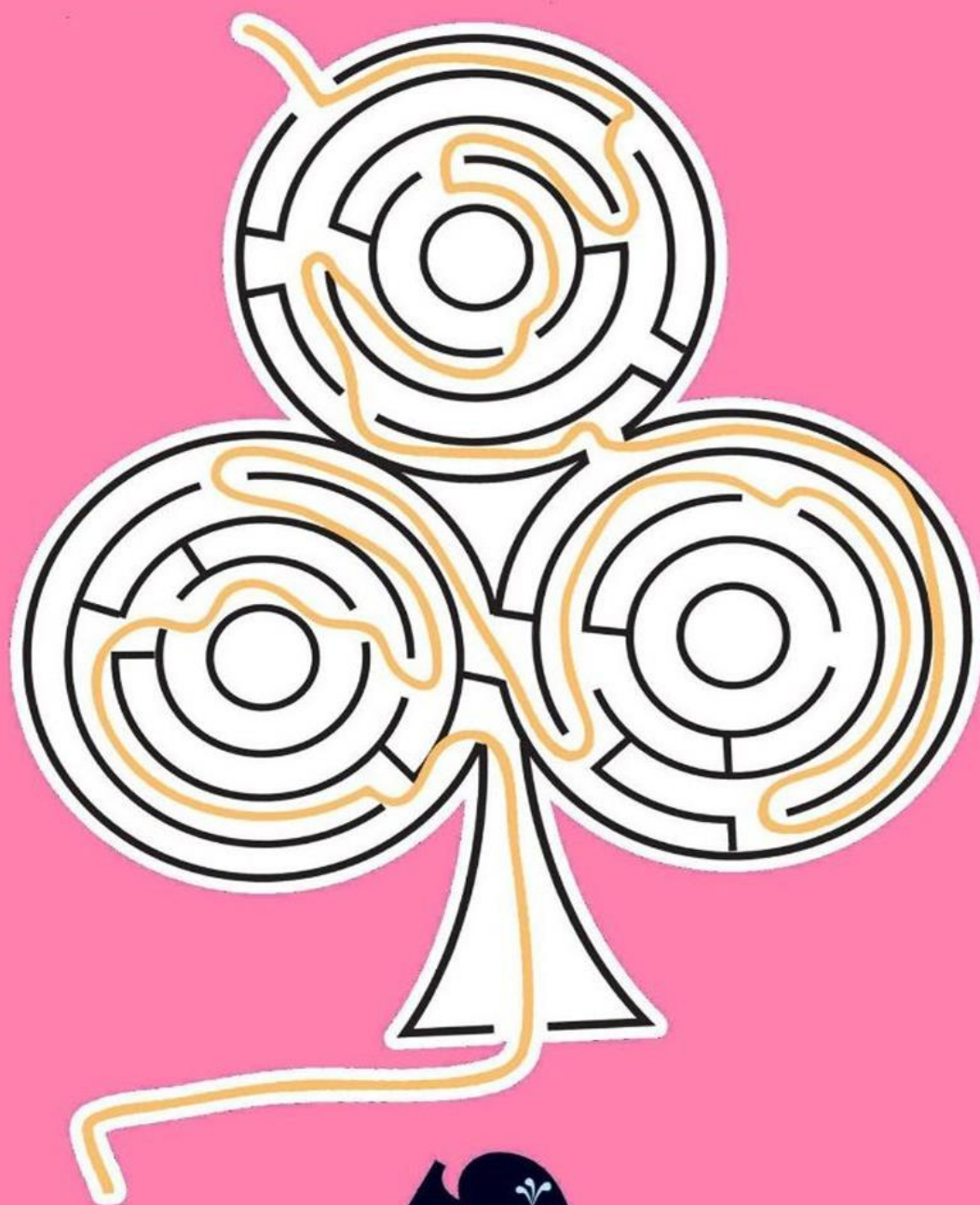


ЛЕГКАЯ ИГРА

ОСМЫСЛЕННЫЙ ПОДХОД К БЕЗЛИМИТНОМУ ХОЛДЕМУ



ЭНДРЮ СЕЙДМАН

Легкая игра

3-е издание

Эндрю Сейдман

2011

Содержание

Введение (2011)	3
Введение (2009)	6
Часть первая: основы	9
Примечание о языковом стиле (2011)	9
Игра информации (2009)	9
Глава 1. Причины для ставок (2009)	9
Глава 2. Убийство причины №3 (2011)	13
Глава 3. Диапазоны игры на префлопе и эквити на постфлопе (2009) и дополнение (2011)	15
Глава 4. Агрессия и терн (2009)	18
Глава 5. Размер ставок и тонкое вэлью (2009)	21
Глава 6. Распознавание игроков и основы чтения рук (2009)	22
Глава 7. Соотношения натсов и воздуха (2011)	26
Глава 8. Теория изоляции (2009)	27
Глава 9. Динамика стола (2009)	29
Глава 10. Творческие размеры рейзов на префлопе (2009)	32
Глава 11. Вэлью по улицам и управление банком (2009)	34
Глава 12. Основы планирования игры по улицам (2011)	36
Глава 13. Теория вскрытия (2009)	38
Глава 14. Одномастные доски и эквити (2009)	40
Глава 15. Осмысление концепции G-баксов (2009)	41
Глава 16. Длинный стол против короткого и защита позиции (2009)	41
Глава 17. Введение в 3-бет поты (2009)	43
Глава 18. «Мертвые» деньги против «живых» денег (2009)	45
Глава 19. Распределение эквити (2009)	48
Основы — заключение	49

Часть вторая: продвинутые стратегии	50
Введение	50
Глава 20. Продвинутая оценка фолд-эквити (2011)	50
Глава 21. Размеры ставок – концепция для опытных игроков (2011)	52
Глава 22. Баланс и «философия или-или» (2011)	54
Глава 23. Продвинутое планирование игры по улицам и двухсторонние ставки (2011)	56
Глава 24. Вэлью со ставок против вэлью с агрессии оппонентов (2011)	60
Глава 25. Имидж, префлоп и постфлоп (2009)	61
Глава 26. Поляризация диапазона и ответы на 3-беты (2009)	63
Глава 27. Борьба с поляризованными диапазонами и колл крупных ставок без позиции (2011)	66
Глава 28. Переключение диапазонов (2011)	71
Глава 29. Классификация рук, истинное вэлью рук, и игра на постфлопе (2009)	73
Глава 30. Великая дискуссия. Бет или чек (2009)	78
Глава 31. Балансировка и эквити (2009)	81
Глава 32. Рычаг (2009)	83
Глава 33. Два образа мышления (2009)	86
Глава 34. «Мертвые» деньги (2009)	88
Глава 35. Игра при глубоких стеках (2009)	90
Глава 36. Оптимальная теория игры против оптимальных решений на практике (2009)	92
Глава 37. Динамика игры (2009)	92
Глава 38. Творчество, размер ставок и псевдотонкое вэлью (2009)	93
Глава 39. Продвинутое чтение рук (2009)	95
Глава 40. Лестница уровней мышления (2011)	98
Глава 41. Продвинутая теория вскрытия (2009)	99
Глава 42. Сквиз (2009)	101
Глава 43. Формула сквиза (2011)	102
Глава 44. Самомнение и цикл тильта (2009)	104
Глава 45. Теория донк-бетов (2009)	108
Глава 46. Уменьшение категории «Среднее вэлью» (2009)	112
Глава 47. 4-бет без позиции и глубина стеков (2009)	115

Глава 48. Подстройка размера 3-бета – чего мы добиваемся? (2009)	117
Глава 49. Общая стратегия игры и колл с блайндов (2009)	119
Глава 50. Мини Stop&Go (2009)	121
Глава 51. Рейз в эквити (2011)	123
Глава 52. Собираем все вместе (2009)	125
Заключение	145

Введение (2011)

Когда я выпустил первое издание «Легкой игры», то стремился как можно проще донести до новичков и опытных игроков те концепции, которые позволят им зарабатывать деньги в покере. Со времени первой публикации (и её последующего обновления) покер сильно изменился. Тот всеобъемлющий путеводитель, который я изначально задумывал, сейчас зияет пустотами. Мои ученики и посетители форумов непрерывно сыпали вопросами, которые не были рассмотрены в первых изданиях книги. Таким образом, наряду с большим количеством старых статей в третьем издании включены проблемы, которые ранее не обсуждались. В целом, старый текст оказался нетронут, хотя я и вносил определенные правки (редактировал стиль, изменял некоторые предложения и т.д.). Я добавил комментарии к тем моментам, с которыми в настоящее время не согласен. Такие замечания я выделил **жирным шрифтом**. К ним в конце глав имеются сноски, в которых я отразил свое актуальное видение. Впрочем, некоторые главы остаются полностью применимы и к сегодняшним реалиям, поэтому они остались в книге без изменений.

Важно отметить, что математика в этой книге не ставится во главу угла. Оценивая покер с позиции математики, вы убедитесь, что одни идеи очень просты (у натсового флэш-дро обычно 50% эквити), а другие крайне сложны (диапазон оппонента разбивается на категории A, B, C, D, выраженные в процентах W, X, Y, Z и зависящие от предыстории, что влияет на мои потенциальные шансы против этого диапазона). В сущности, математика так сложна, что её нерационально применять за покерным столом. Таким образом, я не стал погружаться в дебри математики. Вместо этого мне было интересно создать доступный путеводитель и описать в нем сложные математические проблемы в понятной форме. Итак, вам не стоит ожидать множества математических выкладок, скорее вы найдете замысловатые описания сложных тем.

Кроме того, я добавил новые главы там, где они нужны (либо там, где простыми комментариями в конце главы нельзя ограничиться). Я не хочу полностью удалять содержание — даже если оно потеряло актуальность — потому что среди прочего хочу продемонстрировать, как я приходил к каждому новому уровню мышления. Это куда важнее, чем современные тактические заключения, к которым я со временем пришел. Если вы сможете прочувствовать эволюцию между изначальным текстом и дополнениями, то в дальнейшем будете способны предсказывать изменения в

игровой динамике, ведь игра, кажущаяся «сумасшедшей» сейчас, через 6 месяцев станет «стандартной».

Невозможно всегда оставаться на вершине покерной иерархии. Каждый хай-роллер временами попадает в полосы неудач и сходит с радаров. Конечно, невероятно, чтобы люди с 5/10\$ и 10/20\$ не добивали огромные суммы по EV, но при этом оставались на вершине покера. Мое довольно открытое восхождение к высоким ставкам обернулось крахом, выразившемся в сотнях тысячах долларов ниже EV. Однако я не упрекал дисперсию — слишком много идей, которые я воспринимал как «стандартные», нужно было переосмыслить. Я твердо убежден, что многие элитные игроки пришли к этим выводам раньше, получив существенное преимущество над полем. Исходя из этого, я даже шутил задумывал переименовать книгу: «В действительности, эта игра трансформируется в довольно сложную».

С тех пор как наступил даунсвинг, я много времени провел вдали от покера, сосредоточившись на повседневной жизни. Путешествуя, я старался как можно меньше беспокоиться о покере, хотя и предполагал к нему вернуться. Впрочем, я с неподдельным интересом подходил к решению покерных проблем и загадок, даже когда занимался другими делами.

Таким образом, когда я вернулся, то принял много новых учеников, игравших на средних лимитах, и быстро нашел себя в преподавательской, экспериментаторской и новаторской деятельности. В какой-то момент я вновь почувствовал себя на вершине покера, но новости «Черной пятницы» сразили меня наповал. Я много времени проводил за занятиями с учениками, чтобы оставаться в тонусе. В период тренировок мои ученики всегда открывали для себя новые теории. Весь новый материал «Третьего издания» сложен из этих бесед с учениками. Я подхожу к решению покерных проблем совместно со студентами и друзьями. Я надеюсь, что третье издание «Легкой игры» поможет вам понять многие загадки покера, зайдя в этом дальше меня. Покер является громадной кроличьей норой — чем дальше мы углубляемся, тем шире открывающиеся перед нами горизонты. Начнем наше путешествие.

Введение (2009)

О покере написано множество книг, но больше всего об игре, ставшей современным феноменом — Безлимитном Техасском холдеме. Легендарный Доил Брансон окрестил эту игру «Кадиллаком покера», так как её структура в большей степени располагает к творчеству. Возможность выбрать любой размер ставки в любой момент привлекает игроков, хотя и таит в себе опасность. В отличие от лимитных разновидностей, в которых ставки ограничены как размером, так и количеством за один раунд торговли, в Безлимитном холдеме вы можете потерять все свои фишки всего из-за одной фатальной ошибки.

Сосредоточимся на ключевом понятии «ошибка». Дэвид Склански в книге *Теория покера* выдвинул Фундаментальную теорему покера. Он заявил, что любой игрок, совершающий больше всего (грубых) ошибок проигрывает, и, наоборот, любой игрок, допускающий наименьшее число (несущественных) ошибок выигрывает. Удивительно, как много игроков в покер — даже хороших и подчас великих игроков — игнорируют эту концепцию, постоянно действуя неоптимально.

Для понимания данной книги вам необходимо усвоить определенную терминологию. До того, как мы начнем подробно обсуждать важные концепции, нужно для начала разобраться с простыми терминами.

Запись флопа: маленькая буква *r* предполагает «флоп радугой», на котором нет карт одной масти (например, 973*r*). Если флоп обозначен просто 973, то подразумевается, что на нем есть одномастные карты.

Запись руки: маленькая буква *s* предполагает одномастную руку, а маленькая буква *o* разномастную (например, 97*s* или A4*o*).

Сбет означает продолженную ставку, т.е. ставку на флопе от игрока, который захватил инициативу на префлопе.

NL означает Безлимитный.

3-бет означает третье повышение (на префлопе: блайнды делают первую ставку, второй ставкой будет называться рейз, третьей ставкой 3-бет, затем 4-бет, 5-бет и далее сообразно логике).

ООР означает «без позиции», а **IP** «в позиции».

ч/ф означает чек/фолд (чек с намерением падать на ставку).

ч/р означает чек/рейз (чек с намерением повышать ставку соперника).

ч/к означает чек/колл (чек с намерением отвечать на ставку оппонента).

Лид или **донк-бет** подразумевает ставку в агрессора (вместо чека).

Флэт означает колл ставки или рейза.

Флоат подразумевает колл ставки на флопе с тем, чтобы забрать банк на последующих улицах.

«Мокрая доска» - это очень скоординированный борд, карты которого дают комбинации высоким, одномастным, и связанным рукам.

«Сухая доска» - это нескоординированный борд, на котором отсутствуют высокие карты, одномастные и/или связанные карты.

EV — это ожидаемая выгода (прибыль) или математическое ожидание игры. +EV подразумевает игру с выигрышем денег, а -EV с проигрышем.

Потенциальные шансы определяют нашу возможность выиграть деньги, когда мы соберем нужную комбинацию (например, карманные двойки имеют великолепные потенциальные шансы со стеками 200BB, если на флопе зацепятся за сет).

Обратные потенциальные шансы определяют нашу возможность проиграть деньги, когда мы соберем нужную комбинацию (например, у KQ высокие обратные потенциальные шансы при попадании в пару со стеками в 200BB, но низкие со стеками 30BB).

Тонкое — это «немногим прибыльное» действие. Таким образом, если я иду в олл-ин с KK, а соперник будет продолжать игру только с AA, QQ и АК, то мой рейз является «тонким». Иными словами, я получаю прибыль, но довольно часто буду проигрывать.

VPIP — это статистический показатель, который отражает лузовость или тайтовость соперников (деньги, добровольно внесенные в банк). VPIP больше 30 свидетельствует о лузовой игре оппонента, а VPIP ниже 15 о тайтовой (для коротких и длинных столов).

PFR — это другой статистический показатель, который выявляет, как широко игрок открывается на префлопе (процент рейза на префлопе). Обычно у агрессивных игроков PFR лишь немногим меньше VPIP (это значит, что они открываются с большинством своих рук). У пассивных игроков может образовываться солидная пропасть между VPIP и PFR (например, 44/12 типичная статистика лузово-пассивного игрока).

Секреты NLH за короткими столами в данной книге будут раскрываться в два приема. Во-первых, я преподам вам основные знания, которыми должен обладать каждый образованный и мыслящий игрок.

Этой информации должно быть достаточно, чтобы зарабатывать неплохие деньги в оффлайн и онлайн покере. Во-вторых, мы тщательно изучим продвинутые концепции, которые являются залогом успешной игры на высоких ставках. Не пытайтесь сразу перейти ко второму шагу. В настоящее время получили распространение обучающие видео по покеру, благодаря которым «микролимитчики» наблюдают, как их кумиры с высоких ставок используют продвинутые концепции и уникальные стили игры. Игроки с низких лимитов пытаются имитировать такую игру без понимания жизненно важных основ, которые делают такую игру прибыльной. Проще говоря, если вы сразу перейдёте ко второй части книги, то наверняка потеряете кучу денег.

Итак, вы готовы двинуться в путь, но напоследок запомните: хороший покер — это обучение, а не выигрыш. Многие игроки придают значение только выигрышу денег, потому их игра деградирует. Их быстро превосходят игроки, которые сосредоточены на обучении и рассматривают выигрыш как приятное дополнение. Это действительно так. Обучение будет проходить шаг за шагом. В каждой главе изложена важная концепция покера — попытайтесь четко её осмыслить и только затем переходить к следующей главе. Они составляют основу. Уделив им свое время, вы вскоре заиграете значительно лучше.

Часть первая

ОСНОВЫ

Примечание о языковом стиле (2011)

Я всегда крайне трепетно относился к языковому стилю. Невозможно что-то понять, когда для объяснения подбираются неверные слова. Возможно, вам доводилось слышать: «ты этого не понимаешь, если не можешь объяснить двухлетнему ребенку». Именно поэтому я очень строг к тем словам, с помощью которых преподаю покер. Знание и использование правильных слов полезно, чтобы передать в нюансах любую полемику, но и в покере это особенно важно из-за фактора времени. Если вы играете за 8 столами, то у вас нет времени пробираться по болотам незавершенных концепций и различных идей, которые вы видели в водах. Вам нужен верный ответ прямо сейчас. Для этого необходим четкий и короткий путь к ответу. Здесь к вам приходит на помощь язык. Когда подобраны подходящие слова, то ничто не отвлекает, поэтому можно свободно переходить от А к В, к С, находя ответы на каждый вопрос. В этой книге я использую обширную терминологию. Её большую часть я разработал самостоятельно, хотя что-то почерпнул у других. Мне приходилось осторожно подбирать слова, чтобы описать специфичные элементы сложной игры. Я надеюсь, что данный тип лингвистической структуры будет полезен вам в полноценном освоении покера.

Игра информации (2009)

Когда мы только начинаем учиться играть в покер, то ещё плохо осознаем, что происходит вокруг. Мы не умеем правильно воспринимать необходимую информацию. В сущности, мы получаем информацию только из двух источников: из карт, образующих нашу руку, и карт доски. Другие данные для нас ещё недоступны: диапазон оппонента, игровая динамика, типы игроков, их тенденции и т.д. Суть в том, что чем больше информации игрок собирает и использует, тем лучше он играет в покер. В следующих главах мы поговорим о методах получения и использования информации — что искать, что это значит, и что делать в ответ. Целью первой части книги является обзор основных игровых стратегий и теорий, которые должны позволить вам комфортно играть со слабыми соперниками и подготовить вас к игре с жёсткими, мыслящими оппонентами. Каждая концепция опирается на предыдущую, поэтому первая глава является наиболее важной в этом разделе.

Добро пожаловать в мир агрессивного прибыльного покера.

Глава 1

Причины для ставок (2009)

Надеюсь, вы готовы к этому, потому что мы собираемся определить всё ваше существование в покере. Это простое слово: почему? Плохие игроки никогда не сомневаются в своих решениях. Средние игроки начинают спрашивать себя «почему?», но не всегда находят подходящие ответы. Когда я занимаюсь с учениками, то прежде всего обращаю внимание на недочеты в их игре. Ученик делает ставку, и я спрашиваю его, почему он ставит. Обычно я получаю общие ответы: «я уверен, что у меня лучшая рука», «я получаю информацию, чтобы понять относительную силу своей руки» или «Я ставлю для защиты своей руки». Проблема в том, эти рассуждения не являются причиной для ставки. Такие факторы, как защита и получение информации могут быть побочными причинами ставок, но не основными. Итак, зачем игроки в покер делают ставки? Существует только 3 причины. Для оправдания своей ставки или рейза мы должны руководствоваться только этими тремя причинами. Для начала разберемся с первыми двумя.

1) Вэлью. Это ставка для получения колла (или рейза) от руки хуже нашей. Ставка только потому, что у вас вероятно лучшая рука НЕ является аргументом, чтобы ставить для вэлью.

2) Блеф. Это ставка для того, чтобы выбить из банка руку лучше. Ставка только из-за того, что вы не можете по-другому выиграть раздачу, НЕ является достаточным аргументом, чтобы ставить как блеф.

Эти две причины довольно просты. Они опираются на ошибки наших оппонентов – слишком часто отвечать, либо постоянно падать. В этом состоит человеческая природа – делать коллы слишком часто. Мы страдаем любопытством, поэтому желаем увидеть руку соперника или карту терна, узнать, соберет ли оппонент флэш на ривере. Люди склонны ошибочно отвечать на ставки, чем ошибочно сбрасывать свою руку. Следовательно, первая причина для ставок будет преобладать в наших действиях. Ставки для вэлью были и будут лучшим способом по заработку денег. На низких лимитах, скажем NL25, почти каждый игрок будет отвечать слишком часто, поэтому причина №2 для ставок в значительной степени теряет

свою ценность. На NL5000 за столами практически отсутствуют слабые игроки. Сильные соперники способны избегать ваших ставок для вэлью, поэтому вторая причина становится более важной. Однако в целом, даже регуляры высоких лимитов с большей вероятностью сделают плохой колл, чем плохой фолд.

Итак, поговорим о контбетах. Представим, что мы открывались с KQo на баттоне и получили колл от игрока на большом блайнде (лузовый, пассивный игрок, который на флопе не выбросит ЛЮБУЮ пару). Вышел флоп A75 радугой. Он чекает. Стандартной игрой будет ставка. Почему?

Мы не можем получить колл от рук хуже (например, QJ не продолжит игру). Даже рука 86 небольшой фаворит против нас. Таким образом, мы не можем ставить для вэлью. Блефовать мы также не можем, так как все руки лучше нашей являются парами, а наш соперник не выкинет пару. Тем не менее, мы по-прежнему должны ставить. Почему?

3) Присвоить «мёртвые» деньги. Когда оппонент расстается со своей рукой (лучшей или худшей), мы забираем банк. Эта причина сложнее для понимания, чем первые две.

Почему эта таинственная третья причина работает?¹

а) Мы выбиваем из банка его долю доли эквити. Вернемся к флопу A75, когда у нас KQ. Если у оппонента JT, то у него шесть аутов, что дает его руке неплохое эквити. Вынудив фолд, мы забираем его эквити в банке. Единственным исключением будет ситуация, в которой соперник будет блефовать, и силы нашей руки достаточно, для ответа на этот потенциальный блеф. На этой доске A75, если мы чекнем вслед на флопе, то оппонент, вероятно, на терне прочекает весь свой "воздух", а поставит только с руками лучше. Таким образом, оппонент вряд ли будет блефовать, а наша рука не столь сильна, чтобы ловить с ней блеф, поэтому мы не должны чекать вдогон. Позже мы подробнее остановимся на этой концепции в главе под названием «Теория вскрытия».

б) «Мертвые» деньги вполне компенсируют те случаи, когда мы получим колл и проиграем. Однажды я играл на столе с высокими ставками с очень известным лузово-агрессивным игроком по имени Коул. Он располагался на позиции CO с глубоким стеком, а стек батгона был ещё больше. Коул открылся рейзом, баттон сделал 3-бет, Коул ответил 4-бетом, баттон

¹ В следующей главе эта причина будет детально изучена. В целом, причины №2 и №3 описывают то же самое, поэтому могут быть объединены в одно определение.

сделал 5-бет, и Коул пошел в олл-ин. Когда баттон выкинул свою руку в пас, то Коул показал T9o. Очевидно, что Коул не пушил в этой раздаче для вэлью (трудно получить колл от девятки-старшей). Он не мог быть уверен, что баттон сбросит любую хорошую руку, так как Коул известный лузово-агрессивный игрок, поэтому никто не выкидывает против него сильные руки. Тем не менее, он идет в олл-ин. Почему? После 5-бета баттона в банке скопилось много «мертвых» денег. Коулу нужен относительно небольшой процент фолдов, чтобы оправдать свой пуш.

По мере того, как игры становились агрессивнее, всё больше людей начинали блефовать, вкладывая деньги в банк со слабыми руками. Это означает, что в банке скапливается много «мёртвых» денег. На низких лимитах поводом для контбета может послужить причина номер три (как с KQ на флопе A75), так как люди редко мыслят творчески и обычно без тени сомнения расстанутся со своей рукой. На высоких лимитах игра агрессивнее, поэтому вам обязательно следует забирать «мертвые» деньги, если вы планируете получать прибыль.

Кроме того, третья причина редко (возможно никогда)² не является главным основанием для ставки. Часто она используется как дополнительная для первых двух причин. Например, у нас натсовое флэш-дро на доске T♠8♠4♣K♣, и мы решаем поставить на терне. Мы опираемся на вторую причину, чтобы вынудить его сбросить такие руки как JT или A8. С другой стороны, у него может быть худшая рука (например, младшее флэш-дро), поэтому у нас нет необходимости её выбивать. Однако тот факт, что в банке собралось много «мертвых» денег, а мы реально может вынудить его расстаться с JT, означает, что не так плохо выбить и худшую руку. Другим примером может выступать ситуация, когда у нас KT на доске T♠6♠5♣J♣. Повторная ставка может быть очень тонкой. Однако для нас уже хорошо выбить флэш-дро, стрит-дро, случайные флоаты, особенно, если мы полагаем, что соперник обычно берет бесплатную карту со своими «дро-вами» после нашего чека.

В основном, «мёртвые» деньги компенсируют тонкость первой и второй причины. Например, блеф может быть слишком тонким (если оппонент склонен делать колл часто), когда в банке 50BB. Однако, если банк составлял бы 100BB, то блефовать стало бы выгоднее, так как образовалось больше «мёртвых» денег. Схожим образом, ставки для вэлью могут быть слишком тонкими в мелких банках, но в крупных банках это компенсируется большим количеством «мёртвых» денег. В этом смысле, мы

² Даже в 2009 я предполагал, что моя трактовка причины №3 может оказаться неверной.

каждый раз ставим по причине №1 или №2, но и третья причина тоже всегда сохраняется.

Даже когда мы открываемся на префлопе, то делаем это в качестве блефа или вэлью, но наш рейз компенсируется «мёртвыми» деньгами, которые мы называем «блайнды».

Как быть с защитой? Разве она не является причиной для ставки?

Ответ – нет. Защита руки является следствием ставки. Предположим, что у нас QQ на доске Q♠T♠9♣. Мы ставим для вэлью, так как существует много рук, которые ответят или повысят нашу ставку. Конечно, это хорошо, что мы ставкой защищаемся от рук-дро, но этот момент не является основным мотивом нашей ставки. Допустим, у нас 6♦6♥ на доске Q♥9♥3♣. Мы можем поставить, чтобы забрать «мёртвые» деньги, но это нельзя назвать защитой. У большинства неготовых рук против нас 50% эквити, а некоторые являются даже фаворитами (как A♥J♥). Суть в том, что когда у нас сет, то наша рука нуждается в защите, но в первую очередь с ней необходимо собирать вэлью. Когда у нас пара шестерок, то защищаться нет смысла, потому что эта рука недостаточно для этого сильна. У нас всего лишь пара шестерок. Глупо защищаться от A♥J♥, когда эта рука имеет против нас лучшие шансы. Вместо этого, мы могли бы с 66 ставить на доске Q♥9♥3 как тонкий блеф (против 77 или 88), либо собирать тонкое вэлью против вэлью (против A♥4♥), но преимущественно для получения «мёртвых» денег с таких рук как AT, которые выкинут свои шесть аутов на флопе.

Что насчёт информации? Допустим, у нас QJ на доске QT5 радугой против очень лузового и пассивного игрока. Мы ставим для вэлью. Если он ответит, то мы получаем информацию, что наша рука лучше, поэтому разумно будет продолжать ставить для вэлью. Если он повысит ставку, то мы будем знать, что наша рука позади его диапазона, поэтому следует выходить из банка. Вместе с тем, ставка всё ещё хороша, потому, что мы ставим для вэлью. Настоящие проблемы происходят, когда мы ставим для информации с KK на доске A22. Каждый раз, получая колл, мы теряем определенную сумму денег (подробнее об этом позже). Каждый раз, когда оппонент сбрасывает свою руку, мы были впереди. Оппонент играет идеально. Соответственно, если он не допускает никаких ошибок, то мы не получаем прибыль. Если мы ставим для информации, не используя три причины, то обычно изолируем себя, оставляя только руки лучше и выбивая руки хуже. Короче говоря, мы совершаем ошибки, а наш оппонент нет. Это прискорбно.

Предлагаю ещё раз обсудить пример с KK на доске A22. Давайте начнём с двух предположений:

1) если мы сделаем ставку, то оппонент никогда не сделает колл с рукой хуже, и

2) если мы чекнем, то оппонент НИКОГДА не будет блефовать.

В этом случае мы всё ещё можем делать правильную ставку, чтобы забрать «мёртвые» деньги. Представим, что у соперника карманные четверки. Если он никогда не блефует после нашего чека, то мы просто даём ему бесконечные шансы поймать ещё одну четвёрку. Итак, сделать ставку, чтобы заставить сбросить 44 выглядит неплохой идеей, потому что оппонент будет выкидывать своё эквити в банке, хотя сам будет ставить только с рукой лучше нашей. Очевидно, что эти два предположения никогда не будут на 100% верны – иногда мы можем ставить для вэлю с КК на A22 против мелких пар, а иногда оппонент будет блефовать как сумасшедший после нашего чека. Однако мы должны четко осознавать, какое значение имеют «мёртвые» деньги в такого рода ситуациях (подробнее об этом позже).

Итак, у нас есть три причины. Каждый раз, когда вы ставите, спрашивайте себя: «почему я ставлю?». Как только вы поймёте, что есть только три ответа, ваша игра приобретет гораздо больший смысл.

The End