас образуется оверпара и вам кажется, что это лучшая комбинация. Наш разговор будет продолжением того, который мы начали в главе ВВЕДЕНИЕ В РОЗЫГРЫШ КОМБИНАЦИЙ. Предполагается, что вы вступили в борьбу за пот рэйзом и остальные игроки играют соответственно.

Существует много похожего между теми ситуациями, когда у вас старшая пара со старшим кикером (A-K), и теми ситуациями, когда у вас есть оверпара. Главное различие заключается в том, что на оверпаре вы будете активно торговаться с игроком, у которого есть старшая пара с хорошим кикером. Когда у вас есть два короля против A-Q, а на флопе лежат Q-6-3, у вас оверпара и очень мало найдется игроков, которые спасуют на A-Q. Флоп, который я только что привел, очень хорош, когда у вас есть тузы или короли. На нем вы можете поймать игрока, а еще лучше двух, со старшими парами и маленькими шансами на то, что они смогут вас перетянуть. : :

Конечно, часто будет случаться так, что на флоп придет флеш на двух картах или такой же стрит, например Q-J-3. Многие стриты, которые предъявят против вашей пары тузов или королей, будут старшими, потому что многие игроки охотнее сделают колл на увеличенный пот на таких руках, как J-10, Q-J, K-J или K-Q, чем на младшей связке. Несмотря на то, что есть вероятность наткнуться на стрит, этот розыгрыш и торговля оправдывают себя, когда у вас есть большая пара.

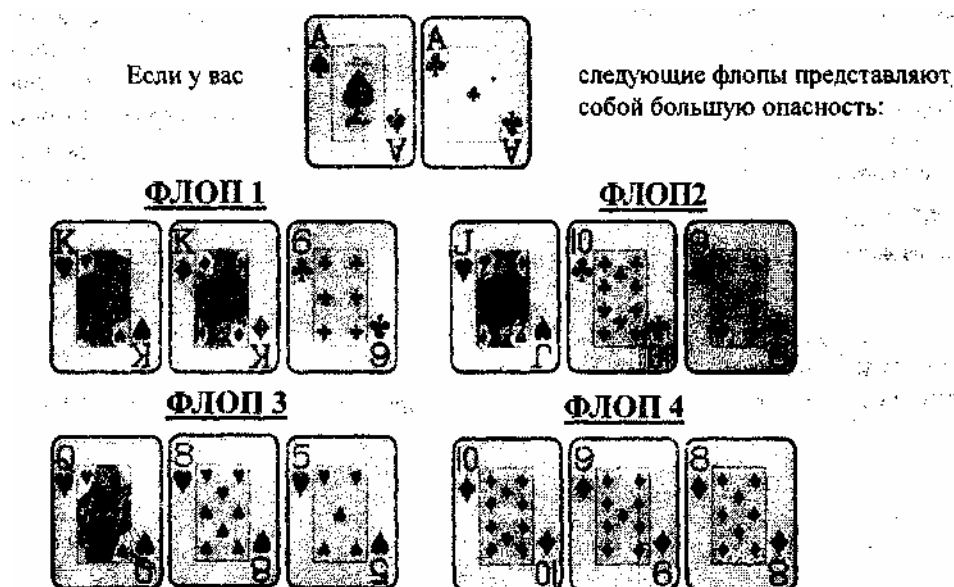
Общая рекомендация такая: разыгрывайте оверпару на флопе быстро. (Это еще более справедливо для средних пар, так как существует опасность, что на четвертой или пятой улицах придет оверкарта, и вам нужно как можно сильнее сузить круг противников.) Вы разыгрываете их как лучшие руки на флопе и пытаетесь определить, какие руки могут быть у противников, есть ли у них неполные комбинации или младшие пары, или все вместе. Если кто-то вступает с вами в торговлю, **худшая** карта из последних двух для оверпары может оказаться той, которая образует пару со старшей картой на борде. Кроме того, вам нужно опасаться тех же *кошмаров*, которые могут случиться в тех же случаях, когда у вас есть высшая пара.

Тузы и короли порождают крупные проблемы у тех игроков, которые не понимают, чего следует ожидать от таких рук. Они более сильны в лимитированном холдеме, чем в безлимитном... потому что если их побьют, игроки **не рискуют** таким количеством фишек.

Секрет розыгрыша высших пар заключается в том, что вы **должны быть готовы к тому, что их побьют**

примерно в половине случаев. Любая рука, которую вы *разыгрываете* против трех, четырех или пятерых оппонентов, будет побита во многих сдачах. Если вы выигрываете 50% сдач в потах с четырьмя участниками, вы получите весьма приличную прибыль. Многие игроки начинают проклинать свою побитую пару тузов и говорят, что лучше бы они никогда к ним больше не приходили. А мне хотелось бы выиграть на них свою часть потов в лимитированном холдеме.

Одна из причин, по которой пара королей, и еще больше пара тузов, так не нравится многим игрокам, заключается в том, что вначале они в нее "влюбляются" и проигрывают намного больше денег, чем могли себе позволить. Существует множество флопов, которые превращают оверпару из сильной комбинации в весьма пограничную руку. Очень важно научиться определять такие флопы и, как следствие, уметь *избавляться* от оверпары с минимальными потерями. (Все сказанное относится и к королям, и к тузам, с тем очевидным исключением, что от королей избавиться значительно проще, когда на флоп приходит туз.)



Первый флоп, очевидно, опасен возможностью образования противником королевского триплета, вы не можете слишком активно торговаться и рассчитывать на то, что у вас лучшая комбинация.

Второй флоп более сложный. Торговля на флопе покажет вам, есть ли у вашего противника флеш, сет или же просто неполный флеш-конфетка.

Третий пример представляет трудности потому, что даже если у вас лучшая комбинация, у вас лишь чуть лучшие шансы, чем равные деньги, против игрока, у которого есть пара и неполный стрит. На этом типе флот вы можете стать маленьким фаворитом или огромным андердогом. Следовательно, вам не стоит слишком раздумывать над тем, чтобы *избавиться* от пары тузов.

В четвертом флопе объединены те проблемы, которые представляют собой второй и третий примеры, следовательно, он хуже всего. Если будет хоть какая-то торговля, большинство игроков не станут включаться в борьбу, не имея руки, которая не побьет пару тузов.

Даже если у вас пара тузов и хороший флоп, существует несколько опасностей, о которых вам нужно знать. Любой флоп, на котором есть две карты от короля до десятки, представляет возможность образования допера или неполного стрита. Если на четвертой или пятой улице придет еще одна картинка, вы можете оказаться с худшей рукой по той причине, что множество игроков играют на "проблемных" руках в увеличенных рэйзах потах.

Еще одну опасность со старшими парами, особенно с валетами и дамами, представляет собой приход оверкарты. Это не идеальный флоп, но он вовсе не означает, что вас побьют. Обычно я поступаю следующим образом: если приходит больше одной оверкарты, я не делаю бет. Если приходит одна, и кто-то делает чек против меня, я делаю ставку. Если в ответ я получаю колл, мне нужно разобраться с тем, говорит ли флоп о неполной комбинации противника, или же он сделал чек на высшей паре. Если кто-то делает бет против меня, мне нужно решать тот же самый вопрос: образует ли он комбинацию, или же меня побьют.

Простого ответа - на этот вопрос нет, так как при различных руках нужно учитывать различные факторы.

Флоп с одной оверкартой к средней паре (например, 10-7-4, а у вас пара девяток) обычно приглашает к бету, если против вас сделали чек. Вам нужно попытаться выиграть этот пот прямо сейчас... до того, как придет еще одна старшая карта и уничтожит вашу руку.

Если у вас пара тузов, а у противника пара королей или дам, вы находитесь в идеальном положении. У вас будет активная торговля, и вы являетесь большим фаворитом против его руки. Если у игроков две старшие пары, вы можете принять участие в розыгрыше *набитого* пота, когда несколько игроков до флопа вносят максимальное количество рэйзов. В таких потах чрезвычайную важность обретает защита вашей комбинации при любой возможности, потому что противники будут играть на большом количестве комбинаций (даже на *бэк-дор* комбинациях), о которых они даже не задумались бы, если бы *шансы банка* не были такими большими.

Если вы остались один на один с противником, у которого пара королей или дам, вы обычно можете с успехом применить несколько "военных хитростей", если вам покажется это оправданным. Вы можете притормозить с рэйзами до флопа, чтобы вынудить его преставиться позже. Также вы можете дожидаться четвертой карты и только потом обозначить силу комбинации. Тот факт, должны ли вы ходить первым или последним, а также то, к какому типу игроков относится ваш оппонент, помогут вам выбрать наилучший способ для привлечения в банк дополнительных ставок.

КАК РАЗЫГРЫВАТЬ СЕТЫ

Сет - самая сложная комбинация для "прочтения", следовательно, вы можете разыгрывать ее быстро, так как ваши противники почти всегда *положат вам* неправильную руку. Если вы образуете нижний сет, очень часто у вас может получиться активная торговля с игроком, у которого есть высшая пара... особенно, если старшая карта на борде достаточно большая. Если у вас образовался сет дам или валетов, было бы неплохо, если бы на борд пришел туз или король.

Я могу применить слоуплей на сете только в том случае, если пот довольно маленький. Предположим, я вступил в борьбу рэйзом на паре тузов, а флоп оказался разномастный А-9-3, или же у меня была пара девяток, а на флоп пришли 9-4-2 без вероятностей образования флешей. В первом случае, мне можно надеяться, что кто-то подумает, будто я сделал чек на королях или дамах, и попытается отобрать у меня пот, или же на то, что кто-то образует вторую по силе комбинацию на четвертой улице. Во втором случае мне хотелось бы, чтобы пришла оверкарта или образовалась неполная комбинация, чтобы кто-нибудь втянулся в борьбу, надеясь на следующую карту.

Я рассказал вам о всех наиболее распространенных ситуациях, в которых у вас может быть лучшая комбинация на флопе. Теперь я перехожу к той части холдема, которая и превратила его в уникальную покерную игру.

Как разыгрывать НЕПОЛНЫЕ КОМБИНАЦИИ

общие положения

Однажды мне пришлось услышать, как игрок за соседним столом горько жаловался на то, что противники постоянно его *перетягивают*. В конце концов какой-то пожилой джентльмен не вынес этого нытья и сказал ему: "*О каком перетягивании вы говорите? Это игра с семью картами*". Возможно, ситуации, складывающиеся с комбинациями без одной карты, - самая недопонятая часть холдема.

Присутствие пяти общих карт делает холдем возможно единственной игрой, в которой у вас может быть такое большое преимущество или такое большое отставание. Неполные комбинации обладают большей ценностью в лимитированном холдеме, так как в торговле участвует больше игроков. Но у монеты есть и обратная сторона: в потах с несколькими игроками вы чаще будете *тянуть мертвую*.

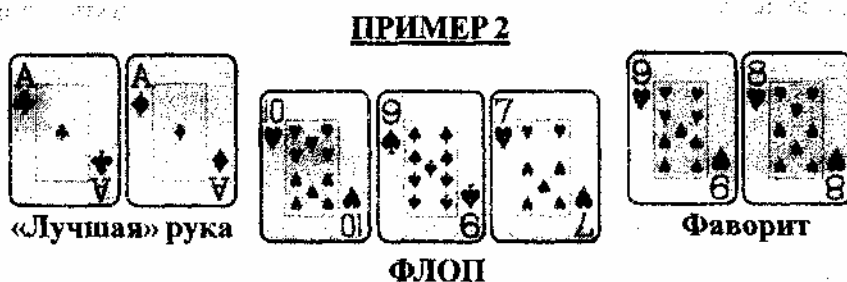
Однако холдем намного меньше является игрой перетягиваний, чем семикарточный стад-покер. Если у вас пара старше пары противника или у вас А-К против А-Q, вы намного больший фаворит в этой ситуации, чем в той игре, где у игроков нет пяти общих карт из семи. Если у вас младший кикер, вы можете поймать только три карты, чтобы улучшить свою комбинацию. Если у вас А-9 против А-К, а на флоп приходят А-10-10, вы можете сравнять игру только в том случае, если придет еще одна десятка или туз. Но победить вы можете только в том случае, если придут две *катящиеся* девятки. Те комбинации, которые я рекомендовал ранее в этой главе помогут вас снизить риск образования "неприятностей с кикером" и уберегут вас от подобных трудных ситуаций, как только что описанная.

Две самые распространенные неполные комбинации, естественно, стриты и флешы. В некоторых розыгрышах ценность данных рук может быть увеличена присутствием пары. Неполные флешы бывают двух разновидностей. Самая распространенная случается, когда у игрока есть две одномастные карты и две карты той же масти есть на флопе. Вторая разновидность флеша бывает тогда, когда у игрока есть одна карта и три карты той же масти лежат на борде. В обоих случаях флеш может быть образован (девятью оставшимися картами) в 35% случаев (если не

сданы еще две карты). Стриты могут быть образованы при помощи восьми карт и это вам удастся в 31,5% случаев (если не сданы еще две карты). Обычно вам требуется два колла на флопе и четвертой улице, и один-колл в конце, чтобы *шансы банка* оправдали построение комбинации. Большинство потов в безлимитном холдеме, которые разыгрываются не один на один, дают вам положительное матожидание. Некоторые поты из трех игроков окажутся пограничными, но ваше участие почти во всех остальных будет оправданно.

НЕПОЛНЫЕ КОМБИНАЦИИ - ФАВОРИТЫ

Розыгрыш неполной комбинации в большой степени зависит от того, какие карты лежат на флопе, сколько было коллеров и от относительной силы той комбинации, которую вы стремитесь образовать. В некоторых случаях вам захочется *набить* пот. В других вам нужно будет попасть в игру за наименьшие деньги. Сила некоторых неполных комбинаций настолько велика, что в холдеме вы можете часто оказаться фаворитом против лучшей (завершенной) руки. Вот несколько примеров:



Эти неполные комбинации обретают еще большую ценность, если в поте помимо игрока с лучшей рукой участвует еще несколько коллеров. (Пара и двусторонний флеш-стрит- второй пример - самая сильная неполная комбинация, которая может у вас быть на "худшей" руке.)

НЕПОЛНЫЕ КОМБИНАЦИИ,

которые нужно разыгрывать агрессивно

Существует два различных типа ситуаций, когда вам нужно брать инициативу в игре и делать бет на неполной руке. К первому типу относятся ситуации, когда вам кажется, что вы можете выиграть пот прямо здесь, если сделаете бет. Это следует в русле того агрессивного подхода к игре, который я вам настоятельно рекомендую. Вы должны делать бет на большинстве комбинаций, которые достаточно сильны для колла. "Природа" флопа определяет ваши шансы на выигрыш пота без колла. Предположим, у вас К(чирва)-J(чирва), на флопе 8(чирва)-5(бубен)-2(чирва). У вас намного больше шансов выиграть пот, сделав бет, чем в том, случае, когда на борд придут А (пик) -9 (чирва) -8 (чирва).

Если против вас сделали колл на первом флопе, у вас достаточно сильная рука, чтобы быть фаворитом против

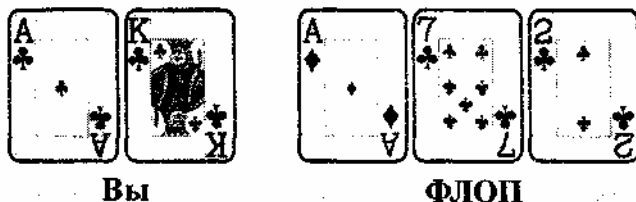
старшей пары и иметь лучший незаконченный флеш в большинстве случаев.

Решать, стоит ли вам делать бет первому, вы будете на основании вашей позиции и действий других игроков в розыгрыше. Во многих случаях вам будет выгодно взять инициативу на таком борде. Если в поте несколько участников, ваша неполная комбинация достаточно сильна, чтобы побороться за победу даже в том случае, если против вас сделают рэйз. Если в поте еще только пара игроков, вам могут не ответить коллом, если только у противников нет туза или другой сильной неполной комбинации. Вам не нужно перехватывать инициативу на неполной руке, если чувствуете, что игрок сразу за вами может ответить рэйзом, выключая таким образом потенциальных коллеров из розыгрыша и снижая прибыль, которую вы могли бы извлечь из своей руки. У вас появляется тем больше оснований для вступления в борьбу ставкой, чем больше игроков сделали чек и чем ближе вы находитесь к баттону, снижая таким образом опасность того, что вам ответят коллом. Исключение может быть сделано для пота, уже увеличенного рэйзом, когда вы чувствуете, что кто-то собирается сделать чек-рэйз против вас на флопе. В данном случае вам стоит сделать чек и надеяться, что вы образуете флеш бесплатно.

Так как во многих случаях трудно предсказать, кто вступит с вами в торговлю, я предпочитаю перехватывать инициативу на старших неполных флешах и наблюдать за тем, какая ситуация складывается с моей рукой.

Ко второму типу неполных комбинаций, на которых вам нужно проявлять инициативу, я отношу те ситуации, когда у вас достаточно сильная рука, чтобы противостоять возможному рэйзу, и суметь привлечь несколько дополнительных ставок на флопе. Вот несколько хороших примеров:

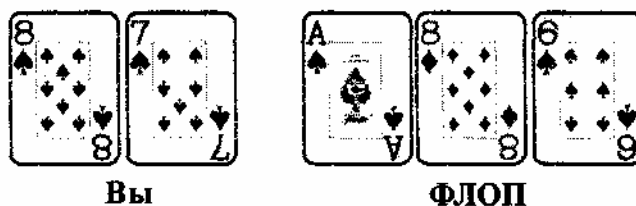
ПРИМЕР 1



В первом примере у вас есть высшая пара (и высший кикер)... с неполным флешем-конфеткой.

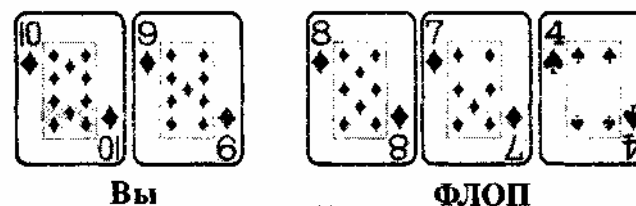
Образуя пару и незаконченный флеш во втором примере, у вас есть меньше шансов на лучшую комбинацию, но больше шансов на то, чтобы перегнать А-К.

ПРИМЕР 2



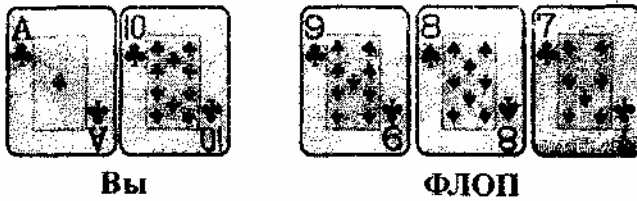
Сила этой руки (Пример 2) во многом зависит от того, лучшая ли у вас комбинация на флопе.

ПРИМЕР 3



Эта комбинация (Пример 3) настолько сильна, что она является фаворитом даже против игрока с 6-5, который уже имеет конфетку.

ПРИМЕР 4



Двусторонний стрит и неполный флеш-конфетка (Пример 4) очень сильная *прикупная* рука, чья ценность еще

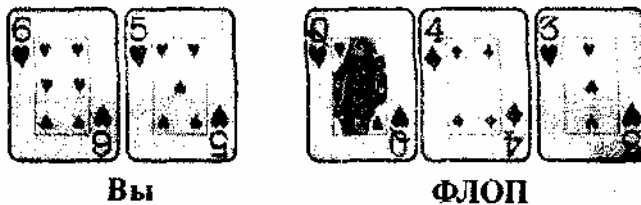
ПРИМЕР 5



увеличивается тем фактом, что на таком флопе возможна активная торговля.

Это превосходный флоп (Пример 5). У вас хороший шанс на то, что у вас и лучшая рука, и сильнейшая неполная комбинация.

ПРИМЕР 6

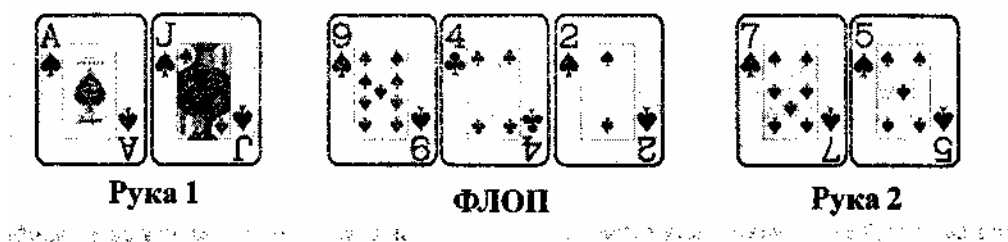


Подобный двухсторонний стрит и младший неполный флеш (Пример 6) иллюстрирует еще одну интересную особенность холдема. Во многих случаях выгоднее образовать меньшую руку (стрит вместо флеша в этом случае), так как это единственный способ образовать конфетку. Активная торговля после такого борда часто означает, что у кого-то есть старший неполный флеш и 6 (чирва)-5 (чирва) может победить только с двойкой или семеркой.

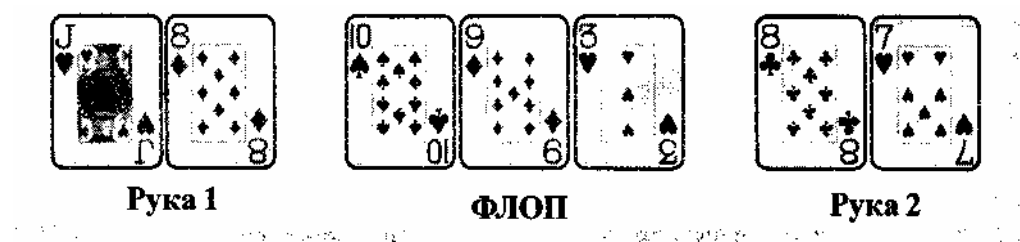
Если у вас образовалась большая незаконченная комбинация, и кто-то другой сделал против вас бет, решение о том, делать ли рэйз прямо сейчас или нет, вы будете принимать на основании своей позиции и количества дополнительных игроков, которых вы можете вовлечь в пот, если сделаете просто колл. В некоторых ситуациях *сглаживающие каллы* на той руке, которая достаточно сильна для рэйза, являются наилучшей тактикой. Точно так же, как перехват инициативы в зависимости от того, как близко вы находитесь к баттону, вы делаете тем больше рэйзов, чем лучше ваша позиция и - чем больше оказывается коллеров между вами и первым беттором.

В тех случаях, когда вы перебиваете ставку какого-то игрока на неполном флеше или стрите, вы можете выиграть пот, даже если не образуете комбинацию. Если на ваш бет на флопе никто не ответил рэйзом, и вам не многие ответили коллом, это часто означает, что у ваших противников пограничные комбинации, и они хотят их улучшить за минимальную цену. Сделав ставку на четвертой улице, когда вы по-любому собирались делать колл, вы можете иногда выиграть пот прямо там. Агрессивный игрок, часто делающий бет, выигрывает определенное количество потов, даже не имея комбинации, а просто потому, что у противников не хватает силы для колла. Игрок, который постоянно делает чек и колл, никогда не выиграет деньги подобным образом.

Бывают и такие случаи, когда вы улучшаете свою руку на четвертой карте, но так и не образуете флеш или стрит. Довольно часто оверкарта, парная вашей, даст вам лучшую комбинацию на четвертой улице. Присутствие оверкарты, подходящей к вашей руке, придает вашей неполной комбинации добавочную ценность. Вот два таких примера:



Туз или валет на четвертой карте могут превратить руку 1 в лучшую комбинацию. Рука 2 (это не рука противника, просто другая ситуация) должна будет закончить флеш, чтобы победить.



Рука 1 может превратиться в лучшую, если придет пара на четвертой карте. Однако она будет слабее руки 1 в предыдущем примере, потому что одна из этих карт (валет или восьмерка) может образовать стрит у другого игрока.

НЕПОЛНЫЕ КОМБИНАЦИИ,

которые нужно разыгрывать осторожно

Есть множество незавершенных комбинаций, которые требуют менее агрессивного розыгрыша. В эту категорию попадают младшие неполные флешы и некоторые неполные стриты. Когда я разыгрываю младшую одномастную связку, я предпочту образовать стрит, триплет или допер, а не флеш. Если у меня образуется одна из таких неполных комбинаций, я буду действовать медленнее, чем, если бы у меня образовался неполный флеш с А-К. Если у меня 8 (чирва) - 6 (чирва), и на борд пришли А(чирва)-J(бубна)-10(чирва), а постараюсь образовать свою комбинацию как можно дешевле. На дальнейшей позиции, - а играть на такой руке я, скорее всего, буду оттуда, - передо мной уже пройдет практически вся торговля и я смогу прикинуть, какие у меня шансы на победу. Если действия на флопе подсказывают мне, что я могу *тянуть мертвую*, я постараюсь избавиться от этой руки до того, как увязну в борьбе.

Это трудное решение - о необходимости *избавляться от* комбинации - нужно принимать очень быстро, ведь чем больше ваших денег оказалось в банке, тем труднее вам будет спастись на такой комбинации. Вы никогда не можете знать наверняка, что вы *тянете мертвую*. Вы должны взвесить, что предлагает вам пот на ваши шансы против построения комбинации, и учесть вероятность того, что вы можете проиграть даже в том случае, если вы ее образуете.

В потах среднего размера у вас наибольшие шансы на победу с младшим флешем, так как чем больше оказывается коллеров на флопе, тем вероятнее присутствие у них большего флеша. Иногда вы можете оказаться с такой рукой против робкого оппонента. Если вы полагаете, что можете его "притормозить" (сделав рэйз на флопе и чек, если не образовали руку) и увидеть все карты за \$20 вместо \$30 (делая колл в \$10 и ставку \$20), вы должны будете воспользоваться этой возможностью сэкономить половину ставки.

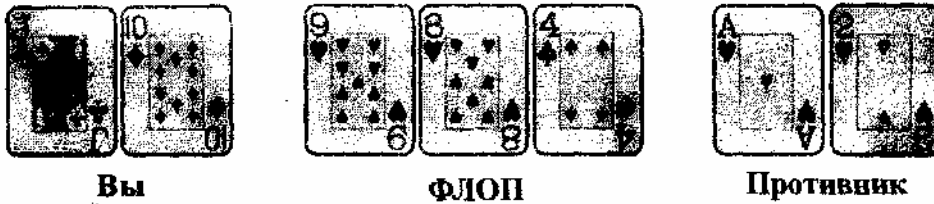
Как разыгрывать НЕПОЛНЫЕ СТРИТЫ

Неполные стриты и труднее разыгрывать, и труднее читать по сравнению с неполными флешами. (Все флопы без пары, кроме К-7-2, К-8-2, К-8-3 и Q-7-2, могут образовать стрит на четвертой карте.) Очень важно иметь уверенность, пытаясь образовать стрит, что ваша рука будет достаточно сильной, если вы построите стрит. Вот два фактора, которые могут сильно снизить силу неполного стрита:

1. Вероятность того, что у противников неполный флеш и

2. Опасность наличия у противников старших неполных стритов.

Если вы пытаетесь образовать стрит, когда у противников есть неполный флеш, вы тянете две мертвые карты из восьми, которые могут образовать руку.



Семерка или дама червей сделают вашу руку J-10 второй по силе. Если вы образуете свою комбинацию без червовой карты на четвертой улице, ваш противник (с неполным флешем) сумеет образовать флеш позже в 20% случаев. Шансы на то, что вы образуете лучшую комбинацию сильно падают, а сумма вашего вероятного проигрыша значительно возрастает, если у кого-то из противников есть неполный флеш. Конечно, не всегда у противников есть флеш без одной, когда на борд приходят две одномастные карты, но одна карта той же масти довольно частая гостья, особенно в тех потах, которые были *набиты* до флопа.

Еще один недостаток неполного стрита заключается в том, что если на четвертой улице приходит карта в масть флешу, и кто-то делает бет, неполному стриту часто приходится пасовать и отказываться от шансов образовать комбинацию на последней карте, которые порой не такие уж маленькие. (Это дополнительная причина, чтобы перехватить инициативу на паре или допере, когда четвертой картой оказывается карта в масть к неполному флешу, если у вас были обоснованные сомнения в том, что кто-то хотел образовать флеш.)

• **Первое правило розыгрыша неполного стрита гласит: НЕ пытайтесь образовать его с нижней стороны.**

Многие игроки обнаружили (потратив на это большие суммы), что невыгодно пытаться образовать стрит с мертвой стороны. Если на флоп пришли 10-9-8, а у вас семерка, вам не стоит уравнивать, чтобы образовать эту комбинацию.

Присутствие пары на флопе также снижает ценность неполного стрита или флеша. Обычно следует пасовать на такой неполной комбинации в тех потах, где приход пары на флоп сопровождается довольно активной торговлей. (В том случае, если на борде образовалась пара, вы рискуете *натянуть мертвую*).

Вам приходится принимать трудные решения по поводу неполных стритов и флешей, когда на борде образуется пара на четвертой карте. Самыми опасными парными картами являются старшие, так как это делает вероятными присутствие у одного из противников по меньшей мере триплета. Если образуются средние или нижние пары, это менее опасно, но все же сохраняется опасность, что у кого-то образовался допер (или лучше). Шансы на то, что вы *тянете мертвую* немного меньше, когда на борде оказывается что-то вроде 9-6-6-3 или J-8-8-4, чем в том случае, если на флопе лежат Q-J-J-5 или, что еще хуже, K-K-J-5 (Привычка большинства игроков разыгрывать старшие карты увеличивает вероятность того, что на таком флопе может образоваться фулл-хаус.)

Неполные стриты также порождают определенные сложности, когда вы пытаетесь образовать комбинацию, которая позволит вам разделить банк, а не взять его целиком. К таким флопам, как 8-6-5, 10-8-7, K-J-10 или K-Q-J наверняка несколько человек найдут одну карту, чтобы образовать двусторонний стрит. Шансы на выигрыш целого банка с такими флопами намного меньше тех случаев, когда требуются две карты для образования стрита на четырех. Вы не должны разыгрывать неполные комбинации чересчур агрессивно, если становится очевидным, что вы строите комбинацию к разделенному поту. Раздел пота на трех (и даже четырех) игроков в холдеме не редкость.

Если вы образовываете стрит на руке 9-8, и на флоп приходят K-7-6, у вас получается хорошо замаскированная комбинация. Если вы ждете, что за вами будет вестись активная торговля, это лучшая возможность применить чек-рэйз. Если же на флоп с такой же вашей рукой приходят 8-7-6, вам, пожалуй, стоит проявить активность - на тот случай, если пятерка или десятка придет следующей картой. Стрит на четырех картах на борде отобьет желание участвовать в торговле у тех, кто не образует стрит - и если вы сделаете чек в надежде на последующий рэйз... вам может и не представиться такая возможность. Вот почему в таких случаях вам нужно делать бет.

Если на флопе оказываются три одномастные карты, вам нужно помнить о меньшем количестве вещей. Только неполные флешы от туза имеет смысл разыгрывать на таких флопах с какой-либо уверенностью в победе. Пытаясь образовать флеш от короля, вы рискуете оказаться со второй по силе рукой, а на все неполные комбинации младше вообще не стоит обращать внимания. Если у вас на флопе образовался младший флеш, лучше вам разыграть его как можно быстрее. Вам нужно сразу определить, есть ли у кого-нибудь рука сильнее вашей, если же несколько человек имеют незаконченные комбинации, вам нужно стремиться к тому, чтобы они заплатили за следующие карты по максимуму.

Помните, что если у вас младший флеш, и с вами ведется активная торговля в трудной игре, обычно это означает,

что игроки не собираются разыгрывать слабые комбинации с флешем на трех в открытую и у кого-то уже может быть готовый флеш старше вашего.

Сила неполного стрит-флеша, когда на флоп приходят 10(бубна)-9(бубна)-8(бубна), намного меньше, чем кажется. Если у вас есть J(бубна), а у вашего противника есть A (бубна), вы, на самом деле, пытаетесь поймать только две бубновые карты (даму и семерку).

Иногда имеет смысл образовывать внутренние стриты, но только в том случае, когда вы можете взять карту дешево в поте хорошего размера. (Эта возможность также оправдывает рэйз на флопе, если вы полагаете, что у вас лучшая комбинация... чтобы вытеснить из пота игрока, который может образовывать белли-бастер-стрит. Намного труднее и невыгоднее вкладывать \$20 вместо \$10, чтобы образовать белли-бастер.) Если вы собираетесь образовывать стрит на длинной дистанции, это должна быть конфетка. Если на флоп приходят, скажем, 10-9-3, вам имеет смысла ждать прокладку только на K-J или K-Q. Было бы также неплохо, если бы на флопе не оказалось двух одномастных карт, так как это могло бы сократить количество ваших "побед" с четырех до трех. Внутренний стрит имеет шансы на образование 10,5 к 1. Вы должны быть уверены, что размер пота оправдывает вашу попытку, прежде чем образовывать ту или иную неполную комбинацию. (Это не обязательно обозначает, что в поте прямо сейчас должно быть в 10,75 раз больше денег, скорее это означает, с учетом вашего ожидания, что в поте должно оказаться в 10,75 раза больше вашего колла в \$10.)

СОМНИТЕЛЬНЫЕ НЕЗАКОНЧЕННЫЕ КОМБИНАЦИИ

Попытки образования комбинаций, отличных от стритов и флешей, редко бывают оправданы в холдеме, по причине присутствия общих карт. Если вам кажется, что у вас не лучшая комбинация, и вы не пытаетесь образовать стрит или флеш, у вас есть только от двух до пяти карт, которые могут улучшить вашу руку. (Есть только две карты, чтобы улучшить вашу карманную пару, пять карт, если парная карта пришла на флоп, - две карты к этой паре и три карты к вашему кикеру.) Более того... вы никогда не можете быть уверены, что те карты, которые улучшили вашу комбинацию, не помогли кому-нибудь еще больше.

Натягивание, когда у вас мало аутов (и нет уверенности, что образуете лучшую комбинацию), - это проигрышная тактика. Это, конечно, не означает, что вам необходима высшая пара или лучше для вступления в борьбу. Во множестве потов случается так, что никто не образует руку. Умение определить, когда пограничная рука, например, вторая или третья пара могут оказаться лучшей комбинацией, и оправдывает "ставку до кучи", приходит только с опытом игры.

Есть лишь несколько комбинаций, на которых оправдана попытка образовать триплет, если у вас вторая пара, или попытка образовать неполную комбинацию на четвертой карте. Но все они являются исключением из правила. У вас должна быть возможность выиграть очень большой пот... а иначе вам не стоит так рисковать. Вам нужно с крайней осторожностью выбирать момент, чтобы отправиться *к вершине холма*. Это может стать дурной привычкой, одной из тех, что отличают лузера.

Также вам нужно избегать тех ситуаций, когда вы на флопе оказываетесь вынуждены разыгрывать руку, хотя существует вероятность, что банк может быть разделен. Такое положение обычно складывается, когда вы образуете высшую пару со слабым кикером. Лучше вам сразу упасть, а не вкладывать много денег в пот, который потом придется разделить. Есть несколько случаев, когда четвертая карта может привести к разделу пота (например, на борде A-K-2-2), и вам нужно будет уравнивать еще только одну ставку. В данном случае колл может быть оправдан, даже если вы думаете, что не сможете выиграть пот целиком.

Как ЧИТАТЬ РУКИ

Многое из того, что я уже говорил, касалось умения *читать* руки. Каждый раз, когда вы делаете бет, *чтобы выяснить, куда вы попали*, или *делаете ставку до кучи, кладете кому-то* неполную комбинацию, или пасуете, потому что вам кажется, что вы *тянете мертвую*, вы частично применяете умение *читать* руки.

В умении *читать* руки, как часто случается в покере, сочетаются наука и искусство, и искусство - в данном случае - играет главную роль. Я говорю так, потому что не существует ни одного точного метода *чтения* рук, Вы должны принимать решения на основе информации, которая поступает так быстро и непрерывно, что у вас практически нет возможности проанализировать весь ее объем детально. Обычно я поступаю согласно моему первому представлению. Я пытаюсь его придерживаться, но вношу коррективы по мере поступления новых сведений. Теперь я буду рассказывать о потах, в которых я играю один на один, или о ситуации, когда один игрок тревожит меня больше, чем остальные.

Начинать надо с того, чтобы *дать игроку* (положить ему) одну из нескольких комбинаций на основании его действий на флопе. То, как он будет вести себя на четвертой улице, часто позволяет вам еще уменьшить количество возможных комбинаций.

Предположим, если у него была неполная комбинация, и он ее не завершил, он будет играть отлично от того, как он играл бы на сете. Вот где на сцену выходит ваше знание игроков. Опыт и память подскажут вам, как этот игрок поступал в подобной ситуации раньше, и это станет важным слагаемым успешного чтения его руки. На четвертой карте ваши прикидки должны стать устойчивой уверенностью. **Не** пересматривайте своих выводов только из-за того, что на пятой улице пришла "веселая" карта и вы можете быть побиты неожиданным способом. Если противник образовал такую комбинацию, ему придется ее вскрыть. Во многих случаях... когда я чувствую, что меня что-то смущает в комбинации... я ее разыгрываю.

Если противник отклоняется от своего стандартного поведения или делает бет, когда приходит на первый взгляд неподходящая карта, во мне зарождаются подозрения. Иногда случается так, что он получает прокладку или образует триплет в конце игры. Особенно часто так случается со слабыми игроками, которые делают бет только в том случае, если у них сильная комбинация. И в других случаях, когда приходит еще одна карта *не в тему* (out of line), я не стараюсь всеми способами спасти положение, а разыгрываю руку до конца.

Основной метод, который я применяю для вычисления комбинации противника на последней карте, заключается в реконструкции его руки от флопа. Если я не могу вычислить, на какой комбинации противник сделал колл на флопе, чтобы разобраться в том, не *имитирует* ли он руку на последней карте, - я собираюсь "*присмотреться к нему*" (look him up). Предположим, у меня 7 (пика) -7 (чирва), на флоп пришли 10 (пика) -7 (крест)-2 (бубна). Против меня сделан чек, я ответил бетом и игрок справа от меня на средней позиции сделал колл. Следующей картой оказалась б(крест). Он вновь делает чек, я делаю бет, он отвечает коллом. Последней картой приходит 8 (пика).

Теперь он перехватил инициативу, а мне нужно остановиться и подумать. Все выглядит так, словно у него девятка. Но откуда? Если бы у него были 10-9 или пара девяток, он сделал бы бет уже на флопе, принимая во внимание его позицию. Если у него были 9-8, он образовал комбинацию уже на четвертой карте, почему тогда не разыграл ее на месте? Мне не кажется, что он пошел бы до последней карты с J-9 или 9-6, а так как у меня две семерки, маловероятно, чтобы у него была рука 9-7. Я не могу *избавиться* от своей руки, если только этот игрок не имеет привычки делать бет в конце игры только на *конфетке*. В этом случае он замедленно разыграл свой стрит на четвертой карте и его запланированный чек-рэйз был нарушен приходом восьмерки. С таким количеством сомнений я собираюсь разыграть руку до конца.

Следующий пример реконструкции руки случился в сдаче, в конце которой я образовал сильную руку. У меня были 9(бубна)-8(крест). На борд пришли 9(пика)-6(чирва)-4(крест), затем на четвертой улице 7(чирва), и на пятой 10(бубна). Я делал беты на протяжении всей сдачи и получил рэйз на последней карте. Я знаю, что, возможно, придется разделить пот, но я должен отыгрывать ставки назад до тех пор, пока я не уверен, что у него есть конфетка (то есть J-8). Мне не понятно, почему он сделал колл на флопе с такой рукой, вот почему я без колебаний делаю рерэйз. Если бы на флопе лежали две одномастные карты, могла бы существовать возможность того, что он образует флеш на J-8, тогда я бы просто уравнил его ставку.

Если в торговле на флопе принимает участие несколько игроков, вы не сможете положить каждому из них его руку. В подобных ситуациях вам нужно стараться убедить себя в том, что у вас лучшая рука (или лучшая неполная комбинация) и стараться отличить тех, у кого комбинация закончена, от тех, кто еще ее не образовал. Некоторое количество ошибок в таких потах неизбежно. Поэтому не слишком удивляйтесь, когда игрок, образовывающий по вашему мнению флеш, вдруг оказывается с фулл-хаусом. На четвертой карте торговля обычно замедляется, и вы сможете более точно определить, в каком положении вы находитесь.

Очень важно научиться не расценивать каждую карту как угрозу, когда вы *читаете* руки. Вам нельзя становиться настолько "умным", чтобы замереть в нерешительности просто потому, что у одного из противников может оказаться какая-то комбинация. Кроме флешей и очевидных стритов есть лишь малое количество комбинаций, на которых вас могут перетянуть, а вы сами можете напрасно избавиться от сильной руки. И еще... не притормаживайте розыгрыш комбинации, которую считаете лучшей... до тех пор, пока против вас не сделали рэйз.

Одна из самых распространенных ошибок заключается в том, что игроки делают чек, когда образуют старшую пару, а следом на флоп приходит оверкарта. Если у вас Q-J и на флоп приходят J-8-2, вы делаете бет и его уравнивают, маловероятно, что вам угрожает король или туз. Если бы у противника были K-J или A-J, он сделал бы рэйз на флопе, и вы в любом случае проиграли бы.

В данном случае самой опасной оверкартой может быть дама. Хотя она и образует вам допер, она также может дополнить самую вероятную незавершенную комбинацию-10-9.

В похожей ситуации, когда на флопе есть две карты одной масти, оверкарта может быть еще опаснее, потому что она может закончить комбинацию игроку с неполным флешем. Несмотря на эту опасность, вам вновь необходимо сделать ставку, даже если придет туз, но при том условии, естественно, что у вас не ощущения, будто кто-то уже имеет неполный флеш-конфетку, которое сложилось на основании торговли на флопе.

КАК ЭКОНОМИТЬ СТАВКИ

Если против вас сделали рэйз, вам нужно решить, какая комбинация у вашего противника, побивает ли она вашу руку, и если да, должны ли вы пытаться образовать более сильную. Рэйз против вас подводит нас к вопросу, который я бы хотел выделить особо. Если вы сделали бет в конце игры, и против вас сделал рэйз или чек-рэйз довольно слабый игрок, с вашей стороны было бы мудро сделать фолд, когда у вас нет возможности *отыграть назад*. Каждый пот будет иметь свою особенность, которая и повлияет на ваше решение, но мой большой опыт подсказывает, что рэйз (в конце игры) противника свидетельствует о наличии у него конфетки или очень близкой к ней комбинации.

Почти во всех случаях, когда я разыгрывал комбинацию до конца, - просто по причине большого пота, - я выбрасывал на ветер последнюю ставку. (Естественно, если пот очень большой, вам нужна твердая уверенность в том, что вы биты, иначе вам это будет стоить слишком дорого.) Не позволяйте противникам понять, если уж сложилась такая ситуация, что вы экономите последнюю ставку, ведь они могут начать отыгрывать назад против вас, если заметят, что вы можете не ответить коллом. Если ваши противники - хорошие игроки, невозможно избежать нескольких выплат. Но... дайте им понять, что им не удастся вас *переехать*. С учетом этого постарайтесь все же избежать совершения необоснованных, рефлкторных выплат, если очевидно, что противник образовал сильную руку. Примените осторожность и здравый смысл, и вы будете удивлены, какое количество бетов вы сможете сберечь в конце розыгрыша плохой комбинации. Лимитированный холдем - это игра на том, что вы сберегли, точно так же, как и на том, что вы выиграли.

Каждый раз, когда мне приходится слышать: "Мне *пришлось сделать выплату*" или "Ты меня сделал"... я улыбаюсь про себя. Я знаю, что это случилось со слабыми игроками не в последний раз, более того, - они сами знают это. Если вы испытываете позыв к коллу, остановитесь и вспомните об этих "*ты-меня-сделал*", прежде чем дальше разыгрывать свою руку.

Как играть против СЛАБЫХ ОПШОНЕНТОВ

Важность умения читать руки снижается одновременно со снижением силы ваших противников. Вы не сможете прочесть игрока, который сам не знает, какая у него комбинация. Лучшая стратегия игры против слабых оппонентов - прямолинейная. Все что вам нужно будет сделать, это показать им лучшую комбинацию. Помните также, что они чаще будут делать бет на руках, на которых скованный игрок не стал бы. Следовательно, вы можете ответить им несколькими "раскованными" коллами.

Теперь мне бы хотелось обратиться к нескольким сдачам. В первой у меня А-К на ближней позиции и пот, в котором уже сделали рэйз. Против меня сделали два колд-колла. Флоп следующий: 10(крест)-4 (бубна) -4 (пика). Я взял инициативу и сделал бет. Первый игрок спасовал, а второй уравнил мою ставку. Я знаю этого игрока, как знаю и то, что у него должна быть какая-то игральная рука, чтобы вступить в борьбу за увеличенный пот до флопа. Когда он сделал колл, я подумал, что у него может быть похожая на мою комбинация, или средняя пара, а может и десятка. Следующей картой была 8 (бубна).

Я вновь сделал бет и он уравнил. Стало очевидным, что у него **нет** четверки. Последней картой оказалась 2 (чирва).

Я сделал чек, потому что я знал, что если сделаю бет и он ответит коллом... у меня не может быть лучшей комбинации. Также я знал, что если он зашел так далеко с одной парой, он все равно ответит коллом на последний бет. К моему удивлению он сделал бет.

Я был убежден, что (в конце игры) этот противник не станет делать бет на десятке (или паре на закрытых картах). Я знал, что у него нет четверки и он не мог образовать какую-либо неполную комбинацию. Я подумал, что у меня весьма большие шансы на лучшую комбинацию и я сделал колл. У него были К (бубна) -J (бубна). На четвертой улице у него образовался неполный флеш и он был "вынужден" блефовать в конце игры. Если бы он сделал рэйз на четвертой карте, мне пришлось бы крепко задуматься над коллом.

Следующий розыгрыш иллюстрирует ситуацию, когда у вашего противника есть либо сильная рука, либо нет вообще ничего. Моим противником был очень "быстрый" игрок - и это повлияло на мою игру.

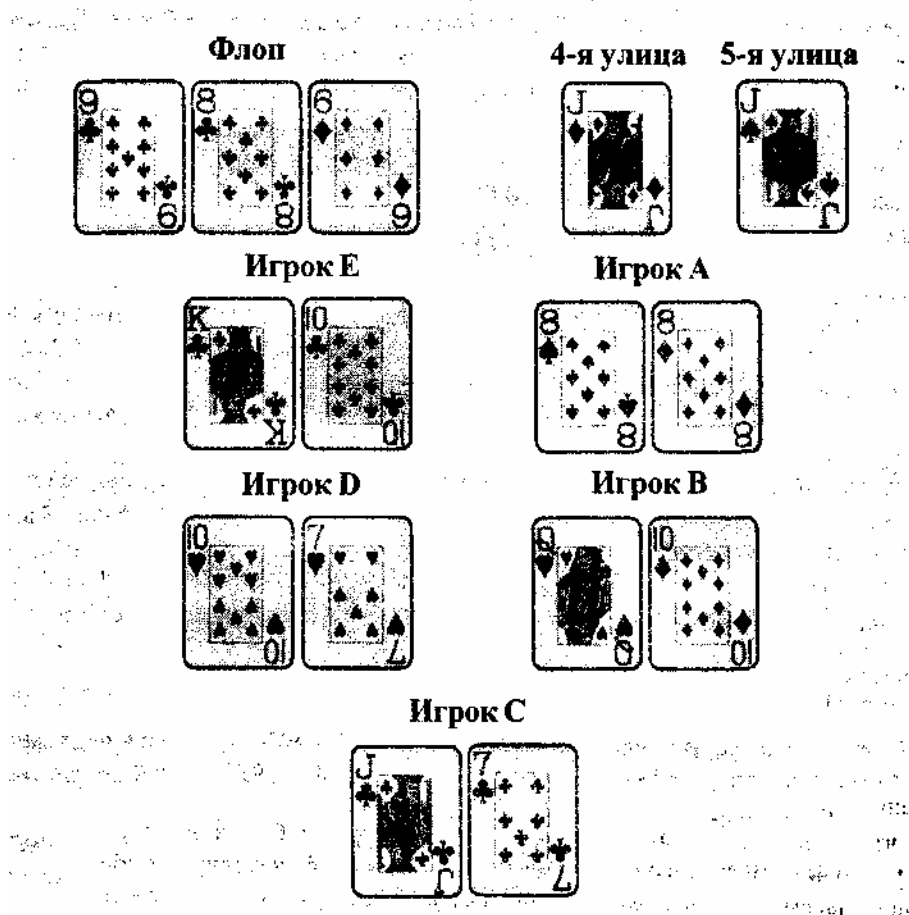
Я сделал рэйз до флопа и несколько игроков уравнили мою ставку. Вот как выглядел борд: флоп: А(крест)-10(крест)-9 (чирва), четвертая улица J (чирва), пятая улипа 8 (чирва).

У меня были А (бубна)-К (пика), и я проатаковал на флопе. Все игроки спасовали, кроме последнего, тот сделал рэйз. Я ответил рерэйзом и он уравнил его, Я думал, что у него мог быть неполный флеш или туз с хорошим кикером.

Когда пришел валет, я сделал ставку, а он вновь ответил рэйзом. Мне по-прежнему казалось, что у него незаконченный флеш, и я надеялся, что эта карта скорее образовала ему неполный стрит, чем допер. Когда пришла последняя карта, я не мог побить ничего, кроме неполного флеша без дамы или семерки. Он вновь сделал бет и я ответил коллом. Я чувствовал, что по моей игре можно определить, что у меня А-К. Следовательно, он понимал, что каждая последующая карта делала мою руку слабее. Я остался верен своему первому выводу и, к счастью, оказался прав. У него были К(крест)-9(крест). У него образовалась пара и неполный флеш-конфетка, вот почему он решил рискнуть, даже понимая, что я его побиваю.

Мне не хотелось бы, чтобы у вас сложилось впечатление, что я всегда выхожу сухим из воды. Я припоминаю один розыгрыш, когда я почти начал подсчитывать выигрыш до конца игры. У меня были К (бубна) -J (пика), а борд выглядел как: флоп: К(крест)-J(крест)-2(пика), четвертая улица 4(пика), пятая улица 5(бубна). Четыре игрока сделали максимальное количество ставок на флопе. Я был почти уверен, что у меня лучшая комбинация, если только у кого-то не образовался триплет джок. Когда я сделал ставку и никто не ответил рэйзом на четвертой улице, я убедился в том, что у меня лучшая рука. Мне казалось, что у моих противников могут быть А-К (возможно), Q-10 и неполный флеш. Последняя карта мне тоже понравилась и я сделал бет. К моему удивлению игрок справа от меня сделал рэйз. Тогда я понял, что случилось. Он образовывал одну комбинацию, но образовал другую на бэк-дор карте. Это была одна из тех комбинаций, на которых он не стал бы блефовать. Я знал, что она у него есть. Мне показалось, что есть маленький шанс на то, что у него такая же комбинация как у меня, и я уравнил ставку. Но у него была другая. Он показал мне то, чего я и опасался - А(крест)-3(крест).

Вот пример сильной неполной комбинации, которая оказалась не тем, чем выглядела. Вы столкнетесь с подобными ситуациями, когда множество игроков доходят до терна. Вот как выглядели руки и флоп:



У игрока С образовался незаконченный стрит-флеш, и ему пришлось выложить три ставки на флопе. Так как 10 (крест) оказалось в руке Е и две другие тоже были на руках, игрок С мог образовать комбинацию только с 10 (пика).

Игрок В еще больше ухудшил его положение, когда образовал конфетку на следующей карте J(бубна). Игрок С был полностью убит.

- *Мораль этой руки такова: не влюбляйтесь в свою неполную комбинацию.*

Когда **пять** игроков отвечают каллами на **три** бета на флопе, игроку С должно было стать ясно, что его флеш от валета **не может** победить. Когда пришел валет, и игрок В сделал чек-рэйз на бет игрока D, игрок С должен был все осознать и остановиться. В конце игры пришел еще один валет и он сделал выплату игроку А, который и выиграл пот.

После этого игрок С заявил, что там были хорошие шансы банка. Ничего подобного, он уже не мог победить, когда пришел J (бубна).

БЛЕФ, КРАЖА БАНКА И ИГРА С МАЛЫМ КОЛИЧЕСТВОМ ПРОТИВНИКОВ

Возможно, мы подошли к обсуждению самых сложных вещей в лимитированном холдеме. Те ситуации, о которых я вам расскажу, необходимо прочувствовать своим собственным задним местом. Для полного овладения данным материалом, вам действительно придется просидеть немалое количество времени за игровым столом. Только после того, как вы освоитесь с теми методами розыгрыша комбинаций, которые характерны для игр с малым количеством участников, вы сможете почувствовать себя уверенно. Некоторые из тактических приемов и розыгрышей, которые я сейчас опишу, применяются и в играх с большим количеством участников, но я уделяю им такое внимание потому, что они особенно действенны в тех случаях, когда стол наполовину пуст. Даже если вы никогда не играете с малым количеством игроков, вам все равно придется много играть в потах, в которых осталось мало противников, и в них вы можете воспользоваться данными советами.

Самое главное, что нужно помнить в ситуациях, когда вы играете с малым количеством противников, - у них далеко не всегда есть комбинация. Во многих случаях ни у кого не образуется комбинации, которую можно было бы разыграть хоть с какой-то степенью уверенности в победе. Вот почему, оказываясь в такой игре, я всегда стремлюсь быть агрессором. Если я сделал рэйз до флопа, и никто не образовал комбинацию, у меня есть хорошие шансы на *кражу* банка.

Мне не нравится отвечать коллом на ставку в такой игре, я предпочитаю ситуацию, когда противники вынуждены отвечать на мой рэйз. Если я не смогу *отыграть назад*, я сделаю фолд и дождусь следующей сдачи. Многие полагают, что раз блайнд в игре с малым количеством соперников совершает круговое движение быстрее и, следовательно, сумма анте на каждую руку увеличивается, они могут играть более *раскованно*.

- ***Правильнее разыгрывать не больше комбинаций, а играть более агрессивно на тех руках, которые этого заслуживают. Помните, чем меньше количество игроков, тем более сильными становятся средние по качеству руки. Хорошим примером этому служат средние пары и "проблемные руки". Розыгрыш "проблемныхрук" становится не таким опасным, потому что игроки не станут дожидаться "премиум комбинаций", чтобы сделать рэйз.***

Поты с малым количеством участников дают вам наибольшее количество возможностей для удачного блефа. Допустим, вы принимаете участие в полной игре и делаете бет на четвертой позиции с одномастными A-J. Только один игрок делает колл. Вы оказываетесь в поте из трех участников, считая блайнда. В банке стоит \$20. Если блайнд делает чек после флопа, во многих случаях ваш бет будет оправдан, даже если вы не образовали пару на флопе. Вы рискуете \$10, чтобы выиграть \$20. Если вы выиграете в одной трети случаев, у вас равные деньги.

В реальной игре вы будете побеждать чаще. Вам будут отвечать коллом только в тех случаях, когда третий игрок образует что-то на флопе, и в тех редких случаях, когда блайнд сделал чек на сильной руке. Если вы сделаете чек, существует опасность, что последний игрок сделает бет и вы не сможете его уравнивать.

Кража потов в таких ситуациях не слишком зрелищная игра, но она даст прибавку к вашим оборотным средствам. В том примере, который я привел выше, до флопа было непонятно, сколько игроков примет участие в борьбе. Если вы оказываетесь в розыгрыше с малым количеством противником, это должно стать для вас сигналом для *переключения скоростей* после флопа и розыгрыша комбинации так, словно вы вступили в игру с рэйзом.

Делая бет на предпоследней позиции, вы можете замаскировать свой блеф. Опытные игроки предполагают, что игрок на последней позиции попытается украсть пот, если против него сделали чек... и в некоторых случаях они делают чек-рэйз против него, не имея комбинации. Делая бет на позиции, когда за вами находится еще один игрок, вы усложняете их задачу по вычислению вашей руки. Большинство потов, которые вы попытаетесь украсть, будут такими

маленькими, что они скорее предпочтут спасовать на неполной комбинации, чем стремиться завершить ее в борьбе один на один (с бедными шансами банка). Прием "кражи" банка нужно использовать с осторожностью, не превращать его в автоматический розыгрыш. Намного лучше блефовать, когда на борд приходят 10-6-2, чем 9-8-7.

Вам нужно блефовать только на тех флопах, которые выглядят так, что на них маловероятно образование вашими противниками руки или неполной комбинации.

Если на ваш первый бет ответили коллом, в большинстве ситуаций вашим следующим ходом должен стать чек... если, конечно, вы не улучшили руку. Особенно это действенно против игроков, которые делают много чек-ов и коллов. Помимо "текстуры" флопа вам нужно принимать во внимание то, в каком стиле играют противники перед вами, прежде чем решиться на "кражу банка" или любой иной блеф. Больше блефуйте против сильных, а не слабых игроков. Не рискуйте своим деньгами, блефуя против игрока, который всегда делает колл, когда у вас лучшая комбинация. Если же вы играете против оппонента, который не станет делать бет на руке, вы можете использовать его стиль игры против него. Если он постоянно делает чеки на лучшей руке, он дает вам бесплатные карты, чтобы вы смогли его побить.

Соразмеряя количество блефов с тем, какая идет игра, вы в будущем добьетесь еще большей эффективности данного приема. Если вы видите, что в данной игре все *наглухо закручены* (screwed down) и не станут делать бет, не имея сильной комбинации, вы можете применять блеф чуть более свободно. Еще один фактор, который поможет вам успешно блефовать, - это наличие у вас *аута*. К примеру, у вас образовался неполный белли-стрит или естдвэ оверкарты, у вас есть комбинация, которую можно закончить, если против вас сделают колл. Порой бывает и такое, что вы "блефуете" на лучшей руке. В сдачах с маленьким количеством противников туз или нижняя пара вполне могут оказаться лучшей рукой. На этих комбинациях оправданны "ставки до кучи", которые не стоило бы делать с большим количеством коллеров.

Если в игре принимает участие пять или меньше игроков, особую важность обретает розыгрыш комбинаций против блайнда. Вашей основной задачей в данном случае становится "кража" *мертвых денег* блайнда. Все комбинации, которые могут быть разыграны, становятся комбинациями, на которых можно сделать рэйз. Ваш рэйз теперь обретает новое качество, им вы можете сузить количество противников до одного игрока, который обычно вступает в борьбу на слабой комбинации. Если вы сидите на месте блайнда, у вас почти нет выбора, вам нужно применяться к этой стратегии.

Находясь на блайнде, вам нужно делать колл на рэйз только в том случае, если у вас есть хорошая рука, а не стараться "защитить" ваш взнос в пот на двух случайных картах. Вы потеряете больше, делая колл на плохих картах и с плохой позиции, чем просто спасовав. Если же у вас есть разыгрываемая рука на блайнде, *переставляйте* до флопа. Ваши соперники будут делать рэйзы против вас на весьма посредственных комбинациях, пытаясь вынудить вас спасовать. Сделайте так, чтобы защищались они. Игрок, у которого есть инициатива на флопе часто имеет такие же преимущества (стратегические), как и тот, у кого лучшая комбинация.

И наоборот, не делайте рэйз против блайнда (пытаясь украсть анте), если у вас нет комбинации, на которой вы играли бы в любом случае. Не пытайтесь взять контроль над игрой на "мусорной" руке, ведь противники могут начать играть *быстро*, а вам нет причин отвечать коллом на рэйз до флопа, имея почти безнадежную руку.

Младшие карты становятся менее ценными в играх с маленьким количеством игроков, потому что нет достаточного количества коллеров, которые оправдали бы их розыгрыш. Одномастные карты имеют маленькую ценность, потому что важность флешей и неполных флешей не столь значительна. Младшие пары, напротив, обретают дополнительную ценность, так как могут принести победу в потах один на один. Любая комбинация с тузом также становится более ценной. Туз и младшая карта намного реже причиняют вам столько неприятностей, как в полной игре, потому что кикеры в ней не имеют так часто решающего значения.

Как вы обнаружите (прочитав раздел о безлимитном холдеме)... моя философия игры совершенная иная, когда установлены ограничения на размер ставок. "Теория больших карт" приносит победу в лимитированном холдеме по причине механистической природы этой игры. Придерживайтесь советов, которые я дал вам в этом разделе - держите эмоции под контролем и ждите сильных карт на хорошей позиции, - вы сможете выйти победителем из любой лимитированной игры.