



В своём нынешнем виде эта игра появилась на свет в Новом Орлеане (США) в 20-х годах XIX века. Первоначально в колоде было только 20 карт – от туза до десятки. И считалась игра мошеннической, т.е. специально придуманной шулерами для того, чтобы облапошивать добропорядочных пассажиров многочисленных судов, идущих вверх и вниз по Миссисипи, водной артерии тогдашней Америки. Основы современного покера были заложены примерно к 1870-му году. С тех пор он обрёл массу поклонников и по праву считается национальной американской карточной игрой.

Не случайно, большинство терминов покера имеют английское (точнее, американское) происхождение. Более того, многие слова пришли прямо из лексикона ковбоев, а два короля в техасском холдеме так и называются на покерном жаргоне: ковбои.



От авторов

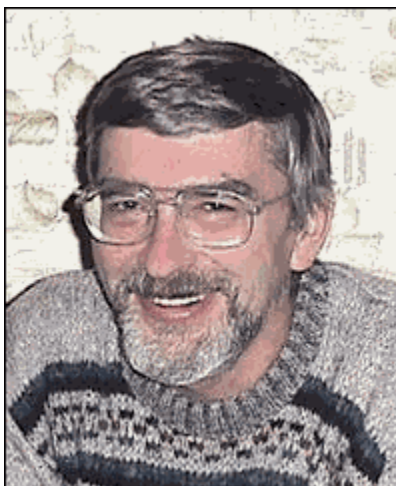
В доступной и увлекательной форме авторы анализируют особенности игры покер. Не только многочисленные разновидности *оазис-покера* против казино, но и распространённые варианты клубного покера: *техасский холдем*, *стад-покер*, *дро-покер*, *омаха*, в которые играет между собой огромное количество людей во всём мире. Математически выверенная стратегия позволяет избежать многих ошибок в игре. Совершенствуйте свой класс. Ошибки обходятся дорого.

Дмитрий Станиславович Лесной



Президент Российской Лиги Интеллектуальных Игр.
Автор книг Энциклопедия "Игорный Дом", "Русский преферанс" и серии книг об играх казино и игровых автоматах (в соавторстве со Львом Натансоном). Один из авторов программы Марьяж.
Президент Клуба любителей преферанса в сети Интернет.

Лев Григорьевич Натансон



Математик, писатель и журналист, автор серии книг об играх казино и игровых автоматах (в соавторстве с Д. Лесным). Заведующий лабораторией математической экспертизы азартных игр Российской Лиги интеллектуальных игр. Разработчик алгоритмов компьютерной программы Марьяж. Редактор книги "Русский преферанс" по разделу "Школа игры".

От авторов

Покер служит прекрасной моделью для анализа многих карточных игр. Об этом говорят даже бриджисты, которым все игры, кроме бриджа, кажутся скучными. Вот что пишет о математике покера британский бриджевый гроссмейстер С. Д. Саймон в своей знаменитой книге “Почему вы проигрываете в бридж?”.

“Полное безразличие к математике является одной из наиболее впечатляющих особенностей карточного мира. Фактор математики преобладает во всех основных карточных играх. Все постоянные игроки любят выигрывать, как бы они ни утверждали, что играют только ради удовольствия. И, тем не менее, игрок, который решился бы разобраться в математических принципах своей игры, составляет редчайшее исключение. Как правило, это профессиональный игрок. Вот почему профессионалам так легко живётся. Вовсе не превосходство в силе приносит им большую часть выигрыша – они выигрывают за счёт знания математических принципов игры.

Прекрасным примером является покер. Не дайте убедить себя в том, что покер – это игра случая. Покер стоит впереди всех карточных игр по требуемой силе игры. Эта игра не так интересна, как бридж, но элемент случайности здесь меньше.

Спросите любого профессионала, который играет в обе эти игры. Предложите ему на выбор любую из них и слабую команду игроков. Он скажет, что вероятность его выигрыша в покер безусловно выше. И он скажет, что в покере ему потребуется меньшая сумма для того, чтобы встретить неизбежный случайный проигрыш при приравненных к бриджу ставках.

Покер предоставляет ему максимальную возможность для использования силы игры. И эта сила связана в основном с математикой.

Психология, блефы, чутьё, жёсткость игры – всё это помогает. Но у игрока в покер может и не быть всех этих качеств. Однако он будет продолжать выигрывать до тех пор, пока его игра будет математически обоснована.

Давайте я объясню, почему покер – это математическая игра. Я думаю, что вы представляете себе, как в него играют. После сдачи вы должны решить, стоят ли ваши 5 карт тех денег, которые вы должны потратить, чтобы продолжить игру.

Это решение принадлежит к области математики.

Вы должны сравнить размер требуемой от вас ставки с той суммой, которую вы собираетесь выиграть, а её, в свою очередь, с вашими шансами на выигрыш.

Предположим, у вас есть 4 карты одной масти. Шансы на то, что вы прикупите пятую карту этой масти, примерно 4:1 против вас. Предположим, вы решили, что флеш имеет хорошие шансы на то, чтобы выиграть этот конкретный банк. До того, как заплатить за право дальнейшего участия в игре, вы должны убедиться в том, что деньги, уже поставленные в банк, принесут вам в случае удачи выигрыш больше, чем 4:1.

Очевидно, что вы можете упустить этот конкретный банк, если воздержитесь от игры с шансами худшими, чем 4:1. Но в противном случае в долгой игре вы окажетесь в большом минусе. Примирившись с вероятностями, вы упустите этот небольшой банк, но в долгой игре обязательно будете в плюсе.

Не правда ли, очень просто?

Конечно, эти принципы можно применять ко всем прочим комбинациям и ситуациям за покерным столом.

- *Чем я рискую?*
- *Сколько я собираюсь выиграть?*
- *Каковы мои шансы на выигрыш?*

И тем не менее, хотите верить, хотите нет, но подавляющее большинство покеристов, которые вечер за вечером проводят в своих клубах, почти не обращают внимания на вероятности. Они все помешаны на психологии и, возможно, расскажут вам, что миссис Финкельштейн всегда вертит в руках своё бриллиантовое кольцо, когда блефует. Но они понятия не имеют, с какой вероятностью пара тузов может стать тройкой.

Прекрасная игра покер. Надо будет как-нибудь научиться в неё играть”.

Приступая к изложению основ покера, изученных нами самостоятельно, мы хотели бы сделать специальную оговорку: в той части книги, которая относится к игре в казино, мы рассматриваем исключительно **математический** аспект игры, а все другие – психологический, астрологический, сакральный, мистический – игнорируем (до поры до времени). Допуская, что исход любой игры зависит не только от соотношения вероятностей, но также от физического и эмоционального состояния игрока, от расположения звёзд и многих других факторов, мы хотели бы предостеречь игроков от слепого следования нашим рекомендациям.

Разумеется, никаких гарантий выигрыша мы дать не можем, и, тем более, не принимаем никаких материальных претензий по поводу возможных проигрышей. Мы всего лишь взяли на

себя труд точно сосчитать, при каких обстоятельствах то или иное решение по игре даёт наилучшие шансы на выигрыш с точки зрения теории вероятностей, и надеемся, что наше исследование окажется для вас небесполезным.

Дмитрий Лесной, Лев Натансон.

Вместо предисловия

Традиция требует, чтобы рассказ о какой-либо игре начинался со сведений о её происхождении и подробного изложения правил. Поскольку основная цель нашей работы – показать выигрышные стратегии в разных вариантах покера, мы постараемся свести к минимуму историческую справку, а подробные правила игр (в книге будут рассмотрены совершенно разные игры, объединённые общим названием *покер*) вынесем в Приложение 1.

Весь материал книги разбит на четыре части:

- *Покер против казино (или покер-оазис)*
- *Клубный покер (в который люди играют между собой)*
- *Занимательные истории: мошенничество, байки, турниры, чемпионы и т.п.*
- *Всевозможные таблицы, описание правил известных нам разновидностей покера, а также Словарь покерных терминов отнесены в конец книги – в приложения, где интересующимся легче будет отыскать нужную им информацию.*

Происхождение покера

Основной принцип покера – побеждает старшая комбинация карт – можно обнаружить в таком количестве старинных игр, что сказать, какая именно из них была предшественницей покера, определённо невозможно. Среди его прародителей можно назвать и персидский Ас-Нас, и французский брелан, и старинную немецкую игру *Rothen* (или *Roch*), от которой покер, возможно, получил своё название (в немецком языке слово означало “кошелёк”). Хотя, французская игра *Роке* оспаривает у немецкой права бабушки покера, истину сегодня установить доподлинно вряд ли возможно.



Во всяком случае, играют в похожие игры давно. На картине Караваджо, одно из названий которой “Игра в карты с шулерами” изображена сценка из игры, подобной покеру. А датирована картина 1596-м годом!

Караваджо. Игроки в карты. 1596. Прежде-Рим, собрание Шарра

В своём нынешнем виде эта игра появилась на свет в Новом Орлеане (США) в 20-х годах XIX века. Первоначально в колоде было только 20 карт – от туза до десятки. И считалась игра мошеннической, т.е. специально придуманной шулерами для того, чтобы облапошивать добропорядочных пассажиров многочисленных судов, идущих вверх и вниз по Миссисипи, водной артерии тогдашней Америки. Основы современного покера были заложены примерно к 1870-му году. С тех пор он обрёл массу поклонников и по праву считается национальной американской карточной игрой.

Не случайно, большинство терминов покера имеют английское (точнее, американское) происхождение. Более того, многие слова пришли прямо из лексикона ковбоев, а два короля в тexasском холдеме так и называются на покерном жаргоне: ковбои.

Зачем учиться играть в покер?

Сама по себе, игра покер очень динамичная, увлекательная и... азартная. Когда поднимаешь карты и открываешь одну за другой три дамы, то сердце замирает, а в руках невольно появляется дрожь: а вдруг и четвёртая – тоже пришла?!

Где мы могли играть в покер раньше?

Разве что с друзьями на дружеской вечеринке или в студенческом общежитии. А сегодня?! В одной Москве около 40 казино. Это в два раза больше, чем в Лондоне, и в 20 раз больше, чем во всей Греции. Количество казино в Первопрестольной сравнимо разве что с количеством казино в Лас-Вегасе – столице Игрного мира.

У кого мы раньше могли выиграть? И сколько?

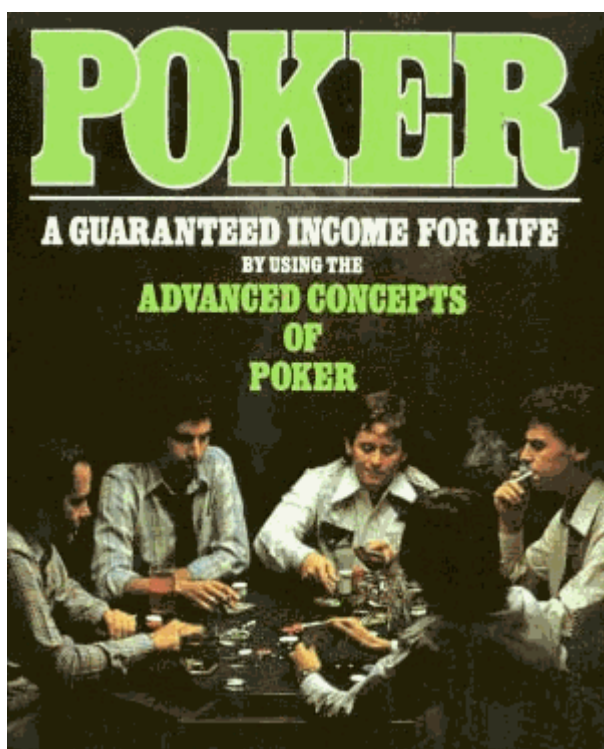
У своих же друзей? Их кровную стипендию или зарплату? Да и ту пропили бы вместе! А сегодня? Чего стоят одни только призовые иномарки, стоящие на пандусах при входе в каждое казино!

Говорят: у казино выиграть нельзя! Ну, во-первых, это ещё бабушка надвое сказала (кое-кого в большинство московских казино уже не пускают – не будем показывать пальцем, чтобы пускали хоть в остальные), а во-вторых, ещё более прибыльное дело для профессионалов – играть в клубный покер с другими людьми.

Возьмём для примера США, где покер распространён несравненно больше, чем у нас. В крупных казино и игорных домах насчитывается до 30-40 покерных столов. За каждым сидит по 8-10 человек. Сразу придти и сесть за стол – вряд ли получится: нужно сначала записаться у секретаря покерного клуба.

А турниры! Самый престижный *World Series of Poker*, ежегодно проводимый в мае в казино “Подкова” в Лас-Вегасе, привлекает сотни игроков со всего мира. Вступительный взнос там знаете какой? По 10 000 долларов с участника! Есть что выигрывать! Первое место – миллион долларов. Второе, третье – поменьше, но тоже неплохо. В третьей Части книги можете найти фотографии чемпионов последних 20 лет и несколько историй из практики их игры.

За последние два десятилетия в США вышли в свет десятки книг по покеру. Есть довольно бессмысленные, но есть и серьёзные исследования таких выдающихся игроков и авторитетов в покерном мире, как David Sklansky, Mason Malmuth, Ray Zee... Тиражи – большие: народ интересуется. Многие книжки даже обещают гарантированный заработок профессионального покериста с момента прочтения... Забавно, не правда ли?



В Интернете полно сайтов, где можно и уроки игры получить, и книжку заказать, и живьём поиграть. Можете для примера посетить <http://www.partyroker.com.ru>

Всё это говорит о чём? Народ играет! Много народу!! А ведь наша игровая школа – получше, чем у них. И народ у нас посмекалистей, и жилка авантюрная покрепче, и ситуации, в которых мы выжили, им и не снились... Поэтому научиться играть в покер – дело, на наш взгляд, далеко не лишнее. И брать надо – умом, а не как мы привыкли – на авось!

Часть 1. Оазис-покер

Оазис-покер существенно отличается от клубного покера – и правилами, и терминологией. Скажем сразу, игра здесь складывается попроще: глубоких расчётов, а тем более, учёта психологии противников от игрока не требуется. Хотя знание основных стратегических принципов игры в любом случае необходимо. Оазис-покер принадлежит к категории **банковых игр**, к числу которых относится блэкджек или рулетка: игроки сражаются не между собой – каждый из них играет против банка. В роли “банкира” выступает дилер (крупье), который защищает финансовые интересы казино.

Как и клубный покер, оазис-покер имеет большое число разновидностей, и даже в московских игорных заведениях правила игры заметно отличаются. В последнее время количество всевозможных вариаций растёт особенно интенсивно. Мы начнём с изучения самого простого и распространённого варианта оазис-покера. Поскольку он взят за основу в большинстве российских казино, мы условно назовём его *стандартным оазисом*. Сейчас мы познакомимся с правилами игры, после чего перейдём к основам стратегии. А затем посмотрим на различные

отклонения от принятого нами стандарта.

Стандартный оазис

Реквизит

В игре участвует колода из 52 карт от двойки до туза в каждой из четырёх мастей. Самая старшая карта в масти – туз, самая младшая – двойка. Перед каждой раздачей колода перетасовывается.

Игроки и разметка стола

В игре обычно участвуют несколько игроков. Все игроки независимо друг от друга играют против дилера. Перед каждым из них два бокса – два прямоугольника, очерченных на столе. Один из них называют боксом ANTE (начальная ставка), другой – BET (ставка), RAISE (подъём ставки) или PLAY (игра). Над боксом ANTE обычно нарисован кружочек, предназначенный для ставки на бонус.

Начальная ставка

Перед каждой раздачей игрок делает начальную ставку – кладёт одну или несколько игровых фишек в бокс ANTE. Всякая ставка должна находиться в определённом диапазоне: минимальную и максимальную ставку вы увидите на специальной табличке, установленной на столе. Кроме того, на этой табличке указана так называемая максимальная выплата стола – верхний предел вашего выигрыша.

На разных столах диапазоны и максимальные выплаты, как правило, отличаются. Приведём несколько примеров.

Минимальная ставка (\$)	Максимальная ставка (\$)	Максимальная выплата (\$)
5	50	2000
10	100	3000
25	300	5000
50	1000	10 000
100	2000	20 000

Раздача карт

Во время раздачи дилер раздаёт по 5 карт каждому игроку и себе. Карты раздаются поочерёдно по одной и кладутся на стол взакрытую. Однако последняя карта дилера открывается.

Цель игры

После раздачи игрок смотрит в свои карты и оценивает их силу. Цель игры – набрать как можно более высокую покерную комбинацию.

Покерные комбинации

Каждый расклад относится к одной из 11 покерных комбинаций. Самая низшая комбинация называется *пустой*, остальные – *значащими*. Та или иная комбинация определяется достоинством полученных карт, а также их мастями, но порядок, в котором игрок получил карты, не имеет никакого значения. Ниже перечисляются покерные комбинации в порядке убывания старшинства.

1. *Флеш-рояль* – наивысшая покерная комбинация – 5 старших карт одной и той же масти (А-К-Q-J-10).

2. *Стрит-флеш* – стрит в одной масти. Стрит – это 5 последовательных карт, например, Q-J-10-9-8. Комбинация 5-4-3-2-А – тоже стрит, но стритов с “внутренним” тузом не бывает: 4-3-2-А-К – не стрит.

3. *Каре* – 4 карты одного ранга, например, 4 валета или 4 пятёрки (плюс одна посторонняя карта).

4. *Фулл* или *фулл-хаус* – 3 карты одного ранга и две другого, например, 6-6-6-К-К.

5. *Флеш* – 5 карт одной масти.

6. *Стрит* – 5 последовательных карт, например, 9-8-7-6-5. Масти карт значения не имеют. Туз может быть как самой старшей (А-К-Q-J-10), так и самой младшей картой комбинации (5-4-3-2-А). Последовательность с тузом внутри (3-2-А-К-Q) стритом не считается.

7. *Тройка* – 3 карты одного ранга, например, 9-9-9-Q-4.

8. *Две пары* – две карты одного ранга и две другого, например, А-А-5-5-10.

9. *Пара* – две карты одного ранга, например, 8-8-К-4-2.

10. *Туз-король* – туз и король произвольных мастей, например, А-К-8-7-3.

11. *Пустая* комбинация – хуже некуда, например, J-10-7-5-2.

Чем старше комбинация, тем выше ценность расклада. Если два расклада относятся к одной и той же комбинации, то их относительная ценность определяется, как в обычном клубном покере – в зависимости от старшинства карт. Поясним это на примерах:

– *туз-король* А-К-J-3-2 старше, чем А-К-10-9-8 (валет старше десятки);

- пара 5-5-4-3-2 старше, чем 4-4-A-K-Q (сравнивается достоинство парных карт);
- пара 5-5-Q-3-2 старше, чем 5-5-J-10-9 (дама старше валета);
- две пары A-A-2-2-3 старше, чем K-K-Q-Q-A (сравнивается достоинство карт старшей пары);
- стрит A-K-Q-J-10 – самый старший, 5-4-3-2-A – самый младший;
- фулл 3-3-3-2-2 старше, чем 2-2-2-A-A (карта из тройки весомее, чем из пары).

Между мастями приоритеты не установлены. Поэтому два расклада из карт попарно одинакового ранга имеют одну и ту же ценность. Например, червовый и трефовый *флеш-рояли* равноценны.

Покерные комбинации

Название комбинации	Карты, составляющие комбинацию	Примеры раскладов
Флеш-рояль	5 старших карт одной масти	♦A ♦K ♦Q ♦J ♦10
Стрит-флеш	5 последовательных карт одной масти	♣K ♣Q ♣J ♣10 ♣9 ♠6 ♠5 ♠4 ♠3 ♠2 ♥5 ♥4 ♥3 ♥2 ♥ A
Каре	4 карты одного ранга	♠J ♣J ♦J ♥J ♠6
Фулл (фулл-хаус)	3 карты одного ранга и две другого	♦6 ♥6 ♠6 ♥K ♣K
Флеш	5 карт одной масти	♣K ♣10 ♣5 ♣3 ♣2
Стрит	5 последовательных карт	♦A ♣K

		<p>♠Q ♥J ♠10</p> <p>♠6 ♥5 ♦4 ♦3 ♦2</p> <p>♠5 ♠4 ♠3 ♠2 ♥A</p>
Тройка	3 карты одного ранга	<p>♠9 ♣9 ♦9 ♥Q</p> <p>♦4</p>
Две пары	Две карты одного ранга и две другого	<p>♠5 ♣5 ♣A ♥A</p> <p>♦10</p>
Пара	Две карты одного ранга	<p>♥8 ♦8</p> <p>♠K ♥4 ♥2</p>
Туз-король	Туз и король произвольных мастей	<p>♥A ♦K ♥8 ♥7</p> <p>♠3</p>
Пустая		<p>♦J ♠10 ♥7 ♥5</p> <p>♣2</p>

Ход игры

Итак, вы поднимаете карты и определяете ценность полученного расклада. Рано или поздно вам предстоит сравнить свой расклад с раскладом дилера – в этом и состоит суть игры. Чьи карты старше, тот и окажется победителем. Одна карта дилера лежит на столе открытой, но это вся доступная вам информация. Возможно, небольшую помощь могли бы оказать карты остальных игроков, но они неизвестны: показывать карты другим игрокам или обсуждать с ними какие-либо проблемы не разрешается.

После оценки расклада вам предстоит сделать выбор. Взвесьте все pro и contra и примите решение. Любое решение из трёх.

Решение 1. Немедленно сдаться. Вы бросаете карты на стол (закрытыми), ставка ANTE тут же теряется, игра для вас кончена.

Решение 2. Продолжать игру на имеющихся у вас картах. Вы кладёте их стопочкой на стол, но это не всё. В бокс BET надо положить новые игровые фишки – дополнительную ставку,

необходимую для дальнейшей игры. Эта ставка должна быть вдвое больше, чем начальная ставка в боксе ANTE. Иногда описанную процедуру называют *подъёмом ставки*.

Решение 3. Попробовать переломить судьбу и заменить одну карту с целью улучшения расклада. Имея, например, Q-9-8-7-6, можно выбросить даму в надежде получить десятку или пятёрку и образовать *стрит*. Однако эта возможность не бесплатная. Вы кладёте карты на стол, а ненужную карту откладываете в сторону. На неё необходимо положить новые фишки – *плату за обмен* в размере ставки ANTE. Дилер немедленно заберёт эти фишки, а взамен выдаст вам новую карту. Вы снова оцениваете пять своих карт, и если замена оказалась удачной, принимаете *решение 2*. А если не повезло, можно сразу же прекратить игру – *решение 1*. Других альтернатив уже нет.

После того, как все игроки сделали выбор, дилер открывает свои карты. Допустим пока, что у него *значащая* (не пустая) комбинация. В этом случае его расклад сравнивается с картами игроков. Он открывает ваши пять карт, и если ваш расклад оказался хуже, вы теряете всё, что поставили в боксы. При равноценных раскладах вы останетесь при своих. Если проигрывает крупье, начинается самое интересное.

Ставка в боксе ANTE будет оплачена в соотношении 1:1. Зато ставка BET оплачивается в зависимости от вашей покерной комбинации. Вот таблица соотношений:

Флеш-рояль	100:1
Стрит-флеш	50:1
Каре	20:1
Фулл	7:1
Флеш	5:1
Стрит	4:1
Тройка	3:1

Две пары	2:1
Пара	1:1
Туз-король	1:1

Если ставка ANTE – \$10 (в боксе BET – \$20), общий выигрыш имеющего *фулл* составит \$150. За *флеш-рояль* вам заплатят \$2010. А теперь вспомним, что на каждом игровом столе есть табличка, где помимо минимальной и максимальной ставки ANTE, указана максимальная выплата стола. Больше этой суммы вы не получите ни при каких обстоятельствах – таковы правила игры.

Мы, правда, предполагали, что дилеру пришла *значащая* комбинация. Если это не так, ваши карты никого не интересуют. В этом случае говорят, что дилер “не играет”. Вы выиграли в любом случае – каким бы вы ни были “пустым”. Ваш выигрыш составит ставку ANTE – не больше и не меньше. Те, кто принял *решение 1*, немного расстроятся. Но поставьте себя на место получившего *флеш-рояль* – расстройство будет ужасным! Эта “королевская” комбинация встречается крайне редко, и если бы дилер “играл”, выигрыш был бы во много раз больше. Кстати, если вы проводили замену (*решение 3*), то с учётом платы за обмен, сражение с “неиграющим” дилером закончится мирным расходом.

Игра на нескольких боксах

Мы перечислили все основные правила игры. Добавим, что при желании вы можете играть сразу на нескольких боксах (делая начальные ставки в нескольких боксах ANTE, не занятых другими игроками). Но “нормальную” игру обычно разрешают максимум на двух боксах – на остальных игра проводится *только втёмную*. Карты на этих боксах смотреть не разрешается, и единственная альтернатива – это *решение 2*. Шансы на выигрыш, конечно же, ухудшаются. Поскольку ставка BET становится обязательной, её полагается делать заранее – одновременно со ставкой ANTE.

Как мы увидим в следующей главе, играть на двух боксах немного выгоднее, чем на одном. Поэтому в казино принимают превентивные меры: играя на двух боксах, вам придётся смотреть свои карты по очереди. Вы начинаете с анализа карт на первом боксе и должны принять то или иное решение. И только после этого получаете право посмотреть карты на втором боксе. Иначе, как считают в казино, у игрока были бы слишком большие привилегии – чем больше у вас информации, тем хуже для заведения.

С другой стороны, возможна игра на одном боксе при участии нескольких игроков: каждый из них делает исходные ставки в один бокс ANTE. Их сумма не должна превышать размер максимальной ставки, установленный на столе. Любое последующее решение принимается

только “основным” игроком, который сидит за столом. Подсказки или советы в игорных заведениях не приветствуются.

Игра на бонус

В начале игры, помимо обычной ставки ANTE, игрок вправе сделать дополнительную ставку – так называемую ставку на бонус. Как правило, она не может быть очень большой и ограничивается 2-5 долларами. Соответствующие фишки помещаются в кружочек над боксом ANTE. Ставка приносит выигрыш, если игрок *сразу* получает на руки *стрит* или более высокую покерную комбинацию (хотя встречаются казино, где бонус выплачивают и за *тройку*). В каждом игорном заведении размер бонуса определяют по своему усмотрению. Вот возможная таблица соотношений, по которой выплачиваются бонусы:

Флеш-рояль	1000:1
Стрит-флеш	500:1
Каре	200:1
Фулл	100:1
Флеш	60:1
Стрит	40:1

Существенно, что оплата бонуса не зависит ни от максимальной выплаты стола, ни от карт дилера. Не важно, “играет” дилер или “не играет”, набрал он комбинацию старше вашей или младше.

Ставка на бонус не оказывает никакого влияния на основной ход игры. Но если игрок принимает решение заменить одну из своих карт (*решение 3*), ставка на бонус, как правило, теряется.

Но самая интересная игра на бонус проводится в тех заведениях, где за флеш-рояль вы получаете не фиксированную премию, а джекпот (или какую-то его часть, в зависимости от величины вашей ставки). Джекпот – это электронная денежная копилка, куда попадает определённая часть проигрышей игроков за всеми столами казино. Размер джекпота не

сравним ни с какими “соотношениями” – обычно он достигает 10-60 тыс. долларов. Другой возможности обыграть казино на такую сумму “одним ударом” вам не представится.

Стратегия и математика игры

Игра в покер не такая уж сложная. В отличие, например, от блэкджека, игроку не приходит в голову подсчитывать вышедшие из игры карты – колода перемешивается перед каждой раздачей, любые подсчёты бессмысленны. Да и спектр возможных решений, которые приходится принимать во время игры, несколько уже, чем в блэкджеке. Но если посмотреть на играющих в покер, то выясняется, что, несмотря на кажущуюся простоту правил, игроки совершают массу элементарных ошибок. Шансы на выигрыш при этом значительно уменьшаются. Улучшить свою игру совсем не трудно: надо внимательнее отнестись к математике покера.

Число раскладов в покерных комбинациях

Маленький экскурс в математику

Как известно, в колоде для покера 52 карты. Нетрудно подсчитать, что общее количество возможных 5-карточных раскладов составляет 2 598 960. Все расклады подразделяются на 11 покерных комбинаций, число раскладов в каждой из них показано ниже:

Флеш-рояль	4
Стрит-флеш	36
Каре	624
Фулл	3744
Флеш	5108
Стрит	10 200
Тройка	54 912

Две пары	123 552
Пара	1 098 240
Туз-король	167 280
Пустая комбинация	1 135 260

Отсюда, например, можно сделать такой вывод. Вероятность того, что дилер “не играет”, т.е. получает *пустую* комбинацию, составляет около 44% (чтобы найти это число, надо 1 135 260 поделить на 2 598 960). В математике такую вероятность называют **априорной** – это вероятность события (дилер “не играет”) *до наступления* какого-то другого события. “Другое событие” состоит в том, что вы видите доставшиеся вам 5 карт и одну открытую карту дилера. Эта информация позволяет оценить карты крупье более точно. Быть может, это покажется странным, но в результате “другого события” вероятность *пустой* комбинации у дилера изменяется. Эту новую вероятность математики называют **апостериорной**. Она отличается от априорной чаще всего незначительно, но профессиональные игроки умело этим пользуются. Вскоре мы это увидим.

Будем считать, что начальная ставка – \$100. Посмотрев на доступные ему карты, игрок задаётся двумя вопросами:

– *Стоит ли заменять карту?*

– *Если не стоит, то что делать дальше – поднимать ставку, продолжая игру, или сдаваться?*

Первый вопрос более сложен, именно он создаёт широкое поле для ошибок. Второй вопрос проще, с него мы и начнём.

Когда поднимать ставку?

Если вам повезло и на руках сильные карты, проблемы выбора не возникает – вы с надеждой смотрите в будущее. Интерес представляют только те случаи, когда Фортуна пока не с вами.

Что делать с пустой комбинацией?

Допустим, вы получили *пустую* комбинацию. Большинство игроков прекращают игру, и обычно это *правильное решение*. Расчёты показывают, что при подъёме ставки ожидаемый проигрыш составит примерно \$125, а отказавшись от игры, вы ограничитесь ставкой ANTE – \$100. Но ради интереса посмотрим на профессионалов: иногда можно видеть, как опытный игрок поднимает ставку на *пустой* комбинации, если *одна из его карт совпадает по рангу с картой дилера*. Он понимает, что \$125 – не более, чем усреднённый показатель, к тому же основанный на априорных вероятностях. В реальной жизни картина меняется.

Допустим, у вас A-Q-10-5-2, у дилера – дама. Апостериорная вероятность *пустой* комбинации у крупье уже не 44% – в данном случае она возрастает до 49%. Поэтому ваш ожидаемый проигрыш будет меньше \$125: он составит всего \$102. Это почти то же, что при капитуляции, и можно позволить себе положиться не на математику, а скажем, на интуицию или на какое-то другое “особое чувство”, свойственное сильному игроку.

В чём же дело? Почему ситуация изменилась? Оказывается, наша дама как бы мешает дилеру образовать пару со своей собственной дамой. Число “свободных” дам в колоде уменьшилось. С первого взгляда кажется, что этот фактор почти невесом, но цифры говорят об обратном.

Тем не менее, исходя из сухой математики, наш профессионал оказался не прав: с пустой комбинацией от борьбы лучше отказаться. Однако до сих пор мы неявно предполагали, что игра проводится только на одном боксе. А что, если играть на двух?

Предположим, что на первом боксе вы уже видели у себя даму, а на втором получили *пустую* комбинацию A-Q-10-5-2 из предыдущего примера. Оказывается, *два совпадения* с картой дилера в корне меняют ситуацию. Вероятность *пустой* комбинации у крупье теперь превышает 50%, поэтому отказываться от борьбы было бы бессмысленно. Надо смело поднимать ставку: ожидаемый проигрыш в любом случае не превосходит \$90. Капитуляция, очевидно, неоправданна.

Это довольно важный принцип, и его стоит запомнить: при наличии хотя бы двух совпадений с картой дилера надо продолжать игру даже на *пустой* комбинации. Хотя одно исключение из этого правила всё же есть. Оно возникает тогда, когда открытая карта дилера – туз или король. Вероятность образования у крупье значащей комбинации *туз-король* в такой ситуации повышается, и это имеет решающее значение. Сколько бы ни было у вас совпадений, лучшее решение – немедленно сдать.

Любопытно, что два совпадения на *пустой* комбинации могут появиться не только на втором боксе, но и на первом. Допустим, у вас A-10-5-2 пик и дама трэф, у дилера – дама бубён. Вы заменяете свою даму в надежде собрать *флеш*, но вместо трэфовой дамы получаете червовую.

Несмотря на неудачу, надо поднимать ставку – налицо два совпадения с картой дилера.

Такие случаи бывают, конечно, очень редко, и возможности продолжения игры на *пустой* комбинации, как правило, связаны со вторым боксом. Это – одна из основных причин, по которой игра на двух боксах оказывается выгоднее, чем на одном.

На руках пара или выше

Мало кто сбросит карты, получив *две пары* или выше, но имея на руках маленькую *пару*, многие предпочитают капитуляцию. Это решение слишком робкое. Даже самая слабая *пара 2-2* – не такая уж малая ценность. Если вы имеете пару, *отказываться от дальнейшей игры невыгодно*. Какой бы ни была открытая карта дилера. С маленькой *парой* шансы, конечно, невысоки, но сдаваться ещё хуже.

Проблемы с тузом-королём

Основные трудности связаны с промежуточной комбинацией *туз-король*. В ряде случаев надо продолжать игру, хотя чаще этого лучше не делать. Полный ответ на вопрос был бы слишком громоздким, и мы ограничимся упрощёнными, но удобными для запоминания правилами. Довольно часто выбор определяется количеством совпадений известных вам карт с картой дилера. Хотя главную роль играет ваша третья по старшинству карта – самая старшая карта после туза и короля.

Поднимать ставку целесообразно только в случаях, показанных в следующей таблице:

Третья карта сверху	На первом боксе	На втором боксе
Q	Всегда	При наличии 1 совпадения
J	При наличии 1 совпадения	
10	Если у дилера A или K, то при наличии 2 совпадений; иначе – при наличии 1 совпадения	

9	Если карта дилера младше короля и есть 1 совпадение	Если у дилера А или К, то при наличии 3 совпадений; иначе – при наличии 1 совпадения
8		Если у дилера А или К, то при наличии 3 совпадений; иначе – при наличии 2 совпадений
7 или младше		Если карта дилера младше короля и есть 2 совпадения

Примеры:

1. Ваши карты: А-К-10-7-4, у дилера – десятка. Поднимая ставку, в среднем вы проиграете \$94. Это меньше ставки ANTE, поэтому следует продолжать игру.

2. То же самое, но у дилера – девятка. При продолжении игры ожидаемый проигрыш составляет \$109. Подъём ставки невыгоден.

Как и в случае *пустой* комбинации, на втором боксе иногда удаётся принять более точное решение, чем на первом. Для внимательных и скрупулёзных читателей повторяем, что наши правила упрощены и, бывает, дают небольшой огрех. В самом худшем случае вы попадёте в положение профессионала, поднимающего ставку на *пустой* комбинации при одном совпадении с картой дилера.

Когда заменять карту?

Замена карты, как известно, проводится не бесплатно, и пользоваться этим приёмом надо гораздо реже, чем думают многие. На этом поприще игроки ежедневно совершают несметное количество ошибок. Скажем сразу, что замена оправдана всего лишь в двух случаях:

– при попытке “натянуть” *стрит* к 4 картам типа 10-9-8-7 или К-Q-J-9;

– в надежде образовать мастевую комбинацию (*флеш*, *стрит-флеш*, *флеш-рояль*), имея 4 карты одной масти.

И это всё. К тому же мы увидим, что даже в указанных ситуациях замена выгодна не всегда. Те, кто прикупает новую карту к *тройке*, надеясь получить *каре* или хотя бы *фулл*, к сожалению, не правы. Невыгодно заменять постороннюю карту и на *двух парах*. А иногда приходится видеть, как игрок сносит младшую карту из *пустой* комбинации разномастных разрозненных карт, пытаясь образовать *пару*. Это вообще не выдерживает критики.

Примеры:

1. Ваши карты: A-A-A-J-6, у дилера – восьмёрка. Замена шестёрки принесёт в среднем \$383, но если без неё обойтись, можно рассчитывать на \$414.

2. Ваши карты: K-K-9-9-5, у дилера – десятка. Ожидаемый выигрыш при замене пятёрки – \$238, без замены – \$288.

3. Ваши карты: Q-10-7-4-2, у дилера – тройка. Ожидаемый проигрыш при замене двойки – \$152, при немедленной капитуляции – \$100 (ставка ANTE).

В погоне за стритом

Четыре карты, которые можно улучшить до *стрита*, разумно разбить на две категории:

– 2-ранговый стрит, когда для образования *стрита* надо получить карту одного из двух рангов (например, J-10-9-8 – *стрит* получается за счёт дамы или семёрки);

– 1-ранговый стрит, когда для *стрита* необходима карта какого-то одного ранга (например, J-9-8-7 – *стрит* образуется только при получении десятки).

К 1-ранговым стритам относятся не только комбинации с внутренней “дырой”, но и такие карты, как A-K-Q-J или 4-3-2-A. Очевидно, что шансы получить *стрит* из 2-рангового стрита вдвое выше, чем из 1-рангового. В обоих случаях при замене карты существуют дополнительные шансы, связанные с образованием *пары* (например, при покупке девятки к картам J-10-9-8 образуется пара девяток).

При замене карты стоит руководствоваться тремя основными правилами.

Правило 1. Если у вас на руках *пара* (например, Q-Q-J-10-9), то разбивать её в большинстве случаев невыгодно. На 1-ранговом стрите разбиение пары вообще не бывает корректным. Поднимайте ставку, не производя замены. На 2-ранговых стритах исключения могут быть связаны только с самыми младшими парами – парами двоек или троек.

Например, пару двоек в раскладе 5-4-3-2-2 полезно разбить, если карта дилера – от семёрки до короля включительно. В остальных случаях разбиение двоек неоправданно.

Правило 2. Если *пары* нет, то замена на 2-ранговом стрите во всех случаях целесообразна.

Правило 3. Замену карты на 1-ранговом стрите стоит производить лишь в ограниченных случаях. В каждом конкретном раскладе корректность замены определяется картой дилера. Все замены, выгодные на 1-ранговом стрите, показаны в следующей таблице:

1-ранговый стрит	Карта дилера
A-K-Q-J	2-J, K
A-K-Q-10	2-10
A-K-J-10	2-10, K, A
A-Q-J-10	2-J, A
K-Q-J-9	2-9, J, K, A
K-Q-10-9, K-J-10-9	2-10, K, A
Q-J-10-8, Q-J-9-8	2-8, K, A
Q-10-9-8	2-8
J-10-9-7, J-10-8-7, J-9-8-7	2-6
10-9-8-6, 10-9-7-6, 10-8-7-6	2-5

Чтобы отвлечься от скучных правил, рассмотрим несколько примеров. Как вы, наверное,

заметили, замена в поисках стрита целесообразна только на самых слабых комбинациях – *пустой, туз-король* или на маленькой *паре*. Но и получение *стрита* не обещает сверхприбыли, поэтому оправданная замена приводит лишь к уменьшению среднего проигрыша. Зато неправильная замена способна перевернуть всё с ног на голову.

1. Ваши карты: J-J-10-9-8, у дилера – шестёрка. Средний проигрыш при замене валета с разбиением пары – \$37. Но отказ от замены позволяет рассчитывать на довольно большой выигрыш – \$116.

2. Ваши карты: 5-4-3-3-2. Разбиение пары троек выгодно при любой карте дилера от семёрки до дамы. В остальных случаях замена некорректна.

3. Ваши карты: 5-4-4-3-2 или 5-5-4-3-2. Разбиение пары не выгодно ни при каких обстоятельствах.

4. Ваши карты: 6-5-4-3-3. Разбиение пары оправданно, если у дилера девятка или десятка. В остальных случаях от замены следует отказаться.

5. Ваши карты: A-J-10-9-8, у дилера – король. Ожидаемый проигрыш при оправданной замене туза – \$41, без замены – \$100 (ставка ANTE).

6. Ваши карты: A-K-J-10-7, у дилера – дама. Ожидаемый проигрыш при невыгодной замене семёрки – \$111, без замены – \$100 (ставка ANTE).

7. То же самое, но у дилера – пятёрка. Средний проигрыш при корректной замене семёрки – \$82, без замены – \$100 (ставка ANTE).

В поисках мастевой комбинации (флеш, стрит-флеш, флеш-рояль)

Иногда встречаются комбинации карт, на которых можно надеяться прикупить либо *стрит*, либо *флеш*. Последний вариант более выгоден.

Пример:

Ваши карты – J-10-9-2 пик и восьмёрка треф, у дилера – пятёрка бубён. При замене двойки пик в надежде получить стрит к J-10-9-8 средний проигрыш составляет \$34. При замене восьмёрки треф проигрыш уменьшается до \$11.

Поиск *флеша* предпочтительнее – это можно объяснить и “на пальцах”. При замене пиковой двойки для *стрипа* необходима одна из 8 карт (4 дамы плюс 4 семёрки). Если же заменяется восьмёрка трэф, то для образования *флеша* подходит любая из оставшихся 9 пик. “Свободных” пик больше, чем дам и семёрок, к тому же за *флеш* платят больше, чем за *стрип*.

Напрашивается вывод, что ограничений при замене карты в поисках *флеша* должно быть меньше, чем для *стрипа*. Это действительно так: если вы не разбиваете *пару*, ни о чём думать не надо – замена оправданна всегда.

Более того, в ряде случаев *пару* полезно разбить, но это надо делать с осторожностью. Мы не можем привести здесь полный перечень обоснованных разбиений, и это было бы ни к чему: результаты с трудом поддаются систематизации, и запомнить их практически невозможно. Ограничимся лишь некоторыми принципами и советами:

- Чем младше карта из пары, тем шире возможности для разбиения, и наоборот. Не разбивайте *пару* девяток или старше. *Пару* двоек лучше разбить; в подавляющем большинстве случаев разбиение оправданно и для *пары* троек.
- Если карта дилера младше карты из *пары* или совпадает с ней по рангу, то разбивать *пару* не стоит.
- Очевидно, что карта дилера, относящаяся к масти, в которой вы ищете *флеш*, ухудшает ваши шансы, и замена становится более рискованной. Но по сравнению с остальными принципами роль этого фактора невелика.
- Чем старше 3 ваших карты, не входящие в *пару*, тем больше возможностей для удачной замены.
- Если одна из ваших карт совпадает по рангу с картой дилера, то шансы на выгодную замену ухудшаются.

Рассмотрим примеры:

1. Ваши карты: *A-K-Q-6* пик и *шестёрка* трэф. Разбиение *шестёрок* оправданно при любой карте дилера от *семёрки* до *туза*. В остальных случаях замена невыгодна.

2. Ваши карты: *Q-J-10-6* пик и *шестёрка* трэф. Разбиение *пары* полезно при любой карте дилера от *семёрки* до *девятки*. Если у дилера *король* или *туз* любой масти, кроме пик, разбиение всё ещё обоснованно. В остальных случаях лучше обойтись без замены.

3. Ваши карты: *A-K-Q-7* пик и *семёрка* трэф. Разбиение *семёрок* выгодно при любой карте дилера от *восьмёрки* до *валета*, а также при *короле*. В других случаях замена нецелесообразна.

4. Ваши карты: 7-4-3-2 пик и семёрка треф. Независимо от карты дилера, разбиение семёрок в этом раскладе невыгодно.

5. Ваши карты: A-K-Q-8 пик и восьмёрка треф. Разбиение восьмёрок оправданно, если у дилера – от девятки до валета в любой масти, кроме пик. В противном случае замена некорректна.

6. Ваши карты: A-K-Q-9 пик и девятка треф. Разбиение девяток не выгодно ни при каких обстоятельствах.

Если ваши карты позволяют рассчитывать на *стрит-флеш* или на *флеш-рояль*, дело обстоит проще. Эти комбинации ценятся высоко, кроме того, замена даёт ряд дополнительных преимуществ: при случае может образоваться не только *пара*, но и обычный *стрит*. Шансы на выигрыш, как правило, велики.

Примеры:

1. Ваши карты – J-10-9-8 пик и туз треф, у дилера – пятёрка бубён. Ожидаемый выигрыш при замене туза треф – \$304.

2. Ваши карты – J-10-9-8 пик и девятка треф, у дилера – пятёрка бубён. Замена с разбиением девяток приносит в среднем \$309. Ожидаемый выигрыш при сохранении пары – \$99.

Имея 2-ранговый мастевой стрит или 4 карты из *флеш-рояля*, замену надо производить независимо от наличия *пары*. Но не забывайте о дилере: если у вас A-Q-J-10 бубён, а у него бубновый король, надежды могут быть связаны максимум с *флешем*. Разбиение пары (в таком раскладе, как A-Q-J-10-10) уже не обоснованно.

Если мастевой стрит 1-ранговый и у вас есть *пара*, замена иногда становится невыгодной. Сформулированные выше принципы разбиения пар действуют и здесь, но простор для замен значительно шире. Дилемма возникает только при разбиении *крупной пары*.

Пример:

Ваши карты – 4-3-2-A пик и туз треф, у дилера – восьмёрка бубён. Замена туза треф позволяет рассчитывать на \$107, а пара тузов должна принести \$155.

Имейте в виду, что ценность *пары* сильно понижается, если карта дилера старше, чем карта из *пары*.

Примеры:

1. Ваши карты – Q-J-10-8 пик и дама треф, у дилера – туз бубён. С учётом карты дилера ценность пары невысока, ожидаемый выигрыш без замены – \$60. Разбиение пары безусловно выгодно – \$192.

2. То же самое, но у дилера – девятка бубён. Ценность пары существенно выше – \$132. А при замене карта дилера мешает образованию обычного стрита, и разбиение уже не эффективно – \$125.

3. То же самое, но у дилера – король пик. Здесь действуют два противоположных фактора: пиковый король мешает образовать флеш (и ставит замену под сомнение), но понижает ценность уже имеющейся пары (и наводит на мысль о её разбиении). Последний фактор гораздо важнее: ожидаемый выигрыш без замены – \$62, а разбиение дам должно принести \$173.

И последнее. На пути к мастевой комбинации иногда возникает подводный камень, и его надо уметь обходить. Речь идёт о ситуации, когда у вас на руках *стрит*. Рассмотрим случай, когда замена кажется наиболее привлекательной.

Ваши карты – K-Q-J-10 пик и девятка треф, у дилера – нейтральная семёрка бубён. В результате замены девятки может образоваться целая куча выгодных комбинаций: *флеш-рояль*, *стрит-флеш*, *флеш*, новый *стрит*, не говоря уж о *парах*. Но *стрит*, полученный нами с раздачи, – довольно сильная комбинация, разбивать её не следует никогда! Без замены ожидаемый выигрыш составляет \$539, замена снижает его до \$415.

Конечно, всё это относится и к разрушению более высоких покерных комбинаций. Бессмысленно, например, разбивать *флеш* в надежде на *стрит-флеш* или *флеш-рояль*.

На что можно рассчитывать?
Средний доход казино

За последние годы оазис-покер в России претерпел очень большие изменения. Все они направлены на повышение шансов игрока и, соответственно, на уменьшение среднего дохода игорных заведений. Это не удивительно: не так давно покер для игрока был уж слишком невыгодной игрой. Ещё в 1996 году даже в Москве крайне редко встречались казино, где игроку разрешали бы заменять карту. Игра, как правило, шла на одном боксе без всяких замен (на остальных боксах можно было играть только втёмную), доходы казино переваливали за 5,2%. Это означает, что каждые \$100, поставленные в бокс ANTE, приносили казино средний

доход, превышающий \$5,2.

Но это относилось только к тем игрокам, которые при подъёме ставки придерживались стратегии, близкой к оптимальной. В реальной жизни доход казино на оазис-покере был ещё больше. Чем слабее действовал игрок, тем больший процент доставался на долю заведения.

Это было не сравнимо ни с рулеткой, ни, тем более, с блэкджеком. Блэкджек для сильного игрока – практически равная игра, а на рулетке казино имеет небольшой математический перевес за счёт нуля. В одном случае из 37 шарик попадает на ноль, и ваша ставка уходит заведению. Поэтому при каждом запуске рулеточного колеса вы в среднем теряете $1/37$ сделанной вами ставки. Это и есть средний доход казино на рулетке – $1/37$ или примерно 2,7%. Почти в два раза меньше, чем приходилось на долю заведения в оазис-покере без права замены карты.

Такой покер, естественно, начал терять популярность, поэтому игорные заведения сделали игрокам “шаг навстречу”. В большинстве российских казино замена карты была разрешена, но отказаться от игры после неудачной замены было невозможно. Замена карты сопровождалась обязательным подъёмом ставки. Если игрок действовал по достаточно разумной стратегии, средний доход казино сокращался до 2%. С точки зрения математики, покер оставил рулетку позади и стал игрой более привлекательной.

Но история на этом не остановилась. Следующий шаг – появление права на капитуляцию при неудачной замене карты и разрешение играть на двух боксах без всяких “тёмных”. Настало время того варианта игры, который сегодня встречается в большинстве заведений и который мы не без оснований назвали стандартным. Стратегия игры в новых условиях немного изменилась: получив право сдаваться после замены, игрок приобрёл дополнительную степень свободы – возможности для выгодных замен стали несколько шире.

Если придерживаться линии игры, описанной в предыдущей главе, *средний доход казино совсем невелик – примерно 1%*. А если вспомнить раздел “Когда поднимать ставку?”, то у игрока появляются дополнительные шансы при игре на двух боксах – на втором боксе на долю казино достаётся немногим более 0,5%. Поэтому часто можно увидеть, как сильный игрок делает на боксах неравноценные ставки: на второй бокс ставится больше, чем на первый.

Только следует помнить, что все эти показатели – *усреднённые* и в реальной игре возможны очень большие отклонения. Более того, в оазис-покере эти отклонения бывают существенно выше, чем в блэкджеке или на рулетке. Можно неделями сидеть в казино, но так и не дожидаться появления высокой и хорошо оплачиваемой покерной комбинации. А если она вдруг приходит, немедленно выясняется, что у дилера “нет игры”...

Но бывает, конечно, и наоборот: отклонения от среднего начинают работать на вас. По

сравнению с другими играми казино, роль везения в покере особенно велика. В счастливые для вас дни оазис-покер вполне оправдывает своё название.

Насколько сильна открытая карта дилера

Итак, средний проигрыш игрока оказался небольшим и при игре на одном боксе составляет 1%. Конечно же, это априорный показатель, он характеризует ваши шансы до раздачи карт. Во многих не совсем очевидных ситуациях, возникающих за игрой, полезно иметь представление о своих шансах в зависимости от карты, которую вы видите у дилера. Тем более, что по своей силе карта, приходящая дилеру, вовсе не адекватна той же карте, оказавшейся на руках у игрока.

Сильнейшая карта игрока – туз, а сила других карт убывает в естественном порядке: чем младше карта, тем она слабее. Играть с тузом, как правило, выгоднее, чем с королём, с десяткой – лучше, чем с девяткой. Но по отношению к карте дилера этот принцип неприменим. Посмотрим на средний доход казино, если открытая карта дилера известна априори:

A 7,8% 7 0,1%

K 3,9% 6 –3,4%

Q 17,8% 5 –6,9%

J 14,5% 4 –10,6%

10 11,2% 3 –14,3%

9 7,2% 2 –17,8%

8 3,6%

Самой сильной картой крупье оказалась дама, а туз и король занимают в этом ранжире не слишком почётное место. С точки зрения дилера, туз близок по силе к девятке, король – к восьмёрке. На самом деле, всё объясняется очень просто: как туз, так и король способствуют образованию комбинации *туз-король*. С этой слабейшей значимой комбинацией дилер вынужден “играть” и в большинстве случаев проигрывает.

Это немного переключается с одной забавной задачкой. Попробуйте её решить.

За покерным столом находится игрок, которому перед началом каждой раздачи кладут три туза. Остальные две карты, а также карты дилера приходят случайно. За другим столом сидит игрок, который регулярно получает три двойки. Оба игрока каждый раз ставят по \$100 и находятся в идентичных условиях. Какой игрок выиграет больше – первый или второй? На

кого из них вы бы поставили?

Тройка А-А-А сильнее, чем *тройка 2-2-2*, и ответ кажется столь очевидным, что немедленно приходит мысль о подвохе. И подвох действительно есть: дело в том, что на первом столе комбинация *туз-король* приходит дилеру значительно реже, чем на втором. Целых три туза, порождающих эту комбинацию, “заняты” первым игроком. Поэтому вероятность *пустой* комбинации у крупье на первом столе повышается – три туза будут чаще играть вхолостую, чем три двойки.

Как показывают расчёты, этот фактор – безусловно, определяющий. Вот конкретные цифры: в каждой “усреднённой” раздаче первый игрок выигрывает \$515, второй – \$535. Если вы догадались поставить на второго игрока, вы победили.

Игра втёмную и ставка на бонус

Оба этих варианта игры, безусловно, относятся к игре на удачу. И в том, и в другом случае вы находитесь в довольно рискованном положении. Посмотрим на цифры.

Игра втёмную. Анализ показывает, что при игре втёмную средний доход казино составляет 16,6%. Сделав начальную ставку \$100, вы проиграете в среднем \$16,6.

Ставка на бонус. Если придерживаться таблицы оплаты бонусов, приведенной на стр.&, то средний доход казино составляет около 52%. По своей сути ставка на бонус очень напоминает игру в лотерею. Несмотря на то, что математика работает против вас, вам предоставляется шанс испытать судьбу и, быть может, увеличить свою ставку в сотни и даже в тысячи раз.

Факторы озарения, вдохновения и даже ясновидения сбросить со счёта невозможно. Модель, с которой работает математика, несовершенна и порой не охватывает того, что происходит в реальной жизни. С одним из авторов недавно произошёл такой случай.

Более часа он сидел за покерным столом, находясь под гнётом крошечного невезения. Один раз удалось получить *две пары*, но достижения на этом исчерпывались. То ли с горя, то ли по какому-то наитию, но автор впервые в жизни отважился сыграть на бонус, поставив \$5. И что вы думаете – немедленно пришёл *стрит*. А после этого судьба сразу перевернулась, этот вечер не попал в число неудачных.

Отклонения от стандарта

Почти в каждом российском казино можно встретить те или иные отклонения от рассмотренного нами стандартного оазиса. В подавляющем большинстве случаев они направлены не на увеличение дохода заведений, а на повышение шансов игрока. Ничего удивительного в этом нет: в игорном бизнесе очень сильна конкуренция, идёт жёсткая борьба

за клиента, и казино всеми силами привлекают к себе игроков, вводя заманчивые модификации правил.

Сейчас мы рассмотрим наиболее типовые отклонения от стандарта, встречающиеся в российских игорных заведениях. Как правило, вариации правил требуют определённых изменений в стратегии игры, однако подобный анализ выходит за рамки этой книги. Правда, в некоторых случаях мы дадим кое-какие рекомендации и посмотрим на изменение среднего дохода казино. А в заключение обзора мы познакомимся с вариантами оазис-покера, которые имеют самостоятельную основу и не базируются на стандартном оазисе.

Повышенные выплаты

Если вам пришёл *стрит*, *флеш* или *фулл*, то в случае выигрыша ставка BET будет оплачена 5:1, 6:1 и 8:1 соответственно. Напомним, что в стандартном оазисе эти выплаты составляют 4:1, 5:1 и 7:1.

Замены в поисках стрита или флеша делаются чуть-чуть посвободнее, хотя обмен карты на *тройке* или *двух парах* по-прежнему невыгоден. По сравнению со стандартным оазисом ваши шансы увеличиваются, математический перевес оказывается на стороне игрока. В принципе, можно рассчитывать на небольшой *средний* выигрыш. Ещё раз подчёркиваем, что в оазис-покере отклонения от среднего могут быть очень велики и бывают существенно выше, чем в блэджеке или на рулетке.

Повторный обмен

Если замена карты оказалась неудачной, можно снова поменять карту. Как и при первом обмене, за повторный обмен взимается плата в размере ставки ANTE.

При каждой замене можно последовательно применять те принципы, которые уже известны нам по стандартному оазису. В этом случае шансы оказываются на вашей стороне, в среднем эта игра позволяет надеяться на незначительный выигрыш. Видимо, по этой причине некоторые казино устанавливают за повторный обмен повышенную плату – двойную ставку ANTE. В такой ситуации выгодные возможности для второго обмена резко ограничиваются.

Обмен карты дилера

Самая обидная ситуация в оазис-покере – когда у вас на руках высокая покерная комбинация, а дилер, увы, “не играет”. Во многих казино в такой ситуации игроку предоставляется дополнительная возможность – попросить дилера заменить одну свою карту, надеясь на появление у него значащей комбинации.

Плата за обмен составляет одну ставку ANTE. К тому же, если после обмена дилер по-прежнему “не играет”, никакого выигрыша вы не получите – даже начальная ставка ANTE останется неоплаченной. Карта дилера, которую он заменяет, вовсе не произвольная: обычно это *старшая* карта в его пустой комбинации. Это правило никогда не позволяет дилеру натянуть себе комбинацию *туз-король*, и ваш практически единственный шанс связан с образованием у него *пары*.

Несмотря на все эти ограничения, при разумном использовании новой возможности ваши шансы увеличиваются более, чем на 0,8%. Обмен карты дилера приносит прямую выгоду (в среднем!), если ваша комбинация – *стрит* или выше. Из этого правила есть только одно редко встречающееся исключение – у вас на руках *стрит*, а четыре младшие карты дилера одной масти, что при случае позволяет ему образовать мастевую комбинацию.

Многие игроки меняют карту дилера, имея *тройку*. Это вполне приемлемое решение, особенно если ваши карты не совпадают по рангу с четырьмя младшими картами дилера. При игре на одном боксе такая замена не обещает ни приобретений, ни потерь. Но при наличии совпадений шансы дилера купить себе *пару* падают – замена становится немного рискованной. Если же вам известны карты на двух боксах, то замена приносит определённую выгоду даже при одном совпадении.

Замена нескольких карт

При желании можно заменить не одну свою карту, а сразу две, причём плата за обмен по-прежнему взимается в размере ставки ANTE. В некоторых заведениях разрешают обменивать все свои карты – сразу пять.

Совсем “любвеобильное” правило было введено в одном из казино Ростова-на-Дону: за ставку ANTE разрешалось менять любое число карт. Стратегия обмена в такой ситуации становится довольно замысловатой, но ожидаемый выигрыш игрока существенно переваливает за 10%(!). Но, по всей видимости, до правильной линии игры никто не додумался – казино обошлось практически без ущерба. Со временем эту игру, конечно же, прекратили.

По поводу замены всех пяти карт многие думают, что она не выгодна ни при каких обстоятельствах. Даже на *пустой* комбинации заменять карты вроде бессмысленно: ведь повторный обмен будет недопустим – не лучше ли сразу капитулировать? Но давайте вспомним, что написано в предыдущей главе об относительной силе той или иной карты дилера. Если у него мелкая карта, ваши априорные шансы на выигрыш выглядят очень неплохо. И действительно: когда у дилера двойка, тройка или четвёрка, замена пяти ваших разрозненных карт в среднем оказывается оправданной. А если какая-то ваша карта совпадает по рангу с картой дилера, то замена целесообразна даже при пятёрке или шестёрке.

Одновременная замена двух карт бывает полезна во многих случаях. Но даже в сочетании с

обменом одной карты она не приносит игроку таких дивидендов, как рассмотренный нами *повторный обмен*. Тем не менее, в некоторых казино разрешают менять две карты только за двойную ставку ANTE. Чтобы не усложнять жизнь, ограничимся только одним советом: такие замены делать не стоит.

Покупка шестой карты

Вместо обычного обмена вы получаете на руки шестую карту, а при сравнении вашего расклада с картами дилера он выберет вашу сильнейшую 5-карточную комбинацию. Плата за покупку обычная – ставка ANTE.

Расставаться с пятой картой уже не нужно, поэтому стратегия игры в целом упрощается. В частности, исчезает проблема разбиения *пары* при поиске мастевой комбинации. Имея четыре карты одной масти и пятую карту, образующую *пару*, покупать шестую карту выгодно всегда. Кроме того, покупка оказывается оправданной на *тройке*, однако, имея *две пары*, от шестой карты лучше отказаться.

В некоторых московских казино покупка шестой карты получила дальнейшее развитие. После покупки разрешается сделать обмен, который обходится ещё в одну ставку ANTE. Одна из шести карт выбрасывается, а взамен дилер выдаёт вам новую карту. Кажется, что игроку предоставляются слишком большие преимущества, но есть важный противовес: комбинация *туз-король* из игры исключена, дилер “играет”, начиная с *пары*.

При отсутствии комбинации *туз-король* игроку становится значительно труднее, но его шансы на втором боксе по сравнению с первым увеличиваются более резко. В рассмотренном варианте игры казино имеет небольшой математический перевес на первом боксе, однако второй бокс позволяет игроку полностью отыграться. По сумме двух боксов незначительное преимущество оказывается на стороне игрока.

Привилегии при игре втёмную

Такие привилегии встречаются редко. В одном из столичных казино решили провести небольшой эксперимент: при игре втёмную ставка BET составляла не двойную ставку ANTE, а одинарную. Более того, если игрок выигрывал у “играющего” дилера на комбинации *туз-король*, ставка BET оплачивалась не 1:1, а 3:1. Впрочем, последнее правило действовало в этом казино не только при игре втёмную, но и в обычной игре.

Скажем сразу, чем это закончилось. После определённой домашней подготовки в казино пришёл профессиональный игрок, который прекрасно ориентировался в математике покера. Он выложил перед крупье груды игровых фишек и попросил его самостоятельно делать максимальные ставки на всех боксах. Администрация дала добро, договор состоялся. Игра, естественно, проводилась втёмную – дилер играл сам с собой. Вокруг собрались зрители,

никогда не видевшие столь необычного аттракциона, а профессионал отправился пить чай с пирожными. Покончив с чаем, он уселся за стол для блэкджека.

Через какое-то время он подошёл к без усталости игравшему дилеру, забрал свой выигрыш и одарил его щедрыми чаевыми. После небольшого совещания администрация восстановила обычные правила игры втёмную, и эта оригинальная разновидность оазиса навеки канула в Лету.

Как мы видели в предыдущей главе, при игре втёмную казино имеет значительный математический перевес – 16,6%. Но когда ставка ВЕТ становится вдвое меньше, всё буквально переворачивается. Преимущество переходит к игроку – его ожидаемый выигрыш превышает 1,2%. А повышенные выплаты за комбинацию *туз-король* добавляют сюда ещё 0,3%. Наш профессионал действовал очень осмысленно: его перевес над казино составлял более 1,5%.

К сожалению, наше государство почему-то прекратило платить нормальные деньги за математику. Наверное, ему виднее. Но упражнения в математической науке, как ни странно, ещё полезны. Неужто науку не перешибить?!

Обмен информацией

В некоторых казино игрокам, находящимся за одним столом, разрешают обмениваться между собой информацией. Проще говоря – подглядывать друг к другу в карты. Правда, в московских игорных заведениях такого нам видеть не приходилось.

Самая важная информация, которую можно извлечь из “подглядывания”, – количество карт, совпадающих по рангу с картой дилера. В главе *Стратегия и математика игры* мы, в частности, говорили, что даже на *пустой* комбинации бывает полезно поднимать ставку при наличии хотя бы *двух совпадений*.

Мы, конечно, имели в виду, что вы располагаете информацией максимум о двух боксах. Если количество доступных боксов *более четырёх*, необходимо сделать поправку. Для подъёма ставки на *пустой* комбинации требуется уже не два совпадения, а три (больше, как легко догадаться, не бывает – в колоде всего четыре масти).

Чтобы показать, насколько важна информация о картах других игроков, вспомним об одном интереснейшем (и уже историческом) эпизоде. В нём участвовал Валерий Львович Железняков, выдающийся профессиональный игрок, известный в игроцких кругах под именем Партизан. В молодости он на спор обгонял арифмометр (помните, была такая счётная машинка – “Феликс”?). А совсем недавно – в 1997 и в 1999 годах – дважды подряд завоевал звание абсолютного чемпиона России по подкидной игре. Так теперь называют знакомого всем

россиянам подкидного дурака.

Одно из московских казино предложило Валерию Львовичу играть на шести боксах в открытую. Он применял всю великую мощь своих счётных способностей и затрачивал на одну раздачу до 20 минут. Играл он крупно – от \$100 – и довольно долго. В итоге он победил, выиграл около \$15 тыс., хотя по предварительной договорённости, любая из сторон должна была вернуть в случае выигрыша 90%. Но результат говорит о том, что грамотное использование дополнительной информации даёт игроку вполне ощутимое преимущество.

Игра с джокером

Такая игра допускает много различных вариантов. Бывает, что джокер – это отдельная 53-я карта, которую добавляют к колоде. А иногда функции джокера исполняет одна из обычных 52 карт.

В принципе, джокер заменяет любую карту колоды, поэтому значащие покерные комбинации образуются чаще, чем обычно. Это относится в равной степени и к игрокам, и к дилеру. Но поскольку высокие комбинации обещают игроку повышенные выплаты (в отличие от дилера), его шансы на выигрыш при наличии джокера улучшаются. В целом джокер приносит игрокам куда больше пользы, чем крупье.

Если джокером служит отдельная 53-я карта, то чаще всего его разрешают использовать для образования только двух комбинаций – *стрита* или *флеша*. Например, разномастные 10-9-7-2-Joker – это не более, чем *пустая* комбинация, а вот 10-9-7-6-Joker – уже *стрит*, т.к. джокер в этом раскладе играет роль восьмёрки. Обычно считают, что по своей силе этот стрит уступает любому другому стриту без джокера. Если у вас на руках джокер и K-Q-J-10 одной масти, то это *флеш*, но никак не выше. Для образования *флеш-рояля* или *стрит-флеша* джокер, согласно правилам, не подходит.

Однако в последнее время приобрёл популярность другой вариант игры. Его часто называют J-покером. В роли джокера выступает одна из обычных 52 карт, но эта карта не фиксированная. За столом установлено специальное электронное табло, во время раздачи карт кто-то из игроков нажимает кнопку, и на табло высвечивается та карта, которая в текущей игре будет заменять джокера.

Каждая из 52 карт появляется на табло с одинаковой вероятностью, хотя иногда на нём можно увидеть не очень-то радостный для игрока текст: “*Dealer’s Open Card*”. Это означает, что роль джокера будет сейчас выполнять открытая карта дилера, а это, конечно, даёт дилеру заметное преимущество. По нашим сведениям, такое событие обычно происходит с вероятностью 3/55, т.е. примерно 1 раз из 18. Хотя в некоторых казино это случается несколько чаще.

Никаких ограничений на образование высоких покерных комбинаций с помощью джокера в этой игре нет. Благодаря джокеру, можно собрать и *флеш-рояль*, и *стрит-флеш*, и обычную *пару*. Единственное и не очень принципиальное исключение – *тройка*, которая при наличии джокера невозможна. Такая комбинация, как Q-Q-9-5-Joker, считается не *тройкой*, а *двумя парами* (пара дам и пара девяток).

Комбинации *туз-король* в J-покере нет. Дилер “играет”, начиная с *пары*. Зато с помощью джокера можно набрать самую высокую и в принципе непобиваемую комбинацию, которая называется *покер*. Это пять карт одного ранга, например, пять валетов – они образуются из четырех обычных валетов и джокера.

Если дилер “играет” и проигрывает, то выплаты по ставке ВЕТ на старших покерных комбинациях по сравнению с обычным покером немного занижены:

Покер	150:1
Флеш-рояль	75:1
Стрит-флеш	35:1
Каре	15:1
Фулл	7:1
Флеш	5:1
Стрит	4:1
Тройка	3:1
Две пары	2:1
Пара	1:1

Замена карты осуществляется, как обычно. Возможен обмен сразу двух карт, но это обходится в двойную ставку ANTE. В некоторых казино допускается обмен карты дилера.

Когда в игре участвует джокер, возможности при замене карт становятся значительно богаче. В главе ***Стратегия и математика игры*** мы ввели понятия 2-рангового стрита (типа Q-J-10-9) и 1-рангового стрита (типа Q-J-10-8) – 4-карточных комбинаций, из которых при получении новой карты образуется *стрит*. В первом случае это должна быть карта одного из двух рангов (в нашем примере – король или восьмёрка), во втором – только одного ранга (девятка). Но если у вас на руках джокер, можно говорить даже о 4-ранговых стритах! Из такой комбинации, как Q-J-10-Joker, *стрит* образуется при покупке карты одного из четырёх рангов – туза, короля, девятки или восьмёрки. А комбинация Q-J-9-Joker относится к 3-ранговым стритам: *стрит* получается за счёт короля, десятки или восьмёрки.

Если открытая карта крупье – джокер, у дилера обязательно будет “игра”, поэтому замены надо проводить особенно резко. В частности, полезно делать замену на *тройке* (чтобы набрать *каре* или *фулл*) и на *двух парах* (с целью получить *фулл*). Во всех случаях разумно делать замену на четырёх картах одной масти – даже если вы разбиваете *пару* тузов. И даже на 2-ранговых стритах разбиение *пары* оправданно практически всегда.

Появляется ряд новых полезных замен и в других ситуациях. Например, математически выгодной оказывается замена на *каре*: пятая посторонняя карта выбрасывается в надежде набрать *покер* и получить за него крупную выплату. В некоторых редких случаях встречаются корректные замены двух карт за две ставки ANTE. Например, при наличии K-Q-J или Q-J-10 одной масти. Возможность получить джокера и при случае набрать мастевую комбинацию или *стрит* перевешивает удвоенную плату за обмен, и замена двух карт становится обоснованной.

Бесплатный обмен карт – как игроком, так и дилером

Этот вариант покера появился в России в день открытия московского казино *Beverly Hills*. При желании игрок может заменить одну или две своих карты совершенно бесплатно.

Имеются, однако, два существенных противовеса. Во-первых, замена обязательно сопровождается подъёмом ставки. Отказаться от игры после неудачной замены невозможно. Во-вторых, точно такое же право на замену имеет крупье. После того, как он открывает свои карты, он может улучшить собственную комбинацию за счёт обмена одной или двух карт. При этом, как и во всех других разновидностях покера, дилер действует *абсолютно автоматически*. Он обменивает свои карты по крайне простому и чётко определённом алгоритму. В частности, он не имеет права разбить *пару*, пытаясь натянуть *стрит* или мастевую комбинацию. Имея, например, K-Q-J-10 пик и валета трэф, он обязан заменить две младшие карты, не входящие в *пару*: десятку и даму пик.

Комбинации *туз-король* в этой игре не существует. Дилер “играет”, начиная с *пары восьмёрок*. Если у него младшая *пара* (скажем, пара шестёрок), то “игры нет” и он просто оплачивает игрокам ставки ANTE.

Если “играющий” дилер проигрывает, то шкала выплат по ставке BET по сравнению со стандартным оазисом немного занижена. Хотя к выплатам за старшие покерные комбинации, начиная с *флеша*, это не относится:

Флеш-рояль	100:1
Стрит-флеш	50:1
Каре	20:1
Фулл	7:1
Флеш	5:1
Стрит	3:1
Тройка	2:1
Две пары	1:1
Пара восьмёрок или старше	1:1

Как правило, игрок может вести “нормальную” игру лишь на одном боксе. На остальных боксах разрешают играть только втёмную.

Игра на трёх картах

В этой довольно простой, но оригинальной разновидности покера и дилер, и игроки получают всего по три карты. Такой покер называют трёхкарточным. Значащих комбинаций только пять: самая старшая – *стрит-флеш*, далее по убыванию следуют *тройка*, *стрит*, *флеш* и, наконец, *пара*. Комбинация 3-2-A считается младшим *стритом*.

Не следует удивляться, что *тройка* старше, чем *стрит*, а *стрит* старше *флеша*. При установлении старшинства по-прежнему учитывается частота появления той или иной комбинации, но с раскладами из трёх карт дело обстоит не так, как с 5-карточными. Из 52 карт колоды можно образовать 22100 различных 3-карточных раскладов. Число раскладов в каждой из покерных комбинаций показано ниже:

Стрит-флеш	48
Тройка	52
Стрит	720
Флеш	1096
Пара	3744
Пустая комбинация	16440

Перед началом игры каждый игрок делает, как обычно, исходную ставку ANTE (хотя есть и другие возможности, о которых мы вскоре узнаем). Дилер раздаёт карты взакрытую. Ни открытой карты дилера, ни замены карты у игрока в этом варианте покера не существует. Дилер “играет”, начиная с *пустой комбинации, возглавляемой дамой*.

Посмотрев три своих карты, вы можете либо отказаться от игры, что приводит к потере ставки ANTE, либо поднять ставку. В последнем случае ставка BET составляет не двойную ставку ANTE, а одинарную.

Если у дилера “нет игры”, ваша ставка ANTE оплачивается 1:1. Если дилер “играет”, то при проигрыше вы теряете ставки в обоих боксах, а при выигрыше каждая ставка будет оплачена 1:1. Кроме того, существует *призовая выплата по ставке ANTE*, но на неё можно претендовать,

получив одну из трёх самых высоких покерных комбинаций:

Стрит-флеш	4:1
Тройка	3:1
Стрит	1:1

Существенно, что эту выплату вы получите независимо от карт дилера. Есть у него “игра” или он “не играет”, пришла к нему комбинация старше вашей или младше – призовая выплата вам обеспечена. Однако по ставке BET никаких дополнительных выплат не предусмотрено.

Перед раздачей карт вместе со ставкой ANTE (и даже вместо неё) можно сделать другую ставку, которая называется PAIR-PLUS. Соответствующие игровые фишки кладутся в кружочек над боксом ANTE – в стандартном оазисе здесь делают ставки на бонус. И действительно, ставка PAIR-PLUS во многом напоминает ставку на бонус: по сути игрок заключает пари, что ему на руки придёт значащая комбинация. Размер этой ставки никак не связан с величиной ставки ANTE. Диапазон и той, и другой ставки за игровым столом – один и тот же (например, от \$10 до \$500).

Если вы получили пустую комбинацию, ставка PAIR-PLUS тут же теряется. Такая же участь постигнет вас, если вы вздумаете отказаться от подъёма ставки ANTE на значащей комбинации (на самом деле, подобный отказ крайне невыгоден). Но во всех остальных случаях ваша ставка будет оплачена независимо от тех карт, которые достались дилеру. Таблица соотношений чаще всего выглядит так:

Стрит-флеш	40:1
Тройка	20:1
Стрит	5:1
Флеш	4:1
Пара	1:1

Максимальная выплата стола в трёхкарточном покере не устанавливается – сколько вы выиграете, столько и получите. Добавим, что игроков, как правило, не ограничивают в количестве боксов и разрешают вести игру на любых боксах, не занятых другими игроками. Если за столом находится несколько игроков, между ними возможен легальный обмен информацией.

Let it Ride

Этот вариант оазис-покера давно популярен в США, хотя в российских казино он пока не прижился. Он совсем не похож на те разновидности покера, которые мы до сих пор рассматривали. На русский язык название игры можно перевести как “*Оставляй ставку на столе*”.

С первого взгляда игра напоминает видеопокер, знакомый нам по игровым автоматам. Игрок получает 5-карточный расклад, и, если при этом образуется какая-то покерная комбинация, дилер выплачивает ему выигрыш. Младшей значащей комбинацией считается *пара*, состоящая из десятков, а шкала выплат может выглядеть так:

Флеш-рояль	1000:1
Стрит-флеш	200:1
Каре	50:1
Фулл	11:1
Флеш	8:1
Стрит	5:1
Тройка	3:1
Две пары	2:1
Пара десятков или старше	1:1

Но, в отличие от видеопокера, игра проводится довольно хитроумно. Сделав начальные ставки, игроки получают от дилера всего по три карты, а ещё две кладутся закрытыми перед дилером. Эти две карты – “общие”, они дополняют 3-карточный расклад каждого игрока до 5-карточного. Увидев три исходные карты, игрок вправе сделать вторую ставку, равную начальной, а может не делать этого. После того, как игроки приняли то или иное решение, дилер переворачивает одну из закрытых карт. Каждый игрок оценивает получившийся 4-карточный расклад и при желании может сделать ещё одну ставку (независимо от того, делал ли он вторую ставку). Теперь дилер открывает последнюю закрытую карту, игроки предъявляют свои, и наконец, происходит расплата.

Иногда игра протекает “с точностью до наоборот”. Перед раздачей карт игрок делает три одинаковые ставки. В процессе игры он может снять со стола одну или две ставки, а может оставить их на столе.

Часть 2.1 Клубный покер

Клубный покер отличается от покера против казино, как великосветский бридж от игры в чапаевцы. Дилер казино действует по заданной схеме и в свободе своих действий ничем не отличается от игрового автомата. Зато в живой игре противник может блефовать, играть разнообразно, творчески. Он может ошибаться сам, но и вас может заставить делать ошибки. Огромное значение приобретает психология, интуиция, умение распознать замысел партнёра, “прочитать” расклад карт в его закрытой руке.

Однако, как справедливо заметил великий С. Д. Саймон, знание математики покера стоит в ряду достоинств хорошего игрока выше умелого блефа и даже выше проницательности. Игрок, совершенно не знакомый с достижениями психологической науки и никогда не блефующий, но хорошо знающий математику покера, просто “обречён” систематически выигрывать, пока его игра будет математически обоснована.

Что мы имеем в виду, говоря “клубный покер”?

Покер между людьми.

Разновидностей у него много, но классический пятикарточный Draw Poker известен всем и каждому.

- *Каждому игроку раздаётся по 5 карт взакрытую. Покерные комбинации те же, что и в оазис-покере (см. стр. 18). Игрок делает ставку – кладёт деньги в банк, как бы заключая пари на то, что его комбинация окажется самой старшей. Кто не рискует уравнивать ставку партнёра – выбывает из борьбы за банк. После того, как все оставшиеся в игре уравнивают ставки, производится обмен*

карт: можно выбросить произвольное число карт и прикупить взамен новые. Потом снова круг торговли. Когда все ставки уравниены, игроки открывают карты – комбинации карт на руках сравниваются. Самая старшая забирает банк.

Сегодня в клубах и казино популярны многие разновидности, где какое-то количество карт раздаётся в открытую. Например, **техасский холдем** (Texas Hold'em), в котором закрытыми игроку раздаются только 2 карты. А остальные мало того, что раздаются в открытую, так ещё и принадлежат всем игрокам. Например, пришло игроку ♥А ♥5, а открылись ♥4 ♥3 ♥2. У игрока флеш-стрит. Обладатель ♠3 ♠2 имеет две пары, а тот, кто играет на ♥К ♥Q, имеет флеш.

Несмотря на свою кажущуюся простоту, игра весьма зависит от знания математики. Новичок, давший себе труд освоить математические основы, может вполне успешно противостоять профессионалам. Авторы фундаментальной книги *“Hold'em poker For Advanced Players”*, профессиональные американские игроки Дэвид Склански и Мейсон Мальмут, признавались, что они

- *долго колебались, прежде чем выпустить в свет первое издание “Холдема” в 1988 году, опасаясь (в плане игры) нелёгкой для себя жизни, что могло бы отразиться и на их благосостоянии. Однако, сделав обзор других книг о “Холдеме”, – многие из которых были дилетантскими, но наполнили рынок, – решились-таки издать свой труд. Спустя шесть лет после первого выхода “Hold'em Poker for Advanced Players” они выпустили расширенное издание. За это время покер – и холдем в частности, – распространился по всей стране...*

И не только по всей Америке. У нас в России (в частности, в Москве) в покер играют практически в каждом казино. А в казино “Космос” действует постоянный покерный клуб, где можно найти партнёров для игры в покер практически в любое время суток. Есть игра очень крупная, в которой разыгрываются десятки тысяч долларов, но есть и обычная, ровная, с начальной ставкой в 5 долларов. Наконец, для новичков открыт стол со ставкой всего в 1 доллар.

Это значит, что если вам понравится холдем, и вы приобретёте в игре какой-то опыт, то всегда можно найти множество мест, где в него играют. Но техасский холдем лишь самая популярная, но далеко не единственная разновидность клубного покера. Вот практически полный перечень разновидностей покера, в который играют в казино и покерных клубах:

1. *техасский холдем (texas hold'em)*
2. *пятикарточный стад-покер (5-card stud)*
3. *семикарточный стад-покер (7-card stud)*
4. *лоуболл с обменом (draw lowball)*

5. *разз (razz)*
6. *хай-лоу сплит (high-low split)*
7. *пятикарточный покер с обменом (5-card draw)*
8. *омаха (omaha)*

Правила всех этих разновидностей описаны в Приложении 1 – *Разновидности Покера*. Пусть вас не пугает их многочисленность. Различия между ними небольшие, а каждое описание занимает 1-2 абзаца. Тем более, что элементы стратегии во многих из них совпадают, равно как и старшинство покерных комбинаций.

Но раньше, чем мы займёмся стратегией, анализом технических приёмов розыгрыша и собственно математикой покера, хотелось бы обратить ваше внимание на то, что у покера есть собственный *этикет*, набор правил, следовать которым в покерном клубе весьма желательно. Если какие-то слова или термины покажутся вам непонятными, не пренебрегайте словариком в конце книги.

Этикет покера

Хотя покер и занимательная игра, она сохраняет свою прелесть только в том случае, если играется гладко и быстро – без задержек и проволочек. Большая доля ответственности за хорошую организацию игры лежит на заведении и его представителе – крупье. Но многое зависит и от самих игроков. От их понимания этики игры.

Чтобы каждый игрок понимал, чего от него за покерным столом ждут другие, а чего не ждут ни в коем случае, мы попытаемся сформулировать ряд правил, которых следует придерживаться, чтобы не потерять партнёров, не быть удалённым из-за стола или не прослыть грубияном, кляузным партнёром или, что ещё обиднее для игрока, “лохом стопроцентным”.

Правило №1: Не тяните время!

Далеко не в каждой сдаче вы будете бороться за выигрыш банка. Наиболее частым (и правильным) решением будет пас. А это значит, что большую часть времени за игрой в покер вы проведёте в роли стороннего наблюдателя. В минуты пассивного ожидания вам будет хотеться, чтобы ваши партнёры играли как можно быстрее.

Хорошо бы, чтобы вы помнили об этом своём желании и тогда, когда играете сами, а другие ждут. Доброжелательное отношение к спасовавшим партнёрам не должно, конечно, помешать вам сделать паузу, когда необходимо принять ответственное решение, когда нужно хорошенько подумать, всё взвесить, посчитать варианты. В таких случаях достаточно сказать: “Минуточку, пожалуйста!”, и никто вам слова не скажет: думайте себе на здоровье. Но по мере

возможности – действуйте быстро.

Став хорошим игроком, вы сумеете по-настоящему оценить временной фактор:

1. За одно и то же время вы сыграете больше сдач, и, следовательно, выиграете больше денег (так как преимущество сильного игрока сказывается в длительной игре).
2. Администрация заведения будет к вам расположена, т.к. её интересы совпадают с вашими: больше сдач – больше денег в кассе.
3. Ваш опыт и знания, почерпнутые в книгах о покере, дают вам преимущества именно в быстрой игре, когда многие решения не нужно искать за игровым столом: они являются домашними заготовками.

Правило №2: Соблюдайте очерёдность

В покере любые действия происходят по часовой стрелке, строго по очереди. Внеочередные действия игрока (даже если это заявка “пас”) не только привносят в размеренный порядок игры дезорганизующее начало и демонстрируют неуважение к устоям. Они могут дать значительное и несправедливое преимущество одному игроку перед оставшимися в игре оппонентами.

Например, если вы выбросили карты раньше времени, партнёру, который сидит перед вами, легче блефовать. Это будет не очень честно по отношению к тем, кто сидит после вас и уже решил не делать ставку. То же позиционное преимущество вы дадите одному в ущерб другому, если демонстративно приготовитесь пасовать.

Следите за игрой! Сохраняйте невозмутимость до своей заявки.

Правило №3: Не швыряйте фишки в банк

В английском языке есть даже специальный термин: *splashing the pot*, буквально означающий: шлёпнуть, бултыхнуть. И это ругательный термин. Действительно, когда игрок бросает фишки в кучу других, лежащих в центре стола, дилеру и другим игрокам трудно определить, правильную ли сумму он поставил. Иногда крупье вынужден прервать игру, чтобы пересчитать деньги в банке (так как именно крупье несёт ответственность за банк). Правильно делать так: положить свою ставку прямо перед собой на столе – не смешивая с фишками банка. Дилер проверит вашу ставку и сам переместит фишки в центр стола – к другим, уже лежащим в банке.

Правило №4: Не делайте ставку частями

Когда вы делаете ставку, независимо от того, поднимаете ли вы её или уравниваете ставку предыдущего игрока, ставьте все фишки сразу. Некоторые игроки имеют обыкновение сначала

положить в банк часть своей ставки, а затем, без устного объявления подъёма ставки, добавляют к своей ставке фишек из лежащей перед ними на столе стопки. Например, предыдущий игрок поставил в банк \$100. Наш “мудрец” говорит: “И я дал \$100” – кладёт в банк \$100. И тут же добавляет: “И сверху \$200”.

Вы должны знать, что ставки частями строжайшим образом запрещены!

Недобросовестный игрок мог бы использовать такую манеру для своего бесчестного обогащения. Первой (уравнивающей) ставкой он как бы проверяет реакцию противника. Поэтому ставьте всю сумму целиком. А ещё лучше – оповещайте дилера и игроков о подъёме ставки. По-английски это звучит как *raise* (рэйз) – повышаю.

Правило №5: Держите карты над столом

Большинство игорных заведений запрещает игрокам убирать карты за пределы поверхности стола. Даже если вы взяли карты в руки, чтобы их внимательно рассмотреть, вас попросят: “Держите карты над столом!”. Если вы не привыкнете быстро, просьбы будут всё настойчивее. Известно немало случаев, когда игрок получал “чёрную карту” (т.е. его попросту выгоняли из заведения) за нарушение этого правила.

Если, конечно, вы не мошенник, пытающийся сбросить карту под стол, то вам есть резон вообще не поднимать карты со стола по трём причинам:

1. Вы не вызовете нареканий казино.
2. Вашу карту не сможет увидеть никто из партнёров и даже зрителей.
3. Дилер не сможет обсидаться. Дело в том, что дилер смотрит прямо перед собой и держит в поле зрения все руки. Не увидев ваших карт, он может посчитать вас спасовавшим и даст причитающуюся вам карту следующему игроку. Получится конфуз...

Правило №6: Попытки увидеть чужие карты

Если человек держит карты таким образом, что они видны кому-то ещё, то отворачиваться игрок не обязан. Но специально вытягивать шею или наклонять голову, чтобы увидеть закрытую карту противника, считается неэтичным. Уместно пожаловаться всему столу, если вы видите, что кто-то из игроков имеет возможность пользоваться нелегальной информацией.

Правило №7: Сброс карт

Сбрасывать карты следует таким образом, чтобы никто не мог увидеть их достоинства. При этом нужно не помешать дилеру делать свою работу, т.е. направлять сброшенные карты не к рукам дилера, а к стопке уже сброшенных карт.

Правило №8: Открывайте все ваши карты при вскрытии

Это необходимо, чтобы дилер мог изучить вашу комбинацию и определить, что именно вы должны забрать банк, т.к. ваша комбинация карт – лучшая. Кроме того, остальные игроки смогут убедиться, что у вас правильное количество карт на руках.

Если вы будете открывать только те 5 карт, которые составляют комбинацию, то вас подстерегают две неприятности:

1. Станут возражать другие игроки. Они имеют право потребовать, чтобы вы показали все карты.
2. Есть опасность, что вы просмотрели (не увидели) выигрышную комбинацию. Пусть это почти невозможно, но чем чёрт не шутит!

Разумеется, всё сказанное не относится к тем случаям, когда ваша последняя ставка не была уравнена и карты вообще нет нужды открывать.

Правило №9: Не обсуждайте игру во время игры

1. Любая информация о ваших картах, даже если сами вы спасовали, может дать кому-то из оставшихся в игре игроков преимущество. Представьте, что вы бросили свои карты, а потом заметили невзначай: “Только что зарыл туза с королём...” Игрок, который держит в руке одну из этих карт, может теперь отказаться от борьбы, чего бы он ни за что не сделал без ваших неуместных реплик.
2. Не приветствуются также длительные обсуждения сыгранных рук после сдачи. Главное, они отнимают время. Кроме того, не всем может понравиться, что игра превращается в урок или “разбор полётов”. Прямая критика чего бы то ни было: стиля игры оппонента или способа, которым он разыграл руку, – вовсе нежелательна, поскольку не доставляет удовольствия ни критикуемому, ни слушателям.

Правило №10: Помните об ограничении ставок

Практически во всех заведениях без исключения действует правило: в игре могут участвовать только те фишки, которые лежат перед игроком на столе. Если у вас кончились деньги в процессе игры, то про вас говорят, что вы *all in*. То есть, с этого момента в данной сдаче вы претендуете только на ту часть банка, которая оплачена вашими ставками. Нельзя достать из кармана денег и прикупить ещё фишек. (Обратите внимание, вы не теряете своего выигрыша, потому что кто-то “задавил вас кушем”, т.е. поставил денег больше, чем лежит перед вами в данный момент). вы можете продолжать игру, поставив в банк остатки. С этого момента дилер разделит банк на две части: в одной вы участвуете, а другая (складывающаяся из сумм, превышающих ваши возможности) достанется одному из тех, кто её формирует. Если у вас окажется самая старшая комбинация карт, то вы заберёте свою часть банка, а другую часть заберёт тот, кому будет принадлежать следующая по старшинству комбинация.

Остаётся добавить, что аналогичным образом нельзя убирать со стола часть фишек до тех пор, пока вы продолжаете игру.

Правило №11: Показ своих карт другому игроку

1. Считается невежливым просить показать карты у игрока, который только что выиграл банк. По отношению к спасовавшему такая просьба может быть сочтена не только как нарушение этикета, но и как личный выпад.
2. Если игрок после розыгрыша показал карты кому-либо из игроков за столом, он обязан показать их любому другому участнику игры по первому требованию. Это, скорее, строгое правило, чем этическая норма.
3. Разумеется, показ своих карт кому-либо из игроков, у кого есть карты на руках, строжайшим образом запрещён. Всякий легко может сделать выводы – почему: любая информация об отсутствии в колоде хотя бы одной карты может оказать решающее влияние на судьбу банка.

Правило №12: Поведение и внешний вид

1. Одежда, манеры и речь игрока должны соответствовать облику джентльмена (или леди).
2. Ругать дилера, высказывать недовольство партнёру, грубить кому бы то ни было и оскорблять его словом или действием, а также общаться с кем-либо из игроков на языке, непонятном для остальных, считается плохим тоном. Такое поведение может служить основанием для удаления из заведения.

Правило №13: Объявление о рэйзах и последних деньгах

Подъём ставки (рэйз) лучше всего объявлять, чтобы ваши противники отчётливо представляли, что происходит за столом. Во-первых, это будет корректно по отношению к ним, а во-вторых, позволит избежать переспрашивания, кто сделал рэйз и на сколько. Точно так же должна быть объявлена ставка, в которой игрок ставит в банк последние деньги, поскольку этот факт влияет на стратегию других игроков.

Правило №14: Не создавайте неудобств дилеру

Чтобы дилер мог поддерживать игру в хорошем темпе, следите сами за тем, чтобы все сброшенные вами карты были закрытыми.

Правило №15: Отлучки от стола

Отходя от стола на продолжительное время, предупредите персонал. В играх с блайндами (вынужденными ставками втёмную) не очень корректно отойти от стола и унести свои фишки.

По правилам, всякий раз, когда очередь “темнить” приходится на отсутствующего игрока, его ставка делается независимо от присутствия или отсутствия самого игрока. Когда до него снова доходит очередь, его карты сбрасываются в пас, если он так и не вернулся. Если бы такого правила не было, каждый бы уходил “погулять” на время той сдачи, когда приходит его очередь ставить блайнд.

Правило №16: Окончание игры

Любой вправе закончить игру в тот момент, когда пожелает. Он вправе рассчитывать, что его партнёры не будут высказывать своего недовольства его уходом, равно как и уговаривать поиграть ещё.

Правило №17: Исправление ошибок

Исправление ошибок дилера при подсчёте величины ставки или определении выигрышных комбинаций при открытии карт не только разрешено, но является прямой обязанностью всех игроков за столом. Тот игрок, которому такая подсказка нанесла ущерб, не должен “дышать ядом” на подсказчика, а наоборот, должен поблагодарить его за сделанную поправку. Этим джентльменский покер отличается от “казацкого штосса”.

Правило №18: Чаевые приветствуются

Это вовсе не обязательно, но во многих местах принято – дать дилеру на чай, когда вы выиграли банк средних размеров. Дело даже не в том, что есть опасность прослыть среди завсегдатаев заведения жлобом и скрягой. Два момента заслуживают внимания:

1. Благорасположение персонала, что сказывается на игре мистическим образом.
2. Определённая репутация среди партнёров, создание имиджа человека, который не нуждается и готов щедро оплачивать услуги и почтительное отношение к себе.

Основные идеи покера

Хотя каждая разновидность покера имеет свою специфическую стратегию, присущую исключительно ей, некоторые понятия и идеи являются универсальными. Следовательно, знакомство с этими понятиями и наличие общих представлений будет полезно для игры в любую из разновидностей покера. Попробуем перечислить эти основные идеи.

Идея №1: Играйте раскованно, где только возможно

Для того, чтобы основательно выигрывать, нужно срывать хорошие банки. Что такое “хороший банк”? Очевидно, это тот банк, в котором принимает участие много игроков. Чем хорош раскованный стиль? Некоторые игроки вступают в игру с комбинациями, которые следовало бы выбросить. Чем ниже ставка в игре, тем раскованнее ведут себя игроки.

Идея №2: Играйте комбинации избирательно

Когда за столом играет много людей, высока вероятность того, что хотя бы кто-то один из них соберёт неплохую комбинацию. Таким образом, можете не рассчитывать на выигрыш в длительной игре, если вы играете в подавляющем большинстве сдач.

Идея №3: Играйте агрессивно

Покер – игра не для слабых и пассивных игроков. Если вы упустили возможность поднять ставку, оппонент со слабой картой, которую он должен был бы выкинуть, если бы вы наподдали, может случайно прикупить и получить комбинацию лучше вашей. А кроме того, если вы будете вступать в игру только с очень сильной рукой, оппоненты очень скоро это заметят и будут отвечать на ваши ставки тоже только с сильной комбинацией.

Идея №4: Без блефа нельзя, но не блефуйте часто

Многие идеи покера переплетаются. С блефом ситуация точно такая же, как и с “аккуратной” игрой наверняка: если никогда не блефовать, оппоненты вычислят, что вы играете только “на верочку”. Блефовать же часто может оказаться слишком накладно. Во-первых, блеф против рядовых оппонентов даёт не слишком большой процент выигранных сдач: всё-таки им тоже время от времени приходит хорошая карта. А во-вторых, есть много людей, которые вскроются за ту сумму, которую вы будете считать большой. Они просто не испугаются, т.к. у них безразмерный карман. Блефуя против таких игроков, можно быстро разориться.

Идея №5: Важна позиция

Последняя рука имеет преимущество практически во всех разновидностях покера, потому что вы уже кое-что знаете о противниках на основании их ставок, а они про вас не знают пока ничего. Выгодная позиция позволяет вам играть больше рук, чаще вступать в борьбу. Она же помогает избежать ловушек: например, вы можете выбросить пограничную руку, если кто-то успел сделать ставку или поднять ставку. Даже блефовать на последней руке удобнее, чем на любой другой.

Идея №6: Регулируйте свою игру в зависимости от противника

Если вы играете в покер с людьми, а не с игровым автоматом, ваша тактика должна зависеть от того, кто сидит напротив вас. Иногда разница может быть критической. Например, против того, кто часто блефует, вы можете попробовать угадать и вступить в борьбу со слабой рукой, которую вы бы выкинули немедленно, если ставку сделал игрок, который не блефует никогда. Кроме всего прочего, настроение, состояние и стиль игры противника может сильно меняться в зависимости от результатов его игры. Проигрывая, он может начать играть на ослабленных руках, может начать ошибаться. Вам даже может показаться, что напротив сидит совершенно

другой человек. Соответственно, стоит перестроить свою игру по ситуации.

Идея №7: Чем больше банк, тем чаще надо открывать оппонента

Даже если вам кажется, что ваша рука имеет мало шансов на то, чтобы оказаться сильнейшей, это вовсе не означает, что её нужно немедленно сбросить. Всё зависит от соотношения величины банка и ставки. Предположим, что оппонент поставил \$4, а банк увеличился до \$36. Поскольку открытие обойдётся вам всего в 4 доллара, достаточно выиграть в одном случае из 10, чтобы ваша игра была правильной. Другими словами, вы получаете \$36 за \$4, т.е. девять к одному. Если вы рассматриваете ваши шансы как 10% и выше, нужно играть.

Идея №8: Наблюдайте за игрой, извлекайте информацию

Когда вы не участвуете в игре, продолжайте следить за ней, сделайте так, чтобы время было потрачено не зря. Изучайте манеру игры ваших партнёров, смотрите, на каких комбинациях они вступают в игру, как часто блефуют. В другой ситуации вам придётся платить за эту науку, а тут вы можете всё узнать бесплатно.

Полезные советы от профессионалов

Покер – весьма разнообразная и увлекательная игра. Именно поэтому в него играют миллионы людей во всём мире. Но в то же время, покер и довольно сложная игра. Если вы будете играть много и в разных компаниях, то вам не избежать встречи с сильными игроками, которые могут составить конкуренцию.

Поэтому, чтобы чаще оказываться на высоте, вам неплохо было бы знать многое из того, что делает игрока сильным, иметь в арсенале достаточно средств, обеспечивающих победу. Серьёзной математикой и анализом покера мы займёмся чуть позже, а пока рискнём сформулировать ряд советов, которые могут оказаться полезными. Отнеситесь к ним как рекомендациям, как к некоей сумме жизненного опыта целого поколения выдающихся игроков в покер.

Совет №1: Удерживайте положительный баланс в игре

Положительный баланс, а попросту говоря, выигрыш позволяет вам сохранять спокойное состояние духа. Спокойствие очень важно для дисциплины, терпения и выдержки. Иногда вы пропустите банк, который могли бы выиграть, если бы рискнули вступить в игру. И это будет, конечно, досадным. Но если ваш баланс станет отрицательным, если вы начнёте проигрывать, то есть реальная опасность, что вы всё чаще и чаще станете вступать в игру с комбинацией, которую следовало бы выбросить в пас, и наделаете других дорогостоящих ошибок.

Совет №2: Пытайтесь распознать краткий миг удачи

Чтобы выигрывать в покер, нужны мастерство и умение. Тем не менее, игра эта, безусловно, в значительной степени зависит от фактора везения. Особенно на короткой дистанции. Сильные игроки рано или поздно обыграют слабых, но не следует думать, что это должно случиться непременно в данной раздаче. Как говорится, “против лома нет приёма”. Или, ещё более грубо: “наличие эрекции позволяет совершить акт и законченному болвану”... Конечно, грустно сидеть и смотреть, как “чайник” забирает один кон за другим. Особенно, если на кону стоят ваши кровные. Относитесь к этому спокойно и даже философски: “что сделаешь? – счастливая игра!”. Но ведь именно это свойство и делает её такой популярной. Время от времени и вам доведётся прокатиться “на гребне волны”, когда всё, что бы вы ни сделали, оборачивается удачей, и кажется, будто сама Фортуна стоит за спиной в роли болельщицы. Если вы ещё не испытали таких мгновений, поверьте, они волнующи и незабываемы. Важно распорядиться такими моментами с наибольшей пользой для себя. А когда такая счастливая полоса идёт у противника – пересидеть, переждать.

Совет №3: Играйте хорошо отдохнувшим

За игрой в покер вам придётся принимать множество ответственных решений. А выбор верного образа действия предполагает серьёзный анализ. Хотя опыт и помогает, а в ряде случаев даже заменяет анализ, способность быстро и ясно мыслить чрезвычайно важна. Уставший человек скорее допустит ошибку, которую он не сделал бы в нормальном состоянии. А ошибки, пусть даже незначительные, способны легко превратить победу в поражение.

Совет №4: Соблюдайте умеренность в питии

В употреблении спиртных напитков за покерным столом нет ничего страшного, аморального или криминального. Это обычное дело. Но пейте в меру! Как говорил один русский генерал: “Не понимаю, зачем люди напиваются! Ну, выпил грамм 700-800 и – хватит!”. Беда в том, что алкоголь зачастую влияет на принятие решений, причём, не в лучшую сторону. Пьяный человек вступает в игру чаще, чем следовало бы (ему и море по колено), слишком азартно ведёт торговлю, заходит в своих ставках дальше, чем советует холодный рассудок. Одним словом, принимает решения, которые можно назвать плохой игрой.

Совет №5: Старайтесь получить от игры удовольствие

Покер и сам по себе игра забавная, компанейская, захватывающая, интересная. Многосторонняя, азартная, рискованная, математическая. Практически каждый человек сумеет найти в ней те черты, которые ему импонируют: и сухой педантичный математик, и тонкий психолог, и авантюрист. Но получать удовольствие от игры умеет далеко не каждый. Фактор везения и здесь привносит свою роль. Легко наслаждаться, побеждая. А если “карта не прёт”?

Вся беда и заключается в том, что слишком эмоциональный человек может допустить в душу раздражение, злость, обиду на судьбу (или даже, не дай Бог, на партнёров). К чему это может привести? К потере контроля над собой, ослаблению дисциплины в игре, а следовательно – к ошибочным решениям.

Если вы почувствовали в себе признаки плохого настроения, досады и т.п., откиньтесь на спинку стула, расслабьтесь, постарайтесь взять себя в руки. Ведь игра нисколько не потеряла от того, что не везёт именно вам! Она сохранила все свои качества и только даёт вам новую пищу для анализа. Она же нравилась вам совсем недавно! Верните ей своё расположение, играйте с удовольствием. И она отблагодарит вас.

Совет №6: Остерегайтесь играть, если туго с деньгами

Очень важно, чтобы вас “не давил куш”. Ставка должна соответствовать вашим возможностям, вашему финансовому положению. Станете ли вы играть на занятые деньги? Мы бы не советовали. Во-первых, если проиграете – будут проблемы. Но самое главное – “давление куша”, хорошо известное профессиональным игрокам, способно вывести вас из состояния комфортного равновесия. Результат предсказуем: вы начнёте делать ошибки. Ещё одно из возможных последствий: вы не сыграете вашу лучшую игру – деньги кончатся раньше.

Совет №7: Играйте в том ключе, который считаете правильным

Часто бывает так, что “чайник” за вашим столом делает критические ошибки, творит что-то несусветное и... выигрывает, несмотря ни на что. От всех переживаний у вас может зародиться мысль: имитировать его игру, подстраиваться под его стиль – мол, “нужно же как-то ломать игру!”... Гоните эту мысль в шею! Она порочна в своей основе. В покер, рано или поздно, сильный просто обязан выиграть у слабого. Нужна дистанция. Если вы уверены, что ваш стиль правильный, придерживайтесь его, не сворачивайте с пути. А “счастье фраера”, хоть и “ярче тысячи солнц”, не вечно!

Совет №8: Защитите как следует ваши карты

Начинающему игроку в покер нужно помнить о том, что показывать свои карты не следует никому. Со временем это станет второй натурой. Нет нужды объяснять, что, если ваши карты будут известны противнику, вы не сможете выиграть, как бы хорошо ни играли. А зачем вам гадать, произошла ли “утечка информации” случайно или по злему умыслу? Гораздо проще позаботиться об этом с самого начала – раз и навсегда: выработать такой метод просмотра своих карт, чтобы их могли видеть только вы.

Не менее важно уберечь ваши карты от случайной ошибки: от падения на пол, от дуновения любопытного ветерка, от невнимательности крупье, который может ошибочно посчитать вас спасовавшим. Мало ли что может случиться! Опытный игрок положит на свои карты фишки, показывая, что он остаётся в игре.

Ну и, наконец, при вскрытии и сравнении комбинаций нужно не забыть открыть свои карты, чтобы крупье увидел их и решил – кому отдать банк. В противном случае вместо законного выигрыша вы получите бесплодные выяснения отношений с крупье, который смешал ваши

карты с колодой, несмотря на то, что ваша комбинация была самой сильной.

Часть 2.2 Клубный покер

Логика покера

Мы с вами помним множество фильмов со сценами игры в покер. Вспомните старую ленту “Смешная девчонка”. Игрок в покер, посаженный в долговую тюрьму, чьё имущество уже продаётся с молотка, говорит своей возлюбленной, пришедшей к нему на свидание:

- *Меня не так сильно беспокоит, что я проиграл всё, что имел... Гораздо печальнее другое: кажется, я потерял свой “покер-фейс”...*

Другой фильм – “Туз” с Адриано Челентано в главной роли.

- *– Туз, а ты уверен, что выиграешь?! – с беспокойством спрашивает “мазильщик”, поставивший на Челентано все деньги против Марсельца.*

– Не сомневаюсь!

– А что даёт тебе такую уверенность?

– Когда Марселец блефует, у него шевелятся уши...

И действительно, вскоре у партнёра Челентано уши стали хлопать по щекам...

Вспомним гениальную картину “Афера” с Полом Ньюменом в главной роли. Отрицательный персонаж “кидал сменку” с колен, а мошенники обыграли его на контраприёме да ещё и вытащили в придачу кошелек, чтобы он не смог рассчитаться. Задача была – разозлить мафиозо и выманить его на крупный куш...

Все эти ленты отражают “лоховские” представления о покере как об игре, где главную роль играет умение обмануть партнёра: если не буквально, шулерски, то психологически: на блефе.

“Ужимки и прыжки”

Есть приёмы, которые трюками и уловками даже стыдно называть. Например, человек делает вид, что собирается скидывать карты, а затем поднимает ставку – после того, как партнёр уравнился. Другой “делает ставку словами” и проверяет реакцию партнёра. Если тот тянется к фишкам, чтобы ответить, ловчила выбрасывает карты: он, видите ли, передумал. Некоторые ведут себя таким образом, чтобы вывести партнёров из равновесия и заставить их делать ошибки. Короче говоря, есть люди, которые пытаются заграбастать чужие денежки, не слишком заботясь о чистоте рук.

Однако в мире профессиональной игры эти парни очень редко выходят на крупный куш и, несмотря на все свои уловки и “шмокусы”, в большинстве своём исчезают в ночи большого города, зарабатывая на жизнь извозом или становясь брачными аферистами.

Логика покера – не в мелких хитростях и пакостях. И не только в математике. Знание математики покера, естественно, поможет вам сыграть лучше. Однако, математика – лишь небольшая часть логики покера, и хотя она тоже важна, но имеет отнюдь не такое значение, как понимание и использование основополагающих понятий покера.

Покер гораздо более сложная игра, чем представляет себе большинство. Возможно, он даже сложнее, чем бридж или преферанс. Мы ставим себе задачу: показать глубину этой игры и сформулировать основные её понятия и базовые правила.

Начать лучше всего, конечно же, с математических и экономических основ.

Цель покера – выиграть деньги

Играете ли вы в лимитированный покер по рублику с приятелями или в безлимитный покер в роскошном отеле с арабскими шейхами (где ставка анте – нефтяная вышка), вы должны понимать, что главная цель игры – заработать денег.

Во многих играх экономическая основа завуалирована. Преферанс и бридж ещё могут прикидываться “благородными девицами” и доказывать, что их основная цель – красивый розыгрыш, приятное времяпрепровождение, общение и т.п. (На поверку, эти их заверения тоже не выдерживают критики: красивый розыгрыш, если он не ведёт к дополнительной взятке, ничего не стоит и никакой красоты не содержит).

Однако в покере жажда наживы как главный элемент игры выставлена напоказ. Это и прибыль, и удовольствие одновременно — так устроена игра. Джек Штраус, чемпион по покеру 1982 года, сказал как-то, что он обует свою родную бабушку, если она сядет с ним за стол. То же самое за 150 лет до него сказал Фёдор Иванович Толстой по прозвищу “Американец”, прибавив, что он может в своём стремлении к выигрышу “увлечься привычкой подправлять руками ошибки Фортуны”.

Такое отношение к игре, в принципе, является – для серьёзного игрока – единственно возможным. Независимо от окружения и оппонентов, он должен играть так, чтобы выиграть деньги.

Это совершенно не означает, что он не может себе позволить шутить или общаться во время

игры, будь то в компании приятелей или в покерном клубе казино в кругу богатых и очень богатых людей. Как раз наоборот: посетители игорных залов предпочитают проигрывать деньги человеку весёлому, остроумному, нежели какому-нибудь злобному молчуну. Однако, когда карты сданы, вы больше уже не брат, не товарищ, не хороший парень... Вы – игрок!

Чтобы выиграть, покерист вовсе не обязан забирать каждый банк. Более того, пытаться выиграть каждый банк или слишком много банков – неправильная тактика. Если вы наживаете \$100 в одной сдаче и теряете по \$30 в четырёх других, где ввязываетесь в борьбу на слабой карте, это означает, что в сумме вы проигрываете \$20 каждые пять раздач. В большинстве случаев ставки, которые вы сохраняете, так же важны, как и выигранные, поскольку *истинной вашей целью является максимизация выигрыша при минимуме потерь*. В идеале вы хотите, чтобы выигранные банки были как можно больше, а проигранные не содержали ничего, кроме анте (первоначальной ставки). Вы должны помнить, что сокращение потерь – например, за счёт того, что вы не уравниваете ставки, которые бы уравнил более слабый игрок, – весомо пополняет ваш выигрыш, и обычно это сразу заметно в конце игры.

Многие игроки пренебрегают этим советом, каким бы очевидным он ни казался. Некоторые ведут себя так, как будто им нужно выиграть банк во что бы то ни стало – каждый банк. Таких игроков называют “маньяками”. В противоположность маньяку, хороший игрок терпеливо ждёт нужной ситуации для взятия банка, и развивает в себе привычку сбрасываться на комбинациях, которые он считает вторыми по силе в данной партии.

Также важно сознавать, что вы играете не отдельные партии. Потому как каждая из них является элементом одной большой и долгой игры под названием жизнь (или покер в нашей жизни). Вы не можете выиграть каждый банк, каждую партию, которую вы сыграли. Если вы серьёзный покерист, вы должны думать о суммарном *выигрыше* в конце года или месяца – или же, как иногда бывает, о суммарном *проигрыше* в конце года или месяца, что, естественно, вы хотели бы сократить до минимума.

Таким образом, факт выигрыша или проигрыша в какую-то конкретную ночь, сам по себе не так важен и не должен влиять на вашу игру. Легко потерять равновесие, дать волю эмоциям, сбиться с мысли, когда вы проигрываете. Но вы должны быть дисциплинированы, чтобы правильно разыгрывать каждую комбинацию, независимо от того, как вы себя чувствуете и что в данный момент творится с вашим кошельком.

Аналогично, проигрыш или выигрыш не должен влиять на ваше решение, остаться в игре или уйти. С точки зрения делания денег, единственным критерием участия в игре служит, являетесь ли вы охотником или жертвой, фаворитом или “терпилой” за данным столом. Если вы значительно опережаете, значит, это хорошая игра, и надо в ней оставаться; если же вы потенциальный клиент, значит, стол плохой, и надо делать ноги. Никогда не уходите из-за хорошего стола с небольшим выигрышем – только для того, чтобы обеспечить плюсовой баланс. По тому же принципу, не мучайте себя сидением за плохим столом только для того,

чтобы отыграться (свести баланс к нулю).

Даже для крутых профессионалов покинуть стол, особенно когда они “в замазке” – то есть, проиграли, порой является непростой задачей. Пока вы крупный фаворит, оставайтесь в игре, даже если придётся вставлять спички в глаза. Но если игра приобретает такой оборот, что вы становитесь потенциально в минусе, надо уходить.

Если вас “поставили на деньги”, вы должны проанализировать причины, почему это произошло. Может быть, просто непер, а может быть, что-то другое. Не слишком ли много было игроков классом лучше, чем вы? Как насчёт мухлежа? Возможно, вы сами играли хуже, чем обычно. Может быть, вы устали или расстроены. Думаете о проигранном футбольном матче или о даме, которая оказалась “занята” последние четыре раза, когда вы ей звонили. Может быть, в голове до сих пор крутится четвёртая двойка, пришедшая партнёру, когда он убил ваш тузовый фулл?

Основная цель покера – *делание денег*, – включает в себя, помимо всего прочего, их экономию в плохие ночи, когда карта не идёт, равно как и максимизацию выигрыша в хорошие денёчки, когда Фортуна на вашей стороне. А посему не переживайте, покидая стол проигравшим. Если у вас хорошее соотношение сил по классу игры, вы выиграете на длинной дистанции так же уверенно, как колесо рулетки куёт для казино золотые яйца во все времена во всём мире.

Математическое ожидание и выигрыш за час

Математическое ожидание – это количество денег, которое в среднем можно выиграть или проиграть на данной ставке. Это предельно важное понятие для игрока, поскольку оно является ключевым для оценки большинства игровых ситуаций. Матожидание – это также наилучший инструмент анализа большинства покерных раскладов.

Предположим, вы играете с приятелем в монетку, ставя поровну по \$1 каждый раз независимо от того, какой стороной она упадет. Решка – вы выигрываете, орёл – проигрываете. Шансы выпадения решки 1 к 1, и вы ставите \$1 к \$1. Следовательно, математическое ожидание у вас точно равно нулю, поскольку с точки зрения математики вы не можете ожидать, что вы ведёте или проигрываете после двух бросков или после 200.

Ваш часовой выигрыш равен нулю. Часовой выигрыш – это количество денег, которое вы ожидаете выиграть за час. Вы можете бросать монету 500 раз в течение часа, но поскольку ваши шансы ни положительны, ни отрицательны, вы не выиграете и не проиграете. С точки зрения серьёзного игрока такая система ставок неплоха. Но это просто трата времени.

Но, положим, какой-то пижон желает поставить \$2 против вашего \$1 в ту же игру. Тогда вы тут же имеете *положительное матожидание* – 50 центов с одной ставки. Почему 50 центов? В

среднем одну ставку вы выигрываете, другую проигрываете. Ставите первый доллар – и теряете \$1, ставите второй – выигрываете \$2. Вы дважды поставили по \$1 и идете с опережением в \$1. Следовательно, каждая из этих однодолларовых ставок принесла вам 50 центов.

Если за час монета выпала 500 раз, ваш часовой выигрыш составляет теперь \$250, поскольку в среднем вы теряли по одному доллару 250 раз и выигрывали по два доллара 250 раз.

$$\$500 - \$250 = \$250,$$

что и есть суммарный выигрыш. Заметьте вновь, что матожидание, которое является той суммой, которую вы в среднем выигрываете на одной ставке, равняется 50 центам. Вы выигрываете \$250, поставив доллар 500 раз: это составляет 50 центов со ставки.

Матожидание не имеет ничего общего с кратковременным результатом. Пижон мог выиграть первые десять бросков подряд, но, имея преимущество ставок 2 к 1 при равных шансах, вы всё равно получаете 50 центов с каждой ставки в \$1. Нет разницы, выигрываете вы либо проигрываете одну ставку или ряд ставок при условии, что у вас достаточно наличности, чтобы легко покрывать расходы. Если вы продолжите ставить так же, то выиграете, и за продолжительный период времени ваш выигрыш приблизится чётко к сумме матожиданий в отдельных бросках.

Всякий раз, как вы делаете ставку *с лучшим исходом*, (то есть, можно ожидать, что она окажется выгодной на длинной дистанции), когда шансы в вашу пользу, вы что-то выигрываете на ней независимо от того, теряете ли вы её или нет в конкретной сдаче. И наоборот, если вы делаете ставку *с худшим исходом* (невыгодную на длинной дистанции), когда шансы не в вашу пользу, вы что-то теряете независимо от того, выиграли вы или проиграли в конкретной сдаче.

Вы ставите с лучшим исходом, когда матожидание положительно (т.е. шансы в вашу пользу). Ставя с худшим исходом, вы имеете отрицательное матожидание (когда шансы против вас). Серьёзные игроки ставят только с лучшим исходом, с худшим они пасуют (или не играют вовсе).

Что это значит шансы в вашу пользу? Это значит в результате выиграть больше, чем дают реальные шансы. Реальные шансы выпадения решки 1 к 1, но у вас получается 2 к 1 за счёт соотношения ставок. Шансы в этом случае в вашу пользу. Лучший исход гарантирован с положительным ожиданием 50 центов за ставку.

А вот пример матожидания немножко посложнее. Товарищ пишет цифры от единицы до пятёрки и ставит \$5 против вашего \$1 за то, что вы не угадаете эту цифру. Принимать ли вам такое пари? Каково здесь матожидание?

В среднем четыре раза вы промахнётесь, а один раз отгадаете. Итого шансы против того, что вы угадаете правильно, составят 4 к 1. Шансы за то, что при одной попытке вы потеряете доллар. Однако вы получаете \$5 к \$1 при вероятности проиграть 4 к 1. Так что шансы в вашу пользу, вы можете надеяться на лучший исход, и стоит принимать ставку. Если вы поставите таким образом пять раз, в среднем четыре раза вы проиграете по \$1 и разок выиграете \$5. Таким образом, за пять попыток вы заработаете \$1 с положительным ожиданием 20 центов за ставку.

Ставящий *ловит шансы*, когда он полагает выиграть больше, чем ставит, как в примере выше. И он *губит шансы*, когда собирается выиграть меньше, чем ставит. Ставящий может иметь либо положительное, либо отрицательное матожидание в зависимости от того, ловит он шансы либо губит их. Если вы ставите \$50, чтобы выиграть \$10, когда вероятность выигрыша всего 4 к 1, вы имеете отрицательное матожидание \$2 за ставку, поскольку в среднем четыре раза вы выиграете \$10, но однажды проиграете \$50, что составит суммарную потерю \$10 после пяти ставок. С другой стороны, если вы поставите \$30, чтобы выиграть \$10, когда вероятность выигрыша 4 к 1, у вас положительное ожидание \$2, поскольку вы вновь выиграете четыре раза по \$10, а потеряете всего \$30 один раз, что даёт суммарную прибыль \$10. Ожидание показывает, что первая ставка плохая, а вторая хорошая.

Мы рассказываем об этом так подробно, потому что математическое ожидание стоит в центре каждой игровой ситуации. Когда букмекер требует от футбольных болельщиков ставить \$11, чтобы выиграть \$10, он имеет положительное ожидание 50 центов с каждых своих \$10. Когда казино платит равные деньги за ваш блэкджек при тузе у дилера, оно имеет положительное ожидание порядка \$ 3,85 со ставки в \$100, поскольку из 13 сдач блэкджек у дилера случится 4 раза и 9 раз не случится. Оплачивая вам 1:1 13 раз казино потеряет \$1300, а играя 4 раза вничью и оплачивая ваш блэкджек 9 раз 3:2, оно потеряет \$1350. За 13 аналогичных игр экономия \$50! А на рулетке казино в каждой игре недоплачивает вам 1/37 от вашей ставки в номер! При 37-ми номерах на колесе рулетки, оно платит вам 35:1 вместо справедливых 36:1. И спокойно живёт на эти 2,7%.

Несомненно, именно это кажущееся минимальным положительное матожидание и создаёт колоссальные прибыли казино по всему миру. Как отметил хозяин казино *Vegas World* Боб Ступак, “одна тысячная процента отрицательной вероятности на достаточно длинной дистанции разорит богатейшего человека в мире”.

Математическое ожидание в покере

Покер тоже поддаётся анализу с точки зрения матожидания. Вы можете подумать, что данный ход выгоден, но иногда он может оказаться не лучшим, поскольку выгоднее другой ход. Предположим, у вас фулл-хаус в пятикарточном покере с обменом. Игрок перед вами делает ставку. Вы знаете, что если вы поднимете ставку в два раза, этот игрок ответит. Потому повышение кажется лучшей тактикой. Однако если вы поднимете ставку, два игрока после вас наверняка сбросят карты. С другой стороны, если вы уравниваетесь с первым ставившим, вы

будете вполне уверены, что двое игроков после вас ответят тем же. Повышая ставку, вы зарабатываете одну единицу, а просто уравнивая – две. Следовательно, уравнивание имеет более высокое положительное матожидание и является лучшей тактикой.

А вот похожая, но немножко более сложная ситуация. На последней карте в семикарточном стад-покере у вас получается флеш. Игрок перед вами, который, как вы полагаете, сидит с двумя парами, делает ставку, и остаётся ещё игрок после вас, карту которого, как вы знаете, ваша бьёт. Если вы поднимете ставку, игрок после вас сбросится. Далее первый ставивший, вероятно, тоже сбросится, если у него действительно только две пары; но если он накопил фулл-хаус, он ещё раз поднимется. В таком случае подъём ставки не только не даёт вам положительного ожидания, но реально является игрой с отрицательным ожиданием. Поскольку если первый ставивший набрал фулл-хаус и ещё раз поднимает ставку, игра будет стоить вам две единицы, если вы ответите на его второй подъём, и одну единицу, если вы спасуете.

Разберём этот пример на шаг дальше: если вы *не* натягиваете флеш на последней карте, а игрок перед вами делает ставку, вы можете *подняться* против определённых оппонентов! Следуя логике ситуации, если вы набрали флеш, игрок после вас спасует, и если у первого ставившего только две пары, он тоже может спасовать. Имеет ли игра положительное ожидание (или менее отрицательное ожидание, чем при пасе), зависит от того, что вы получаете за ваши деньги, то есть, от соотношения размера банка и вашей оценки вероятности, что у первого ставившего нет фулл-хауса и он выкинет свои две пары. Последняя оценка требует, конечно, способности читать руки и мысли игроков, что может дать, конечно, только опыт. Но мы всё-таки попробуем научиться это делать на нескольких примерах из тexasского холдема в одном из разделов этой главы.

Математическое ожидание может также показать, что какая-то выбранная тактика в покере более выгодна, чем другая. Если, например, играя на данной руке, вы предполагаете в среднем потерять 75 центов, включая анте, вам следует играть её, потому что это лучше, чем спасовать, если анте равняется доллару.

Чувство уверенности игрока

Другая важная причина для понимания сути математического ожидания состоит в том, что оно даёт вам чувство невозмутимости при выигрыше или проигрыше ставки: когда вы делаете хорошую ставку или вовремя пасуете, вы знаете, что вы заработали или спасли определённую сумму денег, которую более слабый игрок прозевал бы или не сберёг. Гораздо сложнее спасовать, если вы огорчены тем, что противник на обмене получил лучшую комбинацию. Однако деньги, которые вы спасаете (не играя, вместо того, чтобы делать ставки), добавляются к вашему выигрышу за ночь или за месяц. Многие сильные игроки скажут вам, что они получают истинное удовольствие от хорошего паса.

Один игрок гордился своим пасом в такой ситуации в тexasском холдеме:

Ему пришли ♠А ♣А на закрытых картах. Естественно, он взвинтил банк, как только мог, ещё до открытия флопа. На флоп пришли ♥А ♦А ♥J. Наш приятель воодушевился ещё больше и наподдал как следует (ещё бы, каре на флопе!). Ставки взлетели до небес. Но противник уравнил. Следующей картой открылась ♥10... Владелец двух тузов сказал *чек*, противник дал банк, и два туза отправились в пас. Противник не удержался и показал ♥К ♥Q. Флеш-рояль!

- *А как же ты выкинул два туза? – спросил его наблюдавший за игрой товарищ.*
- *Ты видел выражение лица того, с кем мы играли? Он же чуть не взлетел, когда увидел десятку! Сам подумай, на чём он мог играть против двух тузов? Я сразу подумал: увижу третью карту из флеш-рояля – выкину немедленно!*

Говоря пас, помните, что если поменять ваши руки, оппонент ответил бы вам, и это одно из ваших преимуществ. Вы должны радоваться, когда это произойдёт. Вам даже следует получать удовольствие от проигранной партии, потому что вы знаете, что другие игроки проиграли бы гораздо больше на ваших картах.

Часовая норма прибыли

Как говорилось в примере с бросанием монеты в начале этой главы, часовая норма прибыли тесно связана с математическим ожиданием.

Это понятие особенно важно для профессионального игрока. Когда вы отправляетесь на покер, вы должны прикидывать, сколько вы можете выиграть за час. Большею частью вам придётся основывать ваши оценки на интуиции и опыте, но вы можете использовать и некоторые математические выкладки. Например, если вы играете в луболл с обменом и видите, что три игрока поставили по \$10, а потом меняют две карты, что является очень плохой тактикой, вы можете сказать себе, что каждый раз как они ставят \$10, они теряют в среднем порядка \$2. Каждый из них проделывает так восемь раз в час, и значит, эти трое игроков теряют около \$48 в час. Вы один из остальных четырёх игроков, которые примерно равны, следовательно, эти четыре игрока (и вы среди них) должны разделить эти \$48, что даст каждому \$12 прибыли в час. Ваш часовой коэффициент в этом примере просто равен вашей доле от суммы денег, проигранных за час тремя плохими игроками.

Хозяйская доля

Конечно же, в большинстве случаев невозможно достичь такой точности. Даже в вышеприведённом примере другие переменные могут повлиять на ваш часовой коэффициент. Кроме того, если вы играете в публичном игорном зале или в приватном кабинете, где хозяева берут процент с каждого банка, вы должны вычесть долю заведения (обычно не больше \$2-\$3 с каждого банка) или почасовую таксу за место. В игровых залах Лас-Вегаса доля казино обыкновенно составляет от 10 процентов каждого банка максимум до \$3 в семикарточном стад-покере с мелкими ставками и от 5 процентов максимум до \$2 при более крупных ставках в семикарточном стад-покере, тexasском холдеме и большинстве остальных игр. В Московских

покерных клубах при казино, дилер забирает с каждого банка не более 2%.

За большой период времени суммарный выигрыш игрока представляет собой сумму его математических ожиданий в отдельных сдачах. Чем больше раскладов вы играете с положительным ожиданием, тем больше становится ваш выигрыш. Чем больше их с отрицательным ожиданием, тем больше вы проигрываете. Поэтому почти всегда следует выбирать такую игру, которая максимально увеличит ваше положительное ожидание или минимизирует отрицательное с тем, чтобы поднять до максимума ваш выигрыш за час.

Отстояв дневную вахту

Если вы определились с часовым коэффициентом, вы должны осознавать, что ваша задача – зарабатывать денег. Вы уже не играете в традиционном смысле. Не стоит особо радоваться, если был хороший день, или грустить в плохой. Если вы играете регулярно, вы должны просто чувствовать, что лучше делать \$20 в час, уходя и приходя, когда вам заблагорассудится, нежели обрабатывать восьмичасовую смену, “заколачивая” \$100 в месяц. Думать о покере как о чём-то красивом и престижном весьма неправильно. Вы должны полагать, что вы просто работаете покеристом и особо не волнуетесь о большом выигрыше. Придёт – придёт, не придёт – не страшно, даже если крупно проиграетесь. Вы просто играете на определённый часовой коэффициент.

Если вы его правильно определили, ваш суммарный выигрыш должен приблизительно равняться произведению вашего часового коэффициента на сумму отыгранных часов. Ваше преимущество идёт не от лучших карт, а от того, что вы играете в ситуациях, когда ваши оппоненты сыграли бы неправильно, если бы они имели вашу руку, а вы их. Общее количество денег, которое они поставят в некорректной игре при условии, что вы играете прекрасно, минус доля заведения равняется сумме, которую вы выиграете. Различные ошибки ваших оппонентов за час стоят им различные суммы денег. Если поменять руки, вы бы не сделали таких ошибок, и эта разница является вашим часовым коэффициентом. Вот, собственно, и всё. Если пять раз за час они разыгрывают руку не так, как вы, и в среднем эта ошибка составляет \$2, тогда за час вы выиграете \$10.

То, что вы играете идеально, конечно же, большое преувеличение. Мало кто, если вообще кто-нибудь, безошибочно играет всё время, но за это мы и боремся. Более того, важно осознавать, что нет одного определённого правильного розыгрыша конкретной руки в покере – в противоположность бриджу, где известно, как играть большинство раскладов. Наоборот, вы должны настраиваться на оппонентов и разнообразить вашу игру даже при одних и тех же партнёрах. Это обстоятельство особенно важно, чтобы вас самих было не так легко прочитать.

Более того, иногда правильно сыграть против правил! Например, вы можете намеренно занижить игру, чтобы собрать урожай на следующей сдаче или на следующем круге торговли. Также вы можете играть не столь сильно против слабых противников, у которых ограниченное количество денег (на проигрыш), или когда вы сами на мели. В этих случаях не стоит

пренебрегать небольшим преимуществом. Не стоит максимально поднимать ставки. Лучше пасовать на раскладах, при которых на пределе можно было бы постоять. Вы сокращаете часовой коэффициент, но обеспечиваете себе выигрыш. Зачем предоставлять слабым игрокам шанс удачи, после чего они могут улизнуть от большого проигрыша, а если им повезёт, могут обыграть, когда у вас с собой небольшой запас наличности? Вы всё равно намоете денег, играя хуже оптимума, – просто это займёт чуть больше времени.

Большинство покерных партий следует рассматривать с точки зрения ожидаемого вами часового коэффициента прибыли, а также необходимо подмечать, какие ошибки делают ваши противники и сколько эти ошибки им стоят. Не рекомендуется оставаться играть при недостаточном часовом коэффициенте. Причиной остаться может быть либо надежда на то, что игра станет лучше, либо на скорый приход слабых игроков, либо наблюдение, что некоторые хорошие партнёры имеют тенденцию начинать играть хуже, когда они проигрывают.

Если же хорошие игроки начинают выигрывать, надо уходить, и чем скорее, тем лучше – при условии, что обстоятельства позволяют это сделать. Однако иногда полезно продолжить игру с низким часовым коэффициентом по политическим соображениям – вы не хотите создать себе репутацию играющего только при лучшем исходе. При таком мнении вы можете нажить себе врагов, это будет стоить вам денег на длинной дистанции, и вы даже можете лишиться хорошего общества.

ФУНДАМЕНТАЛЬНАЯ ТЕОРЕМА ПОКЕРА

Советская наука, увы, не завоевала передовых рубежей в покере. Таких высоких рубежей, как, например, в космических исследованиях или в шахматах. Поэтому мы вынуждены прибегнуть к достижениям западных исследователей, книги которых мы внимательно проштудировали. Это, в первую очередь, *“The Theory of Poker”* Дэвида Склански и *“Hold’em Poker for Advanced Players”* Дэвида Скласки и Мейсона Мальмута.

Вот как они формулируют основополагающий постулат игры в покер.

В алгебре и дифференциальном исчислении есть свои основные (фундаментальные) теоремы. Настало время ввести фундаментальную теорему покера. Покер, как и все карточные игры, – это игра с неполной информацией, что отличает её от таких настольных игр как шахматы, шашки и нарды, где вы всегда можете видеть, что делает ваш оппонент. Если бы все карты были открыты все время, каждый игрок мог бы играть точно и математически грамотно. Любой отклоняющийся от правильной игры уменьшает своё математическое ожидание и увеличивает его у противников.

Конечно, если бы все карты были открыты, такой игры, как покер, просто не существовало бы. Искусство покера как раз и состоит в восстановлении неполной информации, получаемой от торговли и анализа ситуации с учётом открытых карт (имеются в виду разновидности с

открытыми картами, такие как стад-покер и холдем). В то же время вы должны препятствовать вашим оппонентам узнать больше, чем вы бы желали, чтобы они знали о вашей руке.

Это ведёт нас к фундаментальной Теореме покера:

- *Всякий раз, когда вы разыгрываете комбинацию отлично от того, как вы бы играли, если бы видели карты всех ваших противников, они выигрывают; и всякий раз, когда вы разыгрываете комбинацию так, как поступили бы, видя все их карты, они проигрывают. И наоборот: всякий раз, когда оппоненты разыгрывают свои комбинации отлично от того, как они бы это сделали, видя все ваши карты, вы выигрываете; и всякий раз, когда они разыгрывают руки таким же образом, как если бы видели все ваши карты, вы проигрываете.*

Фундаментальная Теорема действует всецело, когда игра сводится к поединку между вами и вашим единственным противником. Также она почти всегда применима к игре с более чем двумя участниками, за редкими исключениями, когда следует делать некоторые поправки на количество игроков.

Что означает фундаментальная Теорема? Представьте, что если бы каким-то образом оппонент узнал вашу руку, он играл бы совершенно точно. Например, если бы в покере с заменой карт противник увидел, что у вас завершённый флеш ещё до обмена, совершенно правильно на его месте было бы выбросить пару тузов после вашей ставки. Ответить было бы ошибкой, но это “условная” ошибка. Никто не может сказать, что оппонент сыграл плохо, ответив с парой тузов! Но он сыграл эту руку не так, как если бы видел ваши карты.

Очень важно понимать, что когда мы говорим об ошибках в соответствии с Фундаментальной Теоремой Покера, мы не обязательно имеем в виду плохую игру. Мы говорим об очень странном виде ошибок – ходах, отличных от тех, которые вы бы сделали, видя все карты ваших партнёров. Если у вас флеш-рояль (от туза), а у кого-то стрит-флеш от короля, значит, он делает ошибку, уравниваясь с вами. Но, конечно же, нельзя винить партнёра в плохой игре, если он отвечает или, что гораздо более вероятно, поднимает ставку, имея на руках стрит-флеш от короля. Он не знает, что у вас, поэтому он делает ошибку в другом смысле слова

Пример с флешем совершенно очевиден. Следуя Основной Теореме Покера, всегда можно сказать совершенно однозначно: *как следовало играть на открытых картах; и насколько наша игра была близка к идеальной*. Теорема универсальна, в чём и состоит её красота. Про неё можно было бы даже сказать, как про учение Маркса: Фундаментальная Теорема Покера всесильна, потому что она верна! Но прибегать к заклинаниям не в наших правилах, поэтому лучше обратимся к примерам.

Пример №1

Предположим, вы делаете ставку, оппонент принимает её, и вы проигрываете: ваша

комбинация оказалась слабее. На самом деле (по теореме) вы не проиграли, а выиграли! Как так?! Да очень просто! Очевидно, правильной тактикой оппонента, если бы он знал, что у вас за карты, было бы поднять ставку. Следовательно, вы выиграли, если он её не поднял, а если он скидывает карты, вы делаете огромную разницу в свою пользу.

Данный пример может показаться слишком очевиден для серьёзного обсуждения, но это типичная ситуация даже в некоторых довольно сложных играх. Положим, в безлимитном холдеме у вас ♥J ♥10, а у противника разномастный марьяж ♠K ♦Q.

В прикупе (первые три открытые карты которого носят название *флор*) приходят ♥Q ♣8 ♥7. Вы говорите *чек*, противник ставит, и вы принимаете его ставку. Четвёртой картой приходит ♦A, и вы делаете ставку, пытаясь показать, что у вас тузы. Если бы оппонент знал, что у вас, ему следовало бы поднять вас настолько, что вам было бы слишком дорого дотягивать до флеша или стрита на последней карте, и пришлось бы сдаться.

Следовательно, если оппонент только уравнивает ставку, вы выиграли. Вы выиграли не просто потому, что получили сравнительно дешёвую последнюю карту, а потому что оппонент неправильно играл. Очевидно, если противник сдаётся, вы очень здорово заработали, поскольку он выкинул лучшую руку.

Пример №2

Предположим, в банке \$80, и у вас две пары. Вы играете в покер с обменом и ставите \$10, которые, будем считать, всё, что вы можете поставить. У вашего единственного оппонента *флеш*, то есть, флеш на четырёх картах – одной не хватает. Вопрос: вы хотите, чтобы он ответил или скинул карты?

Естественно, вы хотите, чтобы он поступил так, как наиболее выгодно вам. Фундаментальная Теорема Покера утверждает, что для вас наиболее выгодно, чтобы партнёр сыграл неточно, основываясь на неполной информации об обеих руках. Поскольку шансы противника с банка 9 к 1 (его \$10 могут принести ему \$90), а вероятность поймать флеш – 5 к 1, правильным для него решением будет принять ставку, поскольку тогда он получает положительное матожидание. А раз для него правильно принять ставку, следуя Фундаментальной Теореме Покера, для вас выгодно, чтобы он сбросил карты.

Такого рода ситуация бывает часто. У вас лучшая рука, а у оппонента достаточно хорошие шансы, что делает правильным для него принятие ставки, если бы он знал, что у вас. Следовательно, вы хотите, чтобы оппонент скинулся. Или вам следует поставить в банк столько, чтобы его решение принять ставку стало невыгодным.

Если вы рассуждаете и действуете иначе, то в длинной игре вам не светит стать победителем.

Пример №3

Поскольку вашему оппоненту резонно поддерживать игру, когда он имеет достаточные шансы взять банк, вы можете иногда подсобить ему неправильно скинуться, демонстрируя больше силы в руке, чем это есть на самом деле, на первых кругах торговли.

Предположим, в семикарточном стад-покере вы делаете ставку, имея на руке закрытые ♠2 ♣2 и открытые ♦А ♥6. Оппонент поддерживает вашу ставку с такими картами: две закрытых и открытые ♠К ♣8. Вы вполне уверены, что у него пара королей. Теперь с открытием следующей карты у вас получается пара шестёрок в светлую, и вы ставите. Противник почти наверняка сбросит свою пару королей, поскольку он боится, что вы накопили две пары, из которых старшая – тузы.

Некоторые могут сказать: “Хорошо, подождите секундочку. Почему я не хочу, чтобы оппонент принял ставку, – ведь его пара королей хуже, чем мои две небольшие пары?” Ответ таков, что

- *если придут ещё карты, и оппонент получит хорошую возможность победы, лучше выиграть банк прямо сейчас.*

При паре королей против двух мелких пар есть очень хорошие шансы, оправдывающие принятие ставки. Поскольку правильным для оппонента было бы принять ставку, вы выиграете, если заставите его скинуться.

Пример №4

В *раззе*, то есть в семикарточном стад-лоуболле, где выигрывает нижайшая комбинация, мы находим ещё один пример того, что иногда неплохо показать больше силы, чем есть на самом деле, чтобы заставить игрока не вовремя скинуться. Положим, у вашего противника две закрытые, три открытые карты: ♣8 ♠4 ♠J, а у вас что-то типа двух закрытых и ♥8 ♠7 ♦3 открытые. Если вы думаете, что у оппонента лоу на четырёх от 8, а у вас пара и неполный лоу на четырёх от 7-8, необходимо сделать ставку, даже если вы знаете, что будет ответ. Ставка даст вам дополнительные шансы, например, возможно, вам придёт мелочь на шестой карте, и получится лоу от 7-8. Если оппонент возьмёт большую карту или пару, плюс у него остаётся вариант наменять лучший стрит от 8, чем ваш, он всё равно сбросит карты, поскольку ваша предыдущая ставка показывала, что у вас уже набран лоу от 8. Мелкая карта, которую вы сейчас вытянули, говорит о том, что у вас уже есть нижний 7-лоу, а это заставляет оппонента думать, что он потянет “мёртвую карту”, не имея никаких шансов на выигрышную комбинацию.

Заметьте, что опять вы хотите заставить оппонента скинуться, несмотря на то, что у вас лучшая рука. У вас лоу от 7-8, и вы тянете к 7, хотя всё, что может сделать ваш оппонент, это улучшить лоу от 8. Однако вы выигрываете, если он скинется, поскольку если бы он знал, что у вас на руках всего 7-8, у него были нормальные шансы поставить ставку в надежде “перетянуть” вас в процессе обмена. Не поставив, он сделал ошибку, и вы выиграли. (Вы

выигрываете даже больше, когда на шестой карте у вас образуется две пары, и ваш противник выходит из игры на лучшей руке.)

Пример №5

Как вы стремитесь, чтобы оппонент вышел из игры, когда у него достаточные шансы взять банк, точно так же вы стараетесь, чтобы он сделал ставку, имея недостаточные шансы взять банк. Так, часто бывает правильно сыграть слабо на сильной руке в первых кругах торговли. Это приём, обратный тактике предыдущих двух примеров, с тем, чтобы ваш оппонент не вовремя уравнился, когда вы улучшите комбинацию. Посмотрим на следующие две руки в семикарточном разе.

Вы: закрытые ♠A ♣2; открытые ♦6 ♠3.

Оппонент: две закрытые и ♦6 ♥7 открытые.

Хорошей тактикой с такой рукой против некоторых игроков было бы спасовать и уравниваться, если ваш оппонент делает ставку. Многие игроки имеют пару или плохую карту взакрытую. Если вы прикупите в светлую 4, 5 или 7, что даст вам лоу от 6 или 7, ваш оппонент, вероятно, всё равно сделает ставку, даже если он тянет мёртвую, потому что прежние ваши ходы в совокупности с его шансами взять банк заставляют его думать, что стоит ставить. А это как раз то, на что вы надеетесь. Ваши обманные ходы в начале партии заставили вашего оппонента неправильно сыграть на последних кругах.

Пример №6

Всякий раз, когда у противника неважные шансы против вас, вы заставляете его уравниваться, даже если, уравнившись, он получает шанс произвести обмен лучше вас. Если бы в примере с флешем в начале этой главы банк составлял \$20, а не \$80, вы бы радели, чтобы оппонент с флешем на четырёх картах уравнил вашу \$10 ставку, поскольку шансы завершения комбинации у него составляют 5 к 1, а получает он денег только 3 к 1. Если он уравнивается и набирает флеш, что ж, ничего не попишешь. Тем не менее, его игра неправильна, поскольку она имеет отрицательное матожидание, и вы выигрываете всякий раз, когда он так поступает.

Если у вас такие карты, на которых вы хотите, чтоб вам ответили, не заставляйте оппонента скинуться, поставив невероятное количество денег в беспредельной игре или в покере с лимитированным банком. Такая ситуация возникла однажды, когда один наш добрый знакомый играл в безлимитный холдем. Оставалось получить всего одну карту, у него сидел стрит, который на тот момент был просто блеск или, как говорят американцы, *nuts* – наилучшая возможная рука. Он поставил что-то типа \$50, партнёр слева поддержал, а игрок после него уравнился “полтинником” (\$50) и поднял ставку настолько, сколько было у него денег, то есть примерно на \$200.

Поскольку у нашего героя была лучшая возможная рука, вопрос стоял так: поднимать ставку или просто уравниваться? В банке было что-то около \$500. Поскольку третий выложил всё, что имел, следовало подумать только об игроке, сидящем следом. Было ясно, что поднимет он, скажем, на \$400, что составит для следующего \$600, тот непременно уйдёт. На самом деле, если бы он поднял сейчас ставку практически на любую сумму, тот бы скинулся в любом случае. Но если бы наш друг просто ответил \$200, тот, возможно бы, уравнился.

Чего же желал наш приятель? Он был совершенно уверен, что у противника две пары. Если бы он ответил \$200, в банке стало бы около \$700, что обеспечивало тому шансы с банка 7 к 2, чтобы уравниваться \$200 со своими двумя парами. Однако шансы против того, что он с двумя парами наберёт фулл-хаус, были 10 к 1 (в колоде оставалось 40 ненужных ему карт и 4 нужных). Следовательно, если бы он знал, что играет против готового стрита, ему было бы нерезонно рассчитывать на 7 к 2 при шансах набрать комбинацию 1 к 10. Поэтому наш просто ответил \$200, и, как он полагал и надеялся, противник сделал то же самое.

Грустный итог повествования состоит в том, что враг набрал-таки свой фулл-хаус, добавив совсем небольшую сумму, которую поставил наш. Многие присутствующие считали, что наш был не прав, позволив оппоненту играть дальше вместо того, чтобы заторговать его, но на самом деле это они заблуждались. Наш должен был дать противнику шанс – сделать ошибку, которую он и сделал.

А Фундаментальная Теорема покера гласит:

как только мой противник ошибается, я выигрываю на длинной дистанции.

Поправка на количество игроков

В начале главы мы упоминали, что Фундаментальная Теорема Покера применима ко всем играм вдвоём и *почти* с любым количеством участников. Причина, по которой мы выделяем игру с несколькими участниками, состоит в том, что существуют определённые ситуации с двумя или более оппонентами, когда вы реально хотите, чтобы один или более из них играли, как будто зная, что у вас на руках. Скажем, с грядущими картами у вас 30-процентный шанс взять банк. У оппонента **A** – 50 процентов, и у оппонента **B** – 20 процентов.

Если вы делаете ставку, вы будете не против, если оппонент **A** поднимет её на лучшей руке с тем, чтобы выставить оппонента **B**. Шансы **A** на выигрыш могут теперь подняться до 60%, а ваши увеличатся до 40 %. Вы оба нажились за счёт ухода **B**. Вы могли, к примеру, ставить на паре тузов. У оппонента **A** две пары, а у оппонента **B** потенциальный стрит. Вам бы хотелось, чтобы оппонент **A** думал, что у вас только пара тузов, а не две пары со старшей тузовой, с тем, чтобы он поднимал ставку и не допустил натяжки стрита. У вас достаточно хорошие шансы, чтобы ответить на этот подъём, и в то же время не беспокоиться о том, что оппонент **B** натянет стрит.

Резюме

Фундаментальная Теорема покера утверждает, что лучшая тактика – это играть так, как будто вы знаете карты оппонентов. Каждый раз, когда игрок видит карты противника при вскрытии и говорит:

- *Если б я только знал, что у него, я бы, конечно, играл по-другому...*

этот игрок играет “от себя” и приносит (или спасает) деньги своим партнёрам.

Часть 3.1 Занимательные истории

Каждый год в мае в казино “Подкова” в Лас-Вегасе проходит турнир *World Series of Poker*, приравниваемый к чемпионату мира по покеру. Вступительный взнос обычно составляет \$10.000, а призы – от миллиона долларов. Первенство Европы 2000 года состоялось в Словении, что говорит о приобщении к покеру стран Восточной Европы. Международные турниры стали настолько популярны, что получили право на существование специализированные покерные журналы, например, ежемесячник “Poker Europe”.

В Москве проходит еженедельный отборочный турнир “Moscow Series of Poker GRAND PRIX – 2000”, цель которого: сформировать сборную команду, которая будет представлять Россию на международных соревнованиях 2001 года. Положение о турнире можно найти в этой книжке (чем чёрт не шутит? вдруг Вы захотите попробовать и войдёте в эту команду!), а начать рассказ о перипетиях покерных баталий следует, пожалуй, с галереи портретов чемпионов мира по покеру.

Чемпионы мира по покеру

и обладатели крупных призов “World Series of Poker Winners” в 1999 году

1972	Амарильо Престон (Слим)	Amarillo (Slim) Preston
------	----------------------------	----------------------------



1986	Берри Джонстон	Berry Johnston
------	----------------	----------------



1985	Билл Смит	Bill Smith
------	-----------	------------



1978	Бобби Болдуин	Bobby Baldwin
------	---------------	---------------



1991	Бред Доэрти	Brad Daugherty
------	-------------	----------------



	Чарли Брами	Charlie Brahmí
На чемпионате 1999 года “World Series of Poker Winners” он выиграл \$338,000.00 в турнире “\$1500 buy-in Limit Hold 'Em”		



1995	Дэн Харрингтон	Dan Harrington
------	----------------	----------------



	Дэвид Грэй	David Grey
На чемпионате 1999 года “World Series of Poker Winners” он выиграл \$199,000.00 в турнире “\$2500		

buy-in Seven Card Stud”



1976 1977	Дойл Брунсон	Doyle Brunson
--------------	--------------	---------------



	Эскиммо Кларк	Eskimo Clark
На чемпионате 1999 года “World Series of Poker Winners” он выиграл \$84,610.00 в турнире “\$1500 buy-in Seven Card Razz”		



1979	Хол Фоулер	Hal Fowler
------	------------	------------



1992	Хамид Дастмальчи	Hamid Dastmalchi
------	------------------	------------------



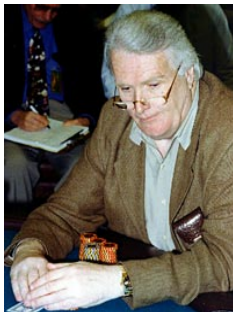
1996	Хак Сид	Huck Seed
------	---------	-----------



1999	Ноэль Фурлонг	J. J. Noel Furlong
------	---------------	--------------------

На чемпионате 1999 года “World Series of Poker

Winners” он выиграл **\$1,000,000.00** в турнире
“\$10000 buy-in No Limit Hold 'Em”



1984

Джек Келлер

Jack Keller



1982

Джек Штраус

Jack Straus



1993

Джим Бехтель

Jim Bechtel



	Джон Эспозито	John Esposito
На чемпионате 1999 года “World Series of Poker Winners” он выиграл \$219,225.00 в турнире “\$2500 buy-in Limit Hold 'Em”		



1987 1988	Джонни Чен	Johnny Chan
--------------	------------	-------------



1970 1971 1974	Джонни Мосс	Johnny Moss
----------------------	-------------	-------------



1990	Мансур Матлуби	Mansour Matloubi
------	----------------	------------------



1989	Фил Хельмут	Phil Helmuth, Jr.
------	-------------	-------------------



1973	Пагги Пирсон	Puggy Pearson
------	--------------	---------------



1994	Расс Хамильтон	Russ Hamilton
------	----------------	---------------



1975	Сэйлор Робертс	Sailor Roberts
------	----------------	----------------



1998	Скотти Нгуен	Scotty Nguyen
------	--------------	---------------



1980 1981 1997	Стю Унгар	Stu Ungar
----------------------	-----------	-----------



1983	Том Мак Эвой	Tom McEvoy
------	--------------	------------



Чемпион (год)	Имя	Фамилия	Name	Surname
1970 1971 1974	Джонни	Мосс	Johnny	Moss

1972	Амарильо (Слим)	Престон	Amarillo (Slim)	Preston
1973	Пагги	Пирсон	Puggy	Pearson
1975	Сэйлор	Робертс	Sailor	Roberts
1976 1977	Дойл	Брунсон	Doyle	Brunson
1978	Бобби	Болдвин	Bobby	Baldwin
1979	Хол	Фоулер	Hal	Fowler
1980 1981 1997	Стю	Унгар	Stu	Ungar
1982	Джек	Штраус	Jack	Straus
1983	Том	Мак Эвой	Tom	McEvoy
1984	Джек	Келлер	Jack	Keller
1985	Билл	Смит	Bill	Smith
1986	Берри	Джонстон	Berry	Johnston
1987 1988	Джонни	Чен	Johnny	Chan
1989	Фил	Хельмут	Phil	Helmuth, Jr.
1990	Мансур	Матлуби	Mansour	Matloubi
1991	Бред	Доэрти	Brad	Daugherty
1992	Хамид	Дастмальчи	Hamid	Dastmalchi
1993	Джим	Бехтель	Jim	Bechtel
1994	Расс	Хамильтон	Russ	Hamilton

1995	Дэн	Харрингтон	Dan	Harrington
1996	Хак	Сид	Huck	Seed
1998	Скотти	Нгуен	Scotty	Nguyen
1999	Ноэль	Фурлонг	J. J. Noel	Furlong
Крупный приз	Чарли	Брами	Charlie	Brahmi
Крупный приз	Дэвид	Грэй	David	Grey
Крупный приз	Эскимо	Кларк	Eskimo	Clark
Крупный приз	Джон	Эспозито	John	Esposito

Часть 3.2 Занимательные истории

Потенциальные шансы

Сильные игроки учитывают не только прямое соотношение ставки, которую им предстоит сделать, с величиной банка, который они могут взять в случае удачной покупки. Они учитывают также потенциальные шансы, которые появляются у них в случае удачи. Ведь борьба может получить неожиданное развитие! В расчёт идёт также личность противника, состояние его души и кошелька, масштаб соревнований и много других “побочных” факторов.

Показательный случай, когда мастер отходит от строгих математических канонов, приводит Дэвид Склански в книге “Теория покера”.

Финальная сдача чемпионата мира 1980 года. Лас-Вегас. Казино “Подкова”. Игра в безлимитный холдем. Двукратный чемпион мира *Дойл Брунсон* имел перед собой \$232500, а его противник, юный *Стю Унгар*, кудесник джин-рамми и покера из нижнего Ист-Сайда Нью-

Йорка – \$497500. (Такие астрономические суммы образовались в результате того, что 73 игрока купили членство в чемпионате по \$10000 каждый.)

В финальной сдаче у Брунсона были разномастные туз и семёрка, а у Унгара ♠4 и ♠5. Перед прикупом \$30000 пошли в банк, и на флопе пришли туз, 2, 7. Унгар спасовал, а Брунсон, посмотрев на тузов и семёрок, поставил \$17000, рассчитывая втянуть Унгара в торговлю.

“Я бы не ответил намного больше, чтобы заткнуть дыру, – признался Унгар. (*Заткнуть дыру* на покерном жаргоне означает вытянуть карту, завершающую дырявый стрит.) – Но если у Дойла неплохая рука, стоит поставить \$17000, поскольку, поймав тройку, я разорву его”.

Мысль Унгара базировалась строго на потенциальных шансах, которые он приобретал. Он не думал о \$47000, находившихся в банке на тот момент, что давало ему шансы менее 3 к 1. Он думал обо всём, что Брунсон мог поставить, то есть о \$215500. В сумме это составляло более \$260000, поэтому Унгар оценил свои потенциальные шансы как 16:1, а шансы купить тройку и набрать стрит – 4:47, т.е. лучше, чем 1:11. Поэтому он принял эту ставку.

Нет надобности говорить, что четвертой картой вышла тройка. Унгар поставил \$40000. После некоторого раздумья Брунсон поставил всё, что у него было, передвинув в центр стола груды фишек. Поскольку Унгар имел лучшую комбинацию на данный момент (единственно, что хорошего мог купить Брунсон на последней карте, были туз или 7 для фулл-хауса), он с удовольствием уравнил эту ставку и выиграл чемпионат мира.

На следующий год в Гардене, Калифорния, на семинаре по покеру, проводимому Брунсоном, Склански и экспертом по обменному покеру Майком Каро, Брунсон признался, что сыграл неправильно, поставив \$17000 на флопе. Не стоило, сказал он, давать Унгару шанс вытянуть идеальную карту – надо было поставить больше, чем Унгар смог бы ответить, имея на руках дырявый стрит, даже с учетом потенциальных шансов.

Блеф

Чемпионат мира 1978 года по безлимитному холдему, проходивший в казино “Подкова” в Лас-Вегасе, в финале свёлся к поединку между интеллигентом **Бобби Болдуином** из Талсы, штат Оклахома, и магнатом недвижимости **Крэнделлом Аддингтоном** из Сан-Антонио, штат Техас. За час до конца чемпионата Аддингтон имел \$275000, а Болдуин около половины того - \$145000. Всю дорогу Аддингтон был явным фаворитом у зрителей, но затем пришёл расклад, который всё перевернул. Будучи первым, Болдуин поставил перед флопом, и Аддингтон принял эту ставку. Пришел флоп

♦Q, ♦4, ♣3.

Болдуин двинул ещё грудку фишек на \$30000, вероятно, пытаясь натянуть стрит или бубновый флеш. Кроме того, у него могла быть пара дам. Аддингтон, не долго думая, уравнил ставку в \$30000. Видимо, у него самого была хорошая рука.

Шестой картой выпал туз бубён - устрашающая карта, - и к тому времени в банке набралось \$92000. Медленно и задумчиво Болдуин подвинул один стэк (столбик) фишек на \$10000, затем другой, ещё один, ещё – и так до тех пор, пока в центре стола не набралось девять стэков. Под конец красивым жестом Болдуин демонстративно уложил короткий стэк из \$5000 поверх других. Он поставил \$95000, оставшись практически разорённым.

Аддингтон впал в задумчивость. Он посмотрел на стопки фишек, потом на Аддингтона, пытаясь разгадать, где же ключ к такому поведению. Неужели парень блефует? Если бы Аддингтон уравнил ставку и выиграл, Болдуин практически был бы выбит из дальнейшей борьбы. Если бы Аддингтон уравнил эту ставку и проиграл, тогда Болдуин стал бы бесспорным лидером. Блефует парень или нет? Аддингтон решил, что нет, и бросил карты. Когда Болдуин зарёб банк величиной \$92000, он не преминул перевернуть две своих закрытых карты, переправив их Аддингтону. Там были

♥10, ♥9.

Ничто. Пустое место. Конечно же, Болдуин блефовал. Аддингтон был вне себя, а спустя час Болдуин выиграл все деньги и стал чемпионом мира по покеру 1978 года.

“Счастье фраера – ярче тысячи солнц!”

В этой грубоватой поговорке профессиональных игроков, считающих остальных людей “фраерами”, заложен глубокий смысл. Прекрасное объяснение сущности “фраерского счастья” дал чемпион мира по покеру 1978 года Бобби Болдуин из Талсы, штат Оклахома. В финале чемпионата мира 1981 года он значительно опережал восемь других дошедших до финала игроков. И за пару часов проиграл две сдачи, когда его противники наменяли себе лучшую комбинацию на последней карте. Так неожиданно для всех он выбыл из чемпионата. По чистому совпадению, в обеих роковых сдачах оппонентам Болдуина необходимо было вытянуть одну из двух оставшихся дам из 44 закрытых карт, и они получили её оба раза.

Однако сам Болдуин объяснил, что не видит ничего удивительного (а тем более – сверхъестественного) в таких *несчастливых убитках*, как иногда называют подобные случаи.

“Я видел хороших игроков, жалующихся, что их всё время перетягивают, – сказал Болдуин после чемпионата 1981 года. – Но если они желают улучшить качество своей игры и эмоциональное состояние за столом, они должны понимать, что это мираж. Если вы классный игрок, партнёрам суждено перетягивать вас гораздо чаще, чем вы их, потому что у них

комбинация должна быть хуже вашей гораздо больше раз, чем у вас против них. Нет варианта натянуть комбинацию лучше кого-то, если вы не рискуете поставить все деньги на худшей руке”.

Болдуин ясно даёт понять, что мастера не рассчитывают на везение. Они воюют с удачей, используя своё мастерство, чтобы свести элемент везения к минимуму. Полагая, что применяют лучшую тактику, они оставляют более слабому противнику шанс вытянуть счастливую карту.

Используя оптимальную стратегию, они и выигрывают чаще, чем проигрывают. На длинной дистанции всем достаётся одинаковая доля хороших и плохих карт, выигрышных и проигрышных комбинаций. Начинающие игроки в покер полагаются на сильные комбинации и счастливый приход. Профессионалы же используют свой опыт для минимизации потерь на слабых руках и максимизации прибыли на сильных комбинациях. Они также лучше других способны оценить, когда сильная рука не является лучшей за столом и когда слабая рука оказывается выигрышной.

Цена следования стереотипам

Существует опасность, что, строго следуя правилам, стратегическим принципам и канонам в игре, можно стать “прозрачным” для противника.

Интересный пример чтения карт противника случился на мировом турнире по покеру в конце 1977 года, где встретились два игрока мирового класса Дойл Брунсон из Лонгуорта (штат Техас) и Боунс Берланд из Гардены (штат Калифорния). Играли в безлимитный холдем. У Брунсона было около \$20000, а у Берланда порядка \$50000. Перед флопом Берланд солидно поднял ставку на ранней позиции, и Брунсон ответил ему, имея на руке две дамы. В прикупе пришли валет, 5, 2. Снова Берланд объявил достаточно весомую ставку, и Брунсон поддержал его. Следующей картой пришла ещё одна фоска, и Боунс объявил гигантскую ставку – примерно такую, чтобы Дойл был вынужден выставить все свои деньги. Дойл думал, думал, думал – наконец подвинул деньги к центру стола и уравнил ставку.

Многие полагали, Брунсон играет неправильно, принимая ставку с двумя дамами. Не похоже было, что Берланд блефует в данной ситуации. Скептики полагали: наиболее вероятно, у Берланда два туза или два короля, а могли быть и другие комбинации, способные побить двух дам Дойла. При том, как играл Боунс, единственная комбинация, которую мог побить у него Брунсон, были АJ: валет со старшей фигурой – тузом.

Когда Боунс показал свои карты при вскрытии, у него точно были туз и валет. Брунсон выиграл партию с двумя дамами и продолжил победную струю, став чемпионом мира по покеру в том году. Впоследствии я спросил Дойла об этом рискованном принятии ставки. “Дело в том, – сказал он – что Боунс не мог иметь двух тузов или двух королей, поскольку он

никогда не поднимался на ранней позиции с такими комбинациями до прикупа. Обычно он просто уравнивал ставку, надеясь на постепенный медленный подъём в дальнейшей игре.”

Следовательно, в данном случае игрок высочайшего класса имел информацию, поскольку другой игрок такого же суперкласса играл правильно, но слишком последовательно. В безлимитном холдеме правильным считается медленное наращивание ставок на ранней позиции, имея на руке двух тузов или двух королей. Однако если Берланд всегда играл с такими парами одинаково, как он предположительно и делал, информация, которую он таким образом сообщал, стоила гораздо больше денег, чем то, что он надеялся выиграть, разыгрывая тузов и королей каждый раз по правилам.

Для дальнейшей иллюстрации стоимости произвольного раскрытия вашей руки предположим, что вы играете один на один в *разз* без анте, без вынужденных ставок и до бесконечности по времени. Поэтому вы решили играть супер-аккуратно, скидывая всё, кроме T,2,3 на первых трёх картах. В отсутствие анте покажется, что вы наверняка кончите победителем, но на самом деле хороший игрок вас съест. Скоро он будет знать, что вы играете только на T,2,3, и будет поступать соответственно. Он будет начинать с несколько худших комбинаций, чем у вас, например, с тройки от 5-ки или даже от 6-ки, но в итоге он всё равно обыграет вас, поскольку будет знать точно, что у вас в руке. Он будет в курсе, пришли к вам пары или нет, и никогда не допустит ошибки. С другой стороны, хотя вы и стартуете с лучшей рукой, вы натворите ошибок, потому что не знаете, что у противника. Отсюда следует, что, хотя в общем-то и правильно играть очень аккуратно в отсутствие анте и вынужденных ставок, но играя в разз только на комбинации T,2,3, вы бросаете на ветер столько информации, что у вас не будет ни одного шанса обыграть хорошего оппонента.

Фундаментальная Теорема показывает, что если вы играете, позволяя противнику знать, что у вас, это может обойтись вам в круглую сумму. Если оппоненты точно знают вашу комбинацию, они никогда не допустят ошибки – только в ситуациях, очень близких по математике. Чем чаще в игре вы лишаетесь того, что имеете, тем менее вероятно, что оппоненты сделают ошибку. И всё же вы хотите, чтобы они делали ошибки. Провоцирование ошибок в определённом смысле и есть основная цель игры. Понятно, вы можете не захотеть мгновенно поднимать ставку, имея на руках трёх тузов, поскольку вы не хотите, чтобы оппоненты знали, какая у вас сильная рука. Вы хотите выиграть у них больше денег в следующих кругах торговли. В то же время никогда не подниматься с сильной рукой – это тоже ошибка.

Психологические уловки

Покойный *Джон Кроуфорд* был одним из величайших игроков всех времён и народов. Его любимыми играми были бридж и нарды, но также он прекрасно играл в джин-рамми (gin rummy). Они регулярно сражались в эту игру вдвоем с легендарным *Освальдом Якоби*. Класс игры у них был примерно одинаков, но, несомненно, Кроуфорд был выше по психологии. Он постоянно поддевал Якоби, дразнил его, смеялся над его ходами. Иногда он этим настолько доводил Якоби, что тот с трудом различал карты на столе.

В том же стиле лос-анжелесский профессиональный игрок в нарды Габи Хоровиц хорошо известен своей безумолчной болтовнёй во время игры, иногда его пренебрежительные ремарки начисто выводили игроков из состояния душевного равновесия. Профессионал по семикарточному стад-покеру Дэнни Робинсон также снискал себе неблагоприятную репутацию за свое непрекращающееся словоизвержение, отвлекающее и дезориентирующее партнёров.

Это всё относится к психологическим уловкам, и им нет числа. Некоторые одобряют их. Другие нет. Хотя они занимают определённое место в покере, это не то, что является психологией данной игры в классическом понимании слова. Это лишь средства психологической атаки, применимые ко всем играм, точнее говоря, ко всем видам состязаний. Чемпион по шахматам Бобби Фишер использовал эти средства в своём знаменитом матче против советского гроссмейстера Бориса Спасского. Тренеры типа Эрла Вивера и Билли Мартина используют их на бейсбольном поле. А незабвенный Никита Сергеевич Хрущёв прославился использованием таких средств в дипломатии, проводя с их помощью тактику холодной войны.

Рекордный выигрыш в покер

Из книги рекордов Гиннеса

Рекордный выигрыш в покер был зафиксирован в 1889 г. в Санта-Фе, штат Нью-Мексико, США. Играли двое: Аик Джексон, один из самых богатых людей на Западе, и легендарный игрок Джони Доугерти. Они играли по западным правилам – 5 карт со сменой и без ограничения ставок. Игра продолжалась уже два часа, за ней наблюдали более ста человек, в том числе, губернатор тогдашней территории Нью-Мексико Л. Бредфорд Принс.

На кону стояло более 100 000 долларов. Наконец Джексон выписал и бросил на кон долговое обязательство под залог своего ранчо со стадом в 10 000 голов скота. В ответ Доугерти черкнул два слова, встал со своего места, сунул бумагу Л. Бредфорду Принсу, выхватил кольт и приставил его к голове губернатора. “Подписывайте, или я спущу курок”, – скомандовал он. Принс без колебаний подписал документ, и Доугерти, вернувшись к игорному столу, бросил бумагу на кон. “Поднимаю ставку до стоимости территории Нью-Мексико”, – отчеканил он. “Вот это поступок”, – сказал Джексон и бросил карты”.

Часть 4. Приложение 1: Разновидности клубного покера

ТЕХАССКИЙ **ХОЛДЕМ** **(HOLD’EM)**

Каждому игроку сдаются две карты втёмную. Затем в центр стола выкладывается прикуп из пяти карт в светлую. Это общие для всех игроков карты. Каждый игрок может пользоваться прикупом для образования лучшей пятикарточной комбинации. Банк забирает игрок, оставшийся в игре к моменту открытия последней карты прикупа и имеющий лучшую

пятикарточную комбинацию, составленную из своих карт и карт прикупа.

Прикуп выкладывается в три этапа. Сначала выкладываются три карты (Flop), затем ещё одна карта (Turn), затем последняя карта (Fifth Street или River). Перед каждым этапом проводится круг торговли.

Игра начинается с вынужденной ставки втёмную (в размере анте), называемой Blind, которую делает игрок, сидящий на первой руке. Вторая рука имеет право тоже сделать ставку втёмную (Straddle). Количество блайндов (ставок втёмную) ограничено числом игроков за столом, а размер блайнда – банком.

После того, как блайнды сделаны, все игроки получают по две карты и проводится круг торговли.

После первого круга торговли на двух закрытых картах (причём, последнее слово принадлежит последнему темнящему – блайнду или страдлу) дилер открывает и кладёт в центр стола три карты, которые называются флоп (flop). Это первые три карты прикупа. Так, если открылся флоп ♥А ♥8 ♣5, то у игрока с закрытыми картами ♠А ♦5 получается две пары; игрок с закрытыми ♥7 ♥6 имеет недостроенный флеш и двусторонний стрит (подходят любая девятка и любая четвёрка), а игрок с двумя закрытыми восьмёрками получает тройку восьмёрок.

Вслед за открытием флопа проводится круг торговли, после чего открывается четвёртая карта прикупа; затем еще один круг торговли; напоследок пятая, последняя карта прикупа и финальный круг торговли.

Каждый круг ставок начинается с первого играющего слева от дилера. При вскрытии побеждает самая сильная рука.

ПЯТИКАРТОЧНЫЙ СТАД-ПОКЕР (5-CARD STUD)

Все игроки делают ставки в размере анте. Каждому сдаётся по две карты – одна втёмную, другая в светлую. Следует круг торговли, начиная с высшей открытой карты. Если два игрока имеют одинаковые по достоинству карты, торговлю начинает сидящий слева от сдающего. Третья карта (как и все последующие) сдаётся в открытую. После каждой новой открытой карты проводится круг торговли, начиная с наивысшей комбинации на открытых картах. По завершении финального круга торговли сильнейшая рука на вскрытии забирает банк.

Игрок с наивысшей открытой картой на первом круге торговли обязан сделать ставку в размере анте (но не больше банка при игре в pot-limit покер).

7-КАРТОЧНЫЙ СТАД-ПОКЕР (7-CARD STUD)

Все игроки делают ставки в размере анте. Каждому игроку сдаётся по три карты – две закрытую, одна в открытую. Владелец старшей открытой карты начинает торговлю обязательной ставкой анте. Если два игрока имеют одинаковые по достоинству карты, торговлю начинает сидящий слева от сдающего.

После первого круга торговли сдаётся четвёртая карта в открытую, и теперь владелец высшей комбинации на открытых картах начинает второй круг торговли. Затем в открытую сдаются пятая и шестая карты, причём после каждой из них следует круг торговли. Седьмая карта сдаётся в светлую, вслед за чем проводится заключительный круг торговли. В каждом случае торговлю начинает владелец старшей комбинации на открытых картах. При вскрытии выигрывает лучшая рука (старшая комбинация).

ЛОУБОЛЛ С ОБМЕНОМ (DRAW LOWBALL)

В стандартном луболле (называемом также Калифорнийский луболл) преимущество имеют младшие карты. Лучшей считается система A2345. За ней следует A2346, потом A2356 и так далее. Зачастую используется джокер в качестве любой (wild) карты. В разновидности луболла “два-семь” (deuce-to-seven) лучшей рукой считается 2,3,4,5,7.

Каждый игрок получает пять карт втёмную. Состоится круг торговли, начиная с игрока слева от дилера. Обычно правила требуют, чтобы этот игрок делал вынужденную ставку втёмную (блайнд).

После этого круга игроки могут менять до пяти карт. По завершении обмена проводится финальный круг торговли. Обычно правила торговли требуют, чтобы после обмена у ставящего была хотя бы система от 7-ки или ниже (что соответственно ещё лучше).

Самая младшая система при вскрытии выигрывает банк. В стандартном луболле стриты и флешы игнорируются. Однако, в варианте “два-семь” они считаются и поэтому не сойдут за малую систему. В стандартном луболле туз – низшая карта, в варианте “два-семь” он выше всех. В другой вариации луболла лучшей считается рука A,2,3,4,6; стриты и флешы в ней считаются высокими комбинациями.

РАЗЗ (RAZZ)

Разз – это стад-луболл на семи картах, лучшая комбинация в нем A2345. Стриты и флешы игнорируются.

Каждому игроку сдаётся по две карты втёмную и одна в открытую. Обычно владелец

высшей открытой карты (за исключением туза, который считается младшей картой) начинает торговлю. Четвёртая карта сдаётся в открытую, и проводится круг торговли, начинает которую обладатель лучшей нижней комбинации на двух открытых картах. Пятая и шестая карты сдаются тоже в открытую. После каждой открытой карты следует круг торговли, начиная с лучшей нижней системы на открытых картах. Седьмая и последняя карта сдаётся втёмную, за ней следует финальный круг торговли. При вскрытии выигрывает лучшая нижняя система.

ХАЙ-ЛОУ СПЛИТ (HIGH-LOW SPLIT)

Это название охватывает несколько популярных видов покера. Сюда могут входить пятикарточный покер с обменом, пятикарточный либо семикарточный стад-покер. При вскрытии самая младшая и старшая комбинации делят банк. Иногда, однако, правила требуют, чтобы игроки объявили – синхронно или последовательно, – будут ли они собирать высшую, низшую или обе эти комбинации.

В пятикарточном хай-лоу сплите лучшая нижняя рука – это всегда A,2,3,4,5, как в лоуболле с обменом. В семикарточном стад-варианте хай-лоу сплита лучшей нижней рукой иногда считается A,2,3,4,6; стриты и флэши считаются высокими комбинациями. Туз всегда считается как низшей, так и высшей картой. (Следовательно, два туза могут быть как высшей, так и низшей парой.) В стад-вариантах хай-лоу сплита обладатель старшей комбинации на открытых картах обычно начинает каждый круг торговли.

В одной из разновидностей хай-лоу сплита за нижнюю считается только система от 8 и ниже. Если ни у кого нет таковой, лучшая старшая рука забирает банк.

5-КАРТОЧНЫЙ ПОКЕР С ОБМЕНОМ (5-CARD DRAW)

После оплаты анте каждый игрок получает от дилера пять карт взакрытую. Вслед за сидящим слева от сдающего, каждый игрок пасует, делает ставку или поднимает её. Для получения права сделать начальную ставку игрок обычно должен иметь минимум пару валетов или более высокую комбинацию. Во многих заведениях допускается использование джокера – обычно в качестве “болвана” (“bug”, который пристраивается только к стриту, флешу или тузу) или же “дикой” карты (“wild card”, которой присваивается любое значение).

По завершении первого круга торговли каждый желающий играть, начиная с первой руки, может скинуть от одной до пяти карт и получить взамен соответствующее количество новых карт. Иногда правила ограничивают обмен до трёх карт.

После обмена проводится заключительный круг торговли, обычно он начинается с игрока, объявлявшего первую ставку. При вскрытии выигрывает старшая комбинация.

ОМАХА (ОМАНА)

Правила идентичны тexasскому холдему, но есть два существенных отличия:

- Сдают сразу по 4 карты в закрытую.
- Нужно образовать комбинацию строго из двух своих карт и трёх общих карт, лежащих на столе в открытую.

Всё остальное точно так же, как в холдеме: блайнды, круг торговли на закрытых картах, потом флоп (три первые карты прикупа), опять торговля и, далее, по одной карте открывается в общий прикуп, пока на столе не окажутся пять открытых карт. Каждый игрок должен составить комбинацию: выбрать лучшие 5 карт из девяти, причём 2 – из закрытой руки и 3 – со стола.

Часть 4. Приложение 2: Таблицы

Таблица 1 ПЯТИКАРТОЧНЫЙ ПОКЕР С ОБМЕНОМ. Колода из 52 карт. Без джокера. Старшинство покерных комбинаций (сверху вниз) и соответствующее число раскладов

Комбинация	Англ. название	Число раскладов
Стрит-флеш	Straight Flush	40
Каре	Four of a kind	624
Фулл	Full House	3744
Флеш	Flush	5108
Стрит	Straight	10200
Тройка	Three of a kind	54912
Две пары	Two pairs	123552
Пара	Pair	1098240

Пусто	–	1302540
-------	---	---------

Таблица 2 ПЯТИКАРТОЧНЫЙ ПОКЕР С ОБМЕНОМ. Колода из 52 карт. Без джокера. Вероятности иметь самую сильную руку в зависимости от полученных пяти карт и общего числа игроков

Ваша рука	Общее число игроков						
	2	3	4	5	6	7	8
Стрит	99,6	99,3	99,0	98,6	98,3	97,9	97,6
	99,4	98,9	98,3	97,8	97,2	96,7	96,2
	99,2	98,4	97,6	96,8	96,1	95,3	94,5
Тройка	99,1	98,2	97,4	96,5	95,6	94,8	93,9
	98,1	86,2	94,4	92,6	90,8	89,1	87,4
	96,8	93,7	90,7	87,8	85,0	82,3	79,7
Две пары	96,8	93,8	90,9	88,0	85,2	82,6	79,9
	94,5	89,4	84,5	80,0	75,7	71,7	67,9
	91,9	84,5	77,8	71,6	65,9	60,7	55,8
Пара тузов	92,2	85,0	78,4	72,4	66,8	61,6	56,9
	91,9	84,4	77,6	71,4	65,7	60,4	55,6
	91,4	83,6	76,5	70,1	64,2	58,8	53,9
Пара королей	90,1	81,1	73,1	65,9	59,3	53,4	48,1
	88,4	78,1	68,9	60,8	53,6	47,1	41,5
	87,5	76,5	66,9	58,4	50,9	44,2	38,4
Пара дам	88,0	77,4	68,1	59,9	52,6	46,3	40,7
	85,0	72,1	61,0	51,5	43,5	36,6	30,7
	83,6	69,8	58,1	48,2	39,9	32,9	27,1
Пара валетов	85,9	73,7	63,3	54,4	46,6	40,0	34,3
	81,5	66,3	53,7	43,4	35,0	28,1	22,6
	79,7	63,3	50,1	39,6	31,1	24,3	18,8
Пара 10	82,0	67,1	54,9	44,8	36,5	29,7	24,1
	78,1	60,7	47,1	36,4	28,0	21,4	16,4
	75,9	57,3	43,0	32,2	23,9	17,7	13,0

Пара 9	78,1	60,8	47,3	36,6	28,2	21,8	16,7
	74,6	55,4	41,0	30,2	22,2	16,2	11,8
	71,9	51,4	36,6	25,9	18,1	12,7	8,8
Пара 8	74,2	54,8	40,4	29,6	21,6	15,8	11,4
	71,1	50,4	35,5	24,9	17,4	12,1	8,4
	68,0	45,9	30,8	20,6	13,6	9,0	5,9
Пара 7	70,2	49,2	34,3	23,8	16,4		
	67,6	45,5	30,5	20,4	13,5		
	64,1	40,7	25,8	16,2	10,1		
Пара 6	66,3	43,8	28,8	18,9			
	64,1	41,0	26,1	16,5			
	60,1	35,9	21,3	12,6			
Пара 5	62,4	38,8	24,0				
	60,7	36,7	22,1				
	56,2	31,4	17,5				
Пара 4	58,4	34,1	19,8				
	57,2	32,7	18,7				
	54,0	29,2	15,7				
Пара 3	54,5	29,7					
	53,7	28,9					
	51,9	27,0					
Пара 2	50,5	25,6					
	50,2	25,4					
	49,8	25,0					
Старший туз	50,4	25,5					
	41,8	17,8					
	33,2	10,7					
Старший король	29,5						
	24,0						
	18,4						

Таблица 3 ПЯТИКАРТОЧНЫЙ ПОКЕР С ОБМЕНОМ. Колода из 32 карт. Без джокера. Старшинство покерных комбинаций (сверху вниз) и соответствующее число раскладов

Комбинация	Англ. название	Число раскладов
Стрит-флеш	Straight Flush	20
Каре	Four of a kind	224
Флеш	Full House	204
Фулл	Flush	1344
Тройка	Straight	10752
Стрит	Three of a kind	5100
Две пары	Two pairs	24192
Пара	Pair	107520
Пусто	–	52020

Таблица 4 ПЯТИКАРТОЧНЫЙ ПОКЕР С ОБМЕНОМ. Колода из 32 карт. Без джокера. Вероятности иметь самую сильную руку в зависимости от полученных пяти карт и общего числа игроков

Ваша рука	Общее число игроков			
	2	3	4	5
Тройка	98,9 95,9 92,8	97,9 92,0 86,3	96,9 88,3 80,2	95,9 84,8 74,7
Стрит	94,4 93,3	89,1 87,0	84,2 81,2	79,5 75,8

	92,0	84,7	77,9	71,6
Две пары	89,6 84,5 77,6	80,3 71,6 60,2	71,8 60,9 46,8	64,3 51,9 36,4
Пара тузов	78,7 77,9 76,7	62,0 60,9 59,2	49,0 47,8 45,8	38,7 37,7 35,5
Пара королей	73,4 70,6 67,9	53,9 49,7 45,9	39,7 34,9 30,7	29,2 24,4 20,2
Пара дам	68,5 63,5 59,3	47,1 40,1 34,5	32,4 25,1 19,5	22,5 15,5 10,7
Пара валетов	63,7 56,5 50,5	40,8 31,5 24,6	26,2 17,2 11,5	16,9 9,3 5,0
Пара 10	55,2 49,4 41,8	30,2 23,9 16,5		
Пара 9	45,9 41,8 36,3			
Пара 8	36,5 34,1 31,0			
Пара 7	27,0 26,5 25,7			
Старший туз	26,7 18,6 10,5			
Старший король	8,3 5,2 2,3			

Таблица 5.1. ТЕХАССКИЙ ХОЛДЕМ. Колода из 52 карт. Без джокера.

Ранжир исходных двухкарточных комбинаций (от 2 до 6 игроков)

Комментарий к таблице:

№ – порядковый номер комбинации карт (по мере убывания силы).

К – комбинация карт.

2, 3..., 14 – количество игроков за столом.

Десятка обозначена латинской буквой «t».

Знак «s» означает, что комбинация одномастная. Отсутствие «s» – разномастные карты.

Данные получены при помощи моделирования игры на компьютере. Число игроков (количество испытаний): 2 (300 млн.) 3 (250 млн.) 4 (200 млн.) 5 (160 млн.) 6 (140 млн.) 8 (125 млн.) 10,12, 14 (100 млн.).

№	К	2	К	3	К	4	К	5	К	6
1	AA	85.37	AA	73.70	AA	64.10	AA	56.10	AA	49.47
2	KK	82.58	KK	69.14	KK	58.53	KK	50.08	KK	43.27
3	QQ	80.10	QQ	65.24	QQ	53.77	QQ	45.03	QQ	38.23
4	JJ	77.66	JJ	61.46	JJ	49.49	JJ	40.56	JJ	33.92
5	tt	75.18	tt	57.86	tt	45.56	tt	36.77	AKs	31.98
6	99	72.25	99	53.85	AKs	42.33	AKs	36.25	AQs	30.39
7	88	69.31	AKs	51.51	99	41.42	AQs	34.76	tt	30.32
8	AKs	67.29	AQs	50.35	AQs	40.92	KQs	33.50	KQs	29.37
9	AQs	66.49	88	50.23	AJs	39.69	AJs	33.42	AJs	29.12
10	77	66.39	AJs	49.20	AK	39.47	AK	33.26	AK	28.80
11	AJs	65.68	AK	49.05	KQs	39.19	99	32.91	Ats	28.13
12	AK	65.57	Ats	48.25	Ats	38.53	Ats	32.41	KJs	28.12
13	Ats	64.89	KQs	48.02	KJs	37.93	KJs	32.17	QJs	27.37
14	AQ	64.69	AQ	47.77	88	37.90	AQ	31.55	Kts	27.11
15	AJ	63.86	KJs	46.91	AQ	37.90	QJs	31.31	AQ	27.04
16	KQs	63.66	77	46.70	Kts	36.85	Kts	31.20	99	26.96
17	66	63.43	AJ	46.59	QJs	36.80	KQ	30.31	Qts	26.42
18	A9s	63.08	Kts	45.91	AJ	36.54	Qts	30.26	Jts	26.14
19	At	63.01	A9s	45.86	KQ	36.18	AJ	30.09	KQ	26.06
20	KJs	62.85	At	45.49	A9s	35.94	Jts	29.88	AJ	25.65
21	A8s	62.34	KQ	45.32	Qts	35.67	88	29.81	A9s	25.57
22	Kts	62.06	QJs	45.22	At	35.38	A9s	29.77	A8s	24.82
23	KQ	61.71	A8s	45.04	A8s	35.07	A8s	28.95	KJ	24.68
24	A7s	61.37	Qts	44.21	Jts	35.06	At	28.92	K9s	24.56
25	A9	61.07	KJ	44.13	KJ	34.83	KJ	28.92	At	24.50
26	KJ	60.80	A7s	44.10	77	34.67	K9s	28.54	88	24.36
27	QJs	60.51	K9s	43.51	K9s	34.24	A7s	28.10	QJ	24.06
28	55	60.50	66	43.42	A7s	34.11	QJ	28.09	A7s	24.06
29	A6s	60.29	A5s	43.29	QJ	33.68	A5s	27.85	A5s	24.00
30	A5s	60.28	Kt	43.09	Kt	33.66	Kt	27.76	Q9s	23.83
31	K9s	60.26	Jts	43.04	A5s	33.62	Q9s	27.63	t9s	23.73
32	A8	60.20	A9	42.98	A6s	33.11	J9s	27.28	J9s	23.60
33	Kt	59.97	A6s	42.91	Q9s	33.10	t9s	27.21	Kt	23.59
34	Qts	59.69	QJ	42.38	A4s	32.91	A6s	27.19	A4s	23.43
35	A4s	59.36	A4s	42.35	A9	32.57	A4s	27.10	A6s	23.37
36	A7	59.15	A8	42.02	Qt	32.54	77	27.07	Qt	23.02
37	K8s	58.53	Q9s	41.89	J9s	32.49	Qt	26.96	A3s	22.84
38	A3s	58.48	K8s	41.50	t9s	32.19	Jt	26.62	Jt	22.83
39	QJ	58.29	A3s	41.48	K8s	32.17	K8s	26.56	K8s	22.78
40	K9	58.01	Qt	41.36	A3s	32.01	A3s	26.52	77	22.19
41	A5	57.99	A7	40.95	Jt	31.92	A9	26.13	A2s	22.15

42	A6	57.96	K7s	40.79	66	31.78	K7s	25.96	K7s	22.14
43	Q9s	57.87	J9s	40.71	A8	31.62	A2s	25.79	Q8s	22.07
44	Jts	57.77	K9	40.54	K7s	31.54	Q8s	25.68	t8s	21.90
45	K7s	57.75	A2s	40.52	A2s	31.18	J8s	25.30	J8s	21.85
46	A2s	57.73	55	40.29	Q8s	31.00	t8s	25.30	A9	21.75
47	Qt	57.50	Jt	40.16	K9	30.84	A8	25.21	K6s	21.62
48	44	57.10	A5	40.10	K6s	30.67	K6s	25.19	98s	21.52
49	A4	57.00	K6s	39.90	A7	30.56	98s	24.85	K5s	21.12
50	K6s	56.85	t9s	39.88	J8s	30.40	K9	24.84	A8	20.90
51	Q8s	56.26	Q8s	39.85	t8s	30.19	66	24.78	K9	20.80
52	K8	56.19	A6	39.70	A5	29.99	K5s	24.58	K4s	20.50
53	A3	56.10	A4	39.13	K5s	29.97	A7	24.29	Q7s	20.48
54	K5s	56.02	K5s	39.06	Q9	29.73	Q9	24.09	66	20.41
55	J9s	55.90	Q9	38.79	98s	29.65	A5	23.98	t7s	20.27
56	Q9	55.52	J8s	38.59	A6	29.42	Q7s	23.96	t9	20.24
57	Jt	55.44	K8	38.36	K4s	29.19	K4s	23.94	87s	20.18
58	K7	55.36	K4s	38.26	Q7s	29.17	t9	23.84	Q9	20.18
59	K4s	55.22	A3	38.13	55	29.13	J9	23.75	J7s	20.14
60	A2	55.14	t8s	37.93	A4	29.13	t7s	23.52	97s	20.12
61	Q7s	54.43	Q7s	37.87	J9	29.11	J7s	23.49	J9	20.10
62	K6	54.42	K7	37.56	t9	28.89	Q6s	23.41	A7	20.07
63	K3s	54.28	J9	37.55	K8	28.63	87s	23.34	K3s	20.05
64	t9s	54.18	K3s	37.36	Q6s	28.58	K3s	23.31	A5	19.96
65	J8s	54.10	Q6s	37.26	K3s	28.45	A6	23.28	Q6s	19.96
66	33	53.80	98s	37.12	J7s	28.44	97s	23.28	Q5s	19.57
67	Q8	53.73	A2	37.12	A3	28.21	A4	23.17	K2s	19.54
68	Q6s	53.71	44	36.92	t7s	28.17	Q5s	22.82	A4	19.29
69	K5	53.46	t9	36.82	97s	27.98	K2s	22.81	A6	19.26
70	K2s	53.37	J7s	36.72	87s	27.88	K8	22.79	76s	19.08
71	J9	53.34	Q8	36.65	Q5s	27.85	55	22.72	Q4s	19.02
72	Q5s	52.85	K6	36.59	K7	27.84	A3	22.41	86s	18.89
73	t8s	52.42	K2s	36.44	K2s	27.75	Q4s	22.17	55	18.85
74	K4	52.41	Q5s	36.43	Q8	27.50	K7	22.05	K8	18.83
75	J7s	52.36	t7s	35.88	A2	27.28	Q8	21.98	J6s	18.71
76	Q4s	51.92	K5	35.71	Q4s	27.11	76s	21.98	t6s	18.71
77	Q7	51.85	Q4s	35.55	K6	26.93	J6s	21.90	96s	18.63
78	t9	51.58	J8	35.43	J8	26.89	86s	21.81	A3	18.62
79	J8	51.55	97s	35.32	t8	26.73	t6s	21.77	Q3s	18.54
80	K3	51.46	87s	34.97	J6s	26.64	t8	21.70	J5s	18.36
81	Q6	51.06	J6s	34.81	44	26.45	J8	21.68	t8	18.30
82	Q3s	51.00	K4	34.73	t6s	26.43	96s	21.63	65s	18.22
83	98s	50.85	Q3s	34.71	Q3s	26.41	A2	21.61	Q8	18.21
84	t7s	50.69	t8	34.68	76s	26.32	Q3s	21.58	K7	18.18
85	J6s	50.63	Q7	34.56	98	26.25	J5s	21.47	J8	18.07

86	K2	50.51	J5s	34.22	86s	26.24	98	21.36	Q2s	18.00
87	22	50.35	t6s	34.06	J5s	26.17	K6	21.24	A2	17.93
88	Q2s	50.22	Q2s	33.91	96s	26.15	Q2s	21.03	98	17.91
89	Q5	50.14	98	33.91	K5	26.13	65s	20.89	75s	17.90
90	J5s	49.98	Q6	33.84	Q2s	25.66	J4s	20.83	J4s	17.80
91	t8	49.74	K3	33.79	Q7	25.46	44	20.80	54s	17.61
92	J7	49.68	33	33.74	J4s	25.41	75s	20.62	K6	17.53
93	Q4	49.12	96s	33.40	K4	25.31	K5	20.59	44	17.52
94	97s	49.07	J4s	33.39	65s	24.90	85s	20.32	85s	17.50
95	J4s	48.97	J7	33.33	J7	24.80	J3s	20.26	t5s	17.41
96	t6s	48.88	86s	33.16	J3s	24.77	t5s	20.24	J3s	17.34
97	J3s	48.15	76s	33.04	Q6	24.75	Q7	20.06	95s	17.19
98	Q3	48.13	Q5	32.98	75s	24.68	54s	20.02	t4s	16.98
99	98	48.00	K2	32.83	t5s	24.61	95s	20.01	K5	16.97
100	87s	47.85	t7	32.57	t7	24.60	K4	19.85	J2s	16.93
101	t7	47.83	J3s	32.52	K3	24.49	t4s	19.77	64s	16.93
102	J6	47.77	t5s	32.10	85s	24.44	t7	19.77	87	16.54
103	J2s	47.26	Q4	31.99	95s	24.36	87	19.71	Q7	16.50
104	96s	47.25	97	31.93	87	24.34	J7	19.69	74s	16.49
105	Q2	47.18	J2s	31.68	97	24.33	J2s	19.65	t7	16.49
106	t5s	47.09	87	31.58	t4s	24.14	97	19.60	t3s	16.46
107	J5	47.05	t4s	31.57	33	24.12	64s	19.46	33	16.42
108	t4s	46.31	95s	31.49	J2s	24.02	Q6	19.45	K4	16.36
109	97	46.14	65s	31.36	Q5	23.98	t3s	19.21	97	16.35
110	86s	46.08	85s	31.31	54s	23.85	K3	19.19	53s	16.35
111	J4	46.02	J6	31.29	K2	23.71	33	19.12	J7	16.30
112	t6	45.90	75s	31.28	t3s	23.46	74s	19.00	84s	16.02
113	95s	45.54	Q3	31.09	64s	23.28	Q5	18.79	t2s	16.01
114	t3s	45.52	t3s	30.69	Q4	23.15	t2s	18.66	Q6	15.97
115	76s	45.16	22	30.68	74s	22.94	84s	18.65	94s	15.82
116	J3	45.07	J5	30.64	J6	22.84	53s	18.64	K3	15.80

117	87	44.79	t6	30.50	t2s	22.75	K2	18.55	43s	15.64
118	t2s	44.62	Q2	30.14	76	22.66	94s	18.52	22	15.56
119	85s	44.25	54s	30.10	94s	22.64	76	18.29	63s	15.52
120	96	44.22	t2s	29.92	t6	22.63	Q4	18.11	Q5	15.43
121	J2	44.08	96	29.88	84s	22.62	86	18.08	76	15.39
122	t5	43.95	J4	29.73	86	22.51	93s	18.05	93s	15.38
123	94s	43.53	86	29.66	Q3	22.37	J6	17.94	K2	15.26
124	75s	43.31	94s	29.60	96	22.36	t6	17.94	86	15.09
125	t4	43.17	76	29.56	53s	22.26	63s	17.89	73s	15.00
126	93s	42.92	64s	29.53	J5	22.25	43s	17.86	92s	14.97
127	86	42.92	74s	29.37	93s	22.07	96	17.82	52s	14.96
128	65s	42.76	84s	29.31	22	22.01	22	17.81	t6	14.83
129	84s	42.31	93s	29.04	Q2	21.59	92s	17.53	Q4	14.82
130	95	42.30	J3	28.79	63s	21.56	Q3	17.45	96	14.77
131	t3	42.17	t5	28.49	J4	21.46	J5	17.44	83s	14.72
132	92s	42.04	53s	28.25	92s	21.40	73s	17.40	J6	14.71
133	76	41.88	92s	28.20	43s	21.36	83s	17.19	65	14.44
134	74s	41.34	t4	27.87	73s	21.19	52s	17.13	42s	14.42
135	t2	41.22	J2	27.87	65	21.18	65	17.11	82s	14.34
136	85	40.96	95	27.85	83s	20.91	75	16.79	J5	14.31
137	54s	40.95	65	27.76	75	20.90	Q2	16.77	Q3	14.28
138	64s	40.84	63s	27.67	t5	20.75	82s	16.75	62s	14.11
139	83s	40.36	85	27.65	J3	20.68	J4	16.74	75	14.07
140	94	40.17	75	27.63	85	20.59	42s	16.49	54	13.78
141	75	39.93	73s	27.47	52s	20.57	85	16.40	Q2	13.75

14 2	82s	39.72	83s	27.42	95	20.48	62s	16.35	32s	13.73
14 3	73s	39.51	43s	27.34	82s	20.44	t5	16.26	72s	13.72
14 4	93	39.49	t3	26.95	t4	20.13	54	16.22	J4	13.72
14 5	65	39.30	82s	26.85	54	20.06	95	16.12	85	13.61
14 6	53s	39.03	54	26.38	J2	19.90	J3	16.10	t5	13.42
14 7	63s	38.87	52s	26.34	42s	19.79	72s	15.95	95	13.24
14 8	84	38.81	t2	26.05	62s	19.79	32s	15.76	J3	13.19
14 9	92	38.51	64	25.81	72s	19.46	t4	15.73	64	13.06
15 0	43s	37.97	94	25.77	64	19.38	64	15.55	t4	12.89
15 1	74	37.85	62s	25.74	t3	19.38	J2	15.45	J2	12.67
15 2	72s	37.49	74	25.58	32s	18.99	t3	15.08	74	12.53
15 3	54	37.38	84	25.56	74	18.99	74	15.07	53	12.44
15 4	64	37.25	72s	25.52	84	18.68	53	14.68	t3	12.36
15 5	52s	37.07	42s	25.51	t2	18.60	84	14.63	84	12.04
15 6	62s	36.98	93	25.15	94	18.57	t2	14.48	t2	11.87
15 7	83	36.79	32s	24.63	53	18.29	94	14.41	94	11.75
15 8	82	36.06	53	24.43	93	18.02	93	13.93	43	11.69
15 9	42s	36.00	92	24.24	63	17.53	43	13.87	63	11.53
16 0	73	35.78	63	23.74	43	17.41	63	13.85	93	11.29
16 1	53	35.36	83	23.48	92	17.24	73	13.36	73	10.97
16 2	63	35.17	73	23.47	73	17.08	92	13.28	52	10.95
16 3	32s	35.17	43	23.45	83	16.82	52	13.02	92	10.78
16 4	43	34.22	82	22.85	52	16.43	83	13.01	83	10.59
16 5	72	33.64	52	22.38	82	16.30	82	12.53	42	10.39
16 6	52	33.24	62	21.66	42	15.68	42	12.38	82	10.16

167	62	33.10	42	21.50	62	15.64	62	12.15	62	10.04
168	42	32.08	72	21.42	72	15.28	72	11.75	32	9.66
169	32	31.12	32	20.51	32	14.80	32	11.58	72	9.57