

ХАРРИНГТОН

ОБ ОНЛАЙН
КЭШ ИГРАХ

БЕЗЛИМИТНЫЙ ХОЛДЕМ ЗА СТОЛАМИ 6 МАКС

Харрингтон об онлайн кэш играх

Дэн Харрингтон

2010

Содержание

Введение	9
Структура книги	11
Часть первая: ОСНОВНЫЕ КОНЦЕПЦИИ NLH	
Структура: FR против 6 –макс	14
Названия позиций	18
Стиль: Тайтовый и лузовый, Агрессивный и пассивный	20
Прямолинейные и хитрые игроки	22
Диапазоны	23
Позиция	24
Четыре Основных принципа NLH	27
Принцип силы	27
Принцип агрессии	28
Принцип ставок	28
Принцип дезориентации	29
Диапазоны открытия	30
Открытие из поздних позиций	33
Размеры опен-рейзов	35
Варьирование размеров ваших рейзов	36
Лимп на префлопе	38
Префлоп 3- и 4-беттинг	39
Флоп: HU или мультипот	42
HU флоп	42
Мультипот	44
Типы ставок на флопе	47
Вэлью-беты	47
Блефы	48
Полу-блефы	49
Продолженные ставки	49
Донк-беты	49
Ставки для информации	50
Понимание текстуры флопа	52
Размеры ставок на флопе и последующих улицах	57

Игра на терне	60
Ставки на терне	61
Чек на терне	65
Игра на ривере	66
Мат. ожидание и ожидаемая прибыль (EV)	71
Шансы банка	74
Выраженные и потенциальные шансы	75
Обратные потенциальные шансы	77
Размеры стеков	79
Короткие стеки	79
Средние стеки	80
Полные стеки	81
Глубокие стеки	81
Адаптация вашей стратегии к размеру стека	81
Потенциальные шансы	84
Сила руки и размер банка	86
Привязанность к банку	89
Отношение вашего стека к банку (SPR)	90

Часть вторая: ИГРА В ОНЛАЙНЕ

Введение	93
Сравнение онлайн и живой игры	95
Лимиты	95
Мультистейблинг	96
Телодвижения	97
Бай-ины	97
Резюме	98
Базы данных	99
Heads-Up дисплеи (HUD)	99
Толкование параметров Poker Tracker'a	100
Основная информация	100
Классические префлоп характеристики	102
Остальная используемая префлоп статистика	106
Статистика действий на постфлопе	108
Итоговая постфлоп статистика	114
Создание вашего HUD	117
Базовый HUD	117
Продвинутый HUD	118
Детализированный HUD	119
Освобождение экранного пространства	119
Получение информации	121
Пример HUD No. 1	121

Пример HUD No. 2	124
Пример HUD No. 3	126
Контроль собственного HUD	128
Дополнительная HUD статистика	130
Получение нотсов	134
Структурирование нотсов	137
Нотсы, не связанные со специфическими розыгрышами	137
Нотсы на префлопе	139
Основные постфлоп нотсы	141
Нотсы на флопе	144
Нотсы на терне	146
Нотсы на ривере	147
Несколько примеров получения нотсов	148
Получение нотсов после сессии	154
Заключительные мысли	160
Мультитейблинг	161
Заключительные мысли о мультитейблинге	166
Выбор сайтов, столов и мест	168
Выбор сайта	169
Крупный или мелкий, старый или новый?	169
Поддержка базы данных?	170
Майнинг?	170
Честность?	171
Сила игроков?	172
Рейк и рейкбэк?	172
Рейкбэк и бонусы?	173
Выбор стола	175
Оценка игрового места	176
Часть третья: ДИАПАЗОНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЯ РУК	
Введение: Старое видение	185
Что такое диапазон?	189
Игра против тайтового диапазона	190
Игра против более лузовых диапазонов	198
Определение диапазонов колла	200
Что такое распределение?	204
Расчет распределений	208
Распределение рук против 12% диапазона	209
Распределение рук против 25% диапазона	214
Изучение рук	219
Резюме	233

Часть четвертая: БЪЕМ МИКРОЛИМИТЫ

Введение: как играют на микролимитах	236
Нападение и защита в покере	237
Как бить микролимитами: базовые рекомендации	239
Выбор стартовых рук	249
Стратегия No. 1: Тайтовая игра	249
Стратегия No. 2: Более лузовая игра	251
Кража блайндов	254
Размер ставок на микролимитах	256
Атакуем лимперов изоляционными рейзами	260
Лимпы и уравнивание ставок	264
3/4-беты на микролимитах	266
All-in Джонни	272
Розыгрыш АК	276
Вэлью-беттинг на микролимитах	278
Полу-блеф на микролимитах	283
Ловушки	286
Сопrotивление сильным ставкам на постфлопе	291
Взгляд в будущее	298
Задачи	299

Часть пятая: БЪЕМ МЕЛКИЕ ЛИМИТЫ

Введение: Повышение лимитов	348
Адаптация к мелким лимитам	350
Типы игроков	350
Статистика HUD	352
Выбор стола	353
Диапазоны и экшн на префлопе	354
Общие тенденции игры на постфлопе	355
Игра на флопе	356
Игра на терне	356
Игра на ривере	357
Игра воображения теперь имеет значение	358
Защита теперь имеет значение	359
Теперь важно уметь хорошо читать руки	359
Игра против коротких стеков	360
Стартовые руки на префлопе	362
Защита и кража блайндов	367
Защита блайндов	371
3- и 4-беттинг	374
Ответ на опен рейз	375
Типовая ситуация	376

Второй пример	383
Атака слабых агрессоров	385
Ответ на 3-бет	386
Тактика игры на флопе на мелких лимитах	391
Вы были префлоп агрессором	391
Розыгрыш крупных рук	391
Розыгрыш ТПТК/Оверпар	394
Розыгрыш дро	398
Розыгрыш слабых рук или воздуха	400
Сопротивление продолженным ставкам	401
Вэлью-беттинг на мелких лимитах	408
Неприятности на ривере	408
Добираем с сильными руками	415
Задачи	419

Введение

В нашей серии, *Кэш по Харрингтону, Том 1 и 2*, Билл Роберти и я объяснили теорию и практику игры на FR (full-ring или 9-макс, *здесь и далее по тексту прим. переводчика*) кэш столах с глубокими стеками. По большей части, мы выбирали примеры из розыгрышей за живыми FR столами в казино, где лимиты могли варьироваться от мелких \$1/\$2 или \$2/\$5, до средних \$5/\$10 или \$10/\$20, либо еще выше, и бай-ин мог составлять несколько сотен больших блайндов (bb). Книга фокусировалась на солидной, тайтово-агрессивной NL игре против компетентных, думающих оппонентов.

В своей новой книге мы собираемся рассмотреть мир онлайн покера. Для большинства игроков, которые хотят научиться хорошо играть в NLH, все начнется с онлайн. Однако это совсем другой мир, отличный от той живой игры в казино, и требует специального подхода и типа мышления.

Каковы различия между живыми кэш играми и онлайн? И хотя их существует очень много, вот самые важные.

1. Нет теллсов: В живых играх вы можете видеть оппонентов, наблюдать за их телодвижениями, и иногда получать подсказки о том, что они думают о силе своей руки, находятся ли они в состоянии тильта и т.п. Они, конечно, также могут смотреть на вас и получать ту же самую информацию. В онлайн, ваши оппоненты безмолвны и безлики.

2. Базы данных и HUD: В онлайн, у вас есть доступ к программам, которые отслеживают все разыгранные руки, ведут учет нескольких сотен статистических параметров по вам и вашим оппонентам, а также по промежуточным сессиям. Вы можете изучать статистику, чтобы найти утечки в своей игре. Однако основной фишкой базы данных, является HUD, с помощью которого, на вашем экране, будет отображаться необходимая статистика, как на вас, так и на ваших оппонентов. Тщательно подбирая статистические данные, вы можете изучать и запоминать намного больше о своих оппонентах, нежели за живыми столами.

3. Больше столов и лимитов: существует множество сайтов, которые предлагают поиграть за кэш столами, самые активные сайты располагают одновременно несколькими тысячами виртуальных столов, к которым вы можете присоединиться в любое время. Лимиты на самых крупных сайтах могут колебаться от микролимитов с блайндами \$0,01/\$0,02, где бай-ин составляет 2\$, до хай-стекс игр \$25/\$50 с бай-ином 5000\$. Вы можете начать играть на самых мелких лимитах, постепенно поднимаясь вверх.

4. Различные типы столов: Казино, как правило, располагают только FR столами с 9-ю или 10-ю игроками. С точки зрения казино это решение полностью обосновано. Площадь дорожка и ограничена, и дилерам нужно платить, поэтому, каждый стол должен быть настолько заполнен, насколько возможно. В киберпространстве столы и дилеры бесплатны, так что игровые сайты могут управлять ими по своему усмотрению. В то время как FR столы все еще имеют некоторую популярность, SH (short-handed или б-макс столы) уже распространены и набирают авторитет. На некоторых сайтах есть 4-макс столы, а на более высоких лимитах есть HU (Heads-Up или 1 на 1) столы.

5. Мультистейблинг: В казино вы можете одновременно играть только за одним столом. Большинство интернет сайтов позволит вам играть одновременно за 24 столами. Мудро ли так делать это другой вопрос. Если вы обладаете существенным преимуществом над оппонентами на своем лимите, мультистейблинг – один из способов увеличить винрейт.

6. Лучшие игроки на меньших лимитах: Вообще, онлайн игроки намного сильнее своих коллег в живом покере, при условии, что они играют на одних и тех же лимитах. Типичная живая игра \$1/\$2 в казино примерно эквивалентна онлайн игре за столами \$0,05/\$0,10. В результате вы можете практиковать на очень низких онлайн лимитах и ожидать больших успехов в живых играх в казино.

В данной книге мы собираемся сконцентрироваться на SH играх. Для этого есть простая причина. Если вы хорошо овладеете игрой за SH столами, переход на FR столы не составит большого труда. В то время как наоборот будет сделать гораздо труднее. Успешный FR игрок, некоторое время будет "плавать" за SH столами до тех пор, пока не привыкнет к увеличенной агрессии. Поэтому б-макс отличная точка отсчета, для совершенствования мастерства онлайн игры.

Структура Книги

"Часть первая: Основные концепции NLH" это схема базовых элементов NL игры за кэш столами. Мы понимаем, что аудитория читателей данной книги будет включать как полных новичков, так и игроков со значительным опытом. В данном разделе мы обсудим такие основные концепции как стартовые руки, анализ флопа, и оценка шансов. Более опытные игроки могут быстро пробежаться по данному разделу, в то время как новичкам следует уделить особое внимание этой части. Со всеми идеями, обрисованными здесь в общих чертах, вы будете сталкиваться в более поздних разделах книги.

"Часть вторая: Игра в онлайн" объясняет основные элементы, которые отличают онлайн покер от живой игры. Мы покажем, как использовать базы данных и HUD, как делать нотсы, как выбирать стратегию мультитейблинга, а также как выбрать сайты, столы, и места.

"Часть третья: Диапазоны и распределение рук" покажет, как оценивать диапазон оппонента, в зависимости от его статистики и HUD, и как использовать эти оценки в игровых решениях: сделать ли опен-рейз, коллировать, или 3-бетить. На постфлопе диапазон игрока плюс карты флопа создают распределение возможных рук. Мы покажем, как спланировать вашу постфлоп стратегию, основываясь на распределении рук оппонента и экшену, который вы уже видели.

"Часть четвертая: Бьем микролимиты" охватывает игры примерно до лимита \$0,10/\$0,25. В общих чертах мы обрисуем две различных стратегии для этих игр: консервативную стратегию, идеальную для новичка, которая позволит вам показывать прибыль "не намочив ног", и агрессивную стратегию, которая более точно эксплуатирует слабости типичных игроков в подобных играх.

"Часть пятая: Бьем мелкие лимиты" охватывает лимиты от \$0,25/\$0,50 до \$1/\$2. Игроки на данных лимитах, в целом, сильнее микролимитчиков, хотя и эти игры все еще можно успешно бить. Мы обсудим, какие подстройки следует сделать при переходе от микролимитов к мелким лимитам, и как адаптироваться к здешнему уровню агрессии.

Часть первая

Основные концепции NLH

1 (фрагмент)

Структура:

9 макс против 6 макс

Онлайн кэш игры, в основном распространены в двух формах: FR, с 9-ю игроками за столом, и 6-мах, только с шестью игроками. (на некоторых сайтах также распространены HU столы, но на более высоких лимитах, причем стратегии игры там очень разнообразны, и поэтому мы не будем рассматривать данный тип столов в нашей книге). Учитывая данный факт, должны ли вы играть FR столы или только 6-мах? Давайте рассмотрим несколько особенностей между этими играми.

Первое что вы должны отметить – в теоретическом смысле, 6-мах, это FR стол на котором упали первые 3 игрока. Если это не понятно, предположите, что вы сидите за FR столом на четвертом боксе, и игроки на местах 1-3 упали. Отличается ли эта ситуация от той, когда вы сидите в первой позиции за 6-мах столом с теми же самыми игроками и стеками? Конечно, нет. Блайнды идентичны, и после вас ожидает своего слова то же самое количество игроков, а также неизменными остаются размеры стеков. Ничто не изменилось за исключением того, что три игрока перед вами выбросили свои карты в пас.

Можно утверждать, что, т.к. три игрока сделали фолд и предпочли не разыгрывать свои руки, вероятно, эти карты были очень мелкими и, следовательно, в оставшейся колоде тонна высоких карт, которые могут собрать вам сильные комбинации. Но даже этот аргумент очень слаб. Предположите, например, что первый игрок выкинул ATo, второй игрок выкинул A4s, и третий игрок – K6o. Все это стандартные действия в FR игре, но смысл в том, что в колоде теперь нет полных 8 аутов тузов и королей. И вместо того, чтобы быть нагруженной высокими картами, оставшаяся колода фактически довольно слаба! Так как требования к стартовым рукам за FR столом очень высоки на ранних позициях, большинство рук, содержащих высокие карты, фактически не будет квалифицироваться как руки открытия и сбросятся в пас. Поэтому, *эффект удаления карт* будет в данном случае сравнительно небольшим.

И хотя не могло бы быть никакого теоретического различия между 6-мах играми и тем подмножеством FR игр, где первые три игрока упали, это не означает, что стратегии игр будут подобными. Фактически, розыгрыши сильно отличаются исходя из очень серьезных оснований.

Причина № 1: В 6-тах играх игроки обладают более широкими диапазонами. *Диапазон* – набор рук, который вы хотите разыграть в данной ситуации. Если вы находитесь на позиции UTG ваш диапазон открытия, вероятно, будет очень узким. Большинство игроков будут открываться здесь лишь с 5-7% стартовых рук. Почему так мало? Причина проста. Когда вы открываете торги, вы хотели бы обладать шансом, что данная рука – фактически лучшая рука за столом.

С восемью игроками позади вас, каков шанс, что эта рука лучше, чем 95% всех рук, но не хуже, чем 5% оставшихся лучших рук за столом? Чтобы ваша рука была лучшей, у каждого из этих восьми игроков должна быть комбинация из группы низших рук. Против одного игрока этот шанс равен 0.95. Против двух игроков шанс составляет приблизительно 90%.

$$0.9025 = (0.95) (0.95)$$

Против восьми игроков этот шанс составляет приблизительно 66%.

$$0.6634 = (0.95) 8$$

Поэтому открытие лучших 5% стартовых рук из UTG делает вас солидным фаворитом, что данная рука лучшая за столом. Такие комбинации как пара девяток или восьмерок, AJs, или любая рука прекрасно попадает под эту категорию.

Однако если вы готовы открывать лучшие 10% рук, шансы уже не будут столь благоприятны. Теперь шанс, что ваша рука фактически самая лучшая за столом, составляет примерно 43%.

$$0.4305 = (0.90) 8$$

Поэтому, если вы открываетесь с 10% стартовых рук (допустим с такими руками как A9s или QTs), вы – фактически андердог.

Чем больше игроков перед вами скидывают карты в пас, тем сильнее понижаются требования к силе руки. К тому времени, когда все упадут до игрока на SB, даже такая рука как Q7s может принести прибыль, т.к. она будет лучше большинства рук BB.

Игроки на FR столах, которые открываются из ранних позиций, имеют очень узкие диапазоны и достаточно сильные руки. В результате

большинство игроков отказывается коллировать с достойными руками даже IP. Результат – тайтовая игра.

Однако в 6-мах, игрок на UTG противостоит только 5 оппонентам и поэтому его диапазон открытия будет шире. В свою очередь это позволяет игрокам коллировать его ставки на более широких диапазонах рук. Кроме того, более широкий диапазон открытия, позволяет игрокам на поздних позициях ре-рейзить на более широких диапазонах, или даже запускать блеф ре-рейзы, надеясь, что у оппонента была маргинальная рука, с которой он не станет продолжать. Такие ре-рейзы известны под названием 3-беты. В результате, наличие более широких диапазонов открытия, приводит к большему количеству экшена, который в свою очередь призывает к принятию лучшего решения, чтобы оказать больше давления на слабых игроков.

Но разве FR столы не должны показывать тот же самый уровень агрессии и экшена в том подмножестве раздач, где первые три игрока падают? Должны, потому что теоретически ситуации идентичны. Но на практике этого не происходит, кроме разве что хай-стекс игр. FR игроки привыкают к более медленному, более тайтовому развитию событий, и не подстраиваются к ситуациям, когда несколько игроков уже упали, либо стол не укомплектован.

Причина № 2: Мультитейблинг в 6-мах более труден. Когда вы играете в онлайн, то неограниченны игрой лишь за одним столом. Вы можете сесть за несколько столов одновременно, такая практика известна как *мультитейблинг*. Так как розыгрыши за FR столами занимают намного больше времени, чем розыгрыши за 6-мах, мультитейблер может комфортно играть одновременно за бóльшим количеством FR столов. Тот, кто с непринужденной легкостью справляется с игрой за 8 FR столами, показывать такой же уровень игры сможет лишь за 5 SH столами.

Причина № 3: блайнды в 6-мах менее нагружены. В FR игре блайнды теряют деньги, в то время как у других семи позиций есть чистое положительное ожидание, так как они не обязаны вкладывать деньги в любой банк. В 6-мах игре происходит то же самое: блайнды теряют деньги, в то время как другие позиции делают деньги.

Однако в 6-мах игре блайнды теряют меньше денег, чем в FR игре. Причина проста: на SH столе, любая выбранная рука на блайндах находится в относительно лучшем положении, так как существует меньше вероятности, что против них действует сильная комбинация. Но чтобы продемонстрировать это, блайнды должны активно действовать со своими руками. В конечном итоге это приводит к следующей причине, а именно:

Причина № 4: 6-мах требует больше скилла (умения). Тайтовый, несколько механический стиль (также известный как *ABC покер*) может выжить и даже показать приличную прибыль на FR столе, если противники не достаточно квалифицированы. Однако 6-мах игры, требуют намного большего скилла из-за увеличенного уровня экшена и агрессии.

Теперь мы приходим к актуальному вопросу: если вы стремитесь стать успешным онлайн игроком, должны ли вы играть SH или FR?

Мы объяснили, почему 6-мах требует больше скилла, чем FR, но означает ли это, что вы должны сорваться и начать играть только 6-мах столы? Не совсем. Проблема в том, что хотя 6-мах и требует большего скилла, квалифицированные игроки более тяготеют к 6-мах столам, создавая более жесткие игры. В итоге получаем ситуацию "баш на баш".

Если вы квалифицированный игрок на каком-то лимите, вы должны, вероятно, показывать на FR столах тот же самый уровень прибыли, как и на SH. (Однако ваши результаты на SH будут более дисперсионные, чем на FR, потому что наличие более широких диапазонов рук приводит к большему количеству all-in шоудаунов).

Поэтому, если вы хотите быть прибыльным игроком, для начала сконцентрируйтесь на SH столах. Как только вы станете показывать там достойный уровень игры, то сможете самостоятельно решить, где продолжать. Даже если вы, в конечном счете, решите играть на FR, ваши навыки 6-мах, окажут огромную помощь, т.к. FR столы очень часто бывают полностью не укомплектованы. Из-за того, что игроки постоянно приходят и уходят, на столе могут быть длительные периоды времени, когда в игре присутствуют семь или шесть человек. В таких случаях у опытного SH игрока будет солидное преимущество над оппонентами, которые часто не в состоянии подстроиться к увеличенному уровню агрессии и экшену на коротких столах.

Названия позиций

В этой книге мы будем использовать определенные условные обозначения для того чтобы называть позиции как в FR игре, так и в 6-мах. Мы перечислим их здесь в порядке действия на префлопе.

9-макс стол

Позиция	Название
UTG	Ранняя позиция
UTG+1	
MP	Средняя позиция
MP+1	
HJ	Поздняя позиция
CO	
BTN	Баттон
SB	Малый блайнд
BB	Большой блайнд

6-макс стол

Позиция	Название
UTG	Ранняя позиция
MP	Средняя позиция
CO	Поздняя позиция
BTN	Баттон
SB	Малый блайнд
BB	Большой блайнд

В 6-мак те же самые названия, как и в FR, за исключением трех позиций: UTG+1, MP+1, HJ. На всем протяжении книги мы будем ссылаться именно на эти условные обозначения.

Стиль: Тайтовый и Лузовый, Агрессивный и Пассивный

В целом, нам нравится классифицировать игроков в покер вдоль двух плоскостей: тайтовый против лузового, и агрессивный против пассивного. Т.к. эти термины будут постоянно использоваться, давайте удостоверимся, что мы понимаем, о чем говорим.

Насколько игрок тайтовый или лузовый зависит от количества рук, разыгранных на префлопе. Тайтовый оппонент будет разыгрывать относительно узкий диапазон стартовых рук. Он хочет обладать солидным вэлью, прежде чем войти в банк. Лузовый оппонент, с другой стороны, будет разыгрывать более широкий диапазон стартовых рук, иногда очень широкий. Лузовые игроки, которым нравится входить в банки и смотреть флопы, готовы разыгрывать для этого больше спекулятивных рук.

Агрессивность и пассивность игрока зависит от его действий, как только он входит в розыгрыш. Агрессивному игроку нравится ставить и рейзить. Он всегда оказывает давление на своих оппонентов, пытаясь выдавить их из банка. Пассивный игрок, с большей вероятностью, будет играть чеком и коллировать. Пассивным игрокам не нравится создавать крупный банк, если они полностью не уверены, что их рука лучшая. С другой стороны, им не нравится блефовать, если у них что-то есть, поэтому они будут постоянно "тянуть резину" с руками средней силы, либо если хоть немного улучшатся на флопе.

В этих двух плоскостях мы можем создать четыре обширные категории игроков:

1. Тайтовые и агрессивные
2. Тайтовые и пассивные
3. Лузовые и агрессивные
4. Лузовые и пассивные

Тайтово-агрессивный игрок ставит и рейзит только с хорошими руками. Когда он нападает на банк, обычно у него что-то есть.

Тайтово-пассивный тип аналогично разыгрывает только хорошие руки, но рейзит только с реальными монстрами, т.к. ему не нравится терять

деньги. Поскольку он редко вовлекается и легко читаем, проиграть тайтово-пассивному игроку много денег достаточно трудно.

Лузово-агрессивные игроки опасны. Они разыгрывают много рук, видят столько же флопов, и всегда атакуют ставками или рейзами. Когда они действительно собирают монстра, это часто хорошо скрывается и проплачивается. Лузово-агрессивный игрок, который является также хорошим чтецом рук и умеет уходить от опасных ситуаций, часто будет крупнейшим победителем за столом.

Лузово-пассивные оппоненты также разыгрывают тонны рук, но ставят и рейзят только с лучшими из них. Им нравится вовлекаться, и когда они попадают во флоп, то начинают "тянуть резину" и смотреть, хороша ли их рука. Они становятся легкими мишенями за столом, потому что когда они хоть как-то попадают в карты доски, из них очень легко извлечь вэлью с более сильной комбинацией.

Вы можете быть плюсовым игроком, используя тайтовый или лузовый стиль игры. Однако крайне трудно выигрывать, используя пассивный стиль. У пассивного игрока есть только один способ выиграть банк: он должен добраться до вскрытия и показать лучшую руку. У агрессивного игрока есть два способа победить: он может выиграть, выдавив оппонента из банка на более ранних стадиях розыгрыша, либо дойти до вскрытия и показать лучшую руку. Так как большинство игроков во множестве случаев не будут собирать сильных комбинаций, выдавливать их из банка это самая прибыльная опция в большинстве раздач.

У пассивности есть еще один существенный недостаток. Когда вы играете пассивно, вы позволяете оппонентам видеть много бесплатных карт. Если ваша рука впереди, но вы играете чеком, оппонент так же может сыграть чеком, получить бесплатный аут на улучшение и выиграть. Если бы вы поставили, то возможно заставили бы его скинуть карты и защитили свою руку. Пассивные игроки склонны выигрывать меньше банков, чем агрессивные игроки, и эти банки обычно очень мелкие. Именно поэтому самые успешные игроки в покер играют по одной из версий агрессивного стиля.

Прямолинейные и Хитрые Игроки

В дополнение к агрессивности и пассивности, мы можем также классифицировать оппонентов по тому, насколько прямолинейно они разыгрывают свои руки. Прямолинейному игроку (известный также под названием как ABC игрок), нравится действовать согласно силе своей руки. Когда его рука сильна он ставит и рейзит, когда слаба – он играет чеком, и возможно коллирует ставку. С очень слабой рукой он сыграет чек-фолд.

Против АВС оппонента играть очень просто, т.к. обычно своими действиями он красноречиво говорит вам о силе своей руки. Тем не менее, этот стиль игры может быть успешным на лимитах с низким уровнем игры, потому что множество лузово-пассивных игроков будут игнорировать сигналы, отказываться сбрасывать слабые руки, и терять много денег. Так как АВС игрок постоянно ставит с сильными руками и его проплачивают, он может показывать хороший профит. В играх на высоком уровне АВС игроки уязвимы, т.к. за ними наблюдает очень много внимательных оппонентов, и подстраивается под их стратегию.

Другая сторона монеты – хитрый или 'антагонистичный' игрок. Антагонистичный игрок занимается одурачиванием своих противников. Он играет чеком и коллирует, когда собирает монстра, и ставит, когда у него ничего нет. Он любит острые ощущения вскрытия со своей сильной рукой на ривере, или кражу банка своевременным блефом.

На микролимитах – такой подход пустая трата денег. Ваши слабые оппоненты будут счастливы, оплатить вам монстра, как только у них будет хоть какая-то рука, так предоставьте им эту возможность. По мере продвижения по лимитам, вы будете все реже и реже встречать таких игроков. Теперь вы должны начать миксовать свои розыгрыши, чтобы вас не смогли прочесть.

Диапазоны

Прежде, чем мы двинемся дальше, давайте более подробно остановимся на идее диапазона. Как мы уже говорили ранее, диапазон – это набор рук, с которым игрок предпринимает какие-то определенные действия. Для примера предположим, что вы находитесь за б-тах столом в позиции UTG. Если вы не обладаете достаточной информацией о своих оппонентах, вероятно, у вас есть ряд рук, с которыми вы можете комфортно открыться рейзом. Допустим, этот набор состоит из любой пары, плюс АК, АQ как одномастных, так и наоборот. Это очень тайтовый, но очень сильный диапазон для данной ситуации. Если вам раздают одну из этих рук – вы рейзите. В противном случае вы скидываете карты в пас.

Чтобы описывать какие-то определенные диапазоны в данной книге мы будем пользоваться сокращениями, которые широко используются во всем покерном мире. Вот как это будет выглядеть.

Чтобы описать отдельную руку, мы будем использовать литеры А, К, Q, J, и Т для обозначения карт от туза до десятки. Для более низких карт мы будем пользоваться числами от 9 до 2.

Например, диапазон, который включает руки от карманных пятерок до тузов, мы будем записывать как

'AA – 55' или '55+'

Однако диапазон от карманных шестерок до валетов будет выглядеть только как

'JJ-66'

Подобным образом мы так же будем описывать все непарные руки. Для разномастных и одномастных непарных рук мы будем использовать литеру 'o' (off suited) и 's' (suited) соответственно. Диапазон, состоящий из всех одномастных тузов, будет выглядеть как

'AKs – A2s' или 'A2s+'

Аналогично, диапазон разномастных тузов от А9 и выше будет выглядеть как

'AKo – A9o' или 'A9o+'

Бродвейные карты – это все не парные руки, где две карты находятся в диапазоне от короля до десятки. 'Весь одномастный бродвей' будет ссылаться на данный диапазон:

'KQs – KTs, QJs, QTs, JTs'

Стоит так же отметить, что в Холдеме существует 1326 различных комбинаций двух карт. Любую пару можно собрать 6-ю способами, а любую не парную руку – 16, где 4 комбинации будут одномастными, а остальные 12 – разномастными.

Условные сокращения для описания диапазонов рук, позволят нам быстро и легко увидеть любой ассортимент рук оппонента.

Позиция

Термин позиция, просто ссылается на порядок, в котором игроки принимают участие в розыгрыше. У вас есть позиция на оппонента если вы действуете после него. Оппонент находится в позиции, если он действует после вас.

В целом, покер — это информационная игра. Чем больше у вас информации об оппоненте, тем более точно вы можете оценить его возможную руку, и принять более правильные решения. Когда вы находитесь IP (в позиции) по отношению к своему оппоненту, он должен действовать первым, давая вам информацию. В позиции вы выиграете больше банков, и, в среднем, эти банки будут крупнее. Не имея позиции, произойдет обратное.

В NLH вы должны стремиться разыгрывать свои руки IP. Если вы не собираетесь получить позицию на более поздних этапах розыгрыша, вы будете нуждаться в компенсирующих преимуществах. Именно поэтому, требования для стартовых рук в ранних позициях, намного выше, чем в поздних. Если вы откроетесь рейзом из ранней позиции и получите колл, то, вероятно, всю остальную часть розыгрыша вы будете OOP (без позиции), поэтому вам будут нужны более сильные карты, чтобы уравновесить свое позиционное неудобство. Однако если вы находитесь на позиции BTN, и перед вами все упали, вы можете открывать огромное множество рук, потому что у вас будет позиция.

Без позиции, каждая фаза розыгрыша будет более трудной.

- Более трудно извлекать деньги с сильными руками, потому что вы сначала должны объявить о своей силе, а оппонент принять решение, учитывая эту информацию.

- Очень трудно разыгрывать дро-, т.к. чтобы получить бесплатную карту, для начала вы должны сыграть чеком и проявить слабость. Ставка взамен чека, вкладывает деньги в банк, и вы можете не получить недостающие ауты, либо вообще столкнуться с рейзом.

- Более труден блеф, потому что сначала вы должны запустить блеф, прежде чем оппонент сыграет чеком и покажет слабость.

Насколько это возможно, вы должны разыгрывать руки IP.

The End