

Секреты

нестандартных

SNG

Фил Шоу



Секреты нестандартных SNG

Фил Шоу

2010

Содержание

Об авторе	8
Об этой книге	9
Глава 1. Обзор фундаментальных концепций SNG	11
Размеры рейзов	12
ICM (Модель независимых фишек)	16
Игра с коротким стеком	22
Глава 2. Фундаментальные покерные концепции	25
Турнирная стратегия	25
Защита против вэлью	27
Контбеттинг против пот-контроля	29
Шоудаун-вэлью	31
Диапазоны рук	33
Глава 3. Продвинутое покерные концепции	36
Имидж, динамика игры и подстройки	36
Уровни мышления	38
Тонкий вэлью-беттинг	40
Игра на терне	42
Игра на ривере	44
Глава 4. Нестандартные форматы SNG	49
Хэдс-ап SNG	49
6-max SNG	58
SNG на два стола	67
Многостоловые SNG	71
SNG, где победитель забирает все	75
Мультипризовые SNG	75
ДОНЫ	77
Step SNG	80
Гипер-турбо SNG	83
Matrix SNG	84
Пот-лимитная Омаха SNG	86
Пот-лимитная Омаха Хай-Лоу SNG	90

Фикс-лимит SNG	95
Фикс-лимит Холдем SNG	97
Лимитная Омаха Хай-Лоу SNG	102
Разз SNG	107
Стад SNG	113
Стад Хай-Лоу SNG	123
Трипл-дро SNG	128
SNG по смешанным играм	139
Глава 5. Прочие темы	142
Продвинутое программное обеспечение	142
Обучающие сайты	145
Глава 6. Рейкбэк и программы вознаграждения	149
Рейкбэк	149
VIP-клуб на PokerStars	151
Должен ли я стремиться к статусу Супернова Элит?	155
Таблица лидеров «Битва планет»	157
Стратегия для «Битвы планет»	158
Глава 7. Тестовый раздел. Раздачи	160
Хэдс-ап SNG	161
6-max SNG	175
SNG на два стола	181
Многостоловые SNG	184
SNG, где победитель забирает все	187
Мультипризовые SNG	188
ДОНы	191
Step SNG	195
Пот-лимитная Омаха SNG	198
Пот-лимитная Омаха Хай-Лоу SNG	201
Фикс-лимит Холдем SNG	205
Лимитная Омаха Хай-Лоу SNG	211
Разз SNG	215
Стад SNG	220
Стад Хай-Лоу SNG	227
Трипл-дро SNG	233

Об авторе



Фил Шоу - 31-летний профессиональный игрок в покер высоких лимитов, писатель и журналист, проживает в Великобритании, Лондоне. Он играет в онлайн покер и специализируется в различных покерных дисциплинах, в которые входят безлимитные кэш игры с блайндами \$5/\$10-\$25/\$50, кэш игры с фиксированным лимитом \$30/60-\$200/400, SNG с бай-ином \$200- \$2'000 и дорогие МТТ турниры. Он открыл для себя покер, когда пытался

посмотреть (но так и не посмотрел) фильм «TheJackal», с Брюсом Уиллисом в главной роли. Это было в апреле 2002 года, и тогда, еще будучи студентом, он открыл себе первый покерный аккаунт, назвав его в честь вышеназванного фильма. С тех пор он известен под различными вариациями этого имени, куда входят “Jackal69” на PokerStars и “Jackal78” на FullTiltPoker.

В 2003 году Фил закончил Keble College, входящий в состав Oxford University, ему присвоили степень бакалавра наук по английскому языку и литературе, и сейчас он пишет для различных покерных изданий, включая InsidePoker и PokerPlayer, относящиеся к DennisPublishing, является приглашенным профи на сайте CardRunners совместно с такими игроками как Брайан Таунсенд и Тейлор Кэби, специализируясь на обучении игре в SNG и смешанных играх. Он также является автором книги «Секреты SNG», которая была выпущена издательством D&B Publishing в 2007 году и стала наиболее подробным руководством по данной покерной дисциплине. Самый крупный единовременный выигрыш Фила составляет \$76'000, которые он получил за победу в онлайн МТТ турнире.

Об этой книге

С тех пор, как моя первая книга «Секреты SNG» увидела свет, в мире покера произошло множество изменений, что повлияло и на эти игры. Покер румы ввели новые форматы SNG, и соответственно у игроков, желающих попробовать что-то новое, появился широкий выбор. Кроме того, стандартные SNG стали более сложными ввиду того, что большинство игроков нашли-таки верную стратегию игры, в чем также есть заслуга различных обучающих компьютерных программ. В ответ на это явление, покерные сайты, желающие поддерживать высокий трафик в SNG турнирах, стали вводить различные бонусные программы и таблицы лидеров для тех игроков, кто принимает участие в максимальном количестве SNG турниров.

В этой книге мы разберем все изменения, коснувшиеся мира SNG турниров, большинство из которых произошли за последние 2-3 года. Рассмотрев некоторые основные игровые концепции SNG, о которых мы будем говорить по ходу всей этой книги, такие как Модель независимых фишек (ICM, Independent Chip Model) или игра с коротким стеклом, мы также рассмотрим и фундаментальные составляющие игры в покер, такие как турнирная стратегия и диапазоны рук, поскольку понимание этих вещей необходимо для выживания в жестких современных условиях и различных игровых дисциплинах. Мы также обсудим некоторые более продвинутые концепции, которые позволят вам добраться до самых высоких лимитов.

Затем мы разберем новые игровые форматы, ставшие доступными в последние годы, такие как Step SNG, ДОНы и Matrix SNG, а также изучим более традиционные альтернативы играм за 9 или 10-мах столами, такие как 6-мах SNG и Heads-Up. В дополнение ко всему, игроки желающие переключиться на другие виды покера, найдут в этой книге рекомендации по играм с фиксированным лимитом, смешанным играм и другим разновидностям покера, не относящиеся к холдему. Затем мы обратим свое внимание на другие составляющие покерного мира, такие как новые компьютерные программы и обучающие сайты, далее переключимся на обсуждение других игровых аспектов SNG, которые имеют огромное значение для профессиональных игроков, в числе которых рейкбэк, бонусные программы и таблицы лидеров, предлагаемые такими сайтами, как PokerStars. Благодаря этим программам, игроки, наигрывающие большие объемы турниров на достаточно высоких лимитах, могут рассчитывать на огромные вознаграждения в виде денежных бонусов и прочих привилегий статуса Supernova Elite, вкуче с призами за первые

места в еженедельных таблицах лидеров. Ну и наконец, вы сможете проверить себя при помощи задач, составленных для каждого вида игры.

Безусловно, мир SNG значительно изменился за последние пару лет и продолжает развиваться по сей день, однако введение новых игровых форматов и программ вознаграждения гарантирует новым игрокам привлекательность нестандартных SNG – как для тех, кто намерен серьезно зарабатывать, так и для любителей, который ищут развлечений. Надеюсь, что приведенные в этой книге советы помогут вам серьезно улучшить свою игру.

Глава первая

Обзор фундаментальных концепций SNG

Моя первая книга «Секреты SNG» предлагала читателю подробное руководство по игре в SNG, фокусируясь преимущественно на фулл ринг SNG на 9 или 10 игроков. В этой книге мы разберем другие игровые форматы, но по-прежнему крайне важным является понимание некоторых SNG концепций, которые, в конечном счете, позволят каждому игроку приспособиться к разнообразию игровых форматов и ситуаций.

Для начала мы рассмотрим размеры рейзов и то, как они должны изменяться, начиная с ранней стадии, когда позволительно делать рейзы размером в банк, заканчивая поздней стадией, когда некоторые игроки решают использовать мини-рейзы (рейз, размер которого в два раза превышает размер большого блайнда). Затем мы вернемся к ICM модели, которая представляет собой механизм, определяющий денежный эквивалент собственного количества фишек в зависимости от размеров стеков других игроков и призовых выплат, что в конечном итоге поможет выбрать наилучшую стратегию игры. Эти стратегии будут в значительной степени отличаться друг от друга и зависеть от вашего размера стека и формата SNG, который может быть как стандартным, так и похожим на ДОН (double or nothing), в котором половина игроков удваивает свой бай-ин, а другая половина уходит ни с чем.

Затем мы рассмотрим стратегии игры с коротким стеком, когда у вас 15bb и меньше. Мы попытаемся выяснить, почему олл-ин или фолд в той или иной ситуации зачастую будет лучшей стратегией, а также обратим внимание на те ситуации, где в зависимости от обстоятельств приемлем как рейз, так и пуш, когда вы являетесь шортстеком. Какой бы формат SNG вы не выбрали, вам необходимо понимать сущность этой стратегии и наилучшие способы ее реализации.

Размеры рейзов

В зависимости от стадии SNG, вы должны решить какого размера делать рейзы, начиная от ранней стадии, когда у вас довольно много фишек, и заканчивая поздней стадией, когда блайнды уже настолько велики, что единственный возможный вариант розыгрыша руки – это двинуть олл-ин. На данный момент почти все игроки сходятся во мнении, что вы должны уменьшать размер опен рейза по мере роста блайндов и снижения размеров стеков, но не существует согласия относительно того, какого именно размера делать рейзы.

В ранней стадии SNG некоторые игроки будут делать мини-рейзы или рейзы небольшого размера, многие из них будут продолжать мини-рейзить в поздней стадии, даже с малого блайнда, тогда как более традиционные игроки будут делать 3х рейзы (в 3 раза больше большого блайнда), уменьшив его размер в более поздних стадиях до 2,5х. Тем не менее, размер рейза в ранней стадии, превышающий размер банка, и в поздней стадии, превышающий 2,5х, считается неоптимальным. Выбор размеров рейза в некоторой степени зависит от игрового стиля. Данная идея сводится к тому, что вам необходимо понимать те цели, которые вы преследуете каждым игровым стилем, и зависит от того, каким образом другие игроки будут реагировать на вашу игру, а также того, каким образом вы должны реагировать на оппонентов, использующих тот или иной игровой стиль.

Ранняя стадия

В ранней стадии оптимальным размером рейза принято считать рейз в 3bb. Стеки еще достаточно глубоки, и вы не хотите, чтобы в банк заходили другие игроки, когда в ранней и средней позициях у вас сильный диапазон. Вы можете контролировать это, делая рейз в ранней позиции до 3,5bb или 4bb, особенно если играете на низких лимитах или же если игроки за вашим столом достаточно лузовы. Это поможет разогнать банк и извлечь вэлью из вашего сильного диапазона. Если же вы играете за очень агрессивным или напротив очень тайтовым столом, то в поздней позиции вы можете мини-рейзить, поскольку нет особой надобности в использовании дополнительных фишек, когда вы просто хотите украсть блайнды.

Я не рекомендую делать рейзы небольшого размера, и особенно мини-рейзы в ранней и средней позициях. Делая рейзы небольшого размера, вы, разумеется, построите банк, но не сделаете цену за вход в игру достаточно дорогой и, соответственно, дро-руки не совершат большой ошибки, заколлировав вашу ставку. По мере того, как в банке появляется все больше

колд-коллеров, ваши перспективы устремляются вниз. С теми руками, с которыми вы бы хотели разыграть постфлоп, вы должны делать рейзы, соответствующие вашей позиции, или же заходить в игру лимпом, при том условии, что состав игроков подходит для этого (иными словами, когда большинство из оппонентов лузово-пассивны).

Игроки, делающие рейз небольшого размера из ранней и средней позиций, позволяют вам дешево заходить в большое количество банков, давая тем самым дополнительное вэлью вашим дро рукам. Когда возникает такая ситуация, и ваш стек и стек оппонента превышают $50bb$, вы можете коллировать в поздней позиции с большинством одномастных коннекторов и одномастных тузов, поскольку у вас появляется возможность либо выиграть хороший мультипот, либо разыграть свою руку в хэдс-ап банке, имея при этом позицию.

Вам не следует слишком лузово защищать свои блайнды, даже против мини-рейза, поскольку в этом случае вы будете вынуждены играть постфлоп без позиции на протяжении всей раздачи в относительно глубоких стеках. Но вы все еще можете коллировать небольшие рейзы со всеми сильными или спекулятивными руками, такими как одномастные тузы, одномастные коннекторы, маленькие пары и бродвей, поскольку цена не столь велика и банк относительно мал.

Средняя стадия

В средней стадии, когда стеки составляют порядка $20bb$ - $30bb$, размер вашего рейза должен уменьшиться. В этой стадии небольшое количество игроков будет продолжать рейзить больше чем на $3bb$, другие предпочтут делать рейзы в $2,5bb$ или мини-рейзить. Здесь у вас есть масса вариантов, но в целом, размер рейза, как правило, должен уменьшаться по мере сокращения глубины вашего стека (по отношению к уровню блайндов), поскольку ваши оппоненты уже не смогут столь прибыльно колд-коллить, и вероятность появления мультивэй пота также понизится.

Определяйте подходящий размер рейза, опираясь на тип игроков, против которых вам бы хотелось разыграть свою руку, а также в зависимости от вида покера, в который вы играете. Мини-рейзы, вероятно, приведут к тому, что зачастую вы будете вынуждены разыгрывать постфлоп, особенно против игрока на ВВ, но в тайтово-агрессивных составах это может быть хорошей стратегией, в то время как рейз в $3bb$ уменьшит желание соперников принимать участие в постфлоп розыгрышах, но даст шортстекам дополнительный стимул пойти олл-ин.

Находясь в средней стадии, играть против различных размеров рейза довольно неудобно, поскольку у вас редко будут правильные оддсы на

колл со спекулятивными руками, так же, как и редко будет подходящий размер стека для совершения 3-бет пуша. Поэтому вам следует внимательно оценить достоинства и недостатки каждой конкретной ситуации. Например, колл-колл мини-рейза с парой 33 и стеком в 25bb зачастую прибыльное действие только в том случае, если в раздаче присутствуют другие коллеры, но вероятно минусовое против одного рейзера, поскольку вы не так часто выиграете его стек, даже если вам повезет попасть в сет. В подобной ситуации, колл 3х рейза с рукой вроде AJs будет предпочтительнее 3-бета или фолда.

Позиционное преимущество уже не будет столь значимым, но стека в 20bb хватит лишь на то, чтобы заколлировать 3х рейз на префлопе и на подходящем флопе сыграть чек-рейз олл-ин. Поэтому вы не должны слишком лузово защищать свои блайнды. Вы по-прежнему можете защищаться против мини-рейза с большим количеством спекулятивных рук, но снижение потенциальных шансов делает такую игру маргинальной даже против рейза в 2,5bb.

Поздняя стадия

Как только стеки большинства из игроков сократятся до 20bb и менее, становится очевидно, что размеры ваших рейзов не должны превышать 2,5bb. Многие игроки, как правило, будут мини-рейзить, в особенности против тайтовых оппонентов, которые будут отвечать либо рейзом, либо фолдом. Таким образом, у них появляется возможность задешево красть блайнды и не быть привязанными к банку, если соперник ответит 3-бетом.

Мини-рейз – это великолепный размер для поздней стадии SNG; нет необходимости рисковать дополнительной половиной блайнда против игроков, которые пушат или фолдят с примерно одинаковой частотой. Однако, некоторые игроки склонны 3-бетить или коллировать мини-рейзы чаще, нежели рейзы большего размера. Против таких соперников вы должны либо увеличить размер опен рейза, либо быть готовым к более лузовым коллам в ответ на олл-ин и частым розыгрышам на постфлопе.

Используя мини-рейзы, вашим наиболее вероятным соперником окажется игрок на большом блайнде, поскольку его оддсы на колл весьма хороши. У него относительно небольшой стек, который идеален для чек-пуша, что в целом снижает ваше позиционное преимущество. Будучи на большом блайнде, вы должны коллировать с множеством спекулятивных рук, которые могут здорово попасть во флоп, предполагая при этом, что оппонент открывается на широком диапазоне и особенно если он слишком часто ставит контбет. Такие руки, как A8o, Q9s, JTo, T8s и A2s вероятно не играбельны против рейза в 2,5bb, но могут быть разыграны против мини-

рейза, разве что вы не находитесь в стадии баббла, где у вас есть возможность дотянуть до призов. Если вы в стадии баббла, то вероятно вам следует фолдить до тех пор, пока розыгрыш этих рук не станет верным с точки зрения ICM.

ICM (Модель независимых фишек)

На протяжении всего SNG турнира ценность ваших фишек со временем меняется. Поскольку призовые выплаты осуществляются в зависимости от того, на какой из позиций вы финишируете, и при этом у вас нет возможности обменять свои фишки на деньги во время игры, то по ходу всего турнира их денежная ценность постоянно меняется. Денежный эквивалент количества ваших фишек зависит от количества оставшихся игроков, размеров их стеков и структуры призовых выплат.

В качестве примера рассмотрим \$100 SNG со стандартной структурой выплат 50/30/20, при которой каждый игрок стартует с 1'000 фишек. На данный момент ценность каждой фишки составляет 10 центов, но по окончании турнира у победителя будет 10'000 фишек и \$500 за первое место, соответственно каждая его фишка будет стоить всего 5 центов. Однако, если игрок преодолет стадию баббла лишь с одной фишкой, то ее ценность будет составлять, по меньшей мере, \$200, поскольку он не может финишировать ниже, чем на третьем месте.

Наиболее точным способом подсчета денежного эквивалента турнирных фишек в любой из стадий SNG является Модель независимых фишек (ICM). Вы можете использовать ICM для вычисления относительных шансов игроков на завершение турнира в определенном порядке и суммарное денежное эквити, которое будет им в этом случае принадлежать, учитывая размеры их стеков и структуру выплат. Вычисления невероятно сложны, поэтому большинство игроков использует специальные программы, которые совершают их моментально (смотрите в следующей главе).

Давайте рассмотрим пример, который поможет понять принцип действия ICM. Разберем следующую ситуацию:

Игрок	Размер стека	Структура призовых выплат	Турнирное эквити (\$EV)
Игрок А	4,000	1-е \$500	?
Игрок В	3,000	2-е \$300	?
Игрок С	2,000	3-е \$200	?
Игрок D	1,000	4-е \$0	?

У каждого из четырех оставшихся игроков разный процент от оставшихся в игре фишек (40/30/20/10). В турнире три призовых места со стандартной структурой призовых выплат (50/30/20). Имея эти данные, мы должны вычислить текущий денежный эквивалент фишек игроков (не учитывая такие факторы, как позиция блайндов и навыки игроков, которые рассмотрены во главе «Недостатки ICM»). Используя ICM, мы можем сделать это, рассчитав шансы каждого из игроков на завершение турнира на определенной позиции и перемножив эти цифры на сумму выплат за каждое место соответственно, а затем, сложив все вместе, мы получим общее математическое ожидание, выраженное в его денежном эквиваленте (\$EV).

Вероятность завершения игры на первом месте прямо пропорциональна количеству фишек каждого игрока. Например, вероятность того, что игрок А выиграет турнир рассчитывается как P (А финиширует первым) = $4'000/10'000=40\%$. Теперь мы можем начать заносить полученные результаты в таблицу:

Игрок	Размер стека	P (1-е)	P (2-е)	P (3-е)	P (4-е)
Игрок А	4,000	40%	?	?	?
Игрок В	3,000	30%	?	?	?
Игрок С	2,000	20%	?	?	?
Игрок D	1,000	10%	?	?	?

Затем мы должны вычислить вероятность, с которой каждый из игроков финиширует вторым или третьим. Здесь расчеты становятся более трудными. Для начала рассмотрим игрока А. Его шансы на завершение турнира на втором месте будут равны сумме всех ситуаций, в которых первое место займет другой игрок, а также при том условии, что он обойдет двух оставшихся. Существует три возможных сценария развития, где каждый может быть рассчитан путем умножения вероятности, с которой другой игрок выиграет турнир и вероятности, с которой игрок А обойдет двух других игроков. Последнее рассчитывается как отношение количества фишек игрока А к оставшемуся в турнире общему количеству фишек. Например, если игрок В выиграет турнир (что, как мы знаем, произойдет в 30% случаев), то в игре останется 7'000 фишек и шанс игрока А одержать победу над двумя оставшимися игроками будет составлять $4'000/7'000$.

Подсчитав и сложив все эти цифры, мы получим итоговую вероятность, с которой игрок А завершит турнир на втором месте:

$$P (B выигрывает и A обходит C и D) 0,3 * 4'000/7'000 = 0,1714$$

$$P (C выигрывает и A обходит B и D) 0,2 * 4'000/8'000 = 0,1$$

$$P (D выигрывает и A обходит B и C) 0,1 * 4'000/9'000 = 0,0444$$

$$P (\text{вероятность, с которой A завершит турнир 2-м}) = 0,3159 (31.59\%)$$

Вычисление вероятности, с которой игрок А завершит турнир на третьем месте, еще более сложно. Мы должны рассчитать вероятность, с которой каждый из игроков завершит турнир на первом месте, затем полученный результат умножить на вероятность, с которой любой другой из трех оставшихся игроков выиграет этот мини-турнир (в итоге завершит вторым) и на вероятность того, как часто игрок А обыграет последнего соперника в борьбе за третье место. Существует шесть сценариев развития этой ситуации, и все их можно рассмотреть по точным позициям, на которых финишируют игроки, занявшие места с первого по четвертое. Эти расчеты выглядят следующим образом:

$$P (\text{порядок завершения турнира BCAD}) (0,3)(2/7)(4/5) = 0,0686$$

$$P (\text{порядок завершения турнира CBAD}) (0,2)(3/8)(4/5) = 0,06$$

$$P (\text{порядок завершения турнира BDAC}) (0,3)(1/7)(4/6) = 0,0286$$

$$P (\text{порядок завершения турнира DBAC}) (0,1)(3/9)(4/6) = 0,0222$$

$$P (\text{порядок завершения турнира CDAB}) (0,2)(1/8)(4/7) = 0,143$$

$$P (\text{порядок завершения турнира DCAB}) (0,1)(2/9)(4/7) = 0,0127$$

$$P (\text{вероятность, с которой A завершит турнир 3-м}) = 0,2064 (20,64\%)$$

После того, как мы рассчитали вероятность, с которой игрок А финиширует третьим, будет несложно вычислить вероятность того, как часто он вылетит из турнира на четвертом месте:

$$P (A \text{ финиширует 4-м}) = 1 - P (A \text{ финиширует с 1-го по 3-е места}) = 0,0778 (7,78\%)$$

Теперь у нас есть все возможные результаты для игрока А. Мы можем применить этот же подход ко всем остальным игрокам, что даст нам следующий результат:

Игрок	Размер стека	Структура призовых выплат		Турнирное эквити (\$EV)
Игрок А	4,000	1-е	\$500	\$336.03
Игрок В	3,000	2-е	\$300	\$294.87
Игрок С	2,000	3-е	\$200	\$235.89
Игрок D	1,000	4-е	\$0	\$133.21

Эти расчеты были применены для стандартного фулл ринг SNG, но они также могут быть использованы и для любого другого игрового формата. Необходимо лишь изменить соответствующие размеры стеков и структуру призовых выплат.

Теперь, когда вы понимаете принцип действия ICM, при расчетах вы можете использовать готовую таблицу или специализированную программу. Например, такая таблица, как на сайте www.chillin411.com/icmcalc.php позволит вам вносить данные до пяти призовых мест и десяти размеров стеков.

Игроки, принимающие участие в наиболее популярных форматах SNG, зачастую используют для расчетов такие программы как «SitNGo Wizard» и «Sit And Go End Game Tools». Для нестандартных форматов SNG вам понадобится перенастраивать программу или же использовать готовую таблицу. Но это того стоит, поскольку путь к верной стратегии не так уж прост. По ходу этой книги мы рассмотрим влияние ICM на SNG в целом, и будем использовать эту модель для вычисления оптимальной стратегии.

Игра с коротким стеком

Наиболее важные решения в SNG принимаются тогда, когда блайнды вырастают до огромных размеров. В кэш играх и многостоловых турнирах ваш стек, как правило, достаточно глубок, и вы легко можете делать рейзы до $3bb$, а затем ставить контбет, не привязывая себя к банку. Однако, когда размер вашего стека становится менее $15bb$, вы можете столкнуться с реальными проблемами, поскольку он довольно быстро может оказаться в центре стола, и особенно в тех ситуациях, где силу вашей руки оценить весьма сложно. В большинстве ситуаций лимп с таким стеком, как правило, тоже не приемлем.

Методом исключения выясняется, что наилучшим вариантом розыгрыша руки будет пуш на весь стек, который вынудит оппонента играть на все ваши (или его) фишки, либо фолд. В особенности это касается SNG

The End